Трифонов Т.Ю., Сорочкина А.А.

Особенности взаимодействия аудитории и мобильных приложений в повседневной жизни

*Донской Государственный Технический Университет
(Россия, Ростов-на-Дону)*

doi:10.18411/spc-22-11-2017-03

idsp: 000001:spc-22-11-2017-03

Сегодня особенности использования мобильных приложений является актуальной темой в мировом научном дискурсе. Рост рынка мобильных устройств уже перестал быть линейным. Количество крупных участников на данный момент увеличилось в несколько раз по сравнению с началом 2000-х. А уже в середине нулевых годов для мобильных устройств стали разрабатываться различные приложения, нацеленные на решение локальных задач, зачастую не связанных с доступом в сеть Интернет. В то же время, наблюдался рост рынка мобильного интернета, что привело к увеличению количества приложений, ориентированных на работу в режиме онлайн.

По данным работы «Актуальность разработки под android» Кузина С.О.: количество мобильных устройств еще в 2013 году стало эквивалентно количеству людей, живущих на Земле [1, с. 99]. Следовательно, на одного человека приходилось по одному мобильному устройству. Что говорит о широком распространении смартфонов. В связи с чем, проблема разработки мобильных приложений актуальна на сегодняшний день.

По данным исследования IAB, проводившегося в 2017 году в 18 странах (в том числе и в России) заметна высочайшая частота использования мобильных устройств по всему миру. Каждая страна была представлена 200 респондентами – пользователями смартфонов, регулярно выходящими в интернет посредством мобильных устройств. 63% опрошенных по крайней мере каждые 30 минут используют мобильное устройство, чтобы выйти в интернет, сделать звонок или просто проверить время; ну а 20% не могут обойтись без смартфона и 5 минут.

Два гиганта мобильной разработки Android и iOS доминируют на глобальном рынке смартфонов. Согласно исследованию Gartner, 87,8% проданных в третьем квартале 2016 года смартфонов — доля Android. Этот показатель на 3,1% выше, чем год назад. Доля рынка iOS — 11,5% (на 2% ниже, чем в 2015). И хотя этот показатель пренебрежимо мал для уже охваченной огромной доли рынка, этот рост очень ослабляет позиции других игроков рынка. Windows, на чьем счету 0,4% от всех проданных смартфонов, в гонке мобильных платформ финишировала третьей со снижением своей доли на 2,5% за год.

Отсюда можно сделать вывод, что взрывной рост рынка мобильных приложений в ближайшее время сохранится. Несмотря на усиливающуюся конкуренцию в отрасли, разработчики применяют новые методы монетизации и создают все более интересные и полезные решения для пользователей.

Мобильные приложения захватывают практически все сферы жизни человека. Это приводит к тому, что потенциальный пользователь не представляет своего обычного дня без них.

Использование мобильных устройств сильно упрощает жизнь. При помощи приложений можно делать всё: начиная от чтения обычных кулинарных рецептов и заканчивая заключением сделок в крупных масштабах. Поэтому многие владельцы современных мобильных устройств используют их в качестве своих помощников в повседневной жизни. Например, работают с приложениями для создания расписаний, написания заметок, установок напоминаний и будильников и т.д. Концептуальной целью продукта является облегчение жизни и деятельности человека.

В работе «Оценка влияния мобильных приложений на потребительское поле пользователей» Трохова В.В. утверждает, что «различные мобильные приложения помогают пользователям в организации своей деятельности в плане наиболее рационального использования временных ресурсов. За счет чего растет производительность человеческой деятельности, которую в данном случае можно выразить через количество целерациональных действий в единицу времени» [2, с. 32].

Любое мобильное приложение - это визитка, которая вручается постоянным клиентам, и оно должно решать одну из трех задач пользователя:

1. Увлекательное времяпровождение;
2. Осуществление доступа в интернет за неимением других способов;
3. Возможность получить нужную информацию в короткий промежуток времени.

Мобильные приложения дают пользователям возможность согласовывать свои действия друг с другом и тем самым повышать эффективность как индивидуальной, так и совместной деятельности. В период динамичной жизнедеятельности это играет важную роль. К примеру, как отмечает Трохова В.В., посредством мобильных приложений различных социальных сетей пользователь не только может активно выражать свое мнение в межличностной, групповой и массовой коммуникации, но и формировать и поддерживать собственный образ в виртуальном пространстве [2, с. 33].

Таким образом, проведенное исследование использования мобильных приложений в повседневной жизни дает возможность утверждать, что потребители уже не могут представить жизни без своих устройств. В том числе и для решения локальных задач. Таких как: просмотр местонахождения на карте, просмотр рецептов, заметки, будильник и т.д. Соответственно для разработки мобильного приложения следует уделять особое внимание новым технологиям, интересным и необычным решениям в дизайне, а также повышенной ориентированности на пользователей.

1. Кузин С.О. Актуальность разработки под android. Статья // Высшая школа, 2016. – С. 99 - 100.
2. Трохова В.В. Оценка влияния мобильных приложений на потребительское поле. Статья. // Студенческий научный журнал. Н., 2017. – С. 32-35.
3. Данилов А.Р. Роль мобильных приложений в жизни современного человека // Скиф. Вопросы студенческой науки. К., 2017.
4. Дегтяренко И. А., Бурмистров И. В., Леонова А. Б. Методика оценки удовлетворенности пользователей интерфейсом. Статья.// Журнал Вестник Московского университета. Серия 14: Психология, 2012.
5. Захарова Л.Н., Аврамчиков В.М. Развитие инноваций в сфере программирования: операционная система android и перспективы ее использования. Статья // Вестник Красноярского государственного аграрного университета, 2016.

Турсумбаева А.Ф., Нурбекова А.Х., Мименбаева А.Б.

Технология создания интернет-магазина электронных учебных изданий

*Казахский агротехнический университет им.С.Сейфуллина
(Казахстан, Астана)*

doi:10.18411/spc-22-11-2017-04

idsp: 000001:spc-22-11-2017-04

Аннотация

Данная тема обусловлена создавшимся на сегодняшний день на мировом, и, в частности, на казахстанском сегменте виртуального рынка резкого скачка онлайн продаж. Информатизация образования предполагает использование ЭУИ по всем изучаемым дисциплинам. Содержание ЭУИ должен соответствовать ГОСО данной дисциплины, а технические параметры должны соответствовать государственному стандарту.