



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина» (УрФУ)
Институт радиозлектроники и информационных технологий - РТФ

ОТЧЕТ
о проектной работе
по теме: Запусти ракету
по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Листик в пруду

Екатеринбург
2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Команда	5
Целевая аудитория	6
Календарный план проекта	8
Определение проблемы	9
Подходы к решению проблемы	10
Анализ аналогов	11
Требования к продукту и к MVP	12
Стек для разработки	13
Прототипирование	14
Разработка системы	16
Заключение	17

Введение

В эпоху огромного количества источников информации очень сложно быстро найти информацию. При поиске информации мы натываемся на огромное количество ссылок и в каждой из них тонны разной информации, эта проблема актуальна до тех пор, пока не будет создано централизованное хранилище информации или всё не подчинится одному сервису, а значит никогда, ведь в интернет может внести информацию кто угодно.

Эта проблема касается и тех, кто просто сел поиграть в игру. Современные игры полны информации, которую просто так не разобрать без “гугла”, но начав искать конкретную информацию пользователи натываемся на кучу ненужных прохождений, форумов, отзывов.

Наше приложение решает проблему доступности важной информации т.к мы попытались максимально упростить интерфейс приложения и максимально насытить его нужной информацией. На данный момент у нас есть конкуренты в лице полноценных сайтов: wiki.factorio.com, factorio.fandom.com, factorio.su и другие. По количеству контента невозможно с ними конкурировать: их наполняет комьюнити и ежедневно десятки правок, дополнений, статей появляется на сайте, но у таких проектов есть одна проблема - они перегружены. Мы же попытались понять то, какая информация всегда должна быть под рукой и в максимально доступной форме предоставить её пользователю.

Целью нашего продукта является разработка приложения, которое минимизирует время поиска важной информации по игре factorio, грамотно структурирует ее и предоставит в максимально доступном формате.

Исходя из поставленной цели, в работе определены следующие задачи:

- создать минималистичный и интуитивно понятный интерфейс приложения
- добавить в приложение действительно важную информацию
- оффлайн формат

Команда

Бартев Андрей Ильич (тимлид) РИ - 110935

Крылов Никита Андреевич (программист) РИ - 110945

Удочкин Сергей Юрьевич (дизайнер) РИ - 110945

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 ? (Сегментация по типу товара: что вы предлагаете потребительской группе? какие товары/услуги?)

Мы предлагаем приложение, позволяющее максимально быстро найти нужную информацию по игре factorio

Кто ? (Сегментация по типу потребителя: кто приобретает товар/услугу? какой пол, геоположение, возраст?)

Исходя из опроса, проведенного среди друзей, знакомых, родственников, а также из данных по статистике о том, кто играет в factorio, мы выявили, что нашей целевой аудиторией являются игроки от 14 до 25 лет, в основном преобладает мужской пол

Почему ? (Сегментация по типу мотивации к совершению покупки и потребления: какова потребность или мотивация клиента? какую проблему решает товар?)

Скорость нахождения информации является главным преимуществом нашего продукта, информация всегда под рукой

Когда ? (сегментация по ситуации в которой приобретается продукт: когда потребители хотят приобрести товар?)

Наш продукт нужен при старте игры в factorio

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

Решение найти наш продукт возникает в самом начале игры, когда у игрока отсутствует опыт и знания об игре

Календарный план проекта

№	Название	Ответственный	Длительность	Дата начала	Временные рамки проекта								
					1 нед	2 нед	3 нед	4 нед	5 нед	6 нед	7 нед	8 нед	
Анализ													
1.1	Определение проблемы	Бартев А.И.	1 неделя	19.03.2022									
1.2	Выявление целевой аудитории	Бартев А.И.	1 неделя	19.03.2022									
1.3	Подходы к решению проблемы	Бартев А.И.	1 неделя	19.03.2022									
1.4	Определение платформы и стека	Никита	1 неделя	19.03.2022									
1.6	Формулировка цели, требований к MVP	Бартев А.И.	1 неделя	26.03.2022									
1.5	Анализ аналогов	Сергей	1 неделя	26.03.2022									
1.7	Карточка проекта	Бартев А.И.	1 неделя	26.03.2022									
1.8	Изучение игры	Сергей	3 недели	19.03.2022									
Проектирование													
2.1	Архитектура системы, дизайн	Никита	2 недели	02.04.2022									
2.2	Разработка сценариев использования системы	Бартев А.И.	2 недели	02.04.2022									
2.3	Прототипы интерфейсов	Никита	1 неделя	09.04.2022									
2.4	Темы, разделы, информационная начинка	Сергей	3 недели	09.04.2022									
Разработка													
3.1	Написание кода/сборка приложения	Никита	2 недели	09.04.2022									
3.2	Тестирование приложения	Бартев А.И.	1 неделя	16.04.2022									
Внедрение													
4.1	Дизайнерское оформление MVP	Сергей	2 недели	23.04.2022									
4.2	Техническое оформление MVP	Никита	2 недели	23.04.2022									
4.3	Написание отчета	Бартев А.И.	2 недели	30.04.2022									
4.4	Оформление презентации	Бартев А.И.	2 недели	30.04.2022									
	Защита проекта	Бартев А.И.	1 день	11.05.2022									
	Подведение итогов	Бартев А.И.	1 день	14.05.2022									

