

БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет информационных технологий и робототехники
Кафедра «Программное обеспечение информационных систем и технологий»

ДОПУЩЕН К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой


(подпись)

Ю.В. Полозков
(инициалы и фамилия)

« 11 » 06 2021 г.

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА

«Интернет-приложение «Онлайн редактор пиксель-арт галерея» с
использованием Framework Django»

Специальность 1-40 05 01 «Информационные системы и технологии»

Направление специальности 1-40 05 01-04 «Информационные системы и технологии
(в обработке и представлении информации)»

Специализация 1-40 05 01- 04 01 «Математическое обеспечение и системное
программирование»

Обучающийся

группы 10702117
(номер)

 Н.А. Самак
(подпись, дата)

Руководитель

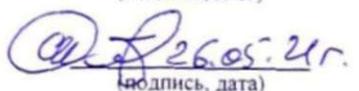
 С.Н. Станкевич
(подпись, дата)

Консультанты:

по компьютерному проектированию

 С.Н. Станкевич
(подпись, дата)

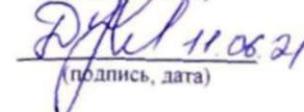
по разделу «Охрана труда»

 А.М. Лазаренков
(подпись, дата)

по разделу «Технико-экономическое
обоснование веб-приложения»

 И.В. Насонова
(подпись, дата)

Ответственный за нормоконтроль

 Н.С. Домаренко
(подпись, дата)

Объем проекта:

расчетно-пояснительная записка – 64 страниц;

графическая часть – 10 листов;

магнитные (цифровые) носители – 1 единиц.

РЕФЕРАТ

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ, ОНЛАЙН ГАЛЕРЕЯ, ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР, ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО, PYTHON, DJANGO

Объектом исследования (разработки) является цифровая графика.

Цель проекта - разработать приложение для создания и распространения произведений цифрового искусства пиксель-арт.

В процессе работы (проектирования) выполнены следующие исследования (разработки): разработана онлайн галерея, разработана система поиска по тегам, разработан графический редактор.

Областью возможного практического применения является разработка компьютерных игр, цифровое искусство, дизайн иконок приложений и веб-сайтов.

Студент-дипломник подтверждает, что приведенный в дипломном проекте расчетно-аналитический материал объективно отражает состояние исследуемого процесса (разрабатываемого объекта), все заимствованные из литературных и других источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Дипломный проект: 64 с., 28 рис., 11 табл., 6 источников, 0 прил.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Хабр [Электронный ресурс]. - Пиксель-арт для начинающих: инструкция по применению. - Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/playgendary/blog/482536/>
- 2 Diskettelounge [Электронный ресурс]. - История Pixel Art. - Режим доступа: <https://diskettelounge.com/statie/istoriya-pixel-art/>
- 3 GADGETMATCH [Электронный ресурс]. - Dotpict is a fun app to start making pixel art. - Режим доступа: <https://www.gadgetmatch.com/app-for-pixel-art-beginners/>
- 4 Wikipedia [Электронный ресурс]. - HTML. - Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/HTML>
- 5 Wikipedia [Электронный ресурс]. - CSS. - Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/CSS>
- 6 Wikipedia [Электронный ресурс]. - Git. - Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Git>