***EduSkan***

***Dokumentacja Techniczna***

Spis treści:

1.[Ogólne informacje o aplikacji](#_Ogólne_informacje_1)

2.[Funkcje](#_Funkcje):

a) Dla ucznia

b) Dla szkół

3.[Architektura](#_Architektura_aplikacji)

4.Technologie i narzędzia

5.//Baza danych

6.UI/UX

7.Bezpieczeństwo

8.Zarządzanie użytkownikami

9.Plan rozwoju

10.Żródła danych

11. Instrukcja obsługi

# **Ogólne informacje**

Projekt EduSkan to projekt który ma pomagać uczniom szkół podstawowych i ponadpodstawowych w wyborze szkoły oraz kierunku kształcenia. Aplikacja powstała dla tego, że w młodym wieku musimy podejmować coraz więcej trudnych i wbrew pozorom ważnych decyzji. Jednak większość z nas nie potrafi ich podjąć lub podejmuje je pochopnie i właśnie do takich osób jest skierowana ta aplikacja. Do osób które mają problem z podjęciem decyzji o wyborze szkoły ponadpodstawowej lub nawet wyżej. Aplikacja pozwala również szkołom dodanie się do listy szkół w naszej wyszukiwarce poprzez kwestionariusz. W naszej bazie znajdują się wszystkie typy szkół które można wybrać, czyli:

-Technikum,

-Liceum,

-Szkoła Branżowa,

oraz uczelnie wyższe czyli:

-Politechniki,

-Uniwersytety.

Baza jest tak skonstruowana, że każda chętna szkoła będzie mogła dodać swoją ofertę do wyszukiwarki. Grupą docelową są głównie uczniowie klas 7, 8 szkoły podstawowej którzy właśnie stoją przed wyborem szkoły średniej, oraz uczniów szkół średnich którzy stoją przed wyborem uczelni wyższych. W przyszłości planujemy rozbudować aplikacje o dodatkowe funkcje takie jak między innymi (w przyszłość do uzgodnienia).

# **Funkcje**

1. Wyszukiwanie szkoły (dla ucznia):

To główna usługa oferowana przez aplikacje. Zadaniem tej funkcjonalności jest szukanie za pomocą skomplikowanych algorytmów sztucznej inteligencji idealnie dopasowanej szkoły lub kierunku do profilu użytkownika. Funkcja spełnia główny cel aplikacji czyli szukanie odpowiednich szkół z naszej bazy danych. Ta funkcjonalność naszej aplikacji uwzględnia wszystkie dane wprowadzone w odpowiednie pola tekstowe. Cennymi danymi które możesz wprowadzić do ostatniego pola(tego największego) to między innymi miejsce zamieszkania jakieś problemy zdrowotne pokroju niepełnosprawności fizyczne jak i psychiczne, ponieważ są to cenne dane w doborze odpowiedniej placówki edukacyjnej.



Po naciśnięciu przycisku „Skanuj” prześlesz nam swoje dane które wprowadziłeś w pola tekstowe, a my postaramy się dobrać dla ciebie idealną szkołę oraz wyświetlimy ci przykłady szkół które do ciebie pasują

Użytkownik ma opisać siebie w dość dokładny sposób. Im więcej napiszesz w tym polu tym lepiej sztuczna inteligencja będzie mogła dopasować profil użytkownika. W tym polu opisz to co według ciebie jest ważne w twojej osobowości itp.

Użytkownik ma podać czym się interesuje np.:(ornitologia)

Użytkownik ma podać swoje oceny np.:()

Użytkownik ma podać czym planuje zajmować się w przyszłości np.: (programować, malować)

Pamiętaj dane które wysyłasz są wykorzystywane tylko jeden raz do tego żebyśmy mogli dobrać do ciebie odpowiedni profil potem danych tych w żaden sposób nie archiwizujemy ani nikomu nie pokazujemy więc możesz czuć się w pełni bezpiecznie. Aplikacja oczywiście przestrzega wszystkie regulacje związane z RODO.

Jedynymi ograniczeniami mogą być wpisywane znaki. Aby uzyskać najlepsze wyniki, unikaj używania znaków specjalnych takich jak cudzysłowy czy wykrzykniki i tym podobne

1. Dodawanie szkół (dla placówek):

To druga najważniejsza funkcja którą oferuje nasza aplikacja. Zadaniem tej funkcji jest poszerzanie naszej bazy szkół. Każda szkoła która będzie chciała może dojść do naszej aplikacji podając odpowiednie dane i w ten sposób zapisuje się w bazie danych i może zostać polecona jakiemuś użytkownikowi.

Dodawanie szkół wymaga czynnika ludzkiego ponieważ palcówka dodając się do naszej bazy danych wysyła zgłoszenie dopiero na wstępną bazę w której oczekuje na zweryfikowanie. Po zweryfikowaniu dopiero może trafić na główną bazę szkół. W przyszłości proces dodawania szkół będzie również zautomatyzowany.

Rysunek z opisem ale jeszcze nie ma strony

Dane wysyłane przez placówkę są gromadzone i przechowywane w naszej bazie danych do której nikt z zewnątrz nie ma dostępu. Wszystkie dane są oczywiście przechowywane zgodnie z wszystkimi klauzurami dotyczącymi bezpieczeństwa danych takich jak RODO i tym podobne. W razie rezygnacji szkoły z projektu wszystkie dane są usuwane i nie zostawiają śladu a w wyniku dla uczniów placówka nie jest im polecana. Szkoła oczywiście z powrotem może dołączyć wypełniając z powrotem arkusz zgłoszeniowy.

Dane wprowadzane do arkusza zgłoszeniowego powinny być związane z odpowiednim polem i nie powinny być rozwlekane oraz nieprecyzyjne. Wszystkie dane powinny być napisane w prosty i zwięzły sposób. Dokładność i precyzja podanych danych oczywiście wpływa pozytywnie na później otrzymywane wyniki.

# **Architektura aplikacji**

Aplikacja korzysta z architektury SOA (*service-oriented architecture*) 🡪 architektura *SOA* podobna jest do obiektów rozproszonych, jednak opisuje rozwiązanie na wyższym poziomie abstrakcji. Interfejsy usług są zazwyczaj definiowane w sposób abstrakcyjny i niezależny od platformy programistycznej. Również same usługi są często implementowane na bazie różnych technologii i udostępniane za pomocą niezależnego protokołu komunikacyjnego. Architektura ta zastała wybrana właśnie dal tego że nasza aplikacje jest głównie skierowana na usługi.

## Warstwy aplikacji:

Rysunek komunikacji aplikacji

1. UI -> warstwa frontendowa czyli to co widzi użytkownik. Spełnia podstawowe zadania takie jak:

- Pobieranie danych od użytkownika.

- Zwracanie odpowiednich danych użytkownikowi.

- Zbieranie danych od szkół chętnych do dołączenia do projektu

- Informowanie użytkownika o podstawowych danych (autorach, celach, technologiach)

1. Backend -> odpowiada za działanie aplikacji znajduje się po stronie serwera. A to zadania backendu:

- Przetwarzanie danych dostarczonych przez frontend.

- Współpraca z ChatemGPT wysyłanie mu informacji o użytkowniku, a potem odbieranie ich.

- Przetrzymywanie informacji o szkołach uczestniczących w projekcie oraz informowanie o nich chat

- Wysyłanie do frontendu informacji zwróconych przez Chat.

1. API -> odpowiada za połączenie wszystkich warstw aplikacji tak żeby mogły się ze sobą komunikować.

## Model danych: