

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИТМО»
(Университет ИТМО)

Факультет **Прикладной информатики**

Направление подготовки **09.03.03 Прикладная информатика**

Образовательная программа **Мобильные и сетевые технологии**

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

Тема: «Мобильное приложение для отслеживания поставленной цели»

Обучающийся: Коновалова Кира Романовна, К3139

Санкт-Петербург 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ.....	3
1.1 Актуальность рассматриваемой темы	3
1.2 Цель проекта.....	3
1.3 Задачи проекта.....	3
2 РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ.....	5
2.1 Описание проекта.....	5
2.2 Процессы работы над всем проектом.....	6
2.2.1 Обсуждение целей и задач, обучение	6
2.2.2 Исследование целевой аудитории.....	6
2.2.3 Анализ существующих аналогов	7
2.2.4 Определение функционала	7
2.2.5 Разработка.....	8
2.3 Поставленные задачи и их решение.....	9
2.3.1 Проектирование. User flow и Wireframes	9
2.3.2 Material 3	10
2.3.3 Разработка дизайн-макетов.....	11
2.4 Анализ моей работы	14
2.5 Взаимодействие с командой	15
2.6 Взаимодействие с руководителем.....	15
2.7 Оценка работы руководителя	16
3 ЗАКЛЮЧЕНИЕ	17
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	18
ПРИЛОЖЕНИЕ. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ	19

1 ВВЕДЕНИЕ

1.1 Актуальность рассматриваемой темы

Сегодня все больше людей задумываются о саморазвитии и личной продуктивности. Постановка и достижение целей помогают структурировать повседневную жизнь, повышать уверенность в себе и достигать успеха в разных сферах. Однако вести учёт целей и прогресса вручную может быть неудобно, поэтому мобильные приложения становятся популярным инструментом для таких задач.

Приложения для постановки целей позволяют пользователям фиксировать свои планы, отслеживать выполнение задач и визуализировать результаты. Это делает процесс более организованным, мотивирующим и наглядным. В условиях современного ритма жизни такие цифровые инструменты становятся необходимостью. Кроме того, Android остаётся одной из самых популярных платформ, обеспечивая широкую аудиторию для использования разработанного приложения.

1.2 Цель проекта

Разработать мобильное приложение для Android, которое позволит пользователям: создавать ежедневные отчеты о прогрессе, просматривать отчеты других пользователей и визуализировать свой прогресс по достижению целей.

1.3 Задачи проекта

Для достижения данной цели, весь проект был разделен на следующие задачи:

- Подготовить и утвердить техническое задание;
- Спроектировать и реализовать серверную часть с API-эндпоинтами;
- Спроектировать пользовательские интерфейсы и создать дизайн;
- Реализовать модуль просмотра отчетов;

- Реализовать модуль создания отчетов;
- Реализовать модуль визуализации прогресса;
- Провести комплексное тестирование приложения;
- Представить и защитить проект.

2 РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ

2.1 Описание проекта

Разработанное мобильное приложение для отслеживания достижения целей личностного развития представляет собой удобный инструмент, который помогает пользователям систематически отслеживать свой прогресс в достижении личных целей. Приложение предоставляет функционал для создания и просмотра отчетов, а также визуализации прогресса с помощью линейного графика. С помощью приложения пользователь может вести ежедневные отчеты о своих достижениях, просматривать отчеты других пользователей и видеть, как меняются их успехи в реальном времени.

Экран просмотра отчетов позволяет пользователям быстро ознакомиться с их историей достижений и оценок, а также перейти к созданию нового отчета. Экран создания отчетов включает текстовое поле для описания прогресса, ползунок для выставления оценки и отображение текущей даты. Этот экран стал центральным элементом, позволяющим пользователю фиксировать свои достижения. Экран визуализации прогресса наглядно демонстрирует изменения в оценках пользователя, используя линейный график, который строится на основе введенных данных.

Для создания макетов интерфейса в проекте использовался Material 3, что обеспечило современный и минималистичный дизайн, соответствующий актуальным стандартам. Дизайн был спроектирован с учетом будущих расширений приложения, что позволяет легко добавлять новые функции. Приложение также адаптировано для русского языка, что делает его доступным для более широкого круга пользователей.

2.2 Процессы работы над всем проектом

Процесс работы над проектом был организован по четкому и последовательному плану.

2.2.1 Обсуждение целей и задач, обучение

Перед началом работы над проектом была проведена серия встреч, на которых команда обсудила цели и задачи, которые должны быть достигнуты. Мы подробно анализировали требования, описанные в техническом задании, а также определили, какие именно функции приложение должно выполнять. Важным этапом на этом этапе было изучение материалов, касающихся фреймворка Flutter [1][2], языка Dart [3] и принципов работы с Material 3 [4]. Эти материалы были основными источниками для разработки приложения, так как мы использовали их для выбора технологий и методов, соответствующих требованиям к проекту.

