

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «СИСТЕМА ПУТЕШЕСТВИЙ»

Сарока Е.И.

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

Научный руководитель: Коркин Л.Р. – ассистент кафедры ИПиЭ

Аннотация. Статья посвящена вопросам создания и продвижения мобильного приложения системы путешествий. В ней рассматриваются основные задачи, стоящие перед данными мобильными приложениями. Приводится анализ функционирования мобильного приложения с возможными рекомендациями по устранению типичных ошибок при его продвижении.

Ключевые слова: мобильное приложение, продвижение мобильных приложений, путешествия

Введение. Современный уровень развития мобильной техники позволяет создавать новые поисковые технологии в различных сферах научной и практической деятельности. Одной из таких сфер стал туризм – вид путешествий, совершаемых для отдыха и с образовательными целями.

Разработка такого удобного мобильного сервиса позволяет человеку быстро хранить и систематизировать свои воспоминания и подробности касательно их путешествий.

Основная часть. Алгоритм разработки мобильного приложения системы путешествий включает в себя следующие основные стадии[2]: Задание целей и разработка технического задания; Создание дизайн-проекта; Верстка мобильного приложения; Наполнение мобильного приложения информацией; Тестирование работы мобильного приложения; Предоставление общего доступа к мобильному приложению, продвижение мобильного приложения.

На основе вышеуказанного алгоритма представляется возможным выявление ключевых особенностей каждого этапа на основании анализа готового продукта. В качестве материала для исследования было выбрано мобильное приложение для путешественников Instagram.

Этап 1. Задание целей и разработка технического задания. Основная цель мобильного приложения Instagram – обеспечить взаимодействие «медийное лицо-подписчик»[1]. Таким образом, мобильное приложение призвано решить ряд конкретных задач, формулируемых на основе потребностей как медийных лиц, так и подписчиков, а именно:

1 Поиск инфлюенсера. Пользователи должны иметь возможность искать инфлюенсеров по различным критериям, таким как хештег, геопозиция, ник, популярность среди других пользователей и т.д.

2 Отображение информации о инфлюенсере. После поиска пользователь должен иметь возможность посмотреть подробную информацию о инфлюенсере, такую как его опыт путешествий, эмоции и отзывы о местах.

3 Выбор места. После того, как пользователь выбрал инфлюенсера, у него должна быть возможность оставить заявку на оформление ретрира-путешествия.

4 Оставление отзывов о ретрите.

5 Возможность участия в работе мобильного приложения в качестве инфлюенсера. Пользователи, рассматривающие проект как возможность привлечения подписчиков, должны иметь возможность подачи заявки на регистрацию в качестве инфлюенсера платформы.

Этап 2. Создание дизайн-проекта. Дизайн мобильного приложения должен быть удобным как для пользователей-подписчиков, так и для пользователей-инфлюенсеров. Он должен включать в себя простой и лаконичный дизайн интерфейса, который поможет пользователям легко находить необходимые функции. На платформе Instagram требование лаконичности реализовано посредством интуитивно понятного фильтра для поиска инфлюенсеров, содержащего только самые необходимые параметры (рисунок 1):

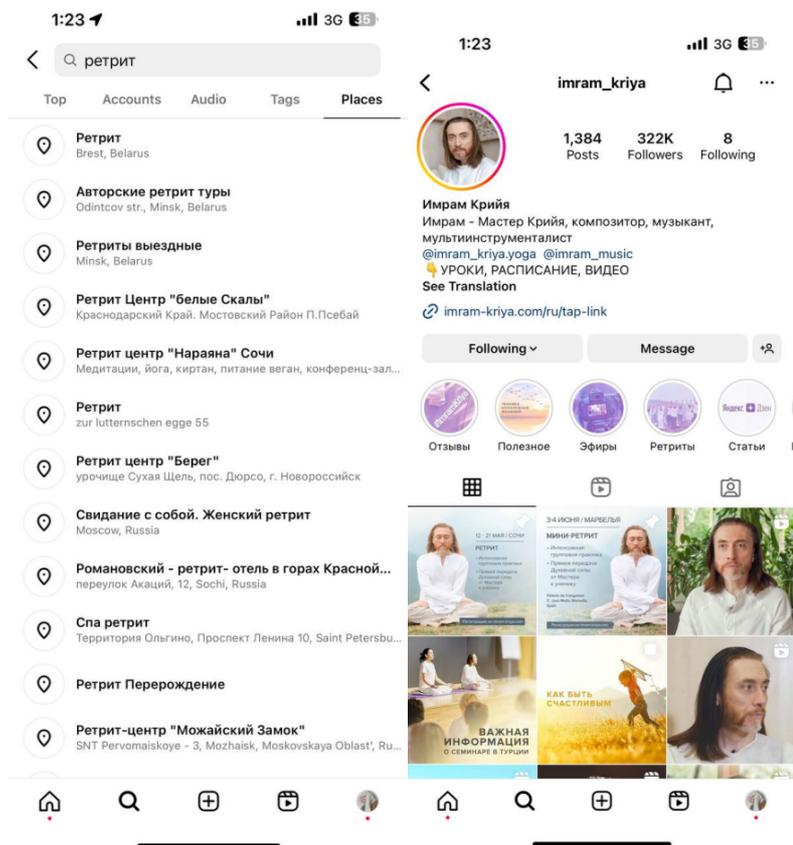


Рисунок 1 – Дизайн фильтров для поиска ретритов и поле персональной информации инфлюенсера

