Министерство образования Новосибирской области ГБПОУ НСО «Новосибирский авиационный технический колледж имени Б.С. Галущака»

Разработка платформы для мобильного обучения художников «Digital Artist Helper»

Пояснительная записка к курсовому проекту

ПМ.01Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем

НАТКиГ.210100.43.000ПЗ

Выполнил: Баликоев Т.А

2020

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc70519047)

[1 ВЫБОР ТЕХНОЛОГИИ, ЯЗЫКА И СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ 4](#_Toc70519048)

[2 Проектирование интерфейса приложения 5](#_Toc70519049)

[2.1 Анализ и уточнение требований к программному продукту 5](#_Toc70519050)

[2.2 Проектирование UI и UX дизайна приложения 5](#_Toc70519051)

[3 Выбор методов и разработка основных алгоритмов решения задачи 6](#_Toc70519052)

[4 Разработка мобильного приложения 7](#_Toc70519053)

[4.1 Описание используемых процедур и библиотечных функций 7](#_Toc70519054)

[4.2 Спецификация программы 7](#_Toc70519055)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 9](#_Toc70519056)

[СПИСОК ИСТОЧНИКОВ 10](#_Toc70519057)

[Приложение А 12](#_Toc70519058)

ВВЕДЕНИЕ

Обучение цифровому рисунку это долгий, сложный и комплексный процесс, который включает в себя множество разделов. Некоторые базовые умения, на которых строится навык цифрового рисунка, могут быть схожи с навыками традиционного рисования, но обучение цифровому рисунку содержит большое количество специфических дисциплин, не имеющих применения в традиционном рисунке.

Несмотря на то, что большое количество методической информации уже находится в общем доступе, одной из первостепенных проблем для новичка, желающего научится цифровому рисунку, является организация учебного процесса. Трудности чаще всего возникают из-за проблем с самоорганизацией, а также переизбытка информации, вследствие которого у начинающих художников возникают проблемы с расстановкой приоритетов, что является критически важным, так как одним из основных принципов в рисунке (в традиционном и цифровом) является принцип «От простого к сложному».

Анализ рынка показал отсутствие схожего по концепции программного продукта. Следует отметить, данный программный продукт имеет бесплатную модель распространения, что выгодно отличает его от специализированных курсов.

Программный продукт легкодоступен и эргономичен в использовании, так как разрабатывается в формате мобильной платформы.

Для повышения эффективности обучения, а также для минимизации затрат времени на поиск методических указаний и практических заданий необходимо разработать программный продукт, для просмотра теоретического материала и выполнения практических заданий

Целью данного проекта является разработка программного продукта для повышения эффективности обучения цифровому рисунку.

Исходя из введения перед проектом ставятся следующие задачи:

* определить подходящие технологии и среду разработки;
* спроектировать интерфейс платформы;
* анализ и уточнение требований к программному продукту;
* проектирование UI и UX дизайна приложения;
* выбор методов и разработка основных алгоритмов решения задачи;
* разработка мобильного приложения;
* описание используемых процедур и библиотечных функций;
* спецификация программы.

Объектом исследования является использование информационных технологий для обучения различным цифровым дисциплинам.

Предметом исследования является разработка мобильной платформы для обучения цифровому рисунку.

# ВЫБОР ТЕХНОЛОГИИ, ЯЗЫКА И СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Разработка мобильной платформы будет осуществлена под операционную систему Android, так как разработка приложений для этой ОС является наиболее доступной и удобной. Еще одной причиной выбора Android в качестве ОС является распространенность устройств с этой системой среди людей, что может обеспечить широкий охват аудитории. Для разработки мобильных платформ на Android существует несколько сред программирования:

* Android studio
* ItelliJ IDEA
* IDE Eclipse

Наилучшим выбором будет Android Studio, так как он обладает рядом преимуществ:

* среда разработки поддерживает работу с несколькими языками программирования, к которым относятся самые популярные – C/C++, Java.
* редактор кода, с которым удобно работать;
* позволяет разрабатывать приложения не только для смартфонов/планшетов, а и для портативных ПК, приставок для телевизоров Android TV, устройств Android Wear, новомодных мобильных устройств с необычным соотношением сторон экрана;
* большой набор средств инструментов для тестирования каждого элемента приложения, игры.

Для разработки мобильной платформы будут выбраны следующие языки программирования

* Java – объектно-ориентированный язык, необходимый для разработки функционала приложения;
* XML – язык описания данных. Описывает оформление и размещение необходимых кнопок и блоков на экране мобильного приложения.

# Проектирование интерфейса приложения

## Анализ и уточнение требований к программному продукту

При проектировании программного продукта были разработаны следующие схемы:

1. DFD;
2. Схема работы системы;
3. ERD – диаграмма;
4. Алгоритм сайта;
5. Схема прецедентов.

Сущности базы данных описаны в таблице 1.

Таблица 1 – Сущности базы данных

|  |  |
| --- | --- |
| Сущность | Описание сущности |
| User | Данные о пользователе |
| Lection | Данные о лекции |
| Task | Данные о задании |

ER–диаграмма и словарь данных показаны в Приложение Г.

