

Вінницький національний технічний університет
Факультет комп'ютерних систем і автоматики
Кафедра автоматизації та інтелектуальних інформаційних технологій

WEB-ДОДАТОК ДЛЯ ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТУ

ВИКОНАЛА: СТУДЕНТКА 2 КУРСУ ГРУПИ
1АКІТ-19М

БАРВІНЧЕНКО В.І.

НАПРЯМ ПІДГОТОВКИ (СПЕЦІАЛЬНІСТЬ):

151 – АВТОМАТИЗАЦІЯ ТА КОМП'ЮТЕРНО-
ІНТЕГРОВАНІ ТЕХНОЛОГІЇ

КЕРІВНИК: К.Т.Н., ДОЦЕНТ ПАЛАМАРЧУК Є.А.

Вінниця - 2020

АКТУАЛЬНІСТЬ

- Актуальним питанням для кожного з нас є правильне планування і продуктивне управління часом. Щоденна рутинна відволікає увагу і знижує мотивацію. Хоча людина і усвідомлює всю важливість та необхідність виконання певних справ, але натомість витрачає час даремно, відволікаючись на різні дрібниці та розваги. З цього випливає два питання – як правильно планувати час та як заставити себе виконати заплановані справи.
- На перше з них відповідь дають автори різних підходів та теорій тайм-менеджменту. Більш цікавим та перспективним, у подальших дослідженнях, є питання мотивації. Для людей, у яких присутні проблеми з концентрацією уваги і зменшення мотивації, психологи рекомендують систему гейміфікації. Яка провокує стимулювання діяльності різними прийомами. В процесі виникає азарт до виконання поставлених задач, зникає переживання через свої навички та вміння, проте з'являється зосередження на якості виконання. Мотивація в цьому випадку базується на передчутті отримання задоволення.

МЕТА, ОБ'ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

- *Метою роботи є підвищення ефективності тайм-менеджменту за рахунок розробленого підходу гейміфікації для вирішення повсякденних справ та знаходження оптимального варіанту реалізації нематеріальних заохочень.*
- *Об'єктом дослідження є процеси тайм-менеджменту та гейміфікації.*
- *Предметом дослідження є методи та моделі тайм-менеджменту та гейміфікації.*

ДЛЯ ДОСЯГНЕННЯ МЕТИ ПОСТАВЛЕНО ТАКІ ЗАДАЧІ:

- розглянути підхід до тайм-менеджменту та системи гейміфікації в сферах, де найчастіше вони застосовується;
- провести аналіз існуючих аналогів, а також виявити їх недоліки та переваги;
- на основі аналізу розробити схему власної реалізації, сортування справ та систему нематеріальних заохочень;
- реалізувати WEB-додаток для тайм-менеджменту.

КОРОТКО ПРО ОБ'ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ

- Тайм-менеджмент – це процес оптимальної організації часу для реалізації поточних завдань, планів та буденної рутини.
- Гейміфікація – процес в якій гравці задіяні у вирішенні штучного конфлікту, який визначається правилами та виражений у кількісному результаті.
- Характерними методами в тайм-менеджменті є вибір пріоритетів, розділення об'ємних завдань та проектів на окремі дії та делегування іншим людям.
- Для моделі гейміфікації характерне чітке усвідомлення цілей, баланс умінь та викликів, контроль і зворотній зв'язок.

ОБҐРУНТУВАННЯ ВИБОРУ ТЕХНОЛОГІЙ РОЗРОБКИ

Мова програмування

Характеристика	PHP	Ruby	Python
Популярність	Дуже популярний	Дуже популярний	Дуже популярний
Фреймворки	Багато	Мало	Мало
Вивчення	Складний	Складний	Простий
Синтаксис	Складний	Простий	Простий
Бібліотеки	Багато	Багато	Багато
Спільнота	Велика	Велика	Невелика

Було обрано мову програмування PHP. За її традиційність, простоту та ефективність. У зв'язку з цим – середовищем програмування PhpStorm. Це редактор з можливістю аналізу коду, підтримує специфікацію PHP, є повноцінний SQL-редактор з можливістю редагування отриманих результатів запитів. Ключові можливості: підтримка фреймворків, відлачик для PHP додатків, HTML, CSS, JavaScript редактор, Повний набір інструментів для фронтенд-розробки.

