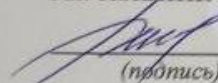


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Комсомольский-на-Амуре государственный университет»

Работа выполнена в СПб «DeCode»

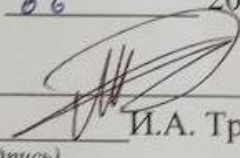
СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела ОНИПКРС

 Е.М. Димитриади
(подпись)

« 04 » 06 20 24 г.

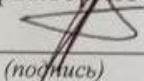
Декан

 И.А. Трещев
(подпись)

« 04 » 06 20 24 г.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе

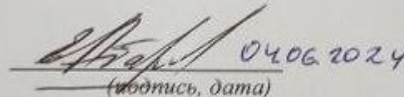
 А.В. Космынин
(подпись)

« 04 » 06 20 24 г.

Школа искусств

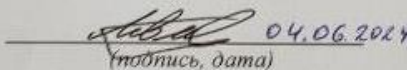
Комплект проектной документации

Руководитель СПб

 04.06.2024
(подпись, дата)

Е.Б. Абарникова




Руководитель проекта

 04.06.2024
(подпись, дата)

С.А. Левченко

Комсомольск-на-Амуре 2024

Карточка проекта

Название	Разработка сервиса «Школа искусств»		
Тип проекта	Тип проекта:	техническое	творчество
	(инициативный)		
Исполнители	Студент		Т.С. Сидорин – 2ИТб-1
	Студент		К.М. Григорьев – 2ИТб-1
	Студент		К.М. Черненко – 2ИТб-1
Срок реализации	5 сентября 2023 – 15 мая 2024		

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Комсомольский-на-Амуре государственный университет»

ЗАДАНИЕ
на разработку

Название проекта: Школа искусств

Назначение: сервис предназначен для вовлечения учащихся и потенциальных учеников школ в культурную среду и профессиональное сообщество, рост мотивации к поступлению и обучению в школах искусств и создания благоприятной почвы для творческого взаимодействия.

Область использования: проект направлен на создание мобильного приложения для вовлечения учащихся и потенциальных учеников школ в культурную среду. В нем должна быть лента новостей с отдельным выделением рубрик, в которых учащиеся смогут узнать интересные факты из истории искусства, жизни школ и ближайшие мероприятия. Также должны быть обучающие видеокурсы, из которых обучающиеся смогут подчерпнуть для себя новые знания. Раздел с квестами для закрепления пройденного материала, в которых дети могут получить баллы и достижения. Личный кабинет, в котором будут данные пользователя и сохранение прогресса. Для обучения работе с приложением необходим маскот, который в дальнейшем будет помогать пользователю с взаимодействием с приложением. А также необходим web-сервис для модерации мобильного приложения и получения статистики с пользователей.

Функциональное описание проекта: _____

- Создание мобильного приложения для вовлечения учащихся и потенциальных учеников школ в культурную среду.

- Создание web-сервиса для модерации информации в мобильном приложении и получения статистики.

- Лента новостей с отдельным выделением рубрик.

- Обучающие видеокурсы для обучения новым навыкам.

- Квесты, для закрепления материалов из курсов.

- Личный кабинет для сохранения прогресса.

- Маскот для обучения работе с приложением и дальнейшего взаимодействия.

Функциональные требования:

- Приложение должно содержать разделы для ленты новостей, квестов, видеокурсов и личного кабинета.

- Приложение должно содержать ленту новостей с отдельным выделением рубрик

- Приложение должно содержать обучающие видеокурсы для обучения новым навыкам

Приложение должно содержать квесты для закрепления материалов из курсов

- Приложение должно содержать личный кабинет для сохранения прогресса

- Приложение должно содержать интерактивного маскота для обучения работе с приложением и дальнейшего взаимодействия

- Приложение должно содержать простой и понятный интерфейс пользователя

- web-сервис должен содержать простой и понятный интерфейс пользователя

- Приложение должно обеспечивать оптимальную работу для различных размеров экрана и операционных систем

- Приложение должно обеспечивать стабильную работу на большинстве мобильных устройств.

Приложение должно обеспечивать возможность работы без подключения к интернету

План работ:

Наименование работ	Срок
Проработка user-flow приложения и web-сервиса	5 сентября 2023 – 30 сентября 2023
Проработка user-flow web-сервиса	5 сентября 2023 – 30 сентября 2023
Проработка дизайна приложения	30 сентября 2023 – 30 октября 2023
Проработка дизайна web-сервиса	30 сентября 2023 – 30 октября 2023
Проработка дизайна маскота	5 октября 2023 – 15 октября 2023
Создание анимаций маскота	15 октября 2023 – 25 октября 2023
Разработка приложения	26 октября 2023 – 10 марта 2024
Разработка web-сервиса	26 октября 2023 – 10 марта 2024
Тестирование приложения	11 марта 2024 – 15 мая 2024
Тестирование web-сервиса	11 марта 2024 – 15 мая 2024

Комментарии:


Разработка проекта велась с использованием agile-методологий, у каждого члена команды была своя задача, благодаря этому выполнение некоторых этапов велось параллельно.

Перечень графического материала:

1. Принципиальная схема;
2. Чертежи изделия (или трехмерные модели изделия);
3. Внешний вид изделия;
4. Блок-схема алгоритмов (при наличии управляющих программ);

Отсутствует

Руководитель проекта


 03.04.2024
(подпись, дата)

С.А. Левченко

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Комсомольский-на-Амуре государственный университет»

ПАСПОРТ
Школа искусств

Руководитель проекта

 04.06.2024
(подпись, дата)

С.А. Левченко

Комсомольск-на-Амуре 2024

Содержание

1	Общие положения	8
1.1	Наименование изделия.....	8
1.2	Наименования документов, на основании которых ведется проектирование изделия.....	8
1.3	Перечень организаций, участвующих в разработке изделия.....	8
1.4	Сведения об использованных при проектировании нормативно-технических документах	9
2	Техническое задание.....	10
2.1	Наименование проекта.....	10
2.2	Цель проекта	10
2.3	Требования к функциональности.....	10
2.4	Требования к дизайну	10
2.5	Технические требования	10
2.6	Сроки выполнения проекта	10
2.7	Требования к аппаратному обеспечению	11
2.8	Требования к программному обеспечению	11
3	Руководство разработчика	12
3.1	Руководство мобильного приложения	12
3.2	Руководство Web сервиса	16
4	Руководство пользователя	19
4.1	Руководство по использованию мобильного приложения.....	19
4.1	Руководство по использованию Web - сервиса.....	26
5	Создание маскота.....	38

1 Общие положения

Настоящий паспорт является документом, предназначенным для ознакомления с основными техническими аспектами и правилами эксплуатации проекта «Школа искусств» (далее «ШИ»).

Паспорт входит в комплект поставки проекта. Прежде, чем пользоваться проектом, внимательно изучите правила обращения и порядок работы с ним. В связи с постоянной работой по усовершенствованию проекта, повышающей его надежность и улучшающей условия эксплуатации, в конструкцию могут быть внесены изменения, не отраженные в данном издании.

1.1 Наименование изделия

Полное наименование изделия – «Школа искусств» (ШИ).

1.2 Наименования документов, на основании которых ведется проектирование изделия

Проектирование «Школа искусств» осуществляется на основании требований и положений следующих документов:

- задание на разработку.

1.3 Перечень организаций, участвующих в разработке изделия

Заказчиком проекта «Школа искусств» является Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Комсомольский-на-Амуре государственный университет» (далее заказчик), находящийся по адресу: 681013, Хабаровский край, г. Комсомольск-на-Амуре, Ленина пр-кт., д. 17.

Исполнителями проекта «Школа искусств» являются Конструкторы студенческого проектного бюро DeCode (далее СПб «DeCode»), студенты группы 2ИТб-1

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист.</i>	<i>№ документа</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата.</i>		8

1.4 Сведения об использованных при проектировании нормативно-технических документах

При проектировании использованы следующие нормативно-технические документы:

ГОСТ 2.001-2013. Единая система конструкторской документации. Общие положения.

ГОСТ 2.102-2013. Единая система конструкторской документации. Виды и комплектность конструкторских документов.

ГОСТ 2.105-95. Единая система конструкторской документации. Общие требования к текстовым документам.

ГОСТ 2.610-2006. Единая система конструкторской документации. Правила выполнения эксплуатационных документов.

ГОСТ 2.004-88. Единая система конструкторской документации. Общие требования к выполнению конструкторских технологических документов на печатающих и графических устройствах вывода ЭВМ.

ГОСТ 2.051-2006. Единая система конструкторской документации. Электронные документы. Общие положения.

ГОСТ 2.052-2006. Единая система конструкторской документации. Электронная модель изделия. Общие положения.

ГОСТ 2.601-2013. Единая система конструкторской документации. Эксплуатационные документы.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		9

2 Техническое задание

2.1 Наименование проекта

Создание сервиса «Школа искусств».

2.2 Цель проекта

Целью проекта является создание сервиса, предназначенного для вовлечения учащихся и потенциальных учеников школ в культурную среду и профессиональное сообщество, рост мотивации к поступлению и обучению в школах искусств и создания благоприятной почвы для творческого взаимодействия.

2.3 Требования к функциональности

Приложение должно содержать всю необходимую информацию для вовлечения учащихся и потенциальных учеников школ в культурную среду. А так же система должна собирать статистические данные для анализа вовлеченности учащихся.

2.4 Требования к дизайну

Интерфейс приложения должен быть адаптивным и поддерживаться на большинстве пользовательских устройств. Дизайн приложения должен быть согласно брендбуку школ искусств региона.

2.5 Технические требования

Приложение должно быть мультиплатформенным. Должно поддерживать возможность расширения функционала и изменения наполнения разделов. Приложение должно поддерживать оптимальную производительность на всех устройствах.

2.6 Сроки выполнения проекта

Проект должен быть завершен 15.05.24.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист.</i>	<i>№ документа</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата.</i>		10

2.7 Требования к аппаратному обеспечению

Для корректного взаимодействия пользователя с мобильным приложением необходимо следующее техническое оснащение.

- ЦП: Snapdragon 6 Series;
- Разрешение экрана: 854x480 и выше;
- Оперативная память: 2 Гб и выше.

Для корректного взаимодействия пользователя с веб-сервисом необходимо следующее техническое оснащение.

- процессор Intel/AMD от 2 ядер 2.3 ГГц;
- оперативная память от 4 Гб и больше;
- жесткий диск от 128 Гб и больше;
- подключение к сети Интернет;
- монитор;
- клавиатура;
- манипулятор «мышь».

2.8 Требования к программному обеспечению

Для корректного взаимодействия пользователя с мобильным приложением необходимо следующее программное оснащение.

- Операционная система: Android 5.0 и новее.

Для корректного взаимодействия пользователя с веб-сервисом необходимо следующее программное оснащение.

- Операционная система Windows.
- Браузер Yandex Browser.
- Табличный процессор с поддержкой файлов формата “.xlsx”.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист.</i>	<i>№ документа</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата.</i>		11

3 Руководство разработчика

3.1 Руководство мобильного приложения

В процессе разработки были использованы:

- Универсальное средство разработки мобильных приложений для операционной системы Android – Android SDK.

- Язык программирования Kotlin.

- Набор инструментов Jetpack Compose для написания интерфейса приложения.

- Базовые компоненты Material you.

- Библиотека Landscapist для асинхронной загрузки изображений.

- Библиотека Lottie для анимаций

- SQLite в качестве компактной встраиваемой СУБД.

- Библиотека ROOM в качестве удобной обертки для работы с базой данных SQLite.

- Библиотека Retrofit для упрощения взаимодействия с REST API.

