

ДОГОВОР АВТОРСКОГО ЗАКАЗА
на создание веб-приложения №06/06/25

6 июня 2025 года
г. Воронеж

Симонян Карен Эдвардович паспорт серия **4607 №427291** выдан Голицынским отделом милиции УВД Одинцовского района Московской области 29.08.2006 г., именуемый в дальнейшем «Заказчик», с одной стороны, и

Индивидуальный предприниматель Захаров Максим Сергеевич, именуемый в дальнейшем «Автор», с другой стороны, вместе именуемые «Стороны», заключили настоящий Договор о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

1.1. Автор обязуется создать программные компоненты (веб-приложение) для ЭВМ (компьютера) и мобильного устройства, соответствующие характеристикам, указанным в п. 1.2 настоящего Договора (далее - Программа), и техническому заданию, являющемуся неотъемлемой частью настоящего Договора (Приложение №1), и передать Заказчику исключительное право на Программу в полном объеме в соответствии с условиями настоящего Договора и в установленный Договором срок, а Заказчик за создание Программы и передачу исключительных прав на нее уплачивает Автору вознаграждение.

1.2. Программа должна соответствовать условиям Технического задания (Приложение №1), представленного Заказчиком в рамках настоящего Договора.

1.3. Программа может быть передана Заказчику посредством электронных почт, или иных средств передачи файлов через сеть «Интернет». В том числе передаются все необходимые коды доступа (логин, пароль и т.д.) для управления Программой. В случае передачи Программы на материальном носителе, данный носитель передается Заказчику в собственность.

1.4. Стороны гарантируют, что Автор не состоит в трудовых или иных служебных отношениях с Заказчиком.

1.5. Автор обязуется создать Программу лично. В случае привлечения третьих лиц к созданию Программы, Автор уведомляет об этом Заказчика и самостоятельно получает все исключительные права от третьих лиц на создаваемые объекты.

1.6. Автор обязуется выполнять работы в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.7. После передачи исключительных прав Заказчику Автор не вправе использовать Программу или ее часть в любых коммерческих целях, в том числе передавать иным лицам. За автором сохраняются только личные (неимущественные) авторские права.

1.8. Автор вправе создавать Программу с помощью no-code сервиса (конструктор сайтов, программ).

2. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН

2.1. Заказчик обязуется:

2.1.1. Предоставить всю необходимую информацию для разработки веб-приложения, включая дизайн-макеты для веб и мобильной версии, формулы, используемые в расчетах, категории групп пользователей и продуктов, используемых в приложении.

2.1.2. Не позднее 3 (трех) рабочих дней с момента подписания Сторонами настоящего Договора представить Автору Техническое задание (Приложение №1), в котором должны быть определены требования Заказчика к Программе, ее функционированию и характеристикам.

2.1.3. В порядке и на условиях, предусмотренных настоящим Договором, оплатить работу Автора.

2.1.4. В течение 3 (трех) рабочих дней после окончания работы над Программой или после получения уведомления Автора о досрочном окончании работы рассмотреть Программу и известить Автора либо об одобрении работы, либо о необходимости внесения поправок и доработок с указанием требуемых исправлений.

2.2. Автор обязуется:

2.2.1. Не позднее 3 рабочих дней с момента получения от Заказчика Технического задания приступить к работе.

2.2.2. Создать Программу, характеристики которой указаны в Техническом задании, в сроки, соответствующие описанию этапов разработки Программы.

2.2.3. Сообщить Заказчику об окончании работы над Программой в случае ее досрочного выполнения.

2.2.4. В срок, установленный Техническим заданием на разработку Программы, выполнить работу по созданию Программы и передать результат работ на материальном носителе, на котором сохранена Программа (или в иной форме, в том числе с использованием сети «Интернет»).

При получении указания Заказчика о внесении поправок и доработок Автор обязуется в согласованные отдельным соглашением сроки внести требуемые исправления и повторно представить Программу Заказчику.

При получении одобрения Заказчика Стороны составляют и подписывают Акт выполненных работ (Приложение №2). С момента подписания указанного Акта Сторонами исключительное право на Программу считается переданным Заказчику.

2.2.5. Обучить работе с Программой Заказчика и (или) представителя(ей) Заказчика, либо предоставить необходимые пояснения по разработанной Программе, необходимые для ее использования.

2.3. Автор гарантирует передачу Заказчику созданной по Договору Программы, не нарушающей исключительных или авторских прав других лиц.

2.4. Заказчик вправе подать в федеральный орган исполнительной власти по интеллектуальной собственности заявление о государственной регистрации Программы с указанием себя в качестве правообладателя и с указанием Автора в качестве автора Программы.

2.5. После перехода исключительных прав на Программу к Заказчику допускается переработка (модификация, любое иное изменение) Программы без дополнительного согласия Автора.

2.6. Права Заказчика:

2.6.1. Получать от Автора любую информацию о ходе создания Программы, в том числе о привлечении третьих лиц.

2.6.2. Предоставлять Автору по его запросу необходимую информацию.

2.7. Права Автора:

2.7.1 Запрашивать от Заказчика любую необходимую информацию для создания Программы.

2.7.2. Получить от Заказчика вознаграждение на условиях настоящего Договора.

3. СУММА ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ И ПОРЯДОК ВЫПЛАТЫ И СРОК ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТ

3.1. Вознаграждение Автора по настоящему Договору составляет 780 000 (семьсот восемьдесят тысяч) рублей и выплачивается по схеме, указанной в пункте 3.3 настоящего Договора.

3.2. Продолжительность работ составит 50 рабочих дней с момента подписания договора.

3.3. Вознаграждение выплачивается Автору в следующем порядке:

- 390 000 (триста девяносто тысяч) рублей, НДС не облагается, в течение трех рабочих дней с момента подписания договора Сторонами.
- 334 000 (триста тридцать четыре тысячи) рублей, НДС не облагается, в течение трех рабочих дней после завершения работ по разработке.
- 56 000 (пятьдесят шесть тысяч) рублей, НДС не облагается, в течение трех рабочих дней после подписания Сторонами Акта приёма-передачи выполненных работ и публикации приложения в AppStore.

3.4. Денежные средства, подлежащие уплате по настоящему Договору, оплачиваются Заказчиком путем перечисления их на счет, указанный Автором.

