**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИТМО**

**ITMO University**

**Отчет по практической работе 3**

**По дисциплине** Инфокоммуникационные системы и технологии

**Тема работы** Разработка технического задания на создание информационной системы

**Обучающийся** Гусев Ярослав Александрович

**Факультет** факультет инфокоммуникационных технологий

**Группа** К3120

**Направление подготовки** 11.03.02 Инфокоммуникационные технологии и системы связи

**Образовательная программа** Программирование в инфокоммуникационных системах

**Обучающийся** 27.10.2022  Гусев Я.А.

(дата) (подпись) (Ф.И.О.)

**Руководитель**  Ромакина О.М.

(дата) (подпись) (Ф.И.О.)

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Введение 7](#_Toc117794442)

[1 Будущее приложение 8](#_Toc117794443)

[1.1 Название и назначение 8](#_Toc117794444)

[1.2 Интерфейс 9](#_Toc117794445)

[2 Аналоги 14](#_Toc117794446)

[3 Актуальность 14](#_Toc117794447)

[Заключение 15](#_Toc117794448)

[Список использованных источников 16](#_Toc117794449)

# Введение

Целью данной работы я поставил создание прототипа приложения для покупки и обмена вещей в общежитиях. Создание прототипа подразумевает разработку интерфейса, описание назначения приложения и его основных функций, а также сравнение приложения с аналогами и анализ его актуальности.

# 1 Будущее приложение

## 1.1 Название и назначение

Целевой аудиторией моего приложения будут жители общежитий (в основном студенты и школьники). Благодаря «Baraholka» они смогут свободно, а главное удобно осуществлять обмен вещей. Наш лозунг: «Барахолка в каждую общагу!» В приложении будут реализованы такие функции, как объявление поиска предложений, объявление об обмене или продаже вещей. Также будет присутствовать внутренний чат.

## 1.2 Интерфейс

Интерфейс любого приложения должен быть интуитивно понятным. Для его разработки я воспользовался онлайн ресурсом «Mockitt». При входе в приложение вас приветствует главный экран (Рисунок 1).

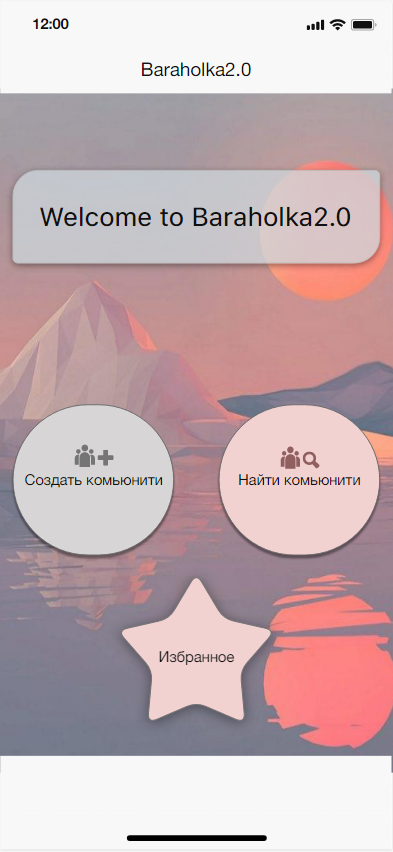


Рисунок 1 – Главный экран

С этого экрана пользователь сможет создать комьюнити, найти комьюнити или посмотреть избранные. При нажатии на первую кнопку, мы попадаем на экран создания, где можно указать желаемое название, описание и логотип (Рисунок 2).

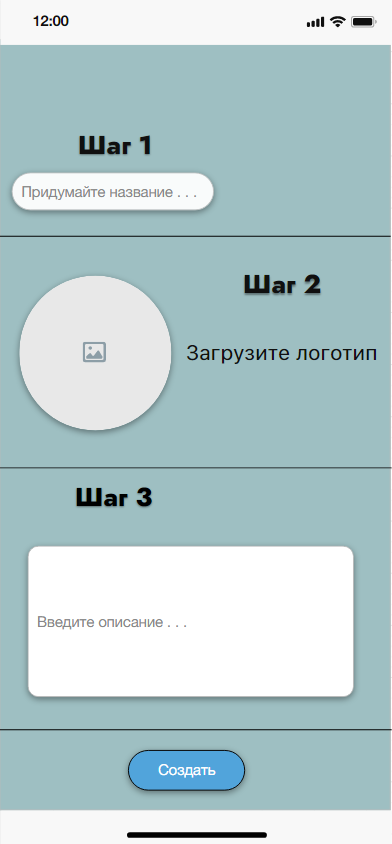


Рисунок 2 – Создание комьюнити

Также присутствует функция поиска комьюнити по названию (Рисунок 3).