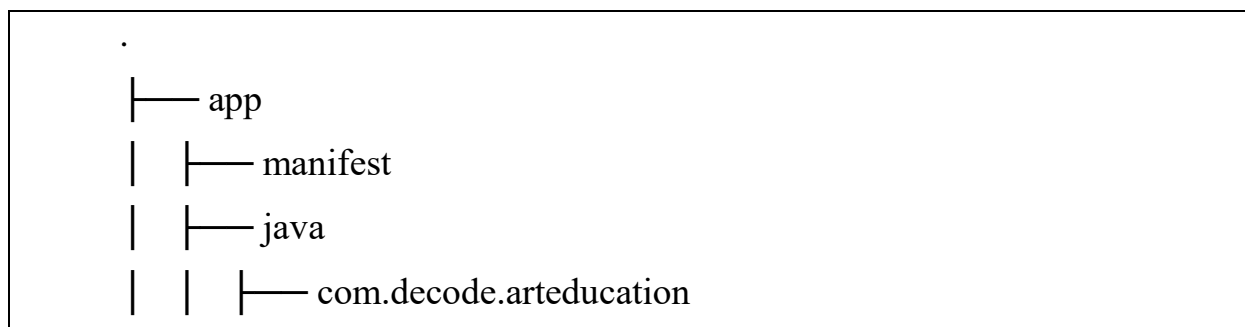
- Библиотека Kotlin Coroutines для асинхронного программирования.

- Библиотека Exoplayer для просмотра видео.

- Библиотека Retrofit 2 для упрощенного взаимодействия с Api

В таблице 3.1 представлена структура проекта. В таблице 3.2 представлено описание каталогов и файлов.

Таблица 3.1 – Структура проекта



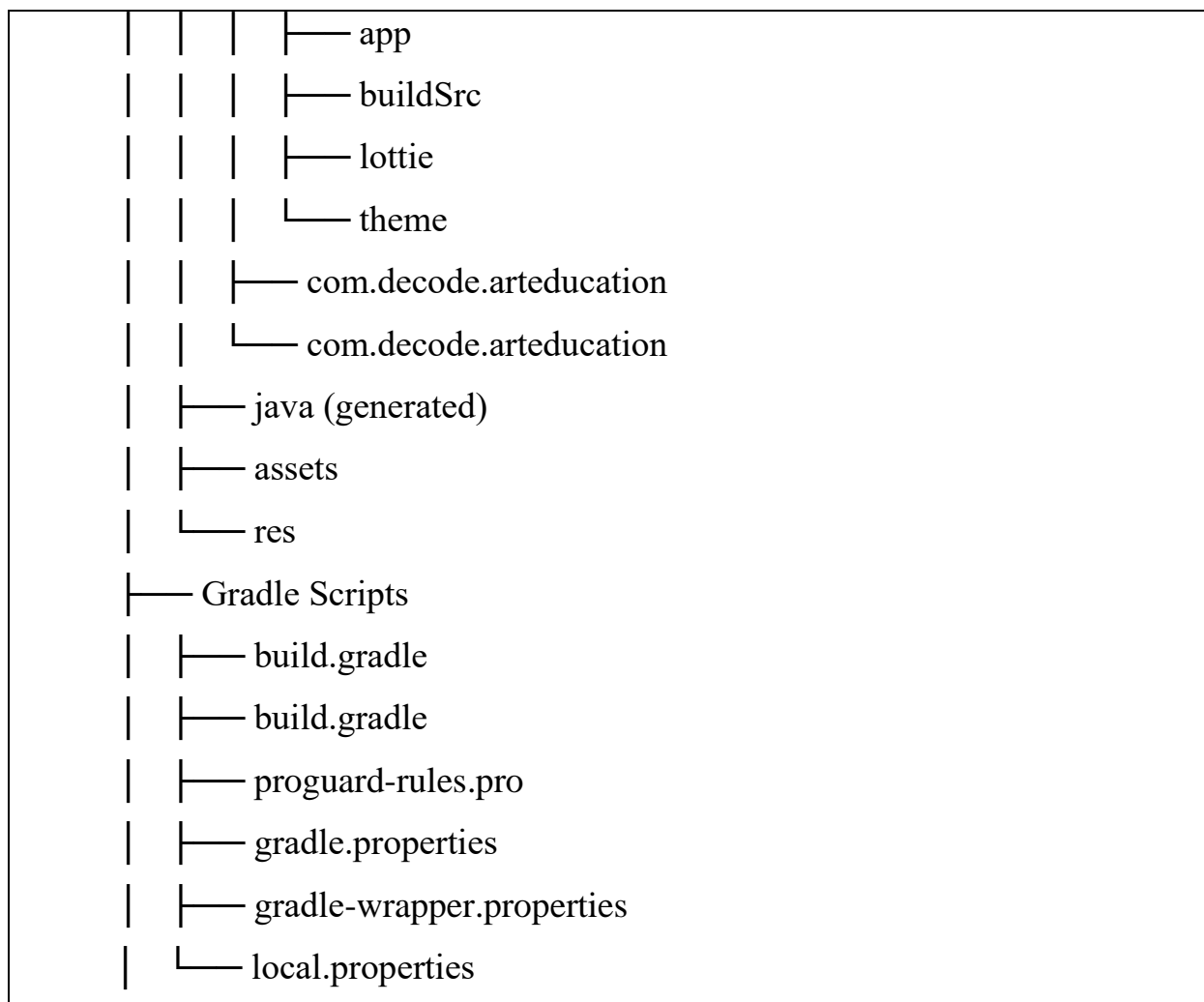


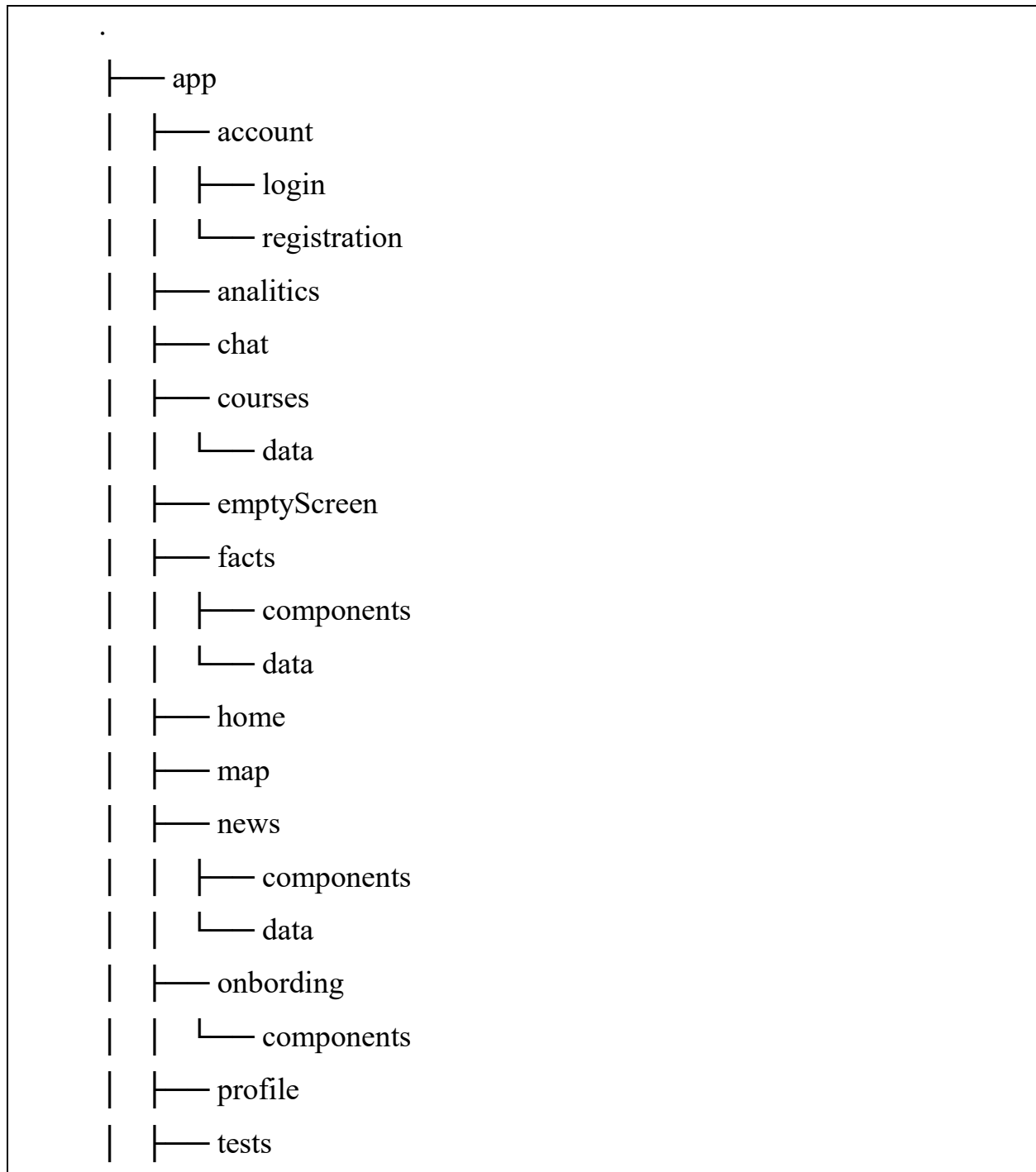
Таблица 3.2 – Описание каталогов и файлов

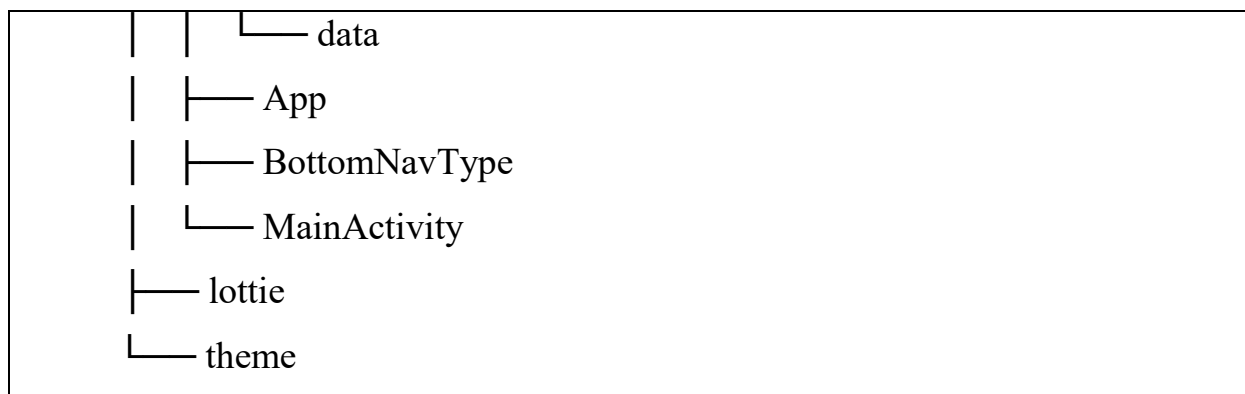
Название каталога или файла	Назначение
app	Модуль с файлами приложения
manifest	Используется для хранения файла манифеста. Этот файл отвечает за передачу системе информацию о функциональных возможностях и конфигурации приложения
java	Папка с основным кода программы и кодом тестов
com.decode.arteducation	Содержит основной код приложения
java (generated)	Содержит сгенерированные классы на основе аннотаций
assets	Содержит произвольные ресурсы (активы) приложения
res	Содержит ресурсы приложения, такие как строки, изображения, параметры, анимации и д.р.
Gradle Scripts	Содержит все необходимые скрипты для сборки приложения
build.gradle (Project: ArtEducation)	Содержит плагины для всего проекта
build.gradle (Module: app)	Содержит правила для обфускации приложения
gradle.properties	Содержит настройки Gradle для всего проекта

gradle-wrapper.properties	Содержит версию сборщика Gradle и опции
local.properties	Файл с расположением SDK (Software Development Kit - набор для разработки программного обеспечения)
settings.gradle	Файл с настройками проекта

В таблице 3.3 представлена структура приложения

Таблица 3.3 – Структура приложения





В таблице 3.4 представлено описание структуры приложения.

Таблица 3.4 – Описание структуры приложения

Название каталога	Назначение
app	Содержит основные классы для отрисовки экранов
account	Содержит классы с логикой по созданию аккаунта и отрисовки связанных экранов
analitics	Содержит классы с логикой сбора данных для аналитики поведения пользователя
chat	Содержит классы с логикой для работы чата с маскотом
courses	Содержит классы с логикой и экраны для работы с курсами
emptyScreen	Содержит классы для отрисовки экрана “В разработке”
facts	Содержит классы и логику для работы карточек с фактами
home	Содержит логику переходов на главном экране
map	Содержит логику для работы с картой, получения разрешения на использования геоданных пользователя
news	Содержит классы и логику для работы с новостями
onboarding	Содержит логику онбординга
profile	Содержит классы с логикой по отображению профиля и сопутствующих экранов
tests	Содержит логику для работы и отображения различных типов тестов
lottie	Содержит классы обертки для использования библиотеки анимаций lottie
theme	Содержит классы стилей, тем и цветов, необходимые для Jetpack Compose

3.2 Руководство Web сервиса

При разработке Web-сервиса был выбран стек технологий MEVN.