3.5. Обязательства Заказчика по оплате считаются исполненными с момента списания денежных средств со счета Заказчика.

4. ГАРАНТИИ ПО ДОГОВОРУ

4.1. Автор гарантирует, что:

- при создании Программы ими не будут нарушены авторские, патентные и любые иные права третьих лиц;
- на момент подписания настоящего Договора он не связан какими-либо обязательствами с третьими лицами в отношении имущественных прав на использование Программы;
- на момент перехода исключительных прав на Программу к Заказчику передача Заказчику исключительного права будет произведена на законных основаниях, без какого бы то ни было нарушения прав и/или законных интересов третьих лиц;

- на момент перехода исключительных прав на Программу к Заказчику Автор не будет связан какими-либо обязательствами с третьими лицами, способными тем или иным образом помешать полному или частичному осуществлению всех положений настоящего Договора.

4.2. Заказчик гарантирует соблюдение неотчуждаемых (авторских) прав Автора.

5. КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ

5.1. Условия настоящего Договора и заданий конфиденциальны и не подлежат разглашению.

5.2. Автору запрещается в течение 3 лет с момента подписания настоящего Договора разглашать конфиденциальную информацию, указанную в настоящем Договоре, либо ставшей известной от сотрудничества Сторон.

6. ФОРС-МАЖОР

6.1. В случае возникновения обстоятельств непреодолимой силы, которые не могли быть известны заранее и которые нельзя было предвидеть или предупредить их последствия (стихийные бедствия, эпидемии, военные действия, изменения законодательства и т.п.), Стороны освобождаются от ответственности за неисполнение взятых на себя по Договору обязательств в части конкретных нарушений обязательств, вызванных наступлением обстоятельств непреодолимой силы.

6.2. При наступлении обстоятельств, указанных в п. 6.1 настоящего Договора, каждая Сторона должна без промедления известить о них в письменном виде другую Сторону. Извещение должно содержать данные о характере обстоятельств, а также официальные документы, удостоверяющие наличие этих обстоятельств и, по возможности, дающие оценку их влияния на исполнение Стороной своих обязательств по настоящему Договору.

6.3. В случае наступления обстоятельств, указанных в п. 6.1 настоящего Договора, срок выполнения Стороной обязательств по настоящему Договору отодвигается соразмерно времени, в течение которого действуют эти обстоятельства и их последствия.

6.4. Если наступившие обстоятельства, перечисленные в п. 6.1 настоящего Договора, и их последствия продолжают действовать более 30 календарных дней, Стороны проводят дополнительные переговоры для выявления приемлемых альтернативных способов исполнения настоящего Договора.

7. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

7.1. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между Сторонами по вопросам, не нашедшим своего разрешения в тексте данного Договора, будут разрешаться в претензионном порядке на основе действующего законодательства Российской Федерации.

7.2. Срок рассмотрения любой претензии в рамках настоящего Договора составляет 10 рабочих дней.

7.3. Не урегулированные в процессе переговоров споры разрешаются в Арбитражном суде по месту нахождения Автора.

8. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА. УСЛОВИЯ ЕГО ИСПОЛНЕНИЯ И РАСТОРЖЕНИЯ

8.1. Договор вступает в силу и становится обязательным для Сторон с момента его заключения и действует до окончания исполнения Сторонами своих обязательств по нему.

8.2. Продолжительность срока выполнения работ по созданию Программы Стороны устанавливают в пункте 2.2.2 Договора до момента передачи Программы Заказчика.

8.3. В случае когда указанный выше срок передачи готовой Программы наступил, но Программа не готова к передаче или не передана, Автору при необходимости и при наличии уважительных причин для завершения создания Программы и ее передачи предоставляется дополнительный льготный срок продолжительностью в одну четвертую часть срока, установленного для исполнения Договора.

8.4. По истечении льготного срока, предоставленного Автору в соответствии с п. 8.3 Договора, Заказчик вправе в одностороннем порядке отказаться от настоящего Договора с полным возмещением Автором денежных средств Заказчику.

8.5. Окончание срока действия Договора не освобождает Стороны от ответственности за его нарушение.

8.6. Стороны могут расторгнуть договор досрочно в момент исчерпания внесенного Заказчиком авансового платежа. Автор имеет право не продолжать работу по ТЗ и расторгнуть договор в случае отсутствия нового авансового платежа. Заказчик может расторгнуть договор в момент исчерпания аванса, тогда в обоих случаях досрочного расторжения Договора исключительные права на часть созданной по ТЗ программы переходят к Заказчику, стороны подписывают Акт выполненных работ на завершующую часть ТЗ.

9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

9.1. Автор не несет ответственности за действия или требования государственных органов, включая, но не ограничиваясь, изменения законодательства, блокировку доступа к приложению или платформе, запросы данных пользователей, штрафы или санкции, которые могут повлиять на работу приложения или его использование.

9.2. Автор не несет ответственности за любые ошибки, сбои, ограничения функциональности или прекращение работы платформы, на базе которой разработано приложение.

9.3. Автор предоставляет приложение “как есть” и не гарантирует его бесперебойную работу, совместимость с другими системами или соответствие ожиданиям пользователя.

9.4. Любые изменения и дополнения к настоящему Договору действительны при условии, если они совершены в письменной форме и подписаны Сторонами или надлежаще уполномоченными на то представителями Сторон.

9.5. Все уведомления и сообщения в рамках настоящего Договора должны направляться Сторонами друг другу в письменной форме. Стороны допускают взаимодействие и обмен документами (актами, техническими заданиями или настоящим Договором) по средствам электронных почт и мессенджеров (в том числе в виде сканированных копий), указанных в настоящем Договоре.

9.4. Договор составлен в 2х экземплярах, имеющих равную юридическую силу, по одному для каждой Стороны настоящего Договора.

9.5. Приложения:

9.5.1. Техническое задание Заказчика (Приложение №1).

9.5.2. Акт выполненных работ (Приложение №2).

10. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

10.1. За неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему Договору, Стороны несут ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и условиями настоящего Договора.

10.2. В случае нарушения Автором сроков выполнения работ, предусмотренных в Договоре, Заказчик вправе потребовать уплаты неустойки в размере 0.1 % от стоимости невыполненных в срок работ за каждый день просрочки.