ОБҐРУНТУВАННЯ ВИБОРУ ТЕХНОЛОГІЙ РОЗРОБКИ

Система управління базами даних

Характеристика	MySQL	MariaDB	PostgreSQL
Формування запитів	Громіздка	Громіздка	Громіздка
Інтеграція з іншими СУБД	Присутня	Присутня	Присутня
Документація	Доступна	Платна	Туманна
Швидкість	Швидка	Швидка	Може падати
Побудова БД	Легко	Легко	Складніше

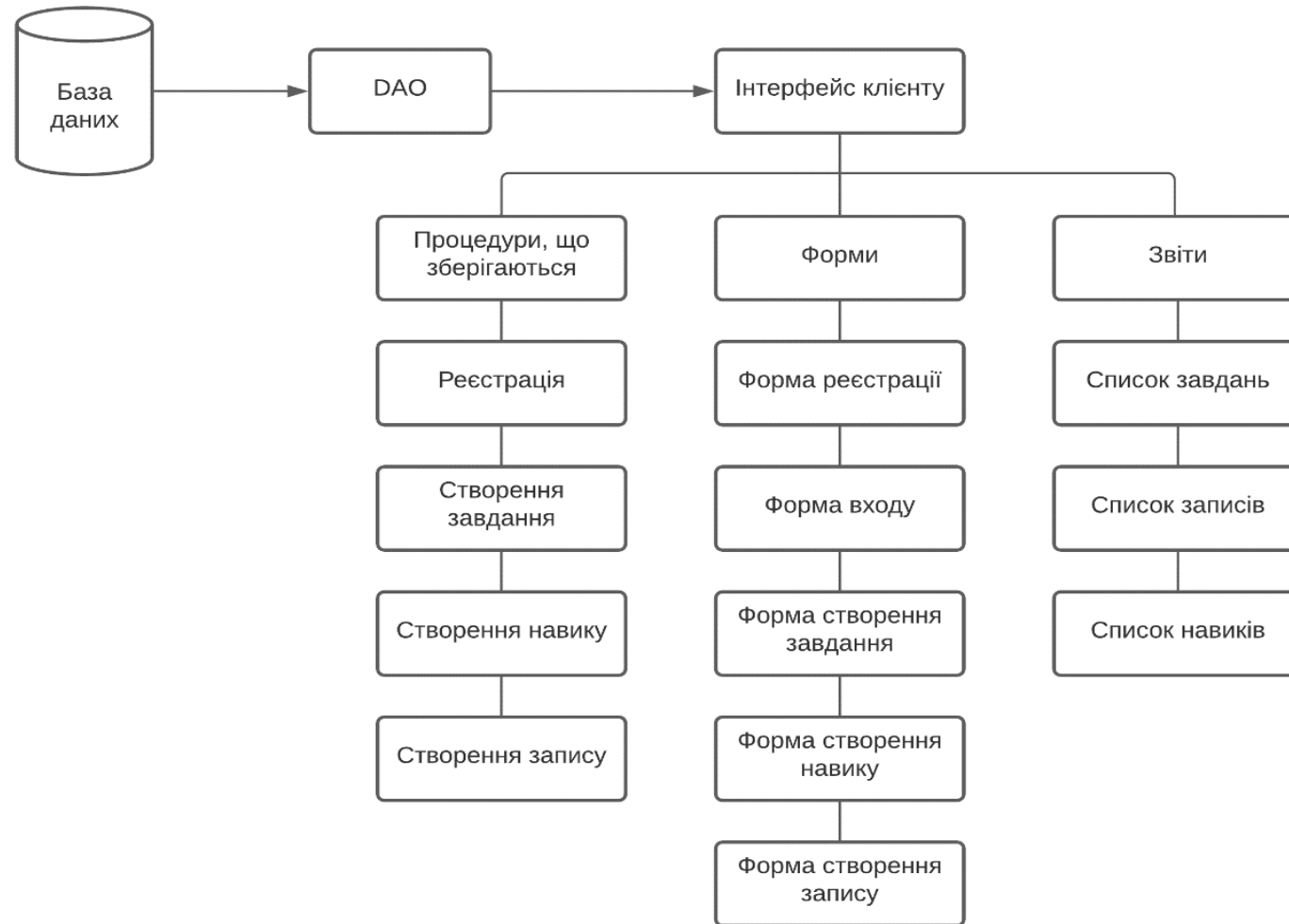
На основі цього обрано систему управління базами даних MySQL. Так як вона проста, швидка та надійна, і є найбільш зручною для реалізації поставленої задачі

