



МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«МИРЭА – Российский технологический университет»

**РТУ МИРЭА**

---

**Институт информационных технологий (ИИТ)  
Кафедра игровой индустрии (ИИ)**

**ОТЧЕТ ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ**  
по дисциплине «Дизайн мобильных приложений»

**Практическое задание № 1**  
**По теме: “Выбор и проработка идеи индивидуального проекта”**

Студент группы                      ИКБО-13-22 Лещенко В. Р.

---

(подпись)

Преподаватель                      Шутов К. И.

---

(подпись)

Отчет представлен                      «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024г.

Москва 2024

## **СОДЕРЖАНИЕ**

Практическая работа №1.....	3
Выбор и проработка идеи индивидуального проекта.....	3
Теоретическая часть.....	3
Задание 1. Методом мозгового штурма выделить не менее 10 идей.....	4
Задание 2. Заполнить таблицу из Приложения 1.....	5
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	6

## **Практическая работа №1.**

### **Выбор и проработка идеи индивидуального проекта.**

#### **Теоретическая часть**

**Группа:** ИКБО-13-22

**ФИО:** Лещенко В. Р.

**Тема:** Этапы разработки дизайна для мобильных устройств. Выбор и проработка идеи индивидуального проекта

**Задание:**

- 1) Методом мозгового штурма выделите не менее 10 идей, из которых выберите одну.
- 2) Заполните таблицу из Приложения 1 данными, согласно идее проекта.

**Задание 1. Методом мозгового штурма выделить не менее 10 идей.**

Таблица 1 — темы приложений

№	Тематика приложения	Направление деятельности
1	Симулятор настолок	Пользователи могут играть в различные настольные игры, а также создавать новые
2	Симулятор броска кубика	Пользователь может кинуть один или несколько различных игровых кубиков
3	Приложение для похода в магазин	Пользователь может составить чек лист товаров для покупки и отмечать купленные
4	Календарь для коллектива	Пользователи могут добавлять события и дедлайны в календарь. Также если они состоят в каком-либо коллективе (группа студентов или команда разработчиков), они могут синхронизировать эти события и дедлайны
5	Приложение для создания цифровых капсул времени	Пользователи могут добавлять фотографии, видео, дневники и звуковые записи, которые будут доступны им или их потомкам в будущем
6	Платформа для совместного обучения	Пользователи могут создавать виртуальные группы для совместного изучения предметов, обмена заметками и поддержки друг друга в учебе
7	Приложение - библиотека	Пользователь может добавлять и скачивать различные книги, а также синхронизировать их и прогресс между устройствами
8	Платформа для обмена навыками	Пользователи могут предложить свои умения и найти других, кто готов поделиться своими навыками
9	Приложение для объединения местных жителей и туристов	Пользователи могут обмениваться советами, предлагать экскурсии или просто встречаться для обмена культурным опытом
10	Приложение для совместного просмотра кино и видео	Пользователи могут смотреть видео, фильмы, трансляции и т. п. в виртуальной комнате

**Задание 2. Заполнить таблицу из Приложения 1.**

	<b>Вопрос</b>	<b>Ответ</b>
1	Вам нравится выбранная тема проекта?	Да
2	Почему вы ее выбрали?	Актуальная проблема
3	Как вы назовете свое приложение?	Мертвая линия
4	Какую проблему пользователя решает ваше приложение?	Контроль за дедлайнами и событиями внутри коллектива
5	Каким минимальным функционалом должно обладать ваше приложение? <i>Перечислите функции через запятую.</i>	Синхронизация, напоминания (пуш уведомления)
6	Сможете ли вы предложить уникальный функционал в своем приложении? Чем оно будет выделяться среди остальных?	Нужно провести анализ аналогичных приложений
7	С кем вы консультировались при выборе тематики? Является ли этот человек потенциальным пользователем вашего приложения?	Друзья и одноклассники, да
8	Под какую мобильную платформу будет проектироваться приложение?	Android

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Во время выполнения практической работы методом мозгового штурма было выделено 10 идей. Из них была выбрана одна - «Календарь для коллектива».