Flutter стал основным инструментом для создания интерфейса приложения, а язык Dart — для разработки клиентской логики. Материалы, предоставленные для изучения, включали документацию, примеры кода и уроки, которые помогли глубже понять возможности платформы и оптимальные способы реализации задуманного функционала.

2.2.2 Исследование целевой аудитории

Исследование целевой аудитории было важным этапом на старте проекта. Мы определили, что основными пользователями приложения будут люди, интересующиеся личностным развитием и стремящиеся систематически отслеживать свои достижения. Это могли быть как опытные пользователи, так и новички, не имевшие ранее опыта в подобных приложениях. В ходе исследования мы выделили несколько ключевых факторов, которые влияли на выбор технологий и дизайна, включая простоту интерфейса, интуитивность навигации и удобство работы с отчетами.

Целевая аудитория имела разную степень вовлеченности в процесс саморазвития, поэтому мы стремились создать приложение, которое было бы доступно и мотивирующим для разных пользователей. Мы учли возрастные и профессиональные особенности, чтобы интерфейс был легким для восприятия и адаптирован под разные уровни опыта.

2.2.3 Анализ существующих аналогов

Анализ существующих приложений-конкурентов был важным шагом в процессе разработки, особенно с точки зрения создания интерфейса. Я, как дизайнер, внимательно изучала несколько приложений [5] на тему саморазвития и отслеживания целей, чтобы выявить лучшие практики и избегать ошибок, которые встречались в других приложениях. Большинство конкурентов использовали перегруженные интерфейсы с множеством ненужных функций, что создавало ощущение сложности и путаницы.

В своем исследовании я выделила важные особенности, которые отличают успешные приложения: минималистичный дизайн, ясные и понятные элементы интерфейса, быстрый доступ к основным функциям. Мы решили использовать аналогичный подход и сделать приложение максимально простым и удобным. Одной из фишек, на которую я обратила внимание, был акцент на визуализацию прогресса, что позволило бы пользователю наглядно видеть свои достижения. Важным элементом стало использование линейного графика для отображения изменений в оценках, что также подчеркнуло визуальную привлекательность и функциональность нашего проекта.

2.2.4 Определение функционала

На основе анализа требований, обсуждения целей и задач, а также исследования аналогов был сформирован функционал приложения. Мы решили, что приложение будет включать несколько ключевых экранов,

которые обеспечат основной функционал: просмотр отчетов, создание отчетов и визуализация прогресса.

Также было решено включить систему оценки, где пользователи смогут ставить оценки своим достижениям по 10-балльной шкале, что позволит им лучше отслеживать свой прогресс.

2.2.5 Разработка

На этапе разработки команда сосредоточила усилия на реализации серверной части и взаимодействии клиента с сервером через API. Разработчики создали схему базы данных с таблицами для хранения данных о пользователях и отчетах. Это включало таблицы с информацией о пользователях (ID, имя) и отчетах (ID, описание, дата, оценка, цель), что обеспечивало корректное хранение данных и их извлечение.

Были реализованы несколько ключевых API-эндпоинтов. Начали с GET-эндпоинта для получения отчетов всех пользователей, что позволило интегрировать сервер с клиентской частью и предоставить доступ к данным. Затем был добавлен POST-эндпоинт для создания новых отчетов с валидацией данных на сервере, где длина текста отчета ограничена 500 символами. Также был настроен DELETE-эндпоинт для удаления отчетов по ID.

Для отображения отчетов разработан модуль с возможностью прокрутки. В случае отсутствия отчетов добавлена обработка ошибок, чтобы пользователи получали информативные сообщения. Для визуализации прогресса пользователей была интегрирована библиотека для построения графиков, `fl_chart`, что позволило отображать линейный график с динамикой оценок по дням. График был настроен с возможностью прокрутки, чтобы пользователи могли видеть изменения в своем прогрессе.

После реализации всех основных функций команда провела тестирование для проверки работы приложения. Были протестированы

функции создания отчетов, их просмотра и визуализации прогресса, а также приложение на устройствах с Android 9 и выше. В процессе тестирования были выявлены ошибки, которые были устранены, а после исправлений проведено повторное тестирование для подтверждения стабильности приложения.

Завершающим этапом разработки стала подготовка слайдов с описанием целей проекта, функциональности и этапов разработки для демонстрации на защите проекта.

