

4. Портрет российского читателя — 2020 // ВЦИОМ. URL: https://wciom.ru/fileadmin/file/reports_conferences/2020/300120_Knizhnyi_rynok_Rossii.pdf (дата обращения: 21.01.2021).

5. Золотарёв Д. Как технологии и интернет изменили наше восприятие информации // Дизайн-кабак. URL: <https://cutt.ly/rj50АпarrA> (дата обращения: 22.01.2021).

УДК 070

Яна Валерьевна Павлова,

студентка 3-го курса

Наталья Юрьевна Сероштанова

старший преподаватель

Екатеринбургская академия современного искусства (институт)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ ДЛЯ МУЗЕЯ

Аннотация. В данной статье описаны этапы и специфика разработки мобильного приложения для учреждений культуры.

Ключевые слова: мобильное приложение, культура, информационные технологии, учреждение культуры, музей.

Yana Pavlova,

Natalia Seroshtanova,

Ekaterinburg Academy of Contemporary Art

DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION FOR USE IN MUSEUM

Abstract. This article describes the stages and specifics of developing a mobile application for cultural institutions.

Keywords: mobile application, culture, information technology, cultural institutions, museum.

Сохранение и развитие единого культурного пространства России, в том числе путем использования цифровых коммуникационных технологий для обеспечения доступа граждан к культурным ценностям, является одной из задач государственной культурной политики в области осуществления всех видов культурной деятельности и развития связанных с ними индустрий [1, с. 10]. Поэтому использование мобильных приложений актуально для учреждений культуры.

Мобильные приложения могут быть как и развлекательного типа (игры, использование видеоконтента, аудиоконтента и мультимедиа), так и информационного (справочные материалы, базы данных), и навигационного, а также могут быть и средствами коммуникации (чаты, форумы как между пользователями, так и между сотрудниками). Также они могут работать как инструмент рекламы или система для продажи или бронирования билетов на мероприятие. Еще одним достоинством является простой доступ в сеть Интернет.

Преимущества создания мобильного приложения:

- повышение информированности потенциальных посетителей учреждения;
- привлечение за счет разных бонусов (скидок, подарков, интерактивов);
- дополнительные функции (уведомление о начале мероприятия);
- сбор информации об интересах пользователя и рекомендации похожих мероприятий;
- доступная справочная информация (например, о картине из галереи) и т. д. [2, с. 73]

Жизненный цикл мобильного приложения для использования в учреждениях культуры такой же, как и любого другого программного обеспечения: аналитика, проектирование, разработка, тестирование и сопровождение.

Рассмотрим пример разработки приложения на устройство на платформе Android.

Для начала исполнитель должен выбрать язык программирования, чаще всего это Java, C++, C#. Android основан на Java, и этот язык имеет множество библиотек под Android и большинство функций ранее созданных C++/C# [3, с. 2].

Программист может создавать код в разных IDE (интегрированная среда разработки), которые поддерживают необходимые компоненты для разработки мобильных приложений [4, с. 2–6]: Eclipse, Android Studio, Visual Studio, IntelliJ, Xcode (для iOS) и др.

Важный этап разработки — тестирование и отладка.

Этап сопровождения мобильного приложения происходит для того, чтобы обучить системных администраторов и других сотрудников новой программе, а также для тестирования и исправления ошибок, добавления обновлений, добавления контента, распространения и т. п.

Таким образом, мобильные приложения могут использоваться и в социально-культурной сфере для разных функций (интерактив, коммуникация, реклама, продажа и бронирование билетов на мероприятие и т. д.).

Литература

1. Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» // Администрация Президента России. URL: <http://kremlin.ru/acts/bank/39208/page/1> (дата обращения: 04.10.2020).

2. *Арсев А. А.* PR и реклама в повышении лояльности клиентов учреждения культуры // Электронная библиотека УрГПУ. URL: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/12268/2/Arsev.pdf> (дата обращения: 04.10.2020).

3. *Хю Н. Б.* Программирование мобильного приложения // Научная электронная библиотека «Киберленинка». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/programmirovanie-mobilnogo-prilozheniya/viewer> (дата обращения: 04.10.2020).

4. *Аксенов К. В.* Обзор современных средств разработки мобильных приложений // Научная электронная библиотека «Киберленинка». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-sovremennyh-sredstv-dlya-razrabotki-mobilnyh-prilozheniy/viewer> (дата обращения: 04.10.2020).