# Когнитивный визуализатор рейтинга

Universal Rating Visualiser (URV)

Выполнили: Ст. группы Прин-466 Клевцов В.А. Никитский Н.в. Пестун М.Ю. Поцелуйко А.С.

## Постановка задачи и цель назначения

- Задача реализовать программу, которая визуализирует рейтинг студента, группы, факультета.
- Цель изменить отображение рейтинга обучающейся единицы с табличного на визуальный для лучшего формирования общего представления о текущем положении успеваемости выбранной единицы за выбранный учебный срез.

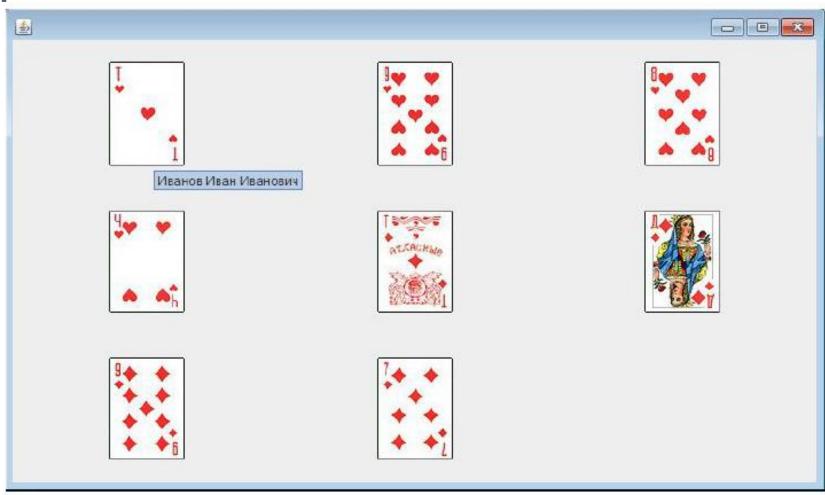
#### Объект проектирования

#### Программная система позволяет:

- Высчитать средний балл обучаемой единицы с учетом сложности предметов.
- Устанавливать нормы баллов по каждому предмету за определенный временной срез.
- Производить визуализацию рейтинга обучаемой единицы.
- Выводить визуальное отображение рейтинга для нескольких обучаемых единиц.

3

# Когнитивный визуализатора рейтинга



## Когнитивный визуализатора рейтинга

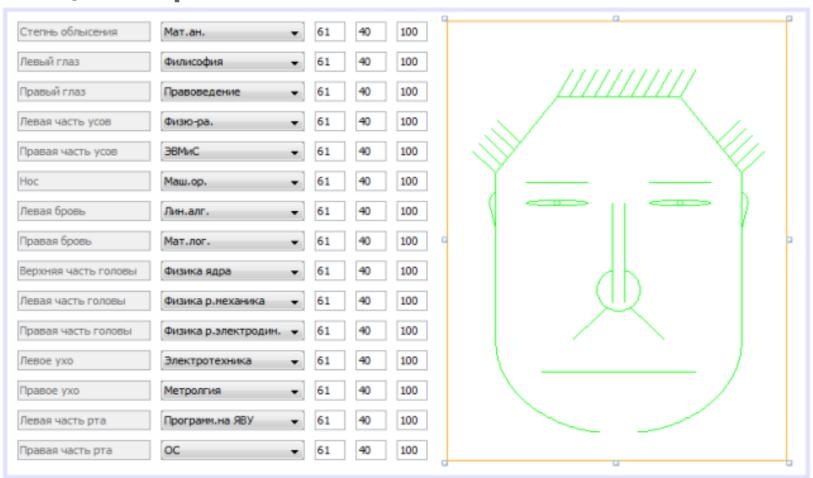
#### +:

- возможность визуализации рейтинга сразу нескольких студентов
- градация по номиналу карт предельно понятна

#### **—**:

- неоднозначность отображения рейтинга по срезам
- нагроможденность изображения при отображении нескольких студентов

### Когнитивный рейтинг студента в виде "лица Чернова"



### Когнитивный рейтинг студента в виде "лица Чернова"

#### +:

- расчет на основе 15 критериев
- простота трактовки образа чем хуже у студента с учебой, тем злее или печальнее будет выражение лица Чернова

#### **—**:

- неестественность лица Чернова при некоторых значениях параметров
- возможность настройки важности предметов, что искажает картину о рейтинге студента

## Основные функциональные требования

- Программа должна визуализировать данные о рейтинге студента, группы, факультета в виде персонажа в мире «Властелин колец».
- Программа должна уметь высчитывать средний рейтинг студента, группы и факультета, учитывая степень сложности предметов.
- Программа должна позволять администратору БД назначать сложности для предметов.

