

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 радиоэлектроники и информационных технологий - РТФ

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: Обучающее приложение для прохождения компьютерной игры

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Работяги

Студенты: Купцова Арина Валерьевна РИ-110931

Волосникова Ксения Павловна РИ-110931

Чащухин Григорий Владимирович РИ-110931

Куратор: Копотев Н. В.

Екатеринбург

2022

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc106401350)

[Команда 4](#_Toc106401351)

[Целевая аудитория 5](#_Toc106401352)

[Календарный план проекта 6](#_Toc106401353)

[Стек для разработки 8](#_Toc106401354)

[Анализ аналогов 9](#_Toc106401355)

[Процесс разработки 11](#_Toc106401356)

[MVP 12](#_Toc106401357)

[Пример использования 13](#_Toc106401358)

[Заключение 14](#_Toc106401359)

Введение

В настоящее время существует множество различных компьютерных игр. Есть десятки видов/типов/жанров игр: симуляторы, стратегии, стрелялки и другие. Игры бывают как самые простые, так и самые сложные. Если с первыми все понятно, то с последними часто возникают трудности. Игрокам порой сложно догадаться как пройти тот или иной уровень. Чтобы узнать, как им нужно действовать в таком случае, они бегут в интернет и ищут различные советы. Одной из таких игр является Factorio. Factorio – оригинальная экономическая стратегия, в которой игроку предстоит превратить целую планету в огромную фабрику. Пройти полностью эту игру без помощи будет очень трудно.

Поэтому цель нашего проекта заключается в создании единого гайда по прохождению этой игры.

Для выполнения этой цели мы поставили перед собой следующие задачи:

1. Ознакомиться с сюжетом, интерфейсом, уровнями игры
2. Пройти обучение, узнать фишки и полезные лайфхаки
3. Пройти игру и запустить ракету
4. Структурировать информацию, написать гайд по прохождению
5. Подготовить макет сайта
6. Создать многостраничный сайт

*Куратор:* Копотев Никита Викторович

Команда

Купцова Арина Валерьевна РИ-110931 – Teamlead, дизайнер

Волосникова Ксения Павловна РИ-110931 – Аналитик

Чащухин Григорий Владимирович РИ-110931 – Аналитик

Целевая аудитория

Целевой аудиторией проекта являются новые игроки, люди, у которых есть проблемы с прохождением или появились какие-то трудности на определенном этапе, программисты, проходящие собеседование.

Календарный план проекта

Название проекта: Обучающее приложение для прохождения компьютерной игры

Руководитель проекта: Копотев Никита Викторович

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Ответственный** | **Длительность** | **Дата начала** | **Временные рамки проекта** | | | | | | | | |
| 1 нед | 2 нед | 3 нед | 4 нед | 5 нед | 6 нед | 7 нед | 8 нед |
| ***Подготовка*** | | | | | | | | | | | | | |
| *1.1* | *Распределение ролей внутри команды* | Вся команда | 1 день | 25.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.2* | *Связь с куратором* | Вся команда | 1 неделя | 25.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.3* | *Прохождение обучения в игре* | Купцова Арина, Волосникова Ксения | 2 дня | 26.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.4* | *Создание общего сервера, добыча ресурсов* | Чащухин Григорий | 3 дня | 28.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.5* | *Настройка логистики* | Волосникова Ксения | 1 неделя | 28.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.6* | *Постройка сооружений* | Чащухин Григорий | 2 недели | 01.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.7* | *Исследования* | Купцова Арина | 2 недели | 02.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.8* | *Запуск ракеты* | Вся команда | 2 дня | 16.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Анализ*** | | | | | | | | | | | | | |
| *2.1* | *Формулировка цели* | Вся команда | 1 неделя | 10.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.2* | *Формулирование требований к продукту* | Вся команда | 1 день | 17.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.3* | *Определение задач* | Вся команда | 1 неделя | 17.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.4* | *Определение основных тем гайда* | Чащухин Григорий | 1 неделя | 10.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.5* | *Выявление целевой аудитории* | Волосникова Ксения | 1 день | 17.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.6* | *Анализ аналогов* | Купцова Арина | 3 дня | 17.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.7* | *Составление карточки проекта* | Волосникова Ксения | 3 дня | 20.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Разработка сайта*** | | | | | | | | | | | | | |
| *3.1* | *Написание гайда* | Чащухин Григорий | 3 недели | 15.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.2* | *Выбор основного дизайна сайта* | Купцова Арина | 1 неделя | 10.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.3* | *Создание макета* | Купцова Арина | 1 неделя | 15.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **№** | **Название** | **Ответственный** | **Длительность** | **Дата начала** | **Временные рамки проекта** | | | | | | | | |
| 1 нед | 2 нед | 3 нед | 4 нед | 5 нед | 6 нед | 7 нед | 8 нед |
| *3.4* | *Оформление гайда* | Купцова Арина | 3 недели | 22.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.5* | *Настройка адаптации для разных устройств* | Волосникова Ксения | 1 неделя | 10.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.6* | *Доработка мелких недочетов* | Купцова Арина | 2 недели | 20.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Подготовка к защите*** | | | | | | | | | | | | | |
| *4.1* | *Написание отчета* | Купцова Арина | 1 неделя | 01.06 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.2* | *Оформление презентации* | Волосникова Ксения | 1 неделя | 01.06 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | *Защита проекта* |  |  | 20.06 |  |  |  |  |  |  |  |  |

