Паспорт проекта Павлова Владислава и Андрея Киселева учеников 11 класса 2023-2024 учебный год

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ключевые вопросы Раскрытие содержания | | | |
|  | Тема проекта | | | Blind Typing – приложение для тренировки слепопечати. |
|  | Тематическая область проекта (предметы, метапредметы)  В групповых проектах область проекта в целом и область вашего проекта могут не совпадать | | | Информатика, программирование |
|  | Руководитель проекта  (ФИО, должность) | | | Пухарева Елена Александровна, преподаватель ИОП |
| Консультант проекта  (Ф.И.О, специализация) | | | Логинова Юлия Вячеславовна |
|  | Целевая аудитория / заказчик | | | Активные пользователи ПК |
|  | Цель проекта | | | Создать как графически, так и функционально удобное приложение для тренировки навыка слепопечати. |
|  | Объект | | | Python |
|  | Предмет | | | Приложение |
|  | Задачи проекта | | | Разработка интерфейса приложения:   * Создание удобного и интуитивно понятного интерфейса для пользователей. * Разработка функционала, который обеспечит эффективное обучение слепой печати.   Создание обучающих материалов:   * Подготовка обучающих уроков и упражнений, охватывающих основы и продвинутые аспекты слепой печати. * Разработка системы обратной связи для оценки и мониторинга прогресса пользователей.   Интеграция геймификации:   * Внедрение элементов геймификации для сделать процесс обучения более увлекательным и мотивирующим. * Разработка системы наград и достижений для стимулирования пользователя к регулярной практике.   Адаптация под различные устройства:   * Оптимизация интерфейса под разные размеры экранов и устройства ввода.   Тестирование и оптимизация:   * Проведение тестирования приложения на различных устройствах и операционных системах. * Оптимизация производительности и устранение возможных ошибок.   Разработка системы отслеживания прогресса:   * Создание механизма для отслеживания успехов пользователей и предоставление статистики о прогрессе в обучении.   Подготовка маркетинговой стратегии:   * Разработка стратегии для привлечения пользователей. * Проведение маркетинговых кампаний для продвижения приложения.   Обеспечение безопасности данных:   * Реализация мер по защите конфиденциальности и безопасности данных пользователей, если такие данные используются в приложении.   Обратная связь и саппорт:   * Организация системы обратной связи для пользователей. * Предоставление поддержки пользователям, включая решение возможных проблем и ответы на вопросы. |
|  | Проблемное поле (актуальность, новизна)  Зачем нужен ваш проект? Какие проблемы он решает? | | | * Низкая производительность из-за медленного набора текста: Многие люди сталкиваются с проблемой медленного набора текста, особенно тех, кто не использует метод слепой печати. Это может замедлять работу и создавать препятствия для эффективного взаимодействия с компьютером. * Неудобство и утомление при работе с клавиатурой: Те, кто не умеет печатать слепым методом, часто испытывают неудобство и утомление при работе, так как они вынуждены часто смотреть на клавиатуру, отвлекаясь от содержания экрана. * Необходимость в эффективных инструментах обучения печати: Существующие методы обучения слепой печати могут быть не всегда удобными или малоэффективными. Проект может предоставить новые, более интерактивные и эффективные инструменты для обучения.   Улучшение производительности: приложение поможет повысить скорость набора текста без необходимости смотреть на клавиатуру. Это приведет к увеличению производительности при работе с компьютером.  Развитие навыков: Тренировка слепопечати способствует развитию навыков печати без просмотра клавиатуры, что может быть полезным как для повседневного использования, так и для профессиональной деятельности.  Экономия времени: Умение печатать слепым методом позволяет сократить время на набор текста, что важно как для автора проекта, так и для пользователей, особенно если они работают с большим объемом информации.  Улучшение эргономики: поскольку пользователи не будут фокусироваться на клавиатуре, это может помочь уменьшить усталость глаз и снизить напряжение в шеи и спине при работе за компьютером.  Доступность и удобство: Приложение для тренировки слепопечати может быть доступно для широкого круга пользователей и предоставлять удобные инструменты для обучения и отслеживания прогресса.  Повышение конкурентоспособности: в мире, где эффективное использование времени играет важную роль, навык быстрого и точного слепого набора может стать значимым преимуществом при поиске работы или в профессиональной сфере.  Психологические выгоды: тренировка слепопечати может стимулировать мозг, улучшать концентрацию и память, что положительно влияет на когнитивные функции и может улучшить общее самочувствие. |
