



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 – РТИ

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: **Запусти ракету**

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: LR3

Екатеринбург

2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Команда	4
Целевая аудитория	5-6
Календарный план проекта	7
Определение проблемы	8
Подходы к решению проблемы	8
Анализ аналогов.....	9
Требования к продукту и к MVP	10
Стек для разработки.....	10
Заключение.....	11

ВВЕДЕНИЕ

Сейчас, в эпоху информационных технологий, существует огромное количество источников самой различной информации. Кажется, что в такое время можно без труда узнать что угодно, однако на деле это не всегда оказывается так. Пытаясь найти нужную информацию, пользователь натывается на множество однотипных сайтов, бесполезные сведения.

Данная проблема затронула и сферу компьютерных игр. Factorio — это игра в жанре симулятора строительства и управления, где игроку предстоит добывать ресурсы, исследовать технологии, строить инфраструктуру, автоматизировать производство и сражаться с чужеземными врагами. Несмотря на свою простоту с визуальной точки зрения, игра отличается достаточно высоким порогом вхождения, справиться с которым порой не поможет даже обучение.

Наша цель создать обучающий сайт по игре Factorio, где будут кратко изложены основные механики игры, справочник, а также все необходимое для ее прохождения. Актуальность нашего проекта заключается в том, чтобы упростить игровой процесс для новичка в Factorio.

Исходя из цели, поставлены следующие задачи:

- 1) Самостоятельно пройти и изучить игру, дать ответы на вопросы, возникающие у новичков в процессе всего прохождения.
- 2) Найти аналоги, изучить их, выявить минусы с точки зрения новичков.
- 3) Структурировать полученную информацию и поместить ее на одном сайте. Создать интуитивно понятный, удобный интерфейс и приятный дизайн.

КОМАНДА

Соколова Валерия Юльевна РИ-110910 – тимлид, аналитик

Русскова Варвара Владимировна РИ-110930 – разработчик, дизайнер

Попова Валерия Евгеньевна РИ-110943 – аналитик

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Для определения целевой аудитории мы использовали методику 5W Марка Шеррингтона. Сегментация рынка проводится по 5 вопросам:

Что?

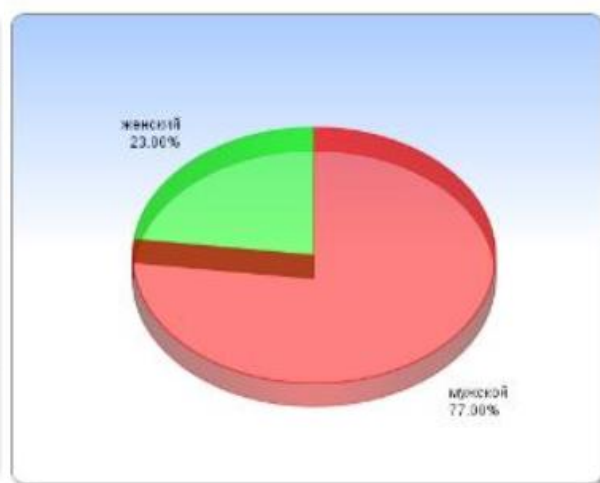
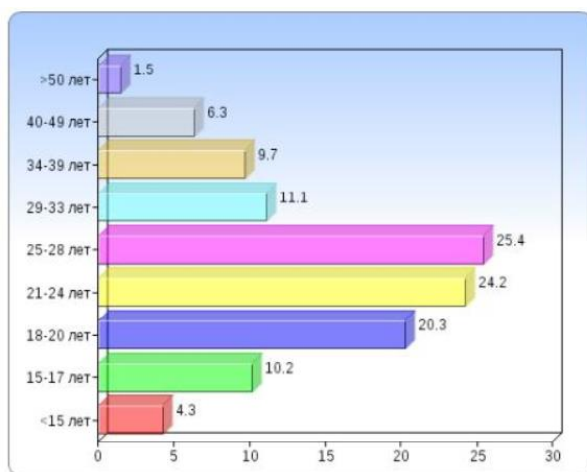
Это сегментация по типу товара: что мы предлагаем потребительской группе? Какие товары/услуги?

Обучающий веб-сайт по игре Factorio.

Кто?

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

Не существует статистики по игрокам в Factorio, поэтому возьмем статистику всех геймеров в России, которые могут быть потенциальными игроками в Factorio.



Почему?

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

Людам будет интересен наш продукт, так как в нем будет лаконично изложена информация, полезная для понимания и прохождения игры. Плюсом нашего гайда также будет большая актуальность по сравнению с аналогами, так как исследуется самая новая версия.

Когда?

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

1) На ранних этапах игры для понимания базовых механик и принципа действия базовых построек. Категория “Удобства” даст игроку более легкий старт.

2) На средних и поздних этапах, игроку может понадобиться информация о технологиях и рецепты.

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.

