МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

“КАЗАНСКИЙ АВТОТРАНСПОРТНЫЙ ТЕХНИКУМ ИМ. А.П. ОБЫДЕННОВА”

Специальность 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

(код, наименование)

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

**Тема: Создание приложения Distant.**

Студент: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись, дата) (Ф.И.О)

Руководитель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись, дата) (Ф.И.О)

Казань 2024

**Содержание**

[Введение 2](#_Toc182172328)

# Введение

В современном мире, где технологии стремительно развиваются, концепция дистанционного взаимодействия приобретает всё большую актуальность. Особенно это проявляется в сфере образования. В условиях глобализации и пандемийных вызовов, необходимость в эффективных дистанционных решениях стала неотъемлемой частью нашей жизни. Поэтому создание макета для приложения «Distant» это важный шаг к пониманию принципов проектирования интерактивных систем, учитывающих потребности пользователей.

Целью данной курсовой работы является разработка макета приложения «Distant», который будет включать элементы организации дистанционного обучения и взаимодействия пользователей.

Особое внимание будет уделено пользовательскому интерфейсу, что позволит создать интуитивно понятную и доступную платформу для всех категорий пользователей. Ожидается, что разработанный макет послужит основой для последующего создания полноценного программного продукта, который сможет удовлетворить запросы современной аудитории.

Программа должна содержать:

1. Авторизацию пользователей – все пользователи должны входить в систему под индивидуальным логином и паролем.
2. Регистрацию и подачу заявки для подтверждения пользователя – администратор имеет возможность просматривать поданные заявки и одобрять их для доступа к приложению.
3. Добавление заданий и просмотр их решений – преподаватели могут отправлять задания для дальнейшего выполнения и просматривать ответы на них и выставлять оценки.
4. Просмотр и добавление ответа на задания – студенты могут просматривать задания и оценки выполненных работ и добавлять ответы на них.
5. Редактирование предметов и групп – преподаватели могут редактировать дисциплины и группы у которых они преподают.

Глава 1: Анализ потребностей

- 1.1 Целевая аудитория

- Определение целевой группы пользователей

- 1.2 Потребности и проблемы

- Обзор существующих проблем проверки заданий

- Обоснование необходимости разработки данного приложения.

#### Глава 2: Концепция приложения

- 2.1 Основные функции

- Описание ключевых функций приложения

- 2.2 Преимущества

- Как приложение решает проблемы проверки заданий на расстоянии.

- 2.3 Технические требования

- Платформы а также минимальные технические характеристики устройств.

#### Глава 3: Макет интерфейса приложения

- 3.1 Главный экран

- Макет главного экрана с основными функциями приложения (кнопки навигации, информация о пользователе и т.д.).

- [Вставить картинку главного экрана]

- 3.2 Экран профиля пользователя

- Макет страницы профиля, где пользователи могут редактировать свои данные и настройки.

- [Вставить картинку экрана профиля]

#### Глава 4: Технологический стек

- Описание технологий, используемых для разработки приложения (языки программирования, фреймворки, базы данных и пр.).

- Обзор интеграции внешних API (например, для видеозвонков, обмена сообщениями и т.д.).

#### Глава 5: Пилотное тестирование и отзывы

- Проведение первичного тестирования прототипа.

- Сбор отзывов от потенциальных пользователей, их анализ и рекомендации по улучшению.

#### Заключение

- Итоговые мысли о значении и перспективах приложения "Distant".

- Рекомендации для дальнейшего развития и внедрения приложения.

#### Приложения

- Дополнительные материалы, таблицы, графики.

- Опционально: ссылки на ресурсы для разработки (документация, библиотеки и т.д.).

---

### Дополнительные материалы

- Макеты: Каждая секция с макетом интерфейса должна содержать изображения, которые представляют дизайн, цветовую схему и пользовательский интерфейс. Они должны быть выполнены в графическом редакторе (например, Figma, Adobe XD) и представлены в формате, удобном для вставки в документ.

- Литература: Список источников, используемых для работы над проектом.