Алгоритм приложения отображает последовательность операций, используемых на сайте. Алгоритм представлен в Приложение Д.

Диаграмма прецедентов – диаграмма, отражающая отношения между актёрами и прецедентами, являющаяся составной частью модели прецедентов, позволяющей описать систему на концептуальном уровне. Диаграмма представлена в Приложение Е.

## Проектирование UI и UX дизайна приложения

Разрабатываемая мобильная платформа содержит 7 основных экранов, представленных на рисунках ниже

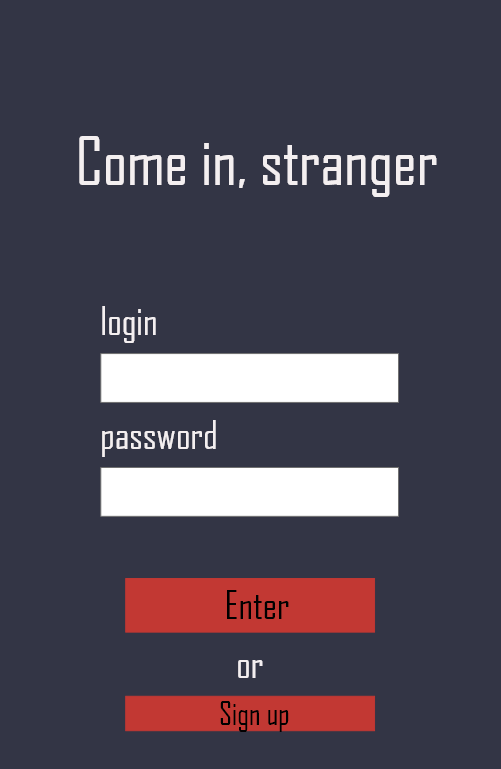


Рисунок 1 «Экран авторизации»

На экране авторизации пользователь вводит входные данные, и переходит в главное меню, нажав на кнопку «Enter». В случае если пользователь не зарегистрирован в системе, он может перейти к экрану регистрации нового пользователя, нажав на кнопку «Sign up».

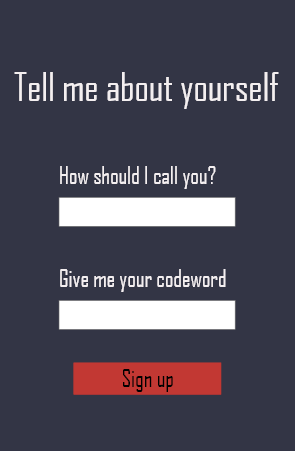


Рисунок 2 «Экран регистрации пользователя»

На экране регистрации пользователь вводит основные данные для входа, и регистрируется в системе, нажав на кнопку «Sign up». После этого пользователь переходит в главное меню.

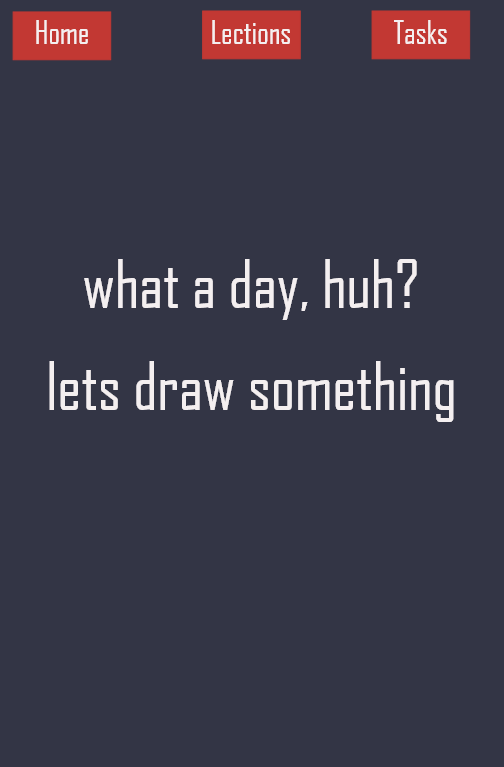


Рисунок 3 «Экран главного меню»

В главном меню пользователь может перейти к списку лекций или заданий, выбрав пункты «Lections» и «Tasks» соответственно

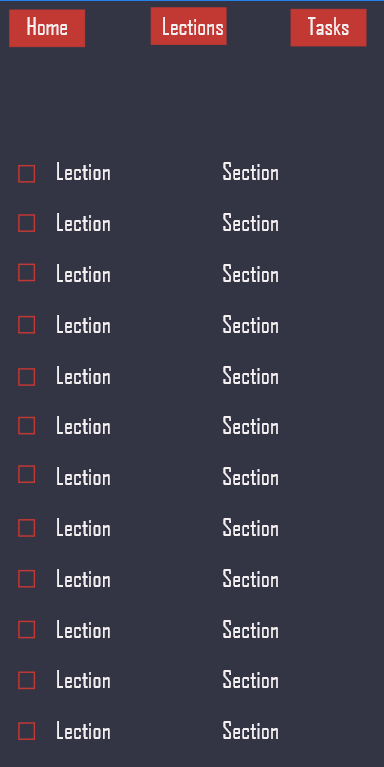


Рисунок 4 «Список лекции»

На данном экране пользователю предоставлен список лекций, которые можно выбрать. Список лекций содержит название лекции и раздел, к которому она относится. При нажатии на интересующую лекцию, пользователь переходит к экрану просмотра лекции.



