

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ МОЛОДЫХ КРЕАТИВНЫХ ХУДОЖНИКОВ

Лемешевская Д.И.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: Василькова А.Н. – ассистент кафедры ИПиЭ

Аннотация. В работе описаны актуальность и функциональные задачи мобильного приложения, предоставляющего возможности социальной сети и совместно с этим галереи для цифровых произведений. Особенностью системы является возможность её функционирования в качестве полноценной социальной сети, совместно с бесплатным доступом ко всему функционалу приложения. Разработанная система позволяет общаться и продвигать свое творчество молодым креативным художникам.

Ключевые слова: социальная сеть, мессенджер, *Java*, *MySQL*, искусство, художник

Введение. В современном мире молодые художники испытывают проблемы с нахождением удобной социальной сети, предназначенной для их сферы деятельности. Она должна сочетать в себе как базовый функционал социальной сети, так и иметь особый функционал для пользователей, которые собираются выставлять свои работы и вести блоги на профессиональные темы. В социальных сетях сложно найти необходимый функционал, ориентированный на аудиторию художников. Поэтому была поставлена задача создания автоматизированной системы для решения данных проблем.

Основная часть. Мобильное приложение социальной сети для молодых креативных художников должна помочь найти им единый вариант способа для общения с единомышленниками и при этом служить платформой для размещения своих работ и привлечения аудитории для продвижения своих произведений. Приложение также может помочь автору получить обратную связь о своих работах, позволит наладить общение с заинтересованной аудиторией.

Рассмотрим показатели эффективности системы, которые будут определять степень ее эффективности и эргономичности. Данная система должна стать удобным и подходящим для сферы деятельности пользователей инструментов для общения и демонстрации своих работ с параллельным накапливанием аудитории и получения обратной связи от них, связанных с выкладываемыми работами. Аспект социальной сети также может помочь с общением как с единомышленниками, так и позволить работодателям искать подходящих авторов для проектов или самим художникам находить пользователей, желающих заказать у них работу.

Таким образом, можно выделить следующие показатели эргономичности системы:

- создание специфического плана демонстрации работ, ориентированного на аудиторию художников;
- упрощение работы по оформлению и ведения аккаунта;
- упрощение процесса организации обратной связи.

В качестве помощи для аудитории с выбором понравившихся им художников можно предусмотреть следующее: функция поиска, которая должна включать возможность отбора работ по фамилии автора, по жанру, по востребованности (количество лайков или просмотров). Страница автора может представлять собой области с информацией и галереей рисунков. Увидеть больше работ поможет в формировании лучшего впечатления о его/её способностях. Оценить большое количество работ поможет также и заказчикам, которые хотели бы приобрести у понравившегося художника работу.

На основе описанного выше функционала можно выделить следующие основные функции приложения:

- управление аккаунтом и его описанием;
- управление своими работами для художника;
- мессенджер для общения пользователей;
- форма обратной связи – комментарии и лайки.

Проектирование пользовательского интерфейса является начальным этапом разработки пользовательского интерфейса, когда распределяются функции приложения по экранам, определяются макеты экранов, содержимое, элементы управления и их поведение [1].

Общий стиль интерфейса мобильного устройства можно охарактеризовать как SIMP-интерфейс: «Экран – Пиктограмма – Меню – Указатель». На мобильных платформах под окнами понимаются элементы интерфейса, занимающие все пространство экрана устройства. Переход между такими окнами осуществляется при помощи графических элементов-навигаторов или перетягиванием их при помощи пальца (в основном большого) [2].

На рисунке 1 представлен скриншот экрана приложения с вариантами отклика, поиску по запросу и по категориям.

