

ТЗ обновления приложения Paraton Shadow Theater v1.2

1. Уведомления

Проект переходит в более динамичную стадию, в связи с чем появилась необходимость оперативно доносить до пользователей информацию о новых функциях, сказках и наборах.

Приложение необходимо дополнить возможностью отправлять пользователям пуш-уведомления, а также разработать систему внутренних индикаторов обновлений, а именно:

I. Индикатор непросмотренных уведомлений на иконке приложения (стандартными функциями ОС);

II. Индикатор непросмотренных уведомлений на кнопке Меню главного экрана приложения с указанием числа уведомлений.

III. Индикатор непросмотренных уведомлений возле пункта отдельного меню; (?)

IV. Индикатор обновления на бейдже с названием сказки. (?)

Требуемая графика:

Дизайн бейджей-индикаторов для главного экрана и для пунктов меню.

Примеры пушей:

- Человек зашел в сказку, посмотрел до куда-то и вышел. Берем последнюю такую сказку и на ее основе шлем через два дня, если он не заходил пуш о том, что надо бы зайти. К примеру: "Бабуля проголодалась, дуй к ней".
- Человек не заходил неделю. Пушим.
- Человек давно не играл. Больше двух недель. Пушим, что герои соскучились и мхом все поросло.
- Человек не заходил месяц. Пушим что-то смешное.
- Вышли новые сказки. Пушим.

- Скидки. Распродажи. Пушим если человек не играл еще в допы (считаем, что их нет у него) и предлагаем купить со скидоном?
- Праздники. В предверии праздника предлагаем разыгрывать сказки подходящие под праздник. Или просто поздравляем с основными (для всего мира) праздниками.
- Новости. Важные. Типо новые рынки появились. Можно купить там-то.

2. Главный экран (список сказок)

В связи с запуском дополнительных наборов с новыми сказками, необходимо добавить эти сказки на главный экран.

При тапе на сказки из допнаборов показываем экран с описанием и вопросом о наличии набора у пользователя. С вариантами Да/Нет. Если пользователь выбирает «Да», то переходим в обычный режим воспроизведения сказки. Если нажимает «Нет», то перенаправляем на страницу покупки набора на нашем сайте.

Требуемая графика:

Экран-описание сказки из допнабора.



Экран-описание сказки

3. Кнопка «Выбор языка»

Теперь у нас в приложении будет больше двух языков, из-за этого способ переключения языка в приложении в текущем виде не подходит. Нужна новая версия кнопки, которая будет хорошо считываться на уровне метафоры как элемент связанный с выбором языка. Вариант использовать производную от пиктограммы «Глобус» может не подойти, т.к. Он же часто используется как метафора подключения к интернету. Соответственно, нужны варианты.

Данная кнопка должна вызывать поп-ап/модал со списком доступных языков, где выбранный язык как-то визуально выделен.

3.1. Модуль выбора языка

Модуль в виде всплывающего окна, на фоне, затемняющим предыдущий экран. Важно сразу заложить возможность прокрутки внутри модуля, либо прокрутки экрана с модулем для случая если со временем языков станет больше.

Возможные варианты расположения кнопок выбора языка:

- I. Список в одну колонку, где в каждой ячейке слева флаг, а справа название страны/языка;
- II. Сетка из ячеек по 3-4 в строке только с флагами;

Требуемая графика:

Дизайн кнопки «Выбора языка»;

Дизайн модуля выбора языка + флаги.

4. Меню

а. 4.1. Баннер (?)

Для продвижения новых продуктов, необходимо добавить возможность показывать пользователям веб-баннер в нижней части навигационного меню приложения. Баннер должен подгружаться с сервера в виде HTML5 страницы. В зависимости от выбранного языка приложения показываем страницы с разных ссылок. Важно добавить обработку нажатия на ссылки внутри баннера: отображаем ссылку в webview внутри приложения с возможностью экспорта ссылки (стандартная функция iOS-Webview с экспортом ссылки во внешние программы или открытия в Safari).

б. 4.2. Кнопка «Выбора языка» в меню

Функционально полностью дублируем кнопку вызова языка на главном экране.

с. 4.3. Рейтинг

Добавляем сценарий автоматического вызова и кнопку вызова (в меню) поп-апа с предложением оценить приложение. Процедуру оценки делаем в два шага:

I. Пользователь ставит оценку в поп-апе внутри приложения. Если оценка от 1 до 4, то выводим сообщение типа «Спасибо за вашу оценку», если оценка 5, то переходим ко второму шагу;

II. Открываем экран оценки приложения в AppStore/Google Play.
Для реализации такой механики нам нужно отрисовать элементы поп-апа в соответствии с гайдами iOS и Android;