10.3. Уплата неустойки не освобождает Стороны от исполнения обязательств по настоящему Договору.

11. АДРЕСА И РЕКВИЗИТЫ СТОРОН

Заказчик	Автор
<p>Симонян Карен Эдвардович паспорт: серия 4607 №427291 выдан: Голицынским отделом милиции УВД Одинцовского района Московской области 29.08.2006 г., email: 89259362012@mail.ru телефон: +7-925-936-20-12</p> <p>_____ К. Э. Симонян</p>	<p>ИП Захаров Максим Сергеевич Адрес: 396336, РОССИЯ, ВОРОНЕЖСКАЯ ОБЛ, НОВОУСМАНСКИЙ Р-Н, П ОТРАДНОЕ, УЛ 1 АПРЕЛЯ, Д6 ОГРНИП: 324366800070377 ИНН: 361608356714 Р/с: 40802810900006449593 в АО «ТБанк» К/с 30101810145250000974 БИК 044525974 email: 0code.zm@gmail.com телефон: +7-960-107-89-00</p> <p>_____ М. С. Захаров</p>

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
на разработку приложения “Лицей-интернат Подмосковный”

1. Термины, используемые в техническом задании.

1.1. Шапка (Header) – верхняя часть интерфейса приложения или сайта, обычно содержит логотип, название, кнопку меню, а также может включать иконки уведомлений, поиск или кнопку «назад».

1.2. Иконка – графическое изображение, обозначающее функцию, действие или объект (например, иконка "дом" для перехода на главную страницу). Используется для визуального упрощения навигации.

1.3. Нижнее меню (Footer Navigation) – нижняя панель с навигационными кнопками, которая позволяет быстро переходить между основными разделами приложения (например: «Главная», «Поиск», «Профиль»).

1.4. Попап (Popup) – всплывающее окно, которое появляется поверх основного интерфейса для отображения уведомлений, форм, предупреждений или дополнительной информации.

2. Разработка дизайна страницы мобильного приложения.

Ниже представлен список страниц приложения с кратким описанием страницы, функций и перечнем работ по данному техническому заданию.

2.1. Разработка дизайна главной страницы мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать интуитивно понятный и современный дизайн главной страницы мобильного приложения, отражающий идентичность Лицея-интерната «Подмосковный» и предоставляющий быстрый доступ ко всем ключевым разделам и функциям.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Отображение наименования учреждения: «Лицей-интернат “Подмосковный”» — по центру хедера.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) в правом верхнем углу, с индикатором количества непрочитанных сообщений. При клике на

иконку должно происходить перенаправление на экран уведомлений.

- Информационный блок ученика:
 - Фото ученика — отображается круглым виджетом.
 - ФИО ученика — жирным шрифтом под фотографией.
 - Дополнительная информация: класс и номер коттеджа, размещена в подзаголовке под именем (например: «8Б, коттедж №3»).
- Блок с основными разделами:

Данный блок должен быть реализован в виде вертикального списка карточек или иконок с подписями. Разделы:

 - Лицейский банк — доступ к виртуальному кошельку.
 - Успеваемость — отображение рейтинга и достижений.
 - Госзаказы — список доступных контрактов и заявок.
 - Республика — социальная и административная активность.
 - Условия и соглашения — документы и регламенты.
- Нижнее меню (Footer Navigation):

Располагается в нижней части экрана и доступно на всех страницах приложения.

 - L-shop — магазин, где можно тратить токены.
 - Аукцион — интерфейс ставок и лотов.
 - Нейрочат — чат с ИИ-ассистентом.

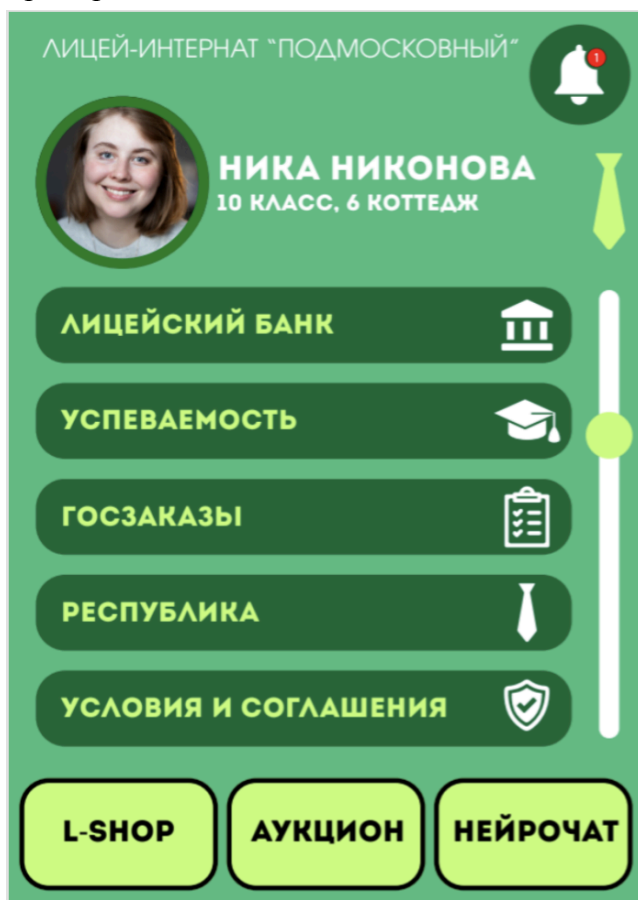
Требования к дизайну:

- Адаптивность под все размеры экранов смартфонов.
- Стил — минималистичный, с использованием фирменных цветов и типографики лица.
- Использование иконок и визуальных индикаторов для повышения удобства.

Перечень работ:

- Проектирование макета экрана (UI/UX) с учётом пользовательского сценария.
- Отрисовка всех визуальных элементов, включая иконки, карточки, меню и заголовки.
-
- Создание интерактивного прототипа для демонстрации переходов между разделами.