Определение проблемы

Изучив отзывы на форумах нам стало понятно, что многие игроки тратят большую часть времени не на игру, а на поиск нужной им информации, причем в основном это информация о предметах в factorio. Игрокам трудно понять для чего тот или иной предмет и как его использовать, также игрокам недоступна информация о врагах в игре. Игроки хотели бы оффлайн сервис т.к не у всех есть доступ в интернет при игре.

Подходы к решению проблемы

Проблема постоянной нужды в интернете решается довольно просто - нужно брать весь контент с локальных папок, а не с серверов.

Первоначально была идея сделать много разделов в приложении (список предметов, использование предметов, ресурсы для предметов, список врагов, повадки врагов, вопросы), но в итоге мы решили, что трех основных разделов будет достаточно под наши цели (информация о предметах, информация о врагах, общие популярные вопросы)

Проблема с поиском информации по предметам/врагам решается путем внедрения в приложение отдельных разделов с этой информацией.

Анализ аналогов

Мы не обнаружили прямых конкурентов по нашей теме в открытом доступе с аналогичным программным обеспечением, но общими конкурентами для нас остаются: wiki.factorio.com, factorio.fandom.com, factorio.su, они выигрывают нас как полноценный источник информации, но значительно проигрывают как быстрый справочник в данных вещах:

- огромное количество разделов, ссылок
- зависимость от интернета и долгие загрузки
- на разных сайтах разная информация

Требования к продукту и к MVP

Требования к MVP продукта следующие:

- должна быть сформирована основная идея навигации по приложению
- определится с дизайном
- определить количество информации
- добавить минимальный контент в каждый из 3 разделов

Требования к продукту следующие:

- готов дизайн приложения
- каждый раздел должен быть полностью готов
- отсутствие каких-либо багов и проблем с производительностью

