

1. Большая Российская энциклопедия [Электронный ресурс] / Главная редакция Ю. С. Осипов. – Режим доступа: <https://old.bigenc.ru/>. – Дата обращения: 10.03.2025.
2. Гений места и город: варианты взаимодействия [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека Cyberleninka. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geniy-mesta-i-gorod-varianty-vzaimodeystviya/viewer>. – Дата обращения: 10.03.2025.
3. Концепт Genius Loci в межкультурном аспекте [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека Cyberleninka. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-genius-loci-v-mezhkulturnom-aspekte>. – Дата обращения: 04.03.2025.

Ганцук К.В., студент 108А группы
очной формы получения образования,
Шишаков А.Э., студент 108А группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Якимович В.С.,
кандидат педагогических наук

**РАЗРАБОТКА ПРОТОТИПА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
ДЛЯ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
ПОСРЕДСТВОМ ОНЛАЙН-СЕРВИСА FIGMA**

Современные цифровые технологии открывают новые возможности для популяризации культурного наследия и развития туристической отрасли. В условиях глобальной цифровизации особенно актуальным для Республики

Беларусь с точки зрения экономической целесообразности становится созданием мобильных приложений, позволяющих не только знакомиться с культурным наследием страны, но и взаимодействовать с ним в режиме реального времени, обладая значительным социальным потенциалом, направленным на укрепление национальной идентичности, повышение доступности культурных ценностей и вовлечение различных групп населения в сохранение исторической памяти. Беларусь, обладая уникальным культурным наследием – от замков Радзивиллов в Несвиже и Мире до объектов нематериальной культуры, таких как традиционные ремесла и фестивали, – имеет значительный потенциал для привлечения как внутренних, так и иностранных туристов. Однако недостаточная цифровая представленность этих ресурсов ограничивает их коммерческую и социальную отдачу. Мобильное приложение будет способствовать не только децентрализации туристических потоков, но и развитию смежных отраслей в маленьких городах. Оно обеспечит удобный и оперативный доступ к информации о культурном наследии благодаря офлайн-функционалу, интерактивным картам и push-уведомлениям. В отличие от сайта, мобильное приложение предлагает персонализированный пользовательский опыт, интеграцию с геолокацией и AR-технологиями, что позволяет глубже погружаться в историко-культурный контекст и повышает вовлеченность аудитории.

Кроме того, в «Концепции развития национального культурного пространства во всех сферах жизни общества на 2024–2026 годы» подчёркивается важность цифровой трансформации культуры и внедрения современных технологий для повышения доступности и привлекательности культурных объектов [1]. А мобильные приложения как раз и обеспечивают доступ к актуальной информации о музеях, исторических памятниках, фестивалях и культурных мероприятиях, а также включают функционал покупки билетов, бронирования экскурсий и построения маршрутов с помощью

интерактивных карт.

Цель данной статьи заключается в описании процесса разработки прототипа мобильного приложения для популяризации культурного наследия Республики Беларусь по средством онлайн-сервиса Figma.

На основании анализа литературы [2, 3, 4] нами было выявлено, что разработка прототипа мобильного приложения включает несколько ключевых этапов: 1) *концептуальное обоснование* (определение целевой аудитории, формирование концепции, анализ существующих решений и выявление функциональных требований); 2) *проектирование пользовательского интерфейса* (UX/UI-дизайн) (создание информационной архитектуры, разработка каркасов экранов (wireframes) и визуального стиля с учётом удобства взаимодействия пользователя); 3) *создание интерактивного прототипа* (реализация макетов в среде Figma с возможностью имитации работы приложения, тестирование сценариев взаимодействия); 4) *юзабилити-тестирование* (проверка удобства использования прототипа на реальных пользователях, выявление проблем в навигации и функционале); 5) *доработка и оптимизация* (исправление выявленных недостатков, улучшение интерфейса и функциональности перед передачей в разработку) [2, с. 15–36].

В данной статье уделим внимание первым трем пунктам. Рассмотрим концептуальное обоснование более подробно.

Цель данного приложения – сделать культурное наследие доступным для широкой аудитории через мобильные технологии, позволяя пользователям узнавать, исследовать и взаимодействовать с объектами культуры в удобной и увлекательной форме. Мобильное приложение назовем «Scarby: Беларусь у кішэні». *Целевая аудитория* должна охватывать различные категории возрастных групп (местные жители, которые хотят лучше узнать свою страну и ее культурные особенности, зарубежные туристы, интересующиеся историей и культурой Беларуси). *Функциональные требования к мобильному приложению*

«Scarby: Беларусь у кішэні» должны включать в себя несколько ключевых аспектов. Во-первых, приложение должно содержать регулярно обновляемую базу данных о культурных объектах, включая не только основные достопримечательности, но и менее известные, так называемые «скрытые жемчужины», такие как усадьбы, исторические памятники и музеи, которые могут заинтересовать пользователей, стремящихся к уникальным культурным переживаниям. Во-вторых, приложение должно предоставлять возможность планирования маршрутов с учетом предпочтений пользователей, включая детализированные карты и указания, как добраться до объектов, а также предложения по остановкам для отдыха и питания. Эти маршруты должны учитывать культурные особенности региона, рекомендовать традиционные белорусские рестораны и кафе, где можно попробовать местную кухню, а также современные места для отдыха, такие как гостиницы, хостелы и агроусадьбы. В-третьих, приложение должно быть интегрировано с онлайн-сервисами для бронирования билетов и экскурсий, а также предоставлять актуальную информацию о расписаниях мероприятий, выставок и культурных событий, проводимых на данный момент в стране. При этом важной функцией является интеграция с системами онлайн-оплаты и системой оценки и отзывов о местах питания, гостиницах и культурных объектах, что повысит удобство и доверие пользователей. В-четвертых, приложение должно обеспечивать доступ к мультимедийному контенту, включая фотографии, аудио и видео, что создаст более глубокое восприятие информации и улучшит опыт пользователей при изучении объектов культурного наследия. В-пятых, необходима функция офлайн-доступа, позволяющая пользователям пользоваться приложением в условиях ограниченного интернета, что особенно важно для путешественников в удаленных районах.