Пример дизайна:



2.2. Разработка дизайна страницы: “Лицейский банк” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать функционально насыщенный, но визуально понятный дизайн страницы, на которой ученик может отслеживать состояние своих виртуальных счетов, операции и управлять своими финансами в рамках лицейской экономики.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок страницы: «Лицейский банк» — по центру хедера.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) с индикатором количества непрочитанных сообщений — в правом верхнем углу.
- Блок идентификации ученика:
 - Уникальный номер пользователя (ИННЛ) — отображается под хедером, например: **ИННЛ: 459183**.
- Блок расчётного счёта:

- Заголовок: «Расчётный счёт № [номер]».
- Подзаголовок с текущим балансом в токенах: **XX L-Coin**.
- Стилистически должен быть оформлен как основная карточка.
- Блок кредитного счёта:
 - Заголовок: «Кредитный счёт № [номер]».
 - Подзаголовок с текущим долгом или доступным кредитом: **XX L-Coin**.
 - Рядом с заголовком — иконка с восклицательным знаком (подсказка или предупреждение).
 - Визуально должен отличаться от расчётного счёта (например, цветом фона или границы).
- История операций:
 - Заголовок блока: «История операций».
 - Отображение списка транзакций в виде карточек/строк:
 - Тип операции (начисление / списание).
 - Дата и время.
 - Сумма в L-Coin.
 - Примечание (если есть).

Дополнительные требования:

- Чёткая визуальная иерархия элементов: сначала балансы, затем история.
- Обеспечение читаемости всех числовых значений.
- Поддержка адаптивного дизайна для разных экранов.

Перечень работ:

- Проектирование полной структуры страницы с учетом UX-логики.
- Разработка визуального дизайна всех блоков: шапки, счетов, истории транзакций.
- Отрисовка иконок и визуальных подсказок (например, для восклицательного знака).

Пример дизайна:



2.3. Разработка дизайна страницы «Успеваемость» мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать наглядную и мотивирующую страницу, отображающую ключевые показатели академических достижений ученика, его рейтинг, участие в олимпиадах и полученные награды.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «Успеваемость» — по центру верхней части экрана.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) с индикатором количества неп прочитанных сообщений — в правом верхнем углу.
- Блок текущего рейтинга:
 - Заголовок: «Мой рейтинг» или «Текущий рейтинг».
 - Значение рейтинга — крупным шрифтом.
 - Подпись с пояснением (например: «Рейтинг формируется на основе оценок и активности в учебных мероприятиях»).
- Блок графика динамики успеваемости:
 - Заголовок: «Рейтинг за год».

- Линейный или столбчатый график, отображающий изменения рейтинга по месяцам или четвертям.
- Подписи осей: дата/период и значение рейтинга.
- Поддержка масштабирования или перелистывания при необходимости.
- Блок олимпиад и достижений:
 - Заголовок: «Мои олимпиады».
 - Кнопка или поле для загрузки сканов дипломов и сертификатов (формат PDF или изображение).
 - Кнопка «Загрузить».
 - Ниже — список загруженных документов:

Дополнительные требования:

- Элементы должны мотивировать ученика: можно использовать зелёную палитру, позитивные иконки, визуализацию прогресса.
- Возможность масштабировать график и просматривать детальную информацию.
- Поддержка адаптивности под разные размеры экранов.
- Валидация загружаемых файлов (тип, размер).

Перечень работ:

- Разработка UX-структуры страницы с выделением ключевых смысловых блоков.
- Отрисовка графика, карточек рейтинга и истории достижений.
- Дизайн формы загрузки и отображения дипломов/сертификатов.
- Подготовка адаптивных элементов для мобильных экранов.

Пример дизайна:



2.4. Разработка дизайна страницы “Лицейская республика” мобильного приложения для ученика.

Описание: Разработать визуально яркую и структурированную страницу, отображающую общественную и административную активность ученика в рамках внутренней модели «лицейского государства».

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «Лицейская республика» — в центре верхней части экрана.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу, с индикатором непрочитанных уведомлений.
- Блок профиля ученика:
 - Фото пользователя (аватар) — в круглой рамке.
 - Имя и фамилия — под фото, жирным шрифтом.
 - Класс и коттедж — мелким шрифтом под именем, например: «9А, коттедж №2».
- Блок «Принадлежности» (участие в общественных структурах):

- Заголовок: «Моя принадлежность».
- Список с визуальными карточками, каждая из которых содержит:
 - Иконку/эмблему подразделения.
 - Название (например: «Финансовый комитет», «Спортивный совет»).
 - Возможность отображать несколько принадлежностей одновременно.
- Блок «Занимаемые должности»:
 - Заголовок: «Мои должности».
 - Визуально оформленные карточки:
 - Иконка, название должности (например: «Министр культуры», «Староста класса»).
 - Возможность отображать список, если должностей несколько.
- Блок «Достижения»:
 - Заголовок: «Мои достижения».
 - Отображение в формате сетки или вертикального списка карточек, каждая из которых содержит:
 - Иконку или миниатюру награды.
 - Название достижения (например: «Лучший оратор месяца», «Организатор ярмарки»).
 - При необходимости — дата или краткое описание.

Дополнительные требования:

- Все блоки должны быть визуальнo разграничены (разделители, отступы, фоны).
- Должна быть возможность скроллингования вниз по странице без перегрузки интерфейса.
- Единый стиль с остальными разделами приложения.
- Использование стилистики «лицейского гражданства» — иконки, гербы, цвета.

Перечень работ:

- Проработка UX-структуры страницы, включая последовательность блоков.
- Отрисовка визуальных карточек для принадлежностей, должностей и достижений.

- Разработка иконок и эмблем, соответствующих тематике «лицейского государства».
- Подготовка адаптивного дизайна для разных размеров экранов.

Пример дизайна:



2.5. Разработка дизайна страницы “Госзакупки” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать функциональную и удобную страницу, позволяющую ученикам просматривать, фильтровать и откликаться на задания в рамках внутрилицейской экономики, а также отслеживать свои активные контракты.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок страницы: «Госзакупки» — в центре верхней части.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу с числом непрочитанных уведомлений.
- Блок «Доска контрактов»:
 - Заголовок раздела: «Доска контрактов».
 - Отображение списка доступных заданий в формате вертикальных карточек, каждая из которых содержит:
 - Название задания (например: «Организация утренней зарядки»).
 - Краткое описание или категория.