Стек для разработки

Мы долго думали, как лучше реализовать наш продукт. Во время игры мы пришли к выводу, что удобнее всего будет сделать сайт. Главная задача –сделать продукт, которым будет удобно пользоваться. Первое, что делает человек, столкнувшись с проблемой, это залезает в интернет. На наш взгляд сайт имеет ряд преимуществ, например: удобство навигации, комфортный переход из игры в гайд.

Мы решили сделать сайт с помощью конструктора «Tilda». Это наиболее удобный стек с интуитивно понятными инструментами.

Анализ аналогов

На просторах интернета мы нашли два основных вида аналогов. Это видеоуроки и сайты с описанием прохождения.

Рассмотрим, что из себя представляют видеоуроки. В первом, из проанализированных нами уроков, показан только пример прохождения игры, присутствует объяснение, но не слишком подробно.



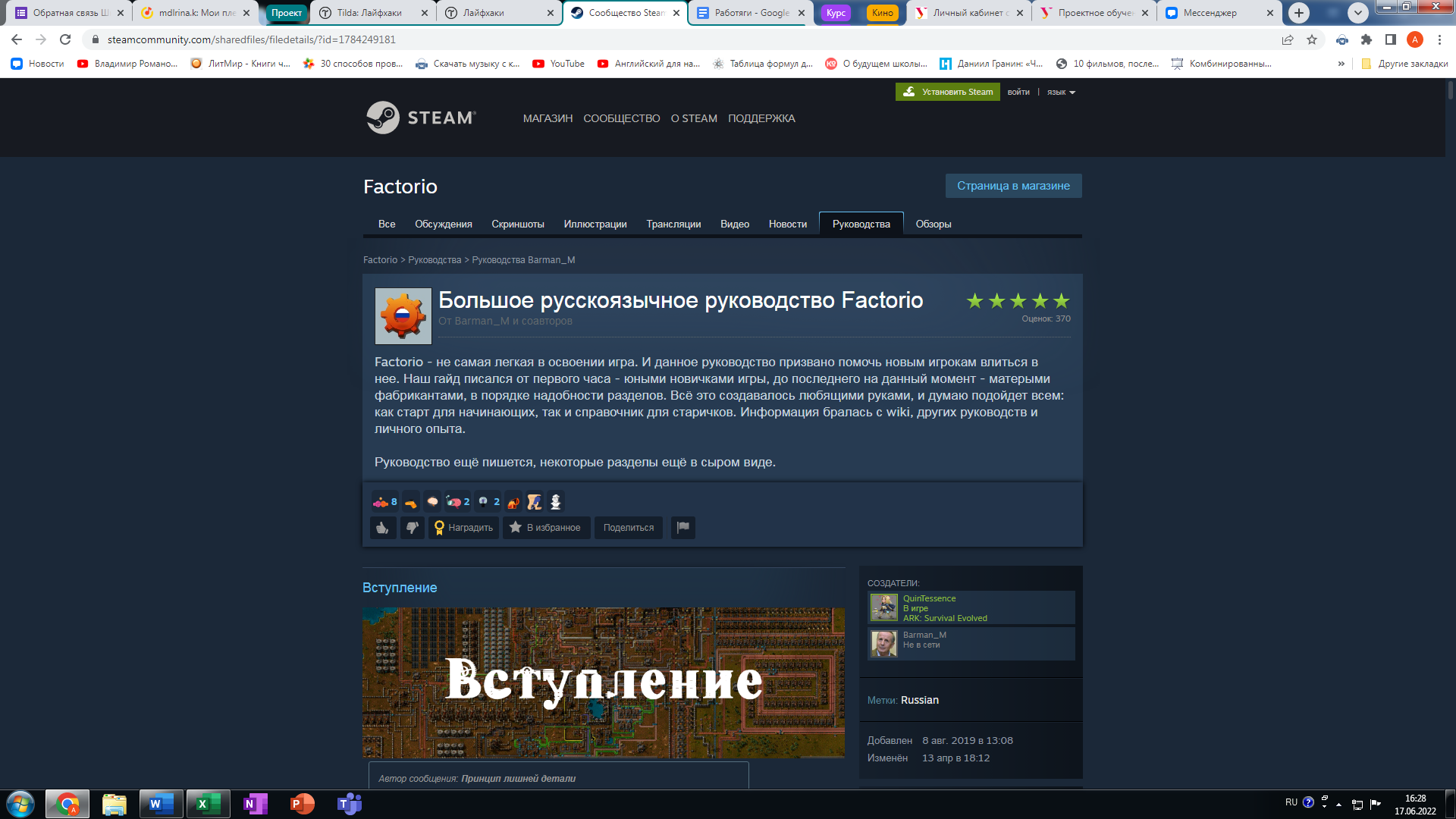
На рисунке 1.1 показан скриншот первого видеоурока

