

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ И ОБРАЗОВАНИЯ

Развитие рынка мобильных гаджетов привело к тому, что на сегодняшний день жизнь практически каждого человека связана с этими устройствами. Если еще несколько лет назад мобильные телефоны позволяли получать и отправлять сообщения, а также осуществлять и принимать звонки, то современные мобильные телефоны предоставляют своим пользователям гораздо больший круг возможностей.

Современные мобильные устройства позволяют своим пользователям прослушивать музыку, просматривать видео, доступ к сети Интернет, игры и огромное количество приложений. Именно приложения по большей части делают современные устройства настолько популярными и удобными. Мобильные приложения позволяют решать различные задачи: от редактирования фотографий до заказа еды из ресторана.

Целью создания мобильных приложений послужило решение автоматизировать большинство задач современного человека.

Массовое распространение мобильных приложений привело к массовому желанию людей заниматься их разработкой. Этому послужили следующие причины: популярность мобильных приложений, высокие заработные платы, интересная, сложная и творческая работа.

Для создания мобильного приложения разработчику необходимо пройти через несколько этапов: разработка, включающая в себя дизайн, обоснование концепции и выбор соответствующего решения; тестирование и ввод в эксплуатацию мобильного приложения. В связи с тем, что каждый из этих

этапов представляет собой довольно продолжительный и сложный процесс, предлагается рассмотреть этапы создания дизайна мобильного приложения для организации учебного процесса в учреждениях культуры и искусства, на основе “Белорусского государственного университета культуры и искусства”.

Мобильное приложение — это программное обеспечение, специально разработанное под конкретную мобильную платформу (iOS, Android, Windows Phone и т. д.). Предназначено для использования на смартфонах, фаблетах, планшетах, умных часах и других мобильных устройствах.

Мобильные приложения пишутся на языках программирования высокого уровня, а затем компилируются в машинный код операционной системы для получения максимальной производительности. Разработка приложений имеет свои особенности: мобильные устройства работают от батареи и комплектуются менее производительными процессорами, чем персональные компьютеры. Кроме того, современные смартфоны и планшеты повсеместно оснащены дополнительными устройствами, такими как гироскопы, акселерометры и фотокамеры, дающими уникальные возможности для расширения функционала приложения [2].

Обычно мобильные устройства продаются уже с некоторыми предустановленными приложениями. Остальные по желанию пользователя можно скачать (как платно, так и бесплатно) на специализированных сервисах: Apple AppStore, Google Play, Windows Phone Store и других. Первые магазины приложений, такие как Apple AppStore и Android Market, ставший впоследствии Google Play, появились в 2008 году. Спустя два года Американское диалектическое общество назвало термин «приложение» словом года [1].

По итогам 2020 года в каталогах двух самых крупных маркетов было порядка 3 млн приложений. Количество загрузок за один год превысило 300 миллионов [6].

Сегодня у каждой организации есть выбор в форме размещения информации. Очевидно, что ПК-версия сайта, это первое, что организация пытается разработать, однако на этом не стоит останавливаться.

Дополнительно разработав мобильное приложение, содержащее весь контент ПК-версии, можно получить множество преимуществ и плюсов. Одним из них является то, что приложение достаточно лишь один раз загрузить на мобильное устройство, и можно пользоваться им в любое время без подключения к интернету и повторного скачивания. Это особенно удобно в тех случаях, когда деньги на балансе телефона закончились, а приложением нужно срочно воспользоваться.

На базах учреждений культуры и искусства, мобильные приложения могут быть использованы для оперативного получения данных, в том числе информации о расписаний учебных занятий и их изменении, для уточнения сведений о местах проведения лекционных и аудиторных занятий, а также для оповещений о последних новостях данного учреждения [4].

Исходя из этого можно сделать вывод о том, что, использование приложений экономит время и избавляет от нудных ожиданий загрузки необходимых элементов (графика, изображение и ряд других), так как программа уже находится на телефоне в своём полном комплекте. Создатели приложений могут разработать приложения для мобильных, которые будут подходить отдельно для каждого типа мобильного телефона или планшета. Так, для разных устройств могут быть предусмотрены различные функции, но они всегда остаются полезными и актуальными для их владельцев. Пользователи приложения, как правило, устанавливают связь с нужным сайтом, оставаясь при этом в курсе всех происходящих событий и новостей определённой организации.

Актуальность мобильного приложения: наличие мобильного приложения на базе учреждения образования “Белорусский государственный университет культуры и искусства”, позволит решить проблему оперативного получения и добавления информации об изменении в расписании, а так в перспективе может служить для получения информации о последних новостях университета.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что, создание мобильного приложения “БГУКИ: Расписание” необходимо на базе данного учреждения образования. Оно решит проблему оперативного получения информации для сотрудников и студентов университета, упростит добавление и редактирование информации лицами, ответственными за информирование об изменении в расписании занятий в определенный период времени. Данное мобильное приложение должно быть спроектировано с учетом целей учреждения образования, его основных цветов, а также должно соответствовать всем удобствам для пользования. В дальнейшем приложение “БГУКИ: Расписание” может быть модернизировано, путём добавления нового функционала.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аксенов К. В. Обзор современных средств для разработки мобильных приложений // Новые информационные технологии в автоматизированных системах. 2014. №17. Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-sovremennyh-sredstv-dlya-razrabotki-mobilnyh-prilozheniy>.
2. Васильева К. Н., Хусаинова Г. Я. Обзор программных средств для разработки мобильных приложений // Colloquium-journal. 2020. №2 (54). Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-programmnyh-sredstv-dlya-razrabotki-mobilnyh-prilozheniy>.
3. Гаврилов Л. П. Инновационные технологии в коммерции и бизнесе: учебник для бакалавров / Л. П. Гаврилов. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 372 с.
4. Соколова В. В. Разработка мобильных приложений: Учебное пособие / Соколова В.В. – Томск: Изд-во Томского политех. университета, 2014. – 176 с.
5. Соколова В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений: учебное пособие для вузов /

В. В. Соколова. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – 175 с. – (Высшее образование).

6. Фадеев А. Ю., Волкова Е. А. Сравнительный анализ программного обеспечения для разработки мобильных приложений // Наука и перспективы. 2016. №3. Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/sravnitelnyu-analiz-programmnogo-obespecheniya-dlya-razrabotki-mobilnyh-prilozheniy>.

Смеляков В.Д., студент 205 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Линькова Н.А.,
преподаватель

ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НАРОДНОГО ХУДОЖНИКА БЕЛАРУСИ А. М. КИЩЕНКО (К 90-ЛЕТИЮ СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ)

Кищенко Александр Михайлович – народный художник БССР, мастер монументальной живописи, педагог и человек, внесший огромный вклад в развитие искусства Беларуси XX в. Своими работами в технике мозаики, монументальной живописи и гобелена он прославился не только на постсоветском пространстве, но и во всем мире.

Родился художник 13 мая 1933 года в поселке Белый колодец Богучарского района Воронежской области в России. С 1953 по 1960 год Александр Михайлович обучался на факультете монументальной живописи Львовского государственного института декоративно-прикладного искусства [1]. Вскоре после окончания университета переехал в Минск по приглашению Гаврилы Харитоновича Ващенко, который на тот момент возглавлял кафедру монументально-декоративного искусства в Белорусском театральном художественном институте (ныне Белорусская государственная академия искусств). С 1963 года по 1970 год работал преподавателем композиции и живописи в Белорусском театральном-художественном