- Стоимость в токенах (например: **+15 L-Coin**).
- Иконка с пометкой «новое» (если применимо).
- При нажатии на карточку открывается попап-подробности, в котором отображаются:
 - Полное описание задания.
 - Поля для ввода:
 - Ставка (в L-Coin, не менее минимальной).
 - Комментарий исполнителя.
 - Кнопка «Откликнуться», оформленная как call-to-action.
- Блок «Мои контракты»:
 - Заголовок: «Мои контракты».
 - Список контрактов, на которые ученик уже назначен.
Для каждого контракта отображаются:
 - Название задания.
 - Стоимость.
 - Иконка с возможностью посмотреть подробности.

Дополнительные требования:

- Визуальное разделение блоков доски и личных контрактов.
- Акцент на интерактивность и вовлеченность (использовать кнопки, анимации открытия карточек и попапов).
- Оптимизация под сенсорное управление и мобильные устройства.

Перечень работ:

- Проработка логики пользовательского интерфейса, включая сценарии просмотра и отклика.
- Отрисовка карточек контрактов и попапа со ставкой и комментарием.
- Дизайн состояния каждой задачи (активно, завершено, в ожидании).
- Создание кликабельного прототипа с анимацией отклика.

Пример дизайна:



2.6. Разработка дизайна страницы «Уведомления» мобильного приложения для ученика.

Описание: Разработать лаконичный и информативный интерфейс для отображения всех входящих уведомлений ученика — системных, персональных и от администрации, с возможностью просмотра подробностей и визуальной индикацией прочитанности.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «Уведомления» — по центру верхней панели.
 - Иконка возврата на предыдущую страницу (стрелка назад) — слева от заголовка.
 - Иконка «колокольчик» может быть опциональной, если страница уже отображает уведомления.
- Список уведомлений:

Отображение в формате вертикального списка карточек, каждая из которых включает:

 - Заголовок уведомления (жирным шрифтом).
 - Дата и время отправки (мелким шрифтом ниже заголовка).
 - При клике на уведомление открывается попап или отдельный экран с подробным содержанием уведомления.
- Попап / экран просмотра уведомления:
 - Заголовок уведомления.
 - Полный текст или описание.
 - Дата и время.

- Кнопка «Закрыть» или «Назад».

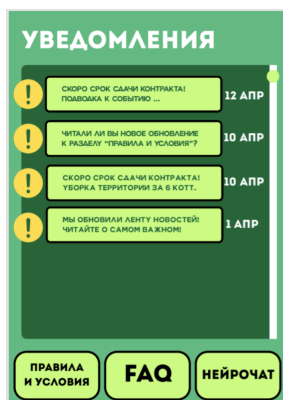
Дополнительные требования:

- При первом открытии уведомление автоматически помечается как прочитанное (изменяется стиль в списке).
- Поддержка адаптивного отображения на разных устройствах.
- Высокий уровень читаемости и визуальной иерархии.

Перечень работ:

- Проектирование UX-структуры списка уведомлений с акцентом на читаемость и доступность.
- Отрисовка карточек уведомлений с различными состояниями (прочитано / непрочитано).
- Дизайн всплывающего окна или отдельной страницы для просмотра содержимого уведомлений.
- Реализация визуальных индикаторов и иконок для статуса уведомления.

Пример дизайна:



2.7. Разработка дизайна страницы “Правила” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать простую и удобную страницу, на которой ученик сможет ознакомиться с основными документами лица: правилами поведения, внутренними регламентами, пользовательскими соглашениями и другими официальными файлами.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок страницы: «Правила» — по центру.

- Иконка уведомлений (колокольчик) с числом непрочитанных — в правом верхнем углу.
- Иконка возврата на предыдущий экран (если нужно) — слева.
- Список документов:
Страница содержит вертикальный список всех доступных официальных документов, каждый из которых представлен в виде карточки или строки со следующими элементами:
 - Иконка файла (например, значок PDF или DOC).
 - Название документа (например: «Правила внутреннего распорядка», «Соглашение об использовании приложения»).
 - Дата публикации (опционально).
 - Кнопка/иконка для открытия или скачивания документа.
- Открытие документа:
При клике на карточку:
 - Открывается встроенный просмотр документа (если возможно).
 - Или происходит загрузка файла на устройство.

Дополнительные требования:

- Визуальная структура должна быть лёгкой, с достаточными отступами между элементами.
 - Возможность отображения большого количества документов без перегрузки интерфейса.
 - Возможность добавить фильтрацию по типу документов в будущем.
 - Иконки должны быть единообразны, современны и легко узнаваемы.
- Страница должна поддерживать адаптивность и хорошую читаемость на любых мобильных устройствах.

Перечень работ:

- Проектирование пользовательского интерфейса страницы с учётом UX-навигации и типовых сценариев просмотра документов.
- Дизайн карточек/строк документа с иконками, названиями и действиями.
- Подготовка макета всплывающего окна или экрана для просмотра/загрузки документа.

Пример дизайна:



2.8. Разработка дизайна страницы “Нейрочат” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать современный и удобный интерфейс чата, в котором ученик может взаимодействовать с нейросетью — виртуальным ассистентом, отвечающим на вопросы, дающим советы и помогающим в обучении.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «Нейрочат» — по центру.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу.
 - При необходимости — кнопка возврата (стрелка назад) слева от заголовка.
- Область чата:

Основная часть экрана отведена под переписку между учеником и нейросетью:

 - Сообщения нейросети отображаются слева, с отличительной заливкой (например, светло-серый фон) и иконкой нейросети.
 - Сообщения пользователя отображаются справа, с другой цветовой схемой (например, синие пузыри).
 - Каждое сообщение сопровождается:
 - Временем отправки (в углу или под сообщением).
- Поле ввода сообщения:

- Расположено в нижней части экрана и всегда закреплено при прокрутке.
- Содержит:
 - Текстовое поле для ввода сообщения.
 - Кнопку отправки (иконка самолётика или стрелки).
 - Поддержку клавиш Enter/Return для отправки.
 - Возможность автофокуса на поле при открытии чата.

Дополнительные требования:

- Общий стиль — технологичный и минималистичный, без лишней перегрузки.
- Поддержка адаптивного отображения и мобильной клавиатуры.

Перечень работ:

- Проектирование UX-структуры: сценарии общения, работа с длинными диалогами.
- Дизайн пузырьков чата, интерфейса отправки, отображения времени, иконок.