В процессе разработки были использованы:

- Языки программирования: JavaScript, HTML, CSS.
- Фреймворки backend: Express js, Node js.
- Фреймворки frontend: Node js, Vue.js.
- База данных: mongodb.
- Набор инструментов для работы с картографическим и справочным контентом API 2ГИС

Библиотеки backend:

- "body-parser": Version 1.20.1 - библиотека для обработки http запросов,
- "boom": Version 7.3.0 - библиотека для обработки ошибок http запросов,
- "cors": Version 2.8.5 - библиотека для управления кросс-доменными запросами,
- "crypto-js": Version 4.1.1 - криптографическая библиотека для шифрования и дешифрования данных,
- "express": Version 4.18.2 – фреймворк,
- "express-fileupload": Version 1.4.0 - библиотека для работы с файлами на фреймворке express,
- "express-promise-router": Version 4.1.1 - библиотека роутинга на фреймворке express,
- "mime-types": Version 2.1.35 - библиотека файловых форматов,
- "mongoose": Version 5.10.0 - библиотека для осуществления работы с mongodb.

Библиотеки frontend:

- "@2gis/mapgl": Version 1.36.0 - JavaScript-библиотека, при помощи которой вы можете добавить карту 2GIS в ваше веб-приложение или сайт,

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		16

- "@quasar/extras": Version 1.0.0 - расширение для фреймворка JS Quasar,
- "axios": Version 1.2.1 -HTTP-клиент, основанный на Promise для node.js и браузера,
- "echarts": Version 5.4.2 - библиотека компонентов, содержащая диаграммы различных видов,
- "quasar": Version 2.6.0 - фреймворк JS,
- "vue": Version 3.0.0 - Фреймворк JS,
- "vue-cookies": Version 1.8.3 - библиотека позволяющая осуществлять работу с cookie,
- "vue-echarts": Version 6.5.5 - расширение для использования библиотеки диаграмм в фреймворке vue,
- "vue-router":Version 4.0.0 - библиотека-расширение для осуществления роутинга,
- "vuex": Version 4.1.0 - это шаблон управления состоянием + библиотека для приложений Vue.js.

На рисунке 3.1 показана структура проекта

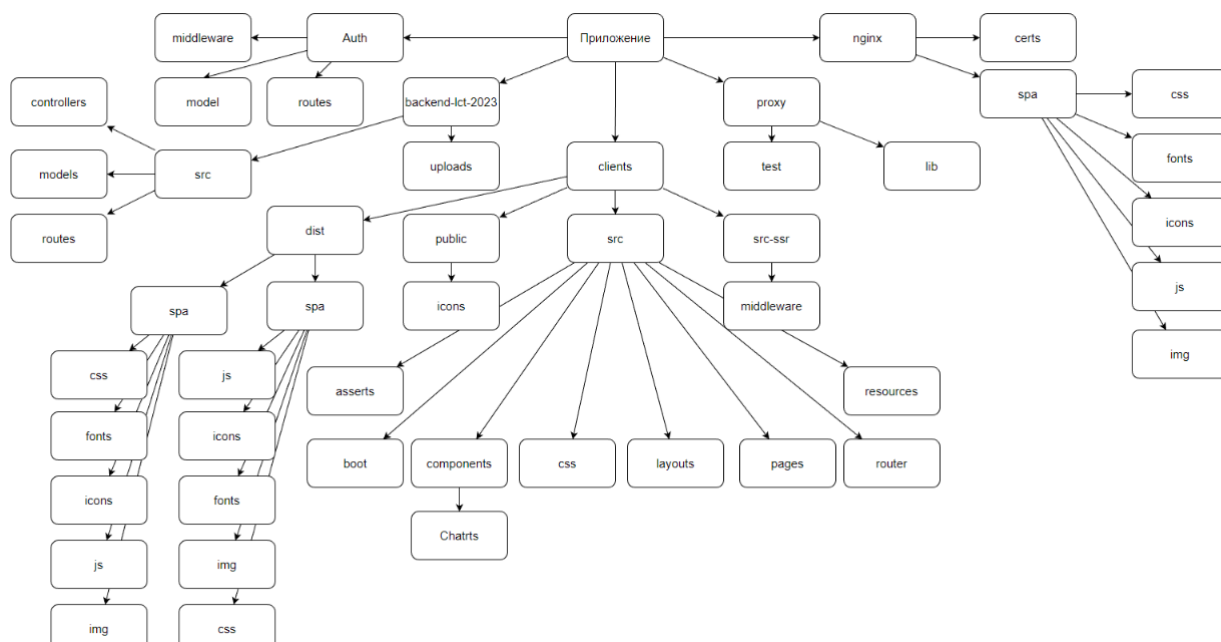


Рисунок 3.1 – Структура проекта

В таблице 3.5 представлено описание структуры web-приложения

Таблица 3.5 – структура web-приложения

Название каталога	Назначение
Auth	Сервер авторизации. Который отвечает за регистрацию, авторизацию и работу с ролями
Backend-lct-2023	Серверная часть приложения, отвечающая за всю логику работы с данными.
clients	Клиентская часть приложения, в которой описана вся визуальная часть приложения
proхu	Содержит код, отвечающий, за соединения с базой данных с локального приложения
nginx	Веб-сервер и почтовый прокси-сервер.
dist	Папка с шрифтами, стилями и настройками для будущего приложения
public	Папка с общими иконками
src	Главная папка в которой описаны все страницы и их логика
src-ssr	Папка с логикой работы страниц

4 Руководство пользователя

4.1 Руководство по использованию мобильного приложения

Для того, чтобы пользователь начал взаимодействовать с мобильным приложением, ему необходимо воспользоваться магазином приложений или скачать по ссылке. После скачивания, при первом запуске появится онбординг (рисунки 4.1, 4.2) на котором происходит знакомство с маскотом Акси (аксолотль) и описание основных функций приложения от его имени. Повторно онбординг можно запустить из профиля.

После просмотра или пропуска онбординга пользователь попадает на домашний экран, на котором отображаются новости, рубрики, интересные факты, есть переход на карту московских школ искусств. В разделе новости отображаются последние новости МШИ, в историях отображаются текущие культурные мероприятия по Москве, текущие конкурсы и гранты (рис. 4.3).

При первом просмотре карты (рис 4.4) будет запрос на разрешение к местоположению. После чего можно будет просмотреть расположение московских школ, основную информацию по ним и контактные данные. А также более подробное описание о направлениях подготовки, преподавателях и другой информации.

На данный момент “рубрики” (рис 4.5) находятся в разработке, в скором времени они будут добавлены.

В последней вкладке находятся интересные факты об искусстве (рис 4.6). Факты работают по принципудвигающихся карточек. Если нажать на кнопку “подробнее“, то откроется полный текст факта. В случае, если факт вам понравился, его можно смахнуть вправо, иначе - влево.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		19

