

Висновок. Проєкт мобільного додатку "ENJOYIT" став реалізацією авторського бачення ідеального мультимедійного інструменту для користувачів iOS-пристроїв. З використанням мови програмування Swift та фреймворку UIKit досягнуто значних практичних результатів у розробці та забезпечено очікувану функціональність додатку. Проєкт надає можливість користувачам з легкістю оперувати власними бібліотеками мультимедійного контенту у гаджеті, забезпечуючи при цьому швидкість та ефективність завдяки оптимізації та використанню зовнішнього API. Простий інтерфейс додатку спрощує його використання та робить його доступним для широкого кола користувачів, не применшуючи винятковість функціоналу. Проєкт "ENJOYIT" пристосований до постійного удосконалення та розширення, щоб надати користувачам найкращий можливий досвід у сфері використання мобільних додатків.

Список використаних літературних джерел

- [1] Apple developer [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://developer.apple.com/>
- [2] iOS App Development & Design Trends [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ramotion.com/blog/ios-mobile-app-development/>
- [3] Swift.org [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.swift.org/>

Андрій Антоник, Михайло Дендюк*

студент групи КН-61М, НЛТУ України, Львів, Україна,
antonik.a@nltu.lviv.ua.

*доцент кафедри КН НЛТУ України, Львів, Україна. <https://orcid.org/0000-0002-7631-022X> . dendyuk@nltu.edu.ua.

Розробка інформаційної системи "Менеджер компанії"

Анотація - У цій роботі розглядаються питання розробки інформаційної системи "Менеджер Компанії". Задачею цієї системи є створення комп'ютеризованої системи управління компанією та її ресурсами, що дозво-

лить створювати різноманітні моделі управління виробничих процесів інших компаній.

Ключові слова - Інформаційна система, менеджер, компанія, управління, ресурси.

Управління компанією – це складний і важливий процес, який вимагає належної організації та контролю над різними аспектами діяльності підприємства. Щодня різноманітні інформаційні системи все більше інтегруються у різноманітні методи менеджменту виробничих процесів великої кількості компаній.

Метою даної роботи є розробка інформаційної системи «Менеджер компанії», яка допоможе управляти різними аспектами діяльності компанії, такими як фінанси, ресурси, персонал, тощо.

Сьогодні існує багато інформаційних систем, які використовуються для управління підприємствами, наприклад ERP (Enterprise Resource Planning), CRM (Customer Relationship Management), HRM (Human Resources Management) системи тощо. Однак існує попит на індивідуально розроблені системи, які відповідають конкретним потребам компанії.

Для розроблення системи "Менеджер Компанії" було використано такі методології Waterfall та Scrum.

Методологія "Waterfall" (водоспад) є однією з найстаріших та найбільш традиційних методологій управління проектами та розробки програмного забезпечення. Ця методологія базується на послідовному підході, де кожна стадія проекту розробки відбувається послідовно, подібно до водоспаду, і кожна наступна стадія розпочинається лише після завершення попередньої.

Основні переваги методології Waterfall включають простоту та легкість управління, оскільки кожен етап відбувається послідовно, чітку визначену специфікацію вимог і архітектуру проекту, відповідність стандартам та регулюванням у багатьох галузях, таких як медицина чи авіація.

Scrum – це популярна Agile-методологія розробки програмного забезпечення та управління проектами, яка дозволяє команді ефективно працювати над

проектами з невизначеними або змінними вимогами. Scrum сприяє створенню гнучких, спроможних до адаптації команд і підвищує їх продуктивність. В основі Scrum лежить ітераційний та інкрементальний підхід до розробки.

Основні переваги Scrum включають здатність швидко адаптуватися до змін вимог і відгуків клієнтів; зменшення ризику завершення проекту, який не відповідає потребам користувачів; підвищення відкритості та співпраці в команді та з клієнтом; постійне покращення процесу розробки через ретроспективи.

Scrum є дуже популярною методологією в розробці програмного забезпечення, а також може бути успішно використаною в інших сферах проектного управління.

Розроблена інформаційна система "Менеджер Компанії" включає такі ключові функції:

Управління ресурсами: допомагає ефективно розподіляти ресурси компанії, включаючи матеріальні, технічні та людські ресурси. Вона також надає змогу планувати використання ресурсів і контролювати їх доступність.

Управління персоналом: містить автоматизований функціонал ведення обліку працівників, делегування їх обов'язків ведення списків працівників, а також аналіз ефективності, успішності роботи персоналу та оцінювання роботи співробітників.

Звітність та аналітика: надає засоби для створення різних звітів та аналізу діяльності компанії.

Автоматизація методологій менеджменту: надає користувачеві вибір між двома основними методологіями управління проектами.

Інформаційна система "Менеджер Компанії" має досить простий інтерфейс, без надлишкових інформаційних вікон, написів чи зображень.

Висновки. У роботі розроблено інформаційну систему "Менеджер Компанії", вказано на важливість таких систем для ефективного управління ресурсами та діяльністю компанії. Розробка індивідуальної системи дозволить краще врахувати конкретні потреби компанії та забезпечити ефективну роботу.

Список використаних літературних джерел

- [1] Роберт Мартін. Чиста Архітектура: Мистецтво створення програмного забезпечення. Видання друге / пер. з англ. І. Бондар-Терещенко. – Вид-во «Ранок»: Фабула, 2023. – 368 с.
- [2] Роберт Мартін. Чистий код: створення і рефакторинг за допомогою Agile. Видання друге / пер. з англ. І. Бондар-Терещенко. – Вид-во «Ранок»: Фабула, 2022. – 448 с.
- [3] Роберт Мартін. Чистий Agile: назад до основ/ пер. з англ. І. Бондар-Терещенко. – Вид-во «Ранок»: Фабула, 2021. – 416 с.

**Андрій Микитин, Любомир Флуд*, Андрій Нечепуренко*, Мар'ян
Опришко***

магістрант кафедри КН, НЛТУ України, Львів, Mykytyn.A@nltu.lviv.ua.

* к.т.н, доцент кафедри ІСКМ, НЛТУ України, Львів. <https://orcid.org/0000-0002-8347-4265>. flud@nltu.edu.ua.

* старший викладач кафедри ІПЗ, НЛТУ України, Львів.

<https://orcid.org/0000-0003-3955-1849> andriy.nechepurenko@gmail.com.

* асистент кафедри ІПЗ, НЛТУ України, Львів. <https://orcid.org/0009-0009-7981-9249> m.opryshko@nltu.edu.ua.

Розроблення застосунку "E-mail HUB"

Анотація – "E-mail Hub" - це застосунок, який був розроблений на базі технологій React та Node.js для полегшення та оптимізації роботи з електронною скринькою. За допомогою цього застосунку, який використовує протокол ІМАР, користувачі можуть підключити та працювати з багатьма електронними скриньками без зайвих переходів та авторизації, що значно заощаджує час та зручно організовує роботу з поштою. Застосунок також надає можливість спілкування в режимі он-лайн та включає в себе календар для зручного планування зустрічей та подій. "E-mail Hub" створений з метою полегшення та покращення ефективності роботи з електронною скринькою та ставить на перший план зручність користувача.

Ключові слова – E-mail Hub, React, Node.js, електронна скринька, протокол ІМАР, підключення, реєстрація, авторизація.