

**РАЗРАБОТКА ИНФОКОММУНИКАЦИОННОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
"МЕЖВУЗОВСКИЙ СТУДЕНЧЕСКИЙ ГОРОДОК".**

Прохоров А. И. (Университет ИТМО), **Боровиков Ю.М.** (Университет ИТМО)

Научный руководитель – старший преподаватель Балканский А.А.
(Университет ИТМО)

Введение. В Межвузовском Студенческом Городке проживает более 9000 студентов. Доходимость информации, современный подход, поддержка инициатив, и удобство в взаимодействии с администрацией городка является важнейшими аспектами в коммуникации внутри МСГ. На территории городка проживают студенты из разных университетов, что делает из МСГ не просто общежитие, а молодежный хаб, объединяющий совершенно разных людей внутри себя. Важно создать такие условия и инфраструктуру, которая поддерживала бы инициативы молодежи, облегчала им жизнь, и говорила бы с новым поколением на одном языке с помощью современных подходов. На данный момент вся информация в общежитии распространяется с помощью одной группы в социальной сети ВКонтакте и в общих чатах, отсутствует единая информационная база, взаимодействие с администрацией происходит только очно и данная цепочка достаточно длинная из-за непонимания со стороны студентов к кому обращаться. Большинство вопросов однотипны, но при этом они часто повторно задаются в беседах и администрации. На территории МСГ есть клубы и ресурс для проведения мероприятий, но при этом нет единой клубной системы и платформы для поддержки инициатив и объединения единомышленников. Межвузовский Студенческий Городок также имеет ряд партнеров и приложение может стать для них еще одной возможностью заявить студентам о себе.

Основная часть.

Анализ Целевой аудитории: проведение опросов, проведение глубинных интервью, CustDev интервью с жителями городка и администрацией. После чего был обозначен основной функционал приложения, разработан брендинг и создана Canva проекта. Далее работа с референсами и мудбордами, согласно целевой аудитории. Проектирование интерфейса в Figma и создание прототипа. Согласование с администрацией и продумывание системы администрирования. Проведение тестов и изменение интерфейса с учетом результатов.

Выводы.

В результате мы получаем продуманный интерфейс приложения в Figma, его прототип и UI-Kit для реализации. Также расписанную стратегию приложения, продуманное позиционирование. Спроектированное инфокоммуникационное приложение имеет функционал, способный облегчить взаимодействие студентов с администрацией, повысить вовлеченность студентов в проектную и активистскую деятельность и поддержать их инициативы.

Список использованных источников:

1. Сергеев С. Ф. Методы тестирования и оптимизации интерфейсов информационных систем: учебное пособие. – СПб: НИУ ИТМО, 2013. – 117 с.
2. Ochilov M.R. ugli, Ochilova S.R. kizi, Shoniyozova Y.K. kizi MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT [Текст] / Ochilov M.R. ugli, Ochilova S.R. kizi, Shoniyozova Y.K. kizi // Scientific Journal Impact Factor. — 2022. — № 6. — С. 7.