

# Основы проектной деятельности

## Проект "Волонтёры рядом"

Представляем наш проект по разработке социального приложения,  
направленного на повышение уровня социальной поддержки и  
содействие волонтёрской деятельности в нашем сообществе.



## Глава 1: Концепция

# Наш Проект: "Волонтёры рядом"

Разработка **мобильного приложения** на социальную тему, которое станет мостом между теми, кто нуждается в помощи, и теми, кто готов её оказать. Мы фокусируемся на помощи пожилым, маломобильным или просто нуждающимся людям.



### Социальная поддержка

Обеспечение быстрой и доступной помощи уязвимым слоям населения.



### Связь с волонтёрами

Удобная платформа для координации добровольческой деятельности.



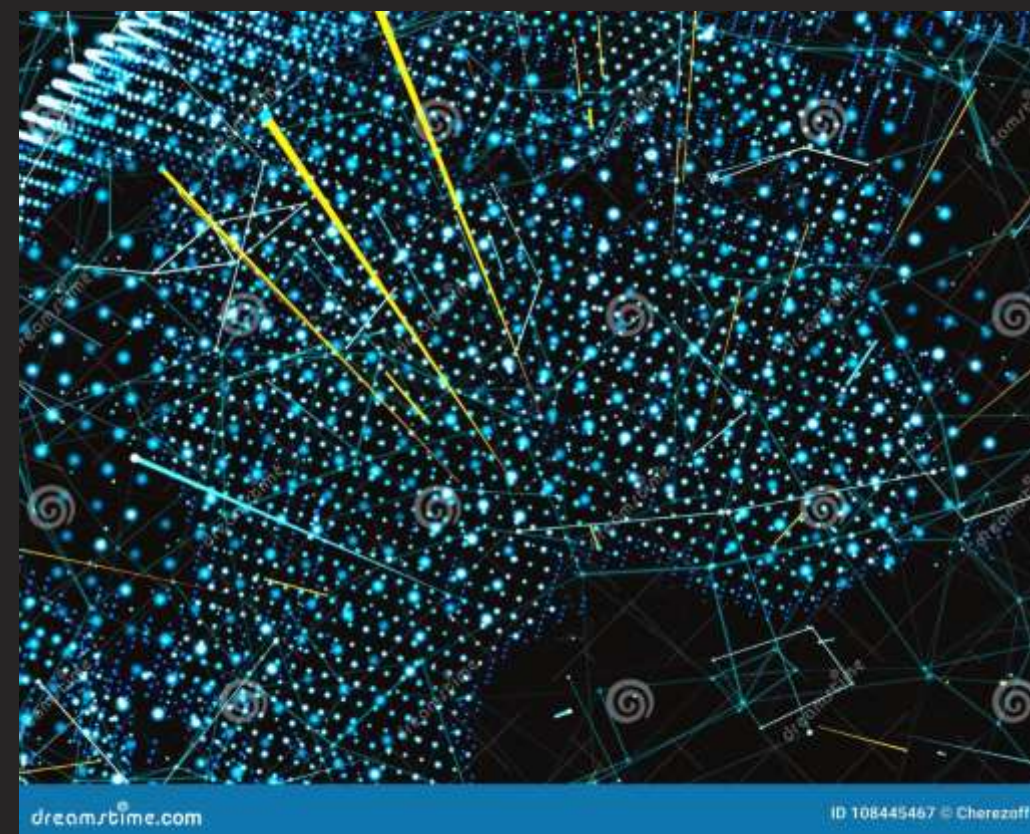
### Укрепление сообщества

Поощрение граждан к активному участию в жизни города.

# Ключевая Цель Проекта

Создать **удобное и доступное приложение**, которое эффективно соединяет волонтеров и людей, нуждающихся в помощи, тем самым повышая общий уровень социальной поддержки и вовлеченности в обществе.