Проектирование пользовательского интерфейса для мобильного приложения «Scarby: Беларусь у кішэні» необходимо с определения визуального

стиля приложения. На наш взгляд он должен соответствовать национальной идентичности Беларуси и гармонично сочетать в себе элементы традиционной культуры, такие как национальные орнаменты и цвета (зеленый и красный), с современными дизайнерскими решениями (минималистический стиль), чтобы создать привлекательный и функциональный интерфейс (рисунок 1).



Рисунок 1 – Карточки объектов в интерфейсе мобильного приложения «Scarby: Беларусь у кішэні», созданные при помощи онлайн-сервиса Figma

Важным аспектом в работе мобильного приложения является удобство взаимодействия с элементами, поэтому нами было разработано посредством онлайн-сервиса Figma визуальное представление адаптивных элементов управления, таких как кнопки, списки и карты. (рисунок 2). Причем эти элементы были оптимизированы для различных разрешений экранов мобильных устройств, тем самым обеспечивая простоту и интуитивность навигации для пользователей.

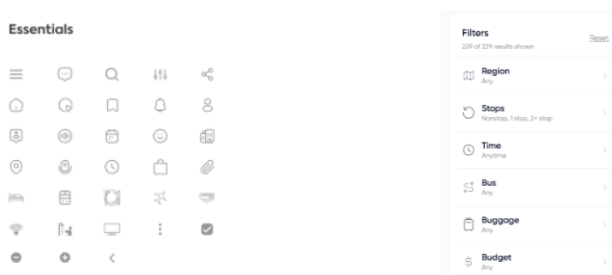


Рисунок 2 – Иконки приложения «Scarby: Беларусь у кішэні» в стиле «МИНИМАЛИЗМ»

Создание интерактивного прототипа мобильного приложения «Scarby: Беларусь у кішэні» с использованием онлайн-сервиса Figma включало в себя несколько этапов. На первом этапе был разработан информационный каркас, в

котором определены основные экраны и их последовательность: главный экран, страницы с объектами культурного наследия, маршруты, информация о местах для отдыха и питания. Далее, с помощью Figma были созданы wireframes для каждого экрана, обеспечивающие четкую структуру и размещение ключевых элементов интерфейса. Важным этапом стало добавление интерактивных переходов между экранами, что позволило имитировать реальные пользовательские действия, такие как поиск объектов, планирование маршрутов и бронирование услуг. В Figma также был реализован визуальный стиль приложения. Прототип был адаптирован для разных разрешений экранов, что обеспечило его удобство для пользователей на различных мобильных устройствах.

Таким образом, в данной статье были рассмотрены ключевые аспекты, связанные с разработкой прототипа мобильного приложения «Scarby: Беларусь у кішэні» для популяризации культурного наследия Республики Беларусь. Описано концептуальное обоснование, представлен визуальный стиль, описаны этапы создания интерактивного прототипа мобильного приложения «Scarby: Беларусь у кішэні» с использованием онлайн-сервиса Figma.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Концепция развития национального культурного пространства во всех сферах жизни общества на 2024-2026 годы [Электронный ресурс]: постановление Совета Министров Республики Беларусь, 28 дек. 2023 г., № 961 / Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/novosti/novosti-pravo-by/2024/january/76411/>. (дата обращения: 02.02.2025).

2. Купер А., Рейман Р., Крони Д. Психбольница в руках пациентов. Как проектируют удобные интерфейсы / А. Купер, Р. Рейман, Д. Крони. – СПб.: Символ-Плюс, 2018. – 336 с., ил.

3. Нильсен, Дж., Бадер, К. Юзабилити. Методы и принципы / Дж. Нильсен, К. Бадер. – М.: Лаборатория знаний, 2020. – 328 с.

4. Гласс, Р. Фундаментальные принципы разработки ПО / Р. Гласс. – СПб.: Питер, 2021. – 448 с.

Гельвей И.Н., студент 313 группы
заочной формы получения образования
Научный руководитель – Матвейчик С.В.,
преподаватель

ЖЕНСКИЙ ОБРАЗ В ТВОРЧЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ БЕЛАРУСИ

Еще со времен существования древних цивилизаций образ женщины очаровывал творцов и вдохновлял их на создание произведений искусства. Каждый художник изображал женщину по-своему, в соответствии с духом времени и со своими личными представлениями и способностями. «Каждая картина рассказывает свою историю, в которой воспевается вечная молодость, любовь и красота» [1, с. 5].

Конечно, современная женщина уже очень отличается от той, которой вдохновлялись многие века тому назад, сегодня она совершенно другая: независимая, самостоятельная, активная, творческая. Неизменным осталось лишь одно: она до сих пор остается источником вдохновения для художников,