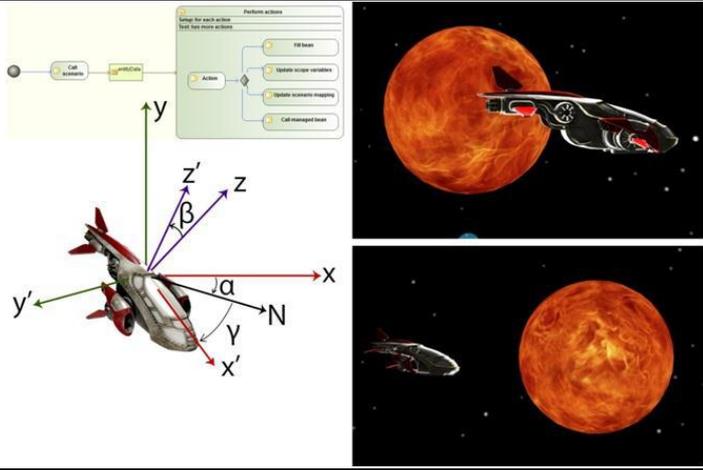


1. Наименование инновационной разработки:	Программное ядро с поддержкой OpenGL ES для интерактивных приложений на платформе Android.
2. Отрасль промышленности:	ИТ в образовании.
3. Краткое описание:	<p>Программное ядро (framework) представляет собой библиотеку классов и интерфейсов, позволяющую строить интерактивные приложения с гибкой, легко изменяемой объектно-ориентированной архитектурой.</p> <p>Использование данного framework-а упрощает использование библиотеки OpenGL ES на мобильной платформе Android, предоставляя высокоуровневый доступ к ней, и позволяет создавать интерактивные 3D-приложения, взаимодействующие с пользователем.</p> <p>Архитектура framework-а позволяет соблюдать принципы объектно-ориентированного проектирования при разработке под мобильную платформу Android, предоставляя возможность использования IoC-контейнеров, иерархию параметризованных шаблонов для шейдеров, а также возможности конфигурирования framework-а посредством XML-файлов.</p>
4. Новизна разработки:	Впервые разработан объектно-ориентированный framework для работы с библиотекой OpenGL ES для платформы Android, построенный на принципах объектно-ориентированного проектирования.
5. Актуальность:	Разработка под платформу Android в последнее время стремительно набирает популярность как среди пользователей, так и среди разработчиков. Разработанный Framework позволяет использовать практики промышленного программирования, используемые в крупных командах при разработках серверного программного обеспечения, при разработке под платформу Android, создавая такие же гибкие решения.
6. Преимущества перед аналогами:	Разработчикам не известны аналогичные программные средства
7. Назначение:	Ускорение процесса разработки интерактивных приложений под платформу Android, использующих 3D-графику.
8. Область применения:	Разработка приложений под платформу Android.
9. Основные технико-экономические показатели:	Framework написан на языке программирования Java под платформой Android и использует возможности библиотеки OpenGL ES, для работы которой устройство под управлением Android должно иметь графический процессор, поддерживающий работу библиотеки.
10. Охранный документ:	

<p>11. Вид экспоната (представление разработки на выставке):</p>	
<p>12. Где внедрена разработка (название организации):</p>	<p>Проходит апробацию на кафедре прикладной математики и механики математического факультета ВГУ имени П. М. Машерова.</p>
<p>13. Основные потенциальные потребители разработки (название организации):</p>	<p>Любые лица и организации, занимающиеся разработкой интерактивных приложений под Android, использующих 3D-графику.</p>
<p>14. Предлагаемые формы сотрудничества:</p>	
<p>15. Контактная информация</p>	
<p>Наименование учреждения высшего образования:</p>	<p>Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П. М. Машерова».</p>
<p>Юридический адрес</p>	<p>г. Витебск, Московский пр-т, 33.</p>
<p>Ф.И.О. студента (курс), магистранта, аспиранта:</p>	<p>Барановский Евгений Анатольевич, Ландарский Евгений Анатольевич, выпускники 2014 года специальности «Прикладная математика».</p>
<p>Ф.И.О. научного руководителя, должность, ученая степень, ученое звание:</p>	<p>Казанцева Ольга Геннадьевна, старший преподаватель кафедры прикладной математики и механики.</p>
<p>Телефон (контактного лица)</p>	<p>+375(212)260026</p>
<p>Факс</p>	<p>+375(212)584959</p>
<p>E-mail</p>	<p>nis@vsu.by</p>
<p>Почтовый адрес</p>	<p>210038, г. Витебск, Московский проспект, 33, НИС.</p>