

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. А. И. ГЕРЦЕНА»

УТВЕРЖДАЮ

Общество с ограниченной
ответственностью,
заказчик

«Логомашина»

От «___» _____ 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Студент ИВТ 4 курса,
разработчик

Лебедев Д.С.

От «___» _____ 2023 г.

Техническое задание
на разработку мобильного приложения «Logomachine».

Санкт-Петербург

2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 Общие положения	3
1.1 Наименование программного изделия.....	3
1.2 Основания для разработки	3
1.3 Плановые сроки начала и окончания работы по разработке приложения	3
2 Назначение и цель разработки	3
2.1 Назначение.....	3
2.2 Цель разработки	3
3 Требования к программе или программному изделию.....	3
3.1 Требования к функциональным характеристикам	3
3.2 Требования к надежности	4
3.3 Требования к составу и параметрам технических средств	4
4 Требования к программной документации	4
5 Стадии и этапы разработки	4
5.1 Прототипирование	4
5.2 Создание дизайна.....	5
5.3 Верстка и разработка	5
5.4 Тестирование	5
5.5 Документирование.....	5
6 Порядок контроля и приемки	5
7 Источники разработки	6

1 Общие положения

1.1 Наименование программного изделия

Мобильное приложение «Logomachine».

1.2 Основания для разработки

Основанием для разработки является задание на дипломный проект и реализация собственного мобильного приложения для ООО «Логомашина».

1.3 Плановые сроки начала и окончания работы по разработке приложения

Начало работы: 1 октября 2023 г.

Окончание работы: 30 мая 2024 г.

2 Назначение и цель разработки

2.1 Назначение

Logomachine — это мобильное приложение онлайн-школы «Логомашина», позволяющее пользователям выполнять следующие действия:

2.1.1 Следить за новостями ближайших мероприятий, получать уведомления о начале вебинара;

2.1.2 Посещать бесплатные/платные мероприятия;

2.1.3 Проходить упражнения в игровой форме для развития своих навыков дизайна (UX/UI, граф/веб/моушн).

2.2 Цель разработки

Цель разработки мобильного приложения «Logomachine» — создать приложение, которое будет способствовать предоставлять актуальную информацию о будущих мероприятиях, способствовать обучению и развитию профессиональных навыков дизайнера.

3 Требования к программе или программному изделию

3.1 Требования к функциональным характеристикам

Пользователи должны иметь возможность: следить за новостями ближайших мероприятий, получать уведомления о начале вебинара, посещать бесплатные/платные мероприятия, проходить упражнения в игровой форме для развития своих навыков дизайна (UX/UI, граф/веб/моушн).

Мобильное приложение должно предоставлять возможность регистрации для всех пользователей.

Аутентификация пользователей должна быть безопасной, включая хэширование паролей.

Дизайн интерфейса должен быть интуитивно понятным и не содержать «визуального шума».

Быстродействие мобильного приложения на различных мобильных устройствах под ОС iOS.

3.2 Требования к надежности

Мобильное приложение должно быть доступно для пользователей 24/7 и иметь актуальную версию.

3.3 Требования к составу и параметрам технических средств

Рекомендуемые системные требования: мобильное устройство под управление iOS 16 и выше

Сетевые требования: подключение к мобильному или сотовому интернету.

Дополнительное оборудование: специальные требования отсутствуют.

4 Требования к программной документации

Программная документация должна включать следующие документы:

Техническое задание (ТЗ) – описывает назначение, основные функции, требования к программному изделию, а также порядок контроля и приемки.

Рабочий проект (РП) – содержит описание архитектуры программного изделия, алгоритмы работы, структуру баз данных, детальное описание всех модулей.

Программа и методика испытаний – описывает порядок проведения испытаний программного продукта, включая тестовые случаи и критерии оценки соответствия требованиям ТЗ.

Руководство пользователя – содержит инструкции по установке, настройке и использованию программного продукта конечными пользователями.

Руководство администратора – описывает процедуры администрирования и технической поддержки программного изделия.

Текст программы – исходный код программного продукта с комментариями.

5 Стадии и этапы разработки

5.1 Прототипирование

На данном этапе необходимо выполнить:

1.1 Продумать интуитивно понятный и удобный интерфейс для требуемых типов устройств.

1.2 Спроектировать и разработать прототип.

1.3 Провести usability-тестирование прототипа.

5.2 Создание дизайна

На данном этапе необходимо выполнить:

2.1 Создать UX/UI дизайн в соответствии с разработанной структурой и логикой мобильного приложения.

5.3 Верстка и разработка

На данном этапе необходимо выполнить:

3.1 Разработка интерфейса мобильного приложения с заданным функционалом согласно макету.

5.4 Тестирование

На данном этапе необходимо выполнить:

4.1 Тестирование мобильного приложения, выявление ошибок и их исправления.

4.2 Тестирование тест-кейсов;

4.4 Проверить удобство обновлений;

4.5 Проверить работу при слабом Wi-Fi;

4.6 Проверить взаимодействие с интерфейсом;

5.5 Документирование

На данном этапе необходимо выполнить:

5.1 Разработку комплекта документации, согласно требованиям технического задания.

6 Порядок контроля и приемки

Проверка на работоспособность должна осуществляться последовательной проверкой выполнения всех встроенных функций.

7 Источники разработки

7.1 Перечень нормативных документов:

7.1.1 ГОСТ 34.602-89 – стандарты системы технической документации на программное обеспечение.

7.1.2 ГОСТ 19.201-78 – стандарты системы программной документации.

7.1.3 ГОСТ Р ИСО/МЭК 9126-93 – стандарт качества программного обеспечения.

7.1.4 ISO/IEC 27001:2013 – международные стандарты по информационной безопасности.

7.1.5 Закон о защите персональных данных – национальное законодательство о защите персональных данных пользователей.

7.1.6 Закон об авторском праве – национальное законодательство, регулирующее вопросы авторского права и интеллектуальной собственности.

СОГЛАСОВАНО

Студент ИВТ 4 курса,
разработчик
Лебедев Д.С.

От «___» _____ 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Общество с ограниченной
ответственностью,
заказчик
«Логомашина»

От «___» _____ 2023 г.