ОБҐРУНТУВАННЯ ВИБОРУ ТЕХНОЛОГІЙ РОЗРОБКИ

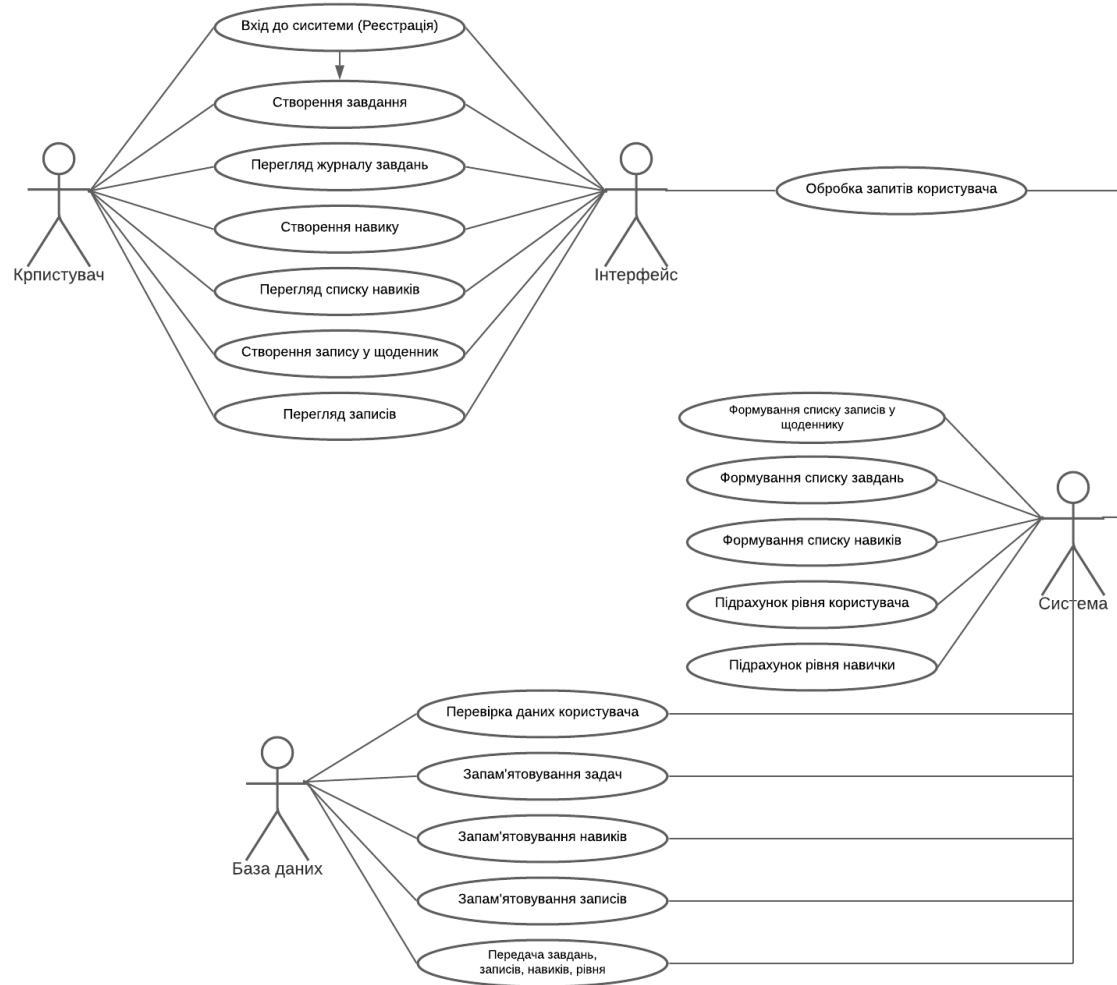
Інструменти для реалізації клієнтського інтерфейсу

