

Семенова Татьяна Андреевна,
Попова Марианна Семеновна,
Тырылгина Валерия Владимировна- учителя математики
МБОУ «НМПГ им. Степана Васильева», МБОУ «ССОШ Н.И. Шарина»;
г.Нюрба, г. Среднеколымск;
«Разработка мобильного приложения школьного бизнес инкубатора»

«Разработка мобильного приложения школьного бизнес инкубатора»

Авторы: Семенова Т.А., Попова М.С., Тырылгина В.В.

Нюрба, 2025г.

Пояснительная записка.....	2
1.1 Понятие о мобильных приложениях.....	5
1.2 Выбор платформы.....	6
Глава 2. Разработка мобильного приложения.....	8
2.1 Описание приложения.....	8
Заключение.....	10
Список литературы.....	11

Пояснительная записка

ШБИ – структурное подразделение муниципальной средней общеобразовательной школы, деятельность которого направлена на поддержку

школьников желающих заняться предпринимательской деятельностью. Главной задачей школьного бизнес инкубатора является пропаганда предпринимательства среди учащихся, обучения навыкам предпринимательства и воспитания экономически грамотных инициативных молодых людей.

В настоящее время невозможно представить себе, чтобы на мобильном устройстве не было приложений, хотя всего лишь полтора десятилетия назад владелец сотового телефона вряд ли бы смог ответить на вопрос о том, что такое мобильное приложение. Однако сейчас возможности телефона если и не безграничны, то достаточно широки и выходят далеко за рамки обычных звонков и SMS.

Согласно прогнозу 2016 года, к концу 2019 года число пользователей смартфонов достигает 2,5 млрд [1]. Все это определяет рост популярности приложений для мобильных устройств, который ежемесячно составляет 15%. Именно поэтому направление разработки приложений для смартфонов и планшетов стало стремительно развиваться. Все больше людей в самых различных сферах деятельности, не только в бизнесе, понимают, что мобильное пространство нельзя игнорировать, с ним необходимо считаться. В нем можно и нужно работать. Поэтому, учитывая вышеизложенное, разработка мобильного приложения является актуальной.

Целью данной работы является разработка мобильного приложения для школьных бизнес инкубаторов.

Для достижения поставленной цели нужно решить ряд задач, своеобразных шагов, которые позволят ее достичь:

1. Изучить данные по ШБИ в Нюрбинском районе.
2. Выяснить будет ли востребованным данное приложение, исходя из результатов опроса и полученной информации.
3. Разработать мобильное приложение.

Проблема проекта – в данное время у школьных бизнес инкубаторов стоит проблема продажи и рекламирования своих продуктов. Как привлечь большое количество покупателей-заказчиков.

Объект изучения – мобильные приложения в целом.

Предмет проекта – мобильное приложение для повседневного использования заказчиков и исполнитель.

Рабочая гипотеза: Возможность поделиться выбранным списком товаров воспринимается как преимущество продукта.

При работе над проектом использованы следующие **методы:** теоретические (изучение и анализ научно-популярной литературы по выбранной теме, анализ и синтез полученной информации, классификация), эмпирические (тестирование программы), метод творческой деятельности.

Глава 1. Теоретические материалы по разработке мобильных приложений

1.1 Понятие о мобильных приложениях

Поскольку мобильные приложения прочно вошли в нашу жизнь, то не составляет труда найти информацию о них. Как правило, основная информация в Интернете о мобильных приложениях ограничивается их применением для развития бизнеса, советами по разработке именно бизнес-приложений. Однако многие авторы статей отмечают, что в основе написания их материалов лежит книга Лайв Тайпинг книга «Что вам нужно знать о разработке мобильных приложений для бизнеса» [2]. Также в работе использовались руководства по созданию приложений в среде Adalo.

Несмотря на большое число имеющихся на рынке мобильных приложений, в том числе и образовательной направленности, данная разработка является авторской, где реализовывалось субъективное видение презентации материала по теме «Школьного бизнес инкубатора», что позволяет говорить о достаточной степени новизны результата проведенной работы.

Чтобы понять, как создавать мобильное приложение, необходимо, в первую очередь, разобраться, что же это такое. В различных источниках даются разные определения, которые все же имеют некоторые общие черты. Компилируя множество определений воедино, можно сказать, что мобильное приложение – это специальная программа для мобильных устройств, разработанная под различные платформы и имеющая определенные функциональные возможности.

Из определения можно понять, что мобильное приложение – это определенный вид программного обеспечения, следовательно, оно создается при помощи определенных инструментов.

Кроме того, в определении речь идет о различных платформах – операционных системах для мобильных устройств. В настоящее время самыми популярными являются операционные системы iOS и Android.

Также из определения ясно, что мобильные приложения создаются с разным функционалом, который отвечает различным целям как пользователя, так и создателя. В Интернете имеются несколько классификаций мобильных приложений.

Приведем несколько из них.

1. По бизнес-направленности мобильные приложения делятся на[4]:
 - 1.1. оптимизирующие внутренние процессы организации, компании, сервиса.
 - 1.2. использующиеся для коммуникаций с клиентами, продаж и продвижения бренда.
2. Также мобильные приложения можно разделить на три типа:
 - 2.1. Мобильные веб-приложения, к плюсам которых относятся кроссплатформенность, простота создания и обновления. Их недостаток - низкая функциональность.
 - 2.2. Нативные приложения, которые дают максимальную функциональность и скорость взаимодействия.
 - 2.3. Гибридные приложения, которые являются чем-то средним между первыми двумя, скачиваются из официальных магазинов, имеют ограниченный доступ к аппаратной части гаджетов. Можно настроить какие-то возможности, но контент остается кроссплатформенным и размещается на сервере.
3. Виды мобильных приложений в зависимости от их направленности и выполняемых функций [5]:
 - 3.1. Промо-приложения, которые являются очень необычной частью рекламной кампании различных брендов, имеют яркий интерфейс.
 - 3.2. Приложения-события, которые создаются для трансляции тех или иных событий для слежения за ними онлайн.
4. Приложения-службы – аналоги сайтов, которые отражают деятельность какой-либо компании.
5. Приложения-игры.
6. Интернет-магазины.

