Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное

учреждение высшего образования

«Уральский федеральный университет

имени первого Президента России Б. Н. Ельцина» (УрФУ)

Институт радиоэлектроники и информационных технологий – РТФ

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: Сайт-гайд по прохождению игры Factorio

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Факторики

Екатеринбург

2022

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение 3

1 Команда 4

2 Целевая аудитория 5

3 Календарный план проекта 9

4 Определение проблемы 10

5 Подходы к решению проблемы 11

6 Изучение аналогов 12

7 Требования к продукту и к MVP 13

8 Стек для разработки 14

9 Прототипирование 15

10 Разработка системы 17

11 Тестирование нашего продукта 18

Заключение 19

Библиографический список 20

# Введение

Одной из популярных компьютерных игр на данный момент является Factorio. Это игра, в которой вы строите и поддерживаете фабрики. Вы будете добывать ресурсы, исследовать технологии, строить инфраструктуру, автоматизировать производство и сражаться с врагами.

Нужно использовать свое воображение, чтобы спроектировать фабрику, объединять элементы в гениальные конструкции, защищать ее от нападающих существ и поддерживать фабрику в рабочем состоянии. Это все делается для отправки ракеты в космос — условного завершения игры, настоящего конца у нее нет, это игра песочница.

Во время прохождения игры у начинающего игрока часто возникает вопрос, что делать дальше. Для этого и нужны алгоритмы прохождения. Ответов на такой вопрос есть много, только вот на данный момент большинство сайтов по Factorio содержат в себе информацию не только по этапам прохождения, но и о многих других аспектах игры. В этом и сложность — человеку тяжело в обилии информации об игре найти ответ на свой вопрос.

Целью нашего проекта является создание сайта-гайда, который поможет новичкам в игре Factorio достичь финала игры – запуска ракеты.

Наш гайд построен на одном из возможных алгоритмов прохождения игры. Он может помочь пользователю понять, что ему делать в тот или иной момент. Например, что необходимо улучшать, где лучше расположить тот или иной чертёж и тому подобное.

Исходя из поставленной цели, в работе определены следующие задачи:

1. Изучить с помощью собственного прохождения игру Factorio.
2. Разработать текст гайда по прохождению.
3. Разработать дизайн сайта в Figma.
4. Создать сайт в Tilda.
5. Команда

* Винник Константин Алексеевич РИ-110943 – тимлид, аналитик
* Мельникова Полина Эдуардовна РИ-110949 – дизайнер
* Сапкалова Кристина Сергеевна РИ-110934 – программист

1. Целевая аудитория

Для определения целевой аудитории мы использовали методику 5W Марка Шеррингтона. Это наиболее распространенный способ определения целевой аудитории и психологических характеристик, которыми обладают потенциальные потребители. Сегментация рынка проводится по 5 вопросам:

ЧТО?

Это сегментация по типу товара: что мы предлагаем потребительской группе? Какие товары/услуги?

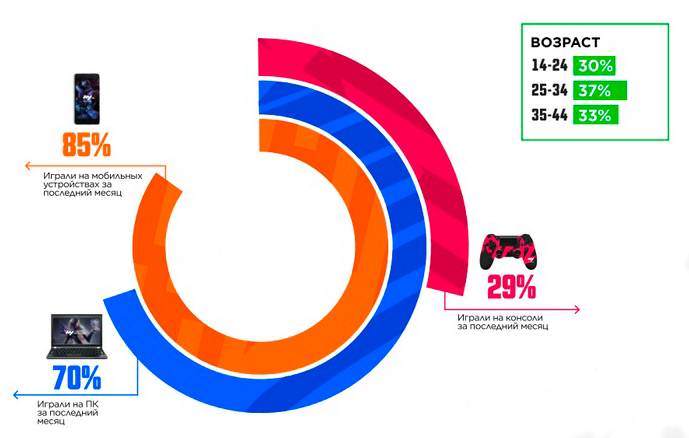
Мы предлагаем сайт, предоставляющий пользователю один из вариантов прохождения игры.

КТО?

Это сегментация по типу потребителя: кто приобретает товар/услугу? Какой пол, возраст?