2.3 Поставленные задачи и их решение

В рамках проекта по созданию мобильного приложения для отслеживания достижения целей личностного развития мне была поручена роль дизайнера. Основной задачей было разработать удобный и современный дизайн, который бы сочетал функциональность с визуальной привлекательностью. Важно было создать интерфейс, который будет интуитивно понятным для пользователя и соответствовать идеям приложения. С учетом ограниченного числа пользовательских сценариев, я сосредоточилась на разработке нескольких ключевых экранов, обеспечив переходы между ними и гармоничную работу всех элементов.

2.3.1 Проектирование. User flow и Wireframes

User flow и wireframes стали важными этапами в процессе разработки. User flow — это диаграмма, которая показывает, как пользователи будут взаимодействовать с приложением, переходя от одного экрана к другому в зависимости от их действий [6].

Wireframes — это схематичные макеты, которые помогают продумать структуру и расположение элементов на экране [6]. Для нашего проекта, с небольшим количеством сценариев (переходы между экранами создания отчетов, редактирования наименования цели и визуализации прогресса), я объединила эти два этапа в один макет (см. рисунок 1), чтобы

сэкономить время и сразу представить целостную картину взаимодействия пользователя с приложением.

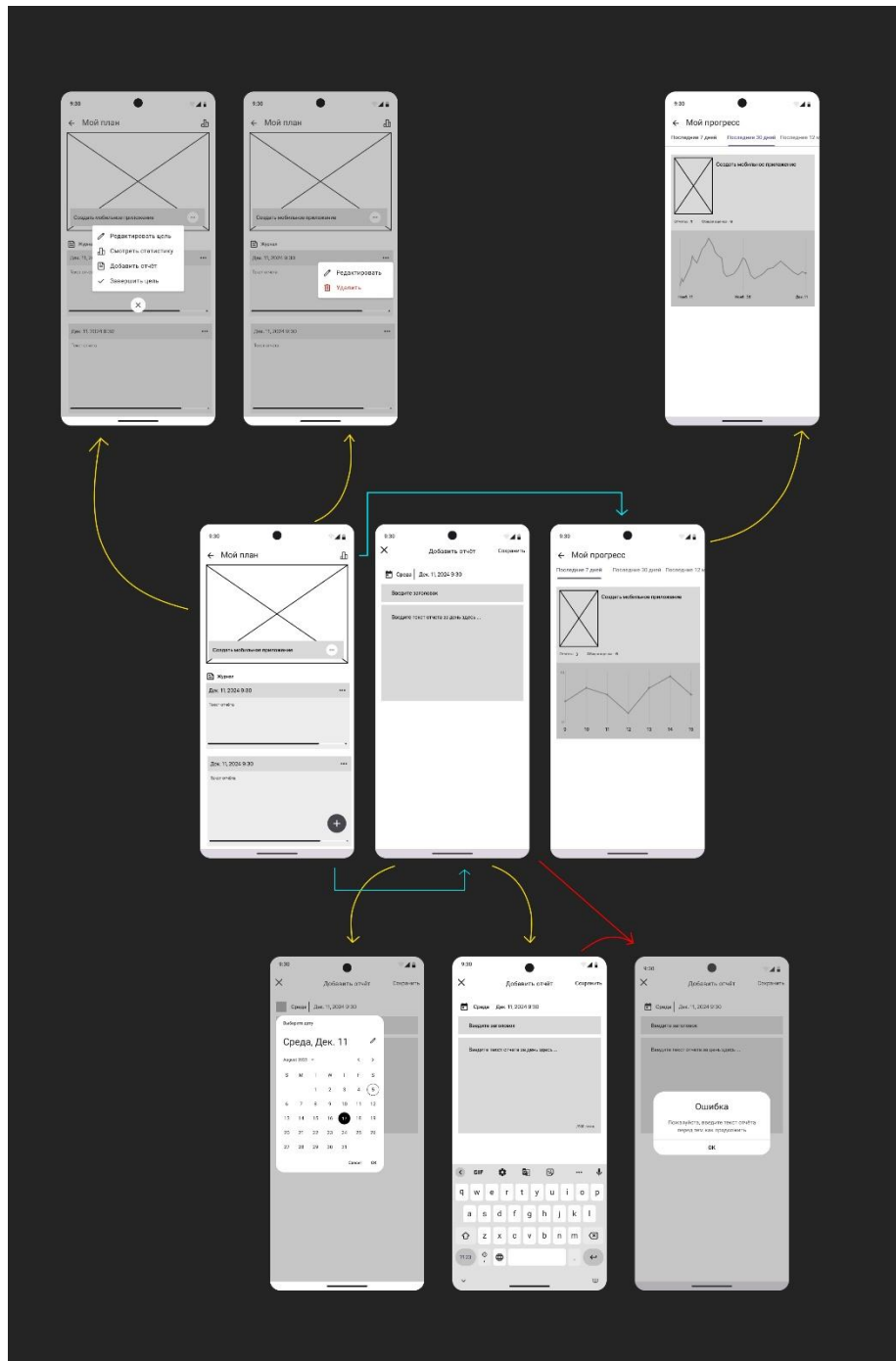


Рисунок 1. Демонстрация user flow и wireframes

2.3.2 Material 3

Для разработки дизайна мобильного приложения я использовала систему Material 3 от Google. Это набор стандартов и компонентов,

