

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: Web-справочник по игре Factorio

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Я МОЖЕТ И НЕ МОЖЕТ, НО ХОТЯ БЫ НЕ Я

Екатеринбург

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Команда	5
Целевая аудитория	6
Календарный план проекта	8
Определение проблемы	12
Подходы к решению проблемы	13
Анализ аналогов	14
Требования к продукту и к MVP	15
Стек для разработки	17
Прототипирование	18
Разработка системы	21
список литературы	24

Введение

В эпоху современных информативных технологий люди все больше опираются на технику. Новые инновационные открытия значительно облегчают и усовершенствуют нашу жизнь. Пароварки, блендеры, посудомоечные машины, очистители и увлажнители воздуха, кредитные карты, электронная почта, современные фото и видеотехника – все это делает не только нашу жизнь более, но и дает возможным то, что не было так просто и доступно раньше.

Сейчас многие люди, вне зависимости от возраста, пола и национальности, для отдыха от суеты жизни выбирают погружение в иную реальность, а именно в виртуальную. Рынок видеоигр ломится от изобилия, ведь на это действительно есть спрос. Так и игра Factorio имеет свою аудиторию, которая ценит и любит данную игру.

Главной проблемой, с которой сталкивается пользователь при прохождении игры — является отсутствие нужной информации в удобном формате. Так как игра сложная, требует к себе логического мышления, много внимания, а также большого количества знаний, пройти ее не так-то просто.

Веб-сайт в формате справочника может помочь с данной проблемой, но для более эффективного потребления информации, она должна быть визуально понятно представлена. Этим не могут похвастаться некоторые основные источники информации по игре Factorio, поэтому мы решили создать свою версию справочника, чтобы помочь пользователям.

Актуальность данной работы заключается в том, что игра имеет свой спрос, а значит и информация по ней всегда будет необходима для простых обывателей и начинающих игроков.

Целью данной работы является разработка справочника, представленного в формате веб-страницы, который содержит в себе различную информацию по игре Factorio в удобном и наглядном формате.

Исходя из поставленной цели, в работе были определены следующие задачи:

- _ Пройти игру Factorio и выявить проблемы, с которыми сталкиваются пользователи
- Проанализировать все основные источники информации,
 выявить плюсы и минусы существующих аналогов
- Собрать информацию и разработать дизайн
 Разработать веб-сайт в формате справочника, хранящий в себе отобранную информацию, необходимую для прохождения игры.

КОМАНДА

Тимлид: Лукманова Эвелина Илгизовна 110935

Программист: Хусаинов Тимур Азаматович 110933

Дизайнер: Лисник Екатерина 110946

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Для определения целевой аудитории используется методика 5W Марка Шеррингтона. Это наиболее распространенный способ определения целевой аудитории и психологических характеристик, которыми обладают потенциальные потребители.

Сегментация рынка проводится по 5 вопросам:

а) Что? — сегментация по типу товара: что вы предлагаете потребительской группе? какие товары/услуги?

Наша команда предлагает потребителям web-справочник по игре Factorio, позволяющий найти информацию не только о самой игре, но и о её компонентах. Информация структурирована по блокам и темам и представлена в удобном формате.

б) Кто? – сегментация по типу потребителя: кто приобретает товар/услугу? какой пол, геоположение, возраст?

Нашей целевой аудиторией в основном являются люди в возрасте от 16 до 30 лет, иные критерии для сегментации отсутствуют.

- в) Почему? сегментация по типу мотивации к совершению покупки и потребления: какова потребность или мотивация клиента? какую проблему решает товар/услуга?
 - Зачастую пользователю трудно пройти игру Factorio самостоятельно или же он тратит на это много времени, поэтому мы решили создать web-справочник, благодаря которой игрок сможет получить нужную для себя информацию в удобном формате.
- г) Когда? сегментация по-ситуации, в которой приобретается продукт: когда потребители хотят приобрести товар/услугу?

Нашей услугой потребитель может воспользоваться непосредственно во время освоения игры Factorio. Сайт не только упростит процесс прохождения, но и сэкономит время пользователя.

д) 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.

Точкой контакта с пользователем является web-сайт, доступ к которому можно получить как с компьютера/ноутбука, так и с мобильного телефона. Наш продукт может помочь игроку найти необходимую для него информацию по игре Factorio.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОЕКТА

Название проекта: Web-справочник по игре Factorio

Руководитель проекта: Филиппова Маргарита Евгеньева

Таблица 1- Календарные план проекта

N₂	Задача	Ответственн	Длительн	Дата	Неделя							
31=	Зада та	ый	ость	начала				ТСД	CJIJ			
Анализ						2	3	4	5	6	7	8
1.1.	Объединение в команду	Лукманова Эв.	1 неделя	30.03.2022								
1.2.	Знакомство с членами команды	Лукманова Эв.	1 неделя	30.03.2022								
1.3.	Знакомство с куратором	Лукманова Эв.	1 неделя	30.03.2022								
1.4.	Распределени е ролей	Лукманова Эв.	1 неделя	30.03.2022								
1.5.	Определение ЦА	Вся команда	1 неделя	30.03.2022								
1.6.	Выявление «болей» проекта	Вся команда	1 неделя	30.03.2022								
1.7.	Выбор среды разработки	Вся команда	1 неделя	30.03.2022								
1.8.	Анализ аналогов	Вся команда	1 неделя	30.03.2022								
1.9.	Определение пользователей продукта	Вся команда	1 неделя	06.04.2022								
1.10.	Формулирова ние MVP	Вся команда	1 неделя	06.04.2022								