Исходя из опроса, проведенного среди друзей, знакомых, родственников, студентов УрФУ, учащихся лицея № 1 г. Магнитогорска, а также из собранных данных в интернете, мы выявили, что нашей целевой аудиторией являются люди в возрасте от 14 до 44 лет, преимущественно мужского пола.





ПОЧЕМУ?

Это сегментация по типу мотивации к совершению покупки и потребления: какова потребность или мотивация клиента? какую проблему решает товар/услуга?

Исходя из опроса, проведенного среди друзей, знакомых, родственников, студентов УрФУ, учащихся лицея № 1 г. Магнитогорска, мы выяснили, что именно не устраивает нашу целевую аудиторию в других сайтах о Factorio.

КОГДА?

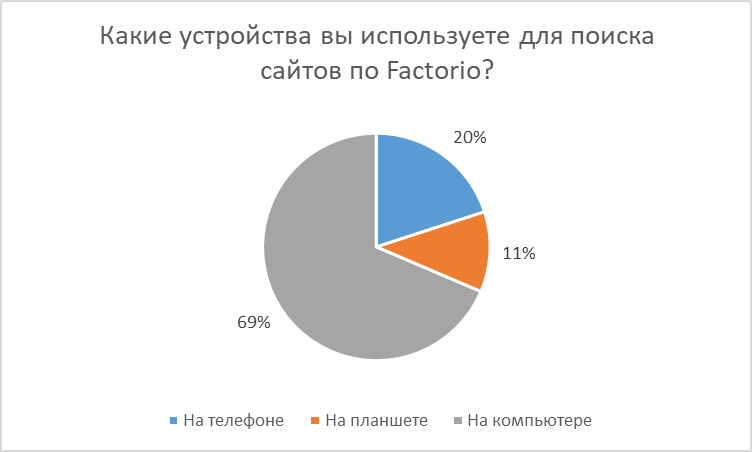
Это сегментация по ситуации, в которой приобретается продукт: когда потребители хотят приобрести товар/услугу?

Нашим сайтом игрок захочет воспользоваться на этапе первичного освоения игры.

ГДЕ?

Это сегментация по месту покупок: в каком месте происходит принятие решения о покупке и сама покупка? — имеются ввиду точки контакта с клиентом, где можно повлиять на решение.

Исходя из опроса, проведенного среди друзей, знакомых, родственников, студентов УрФУ, учащихся лицея № 1 г. Магнитогорска, мы выяснили, что у пользователей в большинстве случаев возникают проблемы во время прохождения игры за компьютером. Поэтому наш сайт ориентирован на персональные компьютеры.

