

Разработка прототипа мобильного приложения для обмена книгами

Презентация для обзора проекта

Подготовили студенты гр. 8К21:

Лямкин Д. С.

Раднаев З. Б.-Ц.

Соловьев И. С.

Проблема:

В идеале, мобильное приложение для обмена книг должно быть удобным, понятным, доступным. Однако, на деле, существующие приложения имеют ряд недостатков:

1) **Книговорот** - сервис для обмена книгами в социальной сети «ВКонтакте», копирующий сайт «Книговорот» (<https://bookcrossing.ru/>)

В данном сервисе доступно только 10 городов России, отсутствие функции запроса желаемой книги.

2) **Bookcrossing.io** - мобильное приложение для обмена книгами, в котором есть следующие недостатки:

- Отсутствие поиска книг по жанрам, по стоимости, по типу обмена
- Письмо подтверждения не всегда приходит
- Долгая загрузка приложения
- Отсутствие рейтинга, как показателя уровня доверия какого-либо пользователя

3) Буккроссинг Mobile

- Необходимо скачивание стороннего ПО для распаковки файла мобильного приложения
- Невозможно зарегистрировать учетную запись

4) Bookers

- Невозможность зарегистрировать учетную запись пользователя

5) Bookcrosser

- Невозможность скачать приложение

Для решения данной проблемы оптимальным решением будет являться разработка мобильного приложения, позволяющего минимизировать недостатки существующих мобильных приложений для обмена книгами.

Объект проекта: мобильные приложения для обмена книгами

Предмет проекта: функционал мобильного приложения для обмена книгами

Цель: разработка прототипа мобильного приложения для обмена книгами с расширенным функционалом поиска.

Конкретность



Specific

Прототип мобильного приложения для обмена книгами

Использование навыков и знаний программирования



Attainable
Достижимость

Измеримость



Measurable

Тестирование работоспособности мобильного приложения

Обусловлена проблемой проекта

Значимость



Relevant

Ограниченность во времени



Timebound

01.11.2023 -
01.09.2024

Задачи:

1. Проанализировать функции существующих мобильных приложений для обмена книгами;
2. Составить календарный план-график проекта;
3. Составить техническое задание
4. Разработать функциональную схему мобильного приложения для обмена книгами;
5. Реализовать функциональную схему на программном уровне;
6. Разработать удобный и интуитивно-понятный пользовательский интерфейс мобильного приложения для обмена книгами;
7. Собрать прототип мобильного приложения для обмена книгами;
8. Протестировать прототип мобильного приложения для обмена книгами;
9. Обработать и анализировать данные после тестирования;
10. Доработать недостатки, выявленные в ходе тестирования мобильного приложения для обмена книгами;
11. Создать научно-технический отчет:

Ожидаемые результаты:
Рабочий прототип
мобильного приложения
для обмена книгами;

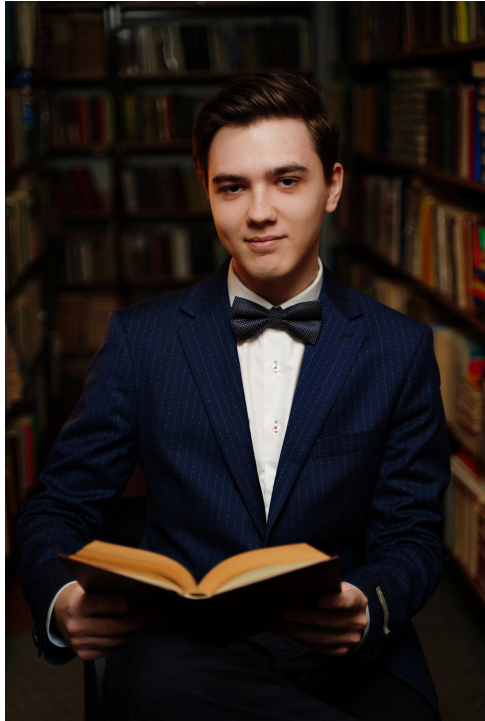
Проектное задание

Назначение: данный проект предназначен для использования в качестве среды для обмена книгами.

Ограничения: нацелен только на население России.

Допущения: программное обеспечение для упрощения программирования; user-friendly интерфейс; разработка полноценной версии продукта; дальнейшая техническая поддержка мобильного приложения.