2.9. Разработка дизайна страницы “L-shop” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать привлекательную и функциональную страницу, позволяющую ученику просматривать товары, представленные в школьном виртуальном магазине, узнавать их стоимость и совершать покупки за внутреннюю валюту — L-Coin.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «L-shop» — в центре верхней панели.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу.
 - По желанию — иконка возврата (стрелка назад).
- Список товаров:

Отображение в виде сетки или вертикального списка карточек (в зависимости от UX-решения):

 - Карточка товара должна включать:
 - Изображение товара (фото или иконка).
 - Название товара (жирным шрифтом).
 - Краткое описание (1–2 строки).
 - Стоимость в L-Coin (яркий акцент, например, ♦ 25 L-Coin).

■ Кнопка «Купить» — оформленная как СТА (call to action)

- Подтверждение покупки (попап):
При нажатии на кнопку «Купить» появляется всплывающее окно с:
 - Названием и изображением товара.
 - Подтверждающим текстом: «Вы уверены, что хотите купить этот товар за XX L-Coin?»
 - Кнопками: «Подтвердить» и «Отменить».

Дополнительные требования:

- Карточки товаров должны быть визуально «живыми», легко различимыми.
- Поддержка большого количества товаров без перегрузки (ленивая загрузка, пагинация).
- Уведомление об успешной покупке (баннер или всплывающее сообщение).
- Стиль — лёгкий, геймифицированный, но в рамках общего дизайна приложения.

Перечень работ:

- Проектирование интерфейса магазина с акцентом на удобство выбора и покупки.
- Отрисовка карточек товара, кнопок, иконок, всплывающих окон.
- Создание всплывающего окна подтверждения покупки с элементами UI.

2.10. Разработка дизайна страницы «Аукцион» мобильного приложения для ученика.

Описание: Разработать функциональный и визуально вовлекающий интерфейс, где ученики смогут участвовать в торгах за товары, делая ставки в L-Coin. Страница должна мотивировать к участию, обеспечивая при этом прозрачность и удобство процесса.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «Аукцион» — в центре верхней панели.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу.
 - При необходимости — кнопка возврата назад (стрелка).
- Список лотов:
Отображение в формате вертикальных карточек или плиток, каждая из которых

содержит:

- Изображение товара/услуги (иконка или фотография).
 - Название лота.
 - Краткое описание (1–2 строки).
 - Текущая ставка: **Последняя ставка – 45 L-Coin.**
 - Кнопка «Сделать ставку» — оформленная как СТА.
- Попап «Сделать ставку»:
При нажатии на кнопку открывается всплывающее окно с:
 - Названием лота и изображением.
 - Полем для ввода суммы (ставка должна быть строго выше текущей).
 - Подсказка: минимальный шаг ставки, если предусмотрено.
 - Комментарий (опционально).
 - Кнопки: «Подтвердить ставку» и «Отменить».
 - Интерактивность:
 - Визуальная индикация на лотах, где пользователь уже делал ставку (например, метка «Участвуешь»).

Дополнительные требования:

- Система валидации: нельзя поставить ставку ниже текущей.
- Поддержка адаптивного отображения на мобильных экранах.

Перечень работ:

- Проектирование UX-логики страницы аукциона: просмотр, ставка, подтверждение.
- Отрисовка карточек лотов, кнопок, иконок и попапа ввода ставки.
- Дизайн интерактивных элементов: статус участия, подсказки, визуальные обновления.

2.11. Разработка дизайна страницы “faq” мобильного приложения для ученика.

Описание: Создать понятный и структурированный интерфейс, в котором ученик сможет быстро найти ответы на частые вопросы о функциональности приложения, правилах, учебных процессах и других аспектах жизни в лицее.

Функциональные элементы:

- Шапка (Header):
 - Заголовок: «FAQ» — в центре верхней панели.
 - Иконка уведомлений (колокольчик) — в правом верхнем углу.
 - Опционально — кнопка возврата (стрелка назад) слева.
- Блок списка вопросов и ответов:

Отображение в виде аккордеона (раскрывающихся блоков):

 - Каждый элемент включает:
 - Вопрос — крупным шрифтом, отображается всегда.
 - Иконка «плюс/минус» или стрелка для управления раскрытием.
 - При раскрытии — отображается ответ (текст, список или короткая инструкция).
 - Первый вопрос раскрыт по умолчанию при первом заходе на страницу.
 - Возможность одновременного открытия нескольких ответов (по желанию).
- Дополнительные функции (опционально):
 - Поиск по ключевым словам.
 - Кнопка «Не нашли ответ? Задайте вопрос» — может вести к форме обратной связи или в Нейрочат.

Дополнительные требования:

- Удобная навигация по длинному списку — отступы, визуальные разграничители.
- Высокая читаемость текста как вопросов, так и ответов.
- Быстрая анимация при открытии/закрытии блоков.
- Единый стиль со всем приложением: шрифты, цвета, иконки.

Перечень работ:

- Проектирование UX-структуры страницы с учётом удобства поиска информации.
- Дизайн элементов аккордеона: закрытого и раскрытого состояний.
- Отрисовка иконок управления (открыть/закрыть), оформление ответов.

2.12. Разработка дизайна страницы “Авторизации пользователя” мобильного приложения для ученика.

Описание: Разработать дизайн мобильного приложения страницы “Авторизация”.

Необходимо отобразить текст: “Вход в личный кабинет” в хедере.

Ниже отобразить блок авторизации. В блоке должно быть:

- Форма ввода емейла.
- Форма ввода пароля.
- Форма ввода повторно пароля.
- Кнопка войти
- Кнопка сбросить пароль.

При клике на сбросить пароль, появляется группа “Сбросить пароль”.

Данная группа содержит:

- Форма ввода емейла.
- Кнопка сбросить пароль.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Авторизация” с вышеописанными функциями.

3. Разработка дизайна админ-портала веб-версии приложения.

3.1. Разработка дизайна страницы “Авторизация в админ–портал” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Авторизация в админ портал”.

Необходимо отобразить текст: “Вход в личный кабинет” в хедере.