предназначенных для создания интуитивно понятных и адаптивных интерфейсов. Основная цель Material 3 — достичь гармонии между визуальными и функциональными элементами, акцентируя внимание на плавных анимациях, адаптивности и эстетической привлекательности [4]. Система позволяет легко работать с цветами, типографикой и поддерживает тёмные темы, что делает интерфейс не только удобным, но и красивым.

В процессе работы я использовала компоненты Material 3, такие как кнопки, карточки, ползунки, иконки, календарь и линейные графики [7], [8]. Эти элементы позволили мне создать единообразный и функциональный интерфейс. Для работы в Figma я применяла плагин Material 3 [9], который предоставлял готовые компоненты и стили. Это значительно ускорило процесс разработки макетов и повысило консистентность дизайна.

2.3.3 Разработка дизайн-макетов

В рамках проекта я занималась разработкой трех ключевых экранов: экрана просмотра отчетов, экрана создания отчетов и экрана визуализации прогресса (см. рисунок 2)

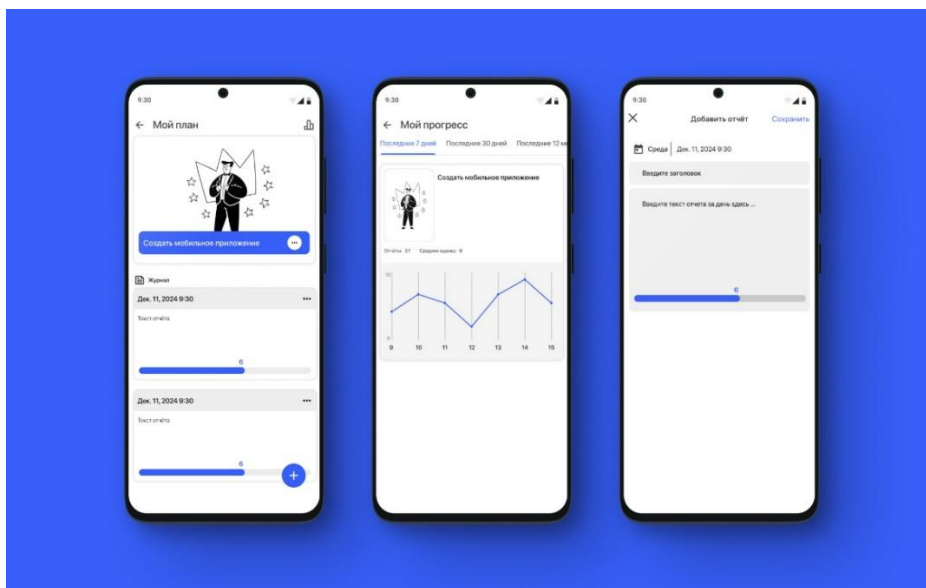


Рисунок 2. Демонстрация дизайн-макетов трех главных экрана приложения

Каждый из этих экранов был продуман с акцентом на простоту использования и интуитивно понятный интерфейс. Для визуализации прогресса я использовала линейный график, который отображает оценки по дням и позволяет пользователю отслеживать динамику изменений (см. рисунок 3). Важным аспектом стало добавление функции просмотра прогресса за 7 и 30 дней, что дает пользователю возможность увидеть, как он продвигается к своей цели на разных временных отрезках.