	Анализ							
1.11.	возможностей	Вся команда	1 неделя	06.04.2022				
1.11.		Вся команда	т неделя	00.04.2022				
	команды							
1 10	Определение	, n	1	06.04.2022				
1.12.	итогового	Вся команда	1 неделя	06.04.2022				
	решения							
	Составление							
1.13.	карточки	Лукманова Эв.	1 неделя	06.04.2022				
	проекта							
		Пр	оектировани	ie	 	 	 	
2.1.	Выбор среды	Хусаинов Т.	1 неделя	13.04.2022				
2.1.	разработки	Лусаинов 1.	т неделя	15.04.2022				
	Изучение							
	среды							
2.2.	разработки	Хусаинов Т.	2 неделя	13.04.2022				
	будущего							
	сайта							
	Создание							\exists
2.3.	диаграммы	Лисник Ек.	1 неделя	13.04.2022				
	пользователя							
	Создание							\dashv
	чернового							
2.4.	варианта	Лисник Ек.	2 неделя	13.04.2022				
	интерфейса							
	Разработка							\dashv
2.5.	структуры	Лисник Ек.	2 неделя	13.04.2022				
	проекта		, , , , , ,					
	Проверка							\dashv
2.6.	удобства	Лисник Ек.	1 неделя	13.04.2022				
	сайта							
	Выбор							\dashv
2.7.	цветовой	Лисник Ек.	1 неделя	13.04.2022				
	пветовои							

	гаммы для							\Box
	продукта							
	Выбор							\dashv
	шрифта для							
2.8.	оформления	Лисник Ек.	1 неделя	13.04.2022				
	текста							
	Составление							
2.0		Поми самара Эр	1	13.04.2022				1
2.9.	календарного	Лукманова Эв.	1 неделя	13.04.2022				1
	плана							\blacksquare
2.10	Отбор			12.04.2022				
2.10.	контента для	Лукманова Эв.	2 неделя	13.04.2022				
	сайта							
			Разработка					
3.1.	Написание	Хусаинов Т.	2 неделя	20.04.2022				
3.1.	кода	2 подоля	20.01.2022					
	Съемка							
3.2.	материала для	Хусаинов Т.	2 неделя	20.04.2022				
	продукта							
	Создание							
	главной	П Г	2	20.04.2022				
3.3.	станицы	Лисник Ек.	2 неделя	деля 20.04.2022				1
	продукта							
	Создание							
3.4.	меню	Лисник Ек.	2 неделя	20.04.2022				1
	продукта							
	Создание							\exists
3.5.	блоков	Лисник Ек.	2 неделя	20.04.2022				1
	продукта							1
	Заполнение							\dashv
3.6.	блоков	Лисник Ек.	2 неделя	20.04.2022				
	информацией	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,						
3.7.	Запуск сайта	Лисник Ек.	2 неделя	20.04.2022				\dashv
5.7.	July OK Carria	JINOIPIK EK.	2 подоли	20.04.2022				\dashv

	Внедрение										
4.1.	Оформление MVP	Лисник Ек.	2 неделя	05.05.2022							
4.2.	Внедрение MVP	Хусаинов Т.	1 неделя	05.05.2022							
4.3.	Написание отчета	Лукманова Эв.	1 неделя	05.05.2022							
4.4.	Оформление презентации	Лукманова Эв.	2 неделя	05.05.2022							
4.5.	Написание речи для защиты проекта	Лукманова Эв.	2 неделя	05.05.2022							
4.6.	Защита проекта	Лукманова Эв.	1 неделя	05.05.2022							

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Для выявления основных проблем пользователей игры Factorio, мы выполнили следующие задачи:

- Пользователи по ходу игры, мы решили самостоятельно пройти Factorio и проанализировать весь игровой процесс. Мы выявили ряд тем и вопросов, на которые необходимо было найти решения, а именно нужную информацию.
- 2) Для поиска возникнувших во время этапа прохождения вопросов мы решили проанализировать различные доступные источники информации на просторе интернета. Выявили основные аналоги и нашли их проблемные места.

Рассмотрев и обобщив данную информацию, мы выявили главную проблему — основные источники информации не во всём удобны и информативны.

