

**МОСКОВСКИЙ  
ПОЛИТЕХ**

---

# Разработка мобильного приложения для повышения навыков программирования “CodingChamps

Чернов Никита Андреевич

---

СМЕЛЕЕ МЫСЛИ

# АКТУАЛЬНОСТЬ ИДЕИ

## **Актуальность разработки мобильного приложения для повышения навыков программирования "CodingChamps":**

Идея мобильного приложения для повышения навыков программирования является актуальной, поскольку программирование становится все более важной частью нашей жизни. С помощью такого приложения люди могут изучать новые языки программирования и улучшать свои навыки в удобное для них время и месте. Кроме того, это приложение может помочь людям найти работу в сфере программирования, так как работодатели все чаще ищут специалистов с навыками программирования.

## **Востребованность навыков программирования на рынке труда:**

Навыки программирования становятся все более востребованными в современном мире. Мобильное приложение может помочь пользователям оценить свои знания и определить направления для дальнейшего развития.

# ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

## 1 Цели:

- Повышение навыков программирования;
- Получение новых знаний в области программирования;
- Помощь в поиске работы в сфере программирования.

## 2 Преимущества:

- Удобство использования;
- Индивидуальный подход;
- Обратная связь;
- Интерактивность;
- Возможность коммуникации.

# ПРЕДЛАГАЕМОЕ РЕШЕНИЕ (ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА)

- Проект предлагает разработку мобильного приложения-теста для проверки навыков программирования среди пользователей. Ожидаемые результаты:
- Повышение мотивации пользователей к изучению программирования.
- Возможность определения уровня знаний в области программирования у пользователей.
- Создание платформы для обмена опытом и знаниями между программистами.
- Рост популярности приложения, что приведет к увеличению числа пользователей и потенциальной аудитории для компаний, заинтересованных в найме программистов.
- Привлечение внимания потенциальных работодателей к талантливым программистам.
- Развитие сообщества программистов, объединенных общими интересами и целями.
- Расширение возможностей для профессионального роста и развития в области программирования.

# ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД СУЩЕСТВУЮЩИМИ АНАЛОГАМИ

- Приложение будет выгодно отличаться от аналогов следующими особенностями:
  - Простой и интуитивно понятный интерфейс, позволяющий пользователям быстро и легко проходить тесты.
  - Широкий спектр вопросов по различным языкам и технологиям программирования, что позволит пользователям оценить свои знания в разных областях.
  - Гибкая система настройки тестов, позволяющая пользователям выбирать

# ПЕРСПЕКТИВА КОММЕРЦИАЛИЗАЦИИ РЕЗУЛЬТАТА ПРОЕКТА (СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ И КОНКРЕТНЫЙ ПОТРЕБИТЕЛЬ)

- Образование: приложение может быть использовано в качестве инструмента для оценки знаний студентов или специалистов в области программирования. Это может помочь преподавателям определить, какие области нуждаются в дополнительном изучении, и разработать соответствующие учебные программы.
- Работодатели: потенциальные работодатели могут использовать приложение для быстрого и эффективного отбора кандидатов с необходимыми навыками программирования.
- Самообразование: приложение может помочь людям оценить свой уровень знаний в программировании и определить области, которые требуют дополнительного изучения. Это также может помочь в выборе курсов или книг для самостоятельного обучения.
- Тестирование: приложение может использоваться для проведения онлайн-тестирований и оценки уровня знаний участников.
- Оценка эффективности обучения: приложение можно использовать для оценки эффективности различных обучающих программ и курсов.

# ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

## Название

## Затр. время

Определение целей и задач тестирования.

1 месяц

Создание системы оценки результатов тестирования

1 месяц

Разработка (Написание кода и создание функциональности приложения)

4 месяца

Тестирование (Тестирование приложения на разных устройствах и исправление ошибок)

2 месяца

Внедрение приложения в эксплуатацию (Запуск приложения в App Store и Google Play)

1 неделя

# РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЕКТА

- Человеческие ресурсы: для разработки приложения потребуется команда разработчиков, дизайнеров, тестировщиков и менеджеров проекта.
- Финансовые ресурсы: для реализации проекта потребуются инвестиции для оплаты труда команды разработчиков, покупки оборудования и оплаты услуг сторонних специалистов.
- Технические ресурсы: для создания приложения потребуются компьютеры, программное обеспечение для разработки, инструменты для тестирования и отладки.
- Маркетинговые ресурсы: для продвижения приложения потребуются ресурсы на создание рекламных кампаний, участие в выставках и конференциях, а также на поддержку сообщества пользователей.



# СМЕТА ПРОЕКТА

- Смета проекта представляет собой документ, в котором указывается стоимость всех ресурсов, необходимых для реализации проекта. В данном случае, смета может включать следующие статьи расходов:
- Зарплата разработчикам: сумма зависит от количества разработчиков, их квалификации и ставки оплаты.  
Покупка оборудования: стоимость компьютеров, мониторов, клавиатур, мышей и другого необходимого оборудования.  
Расходы на программное обеспечение: стоимость лицензий на используемые в проекте программы и инструменты.  
Маркетинговые расходы: затраты на рекламу, участие в мероприятиях, поддержку сообщества и т.д.  
Непредвиденные расходы: резерв на случай возникновения дополнительных затрат.

# РИСКИ

- Технологические риски: связанные с возможными изменениями в технологиях программирования, которые могут повлиять на функциональность приложения.
- Рыночные риски: связанные с возможной конкуренцией на рынке приложений для тестирования программирования и снижением спроса на продукт.
- Ресурсные риски: связанные с нехваткой необходимых ресурсов для реализации проекта, таких как финансирование, специалисты или оборудование.
- Правовые риски: связанные с изменением законодательства или нормативных актов, которые могут повлиять на разработку или использование приложения.
- Организационные риски: связанные с проблемами в управлении проектом, такими как задержки в выполнении задач или неэффективное использование ресурсов.

## СТЕПЕНЬ ГОТОВНОСТИ РЕШЕНИЯ

Степень готовности решения зависит от многих факторов, таких как наличие команды разработчиков, наличие финансирования, наличие технологий и инструментов для разработки. На данный момент решение находится на стадии идеи, и для его реализации потребуется провести ряд исследований и разработок.

## КОМАНДА ПРОЕКТА

Чернов Никита Андреевич - разработчик мобильного приложения для повышения навыков программирования “CodingChamps”

МОСКОВСКИЙ  
ПОЛИТЕХ

---

Спасибо за внимание

---

СМЕЛЕЕ МЫСЛИ