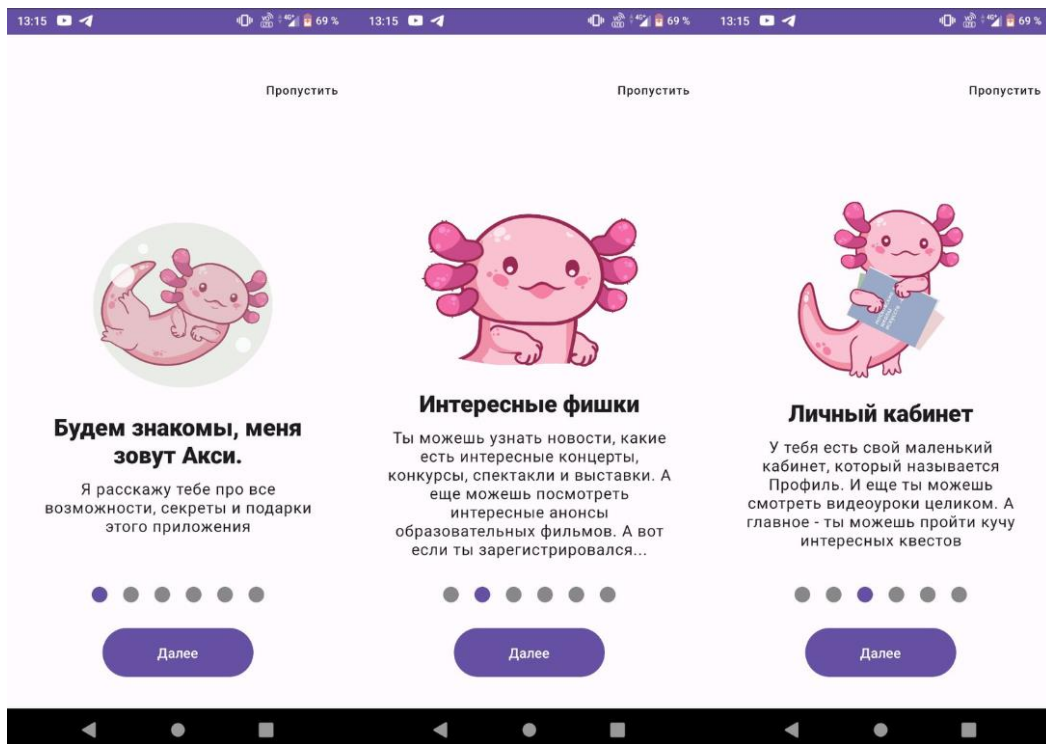


Рис. 4.1 - Онбординг первые 3 экрана

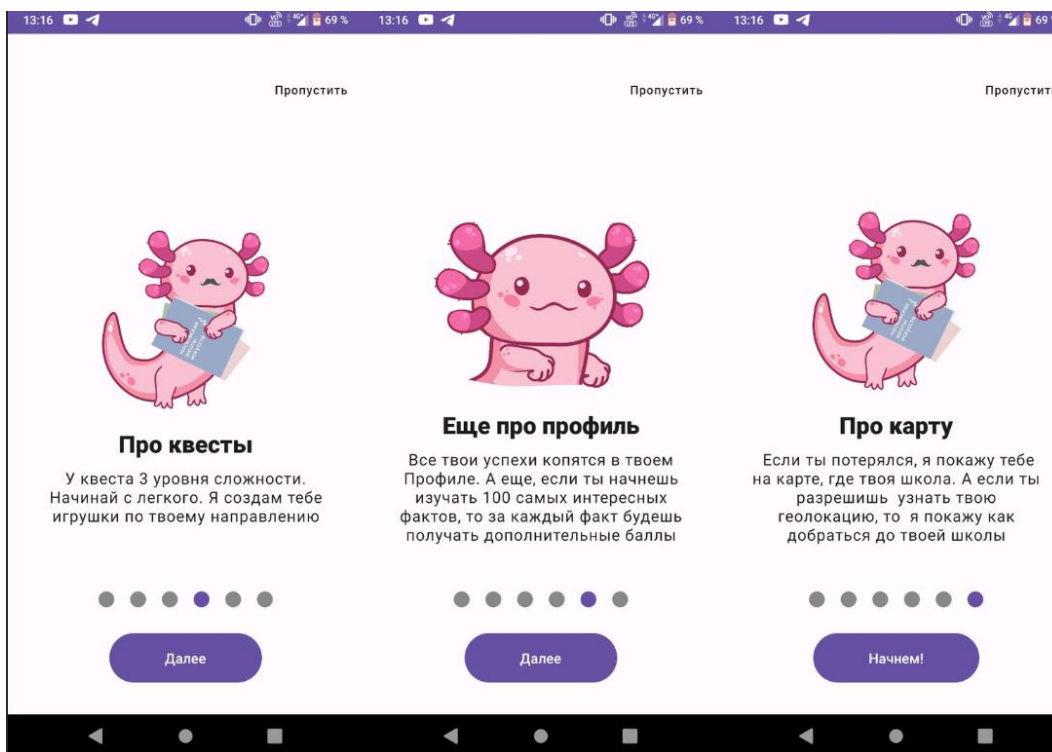


Рис. 4.2 - Онбординг вторые 3 экрана

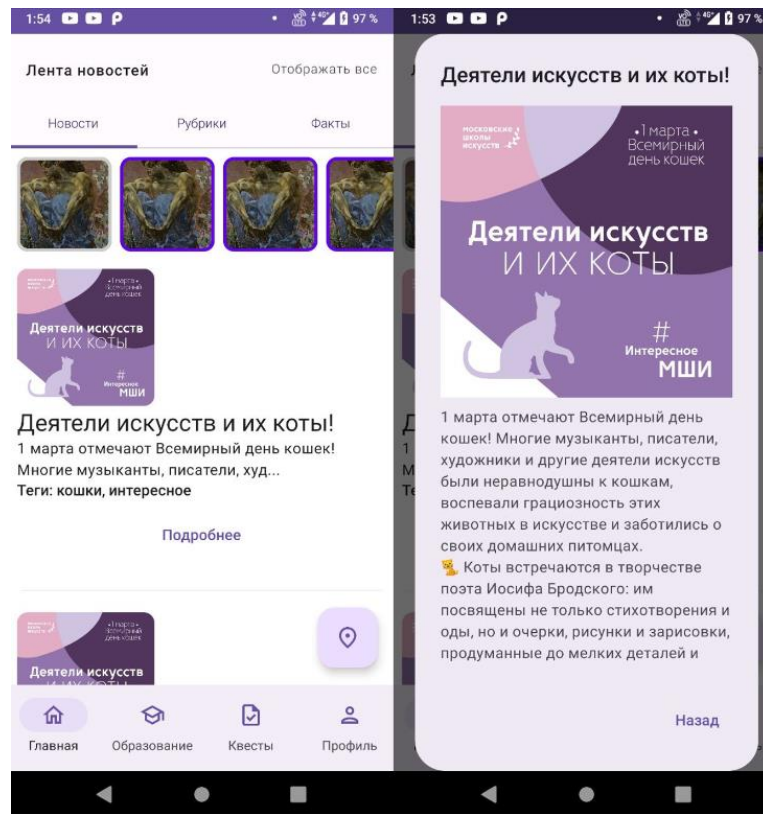


Рис. 4.3 - Главный экран

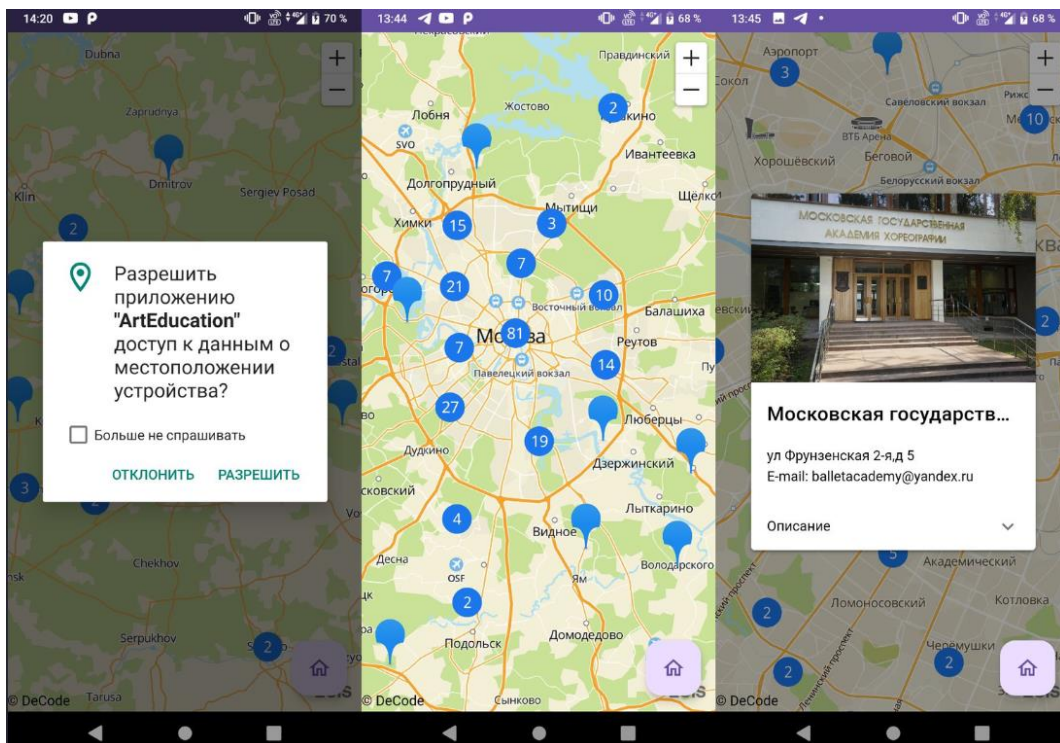


Рис. 4.4 - Карта (Запрос разрешения, карта, подробная информация о школе)



Рис. 4.5 - Рубрики

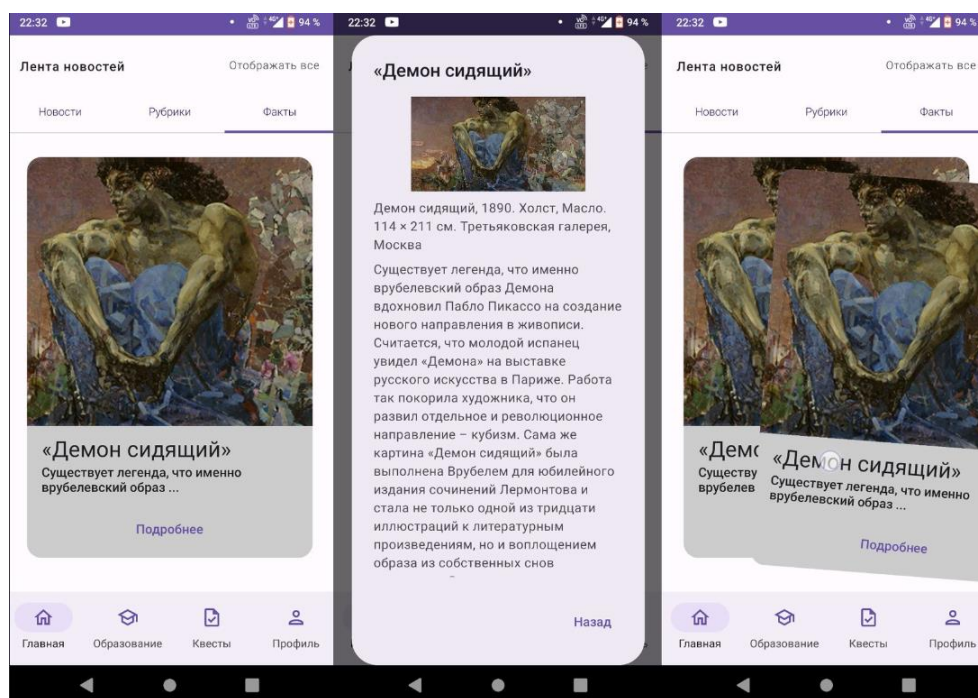


Рис.4.6 – Факты

Во вкладке “Образование” (рис 4.7) находятся рекомендуемые образовательные ресурсы. В этих ресурсах отображаются курсы по направлениям с возможностью просмотреть один видеоурок, посмотреть описание курса и ФИО преподавателя, который создал и ведет курс. Также есть поиск по названию видеокурса.

В разделе “квесты” (рис 4.8) собраны интерактивные задания по направлениям и сложностью. Есть несколько типов квестов - тест, соотношение вариантов, подписывание вариантов, раскладывание карточек по категориям.

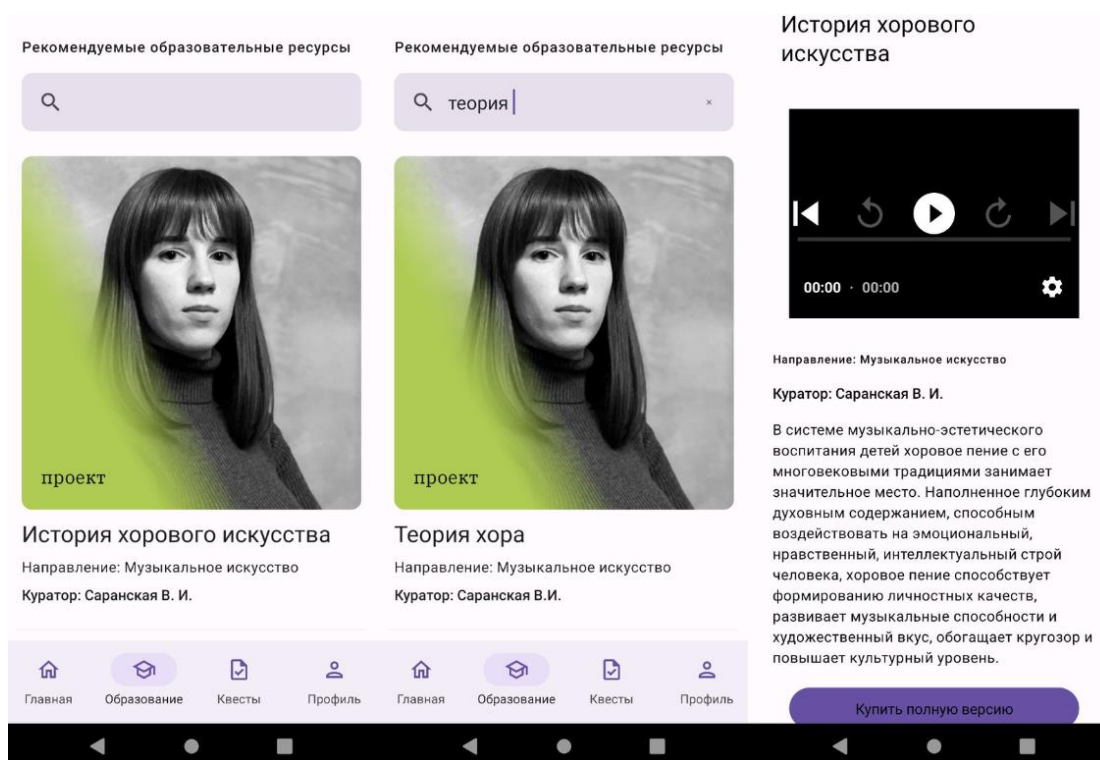


Рис. 4.7 - Образовательные ресурсы

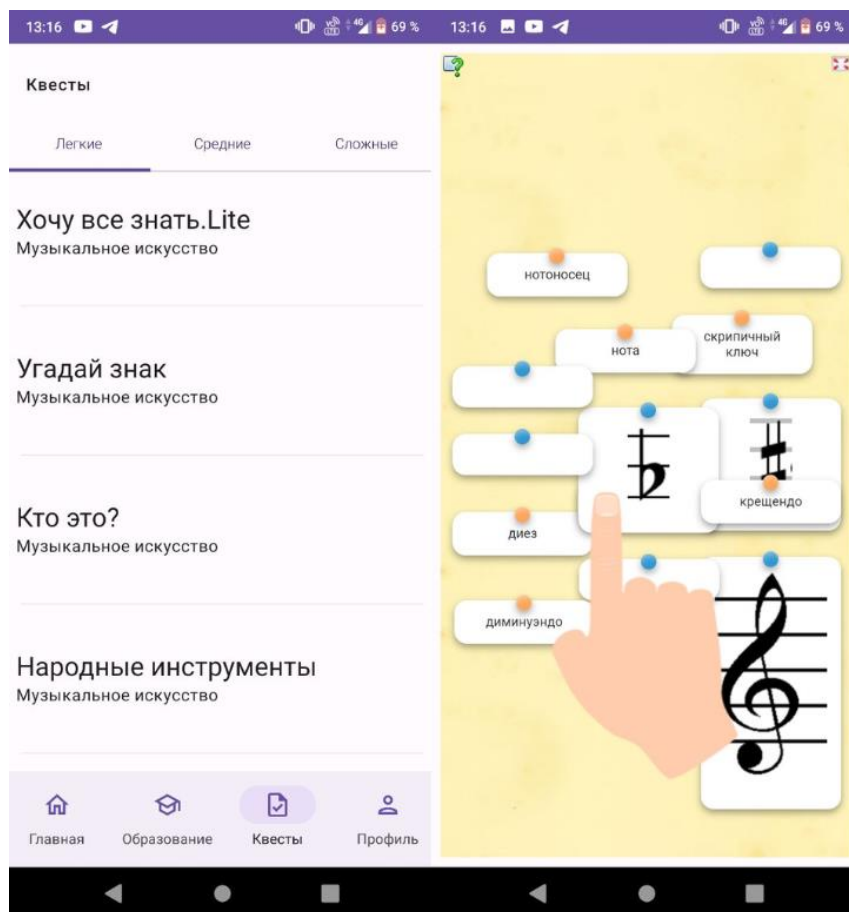


Рис. 4.8 – Квесты

В вкладке “профиль” (рис 4.9) есть возможность повторно просмотреть онбординг (обучение), создать аккаунт и авторизоваться в системе. На всем протяжении авторизации или регистрации вас будет сопровождать маскот Акси.