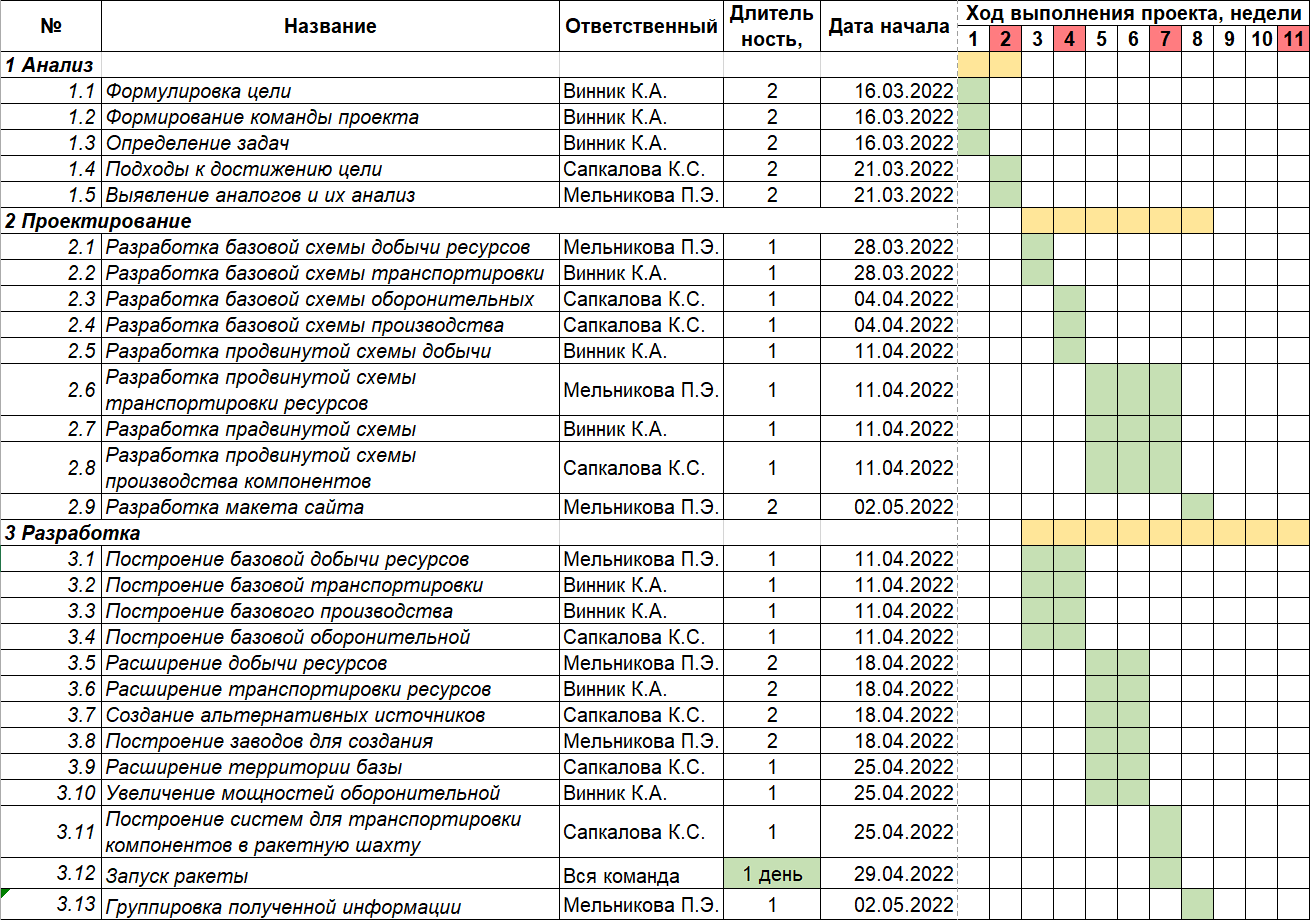


1. Календарный план проекта

Название проекта: Запусти ракету

Руководитель проекта: Обвинцев Олег Александрович

Таблица 1 – Календарный план





1. Определение проблемы

Мы воспользовались рядом эффективных способов выявления основных проблем пользователя:

* + - 1. Провели опрос среди студентов УрФУ, по итогу которого выяснили, что многим игрокам Factorio нужен ресурс, который будет направлять их по ходу игры.
      2. Проанализировали другие сайты по прохождению игры Factorio, для выявления их недостатков и исправления в собственном сайте.

Рассмотрев и обобщив собранную информацию, мы поняли что во время прохождения игры у игрока часто возникает вопрос, что делать дальше.

Таким образом проблемой является непонимание пользователем дальнейших действий в игре.

1. Подходы к решению проблемы

Мы рассмотрели возможные варианты решения нашей проблемы:

* + - 1. Создание мобильного приложения.
      2. Создание видео-урока.
      3. Создание буклета.
      4. Создание сайта.

Проанализировав плюсы и минусы каждого варианта, мы поняли, что мобильное приложение необходимо скачивать перед использованием – это непрактично.

Видео урок будет слишком длинным и в обилии тайм-кодов можно легко запутаться.

Буклет – вещь, которую необходимо создавать в больших количествах, чтобы им могли пользоваться другие люди. При этом будет затрачено большое количество материалов (бумага, краска и так далее).

Таким образом, идеальным вариантом стал сайт. Он постоянно доступен для любого пользователя в интернете, он не требует никаких материальных затрат, можно обеспечить его самостоятельное применение пользователем.

