

ПЛАТФОРМА ДЛЯ ЦИФРОВЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ ПО ИСТОРИЧЕСКИМ ЭПОХАМ

Иванова Мария Вячеславовна,
Березина Елизавета Игоревна



Оглавление



- Актуальность проекта
- Обоснование выбора темы
- Цели и задачи работы
- Методика выполнения
- Вывод

Актуальность проекта

Сегодня молодежь демонстрирует растущий интерес к истории, подтвержденный исследованиями [упоминание статьи]. Люди хотят исследовать прошлое глубже, не ограничиваясь учебниками и музеями. Наш проект, предлагающий интерактивную веб-платформу, отвечает на этот запрос. Выбор темы «Цифровое путешествие по историческим эпохам» обусловлен её очевидной актуальностью. Традиционные методы изучения, часто сводящиеся к сухим фактам, не всегда привлекают и вовлекают современную аудиторию. Этот проект сочетает научный подход с возможностями цифровых технологий, предназначен для широкого круга пользователей и обладает уникальной доступностью. Мы уверены, что он внесет значимый вклад в повышение исторической грамотности и популяризацию культурного наследия.

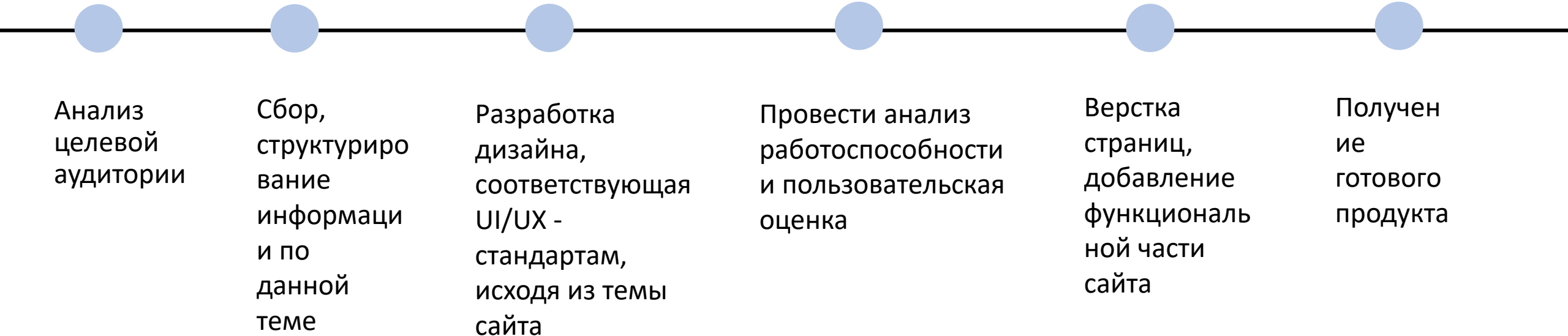


Цель



Разработать удобное и увлекательное веб-приложение для изучения истории, которое сделает её доступнее и привлекательнее для широкой аудитории, используя интерактивные элементы и мультимедийный контент.

Задачи работы



Анализ
целевой
аудитории

Сбор,
структуриро
вание
информаци
и по
данной
теме

Разработка
дизайна,
соответствующая
UI/UX -
стандартам,
исходя из темы
сайта

Провести анализ
работоспособности
и пользовательская
оценка

Верстка
страниц,
добавление
функциональ
ной части
сайта

Получен
ие
готового
продукта


Методика выполнения работы

На первом этапе необходим поиск информации для концептуальной платформы, соответствующий трем критериям: тематическая релевантность (соответствие исторической темы), достоверность (проверка фактов для предотвращения ошибок) и доступность (легкость восприятия без специальных знаний).