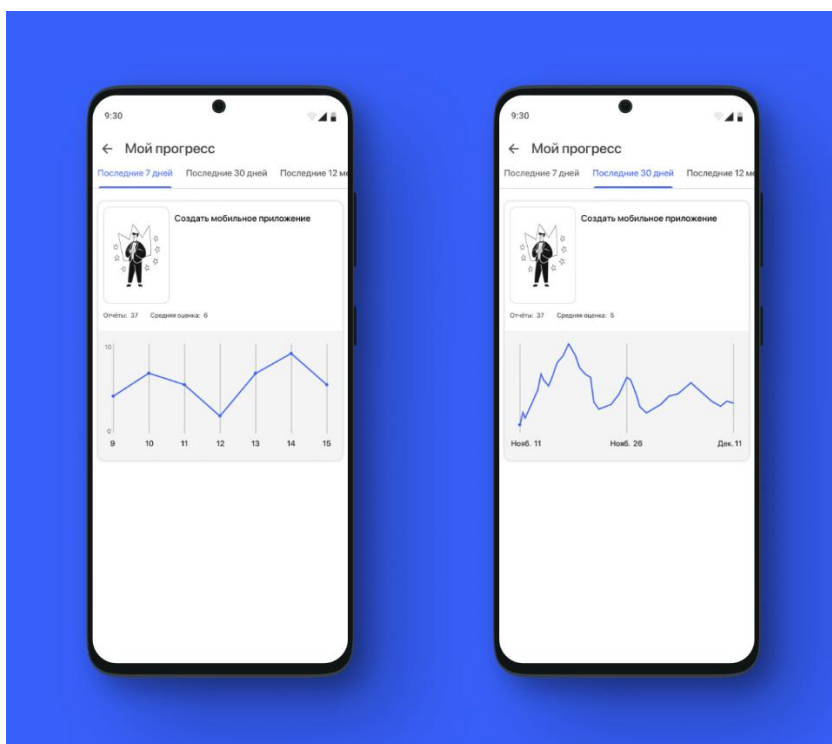


Рисунок 3. Экран приложения, отвечающий за визуализацию прогресса

Для каждого экрана я также разработала дополнительные макеты для экранов ошибок и всплывающих окон, что помогает обеспечить удобный и понятный опыт взаимодействия. Например, если пользователь пытается сохранить отчет, не заполнив все поля, появляется всплывающее уведомление с текстом ошибки, что помогает избежать недоразумений и делает приложение более отзывчивым.

