



ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО: ОТ НАУКОЕМКОЙ ИДЕИ К ЭФФЕКТИВНОМУ ПРОИЗВОДСТВУ

Пономаренко Юлия Андреевна, учитель математики,
МБОУ г. Мурманска «Гимназия №7»



Технологическое предпринимательство – это создание и развитие бизнеса, основанного на использовании современных технологий и инноваций.

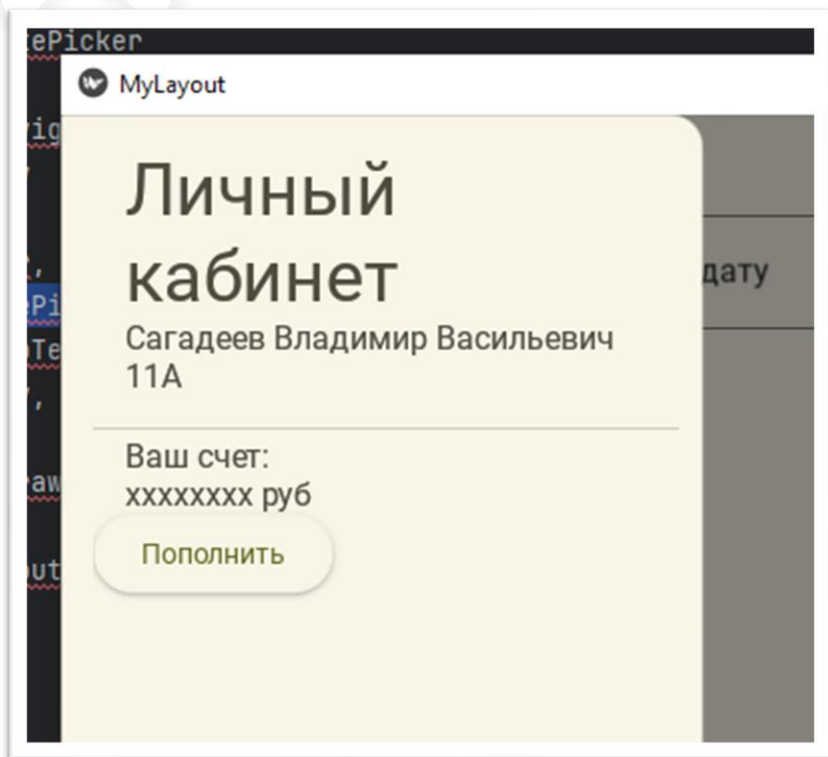


ДЛЯ ОТКРЫТИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО БИЗНЕСА НЕОБХОДИМЫ:

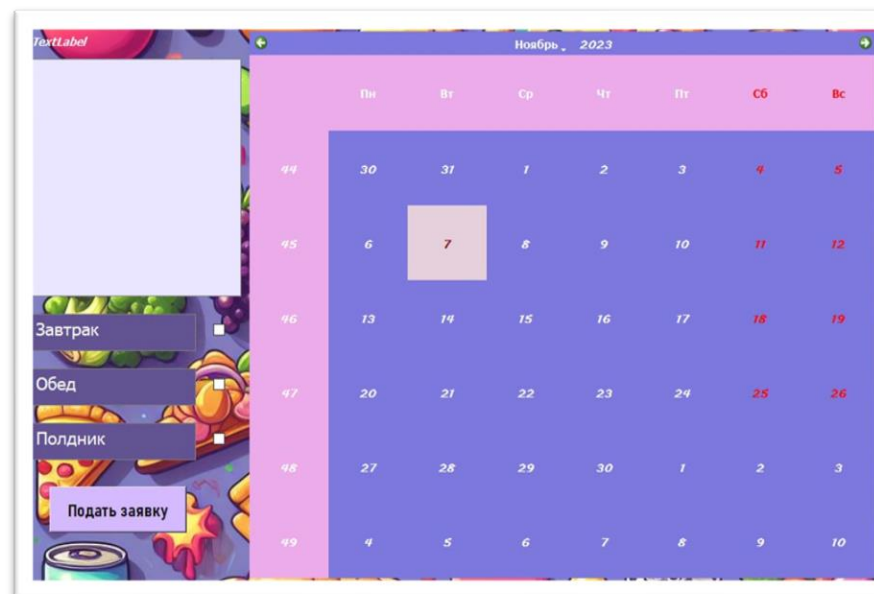
- идея и концепция
- бизнес-план
- компетентная команда
- начальный капитал
- юридическая регистрация бизнеса
- ресурсы: оборудование, ПО, интернет
- план по продвижению продукта или услуги
- тестирование и прототипирование
- защита интеллектуальной собственности