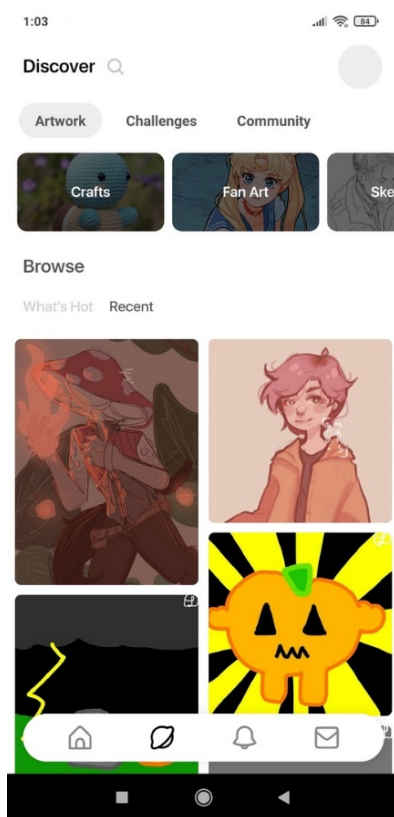


Рисунок 1 – Внешний вид вариантов поиска

Данным образом, при моделировании и в дальнейшем, разработки информационной системы мобильного приложения социальной сети для молодых художников необходимо было учесть следующее:

- создать удобный для использования и ориентирования функционал социальной сети типа мессенджер;
- структурировать базу данных;
- организовать удобный доступ к хранимым данным;
- автоматизировать демонстрацию работ для сокращения времени;
- автоматизировать поиск работ для сокращения времени.

Проанализировав ситуацию на рынке мобильных устройств, нельзя дать однозначный ответ на вопрос, какая ОС лучше подходит для разработки приложения.

Планируя приложение, хорошо представлять, какие возможности есть у каждой из платформ. Также необходимо понимать, кто входит в целевую аудиторию, какими устройствами пользуются эти люди. *Android* предлагает гибкость и большую аудиторию, которая довольно быстро растёт, *iOS* же отличается высокой скоростью разработки приложений и хорошей рентабельностью вложений [3].

Благодаря проведенному опросу среди аудитории художников по вопросу о наиболее частом использовании платформ, получен результат, свидетельствующий о преобладании пользователей платформы *Android*.

В связи с результатами опроса и исследования ситуации на рынке, приложение разработано для платформы *Android*. В дальнейшем, при большой популярности приложения, его можно будет переделать под *iOS*, чтобы охватить еще большее количество пользователей и предоставить свободный доступ для всех желающих.

Разработанное мобильное приложение реализовано на языке программирования *Java* [4] с использованием базы данных *MySQL* для платформы *Android*.

Заключение. В результате поставленной задачи был спроектирован эргономичный интерфейс мобильного приложения, обоснованы и реализованы программные решения. Этот продукт включает в себя возможности социальной сети, галереи графических работ художников, позволяет использовать удобный поиск и организовать подходящие условия для получения авторами обратной связи от их аудитории. Приложение позволит создать востребованную систему для пользователей из художественной сферы, совместно с этим упрощая общение с единомышленниками и показ своих работ.

Список литературы

1. Брусенцова, Т. П. Проектирование интерфейсов пользователя: пособие для студ. вузов по спец. 1-47 01 02 "Дизайн электронных и веб-изданий" / Т. П. Брусенцова, Т. В. Кишкурно. – Минск: БГТУ, 2019. – 170 с.
2. Студенческие реферативные статьи и материалы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studref.com/>. – Дата доступа: 27.02.2023.
3. Разработка мобильных приложений для бизнеса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://punicapp.com/>. – Дата доступа: 28.02.2023.
4. Библиотека программиста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://proglib.io/>. – Дата доступа: 28.02.2023.

UDC [004.42:621.395.62]:75

MOBILE APPLICATION FOR A SOCIAL NETWORK OF YOUNG CREATIVE ARTISTS

Lemiasheuskaya D.I.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Vasilkova A.N. – assistant of the Department of EPE

Annotation. The article describes the relevance and functional tasks of the mobile application, providing possibilities of social network and together with this gallery for digital works. A feature of the system is its ability to function as a full-fledged social network, together with free access to the entire application functionality. The developed system allows young creative artists to communicate and promote their creativity.

Keywords: social network, messenger, Java, MySQL, art, artist