|  | Компетенции.  Чему вам придётся научиться в процессе выполнения проекта? | | | Понимание принципов слепой печати:   * Освоение методов слепой печати и понимание принципов оптимального размещения клавиш для удобства пользователя.   Программирование и разработка приложений:   * Навыки программирования для разработки   Тестирование и отладка:   * Методики тестирования приложения для выявления и устранения ошибок, обеспечивая стабильную работу программы.   Оптимизация под различные устройства:   * Умение оптимизировать приложение для работы на различных устройствах и под различные размеры экранов.   Маркетинг и продвижение:   * Знание основ маркетинга для разработки стратегии продвижения приложения и привлечения целевой аудитории.   Безопасность данных:   * Понимание принципов защиты конфиденциальности и безопасности данных пользователей, если в приложении используются персональные данные.   Коммуникационные навыки:   * Навыки эффективного общения в команде, а также взаимодействия с пользователями, получение обратной связи и предоставление поддержки.   Постоянное обучение и самообразование:   * Готовность к постоянному обновлению знаний и навыков в сфере разработки, обучения и технологий. |
|  | Образ продукта (Укажите максимально чёткие и полные характеристики: масштаб, размер, тираж, материал, функции и пр. в зависимости от типа проекта) | | | Десктопное приложение в формате exe. |
|  | Сроки реализации проекта | | | 20.10.23 – 21.11.23 |
|  | Ресурсы, необходимые для реализации проекта | | | Человеческие: мотивация  Финансовые: -  Информационные, время: PyCharm, GitHub, QtDesigner, YouTube, QtDocumentation  Оборудование и материалы: два ноутбука  Сетевые и социальные партнеры: Яндекс Лицей |
|  | Возможные риски / пути их преодоления | | | Внутренние (связаны с изменениями в проекте): Изменения в требованиях. Решение: регулярное обновление и анализ требований, четкое документирование изменений.  Недостаточные ресурсы: Может возникнуть дефицит ресурсов. Решение: оценка ресурсов заранее, возможность масштабирования, управление приоритетами.  Внешние (связаны с изменениями во внешней среде): Политические или законодательные изменения. Решение: постоянный мониторинг изменений в законодательстве, гибкая адаптация проекта к новым требованиям.  Экономические колебания. Решение: Разработка плана управления финансами, резервы и управление рисками.  Технические: Проблемы с оборудованием или программным обеспечением. Решение: Регулярное тестирование, резервные планы, обновление и поддержка систем.  Организационные: Конфликты между участниками проекта: Несогласия, разногласия во взглядах могут замедлить процесс. Решение: Эффективное управление коммуникациями, разрешение конфликтов.  Финансовые: нет |
|  | Поэтапное планирование проекта (Сформулируйте и опишите этапы работы над проектом, соотнесите каждый из этапов с определённым сроком. В результате должен получиться нумерованный список) | | | |
| этап | срок | содержание | |
| 1 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 2 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 3 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 4 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 5 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 6 этап |  | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  | |  |
|  | Положительные эффекты от реализации проекта, которые получат как сам автор, так и другие люди | | |  |
|  | Прямая ссылка(и) на ресурсы с информацией о проекте (сайты, социальные сети) | | | Официальный сайт БОУ УР «Столичный лицей»  Группа «ВКонтакте» - «Столичный лицей» – школа в микрорайоне Столичный: |
|  | Ссылка на НПК, конкурс всероссийского, международного уровня, в котором вы приняли участие. Электронный или бумажный документ об участии. | | |  |