Регистратор заявок школьного питания



Цель проекта: разработка мобильной информационной системы для учета баланса, блюд и меню, а также подачи заявок на питание для улучшения эффективности работы школьной столовой.



Регистратор школьного питания

АВТОР: САГАДЕЕВ ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВИЧ,
РОССИЯ, МУРМАНСКАЯ ОБЛАСТЬ, Г. МУРМАНСК МБОУ Г.МУРМАНСКА «ГИМНАЗИЯ №7»,
11 КЛАСС
НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: ПОНОМАРЕНКО ЮЛИЯ АНДРЕЕВНА, УЧИТЕЛЬ МАТЕМАТИКИ,
МБОУ Г.
МУРМАНСКА «ГИМНАЗИЯ №7»,
ЮРИИ ЯН СТАНИСЛАВОВИЧ, УЧИТЕЛЬ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ, МБОУ Г. МУР-
МАНСКА «ГИМНАЗИЯ №7»



ШКОЛЬНОЕ ПИТАНИЕ (БУДЬ ТО ЗАВТРАК, ОБЕД ИЛИ УЖИН) — ЭТО ЕДА, КОТОРУЮ УЧЕНИКИ И ИНОГДА УЧИТЕЛИ ПОЛУЧАЮТ В ШКОЛЕ, КАК ПРАВИЛО, В СЕРЕДИНЕ ИЛИ В НАЧАЛЕ УЧЕБНОГО ДНЯ.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ УЧЕТА БАЛАНСА, БЛЮД И МЕНЮ, А ТАКЖЕ ПОДАЧИ ЗАЯВОК НА ПИТАНИЕ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РАБОТЫ ШКОЛЬНОЙ СТОЛОВОЙ.

ОБЪЕКТ: ТЕХНОЛОГИИ УДАЛЕННОГО КОНТРОЛЯ ПИТАНИЯ,
ПРЕДМЕТ: ПРОГРАММЫ ЗАЯВОК НА ПИТАНИЕ.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

- ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ: 1) ОЦЕНИТЬ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОЕКТА; 2) СПЛАНИРОВАТЬ РАБОТУ НАД ПРОЕКТОМ;
- УЧЕБНЫЕ: 1) ИЗУЧИТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ПОДХОДЫ К ПРОБЛЕМЕ; 2) СРАВНИТЬ ЭФФЕКТИВНОСТЬ РАЗНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ВЫЯВИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ 3) ИЗУЧИТЬ ПРИМЕРЫ УСПЕШНОГО ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЗАЯВОК НА ПИТАНИЕ 4) РАЗРАБОТАТЬ МОБИЛЬНУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЗАЯВОК НА ПИТАНИЕ;

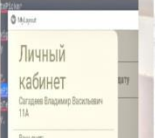
ПРОЕКТНАЯ ЧАСТЬ



АВТОРИЗАЦИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ РЕГИСТРАЦИЮ И ВХОД В ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ УЖЕ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ БЫЛО НЕОБХОДИМО СОЗДАТЬ РЕЛЯЦИОННУЮ БАЗУ ДАННЫХ С УЧАЩИМИСЯ С 8 ПО 11 КЛАСС ГИМНАЗИИ 7, ХРАНИТЬ В НЕЙ ЛОГИНЫ И ПАРОЛИ ОТ АККАУНТОВ УЧЕНИКОВ.