Ниже отобразить блок авторизации. В блоке должно быть:

- Форма ввода емейла.
- Форма ввода пароля.
- Форма ввода повторно пароля.
- Кнопка войти

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Авторизация ” с вышеописанными функциями.

3.2. Разработка дизайна левого меню для навигации в веб-приложении админ-портала.

Описание: Разработать дизайн левого меню на странице “Админ-портал”.

Необходимо отобразить разделы:

- Ученики.
- Лицейский банк.
- L-shop.
- Аукцион.
- Госзаказы.
- Уведомления.
- Правила

- Faq

Перечень работ: Разработать современный дизайн левого меню веб-версии админ портала с вышеописанными функциями.

3.3. Разработка дизайна страницы “Ученики” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Ученики”.

В формате таблицы отобразить список учеников с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить ученика” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить нового ученика”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Фамилия имя
- Класс
- Коттедж
- Кол-во токенов на расчетном счету
- Кол-во токенов на кредитном счету

Далее отображать кнопки выбора:

- Принадлежность
- Занимаемые должности
- Достижения

Необходимо отобразить блок со списком учеников. .

В списке учеников отобразить:

- Фамилия имя
- Класс
- Коттедж
- LINN (присваивается при регистрации пользователя)
- Кол-во токенов на расчетном счете.

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить
- Начислить/Снять токены

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить нового ученика”.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить ученика”. И кнопки “Да” и “Нет”.

При нажатии на иконку “Начислить/Снять токены” открывается попап с формой ввода кол-во токенов и кнопки, начислить и снять.

Ниже отображается список транзакций по пользователю.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Ученики” с вышеописанными функциями.

3.4. Разработка дизайна страницы “Лицейский банк” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Лицейский банк”.

В формате таблицы отобразить список транзакций с заголовками.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Ученики” с вышеописанными функциями.

3.5. Разработка дизайна страницы “L-shop” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “L-shop”.

В формате таблицы отобразить список товаров с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить товар” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить новый товар”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Название товара
- Описание товара
- Стоимость товара в токенах

Необходимо отобразить блок со списком товаров .

В списке товаров отобразить:

- Название товара
- Описание товара
- Стоимость товара

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить товар”.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить товар”. И кнопки “Да” и “Нет”.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “L-shop” с вышеописанными функциями.

3.6. Разработка дизайна страницы “Аукцион” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Аукцион”.

В формате таблицы отобразить список товаров/услуг с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить лот” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить новый лот”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Название лот
- Описание лота
- Минимальная ставка в токенах

Необходимо отобразить блок со списком лотов .

В списке лотов отобразить:

- Название лота
- Описание лота
- Минимальная цена лота.

При нажатии на лот открывается попап со всей информацией по лоту, и ниже необходимо отобразить ставки учеников.

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить лот.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить лот”. И кнопки “Да” и “Нет”.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Аукцион” с вышеописанными функциями.

3.7. Разработка дизайна страницы “Госзаказы” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Госзаказы”.

В формате таблицы отобразить список заказов с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить госзаказ” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить новый госзаказ”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Название госзаказа
- Описание госзаказа
- Стоимость госзаказа в токенах

Необходимо отобразить блок со списком госзаказов .

В списке госзаказов отобразить:

- Название госзаказа
- Описание госзаказа
- Стоимость госзаказа в токенах.

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить госзаказ”.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить госзаказ”. И кнопки “Да” и “Нет”.

При нажатии на госзаказ открывается попап в котором отображается подробная информация о госзаказе и отклики учеников. В откликах есть кнопка принять.

Перечень работ: Разработать современный дизайн страницы “Госзаказы” с вышеописанными функциями.

3.8. Разработка дизайна страницы “Уведомления” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “Уведомления”.

В формате таблицы отобразить список уведомлений с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить уведомление” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить новое уведомление”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Название уведомления
- Описание уведомления

Необходимо отобразить блок со списком уведомлений .

В списке уведомлений отобразить:

- Название уведомления
- Описание уведомления

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить уведомление”.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить уведомление”. И кнопки “Да” и “Нет”.

3.9. Разработка дизайна страницы “FAQ” веб-приложения админ-портала.

Описание: Разработать дизайн веб-приложения страницы “FAQ”.

В формате таблицы отобразить список FAQ с заголовками.

Сверху добавить кнопку “Добавить FAQ” при клике на который открывается попап:

Текст: “Добавить новое FAQ”.

Ниже отображаются текстовые заголовки с формой ввода:

- Название вопроса
- Описание ответа

Необходимо отобразить блок со списком FAQ

В списке уведомлений отобразить:

- Название вопроса
- Описание ответа

Далее отображаются кнопки в формате иконок:

- Редактировать
- Удалить

При нажатии на “Редактировать” открывается попап, идентичный по дизайну “Добавить FAQ”.

При нажатии на “Удалить” открывается попап в котором необходимо отобразить текст: “Вы действительно хотите удалить FAQ”. И кнопки “Да” и “Нет”.

4. Разработка базы данных приложения.

Описание:

Разработать базу данных “User”:

- Фамилия - текст.
- Имя - текст.
- Класс - классы опшен сет.
- Котедж - котедж опшен сет.
- ИННЛ - текст.
- Расчетный счет - Счет.
- Кредитный счет - Счет.
- Транзакции - Транзакции.
- Принадлежность - принадлежность опшен сет.
- Занимаемые должности - должности опшн сет.
- Достижение - достижение опшен сет.

- Мои контракты - контракты

Разработать базу данных опшен сет с перечислением классов и коттеджей.

Разработать базу данных “Счет”.

- Транзакции - список транзакций
- кол-во токенов - число.
- Основной/кредитный счет - Вид счета опшн сет.

Разработать базу данных “транзакции”.

- Перевод (пополнение/списание) - опшен сет
- Сумма транзакции.
- Номер счета - счет.

Разработать базу данных “Товар”.

- Название товара - текст.
- Описание товара - текст.
- Стоимость в токенах - число.

Разработать базу данных “Уведомление”.

- название уведомления - текст.
- описание уведомления - текст.

Разработать базу данных “FAQ”.

- Название вопроса - текст.
- Ответ на вопросов - текст.

Разработать базу данных “Документы”.

- Название файла - текст.
- Файл – file.