1. Изучение аналогов

YVID - игровой портал предоставляет различные гайды и статьи на разные этапы игры, от разных пользователей, из минусов: нет никакого разделения на категории и поэтому не всегда удается найти нужную тебе статью, также отсутствует навигация. Зато на сайте нет лишнего контента.

WIKI - основная и официальная википедия по игре, дает точную информацию по любому объекту игры, сайт очень полезен, но абсолютного новичка может сбить с толку объем информации по некоторым аспектам игры. Есть разделение на категории и навигация.

REDDIT - сайт с различными постами по игре содержащий, как и полезную информацию, замечательные чертежи для игры, но и развлекательный контент, который может мешать в поиске информации для конкретного раздела игры. Нет разделения на категории и навигации.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Пограммы-конкуренты | Разделение на категории | Отсутствие лишнего контента | Наличие навигации |
| YVID | нет | да | нет |
| WIKI | да | нет | да |
| REDDIT | нет | нет | нет |

Таблица 2 – Анализ конкурентов

Проанализировав сайты наших конкурентов мы поняли, что наш сайт должен содержать только последовательность действий для прохождения, а также в нём должна присутствовать навигация и разделение на категории.

1. Требования к продукту и к MVP

Требования к сайту:

* + - 1. Информация на сайте структурирована.
      2. Сайт имеет навигацию по темам.
      3. На сайте изложен только один из вариантов прохождения игры.
      4. Описаны основные механики Factorio, чтобы пользователю было легче ориентироваться на нашем информационном портале.
      5. Информация и картинки взяты из собственного прохождения игры командой, что максимально соответствует представленному на сайте алгоритму прохождения игры.
      6. Вся информация представлена на одной странице сайта, чтобы не засорять браузер пользователя большим количеством вкладок.

1. Стек для разработки

Платформа для разработки содержимого гайда – Microsoft Word.

Платформа для разработки дизайна – Figma.

Платформа для разработки сайта – Tilda.

1. Прототипирование

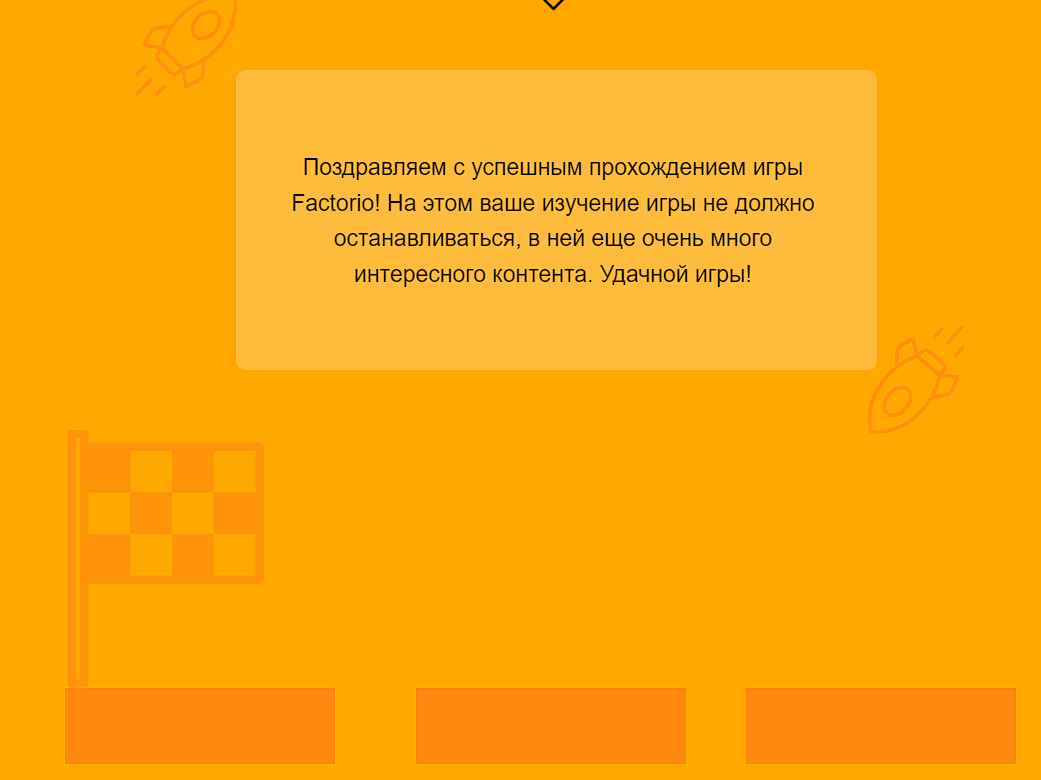
Логотип игры Factorio содержит в себе черный и оранжевый цвета, которые легли в основу нашего сайта. Factorio – игра о добыче, механизмах и производстве, поэтому фоновые изображения сайта подобраны в стиле стимпанк.