WUOLDOZER — ЭТО ИНСТРУМЕНТ, КОТОРЫЙ АВТОМАТИЗИРУЕТ ВСЕ ПРОЦЕССЫ СБОРКИ, ОН ЗАГРУЖАЕТ И НАСТРАИВАЕТ ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ РУТНО ДЛЯ АНДРОИД, ВКЛЮЧАЯ ANDROID SDK И NDK, ЗАТЕМ СОЗДАЕТ АРК, КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ АВТОМАТИЧЕСКИ ОТПРАВЛЕН НА УСТРОЙСТВО.



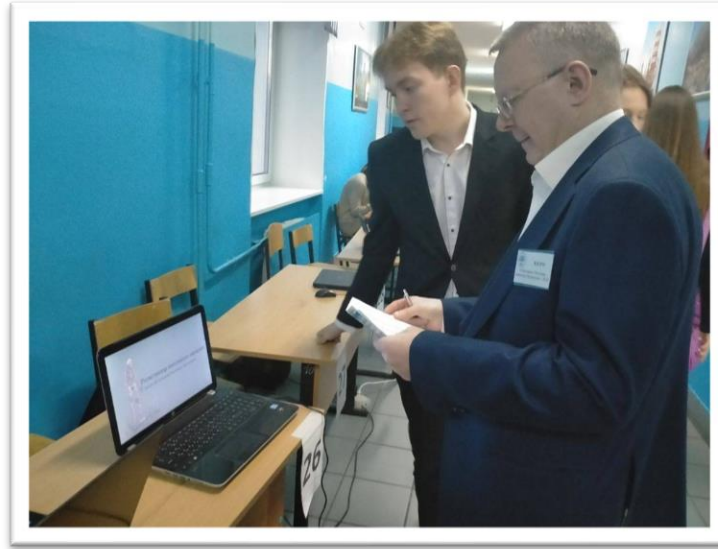
ДАЛЕЕ БЫЛА РЕАЛИЗОВАНА ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ ПРОГРАММЫ, ГДЕ УЧЕНИК СМОЖЕТ ПОДАВАТЬ ЗАЯВКИ НА ПИТАНИЕ ОТСЛЕЖИВАТЬ СВОЙ БАЛАНС И ПЛАНИРОВАТЬ СВОЙ РАЦИОН НА НЕДЕЛЮ ВПЕРЕД. С ПОМОЩЬЮ МОДУЛЯ MODALDATERISKEK БАЛ ДОБАВЛЕН УДОБНЫЙ КАЛЕНДАРЬ, ПРИВЯЗАННЫЙ К ШКОЛЬНОМУ РАЦИОНУ.



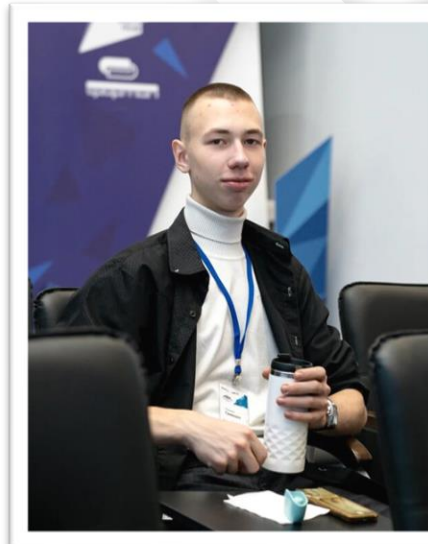
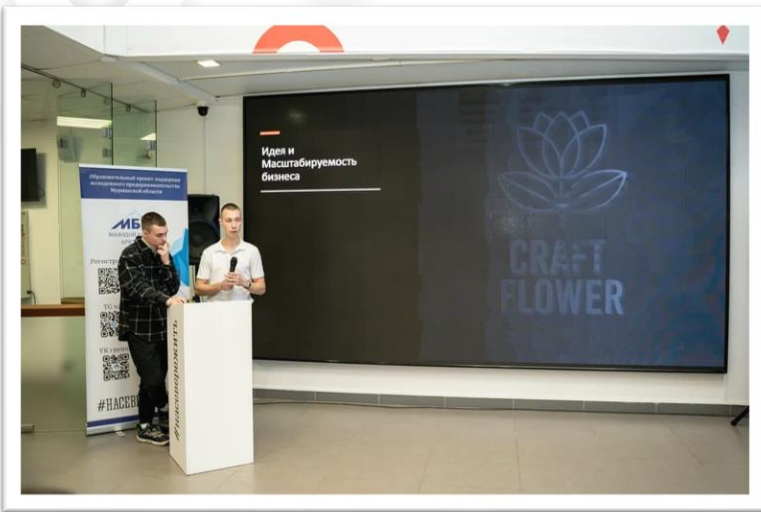
ЗАКЛЮЧЕНИЕ
В ХОДЕ РАЗРАБОТКИ БЫЛИ ДОСТИГНУТЫ ВАЖНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. ПРОДЕМОНСТРИРОВАНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРЕДЛОЖЕННЫХ МЕТОДОВ И ИХ ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ НА ПРАКТИКЕ. БУДУЩИЕ НАПРАВЛЕНИЯ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ И РАСШИРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ, ЧТО ПОЗВОЛИТ ОБЛЕГЧИТЬ РАБОТУ ШКОЛЬНЫХ СТОЛОВОЙ.

РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ:
1. ИЗУЧЕНИЕ ФРЕЙВОРКА KIWUMD, И ПОВОЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.
2. СОЗДАНО МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ВВЕДЕННОЕ В ЭКСПЛУАТАЦИЮ В ШКОЛУ ГИМНАЗИИ 7 ПО ЗАЯВКАМ ШКОЛЬНИКОВ НА ПИТАНИЕ.
3. ИЗГОТОВЛЕНЫ ИСПОЛНЯЕМЫЕ "АРК" ФАЙЛЫ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В СИСТЕМАХ БЕЗ УСТАНОВЛЕННОГО ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ РУТНО.

НОВИЗНА И ЛИЧНЫЙ ВКЛАД АВТОРА ИССЛЕДОВАНИЯ:
РАЗРАБОТАНО ПЕРВОЕ В СВОЕМ РОДЕ МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ШКОЛЬНОГО ПИТАНИЯ ОТЛИЧНО ПОКАЗАВШЕЕ СЕБЯ НА ПРАКТИКЕ. РАБОТА ВЫПОЛНЯЛАСЬ АВТОРОМ САМОСТОЯТЕЛЬНО В 2024 ГОДУ.

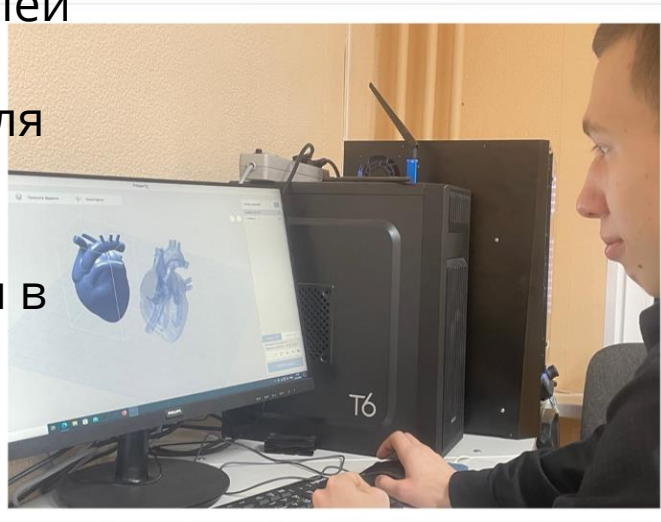


Крафт Флауерс и Визуализация биологических процессов с помощью 3D технологий

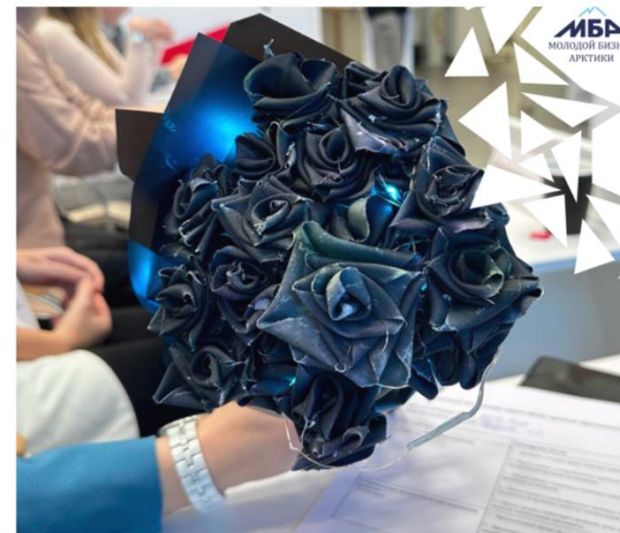


Возможности для коммерциализации:

- Продажа или аренда 3D моделей для школ и университетов.
- Создание онлайн-платформ для самостоятельного обучения.
- Проект имеет потенциал для масштабирования и внедрения в широком образовательном контексте.

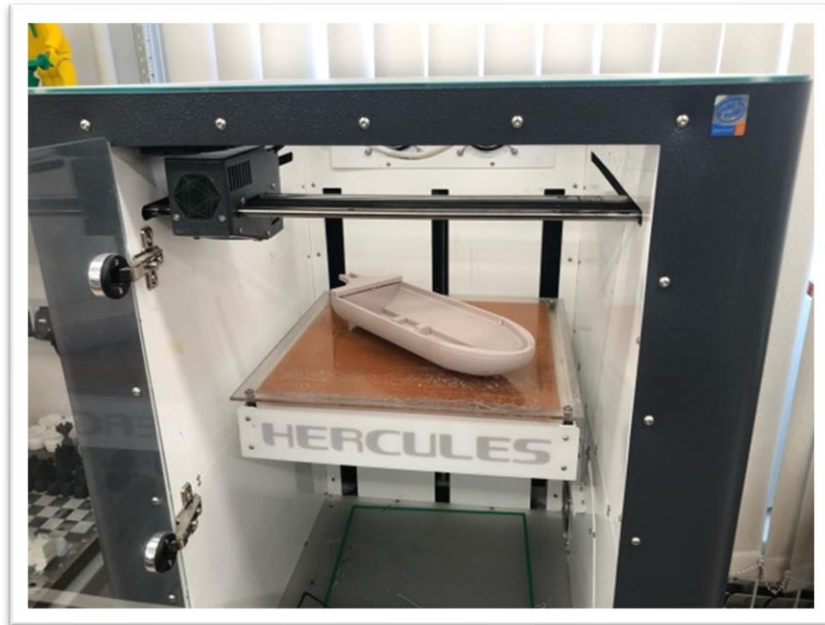
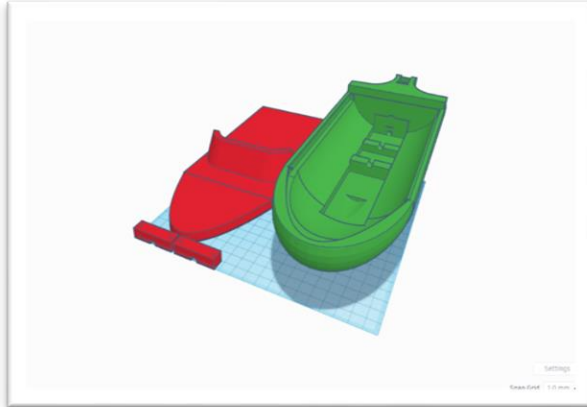


