

Проанализировав опыт использования систем ДО, мы пришли к выводу, что необходимый уровень «безопасности учебного процесса» обеспечивает только использование собственной, локально инсталлированной платформы. Выбор был сделан в пользу Open edX, которая предлагает обширный выбор инструментов для конструирования курсов, доступ к базам данных, содержащим подробную информацию о ходе учебного процесса и выполнении учебных поручений. Аналитика может быть основана на данных LOG-файлов и базы данных и проводиться с помощью модулей самой платформы, без участия сторонних программ.

А. В. Вакулина, К. С. Курочка
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЭКСКУРСИИ ПО ГАЛЕРЕЕ УТРАЧЕННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Система виртуальной реальности представляет собой комплекс технических средств, позволяющих погрузить пользователя в виртуальное трехмерное окружение, которое проектируется программными средствами создания трехмерной графики. Такая система создает реалистичный эффект присутствия в другом мире и помогает увидеть и взаимодействовать как с существующими, так и с несуществующими предметами.

Многие музеи и галереи мира используют технологии виртуальной реальности для проведения экскурсий и туров по своим экспозициям для тех, кто хочет ознакомиться с произведениями искусства, не выходя из дома [1]. Археологи и искусствоведы имеют достаточно информации для воссоздания утраченных архитектурных и художественных произведений.

Система виртуальной реальности для проведения экскурсии по галерее утраченных художественных произведений будет разработана программными средствами Blender 3D и Unity для шлемов виртуальной реальности и персональных компьютеров, поддерживающих технологию Windows Mixed Reality. В ней будет реализована возможность перемещения по выставке, масштабирование и просмотр произ-

Материалы XXIV Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 22–24 марта 2021 г.

ведений, аудиогид, текстовая и видеоинформация, а также игровой элемент в виде викторины, в котором будет происходить проверка усвоенной пользователем информации.

Данная система будет нести образовательный характер и позволит ознакомиться с произведениями искусства, которые невозможно увидеть ни в одной экспозиции мира.

Литература

1 Системы виртуальной реальности [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <http://ve-group.ru/vr-systems/>. – Дата доступа: 16.02.2021.

Д. И. Вансович, Н. А. Кондратьева
(БНТУ, Минск)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ РАСПИСАНИЯ В ПРОГРАММЕ ANDROID STUDIO

Основной целью данной работы является разработка удобного и быстрого программного средства «Расписание занятий студентов БНТУ» под мобильную систему Android, предлагающего пользователю следующий функционал: просматривать расписание своей группы; переключаться между неделями учёбы; изменять группу и факультет университета (БНТУ). Так же в программном обеспечении должно быть предусмотрено, то, что каждый раз при открытии расписания происходит его обновление, без участия пользователя. Расписание для каждой группы может редактироваться пользователями, которые имеют определённые права на специальном веб-сайте.

Для достижения поставленных целей и получения необходимого программного продукта были проделаны следующие этапы работы:

1. Анализ приложений-конкурентов.
2. Разработка каркасного мобильного приложения.
3. Разработка сервера.
4. Проектирование базы данных.
5. Разработка специального веб-сайта.
6. Установление связи между мобильным приложением и сервером.
7. Тестирование и отладка программного обеспечения.