

ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРФЕЙСА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ И ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

Веденская М.В. (Санкт-Петербургский электротехнический университет ЛЭТИ)

Тезис доклада посвящен проектированию интерфейса мобильного приложения для взаимодействия студентов и преподавателей в рамках сдачи текущего контроля. Данный сервис автоматизирует сдачу работ студентами и систематизирует проверку преподавателям ВУЗа.

Введение.

Мобильные приложения занимают большую часть нашей повседневной жизни. Становятся все популярнее приложения по организации времени пользователя, повышающие производительность. Разработчики приложений борются за внимание пользователей и придумывают новые и новые механизмы для time-management пользователя. Следует сказать, что мобильные действительно облегчают нашу повседневность. Например, мы переводим деньги коллеге через мобильный банк, заказываем ужин, занимаемся спортом и следим за динамикой своего здоровья через приложение.

Основная часть.

Зачётка - сервис по взаимодействию студентов и преподавателей в рамках сдачи текущего контроля. Данный сервис автоматизирует сдачу работ студентами и систематизирует проверку преподавателям ВУЗа.

Основные функции сервиса:

Получение студентами актуальной информации по заданиям и срокам сдачи.

- Дистанционная сдача выполненных работ.
- Обратная связь и оценка каждой работы.
- Систематизация проверки работ преподавателями.
- Приравнение оценки в сервисе к оценке в зачётке

Пользователи:

Сервис представляет собой два вида пользователей:

- 1) Студент;
- 2) Преподаватель.

Соответственно, интерфейс и функциональность для каждой группы пользователей разный.

Функциями роли преподаватель является:

- Создание задач для студентов;
- проверка работ и выставление оценки;
- просмотр календаря дедлайнов.

Этап проектирования приложения складывается из нескольких этапов. На первых этапах формируется идея, определяются основные роли и строится use case диаграмма. Дальше начинаем проектирование самого приложения, строим диаграмму переходов, прототипируем будущее приложение. После данного шага начинается более творческий процесс, где мы определяем стиль приложения, выбираем типографику, цветовую палитру и отрисовываем дизайн. Помимо этого, в промежутках обязательно стоит тестировать приложение на пользователях, чтобы в процессе не упустить важные детали.

Выводы. Процесс проектирования мобильного приложения — это сложный многоступенчатый процесс, требующий детальной проработки. В работе будут продемонстрированы этапы разработки мобильного приложения. Предложенное к реализации приложение «Зачётка» автоматизирует работу между студентами и преподавателями для упрощения системы сдачи текущих работ.

