

**Я. П. Драченко
М. Д. Кренцін
А. С. Штокал
Д. В. Лудан
Я. А. Цвях
В. В. Войтко**

Розробка інтерактивного мобільного додатку для організації квестів

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Розглянуто побудову програмного сервісу, призначеного для організації квестів.

Ключові слова: мобільний додаток, програмний сервіс, організація квестів.

Abstract

The article discusses building a software service designed to organize quests.

Keywords: mobile application, software service, to organize quests.

Вступ

Розвиток мобільних пристроїв обумовлює популярність мобільних додатків, які допомагають у повсякденному житті [1-2]. Ідеєю розробки проекту є створення мобільного додатку для організації і проведення квестів, що забезпечить можливість активного відпочинку молоді та дозволить ефективну піар-компанію закладів харчування та відпочинку.

Мета дослідження – поєднати ефективний спосіб проведення піар-стратегій щодо підвищення відвідуваності закладів відпочинку із заохоченням молоді до активного проведення часу.

Об'єктом дослідження є регуляція економічної стабільності закладів та дозвілля молоді.

Предметом дослідження є мобільний додаток, що задовольняє потреби закладів у підвищенні економічної стабільності за рахунок інноваційної піар-стратегії, а також потреби молоді до цікавого проведення дозвілля.

Розробка мобільного додатку організації квестів

Мобільний додаток «QuestUp» розроблено з використанням сучасних технологій [3-6]. Серед переваг програмного продукту «QuestUp» є:

- поєднання організації дозвілля молоді з рекламною діяльністю закладів;
- у молоді з'являється можливість весело й активно провести час, виконуючи квести (завдання з винагородами), заклади можуть використати такі умови задля втілення власної піар-стратегії.

Архітектура розробленого програмного додатку «QuestUp» містить модулі практичного призначення, орієнтовані на якісне забезпечення процесу організації квестів. Архітектура додатку включає:

- підсистему організації квестів;
- підсистему проходження квестів;
- підсистему оплати послуг;
- базу даних (БД), призначену для зберігання усієї інформації про користувачів додатку та квести.

Використовуючи мобільний додаток «QuestUp», заклади мають можливість:

- створювати та редагувати власні квести на території реального світу;
- отримувати сповіщення, коли хтось візьметься за виконання квесту;

- переглядати статистику по квестах;
- накопичувати рейтинг.

Виконавці мають можливість:

- проходити квести;
- отримувати винагороду після успішного виконання квесту;
- накопичувати рейтинг;
- пропонувати завдання квестів та їх вибір шляхом голосування в соціальних мережах;
- переглядати карту та шукати на ній доступні квести.

Висновок

Розроблений програмний додаток «QuestUp» втілює функціонал для створення та виконання квестів, тобто деяких креативних завдань з винагородою задля проведення молоддю цікавого й активного дозвілля, та є основою до проведення рекламних акцій закладами-організаторами квестів.

Література

1. ua-referat.com [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://ua-referat.com/>
2. wikipedia.org [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Ingress>
3. Pokemon Go [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.pokemongo.com/ru-ru/>
4. Shopkick літератури [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.shopkick.com/>
5. Django-регистрация с соц. сетями [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://habrahabr.ru/sandbox/48565/>
6. Інформаційний портал, присвячений питанням Інтернет маркетингу [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://emarketingblog.com.ua/>

Драченко Ярослав Петрович, студент групи ІПІ-15б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: siloenix@gmail.com.

Кренцін Михайло Дмитрович, студент групи ІПІ-15б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: mish_k98@mail.ru.

Штокал Алла Сергіївна, студентка групи ІПІ-15б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: 1pi15b.shtokal@gmail.com.

Лудан Дар'я Віталіївна, студентка групи 2КН-13б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: ludan_dasha@mail.ru.

Цвях Ярослав Анатолійович, студент групи 2ПІ-15б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: tsvyakh98@mail.ru.

Науковий керівник: *Войтко Вікторія Володимирівна*, доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: dekanfki@i.ua.

Jaroslav Drachenko, student of group 1PI-15b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: siloenix@gmail.com.

Michael Krentsin, student of group 1PI-15b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: mish_k98@mail.ru.

Alla Shtokal, student of group 1PI-15b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: 1pi15b.shtokal@gmail.com.

Daria Ludan, student of group 2KN-13b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: ludan_dasha@mail.ru.

Jaroslav Tsvyakh, student of group 2PI-15b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: tsvyakh98@mail.ru.

Supervisor: *Viktoriia Voitko*, Associate Professor of Software Chair, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: dekanfki@i.ua.