ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Настройка продуктовой аналитики MVP-модуля «Игры для урока» платформы Daryn Teacher

1. Цель проекта

Настроить сбор и анализ ключевых действий учителей в модуле. Команда сможет оценивать сценарии создания и проведения игр, выявлять ошибки и измерять повторное использование модуля.

2. Объём работ

Этап	Содержание работ	Результат
1. Анализ	Изучить действующую систему аналитики, источники данных и сценарии модуля. Согласовать требования с продуктовой и технической командами.	Перечень источников и согласованный план аналитики.
2. Описание событий	Определить словарь событий, условия их регистрации и параметры.	Схема событий, готовая к передаче разработчику.
3. Настройка	Настроить сбор данных в используемой компанией системе аналитики; при необходимости согласовать интеграцию с технической командой.	События регистрируются в тестовой или доступной среде.
4. Метрики и дашборд	Описать правила расчёта метрик и подготовить дашборд ключевых показателей.	Определения метрик и ссылка на дашборд.
5. Проверка и передача	Проверить регистрацию данных в трёх пользовательских сценариях и задокументировать результаты.	Результаты проверки, краткие выводы и рекомендации.

3. Схема событий

Названия событий используются как единые технические идентификаторы в системе аналитики. Их описания и условия регистрации должны быть зафиксированы в словаре событий.

Идентификатор события	Действие для регистрации	Обязательные параметры
catalog_opened	Учитель открывает каталог игр.	псевдонимный user_id, дата и время, устройство
game_format_selected	Учитель выбирает формат игры.	user_id, формат игры, дата и время
game_creation_started	Учитель начинает создавать игру.	user_id, формат игры, дата и время
task_added	Учитель добавляет задание в игру.	user_id, game_id, тип задания, количество заданий
game_save_succeeded	Игра успешно сохранена.	user_id, game_id, формат игры, дата и время
game_save_failed	Попытка сохранения игры завершается ошибкой.	user_id, game_id, код ошибки, дата и время
game_opened	Учитель повторно открывает сохранённую игру.	user_id, game_id, формат игры, дата и время
presentation_started	Учитель запускает режим показа игры.	user_id, game_id, формат игры, дата и время
task_navigated	Учитель переходит к следующему или предыдущему заданию.	user_id, game_id, позиция задания, направление перехода
answer_revealed	Учитель показывает ответ во время игры.	user_id, game_id, позиция задания, дата и время
game_completed	Учитель завершает проведение игры.	user_id, game_id, количество заданий, дата и время

Конфиденциальность: не собирать имена, контактные данные и другие персональные данные учителей и учеников. Идентификатор пользователя должен быть псевдонимным.

4. Метрики и правила расчёта

Метрика	Правило расчёта	Для чего используется
Конверсия от каталога к первому сохранению	Количество уникальных учителей, открывших каталог и успешно сохранивших первую игру / количество уникальных учителей, открывших каталог.	Показывает, на каком шаге сценария создания игры пользователи прекращают действие.
Доля запущенных сохранённых игр	Количество сохранённых игр, запущенных в режиме показа / общее количество сохранённых игр.	Оценка использования игр на занятиях.
Доля ошибок сохранения	Количество неуспешных событий сохранения / общее количество попыток сохранения.	Выявление технических проблем и проблем интерфейса.
Повторное использование за 7 и 30 дней	Количество уникальных учителей, вернувшихся в модуль в течение 7 или 30 дней после первого сохранения игры / количество учителей, сохранивших первую игру.	Оценка повторного использования модуля.

5. Критерии приёмки

№	Критерий	Подтверждение приёмки
1	Словарь включает все события из раздела 3, условия их регистрации и параметры.	Схема событий передана заказчику и согласована.
2	Проверена регистрация событий в трёх сценариях: создание и сохранение игры; повторное открытие сохранённой игры; проведение игры.	Передан чек-лист или краткий отчёт с результатами и выявленными ошибками.
3	Документированы определения и правила расчёта всех метрик из раздела 4.	Передан словарь метрик.
4	Дашборд отображает согласованные метрики и, если данные доступны, содержит фильтры по периоду, формату игры и устройству.	Заказчик имеет доступ к дашборду и видит метрики.
5	Задокументированы выводы, ограничения и рекомендации.	Переданы краткий итоговый документ и ссылка на дашборд.

6. Этапы, сроки и оплата

Этап и срок	Результат этапа	Оплата
Этап 1 — до 20.11.2026	Анализ источников данных, согласованная схема событий и определения метрик.	150 000 ₸ (30%)
Этап 2 — до 04.12.2026	Настройка регистрации событий, первая версия дашборда и проверка трёх сценариев.	200 000 ₸ (40%)
Этап 3 — до 11.12.2026	Итоговая проверка, передача материалов, отчёта и рекомендаций.	150 000 ₸ (30%)

Общая фиксированная стоимость проекта — 500 000 ₸, не ежемесячная оплата. Плановая продолжительность — четыре недели при начале работ 16.11.2026. Каждый платёж производится после приёмки соответствующего этапа. Если дата начала изменится, сроки этапов необходимо скорректировать.

7. Исходные материалы и передача результатов

Предоставляет заказчик	Передаёт исполнитель
Сценарии и требования к модулю; доступ к используемой системе аналитики и источникам данных; контакты продуктовой и технической команд; тестовая среда или тестовые аккаунты для проверки, если доступны.	Схема событий; словарь метрик; настроенный дашборд; результаты проверки трёх сценариев; краткие выводы и рекомендации по дальнейшему развитию аналитики.