- Повышение доступности помощи для маломобильных граждан.
- Мотивация большего числа людей к участию в волонтерстве.
- Упрощение процесса размещения и выполнения заявок на помощь.



Задачи, Ведущие к Успеху

# Пять Шагов Реализации

01

## Анализ потребностей

Глубокое исследование целевой аудитории для определения ключевых требований к функционалу.

02

## Разработка дизайна

Создание интуитивно понятного и привлекательного интерфейса (UI/UX).

03

## Реализация функционала

Внедрение основных функций: регистрация, создание заявок и поиск.

04

## Обеспечение удобства

Фокус на простоте использования для обеих категорий пользователей (волонтеров и нуждающихся).

05

## Тестирование и прототип

Проверка работоспособности, исправление ошибок и подготовка к защите проекта.

## Глава 2: Технический План

# Выбранное Техническое Решение

Учитывая состав команды начинающих разработчиков, мы выбрали практичный подход для создания работоспособного прототипа в рамках заданных сроков.

### Формат: Настольное приложение

Вместо сложной мобильной инфраструктуры мы разработаем кроссплатформенное настольное приложение.

### Технологии: Python или C#

Использование знакомых языков (Python с Tkinter/PyQt или C# с Windows Forms/WPF) ускорит процесс разработки и обучения.

### Хранение данных: Локальная база

Использование SQLite для локального хранения данных пользователей и заявок, избегая необходимости настройки облачных сервисов.

# Базовый Функционал Прототипа

Прототип будет включать критически важные функции для демонстрации основного рабочего процесса приложения.

## Аутентификация

Регистрация и вход пользователей с хранением данных в локальной базе SQLite.

## Размещение Заявок

Возможность для нуждающихся пользователей создавать заявки на помощь.

## Отклик на Заявки

Функционал для волонтёров, позволяющий откликнуться на активные запросы.

## Просмотр Списка

Отображение списка активных, ожидающих выполнения заявок.



# Структура Нашей Рабочей Группы

Успех проекта зависит от чёткого распределения ролей и зон ответственности.



- 1

Team Lead

Ананьев Дмитрий: Координация, распределение задач и контроль сроков.
- 2

Программист

Хлебников Андрей: Разработка приложения, интеграция функционала и настройка БД.
- 3