1.2 Выбор платформы

Перед разработкой мобильного приложения важно решить, на какой платформе оно будет работать. Для этого необходимо ответить на вопросы о том, кто является нашей целевой аудиторией и какие она преимущественно использует телефоны – на базе ОС Android.

Целевой аудиторией на начальном этапе мы определяем предполагаемых

покупателей от 18 до 70 лет , которые в большинстве своем используют смартфоны на базе ОС Android. Поэтому свое приложение мы спланировали создавать на базе этой системы. Наш выбор, в принципе, согласуется с аналитикой компаний-разработчиков мобильных приложений [6]. Продукт, рассчитанный на массового пользователя, менее платежеспособного, разрабатывается именно на базе данной платформы.

Теперь необходимо более подробно ответить на вопрос: «Почему мы решили разработать бизнес продукт?» В бизнесе говорят, что целей для разработки приложения всего две: польза и доход.

Мобильное приложение только тогда принесет пользу, когда будет решать конкретную проблему своей целевой аудитории.

Одной из простейших программ для создания мобильных приложений, позволяющих достаточно быстро разработать свое собственное приложение является Adalo, который представляет собой среду визуальной разработки Android- приложений, требующую от пользователя минимальных знаний программирования.

Среда создания приложений работает непосредственно из браузера, что означает отсутствие необходимости что-то скачивать и устанавливать. Более того, приложения могут создаваться непосредственно на мобильном устройстве. Однако здесь существует одно требование к аппаратному средству: хорошее разрешение экрана.

Готовые приложения можно размещать в Play Market [8].

Теперь, когда мы знаем, что такое мобильное приложение, для кого оно будет предназначено, для какой системы оно будет создаваться и при помощи какого приложения, можно ввести общую информацию и продукты.

Суть приложения состоит в следующем: предполагаемое ШБИ устанавливает данное приложение на платформе Android с помощью Play Market. Наше приложение устанавливается бесплатно, нужно пройти ряд действий как Авторизация и Вход. Следующий этап заполнение профиля ШБИ, здесь указывается название, направление.

Глава 2. Разработка мобильного приложения

2.1 Описание приложения

Приложение состоит из 5 экранов, первый экран – главная, здесь мы наблюдаем каталог продукции ШБИ Нюрбинского района по школам и рекламные заставки, они могут быть представлены в виде слайд-шоу, статьи и видео-презентации. Второй экран – категории, включает в себя направления по продуктам предлагаемые ШБИ. Третий экран – корзина, при просмотре каталога можно добавляется тот продукт который вы связались с той школой которое опубликовало это объявление. Четвертый экран – профиль, в данном экране пользователь может редактировать текущую информацию по мере пользования приложения. Пятый экран – избранные, понравившийся товар из каталога добавляется в данный экран.

В планах работа над улучшением интерфейса программы, помещение ее в магазин приложений, тестирование ее работы с привлечением большого числа учеников. В случае большого числа положительных отзывов, мы планируем рассмотреть вариант создания приложения для операционной системы iOS, после этого осуществляется публикация приложения в App store и Play Market.

Заключение

Таким образом, мы выяснили, что такое мобильное приложение, рассмотрели его типы, научились создавать приложения в среде Adalo. Чтобы приложение отвечало поставленной цели, им изучили, кто является нашей целевой аудиторией, что помогло определиться с платформой, для которой создавалось приложение. Цель, поставленная перед началом работы, достигнута, все требующиеся для ее достижения задачи, решены. Гипотеза доказана.

Список литературы

1. Яндекс Дзен [Электронный ресурс] / Блог о мобильных приложениях. – Электрон.дан. – Режим доступа: <https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fwiserv.ru%2Fblog%2Fmobile-app%2Fabout-mobile-applications>, свободный. – Загл.с экрана.
2. Тайпинг Л. «Что вам нужно знать о разработке мобильных приложений для бизнеса» [Электронный ресурс] / Л.Тайпинг. – Электрон.дан. – Режим доступа: <http://livetyping.com/ru/landing/book>, свободный. – Загл.с экрана.
3. Система сквозной аналитики, колтрекинга и управления рекламой Calltouch [Электронный ресурс] / Мобильное приложение – Электрон.дан. – Режим доступа: <https://www.calltouch.ru/glossary/chto-takoe-mobilnoe-prilozhenie-i-zachem-ono-mozhet-potrebovatsya/>, свободный.
4. Журнал «Как просто!» [Электронный ресурс] / Что такое мобильное приложение? – Электрон.дан. – Режим доступа: https://appcraft.pro/blog/mobilnoe_prilozhenie_ili_mobilnaja_versija_sajta/, свободный. – Загл.с экрана.
5. Яндекс Дзен [Электронный ресурс] / Как мобильное приложение помогает бизнесу. – Электрон.дан. – Режим доступа: <https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fwiserv.ru%2Fblog%2Fmobile-app%2Fabout-mobile-applications>, свободный. – Загл.с экрана.
6. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс] / App Inventor. – Электрон.дан. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/App_Inventor, свободный. – Загл.с экрана.
7. Хабр [Электронный ресурс] / Среда разработки android приложений App Inventor 2 и ее применение в сообществе Arduino. – Электрон.дан. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/273269/>, свободный. – Загл.с экрана