При регистрации (рис 4.10) указывается адрес почты, пароль. В дальнейшем будет возможность зарегистрироваться через ВК.

При авторизации (рис 4.11) указывается адрес почты, пароль. В дальнейшем будет возможность авторизоваться через ВК.



Рис. 4.9 - Анонимный пользователь

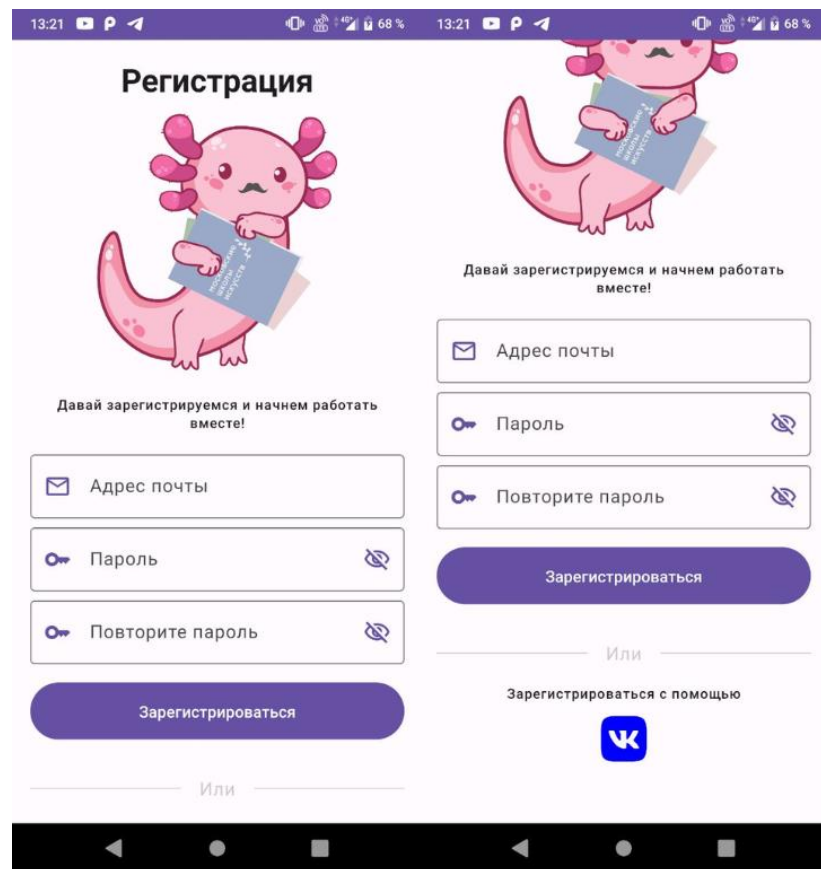


Рис. 4.10 – Регистрация

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		25

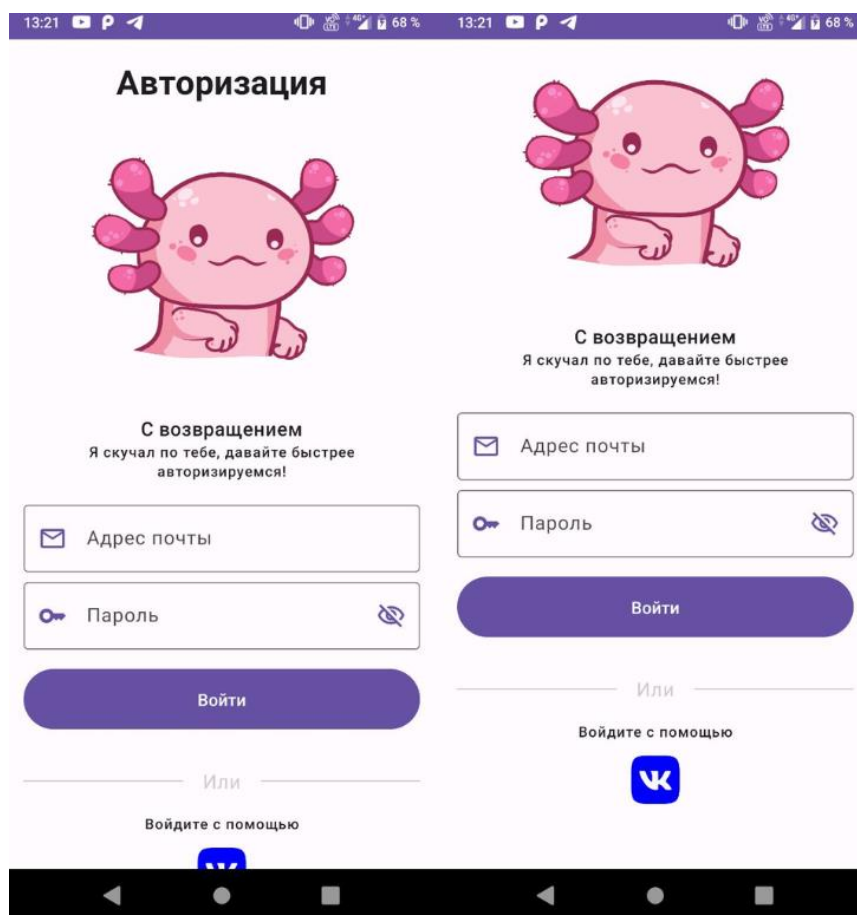


Рис. 4.11 - Авторизация

4.1 Руководство по использованию Web - сервиса

Для того чтобы пользователю начать взаимодействовать с веб-сервисом ему необходимо воспользоваться интернет-браузером. Рекомендуется выбрать один из популярных браузеров (Google Chrome, Yandex Browser). Открыв браузер в адресной строке ввести адрес сервиса (<https://graduate-map.ru/>). Далее пользователя встретит окно авторизации. Пока пользователь не авторизуется работа с веб-сервисом невозможна. Авторизацию могут пройти пользователи только с правами **MODERATOR** или **ADMIN**. Окно авторизации указано на рисунке 4.12, окно регистрации на рисунке 4.13. Если логин или пароль введен неправильно, пользователю будет выдано информационное сообщение об ошибке. В рамках тестирования сервиса реализован механизм регистрации пользователей.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		26

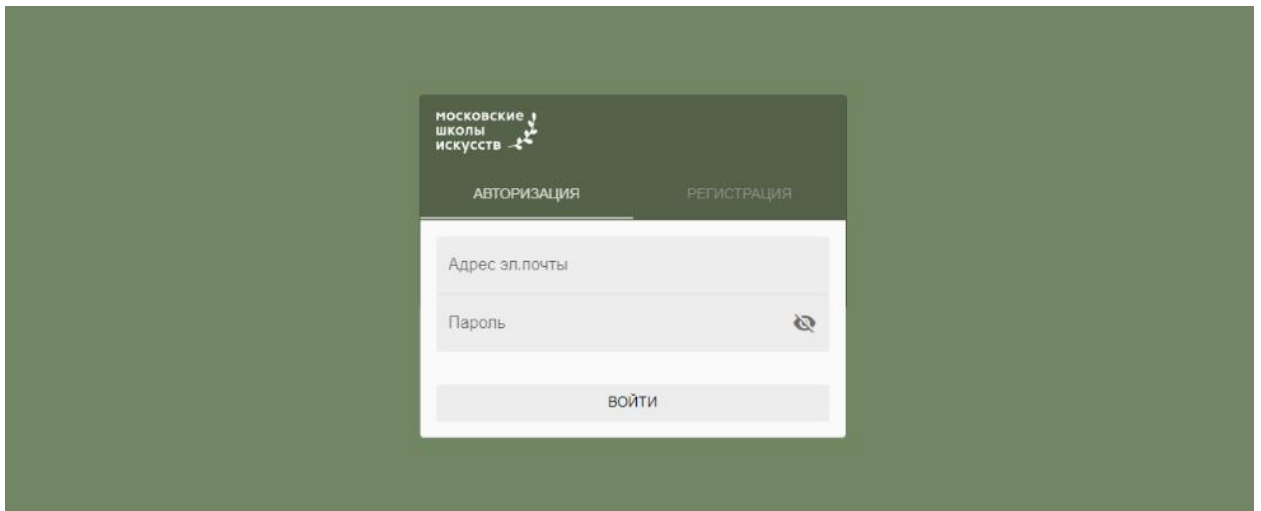


Рис. 4.12 – окно авторизации

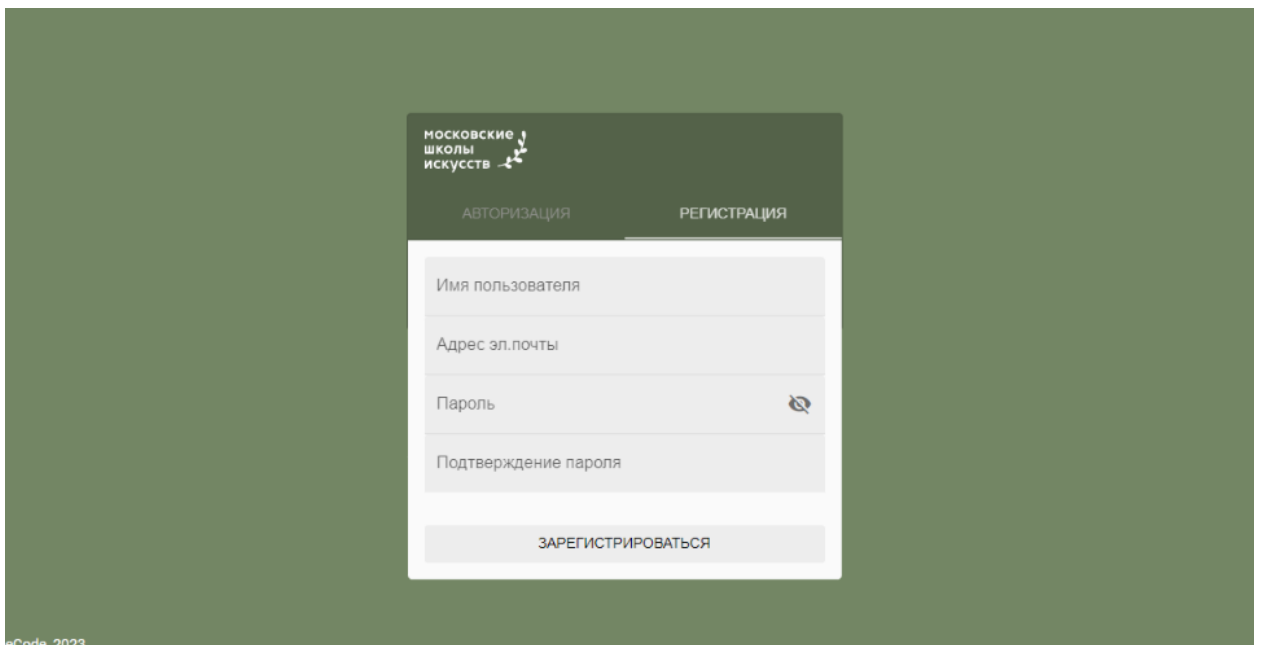


Рис. 4.13 - Окно регистрации

После успешной авторизации пользователь попадает в систему. Последующее окно после прохождения авторизации показано на рисунке 4.14.

Данное окно является главным, так как в нем осуществляется навигация по основным функциям веб-сервиса.

