

ПЕТРОЗАВОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

09.03.04 Программная инженерия

ОТЧЕТ О ПРОХОЖДЕНИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Семестр: 6

Исполнитель:

Р.Ю. Русаков гр. 22'307

Место прохождения практики:

АНО «Россия – страна возможностей»,
цифровой прорыв,
«разработка социального маркетинга помощи
воспитанникам детских домов. »

Руководитель практики:

к.т.н., доцент
Богоявленская Ольга Юрьевна

Петрозаводск — 2022

Содержание

Информация о кейсе	4
Описание кейса	4
Описание Решения	5
Личный вклад	9
Результат Хакатона	9
Заключение	9

Введение

Цель практики:

- закрепление и углубление теоретических знаний, полученных в процессе обучения;
- приобретение навыков и опыта практической работы по реализации и поддержке жизненного цикла программных систем: управлению процессами разработки требований, оценке рисков, проектирования, конструирования, тестирования, сопровождения программных систем, контролю за ходом реализации программных проектов, стратегическому планированию развития программных систем, оценке эффективности профессиональных коммуникаций внутри предприятия или организации.

Задачи учебной практики:

1. Зарегистрироваться на хакатон
2. Выбрать кейс
3. Подготовить решение задачи
4. Подготовить презентацию
5. Представить решение членам жюри
6. Написать отчет о результатах

План прохождения практики:

Хакатон "Общество. Качество жизни и социальная поддержка"

- 1 Июля - 16:00 СТАРТ
- 1 Июля - 19:00 1-ый ЧЕК-ПОИНТ
- 2 Июля - 10:00 2-ой ЧЕК-ПОИНТ
- 2 Июля - 17:00 3-ий ЧЕК-ПОИНТ
- 3 Июля - 10:00 СТОП-КОДИНГ
- 3 Июля - 12:00 ПОТОКОВЫЕ ЗАЩИТЫ
- 3 Июля - 18:00 НАГРАЖДЕНИЕ

Методы, способы достижения поставленных целей и задач:

1. изучение и анализ проблематики;
2. чтение документации;
3. проведение экспериментов;
4. анализ результатов экспериментов.

Хакатон "Общество. Качество жизни и социальная поддержка"

Информация о кейсе

Название:

"Разработка социального маркетплейса помощи воспитанникам детских домов"

Особенности кейса:

Web разработка

Описание кейса

В настоящее время в России в детских домах воспитывается около 40 000 детей–сирот. Большая часть выпускников детских домов не могут адаптироваться к самостоятельной жизни.

Поэтому повышение социальной адаптации воспитанников, путем выявления их предпочтений/интересов/увлечений и предложения вариантов реализации их запросов, является одной из важнейших общественных задач.

Участникам хакатона предлагается разработать социальную платформу «Добро детям» в формате «маркетплейс», которая создана для объединения тех, кто нуждается в помощи с теми, кто может её оказать.

Описание Решения

В качестве решения наша команда представила веб сайт "Добро Детям".

Так выглядит основная страница на которой можно посмотреть кому уже помогли и проведённые мероприятия.

