

Назва: Програмна система для персоналізації досвіду гравців у настільні ігри

Керівник (product owner): Ляпота Віталій Миколайович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- відсутність комплексної системи для гравців у настільні ігри з обширним функціоналом;
- складність пошуку гравців у настільні ігри у випадку відсутності бажаних пограти серед знайомих;
- пошук настільних ігор, які б сподобалися певному гравцю, серед обширного списку є досить довгим.

Анотація (мета, основні функції, складові):

Мета:

- створення комплексної, багатофункціональної платформи, яка забезпечує гравцям настільних ігор, організаторам ігрових заходів та клубам настільних ігор зручний інструмент для ефективного планування, проведення ігрових сесій, обміну досвідом та персоналізованих рекомендацій;
- сприяння розвитку спільноти настільних ігор, поліпшення ігрового досвіду та збільшення доступності настільних ігор для ширшої аудиторії.

Основні функції:

- перегляд списку існуючих настільних ігор з можливістю сортування та фільтрації за різними критеріями;
- персоналізовані рекомендації настільних ігор на основі попереднього досвіду гравця;
- просунутий профіль гравця з інформацією про улюблені ігри та попередні ігрові сесії, проведені через платформу;
- можливість створювати події організаторами для проведення ігрових сесій у клубах настільних ігор або інших місцях;
- зрозумілий та простий у використанні інтерфейс з підтримкою англійської та української мов;
- створення звітів для гравців щодо їх попередніх ігор, а

також звітів з інформацією про гравців, що зареєструвалися на подію від організаторів.

Складові: серверна частина, web-застосунок, база даних.

Початкові дані:

Визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документа SRS

Джерела: Всі законно доступні ресурси

Склад команди (ролі, завдання):

- 1 back-end розробник;
- 1 front-end розробник.

Технології (методології):

Обираються виконавцем

- Backend: .NET, ASP.NET, C#;
- Frontend: React;
- методологія розробки: Scrum.

Критерії (метрики) успішності:

Виконання вимог SRS. Контроль за виконанням завдань здійснюється на кожному етапі робіт, відповідно до затвердженого календарного плану.

Графік виконання:

Робота повинна виконуватися поетапно за узгодженим календарним планом відповідно до плану навчання у 2024-25 навчальному році.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.