МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Майкопский государственный гуманитарно-технический колледж

федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Адыгейский государственный университет»

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

|  |
| --- |
| 09.02.07. ИС-42. 1091-А. КП |

|  |
| --- |
| *Разработка технического проекта приложения для учета занятости кабинетов в учебном заведении* |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Работа защищена |
|  | с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  | Руководитель проекта: \_\_\_\_\_\_ |
|  | Подпись |
|  | «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_г. |

**Студент** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Абдурахманов Т.К./

**Руководитель проекта** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Пелипенко Н.А./

2024

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение 4

1 Технический проект 7

1.1 Анализ предметной области 7

1.2 Постановка задачи 8

1.3 Требования к техническим средствам и программному обеспечению 9

1.4 Проектирование веб-сайта 10

1.5 Проектирование структуры базы данных 15

1.6 Выбор средств реализации 17

2 Рабочий проект 20

2.1 Логическая структура базы данных 20

2.2 Функциональные модули веб-сайта 24

2.3 Файловая структура веб-сайта 25

2.4 Работа с веб-сайтом 28

Заключение 32

Список использованных источников 33

Приложение А (справочное) Листинг кода для добавления отзывов 34

Приложение Б (справочное) Листинг кода для добавления новостей 36

**ВВЕДЕНИЕ**

Темой курсового проекта является Разработка технического проекта приложения для учета занятости кабинетов в учебном заведении. Целью данного курсового проекта будет являться написание сайта, позволяющего преподавателям оставлять заявки на использование кабинетов и получать ответы от диспетчера.

Написание данного курсового проекта является целесообразным, потому что:

* сайт позволит преподавателям удобно и быстро подавать заявки на использование аудиторий. Это значительно упростит процесс планирования и организации учебного процесса;
* платформа обеспечит прозрачность в распределении кабинетов, позволяя преподавателям видеть доступные временные слоты и избегать конфликтов при бронировании;
* система ответов от диспетчера на заявки поможет оперативно решать вопросы, связанные с использованием аудиторий, что повысит эффективность взаимодействия между преподавателями и администрацией колледжа.

Для достижения поставленной цели будут рассмотрены и решены следующие задачи:

* разработан удобный и интуитивно понятный интерфейс сайта;
* размещение на сайте полной и актуальной информации о доступных аудиториях, включая их характеристики, вместимость и оборудование, чтобы преподаватели могли выбрать наиболее подходящее помещение для своих занятий;
* предоставление доступа к расписанию аудиторий, чтобы пользователи могли видеть доступные временные слоты и избегать конфликтов при бронировании;
* создание страницы «Заявки», где преподаватели смогут ознакомиться с процессом подачи заявок и статусом своих запросов, а также получать уведомления о решениях диспетчера;
* создание базы знаний или справочника, где пользователи смогут найти ответы на часто задаваемые вопросы по использованию аудиторий и процедурам бронирования.

Объектом исследования будет образовательное учреждение МГГТК ФГБОУ ВО «АГУ».

Предметом исследования будут являться средства реализации функциональности и контента сайта, а также удобного и интуитивно понятного интерфейса.

Практическая значимость проекта заключается в облегчении доступа преподавателей к информации об занятости кабинетов в колледже, а также возможности оставить заявку на определенный кабинет для проведения занятия, что повышает эффективность работы.

Основными пользователями данной программы будут преподаватели колледжа, сотрудники образовательного учреждения и диспетчер.

Теоретическими основами и методами решения поставленных задач будут методологии проектирования функциональности приложения, структуры базы данных (БД), особенности реализации программного кода с помощью конкретного языка программирования, принципы и алгоритмы применения инструментальных средств на различных этапах разработки программного продукта, а также знания принципов дизайна пользовательского интерфейса.