ПОДХОДЫ К РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ

Для того, чтобы найти решение данной проблемы, мы проходили игру Factorio, сталкиваясь с различными трудностями, анализировали игровой процесс и различные доступные источники информации. Исходя из этого, мы выявили, что основными трудностями являются:

- _ Неудобный формат для поиска необходимой информации
- _ Информация может быть недостоверной
- _ Уходит много времени на поиск нужного материала

Онлайн сервисы, на подобии Youtube-каналов и wiki Factorio, предлагают изучить сведения об игре в формате текста или видео. В них представлена информация, которая так или иначе поможет игроку с прохождением игры. С помощью первого сервиса пользователь может усваивать материал, наблюдая его на практике, а благодаря второму – игрок получает большое количество достоверной информации.

Таким образом, были рассмотрены подходы к решению проблемы недостатка знаний пользователя игры Factorio, выявлены общие функции, помогающие игроку с прохождением.

АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Одним из начальных этапов нашей работы был поиск аналогов продукта. В результате поиска мы обнаружили два основных источника информации - Youtube — каналы и wiki Factorio. Проанализировав их, мы выяснили, что общими чертами нашего продукта и аналогов являются целевая аудитория, а также составляющая самих аналогов.

Аналоги:

1) Youtube – каналы по игре Factorio.

Достоинства:

а) Данный формат позволяет пользователю получать информацию, закрепляя ее визуально.

Недостатки:

- а) Требует много времени для просмотра и поиска нужной информации.
- b) Не гарантирует наличие достоверной информации, так как видео созданы самими игроками, отталкивающимися от личного опыта.
- 2) Wiki Factorio

Достоинства:

а) Содержит большое количество информации, представленной в текстовом формате.

Недостатки:

а) Данный формат не является удобным для пользователя, потому как информация представлена сплошным текстом.

Требования к продукту и к MVP

Таблица 2 – Требования к продукту и к MVP

Код	Требование	Источник	Приоритет
Устройство са	ийта		
T1_1	Название сайта «Справочник по игре Factorio»	Команда проекта	Высокий
T1_2	Сайт должен быть в цветовой гамме, схожей с игрой	Команда проекта	Средний
T1_3	При открытии сайта со смартфона должна открываться его мобильная версия	Пользователь	Высокий
Структура сай	и́та		
T2_1	На сайте должна быть информация, разделенная на блоки	Команда проекта	Высокий
T2_2	Возможность навигации по сайту	Пользователь	Средний
T2_3	Возможность просмотра записи игры на определенную тему	Пользователь	Средний
T2_4	Возможность прочитать подробнее о той или иной информации	Пользователь	Средний

Технические требования							
	Используемый						
T3_1	конструктор/платформа	Команда	Высокий				
	для создания макета -	проекта	BBCORNI				
	Figma						
	Используемый						
T3 2	конструктор/платформа	Команда	Высокий				
13_2	для создания сайта -	проекта	Высокии				
	Tilda						
	На сайте должна						
T3 3	присутствовать	Команда	Высокий				
15_5	анимация при	проекта	Высокии				
	пролистывании вниз						
	Вся скрытая						
T3_4	информация на сайте	Команда	Высокий				
	должна открываться без	проекта	DBICORIE				
	каких-либо проблем						

СТЕК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Платформа для разработки макета сайта – Figma Платформа для создания сайта – Tilda

Прототипирование

а) Главная страница



b) Навигация по сайту



с) Информация, разделенная на блоки







d) Блоки со скрытой информацией





РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ

Алгоритм работы web-сайта:

- 1) Просмотр информации об игре Factorio
- 2) Переход по навигации сайта по необходимой ссылке
- 3) Просмотр информации, разделенной на тематические блоки
- 4) Просмотр запись игры, относящейся к определенному источнику информации

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Во время работы использовались следующие технологические сервисы:

- Платформа для создания макета сайта Figma онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени.
- _ Платформа для создания сайта Tilda блочный конструктор сайтов, который не требует навыков программирования.

В итоге пользователю был представлен продукт, позволяющий:

- Изучить информацию об игре Factorio и ее составляющей, а именно о ресурсах и энергии, конструкциях, логистики, генерации карт и мирном режиме
- _ Быстро переходить на необходимый блок той или иной информации
- Посмотреть запись игры, сделанную нами, закрепив тем самым информацию визуально.

К недостаткам продукта можно отнести отсутствие обратной связи. Также минусом сайта является отсутствие его развития, так как в дальнейшем игра не будет развиваться.

Целью данной работы являлось разработка web-справочника по игре Factorio, предоставляющий информацию по игре в удобном формате для пользователей.

Исходя из поставленной цели, в работе были определенны следующие задачи:

_ Пройти игру Factorio и разделить информацию на основные темы

- _ Изучить и проанализировать основные аналоги продукта, их составляющую, платформу и целевую аудиторию
- _ Разработать web-сервис, позволяющий пользователю найти информацию об игре Factorio в удобном формате

Таким образом, все цели и задачи, поставленные в начале данной работе над проектом, были выполнены и освещены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Wiki Factorio
 https://wiki.factorio.com/Main_Page/ru
- 2) Youtube каналы

https://www.youtube.com/hashtag/ryzhayaboroda https://www.youtube.com/c/z85tv