Первый этап

Сбор информации и анализ требований



designed by  freepik

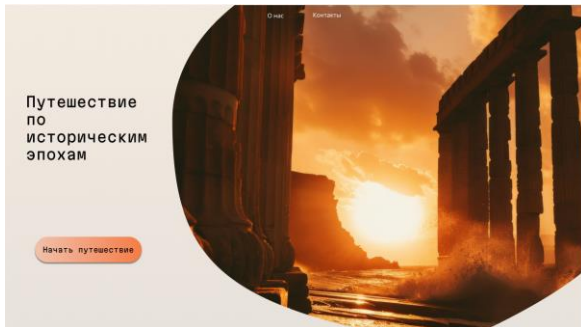


Рисунок 1 — Пример дизайна

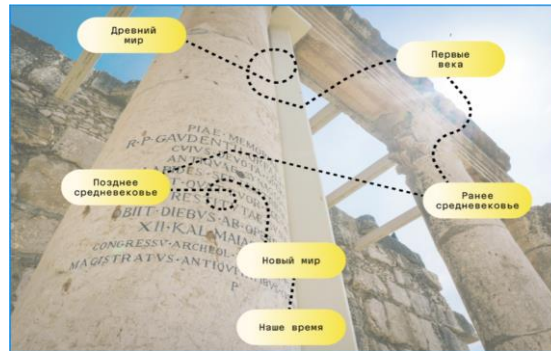


Рисунок 2 - Навигация на сайте

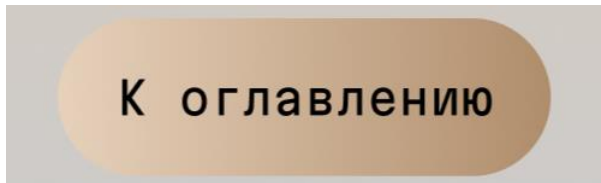


Рисунок 3 - Пример кнопки перехода

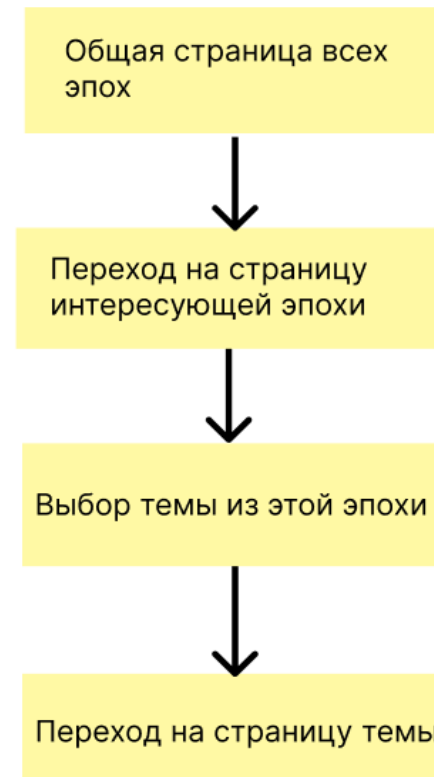


Диаграмма 1 – Отображение принципа построения поиска

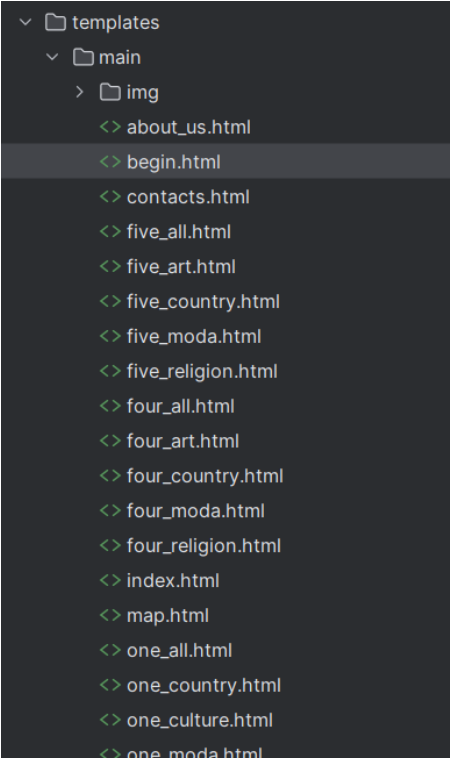


Рисунок 1 –
Расположение файлов
Fronted



Рисунок 2 – Пример кода



Рисунок 3 – Подключение шрифта

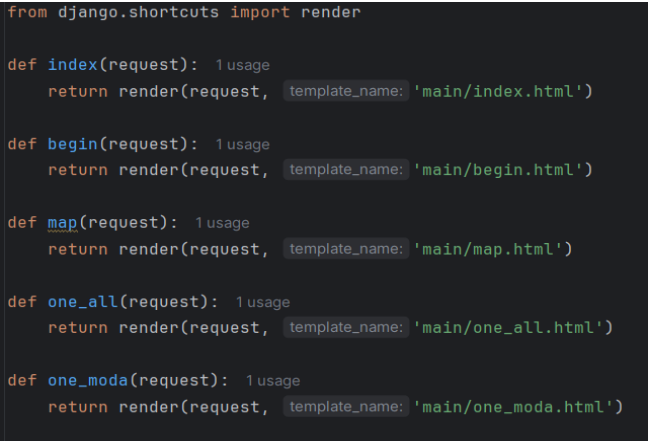


Рисунок 4 – Пример функций вывода страниц

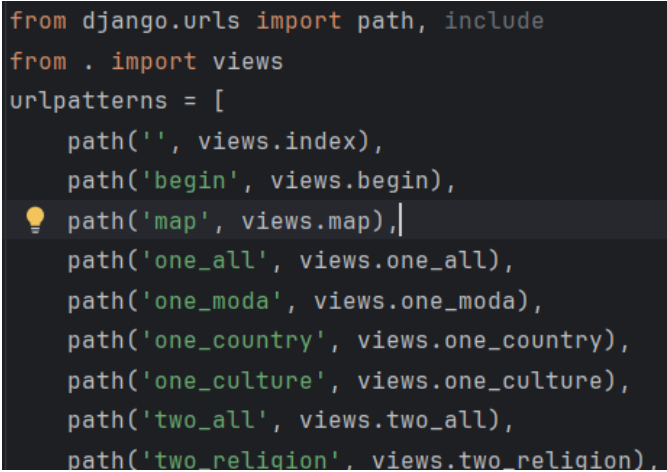


Рисунок 5 – Пример написания пути

Разработка кода



```
/* Header стили */
.header {
  display: flex;
  justify-content: space-between;
  align-items: center;
  padding: 30px 20px;
  background-color: rgba(0, 0, 0, 0.5);
  color: white;
  position: sticky;
  top: 0;
  z-index: 1000;
}
```

Рисунок 3 – Стили header

```
/* Логотип */
.logo {
  width: 80px;
  margin: auto;
  height: 80px;
}
```

Рисунок 4 – Параметры логотипа.

```
.btn {
  color: #000;
  text-align: center;
  font-family: "Martian Mono";
  font-size: 20px;
  font-style: normal;
  font-weight: 400;
  line-height: normal;
  text-decoration: none;
}
```

Рисунок 2 –Код button

```
<a href="one_all.html" class="btn" >Древний мир </a>
```

Рисунок 1 – Создание перехода

```
/* Навигация */

.nav .button {
  background-color: rgba(0, 0, 0, 0.5);
  color: white;
  text-decoration: none;
  padding: 10px 15px;
  border-radius: 5px;
  font-size: 16px;
  transition: background-color 0.3s;
}
```

Рисунок 5 – Параметры кнопки навигации

Результаты

функциональное тестирование, на выявление ошибок работы программы