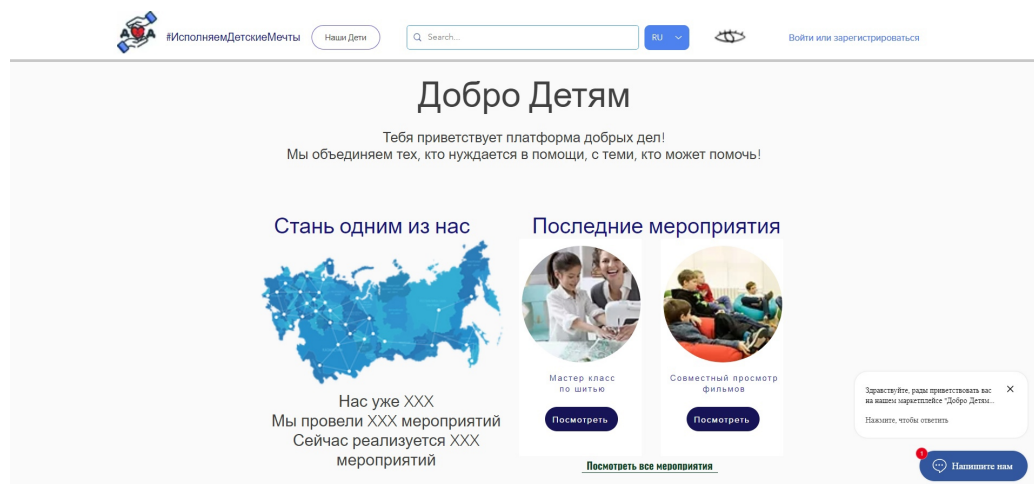


Рис. 1: Главная страница."

По кнопке наши дети можно посмотреть вдохновляющие истории.

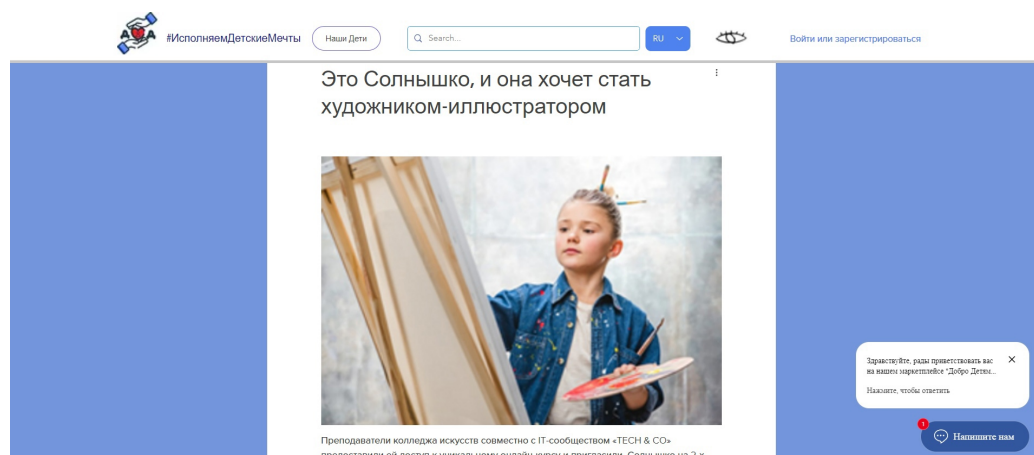


Рис. 2: Страница новостей."

Вернутся на главную страницу мы можем нажав на логотип маркетплейса.

Из главной страницы мы можем посмотреть галерею уже организованных мероприятий.

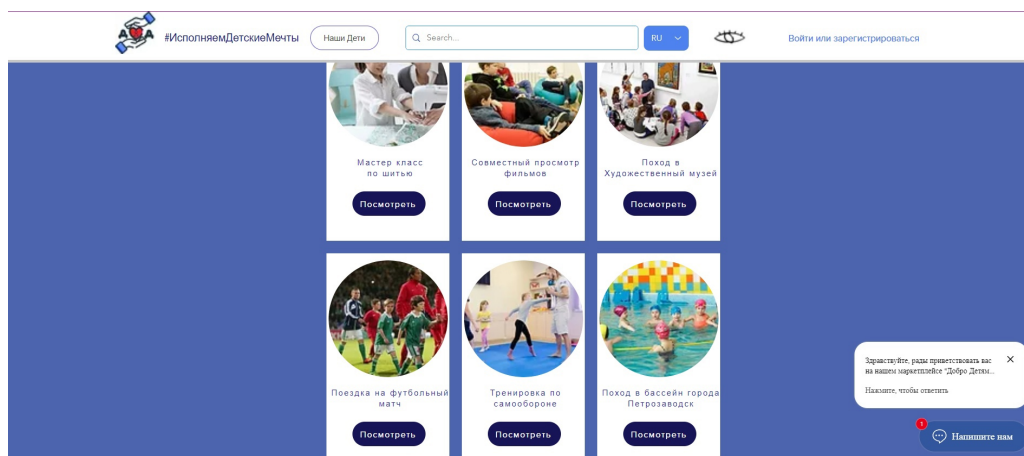


Рис. 3: Страница мероприятий."

