

Die Entwicklung der Web-Anwendung für die Soziale Freizeitgestaltung

D.N. Schewljakowa

Nationale Forschungsuniversität namens Sergei Pawlowitsch Koroljow, Samara, Russland

Begründung. Im modernen Leben entwickeln sich die Technologien rasant. Neben einer drastischen Erhöhung unserer Lebensqualität bringen sie aber auch viele Gefahren mit. Der Verlust sozialer Verbindungen ist ein wichtiges Problem der modernen Gesellschaft. Heutzutage fühlen sich viele Leute wegen ihrer Arbeit überfordert und finden kaum Zeit und Kräfte für Unterhaltung und Kommunikation. Aus diesem Grund streben heute manche nach einer sogenannten Work-Life-Balance, was bedeutet, Arbeit mit Freizeitaktivitäten zu kombinieren.

Ziel. Es ist herauszufinden, wie Web-Anwendungen für die Freizeitgestaltung momentan genutzt werden können und wie eine benutzerfreundliche Web-App die soziale Interaktion verbessern kann.

Methoden. Die Studie umfasste folgende Themen:

1. Was ist Web-Anwendung?
2. Die erste online-Gemeinschaften.
3. Work-Life-Balance.

Leistungen. Anfang der 1960er Jahre entstanden die ersten Online-Gemeinschaften. Ein gutes Beispiel hierfür ist PLATO — ein System, das auf dem Urbana Campus der University of Illinois entwickelt wurde. Ursprünglich wurde das System für computerbasiertes Lernen konzipiert, das sich unter Nutzern jedoch auch als ein gutes Kommunikationsmittel bestätigt hat. Das zeigt, dass sich die Menschen bereits am Anfang der Computertechnologie mit der Technik spielerisch und kreativ umgingen.

Heute ist es kaum noch vorstellbar, ohne digitale Gemeinschaften zu leben — sie prägen unsere Freizeit, Kommunikation und soziale Kontakte. Genau deshalb möchte ich eine Web-Anwendung entwickeln, die verschiedene Möglichkeiten der Freizeitgestaltung vereint — praktisch, benutzerfreundlich und auf echte soziale Interaktion ausgelegt. Zwar existieren bereits zahlreiche Event-Plattformen, doch diese fokussieren sich meist auf formelle Veranstaltungen wie Konzerte, Theateraufführungen oder gewerbliche Workshops. In sozialen Netzwerken hingegen gehen persönliche Interessengruppen im endlosen Content-Strom unter. Ich möchte eine Anwendung erstellen, die lokale Veranstaltungen organisiert und Menschen dazu anlockt. Dieser Abschnitt kann auch für "Neulinge in der Stadt" interessant sein, die aufgrund eines Studiums oder einer neuen Arbeitsstelle umgezogen sind.

Jetzt kommen wir zu den Bestandteilen einer Web-Anwendung. Web-Anwendungen sind Software-Tools, die direkt im Browser laufen, also ohne Installation. Sie ermöglichen es den Nutzer:innen, verschiedene Funktionen und Dienste online zu nutzen.

Unter Berücksichtigung dieser Begrifflichkeiten erkläre ich meine Implementierung einer Web-Anwendung. Es ist wichtig, dass jeder Mensch die Möglichkeit hat, eine Freizeitbeschäftigung für sich selbst zu wählen. Egal ob ein Malkurs, Sprachclub oder Buchclub — alle möglichen Veranstaltungen können in dieser App gefunden und besucht werden.

Zuerst registriert man, schreibt seine E-Mail und ein Passwort. Nach der Anmeldung wird sein Profil geöffnet. Dort gibt man seine persönlichen Daten an. Danach geht man zur Startseite. Hier sieht man Fotos und Veranstaltungen. Wenn man auf den Button "Details" drückt, öffnet sich eine Beschreibung der Veranstaltung. Sie enthält ein Datum, eine kurze Beschreibung des Ereignisses und einen Button "Anmelden". Im Abschnitt "Neu in der Stadt" werden kleine thematische Stadtrundgänge gesammelt, zum Beispiel historische Routen. Außerdem wird hier ein Abschnitt mit Universitätsveranstaltungen hinzugefügt. Hier können Sie die Universität auswählen, um durch die Ereignisse zu navigieren. Momentan sind die Ereignisse der Universität in VKontakte-Gruppen verstreut. Geplant sind ein Bonusprogramm für aktive Nutzer und eine Zusammenarbeit mit lokalen Kultureinrichtungen.

Fazit. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Technologien unser soziales Leben grundlegend verändert haben. Mein Vorschlag ist, die bereits vorhandenen Funktionen in einem lokalen Format zu kombinieren.

Stichwörter: Web-Anwendung; Online-Gemeinschaften; Freizeitgestaltung; Event-Plattformen, soziale Interaktion; benutzerfreundliche App.

Сведения об авторе:

Darja N. Schewljakowa — Studentin am Institut für Informatik und Kybernetik, Gruppe 6302-090301D. Nationale Forschungsuniversität namens Sergei Pawlowitsch Koroljow, Samara, Russland. E-mail: shevliakova.d@mail.ru

Сведения о научном руководителе:

Margarita W. Sergejew — Wissenschaftliche Betreuerin, Doktorin der Philologie, Dozentin am Lehrstuhl für Fremdsprachen und Russisch als Fremdsprache. Nationale Forschungsuniversität namens Sergei Pawlowitsch Koroljow, Samara, Russland. E-mail: gaensebluemchen19@mail.ru