

О. И. Камейша, К. В. Мудраков
(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

РАЗРАБОТКА ЛЕНДИНГ-ОБОЛОЧКИ И УПРАВЛЕНИЕ КОНТЕНТОМ МУЗЕЕВ ГГУ

В настоящее время люди чаще сталкиваются с такой проблемой, как невозможность посетить тот или иной музей. Причины этой проблемы разные. Решением таких трудностей является разработка виртуальных туров по музеям и их удобное отображение для пользователя, в нашем случае — музей ГГУ. Для реализации разработана IDEF0

Материалы XXII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 25 – 27 марта 2019 г.

диаграмма общего уровня (рис. 1), по которой производилась дальнейшая разработка и оптимизация ресурса. Анализируя диаграмму видно, какие нужны ресурсы и параметры для успешной разработки лэндинг-оболочки музеев ГГУ им. Ф. Скорины.

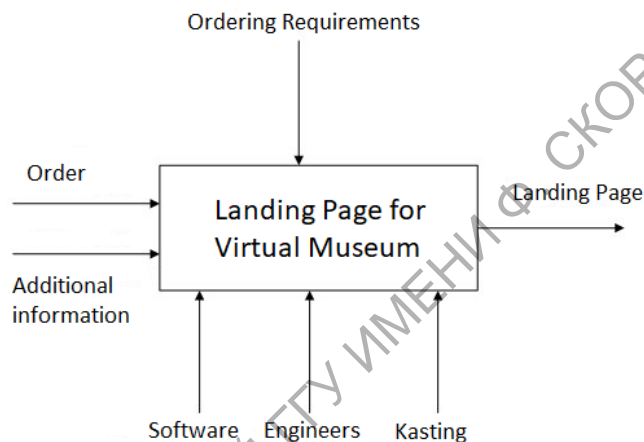


Рисунок 1 – Пример разработанной панели управления

Рассмотрев ее более подробно, можно увидеть, что входные параметры – это заказ и дополнительная сопутствующая информация от заказчика. Далее на стрелке управления показано ожидания от проекта и необходимая реализация. Посмотрев вход механизма, мы видим, что там находятся три параметра: ПО, разработчики и кастинг. К программному обеспечению относятся такие продукты как Easyrano Tourweaver Professional Edition, PTGui, Adobe Photoshop и др. Следующими идут разработчики, выполняющие работу по разработке макетов и решений, согласно требованиям. И последняя стрелка – кастинг. На этом этапе производится выбор вариантов, наиболее удовлетворяющих требованиям заказчика. И на стрелке выходы получается готовый продукт. Далее была разработана подробная диаграмма, с подробным описанием каждого этапа разработки.