

skazat-startoval-v-minske-664264-2024/?ysclid=m8ne1kz9rl440631695. – Дата публ.: 27.09.2024.

5. Перцов: блогеры и журналисты должны сотрудничать ради будущего медиаландшафта страны // БЕЛТА : новости Беларуси. – URL: <https://belta.by/society/view/pertsov-blogery-i-zhurnalisty-dolzny-sotrudnichat-radi-buduschego-medialandshafta-strany-664407-2024/>. – Дата публ.: 27.09.2024.

6. Пищайкина, А. Н. Содержание понятий «гражданское воспитание» и гражданская позиция» / А. Н. Пищайкина // Современная наука: актуальные вопросы, достижения и инновации : сб. ст. XXXIII Междунар. науч.-практ. конф., г. Пенза, 20 окт. 2023 г. / Междунар. центр науч. сотрудничества «Наука и Просвещение» ; отв. ред. Г. Ю. Гуляев. – Пенза, 2023. – С. 39–41.

7. Эйсмонт на форуме «БлогБай»: Белтелерадиокомпания готова предоставить эфирное время для блогеров // БЕЛТА : новости Беларуси. – URL: <https://belta.by/society/view/ejsmont-na-forume-blogbaj-belteleradiokompanija-gotova-predostavit-efirnoe-vremja-dlja-blogerov-664310-2024/>. – Дата публ.: 27.09.2024.

8. Gray, J. Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts / J. Gray. – New York ; London : New York Univ. Press, 2010. – 264 p.

Пищик А.А., студент 408 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Федосова А.А.,
кандидат педагогических наук

РОЛЬ ПРОТОТИПИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

В современном мире наблюдается тенденция к увеличению востребованности мобильных приложений. Данная тенденция обусловлена повсеместным распространением мобильных устройств и их интеграцией в различные сферы жизнедеятельности человека, включая социальную, трудовую и образовательную. Мобильные приложения обеспечивают коммуникацию, оперативность в работе и доступ к онлайн-обучению, что делает их неотъемлемой частью повседневной жизни. Доступность мобильных устройств, даже в бюджетном сегменте, и развитие информационных технологий для разработки программного обеспечения обусловили рост популярности мобильных приложений [3, с. 7].

Целью данной статьи является уточнение роли этапа прототипирования в процессе разработки мобильных приложений.

Мобильные приложения представляют собой специализированное программное обеспечение, разработанное для мобильных устройств. Их функциональные возможности определяются рядом взаимосвязанных факторов, включая технические ограничения платформы разработки, потребности целевой аудитории в функциональности и удобстве использования, а также экономические аспекты, такие как модель монетизации приложения [4, с. 476]. Взаимодействие этих факторов определяет конечный функционал мобильного приложения и его конкурентоспособность.

Разработка мобильного приложения требует комплексного подхода. К основным этапам создания мобильного приложения относятся: уточнение идеи и исследование рынка (определение цели и целевой аудитории, анализ конкурентов, выявление трендов, формулирование уникального торгового предложения, анализ монетизации), определение стратегии и планирование деятельности (уточнение функциональности, выбор платформы, языков программирования, оценка бюджета и сроков выполнения каждого этапа), проектирование и дизайн (разработка прототипа, гайдлайнов), разработка ядра

приложения и пользовательского интерфейса, тестирование и доработка, размещение (подготовка приложения к публикации, загрузка приложения в магазины приложений), продвижение (реклама, работа с отзывами), поддержка и обновление (добавление нового функционала).

Прототипирование приложения осуществляется для уточнения функциональности, пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX). Под прототипированием понимается создание предварительной версии мобильного приложения, демонстрирующей основные функциональные возможности и пользовательский интерфейс с целью оценки и тестирования. На этапе прототипирования создается работающая, но чаще не в полном объеме, система, что позволяет увидеть и оценить более детальную картину устройства проекта [2, с. 1073].

Использование прототипов содействует выявлению потенциальных проблем и оптимизации процесса разработки, что приводит к значительной экономии ресурсов. Очевидными преимуществами прототипирования являются:

- визуализация результатов (прототип позволяет заинтересованным сторонам, включая заказчиков, разработчиков и конечных пользователей, получить наглядное представление о будущем информационном ресурсе, что способствует лучшему пониманию концепции и функциональности мобильного приложения);
- снижение рисков некорректной интерпретации требований мобильному приложению как со стороны разработчиков, так и заказчиков;
- повышение точности разработки (в процессе создания прототипа уточняются функциональные требования к мобильному приложению);
- адаптивность процесса (внесение изменений в концепцию и функциональность приложения на основе обратной связи, полученной от заказчиков);

– раннее обнаружение дефектов (выявление несоответствия в дизайне и работе системы на ранних этапах разработки, что значительно снижает затраты на исправление ошибок по сравнению с обнаружением дефектов на более поздних этапах).

Использование прототипов приводит к значительной экономии временных, человеческих и финансовых ресурсов в процессе разработки мобильных приложений. Прототипирование позволяет более эффективно планировать процесс разработки и избегать ненужных затрат времени и усилий на реализацию неэффективных решений. Раннее выявление ошибок и несоответствий позволяет не допустить переделок и доработок на поздних этапах разработки, что значительно сокращает объем малоэффективных трудовых затрат. Экономия времени и сокращение объема труда приводит к снижению общих финансовых затрат на разработку мобильных приложений.