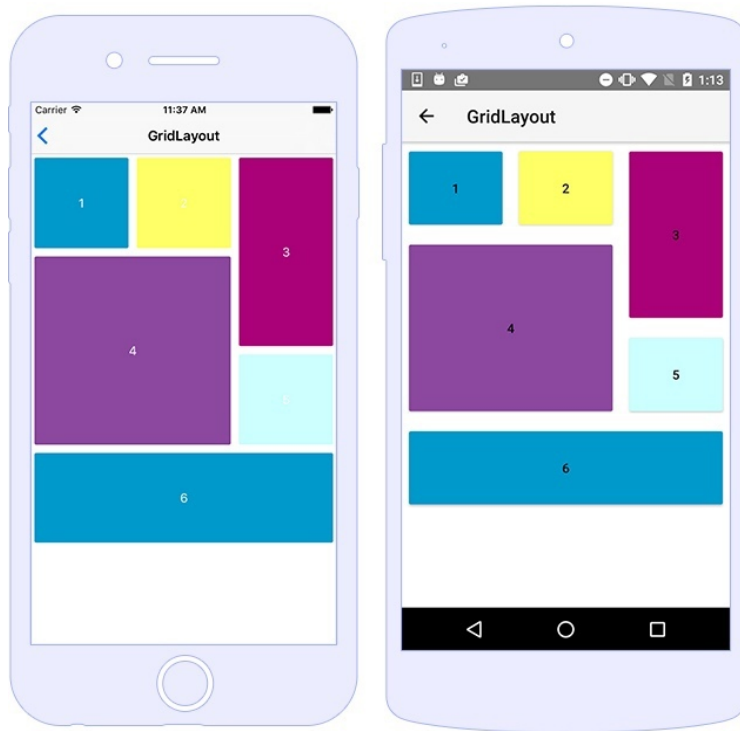
Стек для разработки

Разработка ведется на языке C# с помощью платформы Xamarin

Дизайн разрабатывается в Photoshop

Прототипирование

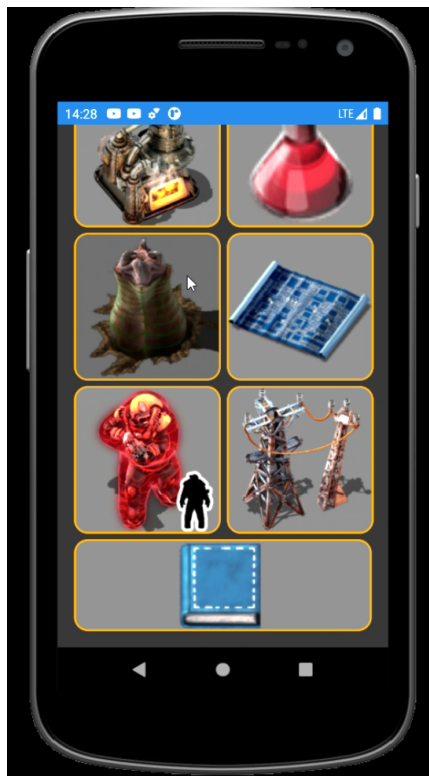
Первоначальная идея дизайна приложения была такая



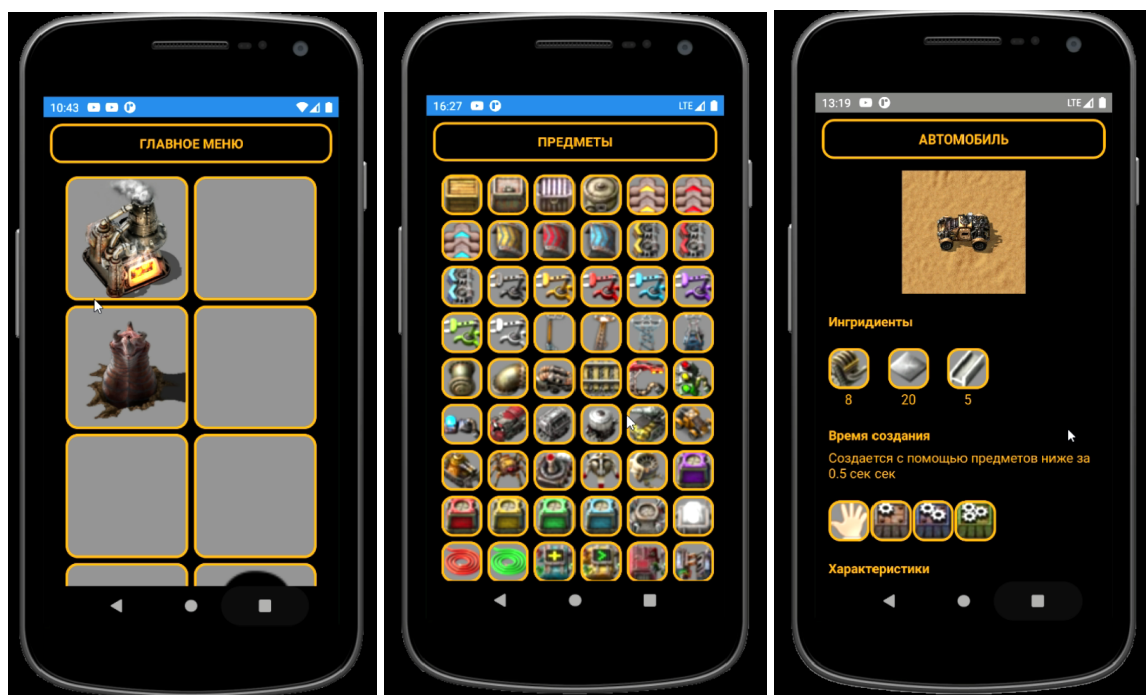
Сразу же мы приступили к разработке и через некоторое время у нас
ВЫШЛО ВОТ ЭТО:



Это и стало нашей отправной точкой, в дальнейшем мы экспериментировали с оформлением:



Но в итоге мы пришли к финальному решению:



Разработка системы

Алгоритм приложения:

- Выбор нужного раздела
- Выбор интересующего объекта
- Чтение информации об объекте
- Свободное перемещение из меню по разделам и наоборот

Заключение

В ходе работы над приложением были рассмотрены важнейшие принципы создания карманного справочника. На данном этапе мы реализовали всё что хотели: вся информация о предметах, врагах, ответы на популярные вопросы. В дальнейшем данное приложение, при необходимой поддержке, сможет конкурировать с полноценными сайтами, будет добавлено много различных разделов, планируется уход от офлайн режима в онлайн с полноценной поддержкой комьюнити, но уже сейчас наше приложение способно:

- показать всю информацию о предметах
- показать всю информацию о врагах
- плавно работать на слабых телефонах
- удивить пользователя своей интуитивностью