

УДК 004.415.25

**МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «МУЗЕИ МИНСКА»**

Ивончик А.Ю.

Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»  
филиал «Минский радиотехнический колледж»,  
г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: Гавриленко В.С. – преподаватель

**Аннотация.** Установлен факт снижения популярности музеев. В качестве варианта возможного решения предложено мобильное приложение «Музеи Минска». Рассмотрен рынок и существующие аналоги, в результате чего выявлена рациональность разработки мобильного приложения.

**Ключевые слова:** мобильное приложение, музеи, культура

**Введение.** На современном этапе развития общества становится все яснее, что будущее государств и судьбы новых поколений напрямую зависят от возможности людей сохранить и приумножить культурное наследие своей страны. А наиболее значительную роль в сохранении культурно-исторического наследия и приобщении к нему современного человека, эстетическом воспитании общества играют именно музеи.

Музеи составляют огромную часть культурно-просветительской жизни общества посредством интерпретации музейных коллекций, сохранения предметов старины и пропаганды историко-культурного наследия. Они являются одним из главных звеньев в патриотическом воспитании молодежи, выступая в качестве памяти истории.

К сожалению, сейчас в сознании людей музеи представляются как нечто консервативное и потому не слишком интересное. Именно из-за такой укоренившейся идеи музеи сейчас не пользуются той же популярностью, что раньше. Количество музеев увеличивается постоянно, однако многие люди могут даже не догадываться, насколько интересные места можно найти и посетить в их городе.

**Основная часть.** В качестве варианта решения описанной проблемы можно рассматривать мобильное приложение «Музеи Минска». Его основная цель – увеличение посещаемости различных музеев Минска, отличающихся друг от друга как направленностью, так и популярностью, а также стимулирование белорусов к изучению культуры и наследия Родного Края, а туристов – к культурному познанию о Беларуси.

Блок-схема работы мобильного приложения «Музеи Минска» представлена на рисунке 1.

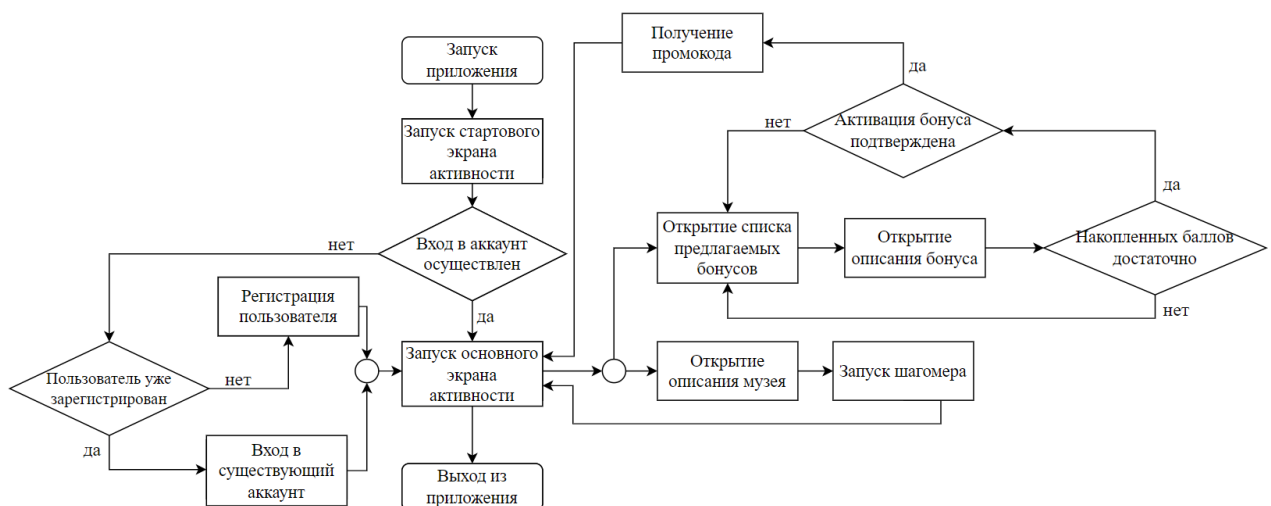


Рисунок 1 – Блок-схема приложения

При запуске приложения отображается стартовый экран активности, на котором вначале открывается анимированная иконка, а затем отображается окно регистрации пользователя. В приложение подключена глобальная база данных, поэтому для его использования пользователю требуется пройти регистрацию, указав адрес своей электронной почты и ввести придуманный пароль. В дальнейшем осуществлять вход в аккаунт на данном устройстве необходимости не будет.

После регистрации нового аккаунта или входа в уже существующий запускается основной экран деятельности приложения, представляющий собой карту с нанесенными на нее метками, обозначающими местоположение музеев, предлагаемых пользователям к посещению. Интерфейс основного экрана активности приложения представлен на рисунке 2.

При нажатии на отметку музея открывается фрагмент, содержащий в себе краткую информацию о выбранном музее, которая может заинтересовать пользователей, его режим работы, а также адрес и контактную информацию (внешний вид фрагмента показан на рисунке 3).