Члены



Лямкин Дмитрий

**Лидер
UI/UX дизайнер**

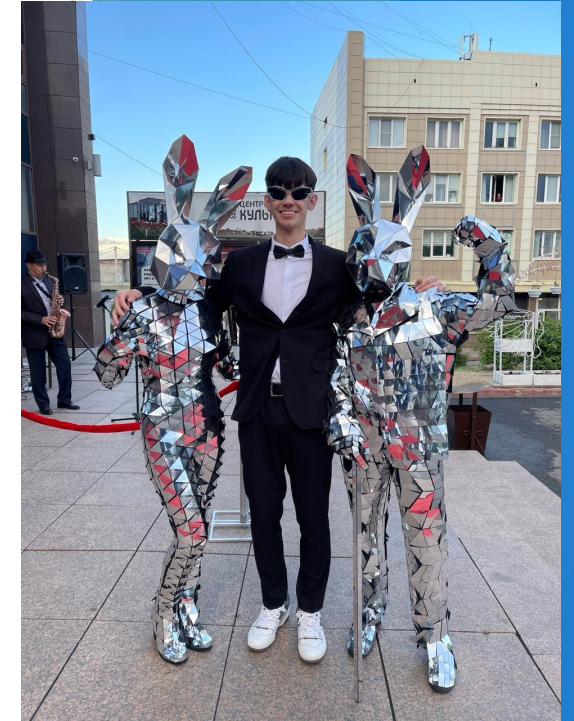
Знание инструментов
дизайна: Adobe AE,
Zeplin



Раднаев Зоригто

**Проектировщик
Специалист по разработке ПО**

Знание архитектурных
паттернов, опыт работы с
SQL



Соловьев Илья

**Генератор идей
Тестировщик**

Опыт программирования
на Kotlin, знание
фреймворка Xamarin

Ресурсы

01 Человеческие ресурсы

Три программиста, имеющих опыт работы с сетевыми и мобильными приложениями.

02 Финансовые ресурсы

Заработная плата для членов команды и специалистов.

Затраты на вычислительные ресурсы и оборудование.

03 Материальные ресурсы

Компьютеры,
процессоры GPU.

графические

Матрица ответственности

Роли/обязанности	Лидер	Проектировщик	Генератор идей	UI/UX дизайнер	Разработчик ПО	Тестировщик
Проанализировать функции существующих мобильных приложений для обмена книгами	R					
Составить календарный план-график проекта	R	C	C			
Составить техническое задание	R	C			C	
Разработать функциональную схему мобильного приложения для обмена книгами	A	R			C	

Роли/обязанности	Лидер	Проектировщик	Генератор идей	UI/UX дизайнер	Разработчик ПО	Тестировщик
Реализовать функциональную схему на программном уровне	A	C			R	
Разработать удобный и интуитивно-понятный пользовательский интерфейс мобильного приложения для обмена книгами	A	C		R	C	
Собрать прототип мобильного приложения для обмена книгами	A			C	R	I
Протестировать прототип мобильного приложения для обмена книгами	A	I	I	I	C	R
Обработать и анализировать данные после тестирования	A	C			C	

Роли/обязанности	Лидер	Проектировщик	Генератор идей	UI/UX дизайнер	Разработчик ПО	Тестировщик
Доработать недостатки, выявленные в ходе тестирования мобильного приложения для обмена книгами	A	C		R	R	C
Создать научно-технический отчет	R				C	
Разработать инструкцию по использованию прототипа мобильного приложения для обмена книгами	R	C			C	C

R – (responsible) – исполнитель задачи;

A – (accountable) – ответственный за задачу;

C – (consult) - эксперт, который консультирует команду по вопросам, находящимся в его компетенции;

I – (informed) – участник проекта, который должен быть в курсе выполнения задачи.

СТЕЙК HOLDERS

Категории	Состав	Обоснование
Заказчики	Фонд РФ	В рамках «Конкурса междисциплинарных проектов» проводимого РФ
	Большой университет Томска	Повышение престижности ВУЗа, благодаря использованию сервиса, направленного на повышение продуктивности обучения его студентов
	НИ ТПУ	Повышение престижности ВУЗа, благодаря использованию сервиса, направленного на повышение продуктивности обучения его студентов
Потребители	Любители бумажных книг	Целевая аудитория сервисов
	Библиотеки	Возможность увеличения фонда единиц хранения
	Сервис «Книговорот»	Распространение на мобильной платформе
Конкуренты	Книговорот	Схожая целевая аудитория
	Bookcrossing.io	Схожий функционал и целевая аудитория
	Буккроссинг Mobile	Схожий функционал и целевая аудитория

СТЕЙК HOLDERS

ВЛИЯНИЕ



ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТЬ

Спасибо за внимание!