При разработке прототипа важно понимать цель его создания. Т. Варфел предлагает классификацию моделей прототипирования, основанную на решаемых задачах: коммуникация между разными группами людей, которые вовлечены в реализацию мобильного приложения; улучшение или переработка существующего продукта, разработка его дополнительного функционала; демонстрация концепции проекта целевой аудитории; тестирование удобства интерфейса и функциональных возможностей мобильного приложения [1].

Выбор инструментов и методов прототипирования определяется спецификой разрабатываемой модели и целями создания прототипа. К числу основных методов прототипирования относятся: бумажное прототипирование, прототипирование с использованием специализированного программного обеспечения, а также прототипирование на базе графических программных пакетов. Каждый из перечисленных методов характеризуется уникальным набором свойств и областью оптимального применения.

Бумажное прототипирование является самым простым и доступным методом. Оно включает в себя рисование интерфейсов и взаимодействий на бумаге. Этот метод позволяет быстро и с минимальными финансовыми затратами создавать и изменять дизайн, что актуально на ранних стадиях разработки проекта. Еще одним преимуществом является отсутствие необходимости владения навыками работы с графическими редакторами и иным программным обеспечением. С другой стороны – на бумажном носителе труднее показать сложные взаимодействия и анимации. Бумажные прототипы не могут передать динамику и интерактивность, что ограничивает их полезность на поздних этапах разработки.

Прототипирование в специализированных программных решениях, таких как InVision Studio, Adobe XD, Marvel, обычно требует глубокого освоения программы. К преимуществам данного метода относятся широкие возможности для создания и демонстрации технического функционала мобильного приложения. Ограничением является детализация визуальной составляющей, в частности, отрисовка графических элементов высокого разрешения и сложной анимации.

Современные профессиональные графические редакторы, ориентированные на проектирование веб-сайтов, мобильных приложений и иных дизайн-проектов, предоставляют инструментарий, позволяющий адекватно репрезентировать дизайн-проект мобильного приложения с сохранением значимости функциональной составляющей. В качестве примера подобного программного обеспечения можно привести Figma.

Figma представляет собой интегрированную среду разработки, объединяющую функциональные возможности, необходимые для реализации комплексного дизайн-проекта, включая создание графических пользовательских интерфейсов (UI) любой сложности, проектирование пользовательского опыта (UX), разработку макетов и прототипирование, а также управление

компонентами. Данное программное обеспечение, являясь комбинацией специализированных инструментов, платформ и приложений, обеспечивает возможность создания логичного и интуитивно понятного дизайна с точки зрения UX/UI [5, с. 7].

Этап прототипирования при создании мобильного приложения играет важную роль, включая раннюю проверку функциональности, интерфейса и пользовательского опыта. Прототипирование позволяет на ранней стадии выявить потенциальные ошибки и неточности в дизайне и функционале, что минимизирует риски и сокращает затраты на исправление проблем на более поздних стадиях разработки. Этот процесс помогает разработчикам, заказчикам и пользователям лучше понять, как будет работать приложение, и обеспечивает возможность улучшения до начала этапа программирования. В результате прототипирование позволяет поддерживать качество конечного продукта, оптимизировать разработку и сокращать время и ресурсы на его создание.

Таким образом, прототипирование, являясь неотъемлемым этапом разработки мобильного приложения, играет важную роль в обеспечении качества конечного продукта. Данный этап предполагает раннюю верификацию функциональности, пользовательского интерфейса и пользовательского опыта, что позволяет идентифицировать потенциальные ошибки и несоответствия в дизайне и функциональности на начальных стадиях разработки. В результате минимизируются риски возникновения проблем на более поздних этапах, что приводит к сокращению временных и финансовых затрат на их устранение. Процесс прототипирования способствует формированию общего понимания принципов работы приложения между разработчиками, заказчиками и конечными пользователями, обеспечивая возможность внесения корректировок и улучшений до начала этапа непосредственного программирования. Следовательно, прототипирование способствует повышению качества

разрабатываемого приложения, оптимизации процесса разработки и снижению затрат времени и ресурсов, необходимых для его создания.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Варфел, Т. Прототипирование: практическое руководство / Т. Варфел ; пер. с англ. И. Лейко. – М. : Мани, Иванов и Фербер, 2013. – 240 с.
2. Дзюба, Т. В. Роль прототипирования в процессе разработки веб-ресурсов / Т. В. Дзюба // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. – 2017. – Т. 3, № 13. – С. 1073–1075.
3. Лазченко, В. Р. Особенности разработки мобильных приложений / В. Р. Лазченко // Форум молодых ученых. – 2018. – Т. 28, № 12. – С. 7–11.
4. Филипович, А. Р. Маркетинг мобильных приложений как основа эффективной коммуникации с целевой аудиторией / А. Р. Филипович // Наукосфера. – 2023. – № 5. – С. 476–483.
5. Хвостенко, Т. М. Figma - перспективный инструмент современного веб-дизайнера / Т. М. Хвостенко, Д. С. Великсар // Вестник образовательного консорциума Среднерусский университет. Информационные технологии. – 2019. – Т. 14, № 2. – С. 7–10.

Плавинская С.Н., студент 306 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Бабич Т.Н.,
кандидат искусствоведения, доцент

ОСОБЕННОСТИ ТРАКТОВКИ КОМИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В ОПЕРЕТТЕ «СВАДЬБА В МАЛИНОВКЕ»