Наш сайт поддерживает не только русский, но и английский язык.

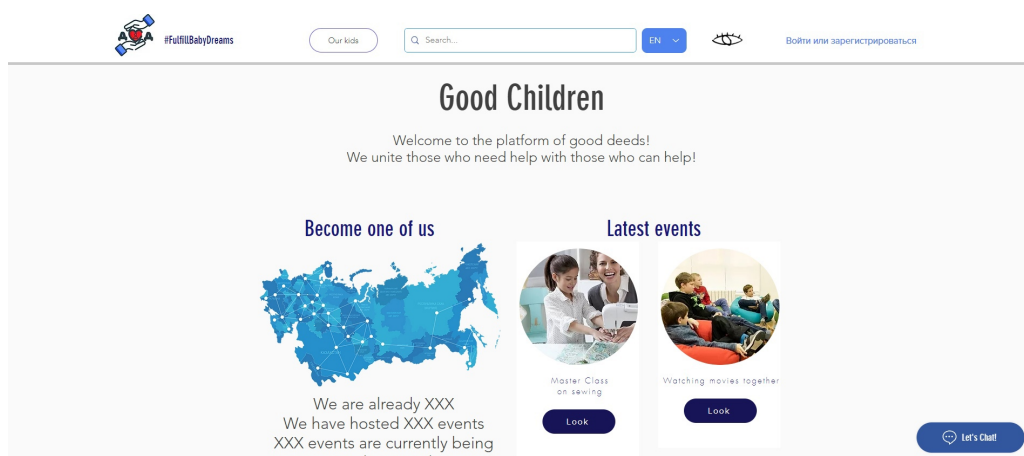


Рис. 4: Англоязычная версия сайта."

Реализована возможность общения с другими пользователями через удобные чаты. В чатах так-же есть техническая поддержка.

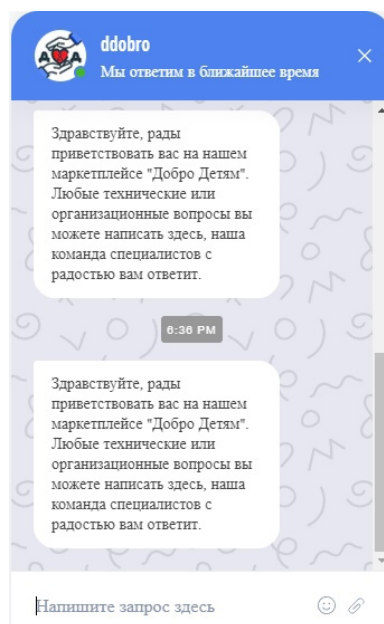


Рис. 5: Чат для пользователя."

Присутствует личный кабинет. Здесь мы можем посмотреть Воспитанников, их запросы, информацию о детском доме и настройки.

