Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Волгоградский государственный технический университет»

Кафедра «Программное обеспечение автоматизированных систем»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮ:  и. о. зав. кафедрой ПОАС  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.А. Сычев  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20 г. |

Исследование влияния мобильных приложений на социальную интеграцию глухих людей и разработка прототипа приложения для поддержки их общения

РУКОВОДСТВО СИСТЕМНОГО ПРОГРАММИСТА

ВКРБ–09.03.04–10.19–17–25–81

Листов 6

|  |  |
| --- | --- |
|  | Руководитель работы  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кузнецова А.С.  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г. |
| Нормоконтролер  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кузнецова А.С. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г. | Исполнитель  студент группы ПрИн-467  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Панова В.В.  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г. |

Волгоград, 2025 г.

Аннотация

Документ представляет собой руководство системного программиста к выпускной работе бакалавра на тему «Исследование влияния мобильных приложений на социальную интеграцию глухих людей и разработка прототипа приложения для поддержки их общения». В документе изложены общие требования о программе, структура программы, настройки программы, проверка программы и сообщения системному программисту.

Документ включает в себя страниц - 6.

Ключевые слова: глухие люди, жестовый язык, субтитры, интеграция, прототип, мобильное приложение, видеозвонок.

Содержание

[1 Общие сведения о программе 4](#_Toc199951062)

[2 Структура программы 4](#_Toc199951063)

[3 Настройка программы 5](#_Toc199951064)

[4 Проверка программы 5](#_Toc199951065)

[5 Сообщения системному программисту 6](#_Toc199951066)

# 1 Общие сведения о программе

Наименование прототипа «HearingDeaf».

Прототип мобильного приложения предназначен для глухих и слабослышащих людей, также для слышащих людей, знающих жестового языка и желающих пользоваться данное приложение.

- технические и программные средства;

- операционные системы: iOS и Android;

- инструменты разработки: Figma.

# 2 Структура программы

Функциональные структура прототипа мобильного приложения должна включать в себя перечисленные ниже функций:

- прототип должен открыть экран авторизации;

- прототип должен открыть своего профиля;

- прототип должен открыть профиль другого пользователя;

- прототип должен открыть раздел чата;

- прототип должен открыть переписку с пользователем;

- прототип должен открыть клавиатуру;

- прототип должен открыть добавление файлов;

- прототип должен открыть в раздел перевода;

- прототип должен открыть новую заметку;

- прототип должен открыть существующую заметку;

- прототип должен запустить голосовую запись;

- прототип должен остановить голосовую запись;

- прототип должен сохранить заметку;

- прототип должен открыть все заметки;

- прототип должен открыть подраздел устной речи;

- прототип должен открыть подраздел жестового языка;

- прототип должен запустить видеозапись;

- прототип должен остановить видеозапись;

- прототип должен открыть раздел медиацентра.

# 3 Настройка программы

Открытие прототипа:

- Войдите в Figma и откройте файл с готовым прототипом.

- Убедитесь, что вы находитесь в режиме «Design».

Переключение в режим прототипирования:

- Нажмите вкладку «Prototype».

- Получить отображение связи между экранами.

Запуск прототипа (Просмотр в браузере/приложении Figma):

- Нажмите кнопку Present в верхней панели.

- Получить открытие прототипа в полноэкранном режиме.

Взаимодействие с прототипом:

- Кликайте на интерактивные элементы (кнопки, поля ввода).

- Используйте стрелки для навигации.

# 4 Проверка программы

Описание способов проверки.

1. Контрольные примеры:

- проведите тестирование функциональности интерактивных элементов;

- убедитесь, что триггеры работают корректно (переходы между экранами, состояния кнопок).

2. Методы прогона:

- откройте прототип с использованием приложения Figma;

- выполните ручное тестирование всех функциональных возможностей прототипа.

3. Результаты

- ожидаемые результаты включают успешное выполнение всех тестов, корректное отображение экранных макетов, запуски триггеров и отсутствие ошибок в работе прототипа.

Действия тестировщика.

1. Открытие с использованием приложения Figma;

2. Проведение ручного тестирования: проверка работы всех экранов, интерактивных элементов и функций прототипа.

3. Сравнение полученных результатов с ожидаемыми и документирование выявленных ошибок.

# 5 Сообщения системному программисту

Нет сообщения системному программисту.