Функции веб-сервиса:

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		27

- Карта школ - окно в котором отображаются все занесенные в систему школы, их описания и направления. Просмотр того, что видит пользователь мобильного приложения.
 - Редактирование данных - окно в котором осуществляется редактирование данных о пользователях, мероприятиях, новостях и о других сущностях используемых в мобильном приложении.
 - Статистика - окно в котором отображаются статистические данные о просмотрах сущностей приложения, а также о количестве его скачиваний и о возрасте скачавших.
 - Профиль - окно, которое содержит личную информацию пользователя. Данное окно содержит необходимый минимум функций для управления учетными данными.
 - Техническая поддержка - окно обратной связи с разработчиками.
- В правом верхнем углу отображаются данные сотрудника, использующего веб-сервис.

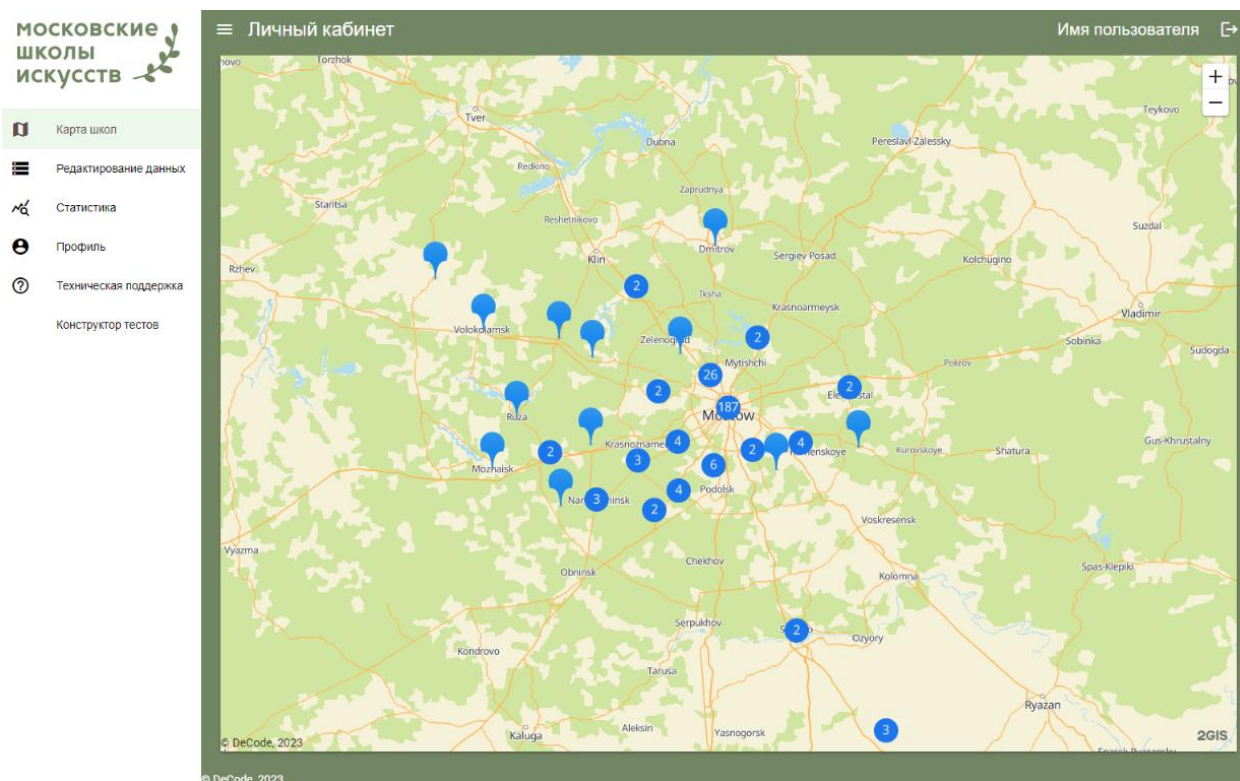


Рис. 4.14 - Окно “Карта школ”

При выборе “Редактирование данных” в окне появляется список таблиц доступных к редактированию (рис. 4.15).

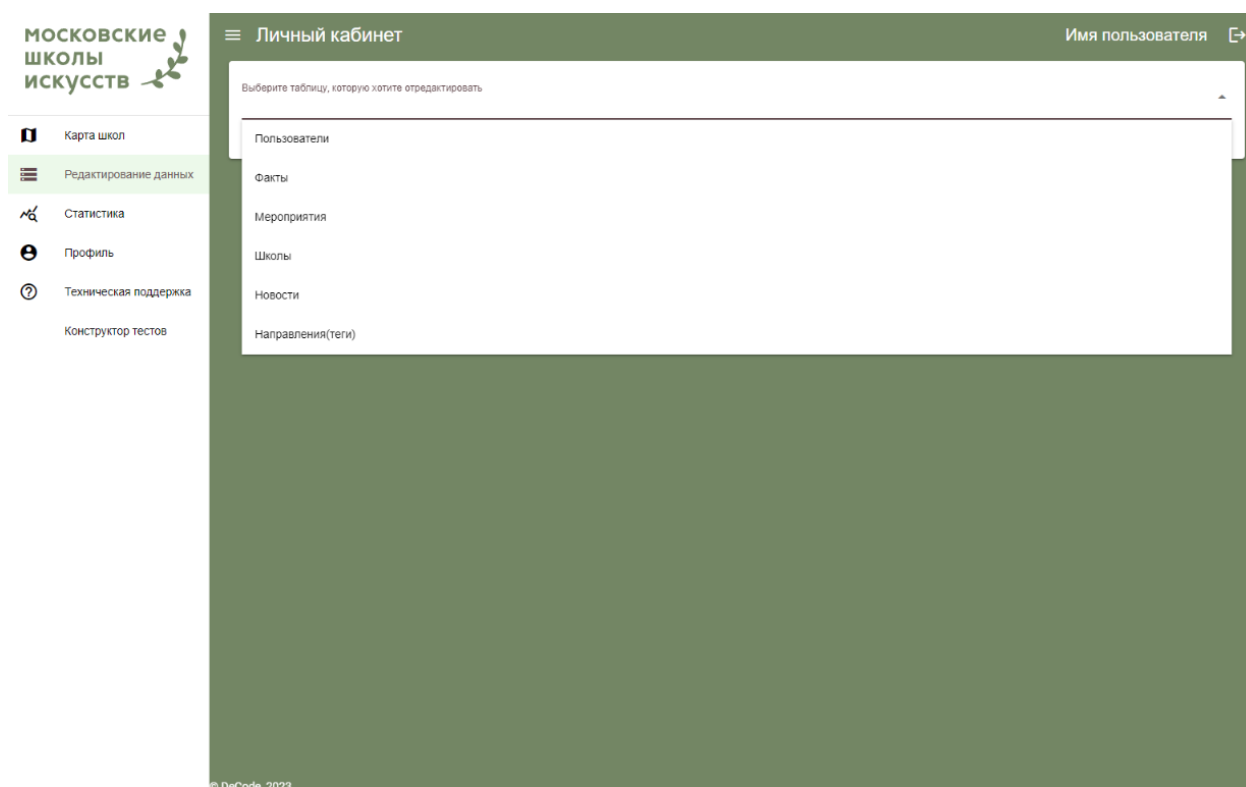


Рис. 4.15 - Окно “Редактирование данных”

В каждой таблице с данными есть строка поиска, поиск выполняется по полю выбранному в селекторе справа от строки ввода (рис 4.16).

Знак открытого или закрытого замочка рядом с названием поля обозначает возможность редактирования данных. Если значок открытый значит на это поле можно нажать и выполнить редактирование, в противном случае данные являются неизменными. Каждая таблица также поддерживает удаление записей с подтверждение действия.

Кнопка с иконкой + обозначает добавление данных в таблицу и открывает специальную форму для заполнения. Для каждой таблицы форма будет содержать поля необходимые для создания записи в ней соответственно (рис. 4.17).

Личный кабинет Имя пользователя

Выберите таблицу, которую хотите отредактировать: Мероприятия

Поиск Название

Название	Дата начала	Дата окончания	Бесплатно	Организаторы
Спектакль «Королевство»	18.05.2023, 13:05:00	30.07.2023, 15:40:00	<input type="checkbox"/>	ГУП «Большой Московский государственный цирк на пр...
«Песни нашей Родины. О войне... о мире... о любви...»	03.05.2023, 13:00:00	03.05.2023, 15:10:00	<input checked="" type="checkbox"/>	Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Тарск...
«Родина, тебе я славу пою!»	07.05.2023, 11:00:00	07.05.2023, 13:20:00	<input checked="" type="checkbox"/>	Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Тарск...
Концерт «Шадевы русской музыки с Борисом Березовс...	16.05.2023, 19:00:00	16.05.2023, 21:00:00	<input type="checkbox"/>	ФГБУК «Национальный филармонический оркестр Росси...
Концерт «Играет Владимир Спиваков»	29.05.2023, 19:00:00	29.05.2023, 21:00:00	<input type="checkbox"/>	ФГБУК «Национальный филармонический оркестр Росси...

Строк на странице: 5 1-5 из 993

Рис. 4.16 - Пример таблицы

Личный кабинет Имя пользователя

Выберите таблицу, которую хотите отредактировать: Мероприятия

Поиск Название

Организаторы	Адрес сайта	Теги	Просмотры	Управление
ГУП «Большой Московский государственный ци...		Искусство цирка	3	
Муниципальное бюджетное учреждение культу...		Эстрадный вокал	2	
Муниципальное бюджетное учреждение культу...			0	
ФГБУК «Национальный филармонический орие...		Академический вокал	0	
ФГБУК «Национальный филармонический орие...		Струнные инструменты	0	

Добавления нового мероприятия X

Название

Дата начала

Дата окончания

Бесплатное

Организатор

Адрес сайта

ДОБАВИТЬ

Строк на странице: 5 1-5 из 993

Рис. 4.17 – Добавление записи

При выборе какой-либо позиции из выпадающего списка будет открываться таблица с соответствующим названием. Всего таблиц 6:

- Пользователи.
- Факты.
- Мероприятия.
- Школы.
- Новости.
- Направления (теги).
- Уровни сложности.
- Курсы.
- Тесты.

Доступ к таблице “Пользователи” имеет только администраторы ресурса. При помощи этой таблицы администраторы могут изменять пароли других пользователей и делегировать правами. Чтобы выдать пользователю новую роль, необходимо выбрать, в соответствующем столбце, его нынешнюю роль и из выпадающего списка выбрать новую (рис. 4.18). Выбор предоставляется между тремя ролями;

- ADMIN - администратор
- MODERATOR - модератор
- USER - обычный пользователь

Цвет тэгов в таблице соответствует требованиям брендбука, но может быть изменен по желанию пользователя.

В таблице “Уровни сложности” можно добавлять или изменять уже существующие уровни сложности для курсов и тестов. Чтобы добавить уровень сложности необходимо нажать на соответствующую кнопку, заполнить необходимые поля и выбрать его цвет, затем нажать на кнопку “Принять”.

