

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
“ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ”

Факультет компьютерных наук

Кафедра информационных

систем

«Exhibition»

Курсовой проект

по дисциплине Технологии программирования

09.03.02 Информационные системы и технологии

Обучающийся _____ *Соболев В.В.*

Обучающийся _____ *Кузнецова В.В.*

Обучающийся _____ *Терехов А.И.*

Руководитель _____ *Тарасов В.С.*

Воронеж 2021

Оглавления

Оглавления	2
1. Введение.....	3
2. Постановка задачи.....	4
3. Цели создания системы	5
4. Анализ предметной области	6
4.1. Глоссарий	6
4.2 Анализ существующих решений	6

1. Введение

Выставочная деятельность современного искусства является одним из актуальных направлений разновидности социально-культурного сервиса. Различные формы выставок не только привлекают внимание, но и активизируют познавательную деятельность посетителей.

В нашем современном мире огромную часть успеха выставки составляет ее оригинальность, поэтому добавление интерактива между посетителями сильно влияет на популярность мероприятия. Именно таким образом может повлиять мобильное приложение, которое на время выставки должно будет заменить пользователям их реальный голос на ленту постов, которая уже для многих стала более привычным форматом общения.

Использование мобильного приложения, предоставляющего информацию об объектах выставки и являющегося важной частью выставки, дает следующие преимущества:

- Возможность быстро узнать сведения об объектах выставки
- Необычный формат общения между посетителями
- Дополнительный источник статистики о посетителях выставки

2. Постановка задачи

Целью данной работы является создание мобильного приложения для выставки современного искусства, сервер которого будет находиться на локации её проведения и будет доступен только в локальной сети.

Конечным пользователем сайта будет являться посетитель выставки. К разрабатываемому продукту предъявляются следующие основные требования:

- Предоставление Пользователю возможности просмотра местоположения объектов выставки
- Предоставление Авторизованному пользователю возможности взаимодействия с другими Пользователями мобильного приложения
- Предоставление Неавторизованному пользователю возможность регистрации или авторизации в мобильном приложении
- Предоставление возможности оценки постов, загруженных другими пользователями
- Администратор должен иметь функции занесения Пользователей в Черный список и удаления постов Пользователей

Необходимо проанализировать уже существующие похожие решения для того, чтобы выделить в них какие-либо недочеты и учесть это в разработке своей системы. А также для того, чтобы подметить какие-либо удачные вещи и внедрить их в свою систему.

3. Цели создания системы

Мобильное приложение создается с целью:

- Быстрое получение информации о их местоположениях объектов искусства на выставке Пользователям
- Повышения уровня заинтересованности публики в данной выставке

4. Анализ предметной области

4.1. Глоссарий

Пользователь - человек прошедший регистрацию, который имеет доступ в личный кабинет и может пользоваться всеми возможностями мобильного приложения, исключая возможности администратора.

Неавторизованный пользователь (посетитель выставки) - человек, который может авторизоваться в мобильном приложении.

Чёрный список - список id устройств пользователей, которые не имеют возможности зайти в существующий аккаунт или зарегистрировать новый.

Администратор - пользователь, который может воспользоваться всеми без исключения возможностями приложения, пользователь может стать администратором только получив соответствующую отметку в базе данных на сервере приложения.

4.2 Анализ существующих решений

Были рассмотрены 2 события (<https://www.agilealliance.org/agile2013/> и <http://dubthedew.com/>) и различные приложения с ограниченным функционалом.

1. <https://www.agilealliance.org/agile2013/>

На мероприятии были размещены экраны, которые отображали в реальном времени все твиты, в которых находился определенный хештег. Активность повысилась, однако из-за отсутствия модерации этот интерактив пришлось быстро завершить.

2. <http://dubthedew.com/>

Интерактив выражался в том, что пользователям предлагалось выбрать новый вкус известного напитка, вовлеченность была довольно высока, но из-за открытости опроса все очень быстро превратилось в шутку, что, впрочем, так же можно было бы считать успехом, ведь интерес к бренду был привлечен.

3. Мессенджеры Yo и Emojli(<https://emoj.li/>) являются замечательным примером того, как урезание функционала может послужить причиной популярности приложения, что напрямую связано с одной из целей создания нашей системы