|  |
| --- |
| 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 ИНБО-01-17 | ИКБО-13-22 Тринеев П. С. | (подпись) | |
| Преподаватель | Шутов К. И. | (подпись) | |
| Отчет представлен | «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_2024г. | |  | |

Москва 2

Содержание

[Практическая работа №1. 3](#_Toc159240752)

[Выбор и проработка идеи индивидуального проекта. 3](#_Toc159240753)

[Теоретическая часть 3](#_Toc159240754)

[Задание 1. Методом мозгового штурма выделить не менее 10 идей. 4](#_Toc159240755)

[Заголовок 2. Заполнить таблицу из Приложения 1. 5](#_Toc159240756)

[Вывод. 6](#_Toc159240757)

# Практическая работа №1.

# Выбор и проработка идеи индивидуального проекта.

# Теоретическая часть

**Группа:** ИКБО-13-22

**ФИО:** Тринеев П. С.

**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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Тематика приложения** | **Направление деятельности** |
| 1 | Счётчик дел | удобный блокнот для мобильного приложения |
| 2 | Напоминание | приложения для повторяющегося напоминания дел |
| 3 | Приложение для карточной игры в MTG | Удобно приложение для хранения информации для вашей карточной игры |
| 4 | Приложении само учитель | Приложение, которое предлагает изучить пользователю изучит что-то |
| 5 | Счетчик оценок | В приложение для счета оценок ученика |
| 6 | Афиша мероприятий | Список мероприятий, их краткое описание, возможность купить электронный билет |
| 7 | Сума покупок | Приложение, которое считает цену всех покупок |
| 8 | Онлайн справочник для Библиотеки | Приложение для того, чтобы узнать есть ли сейчас интересующая вас книга в библиотеке |
| 9 | Приложение для разработчиков | Дает задачки для тренировки ума |
| 10 | Приложение сочетание цвета | Можно будет выбрать цвет и приложение выведет подходящую гамму к нему |

Заголовок 2. Заполнить таблицу из Приложения 1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Вопрос** | **Ответ** |
| 1 | Вам нравится выбранная тема проекта? | Да |
| 2 | Почему вы ее выбрали? | Она меня интересует |
| 3 | Как вы назовете свое приложение? | MTGTools |
| 4 | Какую проблему пользователя решает ваше приложение? | Отслеживание различной информации (цена карт, выход новых колод, даты турниров, счетчик хит-пойнтов) |
| 5 | Каким минимальным функционалом должно обладать ваше приложение? *Перечислите функции через запятую.* | Отслеживание цены карт/колод, счетчик хит-пойнтов, новостные афиши, чат для общения |
| 6 | Сможете ли вы предложить уникальный функционал в своем приложении? Чем оно будет выделяться среди остальных? | Таких приложений по данной тематике нет |
| 7 | С кем вы консультировались при выборе тематики? Является ли этот человек потенциальным пользователем вашего приложения? | Общения с одногруппниками, да будут |
| 8 | Под какую мобильную платформу будет проектироваться приложение? | Android |

# Вывод.

Во время выполнения практической работы методом мозгового штурма было выделено 10 идей. В последствии была выделена 1 идея “Счетчик оценок”.