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	<i>Лист</i>
<i>Изм.</i>	<i>Лист.</i>	<i>№ документа</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата.</i>		31

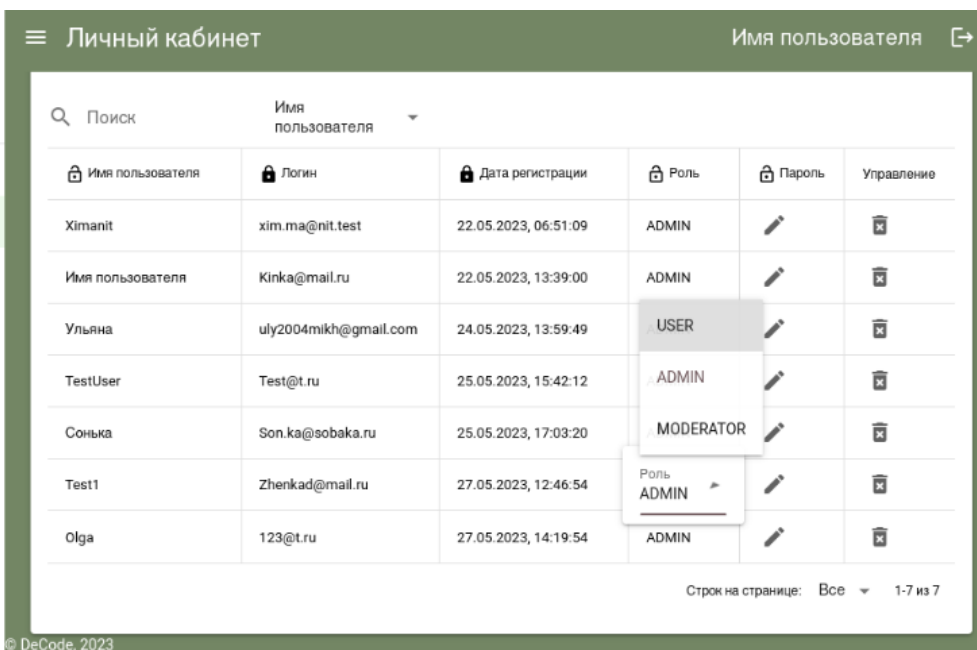


Рис. 4.18 – Изменение роли пользователя

В таблице “Курсы” (рис. 4.19) можно создавать и редактировать курсы. Чтобы добавить курс необходимо нажать на соответствующую кнопку. После этого откроется форма добавления курса (рис. 4.20), в которой нужно заполнить необходимые поля и нажать на кнопку “Добавить”.

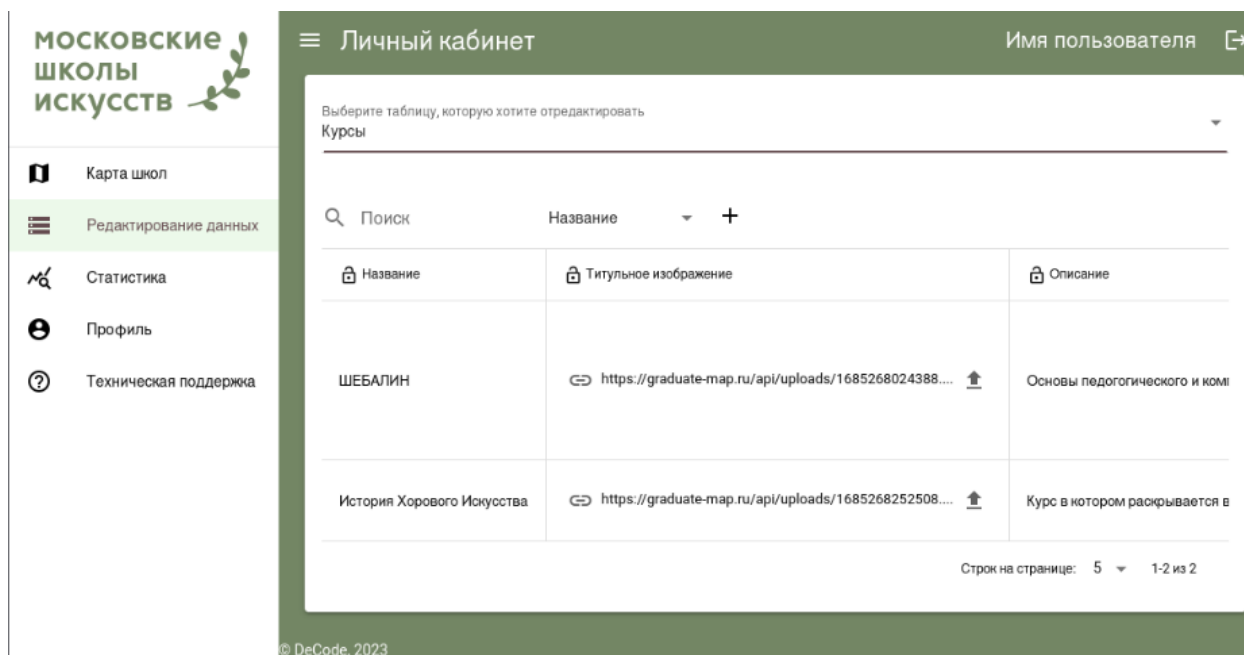


Рис. 4.19 – таблица «Курсы»

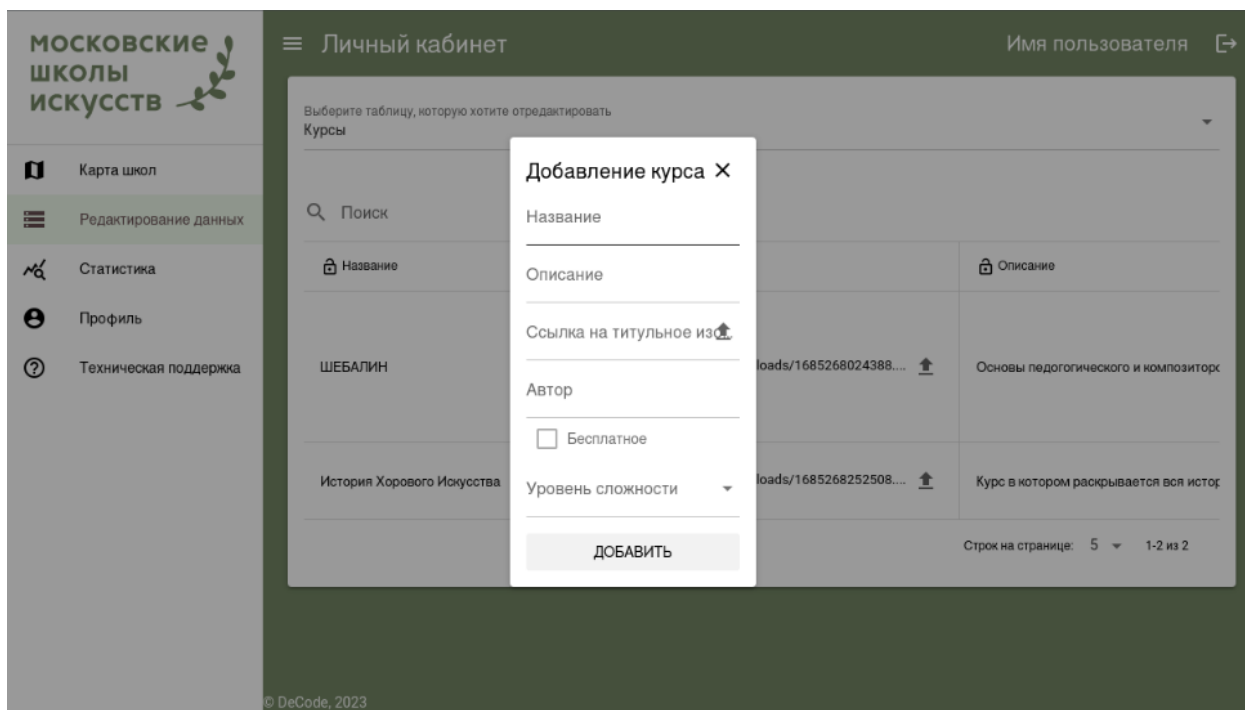


Рис. 4.20 – добавление курса

Для редактирования курса нужно нажать на кнопку со значком карандаша. После этого откроется окно редактора курсов. В редакторе курса можно добавлять содержимое, чтобы это сделать необходимо нажать на кнопку со знаком + и заполнить необходимые поля, и прикрепить ссылку на видео. Перед выходом из редактора необходимо сохранить внесенные изменения в тест нажатием на кнопку со значком дискеты.

В таблице “Тесты” (рис. 4.21) можно добавлять и редактировать тесты различной степени сложности. Чтобы добавить тест необходимо нажать на кнопку со знаком +, затем заполнить необходимые поля и нажать на кнопку “Добавить”

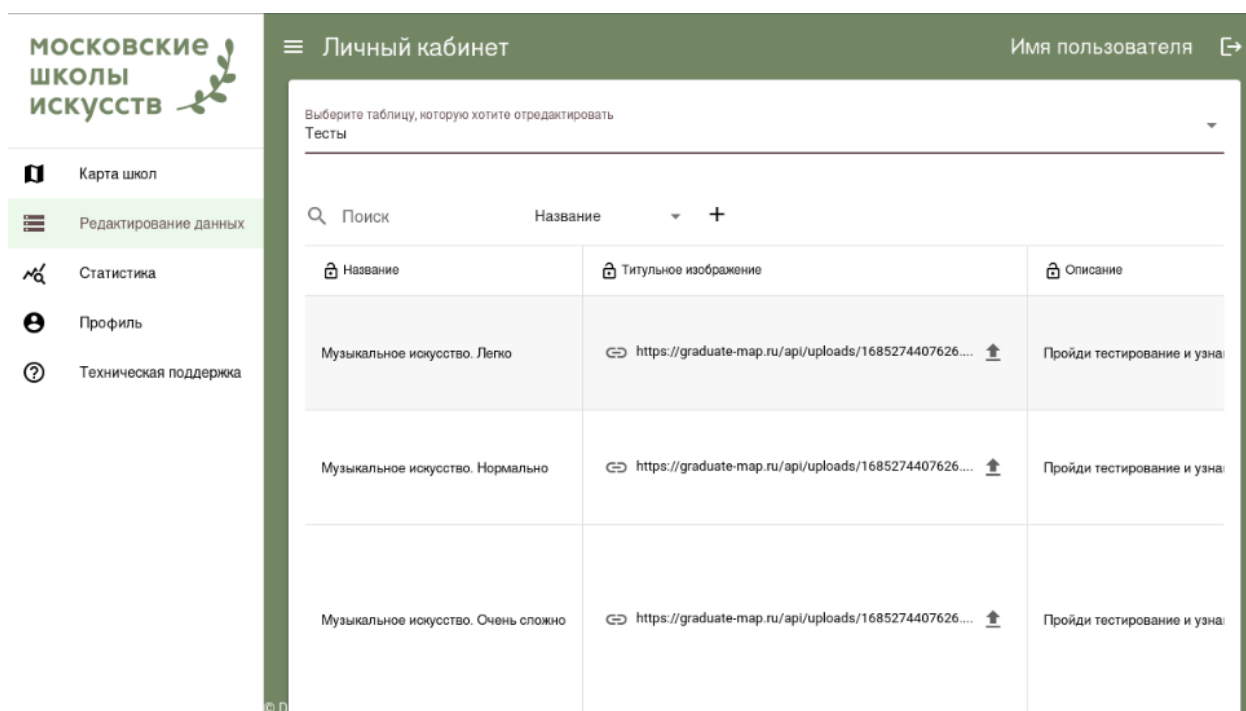


Рис. 4.21 – таблица «Тесты»

Для редактирования тестов необходимо нажать на кнопку со знаком карандаша. После этого откроется окно редактора тестов. В редакторе можно добавлять или удалять задания нажимая кнопки со знаками карандаша и мусорного бака соответственно. После добавления задания нужно заполнить необходимые поля, изменения войдут в силу автоматически. Перед выходом из редактора необходимо сохранить внесенные изменения в тест нажатием на кнопку со знаком дискеты

Внизу каждой таблицы отображается общее количество записей и количество записей, которые отображаются на странице в данный момент.

Также в таблицах можно редактировать теги в соответствующем столбце. Добавление тега осуществляется нажатием на кнопку со знаком +.

После нажатия на кнопку со знаком + появится окно с выпадающим списком, в котором необходимо выбрать, какой тег добавить.

При нажатии на кнопку со знаком карты, в таблице “школы” (рис. 4.22), можно перейти к окну настройки расположения школы (рис. 4.23).

