

Тимофеев Антон Авксентьевич,
Студент, 1 курс магистратуры,
Институт компьютерных и инженерных наук

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ РЕКЛАМНОЙ КОМПАНИИ MOBILE APPLICATION FOR AN ADVERTISING CAMPAIGN

Аннотация. В данной статье рассматривается актуальность использования мобильного приложения, где клиент заходя в мобильное приложение будет подбирать себе материал, вывески, LED экраны, бегущие строки, световые короба, баннера, холсты и дизайн для рекламы своей компании, магазина или организации с помощью нейросетей. В ходе работы над проектом были выбраны операционные системы Android и IOS. Также было принято использовать в качестве языка программирования Python.

Abstract. This article examines the feasibility of using a mobile app whereby a client, by logging into the app, can select materials, signs, LED screens, scrolling text, light boxes, banners, canvases, and designs to advertise their company, store, or organization using neural networks. The Android and iOS operating systems were chosen for the project. Python was also chosen as the programming language.

Ключевые слова: Приложение, программное обеспечение, объект. исследования.

Keywords: Application, software, object research.

В настоящее время разработка приложения с нуля под конкретные задачи долго и трудно. Для того чтобы разработать первую версию мобильного приложения для рекламной компании, достаточно сторонних инструментов, фреймворков и библиотек. Они позволяют разработчику написать один код с отдельными файлами для лучшего управления ими и редактирования кода.

В качестве среды разработки будет использовано PyCharm.

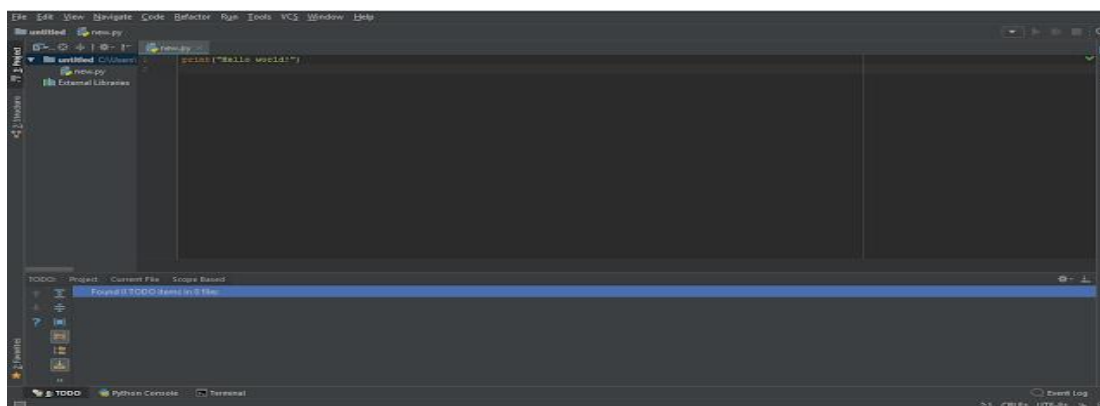


Рисунок 1 – Программное обеспечение PyCharm

Приложение, над которым ведется работа, создается с целью удобства оформления заказа без помощи менеджера в рекламной компании CityImpulse.

Основные возможности приложения включают в себя:

- Приложение имеет простой интерфейс благодаря, которому можно легко ориентироваться в приложении и тем самым быстрее оформить заявки на рекламную продукцию.



- Мобильное приложение использует нейросети, что облегчает создание дизайна баннера, макета, холстов и др.



Рисунок 2 – Схема работы приложения

Приложение позволяет клиенту без обращения к менеджеру на первоначальном этапе создать макет и дизайн рекламного баннера или вывески, что сокращает время на оформления заявки. После оформления заявки менеджер получает заявку и согласует с директором, в конце как директор согласовал заявка отправляется в цех, и специалисты выполняют заявку.

Объект исследования – рекламная компания. Оптимизация рекламной компании с целью улучшения производительности заявок при помощи мобильного приложения и использования нейросетей.

Список литературы:

1. Бэйдер Дэн. Знакомство с Python. Бейдер Дэн. Эймос Дэвид. Яблонски Джоанна. Хейслер Флетчер. – СПб.: Санкт-Петербург, 2023 – 512 с.: ил. – (Серия «Библиотека программиста»).