Рисунок 2 – Интерфейс основного экрана приложения



Рисунок 3 – Фрагмент, содержащий описание музея на русском языке

Вся информация в приложении представлена в двух вариантах: на русском и английском языках. Смена языков осуществляется посредством локализации в зависимости от языка системы мобильного устройства. При необходимости осуществить смену языка можно на главном экране деятельности с помощью специальной кнопки, при нажатии на которую происходит переключения языка. Фрагмент с описанием музея на английском языке показан на рисунке 4.

По окончании посещения любого из представленных музеев пользователю потребуется отметить место как посещенное. Для этого необходимо запустить режим посещения, при активации которого начинается определение местоположения пользователя в фоновом режиме (что означает, что для полноценной работы приложения требуется доступ к местоположению) и работа шагомера, также реализованного в приложении.

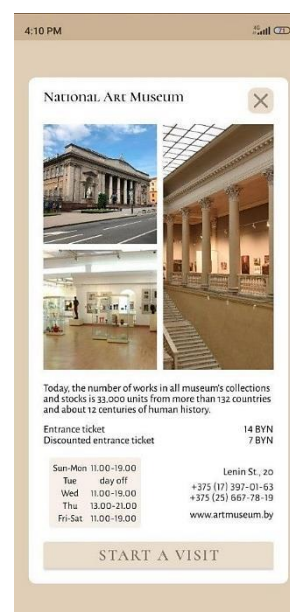


Рисунок 4 – Фрагмент, содержащий описание музея на английском языке

Музей считается посещенным только при условии, что была выполнена установленная норма шагов в заданной области.

Достижение конечной цели требует каким-либо образом мотивировать потенциальных пользователей не только просто посещать музеи, но и использовать при этом разработанное приложение. Для этого в нем реализована система баллов. При выполнении перечисленных выше условий, по окончании посещения пользователю начисляются баллы приложения, которые в дальнейшем могут быть использованы для получения различных бонусов вне приложения (например, для получения скидки в кофейне).

Для получения таких бонусов пользователю необходимо перейти из основного экрана активности в экран деятельности со списком всех предложенных бонусов. При выборе любого из них пользователю открывается окно с информацией о выбранном бонусе, где он может либо активировать его, либо вернуться к просмотру списка. При активации осуществляется проверка количества баллов у пользователя и, при наличии необходимого количества для приобретения выбранного бонуса, они будут списаны со счета пользователя, а также выведен промокод, по которому бонус может быть получен.

Сейчас полные аналоги представленного приложения на рынке отсутствуют. Одна часть схожих по тематике приложений представляет собой приложения какого-либо конкретного музея, а другая, являющаяся большей, предоставляет пользователям гид по городу или целой стране, чаще всего без акцента на музеи, а направленная на посещение самых известных достопримечательностей.

Наиболее схожим приложением можно назвать Глобус Беларуси, использующий материалы веб-сайта Глобус Беларуси [1]. Интерфейс этого приложения достаточно приближен к интерфейсу предлагаемого приложения, поскольку также представляет из себя карту с отметками мест, которые предлагаются к посещению. Тем не менее в Глобусе Беларуси практически не представлены музеи, а собрано большое количество различного рода достопримечательностей и исторических мест.

Приложение «Музеи Минска» в первую очередь нацелено на использование молодежью, поскольку бонусы, которые предлагаются получить за накопленные балы, наиболее актуальны именно для молодых людей. Тем не менее, применение данного приложения смогут найти люди всех возрастных категорий. Молодые люди смогут интересно организовать свой досуг, родители – выбрать интересные места, посещение которых принесет детям не только удовольствие, но и пользу, а более старшее поколение – узнать о новых и современных музеях.

**Заключение.** Мобильное приложение «Музеи Минска» выступает не только способом увеличения популярности музеев, но и отличным средством для повышения уровня культурного развития как жителей столицы, так и ее гостей, которые смогут узнать о менее известных, но от этого не менее интересных местах. С помощью данного приложения люди получат возможность выбрать для посещения те места, которые представляют для них наибольший интерес. А существующая система баллов поможет мотивировать пользователей к посещению музеев в их свободное время в качестве досуга.

### **Список литературы**

1. Глобус Беларуси Архитектурные и иные достопримечательности Беларуси [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://globustut.by/> – Дата доступа: 07.03.2023.

UDC 004.415.25

## **MOBILE APPLICATION “MINSK MUSEUMS”**

*Ivonchik A.Y.*

*Educational institution "Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics"  
branch "Minsk Radio Engineering College", Minsk, Republic of Belarus*

Scientific supervisor Gavrilenko V.S. – teacher

**Annotation.** The fact of the decline of the popularity of museums has been established. The mobile application “Minsk Museums” is proposed as a possible solution. The marketplace and existing analogues are considered. As a result, the rationality of mobile application development was detected.

**Keywords:** mobile application, museums, culture