Характеристика	Foundation	Bulma	Bootstrap
Спільнота	Мала	Невелика	Велика
Робота з фреймворком	Складна	Проста	Проста
Різноманітність	Велика	Велика	Велика
Стинаксист	Громіздкий	Проста	Проста
Вивчення	Складна	Проста	Проста

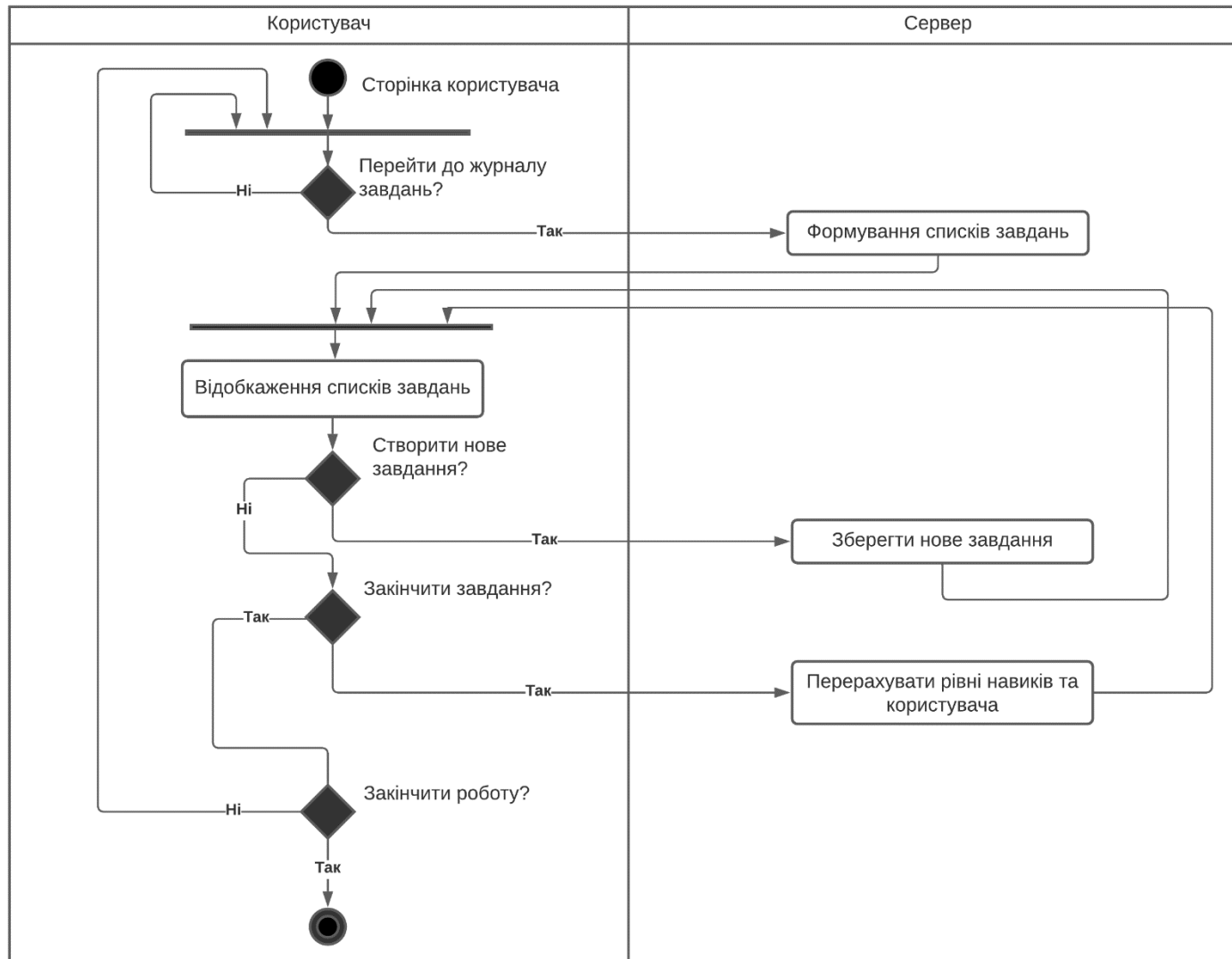
Було обрано фреймворк Bootstrap, оскільки він простий в вивченні та при роботі з ним. А також має велику спільноту.