Дизайн раздела подчинен выполнению следующих основных задач: предоставление информации об имени и фамилии инфлюенсера, предмете блога, уровне популярности (количественные параметры дополнены визуальной репрезентацией в виде категории, к которой относится профиль) и стоимости ретрита; возможность просмотра фото ретритов; возможность сразу оставить заявку на ретрит с выбранным инфлюенсером посредством кнопки «Написать» (рисунок 1):

Приложение должно быть адаптивным и корректно отображаться на устройствах разных размеров. В проекте Instagram данная задача реализована посредством компьютерной версии сервиса.

Дизайн-проект сервиса также удовлетворяет требованию привлекательной графики и стилевому единообразию элементов интерфейса, таких как кнопки, иконки, шрифты и цветовая схема. Графический дизайн мобильного приложения выполнен в светлом цветовом решении с использованием контрастных цветов для акцентирования внимания на элементах интерфейса, что делает сервис простым и понятным для пользователей.

Этап 3. Верстка мобильного приложения. Для разработки мобильного приложения по поиску ретритов были использованы языки программирования Swift, Swift-UI и Objective-C. Для верстки интерфейса сайта был использован Swift-UI, для оформления страниц – Swift, а для добавления динамичности и взаимодействия между элементами страницы – Objective-C [3, 4, 5].

С помощью Swift-UI была решена задача определения структуры мобильного приложения, включая текст, изображения и другие элементы, такие как кнопки и поля ввода. С помощью Swift были решены задачи оформления элементов страницы, включая текст, цвета, шрифты, размеры и расположение элементов.

Этап 4. Наполнение мобильного приложения информацией. Для достижения максимальной информативности и привлекательности веб-сервиса Instagram для пользователей, были выделены следующие категории контентного наполнения:

На главной странице размещена информация о инфлюенсерах и их ретритах. Также были созданы фильтры, которые позволяют получить представление обо всех категориях ретритов, по которым можно найти инфлюенсера. Каждый инфлюенсер имеет свой аккаунт-страницу, где описываются его посещенные ретриты, опыт путешествий, цены, возможность ретритов онлайн или только офлайн. Также присутствует возможность просмотра отзывов о других ретритах. Для удобства пользователей были созданы фильтры поиска, которые позволяют быстро находить нужных инфлюенсеров и ретриты.

Заключение. В статье были рассмотрены основные задачи, стоящие перед разработчиками мобильного приложения системы путешествий по поиску ретритов. Можно сделать вывод, что основные этапы и требования разработки мобильного приложения подобного назначения совпадают с общими алгоритмами разработки, при этом выполнение определенных специфических задач требует внесения корректировки на ряде этапов, в особенности разработки технического задания, контентного наполнения и создания дизайн-проекта.

Список литературы

1. Налоговый кодекс Республики Беларусь (Особенная часть) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=hk0900071> – Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – Дата доступа 06.03.2023.
2. 7 шагов разработки мобильного приложения: руководство к использованию [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://xbsoftware.ru/blog/protsess-razrabotki-saitov-rukovodstvo/>. – Дата доступа 06.03.2023.
3. К вопросу о веб-разработках / Д.А. Арисова, С.В. Чернова // Вестник науки и образования. – 2018. – № 15(51). Часть 2.– С. 24-26.
4. Дакетт Джон. Swift и Swift-UI. Интерактивная разработка / Джон Дакетт [пер. с англ. М.А. Райтмана]. // М.: Издательство «Э», 2017. 640 с.
5. Дакетт Джон. Objective-C. Разработка и кроссплатформенных приложений / Джон Дакетт [пер. с англ. М.А. Райтмана]. // М.: Издательство «Э», 2013. 480 с.

UDC 004.774

FEATURES OF DEVELOPING OF THE MOBILE APPLICATION TRAVEL SYSTEM

Saroka E.I.

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

Korkin L.R. – assistant of the Department of EPE

Annotation. The article is devoted to the creation and promotion of travel system for retreats. It discusses the main tasks for creating such apps. An analysis of the functioning of the app with possible recommendations for its promotion is given.

Keywords: mobile app, app development, tutors