Номер теста	Назначение теста	Значения исходных данных	Ожидаемый результат	Реакция программы	Вывод
1	Проверка корректности работы кнопки «Древний мир»	Нажатие на кнопку «Древний мир»	Ожидается открытие страницы «Древний мир»	Открытие страницы «Древний мир»	Программа работает корректно
2	Проверка корректности работы кнопки «Первые века»	Нажатие на кнопку «Первые века»	Ожидается открытие страницы «Первые века»	Открытие страницы «Первые века»	Программа работает корректно
3	Проверка корректности работы кнопки «Раннее средневековье»	Нажатие на кнопку «Раннее средневековье»	Ожидается открытие страницы «Раннее средневековье»	Открытие страницы «Раннее средневековье»	Программа работает корректно

Оценочное тестирование

№ пользователя	Удобство пользования	Удобство эксплуатации
1	8	7
2	9	6
3	7	9
4	8	9
5	9	8
Средняя оценка:	8,2	7,8

ВЫВОД

Разработано веб-приложение для доступа к изучению истории, с акцентом на простоту, мотивацию и популяризацию. Профессиональные инструменты разработки помогли успешно реализовать проект и освоить принципы работы Frontend, UI/UX специалистов. Приложение имеет неограниченные возможности для дальнейшего развития.



Список используемой литературы



1) RusDeutsch - <https://rusdeutsch.ru/Nachrichten/14298>
(Дата обращения 17.12.2024)

2) Силин, П. А. "Проектирование и разработка веб-приложений." М.: Издательство, 2020.

3) Баранов, С. В. "Основы работы с Django." М.: Издательство, 2021.

4) Степанов, И. А. "Методы тестирования программного обеспечения." М.: Издательство, 2017.

5) Шабанов, Д. Ю. "Дизайн пользовательского интерфейса." М.: Издательство, 2020.

6) Постнаука - <https://postnauka.org/themes/istoriya> (Дата обращения 17.12.2024)

7) Google Fonts - <https://fonts.google.com/> (Дата обращения 17.12.2024)