Дизайнер

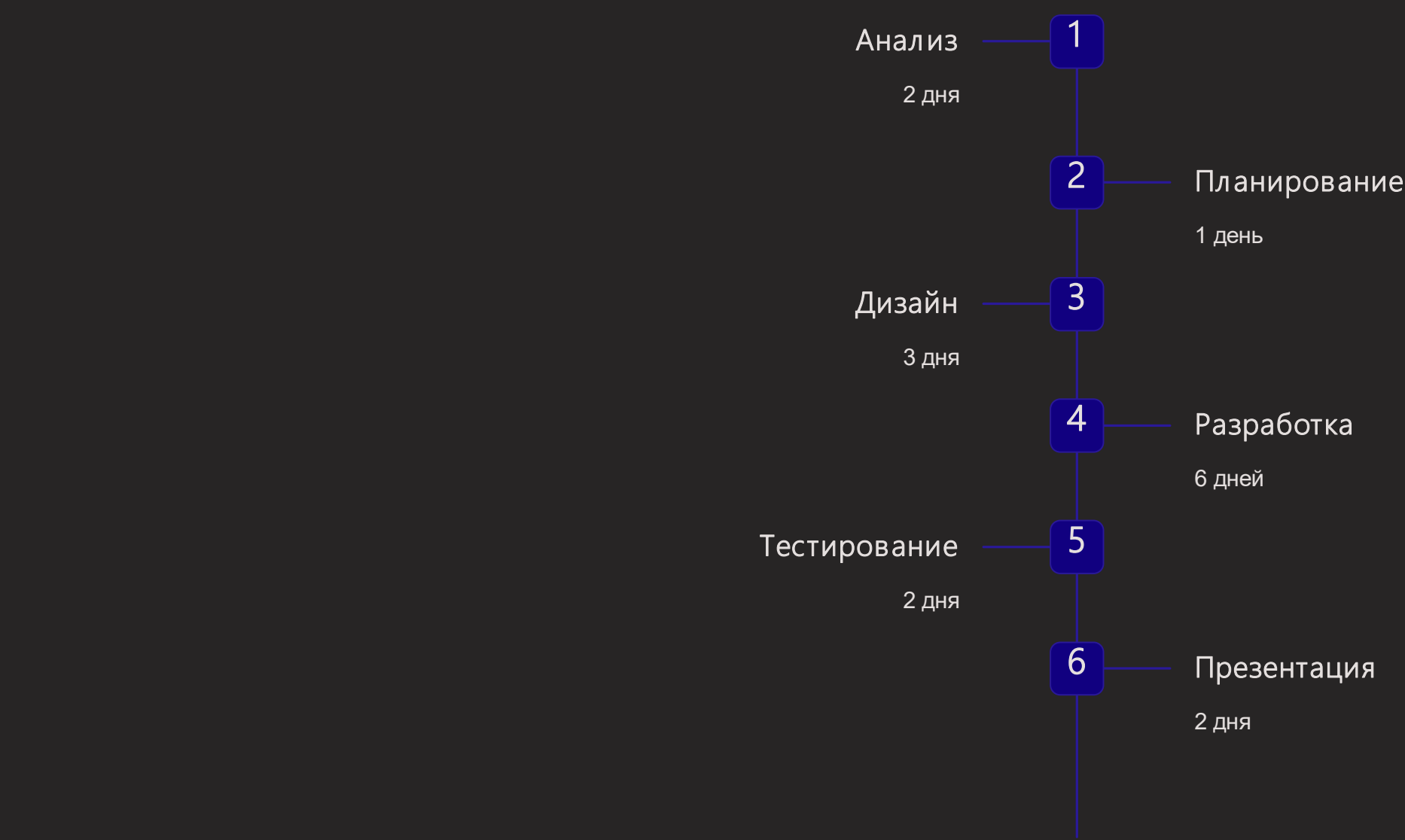
Кылов Сергей: Разработка макетов интерфейса и пользовательского опыта (UI/UX).
- 4

Аналитик

Доброхотов Андрей: Сбор требований, анализ ЦА и формулирование сценариев использования.

# План-график: Общий Срок — 2 Недели

Для достижения цели мы разработали интенсивный план работы, разбитый на шесть ключевых этапов.



Данный график позволяет нам создать MVP (минимально жизнеспособный продукт) и провести его полную демонстрацию в установленный срок.



Детализация

# Подробная Таблица Этапов Проекта

Этап	Основные Задачи	Ответственный	Срок (Дни)
1. Анализ	Определение целевой аудитории и сбор требований к функционалу.	Аналитик (Доброхотов А.)	2 дня
2. Планирование	Распределение задач, разработка дорожной карты и постановка целей.	Тим лид (Ананьев Д.)	1 день
3. Дизайн	Разработка пользовательских макетов и прототипов интерфейса.	Дизайнер (Кылов С.)	3 дня
4. Разработка	Реализация основных функций приложения и настройка локальной базы данных.	Программист (Хлебников А.)	6 дней
5. Тестирование	Комплексная проверка работы прототипа, выявление и исправление ошибок.	Все участники	2 дня
6. Презентация	Подготовка итоговой версии проекта и его публичная защита.	Тим лид + вся команда	2 дня

# Спасибо за внимание!

Мы готовы создавать социальные решения

Проект "Волонтёры рядом" продемонстрирует наши навыки в аналитике, дизайне и разработке, а также нашу приверженность созданию продуктов, имеющих реальную социальную ценность.

[Связаться с командой](#)

[Узнать больше о волонтерстве](#)