## Основные функциональные требования

- Программа должна реагировать на увеличение или уменьшение среднего балла (с учетом сложности предметов) обучающейся единицы сменой состояния персонажа мира.
- Программа должна уметь выводить визуализацию рейтинга для следующих срезов: первая контрольная неделя, вторая контрольная неделя, экзамен/зачет и итог.
- Программа должна давать возможность преподавателю вносить собственную норму баллов за каждый срез по каждому предмету и редактировать ее.

## Основные нефункциональные требования

- Программа должна корректно реагировать на ежегодное изменение количества студентов и предметов благодаря структуре БД.
- Программа должна надежно работать при вводе некорректных данных.
- Программа должна поддерживать плагинную архитектуру.

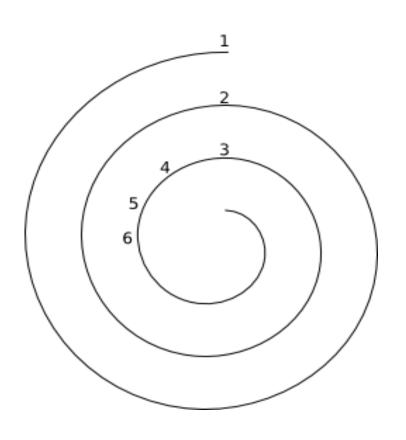
#### Ограничения проекта

- Визуализатор рейтинга работает только со студентами ВолгГТУ.
- Для студентов-задолжников их графическое представление независимо от курса меняться не будет.

### Технологии реализации

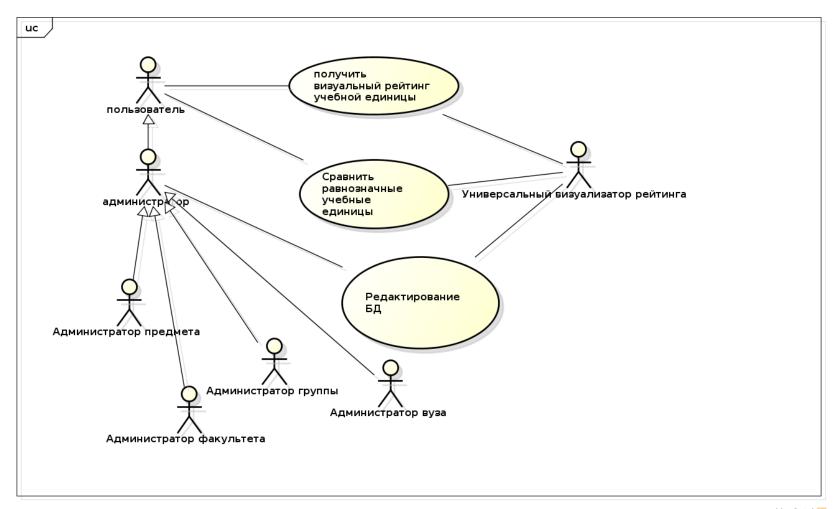
Язык разработки	Php + Html + JavaScript
База данных	MySQL
Создание диаграмм	Gliffy Astah
Написание документации	LibreOffice
Система контроля версий	Git
Средство коммуникации	Issue-трекер GitHub

### Жизненный цикл разработки



- 1. Второй релиз (10 апреля 2014)
- 2. Первый релиз (10 марта 2014)
- 3. Сдача проектной документации (24 декабря 2014)
- 4. Вторая сдача проектного решения (10 декабря 2014)
- 5. Первая сдача проектного решения (26 ноября 2014)
- 6. Сдача спецификации (12 ноября 2014)