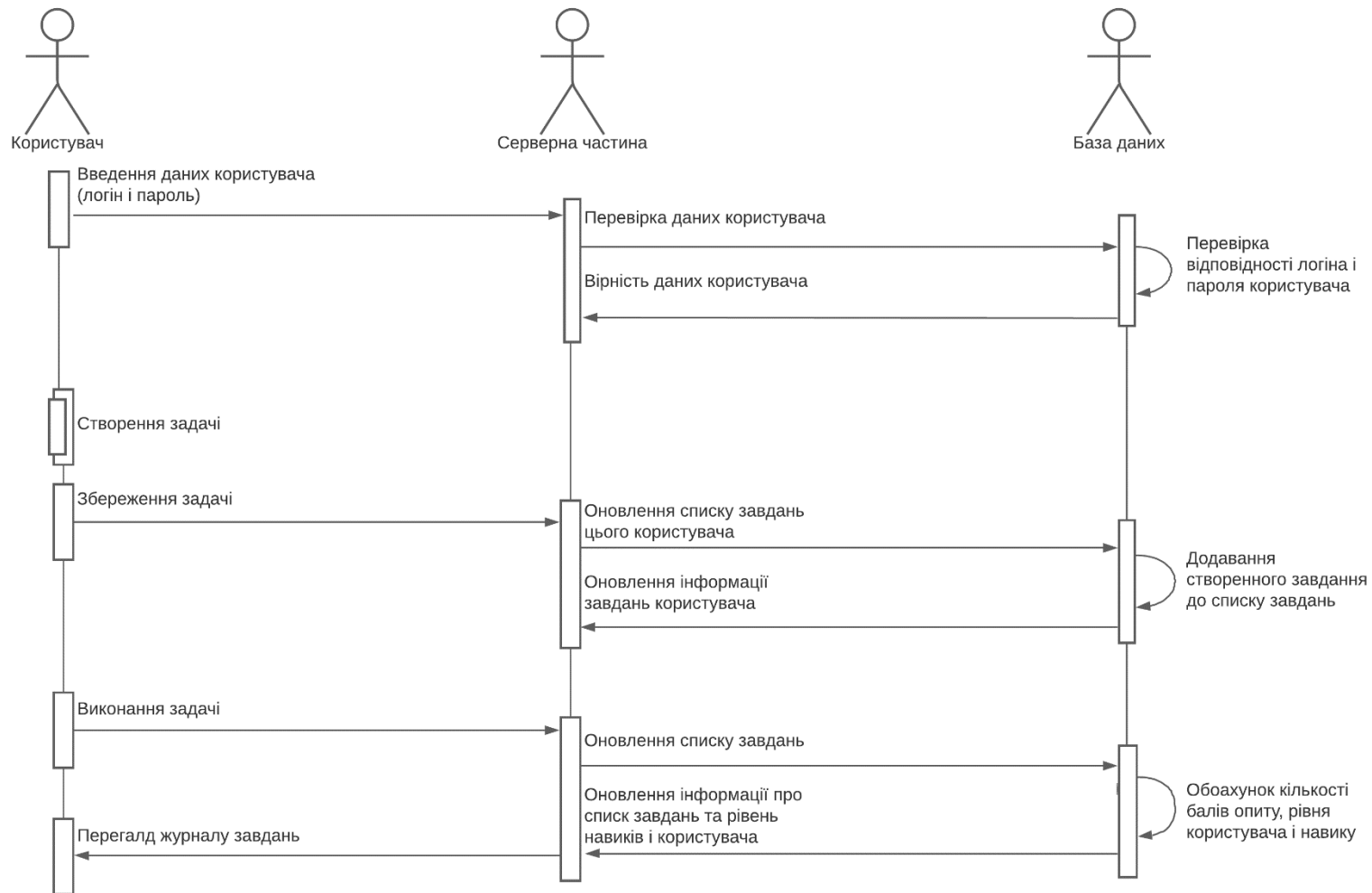
СТРУКТУРА ІНТЕРФЕЙСУ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ