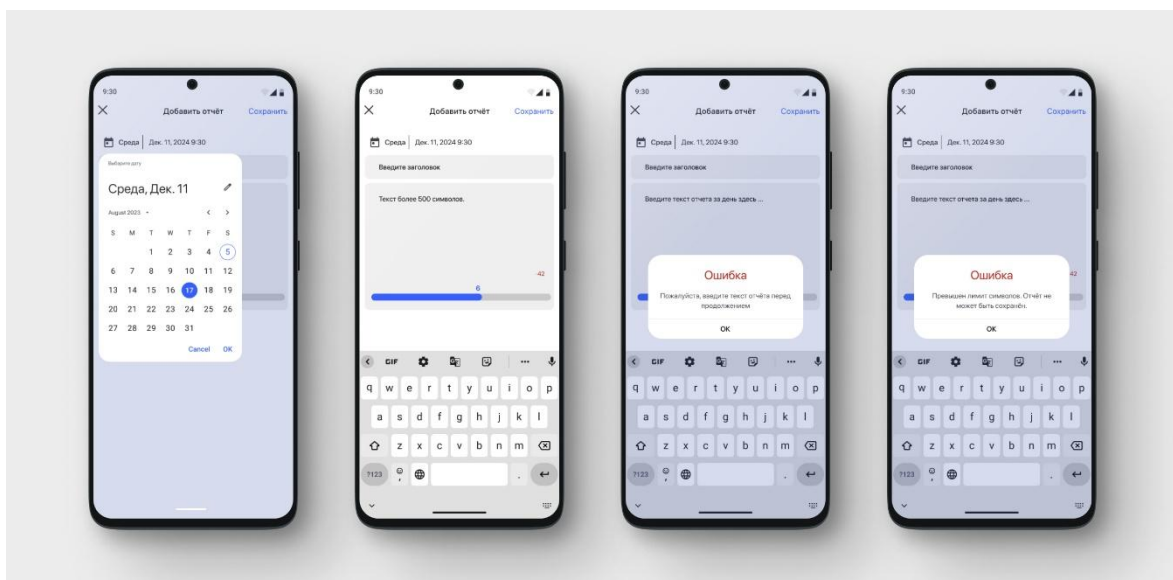


Рисунок 4. Дополнительные экраны для функции создания отчетов

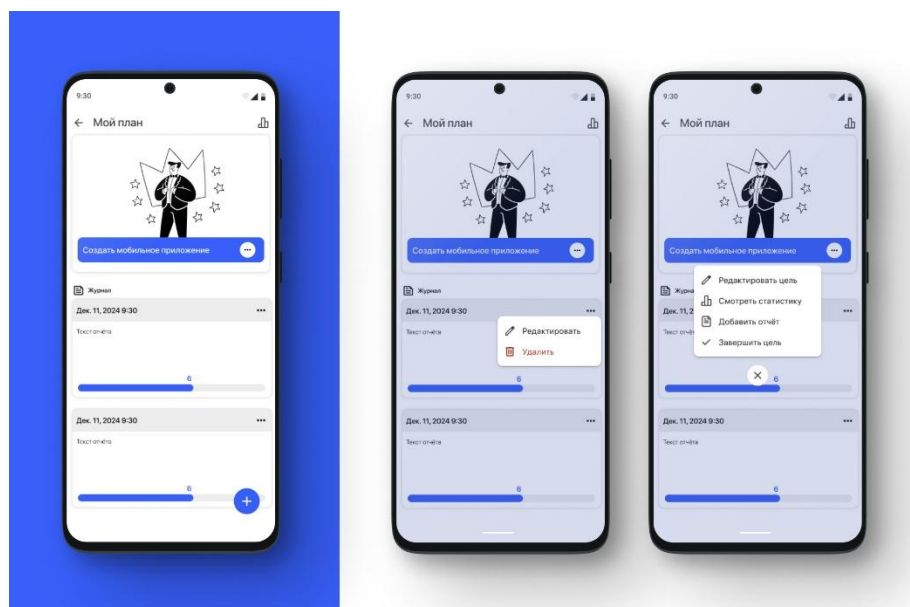


Рисунок 5. Дополнительные экраны для функции просмотра отчетов
(возможность редактировать отчет и цель)

Для создания красивого и гармоничного интерфейса я использовала сетки, которые позволили равномерно распределить элементы на экране и обеспечить структурированность. Это важный аспект дизайна, который помогает пользователю легче воспринимать информацию и делает интерфейс визуально приятным. Я также учла принципы иерархии в дизайне: различные

размеры шрифтов и четкая структура элементов помогают выделить важные действия и упрощают взаимодействие.

В работе над дизайном я использовала компоненты Material 3, которые значительно упростили процесс и обеспечили совместимость с современными стандартами дизайна [4], [7]. Например, для выбора даты я применяла календарь, который позволяет пользователю легко выбирать день для отчета. Для отображения прогресса был использован линейный график, который визуализирует оценку пользователя по дням. Также я использовала ползунков для выбора оценки (от 1 до 10) при создании отчета, что делает процесс ввода данных простым и удобным. Для навигации и обозначения различных функций использовались иконки, что повысило восприятие интерфейса и сделало его более интуитивно понятным.

Особенностью дизайна стало использование светлого фона с акцентным ярко-синим цветом. Этот цвет был выбран как основа бренда и играет важную роль в создании настроения. Он придает интерфейсу динамичность и энергию, что способствует мотивации пользователя и подчеркивает важность каждого шага в процессе достижения цели. Ярко-синий оттенок акцентирует внимание на ключевых элементах, таких как кнопки или значки, и помогает пользователю ориентироваться в приложении.

2.4 Анализ моей работы

Я считаю, что мне удалось справиться с поставленными задачами и создать понятный и красивый интерфейс. Основная цель была — сделать приложение удобным и легким в использовании, и я уверена, что мне это удалось. Каждый экран был продуман так, чтобы пользователь легко мог с ним взаимодействовать.

Дизайн оказался удобным не только для пользователей, но и для разработчиков, которые смогли легко выбрать нужные компоненты.

Используя Material 3, я создала современный и единообразный интерфейс. Хотя в конечной версии приложения дизайн может немного отличаться от того, что был в макетах, основные принципы и компоненты остались теми же, что делает работу с дизайном проще и понятнее.

Тем не менее, иногда нужно было согласовывать дизайн с функционалом. Это означало, что некоторые элементы нужно было упростить или изменить, чтобы они лучше соответствовали возможностям приложения. Такие изменения помогли сделать интерфейс более удобным и функциональным.

Есть и моменты, которые можно улучшить. Например, я не добавила темную тему, хотя сейчас она очень популярна в большинстве приложений. В будущем я обязательно учту этот момент и добавлю темную тему, чтобы приложение было еще удобнее.

2.5 Взаимодействие с командой

Взаимодействие с командой было очень продуктивным и комфортным. Мы поддерживали постоянный контакт через созвоны и обсуждения, что позволяло оперативно решать возникающие вопросы. Каждый член команды активно вносил свой вклад, и это позволило нам эффективно решать задачи. Командная работа создала атмосферу взаимопонимания и дружеской поддержки, что сделало процесс работы увлекательным и результативным. Такой опыт общения с коллегами, где каждый участвует в процессе на равных, был исключительно положительным и полезным для меня.

2.6 Взаимодействие с руководителем

Взаимодействие с моим руководителем, Олегом Олеговичем, было очень конструктивным и профессиональным. Работать с таким опытным специалистом было большим плюсом для меня. Он четко поставил техническое задание, что помогло мне понять, какие цели стоят перед

проектом. На протяжении всей работы я имела полную свободу в принятии дизайнерских решений, и моя роль заключалась в том, чтобы согласовывать свои идеи с функционалом приложения. Алибеков Олег Олегович всегда предоставлял нужные советы и вносил уточнения, что позволило мне успешно двигаться по проекту, несмотря на возможные сложности.

