

Введение	2
1 Глава 1. Теоретические аспекты применения цифровых решений для взаимодействия с клиентами в спортивных организациях	4
1.1 Особенности взаимодействия с клиентами в спортивных организациях	4
1.2 Мобильное приложение как инструмент взаимодействия с клиентами	8
1.3 Жизненный цикл разработки мобильных приложений	18
Выводы по главе 1	20
2 Глава 2. Анализ деятельности спортивно-акробатического клуба "Фенси-плюс"	21
2.1 Характеристика деятельности ООО «ФЕНСИ ПЛЮС» (САС ФЕНСИ-ПЛЮС)	21
2.2 Проектирование бизнес-модели спортивно-акробатического клуба «Фенси-плюс»	21
2.3 Анализ цифровых решений взаимодействия с клиентами в организации и постановка задачи на проектирование мобильного приложения	28
Выводы по главе 2	34
3 Глава 3 Проектирование и разработка мобильного приложения для спортивной организации	35
3.1 Архитектура мобильного приложения и технологические особенности разработки	35
3.2 Описание структуры серверной части приложения	42
3.3 Описание структуры клиентской части приложения	49
Выводы по главе 3	65



План дипломной работы
Полная версия работы доступна на сайте <http://diplom-it.ru/>
Skype [diplom-it.ru](https://www.skype.com/ru/contacts/diplom-it.ru) E-mail admin@diplom-it.ru
Telegram, WhatsApp, Viber +7(987)-915-99-32

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 66

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ ЛИТЕРАТУРЫ

67

Приложение. Фрагмент листинга программного кода 69

Приложение. Инструкция по использованию 80



План дипломной работы
Полная версия работы доступна на сайте <http://diplom-it.ru/>
Skype [diplom-it.ru](https://www.skype.com/ru/contacts/diplom-it.ru) E-mail admin@diplom-it.ru