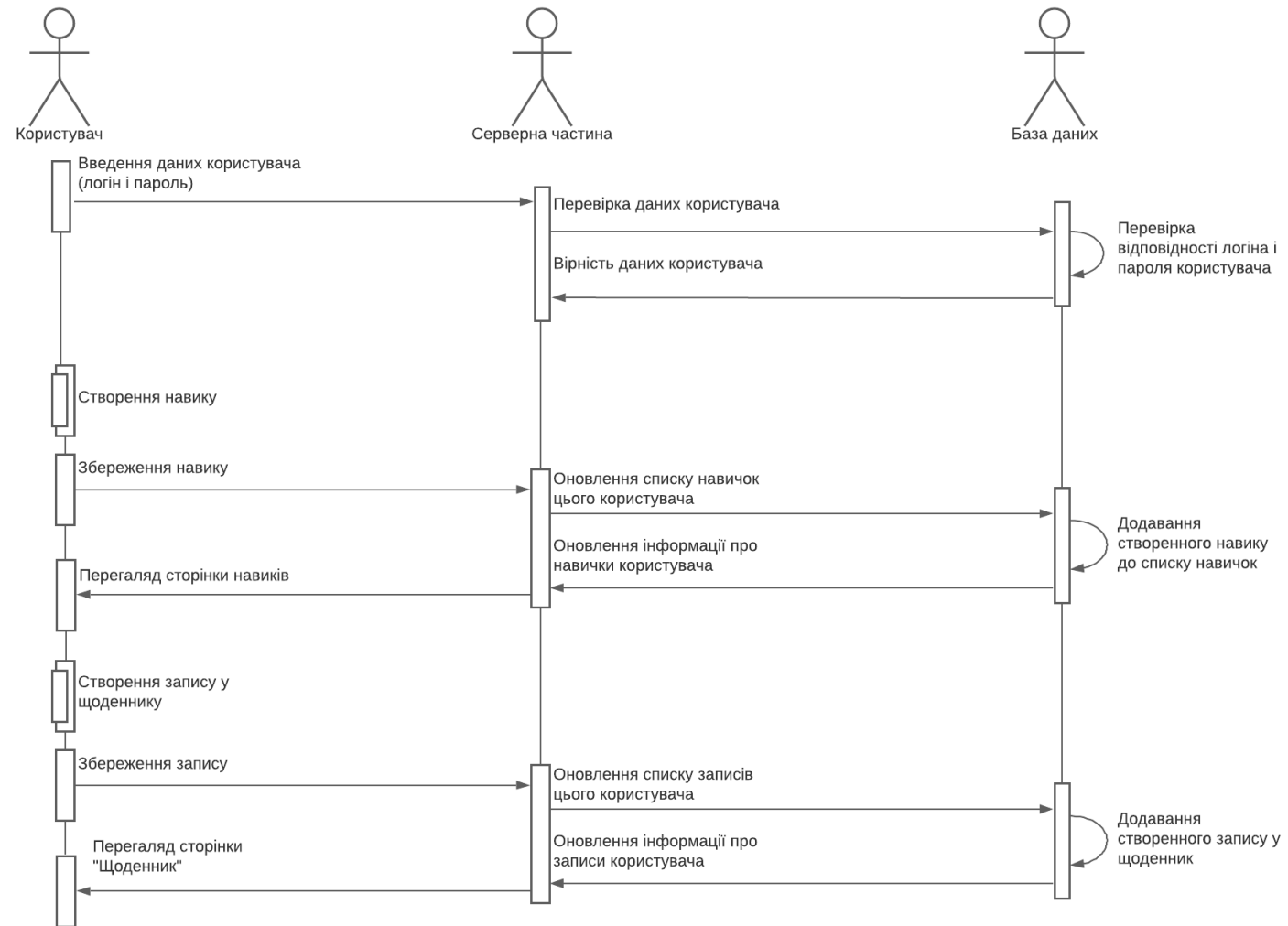
USE CASE ДІАГРАМА СИСТЕМИ



ДІАГРАМА ДІЯЛЬНОСТІ СИСТЕМИ



ДІАГРАМА ПОСЛІДОВНОСТІ СИСТЕМИ



ДІАГРАМА ПОСЛІДОВНОСТІ СИСТЕМИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