Веб-сайт, который удобно просматривать с компьютера и телефона.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОЕКТА

Название проекта: Гайд по запуску ракеты в игре Factorio

Руководитель проекта: Хрушков Артем Евгеньевич

№	Название	Ответственный	Длительность	Дата начала	Временные рамки проекта																			
					1 нед	2 нед	3 нед	4 нед	5 нед	6 нед	7 нед	8 нед	9 нед	10 нед	11 нед	12 нед								
Инициирование																								
8	1.1 Выбор идеи проета	Соколова В.Ю.	2 недели	16.02.2022																				
9	1.2 Формирование команды проекта	Русскова В.В.	2 недели	16.02.2022																				
10	1.3 Встреча с куратором	Русскова В.В.	2 недели	06.03.2022																				
11	1.4 Распределение ролей	Попова В.Е.	2 недели	06.03.2022																				
Анализ																								
13	2.1 Определение ЦА и формулировка цели	Попова В.Е.	1 неделя	21.03.2022																				
14	2.2 Создание описания проекта	Соколова В.Ю.	1 неделя	21.03.2022																				
15	2.3 Анализ аналогов	Русскова В.В.	1 неделя	28.03.2022																				
16	2.4 Определение платформы для создания продукта	Русскова В.В.	1 неделя	28.03.2022																				
17	2.5 Формулирование требований к MVP продукта	Попова В.Е.	1 неделя	28.03.2022																				
18	2.6 Оформление карточки проекта	Соколова В.Ю.	1 неделя	28.03.2022																				
Разработка																								
20	3.1 Создание карты сайта, определение содержания проекта	Соколова В.Ю.	1 неделя	04.04.2022																				
21	3.2 Создание странички гайда в Notion	Русскова В.В.	1 неделя	11.04.2022																				
22	3.3 Получение пользовательского опыта и его перенос в гайд	Попова В.Е., Соколова В.Ю.	5 недель	11.04.2022																				
23	3.3.1 Изучение игровых механик		5 недель	11.04.2022																				
24	3.3.2 Изучение системы добычи и обработки ресурсов		5 недель	11.04.2022																				
25	3.3.3 Изучение карты технологий, системы исследования технологий		5 недель	11.04.2022																				
Внедрение																								
27	4.1 Оформление MVP	Соколова В.Ю.	1 неделя	04.05.2022																				
28	4.2 Оформление презентации	Русскова В.В.	1 неделя	04.05.2022																				
29	4.3 Защита проекта	Попова В.Е.		11.05.2022																				

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Из-за высокого порога вхождения, новым игрокам будет сложно начать. Непонимание некоторых аспектов игровых механик, назначения некоторых предметов и конструкций, отсутствие информации о врагах и их эволюции – все это может отбить у новичка желание продолжать игру.

Информацию можно найти на официальной вики или в видео-прохождениях, однако это может занять много времени.

ПОДХОДЫ К РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ

Главной проблемой стала возможная потеря интереса к игре в результате долгого поиска неструктурированной информации. Решением данной проблемы станет создание обучающего веб-сайта, ориентированного на тех, кто еще не прошел игру. Гайд не будет включать разделы для продвинутых, такие как, например, достижения, консольные команды, спидран и т.д.

Таким образом, наш продукт будет проигрывать в разнообразии контента, однако будет намного эффективнее в плане экономии времени.

АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Мы обнаружили два прямых конкурента, у которых аналогичное программное обеспечение на аналогичном рынке и работающее с целевой аудиторией, что и наш разрабатываемый продукт.

Аналоги:

1) Официальная википедия Factorio – «wiki.factorio.com».

Достоинства:

- a) Огромная база по игре, которая поддерживается многими авторами статей.
- b) Форум, где люди могут помочь друг другу в различных вопросах.

Недостатки:

- a) Новичку сложно сориентироваться в таком большом количестве точных данных.
- b) Долгий поиск информации.

2) Руководства в Steam и uvid.

Достоинства:

- a) Благодаря одностраничному формату руководство читается быстро и интересно.
- b) Достаточно подробно описаны первые шаги.

Недостатки:

- a) Мало информации об исследованиях и технологиях.
- b) Отсутствие чертежей.

ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ И К MVP

Требования к MVP продукта следующие:

- должна быть сформирована основная структура сайта, идея навигации по приложению

- определится с дизайном, цветами, в которых выполнен сайт
- добавить информацию о всех этапах прохождения

Требования к продукту следующие:

- готов дизайн приложения: умеренная цветовая палитра (не более трех цветов), используется не более двух шрифтов.

- добавить разделы: удобства, справочник, враги и оборона
- добавить необходимые чертежи
- адаптивность

СТЕК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Команда проекта выбрала платформу для разработки сайта – конструктор **Notion**.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы над проектом наша команда прошла игру изучила и проанализировала механики добычи и транспортировки ресурсов, чертежи, ключевые конструкции (конвейеры, печи, буры и т.д.), освоила работу с электроэнергией и в конечном итоге запустила ракету.

На основании этих знаний, мы создали обучающий сайт по игре Factorio, который теперь может служить отличной опорой для всех начинающих.