2.7 Оценка работы руководителя

Я оцениваю работу моего руководителя на высшую оценку. Алибеков Олег Олегович проявил себя как опытный и эффективный руководитель, который грамотно организовал процесс работы и держал его на ходу. Он предоставил отличные материалы для изучения и всегда был готов поделиться своими знаниями, что позволило мне лучше понять теоретическую часть проекта и повысить свои навыки.

3 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы над проектом создания мобильного приложения для отслеживания личностного прогресса была достигнута основная цель — приложение было успешно разработано и работает в соответствии с поставленными задачами. Команда, несмотря на отсутствие опыта в таких проектах, смогла успешно справиться с задачами, поставленными в техническом задании, такими как разработка функционала для создания и просмотра отчетов, визуализация прогресса и интеграция с API.

Мой личный вклад заключался в разработке дизайна приложения, включая макеты всех экранов и продуманный пользовательский интерфейс. Я разработала дизайн, который сочетает в себе современный стиль и функциональность, с акцентом на удобство использования и понятность интерфейса для пользователя. Разработанные мной макеты направлены на создание гармоничного взаимодействия с пользователем и можно будет использовать как основу для дальнейшей разработки и улучшения интерфейса приложения.

Несмотря на то, что мой дизайн не был полностью интегрирован в текущую версию приложения из-за нехватки времени, важно отметить, что я создала основу, которая может быть полезна в дальнейшем. Мы с командой заранее продумали проект с учетом будущего развития, и этот дизайн может быть адаптирован и реализован в будущем. Это обычная практика для учебных проектов, где всегда есть ограничения по времени, и не все задумки можно реализовать в полном объеме. В целом, проект достиг своей цели, и даже в рамках ограниченного времени мы смогли создать функциональное приложение, которое можно развивать и улучшать.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Настройка окружения Flutter [Электронный ресурс].
<https://docs.flutter.dev/get-started/install>
2. Теория по изучению Flutter [Электронный ресурс].
<https://education.yandex.ru/handbook/flutter/article/flutter-struktura-proekta>
3. Dart: особенности языка [Электронный ресурс].
<https://education.yandex.ru/handbook/flutter/article/dart-osobennosti-yazyka>
4. Material 3 официальный сайт [Электронный ресурс].
<https://m3.material.io/>
5. Приложение аналог «Goal Tracker & Daily Planner» [мобильное приложение].
<https://apps.apple.com/ru/app/goal-tracker-daily-planner/id901800555?l=en-GB>
6. YouTube-канал, видеоурок посвященный всем этапам разработки дизайна мобильного приложения (включая wireframes и user flow) [Электронный ресурс].
<https://www.youtube.com/watch?v=pifmKlKv-cE&feature=youtu.be>
7. Material 3 официальный сайт, страница с описанием компонентов [Электронный ресурс].
<https://m3.material.io/components>
8. YouTube канал, видеоурок посвященный применению свойств компонентов в Figma [Электронный ресурс].
<https://www.youtube.com/watch?si=Z5fkL9JiU0Et6Kv3&v=0V3vu1-Tlis&feature=youtu.be>
9. Плагин Material 3 в Figma [Электронный ресурс, инструмент].
<https://www.figma.com/community/file/1035203688168086460>

ПРИЛОЖЕНИЕ. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

1. Наименование проекта: мобильное приложение для отслеживания достижения целей личного развития

2. Цель (назначение): разработать мобильное приложение для Android, позволяющее пользователям создавать ежедневные отчеты о прогрессе, просматривать отчеты других пользователей, а также визуализировать свой прогресс по достижению цели

3. Сроки выполнения: 01.11.2024 – 20.12.2024

4. Исполнитель проекта (руководитель проекта): Алибеков Олег Олегович

5. Термины и сокращения:

«Приложение» — Мобильное приложение для платформы Android, разрабатываемое с использованием фреймворка Flutter.

«Отчет» — Запись о прогрессе пользователя, содержащая описание действий за день, оценку достижения цели по 10-балльной шкале и дату.

«График прогресса» — Визуализация прогресса пользователя в виде графика, отображающая динамику достижения целей.

«API» — (Application Programming Interface) Интерфейс программирования приложений, позволяющий взаимодействовать между клиентской и серверной частями приложения.

«Flutter» — Фреймворк для разработки кроссплатформенных мобильных приложений на языке Dart.

«RESTful API» — Архитектурный стиль взаимодействия клиент-сервер, основанный на протоколе HTTP.