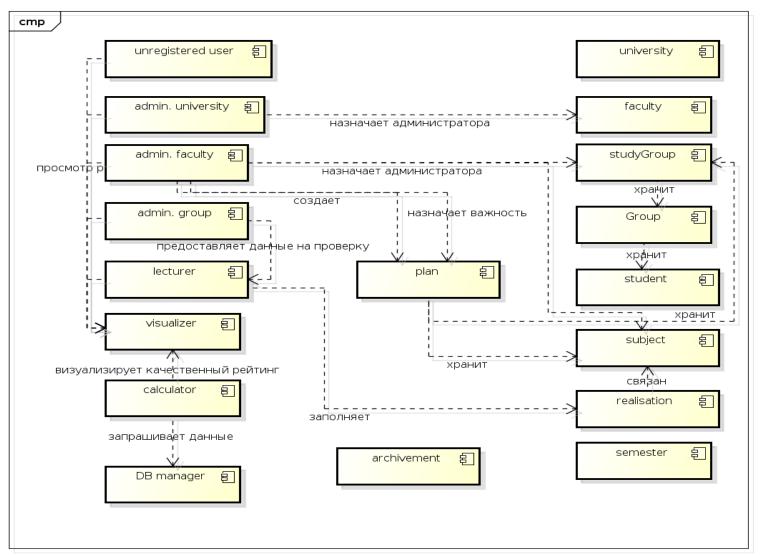
### Диаграмма Use Case



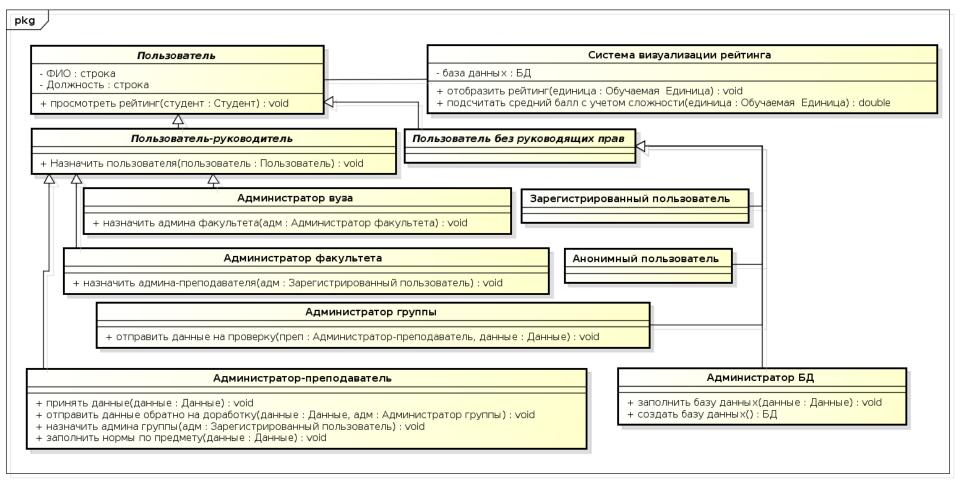
## Интерфейс пользователя



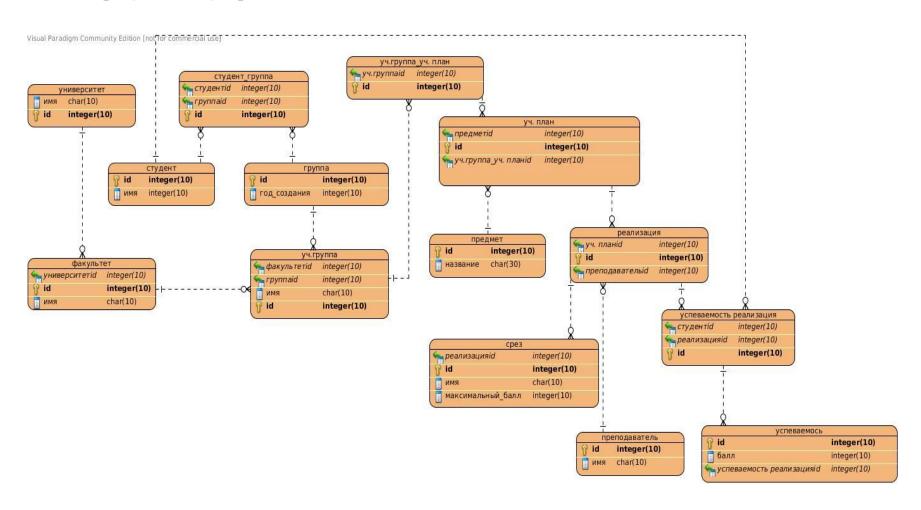
#### Диаграмма компонентов



### Диаграмма классов



### Структура базы данных



Очистить

Войти



Иванов П.С. Группа Прин-466 Средний балл 93



Петров С.И. Группа Прин-466 Средний балл 84



Семенов А.Л. Группа Прин-466 Средний балл 71

#### Оценка трудоемкости разработки

- Визуализация рейтинга 20%
- Вычисление системного рейтинга 30%
- Административное ядро 30%
- Взаимодействие с БД 20%

#### Постанализ разработки проекта

#### І этап:

Разработка архитектуры БД – 12% Разработка математической модели – 10% Разработка графического интерфейса – 10%

#### II этап:

ER-диаграмма – 30% Логическая диаграмма классов – 25% Физическая диаграмма классов – 25%

## Спасибо за внимание!