В другом видеоуроке подробно описаны базовые принципы и функции игры, игрокам не начального уровня эта информация не будет полезна.



На рисунке 1.2 показан скриншот второго видеоурока

Вторым видом аналогов являются сайты. В них так же подробно описана общая суть игры или основные функции.



На рисунке 2.2 показан скриншот гайда в Steam

Очевидный минус этих гайдов – отсутствие помощи именно в дальнейшем развитии и совершенствовании навыков игроков. Эти гайды буквально проходят игру вместо игроков, что мы считаем в корне неправильным.

Процесс разработки

Наша работа началась с изучения игры и полного погружения в неё. Это был весьма долгий и непростой процесс, но это позволило нам на собственном опыте изучить все проблемы, с которыми могут столкнуться игроки. После этого мы были полностью готовы к составлению гайда. Сначала был проведен анализ аналогов, представленных в интернете. В ходе которого мы решили делать проект, который будет принципиально отличаться от аналогов. Составив план, приступили к составлению и дизайну страниц сайта. В результате мы получили наглядное пособие с интуитивно понятной навигацией.

MVP

Сайт, на котором для каждого аспекта игры есть мини-руководство. Каждая страница будет посвящена отдельному этапу прохождения.

Функции:

* Помощь в прохождении
* Способы оптимизации производства
* Преодоление сложных этапов игры
* Отдельные интерпретации решений

Пример использования

Перед началом игры мы рекомендуем внимательно изучить «Введение», в ней описаны удачные настройки карты и мира. Дальше на начальных этапах будет полезно пользоваться страницей «Ресурсы». В процессе продвижения игры и на более поздних её этапах Вам пригодятся страницы «Электроэнергия» и «Исследования». Страница «Лайфхаки» наиболее интересная, на неё вы можете заглядывать в любое время, там собраны советы, с которыми ваша игра станет легче и приятнее.

Заключение

Перед нами была поставлена задача создать обучающий гайд по игре Factorio. В планах было реализовать проект таким образом, чтобы он помогал и поддерживал игроков на пути прохождения игры, а не давал полностью готовое прохождение, которое и так присутствует на просторах интернета. В результате у нас получилось создать сайт, в котором представлены идеи по улучшению тактики игры и множество моделей, которые призваны оптимизировать внутренние процессы игры. Кроме этого, конечно, мы осветили и основные функции игры, такие как горячие клавиши и общую концепцию игры.