Выберите таблицу, которую хотите отредактировать
Школы

Поиск

	Ссылка на изображение школы	Адрес школы	Комментарий к адресу	Сайт школы	Адрес электронной почты
Знает рабочий професс...	https://all.culture.ru/uploads/15aa0ac43fe7ed01774...	Нижняя Сыромятинская улица, 10 ст12	Центр дизайна ArtPlay	https://academycrafts.ru	
Педагогический институ...	https://all.culture.ru/uploads/6266f2c4de964c9e2e4...	Марксистская улица, 36	ст. м. «Пролетарская»	http://ippoltovka.ru	info@ippoltovka.ru
Академический художест...	https://all.culture.ru/uploads/6ee82940372ccb33aa6...	Товарищеский переулок, 30 ст1	основное здание института	http://surikov-vuz.com	
и М. И. Глинки основан...	https://all.culture.ru/uploads/67907fed2b885c4f406...	пр-кт Октябрьский, д 12		http://www.tasg.ru/contact-2	info@tasg.ru
и А. М. Горького – госуд...	https://all.culture.ru/uploads/619f0e8fc345bb78aee...	б-р Тверской, д 25	вход со стороны улицы Большая Бронная	http://www.litinstitut.ru	

Строк на странице: 5 1-5 из 268

Рис. 4.22– таблица «Школы»

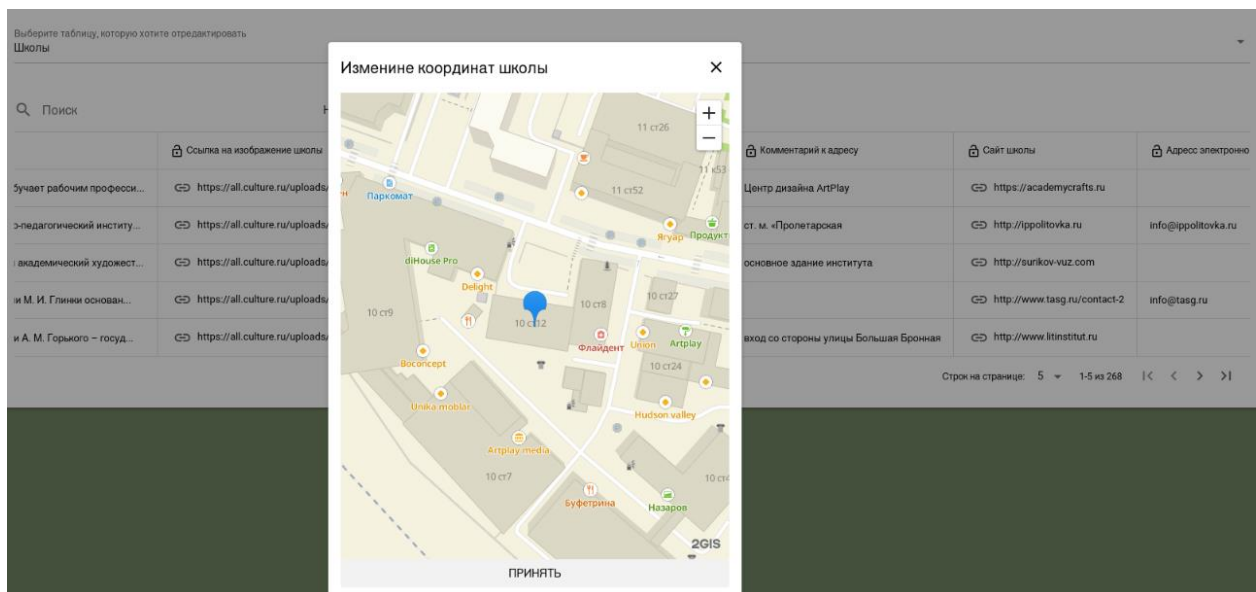


Рис. 4.23 – редактирование расположения школы

В таблице “Факты” при нажатии кнопки со знаком загрузки можно загрузить картинку (формата .jpeg, .jpg и .png) с вашего устройства на ресурс.

При выборе пункта “Статистика”, из бокового меню, на экране отобразится статистика ресурса (рис. 4.24) по таким параметрам как:

- динамика скачивания приложения;
- динамика просмотра школ;
- динамика просмотров фактов;
- динамика просмотра событий.

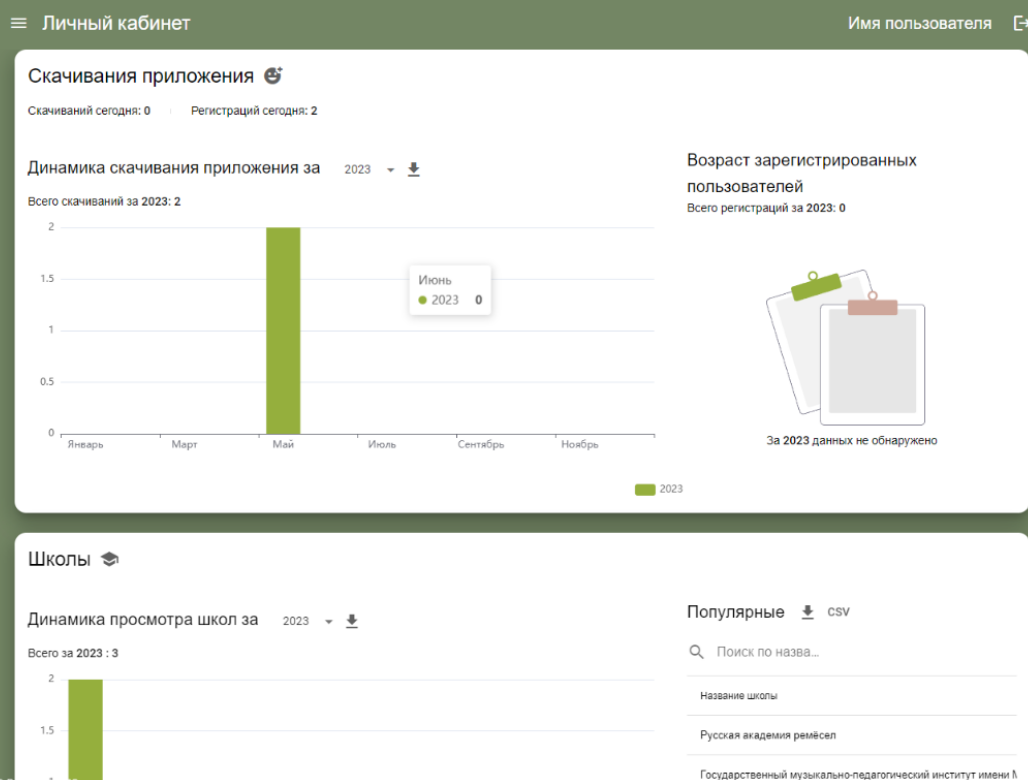


Рис. 4.24 – пункт «Статистика»

Статистика выводится за период времени, равный одному году. Выбрать год можно при помощи выпадающего списка рядом с заголовком диаграммы.

При выборе пункта “Профиль”, из бокового меню, на экране отобразится информация об авторизованном пользователе (рис. 4.25).

Пользователь вправе изменить имя и пароль. Чтобы изменить имя пользователя необходимо нажать на кнопку с изображением карандаша. После этого поле для ввода имени пользователя станет активным. После ввода желаемого имени необходимо в любом месте экрана, чтобы изменения сохранились.

☰ Личный кабинет
Имя пользователя ➔

Данные пользователя

Имя пользователя ✎

Имя пользователя

Kinka@mail.ru

Адрес эл. почты

Изменение пароля

Новый пароль 👁

Подтверждение пароля

ИЗМЕНИТЬ ПАРОЛЬ

© DeCode, 2023

Рис. 4.25 – пункт «Профиль»

Для того, чтобы сменить пароль, пользователю необходимо в графах, под названием, “Новый пароль” и “Подтверждение пароля” ввести новый пароль пользователя и затем нажать на кнопку “Изменить пароль”.

При выборе пункта “Техническая поддержка”, из бокового меню, на экране отобразится форма для отправки запросов в техническую поддержку ресурса.

5 Создание маскота

Маскот - это фирменный персонаж, олицетворяющий организацию, сообщество.

Задача Маскота - помогать общаться с аудиторией.

Форма Маскота - люди, животные, абстрактные объекты. Форма неважна, главное, чтобы аудитория ассоциировала маскота с конкретным брендом.

Изначально животных в качестве талисманов использовали спортивные организации для дополнительного развлечения зрителей. Однако вскоре маркетологи поняли, что маскоты имеют большой потенциал и за пределами спортивных площадок. Они становятся настолько узнаваемыми, что мгновенно ассоциируются с соответствующим брендом. Например, кролик с коробки хлопьев Nesquik или герой-качок с упаковки чистящего средства «Мистер Мускул».

Одним из примеров маскота является Олимпийский Мишка 1980 года. Он был символом, раскрывающим культуру страны-организатора. Это один из успешных опытов применения маскота.

Зачем нужен Маскот?

- Повышение узнаваемости бренда. Часто маскотов выбирают компании, которые хотят выделиться на рынке, привлечь внимание конечных потребителей. Пользователям удобнее общаться не с абстрактным логотипом, а с персонажем.
- Привлекает внимание аудитории. Большой отклик фирменные персонажи получают у аудитории детей и их родителей.
- Персонифицирует общение с аудиторией. Маскот - лицо и характер бренда. Он показывает эмоции, которые нельзя передать через продукт: например, радость, восторженность, сочувствие.
- Повышает лояльность аудитории. В 2021 году креативное агентство The Mill исследовало эффективность маскотов. Согласно

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		38

результатам: маски увеличивают эмоциональную связь с клиентами на 41%. Они помогают построить отношения с аудиторией на личном уровне. Делятся новостями, участвуют в рекламных акциях, общаются в соцсетях.

Даже «серьёзные» бренды используют маскотов для общения с потребителями. Персонажи объясняют сложные для понимания услуги и оживляют профессиональные сообщества.

Маскот АКСИ

Маскот – это фирменный персонаж приложения, выполняющий функцию знакомства пользователя с интерфейсом. Анализ целевой аудитории выявил, что для вовлечения большего количества пользователей различных возрастов и их дальнейшего удержания необходимо создать маскота в виде антропоморфного животного. Рассмотрев множество вариантов, мы остановились на аксолотле. Аксолотли являются крайне милыми существами, которые нравятся как детям, так и взрослым. Например, главный герой популярнейшего мультфильма «Лунтик» также является аксолотлем.

В результате появился маскот-аксолотль Акси (рис. 5.1). Поскольку, как указывалось выше, цветовые предпочтения разных поколений различны, Акси также умеет менять свой цвет.

Розовый цвет ассоциируется с детством и сладостью, а также с вышеупомянутым персонажем детского мультфильма «Лунтик» именно поэтому он идеально подходит для детей в возрасте от 5 до 12 лет.

Для целевой аудитории 13-18 лет маскот имеет окрас фиолетового цвета. Фиолетовый цвет является символом мудрости, а также сочетает в себе эффект красного цвета (ярости и энергии) и синего (умиротворения) что соответствует бурному и быстро меняющемуся характеру подростков из упомянутой выше возрастной категории.

Для взрослого поколения от 40 лет в качестве расцветки маскота выбран умиротворяющий коричнево-кофейный сет цветов. Данный сет

					СПБ DeCode.2.ИП.01000000	Лист
Изм.	Лист.	№ документа	Подп.	Дата.		39

олицетворяет стабильность и умиротворение, и семейный очаг, что делает приложение уютным и домашним.

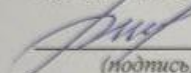


Рис. 5.1 – маскот Акси

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Комсомольский-на-Амуре государственный университет»


СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела ОНиПКРС


(подпись) Е.М. Димитриади

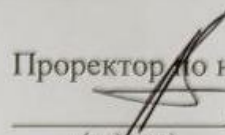
« 04 » 06 20 24 г.

Декан


(подпись) И.А. Трещев

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе


(подпись) А.В. Космынин

« 04 » 06 20 24 г.

АКТ

о приемке в эксплуатацию проекта
«Школа искусств»

г. Комсомольск-на-Амуре

« 04 » 06 20 24 г.

Комиссия в составе представителей:

со стороны заказчика

- Е.Б. Абарникова – руководитель СПБ,
- И.А. Трещев – декан ФКТ

со стороны исполнителя


- С.А. Левченко – руководителя проекта,
- Т.С. Сидорин – 2ИТб-1
- К.М. Григорьев – 2ИТб-1
- К.М. Черненко – 2ИТб-1

составила акт о нижеследующем:

«Исполнитель» передает проект «Школа искусств», в составе:


-Проектная документация и АРК-файл.

Руководитель проекта

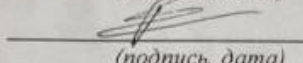
 04.06.2024
(подпись, дата)

С.А. Левченко

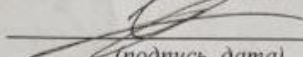
Исполнители проекта


(подпись, дата)

Т.С. Сидорин


(подпись, дата)

К.М. Григорьев


(подпись, дата)

К.М. Черненко