Разработать базу данных “Аукцион”.

- Название лота – текст.
- Описание лота - текст.
- Ставки - список ставок.

Разработать базу данных “Госзакупки”.

- Название контракта - текст.
- Описание контракта - текст.
- Стоимость контракта - текст.
- Отклики - отклик.
-

5. Разработка рабочих процессов в мобильном приложении.

- 5.1. Разработка рабочих процессов авторизации пользователя в мобильном приложении.
- 5.2. Разработка рабочих процессов навигации в мобильном приложении.
- 5.3. Разработка рабочих процессов по покупке товара.
- 5.4. Разработка рабочих процессов по отправке отклика на госзакупки.
- 5.5. Разработка рабочих процессов по отправке ставки на аукционе в мобильном приложении.
- 5.6. Разработка рабочих процессов по отправке сообщения в нейрочат в мобильном приложении.
- 5.7. Разработка рабочих процессов по отображению сообщений от нейросети в мобильном приложении.
- 5.8. Разработка рабочих процессов навигации в мобильном приложении.
- 5.9. Разработка рабочих процессов открытия всплывающих групп в мобильном приложении.
- 5.10. Разработка отображения динамических данных токенов лицевого счета из базы данных в мобильном приложении.
- 5.11. Разработка отображения динамических данных токенов кредитного счета из базы данных в мобильном приложении.
- 5.12. Разработка отображения динамических данных транзакций ученика из базы данных в мобильном приложении.
- 5.13. Разработка интеграции с нейросетью в мобильном приложении.
- 5.14. Разработка интеграции с электронным журналом в мобильном приложении.
- 5.15. Разработка рабочих процессов для добавлению в базу данных документов ученика в мобильном приложении.
- 5.16. Разработка отображения динамических данных ученика на странице лицейская республика в мобильном приложении.
- 5.17. Разработка отображения динамических данных госзакупок в доске контрактов и моих контрактах на странице госзакупки в мобильном приложении.
- 5.18. Разработка рабочих процессов для добавлению в базу данных отклика на госзакупки в мобильном приложении.
- 5.19. Разработка отображения динамических данных уведомлений у ученика в мобильном приложении.
- 5.20. Разработка рабочих процессов для изменения в базе данных уведомлений прочитано да/нет при открытии уведомлений ученика в мобильном приложении.
- 5.21. Разработка отображений динамических данных документов в разделе правила в мобильном приложении.
- 5.22. Разработка отображения динамических данных вопросов и ответов из базы данных в разделе faq в мобильном приложении.

6. Разработка рабочих процессов в админ-портале веб-версии приложения.

- 6.1. Разработка рабочих процессов для авторизации администратора в админ-портале веб-приложения.
- 6.2. Разработка рабочих процессов для навигации (переключения между разделами) и открытию/закрытию всплывающих окон в админ-портале веб-приложения.
- 6.3. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных ученика в админ-портале веб-приложения.
- 6.4. Разработка рабочих процессов для редактирование в базе данных ученика в админ-портале веб-приложения.
- 6.5. Разработка рабочих процессов для генерации в базе данных ученика иннл, номера расчетного и кредитного счетов в админ-портале веб-приложения.
- 6.6. Разработка отображения динамических данных ученика в админ-портале веб-приложения.
- 6.7. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных товаров админ-портале веб-приложения.
- 6.8. Разработка рабочих процессов для редактирования в базе данных товаров в админ-портале веб-приложения.
- 6.9. Разработка рабочих процессов для удаления из базы данных товаров в админ-портале веб-приложения.
- 6.10. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных лотов аукциона админ-портале веб-приложения.
- 6.11. Разработка рабочих процессов для редактирования в базе данных лотов аукциона в админ-портале веб-приложения.
- 6.12. Разработка рабочих процессов для удаления из базы данных лотов аукциона в админ-портале веб-приложения.
- 6.13. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных госконтрактов админ-портале веб-приложения.
- 6.14. Разработка рабочих процессов для редактирования в базе данных госконтрактов в админ-портале веб-приложения.
- 6.15. Разработка рабочих процессов для удаления из базы данных госконтрактов в админ-портале веб-приложения.
- 6.16. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных документов в админ-портале веб-приложения.
- 6.17. Разработка рабочих процессов для редактирования в базе данных документов в админ-портале веб-приложения.
- 6.18. Разработка рабочих процессов для удаления из базы данных документов в админ-портале веб-приложения.
- 6.19. Разработка рабочих процессов для добавления в базу данных faq админ-портале веб-приложения.
- 6.20. Разработка рабочих процессов для редактирования в базе данных faq в админ-портале веб-приложения.
- 6.21. Разработка рабочих процессов для удаления из базы данных faq в админ-портале веб-приложения.

- 6.22. Разработка отображения динамических данных товаров в админ-портале веб-приложения.
- 6.23. Разработка отображения динамических данных госзаказов в админ-портале веб-приложения.
- 6.24. Разработка отображения динамических данных лотов аукциона в админ-портале веб-приложения.
- 6.25. Разработка отображения динамических данных документов в админ-портале веб-приложения.
- 6.26. Разработка отображения динамических данных faq в админ-портале веб-приложения.

7. Настройка сервиса BDK для получения сборок формата .aab и .ipa для публикации приложения в Google Play / AppStore

8. Тестирование и публикация приложения.

Заказчик	Автор
<p>Симонян Карен Эдвардович паспорт: серия 4607 №427291 выдан: Голицынским отделом милиции УВД Одинцовского района Московской области 29.08.2006 г.,</p> <p>email: 89259362012@mail.ru телефон: +7-925-936-20-12</p> <p>_____ К. Э. Симонян</p>	<p>ИП Захаров Максим Сергеевич Адрес: 396336, РОССИЯ, ВОРОНЕЖСКАЯ ОБЛ, НОВОУСМАНСКИЙ Р-Н, П ОТРАДНОЕ, УЛ 1 АПРЕЛЯ, Д6</p> <p>ОГРНИП: 324366800070377 ИНН: 361608356714 Р/с: 40802810900006449593 в АО «ТБанк» К/с 3010181014525000097 БИК 044525974</p> <p>email: 0code.zm@gmail.com телефон: +7-960-107-89-00</p> <p>_____ М. С. Захаров</p>