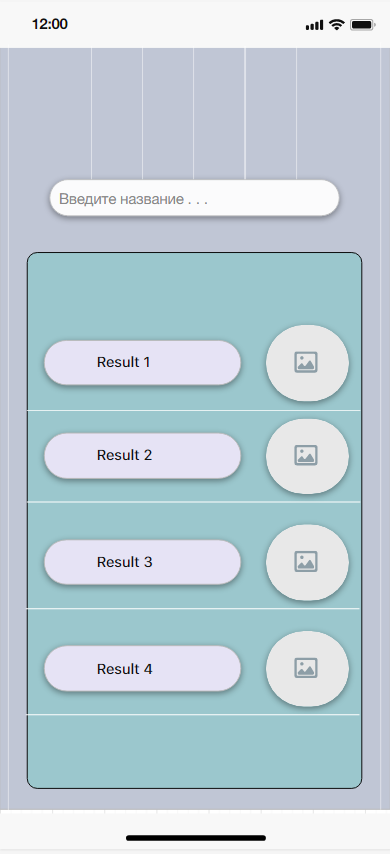


Рисунок 3 – Поиск комьюнити

В каждом комьюнити будет возможность перейти на страницу обмена вещами или их продажи (Рисунок 4) и на страницу поиска предложений (Рисунок 5).

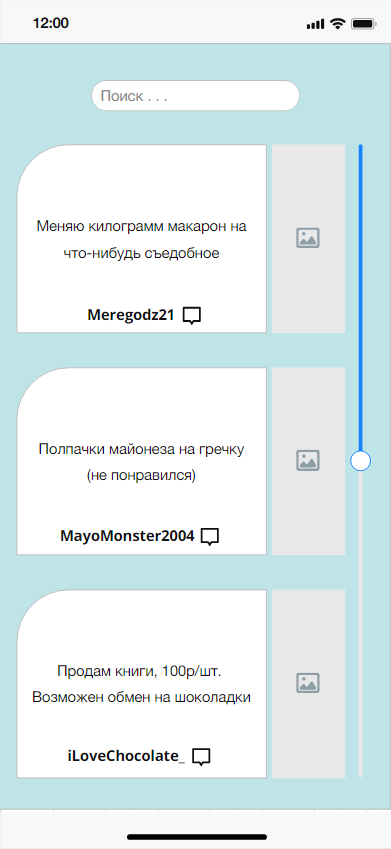


Рисунок 4 – Продажа и обмен вещей

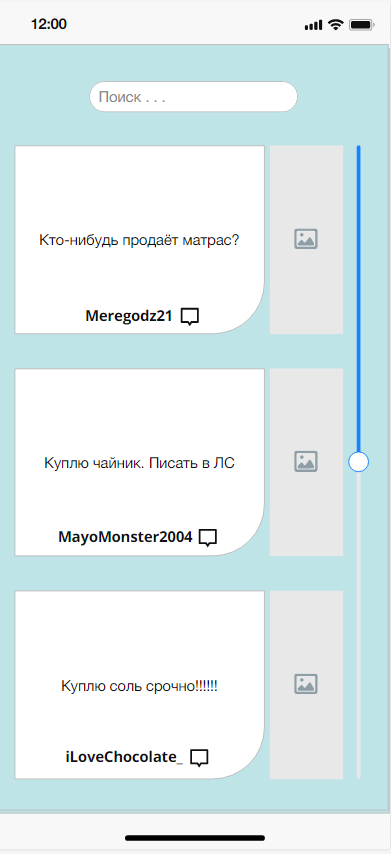


Рисунок 5 – Поиск предложений

# Аналоги

Как таковых прямых аналогов моего приложения я найти не смог. Есть известные примеры из той же сферы, такие как «Avito», «Юла» и другие, но они являются более обширной сетью, в то время как моё приложение будет более локальным и удобным именно для людей, проживающих в общежитии.

# Актуальность

Как человек, живущий в общежитии, я, как никто другой, понимаю актуальность и необходимость создания моего приложения. Сейчас многие барахолки реализованы просто как чаты в социальных сетях, например во «Вконтакте» и «Telegram». Неадаптированность подобных чатов для таких мероприятий приводит к постоянному спаму людьми одних и тех же объявлений. Именно для оптимизации этих процессов и будет создано моё приложение.

# Заключение

Работа выполнена, так как я создал прототип будущего приложения и, проанализировав его актуальность, понял, что оно необходимо миру.