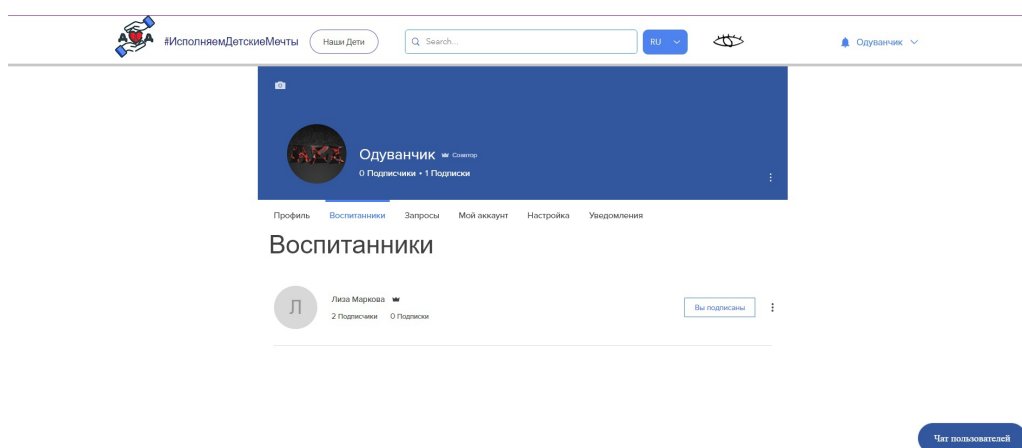


Рис. 6: Личный кабинет пользователя."

Так-же у нас работает поиск по сайту.

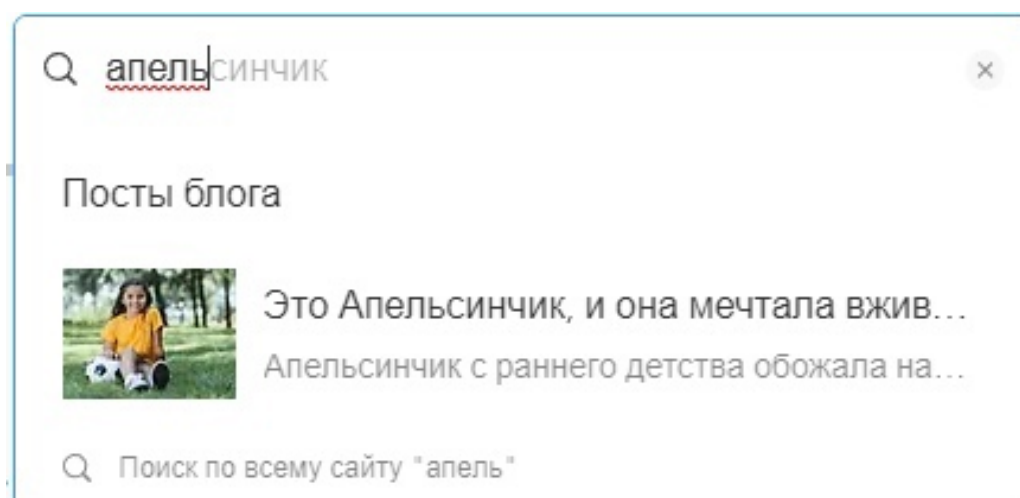


Рис. 7: Окно поиска."

Ссылка на screenCast:

<https://drive.google.com/file/d/18OsUFlx7sqr77Ha46GPJRV9V6gif2TZq/view?usp=sharing>

Личный вклад

Во время разработки решения я выступал в качестве менеджера команды:

- Завёл онлайн доску заданий для разработки в Trello.
- Создал канал для удалённой работы в Discord.
- Распределял задачи в команде.

Так же получилось поработать в качестве разработчика веб сайта:

Задача по вёрстке сайта с эскиза и разработке готового прототипа была выполнена мной.

Ссылка на репозиторий:

<https://github.com/Bloody-Azimus/ddobro>

Ссылка на прототип:

<https://rodion371.wixsite.com/ddobro>

Результат Хакатона

На основании экспертной оценки профессионального жюри конкурса наша команда заняла 6 место, набрав суммарно 75.20 из 210 баллов.

Три критерия, которые внесли наименьший вклад в итоговый балл:

1. Прототип
2. Разработка и внедрение
3. UI/UX

Заключение

В ходе прохождения практики был получен опыт разработки web-сайтов и работы в команде. Был разработан полностью рабочий прототип, который удовлетворяет запросам заказчика. Удалось применить полученные во время обучения знания и реализовать на практике. Получена экспертная оценка проделанной работы, которая позволит улучшить качество работы в будущем.