Введение

В настоящее время активность студентов в учебном процессе не ограничивается только посещением лекций и выполнением заданий. Многие студенты стремятся проявлять себя в других областях, участвуя в различных мероприятиях, таких как соревнования, конференции, круглые столы и т.д. Проведение таких мероприятий, как правило, организуется силами организаторами из штата ИРНИТУ.

Однако, многие студенты сталкиваются с трудностями при регистрации на мероприятия из-за неудобства механизма регистрации. В связи с этим возникает необходимость в разработке мобильного приложения, которое облегчит данный процесс и сделает его более удобным и эффективным.

Данная дипломная работа является актуальной, так как за участие студентов в мероприятиях начисляются баллы для рейтинговой стипендии. Разработка мобильного приложения позволит студентам участвовать в мероприятиях более эффективно и не упускать возможности заработать баллы для участия в рейтинге.

Целью работы является цифровизация процесса регистрации на мероприятия и подтверждения присутствия, что должно облегчить механизм регистрации на мероприятия, проводимых в ИРНИТУ.

Для достижения данной цели необходимо выполнить следующие задачи:

1. Изучить процесс учета мероприятий в рейтинговой стипендии. В рамках данной задачи необходимо изучить, каким образом мероприятия учитываются в рейтинговой стипендии, как происходит начисление баллов за участие в мероприятиях, а также каким образом подтверждается участие студентов в мероприятиях.
2. Выполнить анализ предметной области. Эта задача включает в себя анализ существующих систем регистрации на мероприятия, а также ознакомление с современными подходами в области разработки мобильных приложений.
3. Сформировать требования к системе. На основе анализа предметной области и процесса учета мероприятий в рейтинговой стипендии необходимо сформировать требования к разрабатываемой системе. В частности, следует определить функциональные и нефункциональные требования, интерфейс, требования к безопасности.
4. Выполнить проектирование мобильного приложения. На этом этапе необходимо разработать архитектуру приложения, спроектировать пользовательский интерфейс, определить используемые технологии и инструменты.
5. Реализовать прототип мобильного приложения. На данном этапе необходимо реализовать прототип мобильного приложения на основе результатов проектирования.
6. Тестирование мобильного приложения. Необходимо провести функциональное, интеграционное и системное тестирование, чтобы убедиться в корректной работе приложения и отсутствии ошибок и сбоев. Тестирование позволит выявить и устранить ошибки и доработки, которые могут возникнуть в процессе использования приложения пользователями.

Успешная реализация проекта позволит существенно упростить процесс регистрации на мероприятия для студентов ИРНИТУ и улучшить учет мероприятий в рейтинговой стипендии.