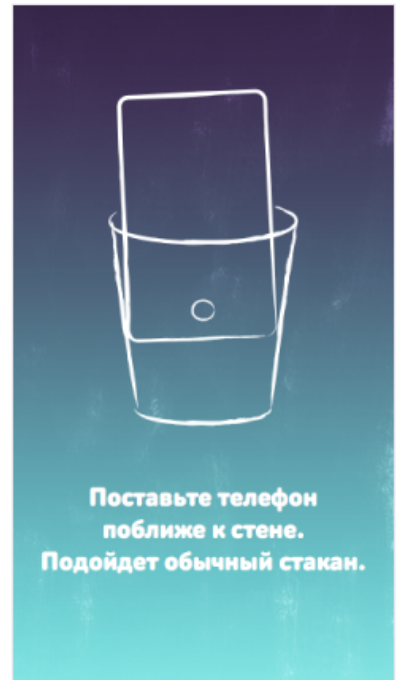
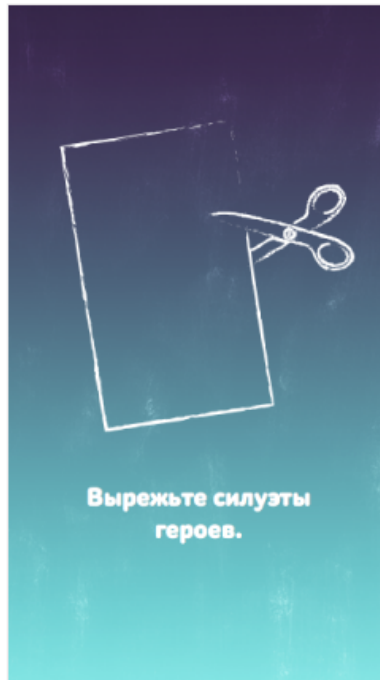
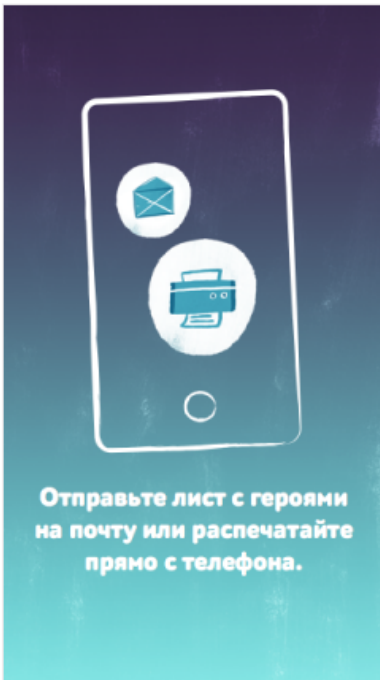
Сценарий автоматического вызова: Триггер срабатывает после каждого 3го показа сказки, не чаще 1 раза в 3 дня до тех пор пока пользователь не поставит какую-либо оценку. После апдейта приложения отметка о поставленной оценке сбрасывается.

d. **4.4.0 проекте**

Страница подгружаемая с сервера по различным ссылкам в зависимости от выбранного языка в приложении.

a. **4.5.Подсказки (?)**

Список страниц подгружаемых с сервера по различным ссылкам в зависимости от выбранного языка в приложении. Каждый пункт списка — подсказка по одной из тем. Нужно разработать дизайн страницы списка и внутренней страницы + доработать стиль по визуализации подсказок на основе старой версии подсказок.



Подсказки из старой версии приложения

Требуемая графика:

Дизайн расположения и размера веб-баннера в меню;

Набор графики для поп-апа рейтинга в соответствии со стандартными интерфейсами iOS и Android;

Дизайн страницы «О проекте»;

Дизайн списка страниц Подсказок и детальной страницы подсказки с примером стиля оформления.

5. Экран воспроизведения сказки

Для тех, кто уже отлично знает текст сказки или хочет проявить самостоятельность в представлении, добавляем возможность отключения экрана.

При запуске сказки нужно сразу показать пользователю активные функции. Как вариант: полупрозрачный сплэшскрин с подписями рядом с каждой кнопкой.

Далее нужно где-то на экране разместить показанную ранее кнопку/иконку отключения экрана. Под отключением экрана понимаем снижения его яркости до 0% (если это возможно технически), либо просто отображение чёрного

экрана. На экранах с LED-дисплеями разница будет заметна, так что стремимся к варианту с изменением яркости подсветки экрана.

После нажатия на кнопку «Отключение экрана» показываем на некоторое время сообщение, что для включения экрана необходимо коснуться экрана.

Требуемая графика:

Иконка/кнопка отключения экрана для большого и малого размера (сплэшскрин и кнопка в интерфейсе);

Оформление экранов о включении и выключении функции.

6. Ещё несколько небольших правок

- исправить слово bUsket на bAsket в приложении (сказка Красная шапочка)
- в приложении в Once Upon a Time, добавить Story - Once upon a time stroy и поменять fairytale castle (fairytale пишется слитно здесь)

7. Статистика

Также нужно добавить возможность статистики. Потенциально нативных инструментов Юнити достаточно. Какие данные важно собирать:

- DAU+MAU+DAU/MAU
- Частота запуска приложение на пользователя
- Частота запуска каждой сказки (общее и для пользователя)
- Время сессии
- Локаль приложения, соотношение локали приложения к локали устройства, событие переключение локали внутри приложения на пользователя
- Событие нажатие на элементы управления (отключение экрана и тд) + взаимодействие со скроллом при воспроизведении сказки