НАУКОВО-ТЕХНІЧНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

- Розроблено новий підхід реалізації планування щоденних справ, який, на відміну від існуючих аналогів, має детальніше опрацьовану систему нарахування балів та рівнів за виконані завдання, а також розподілу задач по категоріям, що дозволяє спростити відслідковування продуктивності та робить додаток інтуїтивно зрозумілим.



РОЗРОБЛЕНІЙ WEB-ДОДАТОК



Вхід

MegWorld

*Відкрий для себе дивовижний світ.
Перетвори повсякденні справи у
захоплюючу пригоду.*

Реєстрація

Ім'я

Пошта

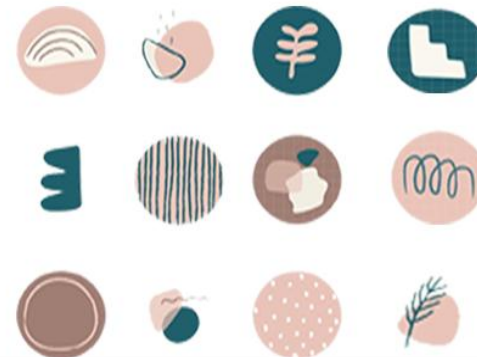
Пароль

Дата народження

жіноча

чоловіча

-Обери фракцію-



Реєстрація

Вхід

MegWorld

Рутинні справи - це захоплююча гра. Відчуй себе героєм комп'ютерної гри.

Навики



Фізичні

Біг: рівень 3 (14/80)
Поавання: рівень 2 (20/60)
Присідання: рівень 0 (4/20)

Творчі

Малювання: рівень 2 (8/60)
Вязання: рівень 1 (12/40)
Миловаріння: рівень 2 (27/60)

Інтелектуальні

Англійський: рівень 4 (39/100)
Німецька: рівень 1 (23/40)
Математика: рівень 5 (48/120)

Особистісні

Фантазія: рівень 0 (5/20)
Медитація: рівень 1 (2/40)

Щоденник

+ Зробити новий запис



Лаванда

16 років
12.09.2004

2 рівень (21/150)