Рисунок 5 «Экран просмотра лекции»

Рисунок 5 «Экран просмотра лекции»

На данном экране пользователю предоставлено содержимое лекции, с которым он может ознакомится, шапка главного меню остается наверху, чтобы при желании можно было вернутся к списку лекций, или перейти к другим разделам приложения.

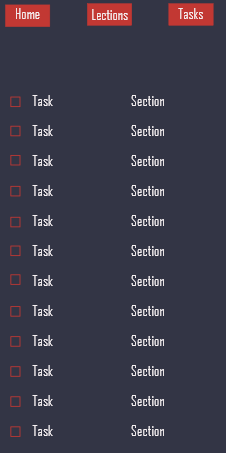


Рисунок 6 «Экран списка заданий»

На данном экране пользователю предоставлен список заданий, выполненный аналогично списку лекций.

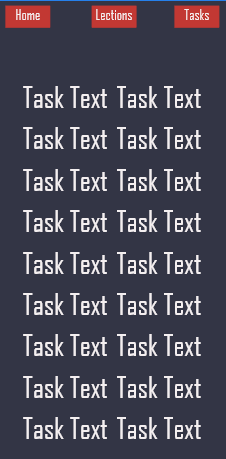


Рисунок 7 «Экран просмотра задания»

На данном экране пользователь может просматривать содержимое задания. Данный экран работает по аналогичной логике с экраном просмотра лекции.

# Выбор методов и разработка основных алгоритмов решения задачи

В разработке данной мобильной платформы необходимо решить несколько задач:

* Авторизация, аутентификация и регистрация пользователя
* Выход из учетной записи
* Чтение данных

Лучшим вариантом базы данных для реализации поставленных задач будет Firebase.В ней содержаться все необходимые библиотеки, чтобы создать необходимый тип авторизации и аутентификации пользователя, а также она является облачным сервисом, позволяющим заметно снизить вес приложения и ускорить его работу. При разработке мобильного приложения Firebase будет подключена в самом начале проекта, так как уже с первого экрана пользователю будет необходимо авторизоваться или зарегистрироваться. Так же будет предусмотрена функция сброса пароля и подтверждения аккаунта по почте.

# Разработка мобильного приложения

## Описание используемых процедур и библиотечных функций

Для реализации поставленной задачи в программном продукте были использованы библиотечные функции и процедуры, которые показаны в таблице 2 и таблице 3.

## Спецификация программы

На рисунке 8 представлено меню программного продукта. Пункт «Лекции» – операция с процедурой раскрытия списка лекций с дальнейшей возможностью выбора желаемой лекции. Пункт «Задания» – операция с процедурой раскрытия списка заданий с возможностью выбора желаемого задания.



Рисунок 8 «Меню программного продукта»

При анализе и проектировании программного продукта были разработаны макеты страниц:

Главная

Раздел лекций

Просмотр выбранной лекции

Раздел заданий

Просмотр выбранного задания

Была разработана иконка продукта, для поддержания индивидуальности. Иконка выполнена в строгом стиле, чтобы соответствовать основному стилю программного продукта.



Рисунок 9 «Иконка программного продукта»

Макет приложения был разработан в программе Adobe XD. Цветовая гамма каждой страницы выдержана в 4 возможных цветах:

* #333545(темный оттенок синего)
* #F4EFF0(оттенок бело-красного)
* #C23833(оттенок Персидского красного цвета)
* #000000(черный)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Результатом курсового проекта является созданное мобильное приложение, помогающее начинающим цифровым художникам в обучении.

Данное приложение решает следующие критически важные для любого новичка задачи:

* наличие систематизированной и хорошо подготовленной теоретической информации в одном источнике;
* наличие практических заданий для совершенствования и закрепления полученных знаний;
* легкодоступность информации, возможность обратится к ней почти в любое время.

Для успешной работы приложение нужен лишь доступ к интернету, так как база данных в которой содержаться все необходимые данные размещена в облаке.

На текущем этапе разработки функционал приложения логически завершен. В случае продолжения разработки в сторону расширения функционала следует добавить в приложение возможность вести статистику выполненных заданий и прочитанных лекций, а также визуально отмечать таковые на экранах с общими списками лекций и заданий соответственно. Так же следует добавить поиск конкретной лекции или задания по названию через специальный поисковик. Исходный код приложения подробно прокомментирован, что позволяет без труда изменить или дополнить часть его функционала человеку, обладающими базовыми знаниями Android Studio, XML и Java.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Приложение А

Приложение В

Приложение Д

Словарь данных