#НАСВЕРРЕБИЗНЕС

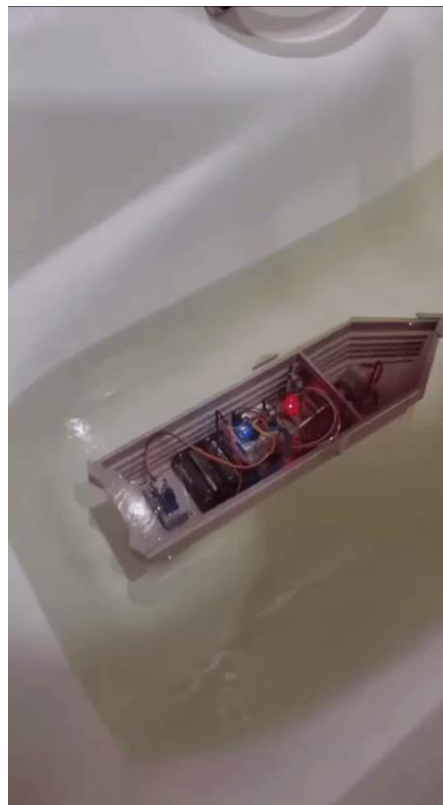
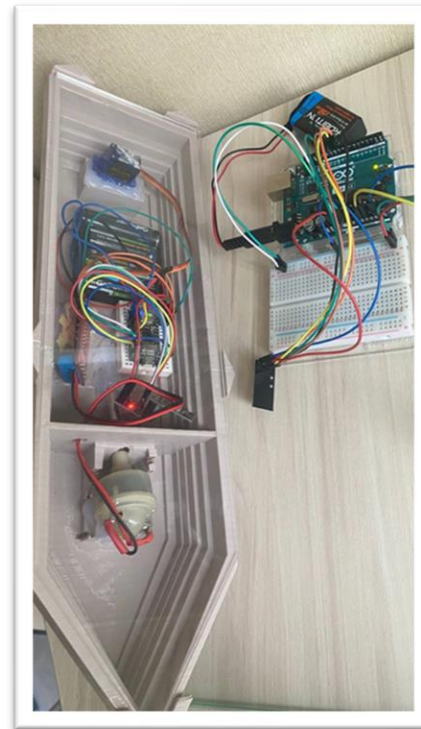
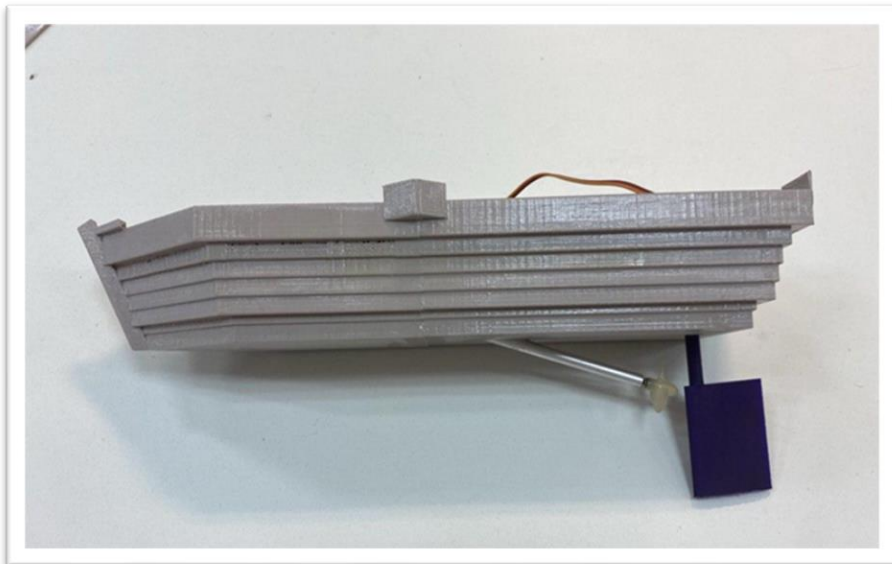


**Победители
определены**

Создание лодки на радиоуправлении



Цель проекта: повышение эффективности выполнения водных операций, улучшение безопасности и снижение человеческого фактора.



Актуальность проекта обусловлена растущей потребностью в автоматизации водных транспортных средств и улучшении их функциональности.