Досягнення: Місяць відвідувань

Журнал завдань

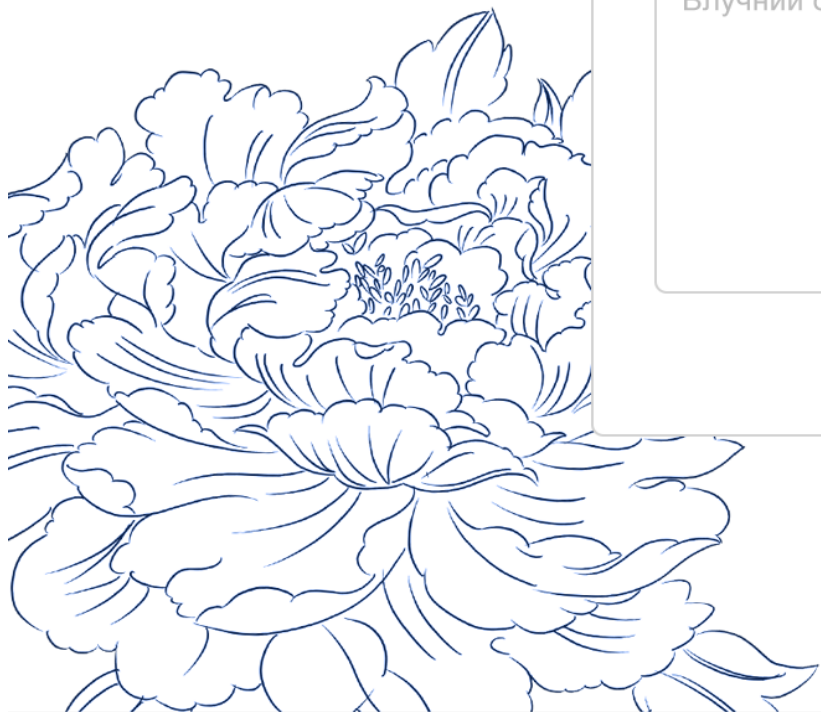
Новий навик

Назвіть навик

- Категорія навичу -

Влучний опис навичу

Додати



Журнал завдань

Щоденні задачі



Ранкова зарядка

Виносливість, присідання



Англійська 1 година

Англійський



Малювання

Малювання



Похід в басейн

Виносливість, плавання



Ліки

Відповідальність



Поточні задачі



День народження

- Торт
- Печене м'ясо
- Салат «Шуба»
- Піцца
- Заповіти роли
- Купити вино
- Протерти зеркала

Кулінарія, уборка, відповідальність



Покупки

- Пральний порошок
- Фільтри
- Відбілювач

Відповідальність, уважність



Івентові задачі



Мед.огляд

20.09.2020

- Кардіолог 10.09.2020
- Окуліст 08.09.2020
- Стоматолог 15.09.2020
- Невропатолог 28.08.2020
- Хірург 19.08.2020
- Рентген 04.09.2020
- УЗИ 08.09.2020

Терпіння, відповідальність



Проект

17.09.2020

- Лого 10.09.2020
- Макет сторінки 08.09.2020
- Текст сайту 15.09.2020
- Зустріч з замовником 28.08.2020

Малювання, відповідальність,
англійський



Нове завдання

До якого числа закінчити задачу

До якого числа закінчити підзадачу

Коефіцієнт важливості (max 10)

Новий запис

Влучний вислів

Зробіть запис у щоденнику

Створити

Щоденник



Дневник Катрии

Да провались он, этот гнусный эльф! Вот крыса! Крадёт мои записки, моё открытие и публикует под своим именем! Эти раскопки съели двадцать лет моей жизни, и что я получаю взамен? Посвящение? Задница тебе «коллега и друг». Он просто издевается надо мной!

Ничего, я ещё буду смеяться последней. Тарон мог украсть мою теорию, но у него нет доказательств. Пока нет. Если я первой найду кузницу, я докажу всем, что это моё открытие. Моё, не его!

Я нашла ниточку. В одной из древних, покрытых плесенью книг из Мзунда упоминается кузница. Страницы рассыпаются на глазах, но мне удалось скопировать несколько рисунков, включая карту двумерских королевств Первой эры. Когда вернусь, надо будет сравнить с современными границами.

Аркнтамз. Может моя карта и не слишком точная, но мне её хватило, чтобы попасть сюда. Может быть, здесь что-нибудь и есть.

12.09.2020

Хармугстал

ВИСНОВКИ

- В магістерській роботі було розкрито основні поняття, розглянуто підхід до тайм-менеджменту та системи гейміфікації. Також проаналізовано схожі за тематикою сайти, висвітлені їх переваги та недоліки.
- Розглянуто технології розробки WEB-додатку
- В результаті було розроблено програмне забезпечення WEB-додатку для тайм-менеджменту. Розроблено архітектуру на основі шаблону MVC, що відповідає за поділ відповідальності і управління між окремими компонентами WEB-додатку.
- Була спроектована база даних, описані таблиці та взаємозв'язки між ними. Описані програмні модулі та розробка інтерфейсу.
- Розроблено UML-діаграми, що описують роботу системи.
- Також проведено тестування роботи компонентів сайту: коректність роботи усіх елементів, простоту, працездатність.

АПРОБАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ТА ПУБЛІКАЦІЯ

- Результати досліджень апробовано на XLIX науково-технічній конференції професорсько-викладацького складу, співробітників та студентів ВНТУ (березень 2020 року).



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