Стимпанк — направление научной фантастики, включающее технологию и декоративно-прикладное искусство, вдохновлённое паровой энергией конца XIX века.



1. Каждый заголовок находится в черной рамке с закругленными краями, так как логотип игры тоже не имеет острых углов.
2. Стрелки выполнены в стиле конвейерных лент из игры.
3. У картинок закруглены края так же, как и у заголовков.
4. Кнопка в правом нижнем углу каждого блока возвращает в панель навигации.

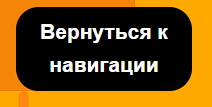
Так как в конце гайда мы достигаем конца игры, наш сайт завершается изображением финишного флага.



1. Разработка системы

Сайт разработан на платформе Tilda с помощью Zero Block. Это профессиональный редактор внутри Тильды, который позволяет реализовать любую идею, создавая блоки с собственным дизайном.

На сайте полностью реализован созданный прототип дизайна, за исключением кнопки навигации, которая в итоге имеет вид:



Каждый этап гайда вынесен в отдельный блок для удобного обращения к ним через навигацию.

На сайте присутствуют гиперссылки, которые переносят пользователя на дополнительные источники информации по игре.

1. Тестирование нашего продукта

Закончив создание нашего продукта, мы решили протестировать его на других людях. Наш сайт был предоставлен двум парням в возрасте 18 лет и девочке 14 лет. Их цель – пройти игру при помощи нашего гайда. Один из восемнадцатилетних игроков уже имел опыт в Factorio, остальные познакомились с ней впервые.

В результате опытный игрок прошёл игру немного быстрее, чем ранее. Остальные использовали наш гайд, а также ссылки оттуда на другие ресурсы и прошли игру успешно. Таким образом мы сделали вывод, что наш сайт информативен, работоспособен и действительно помогает пройти игру, а порой быстрее, чем без него.

Заключение

В итоге представлен эффективный продукт, позволяющий потребителю на любом этапе игры понять, что ему необходимо делать дальше.

К недостаткам можно отнести то, что мы рассмотрели лишь один вариант прохождения, а их можно сформировать огромное количество. Но наш алгоритм является одним из самых быстрых.

Мы выполнили поставленную в работе цель — создали сайт-гайд, который поможет новичкам в игре Factorio достичь запуска ракеты. При этом выполнили все поставленные задачи.

# Библиографический список

1. Steam // store.steampowered.com: онлайн магазин игр URL: https://store.steampowered.com/app/427520/Factorio/?l=russian (дата обращения: 11.03.2022).
2. Fandom Wiki // factorio.fandom.com: википедия по игре URL: https://factorio.fandom.com/ru/wiki/Factorio\_%D0%B2%D0%B8%D0%BA%D0%B8 (дата обращения: 17.04.2022).
3. Wiki // ru.wikipedia.org: википедия по игре URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Factorio (дата обращения: 17.04.2022).
4. Reddit // www.reddit.com: информационный онлайн портал по игре URL: https://www.reddit.com/r/factorio/ (дата обращения: 17.04.2022).
5. Yvid // yvid.ru: информационный онлайн портал по игре URL: https://yvid.ru/guides/factorio/ (дата обращения: 17.04.2022).
6. Tilda Education // tilda.education: обучение по Figma URL: https://tilda.education/articles-figma (дата обращения: 25.04.2022).
7. Tilda Education // tilda.education: обучение по Tilda URL: https://tilda.education/ (дата обращения: 17.05.2022).