# Список использованных источников

1. Mockitt: официальный сайт. – URL: <https://mockitt.wondershare.com/> (дата обращения: 27.10.2022).

**Приложение А**

**Скриншоты интерфейса приложения**

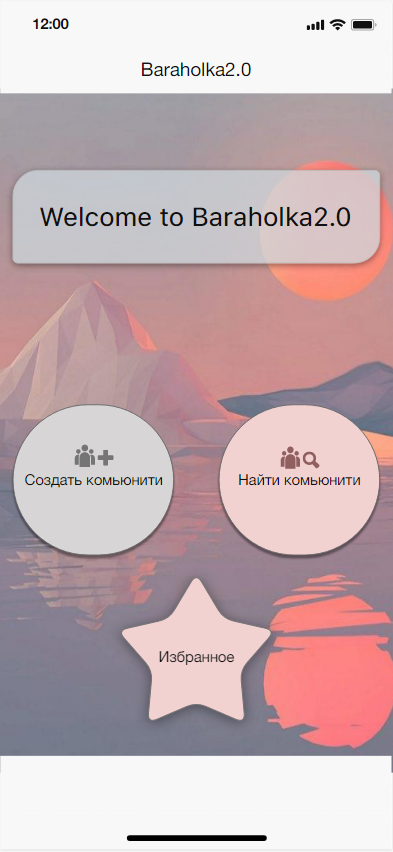


Рисунок 1 – Главный экран

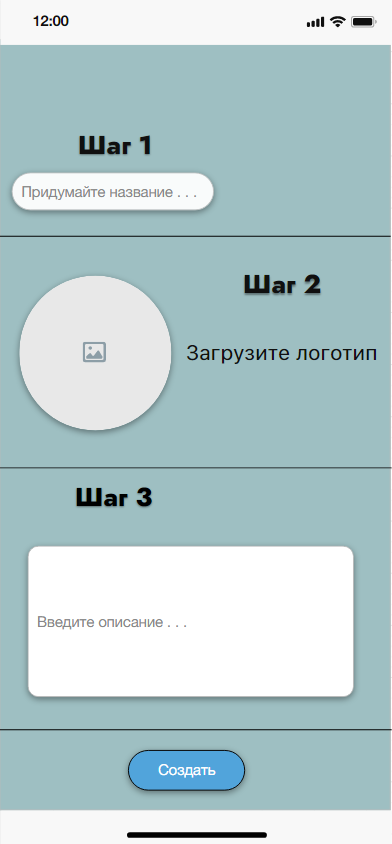


Рисунок 2 – Создание комьюнити

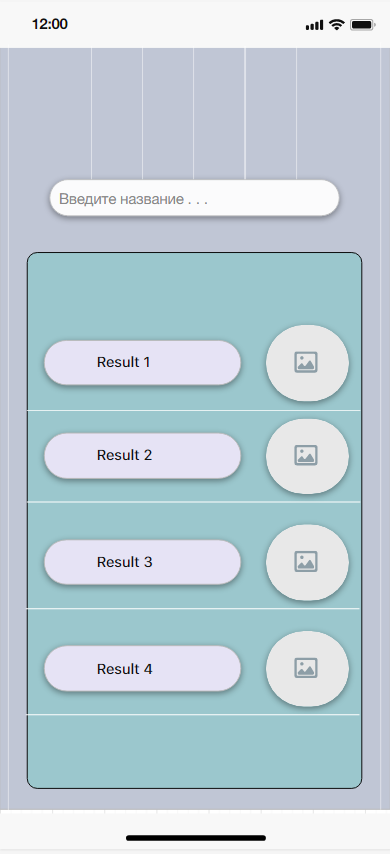


Рисунок 3 – Поиск комьюнити

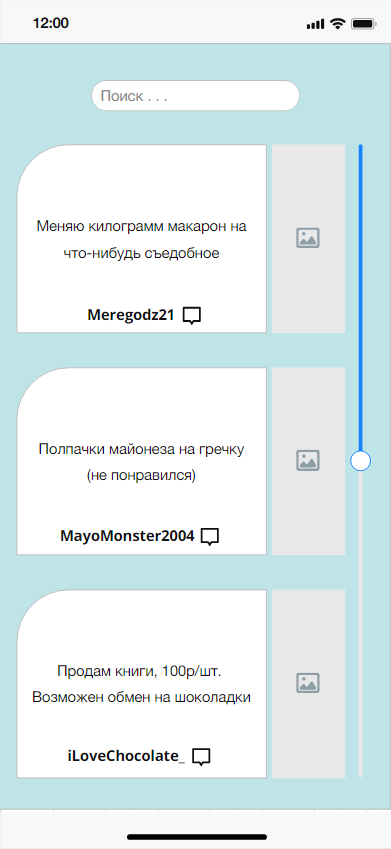


Рисунок 4 – Продажа и обмен вещей

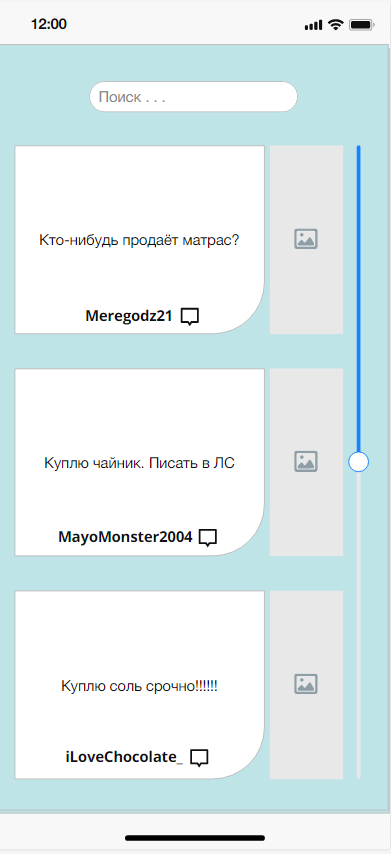


Рисунок 5 – Поиск предложений