6. Технические требования:

Техническое требование	Язык разработки	Потребители
Платформа: Android, версия 9 и выше	Dart (Flutter).	Пользователи Android, заинтересованные в отслеживании прогресса своих целей

Архитектура: клиент-серверная с использованием RESTful API (Стандарты HTTP/1.1 для передачи данных, JSON для обмена данными.)	Dart (клиент), Go (сервер).	(Flutter и Backend)-разработчики
Создание отчетов: • Пользователь может публиковать один отчет в день для каждой цели. • Отчет включает: • Описание (текст, до 500 символов). • Оценку по 10-балльной шкале. • Дату (устанавливается автоматически).	Dart (Flutter для интерфейса), Go (сервер для обработки запросов).	Конечные пользователи
Просмотр отчетов: • Возможность просматривать: Свои отчеты и отчеты других пользователей в одной ленте (Отчет включает: • Описание (текст, до 500 символов). • Оценку по 10-балльной шкале. • Дату (устанавливается автоматически).	Dart (для отображения данных), Go (серверная логика).	Конечные пользователи
Визуализация прогресса (Линейный график (оценка, выставленная пользователем по достижению своей цели по дням), Использование библиотеки для графиков (fl_chart).)	Dart	Конечные пользователи
Приложение должно загружаться не более чем за 3 секунды.	Dart (для клиента), Go (серверная оптимизация).	(Flutter и Backend)-разработчики, конечные пользователи.
Время отклика на действия пользователя — не более 1 секунды	Dart (для клиента), Go (серверная оптимизация)	(Flutter и Backend)-разработчики, конечные пользователи
Поддержка русского языка интерфейса (Использование пакетов Flutter (flutter_localizations для мультиязычности).	Dart	Конечные пользователи

7. Содержание работы

Этапы работы	Сроки выполнения	Ответственный за этап
Сформировать требования к функциональности	01.11.2024 – 05.11.2024	Алибеков Олег Олегович
Описать архитектуру и технические характеристики	05.11.2024 – 08.11.2024	Алибеков Олег Олегович
Утвердить техническое задание	09.11.2024 – 10.11.2024	Алибеков Олег Олегович
Спроектировать структуру базы данных	11.11.2024 – 13.11.2024	Петрова Мария Валерьевна
Реализовать API для просмотра отчетов	13.11.2024 – 24.11.2024	Петрова Мария Валерьевна
Реализовать API для создания и удаления отчетов	20.11.2024 – 05.12.2024	Петрова Мария Валерьевна
Реализовать прототип экрана просмотра отчетов	11.11.2024 - 17.11.2024	Коновалова Кира Романовна
Реализовать прототип экрана создания отчетов	18.11.2024 - 24.11.2024	Коновалова Кира Романовна
Реализовать прототип экрана визуализации прогресса	25.11.2024 - 01.12.2024	Коновалова Кира Романовна
Реализовать UI просмотра отчетов пользователей	11.11.2024 - 24.11.2024	Гашимов Ильхам Фаррух оглы
Подключить API для просмотра отчетов пользователей	25.11.2024 – 08.12.2024	Гашимов Ильхам Фаррух оглы
Реализовать UI создания отчетов	01.11.2024 - 24.11.2024	Блинова Полина Вячеславовна
Подключить API для создания отчетов пользователей	25.11.2024 - 08.12.2024	Блинова Полина Вячеславовна
Реализовать UI визуализации прогресса	11.11.2024 - 24.11.2024	Сусликова Вероника Денисовна
Подключить API для визуализации прогресса	25.11.2024 - 08.12.2024	Сусликова Вероника Денисовна

Исправить найденные ошибки в ходе тестирования	11.12.2024 - 13.12.2024	Гашимов Ильхам Фаррух оглы
Подготовить презентацию проекта	14.12.2024 - 14.12.2024	Сусликова Вероника Денисовна

8. Основные результаты работы

Результаты работы (наименование)	Формы представления
Техническое задание	Утвержденное техническое задание, содержащее цели проекта, требования к функциональности и этапы разработки
Бэкенд с API	Рабочий сервер с настроенной базой данных и API-эндпоинтами для взаимодействия с клиентской частью
UI/UX Дизайн и прототипы	Готовые дизайн-макеты и прототипы экранов приложения, включая интерфейсы для создания отчетов, просмотра целей и визуализации прогресса
Функциональные модули приложения	Модуль просмотра отчетов. Модуль создания отчетов. Модуль визуализации прогресса (графическая визуализация прогресса пользователя на основе данных по 10-балльной шкале)
Презентация проекта	Подготовленная презентация проекта, включающая описание целей и способы достижения целей