ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА «ЯНДЕКС-ЛИЦЕЙ»

ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО СОЗДАНИЮ АВТОМАТИЗИОВАННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ПОМОЩНИК УЧИТЕЛЯ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ТЕХНИЧЕСКОМУ ПРОЕКТУ

55187675.425180.002.Π2

НА 8 СТРАНИЦАХ

МОСКВА

2020

РИДИТОННА

Настоящий документ является пояснительной запиской к техническому проекту создания автоматизированного информационного приложения «Помощник учителя».

Документ разработан в рамках выполнения задания образовательной платформы «Яндекс - лицей».

Содержание

1 Общие положения	4
1.1 Наименование Приложения	4
1.2 Цели создания Приложения	4
1.3 Сведения о НИР, используемых при создании Приложения	5
2 Основные технические решения	6
2.1 Решения по структуре Приложения	6
2.2 Средства и способы взаимодействия для информационного обмена между	
компонентами приложения	6
2.3 Решения по численности, квалификации и функциям персонала	6
2.4 Решения по удобству применения	6
2.5 Реализация требований к среде разработки	7
Приложение А. Дизайн – макеты пользовательских интерфейсов	8
А.1 Макеты базовых экранных форм	8

1 Общие положения

1.1 Наименование Приложения

Полное наименование – автоматизированное информационное приложение «Помощник учителя».

Условное обозначение приложения - «Помощник учителя», Приложение.

Основанием для разработки является задание в рамках обучения на образовательной платформе «Яндекс-лицей» (3-й семестр).

1.2 Цели создания Приложения

Целями работ по созданию Приложения являются:

- упрощение и сокращение объемов канцелярской работы, в большом объеме выполняемой учителями, в особенности классными руководителями;
- повышение уровня комфорта в работе консолидация в едином интерфейсе наиболее часто используемого функционала, а также ссылок на актуальные ресурсы.

Для достижения указанных целей в рамках настоящих требований были решены следующие задачи разработки и последующей компоновки инструментария, который необходим учителю во время дистанционного обучения, а именно:

- виртуальная доска;
- калькулятор;
- быстрый доступ к МЭШ;
- сохранение и открытие ссылок на обучающие интернет-ресурсы;
- добавление напоминаний;
- добавление заметок;
- возможность работать с несколькими классами;

 возможность отправления централизованной рассылки писем на электронную почту.

1.3 Сведения о НИР, используемых при создании Приложения

Решения по проектированию и разработке приложения принимались на основании детального анализа материалов, изученных в процессе обучения на образовательной платформе «Яндекс-лицей», а также передового опыта ведущих мировых производителей аппаратных средств и программного обеспечения, предоставляющих перспективные технические и программные решения по созданию и поддержке информационных ресурсов.

2 Основные технические решения

2.1 Решения по структуре Приложения

Приложение реализовано на основе двухуровневой архитектуры (клиентская часть < - > БД).

Приложение физически развернуто и функционирует на базе технических ресурсов разработчика.

Основным блоком данных Приложения являются оперативные данные, вносимые пользователем.

Информационное взаимодействие между компонентами Приложения осуществляется посредством доступа к единой БД.

2.2 Средства и способы взаимодействия для информационного обмена между компонентами приложения

Передача данных между всеми компонентами Приложения в штатном режиме работы осуществляется в режиме on-line.

2.3 Решения по численности, квалификации и функциям персонала

Пользователи Приложения должны иметь базовые навыки работы на персональном компьютере на базе операционной системы Microsoft Windows, приложениями, Microsoft Excel и Microsoft Word, также различными браузерами.

2.4 Решения по удобству применения

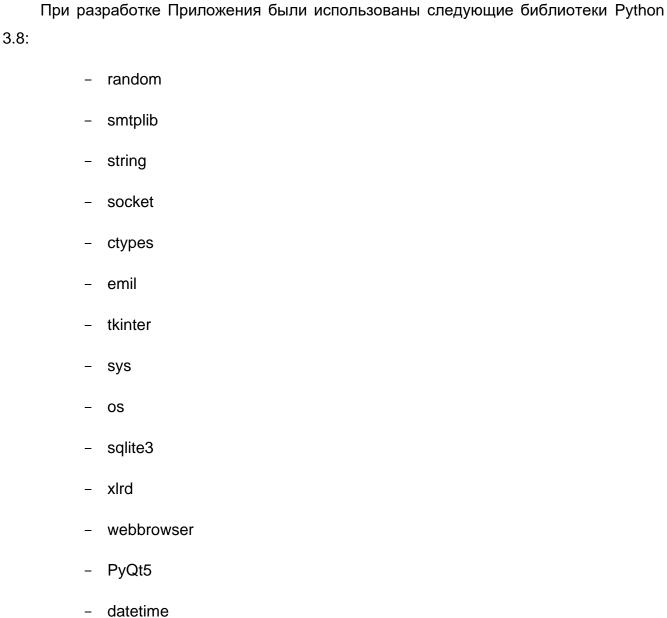
Интерфейс взаимодействия пользователя с Приложением соответствует следующим требованиям:

- обеспечивает удобный доступ к основным функциям и операциям;
- обеспечивает уменьшение вероятности совершения пользователем случайных ошибочных действий;

- все экранные формы выполнены в едином графическом дизайне;
- обеспечено удобство расположения и представления часто используемых элементов экрана.

2.5 Реализация требований к среде разработки

pymorphy2



Приложение А. Дизайн – макеты пользовательских интерфейсов

А.1 Макеты базовых экранных форм

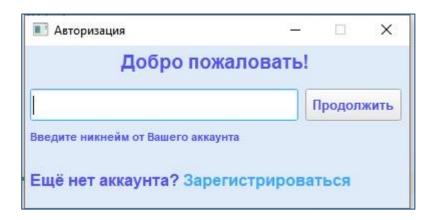


Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3