

4. Интеллектуальная собственность и база данных [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://troy.ru/article.php?article=757> – Дата доступа: 06.12.2018.

Adamenko Yuliya Ruslanovna, Bordunova Olga Sergeevna
Belarus state economic university

Database as an object of intellectual property

Annotation. The article considers the database as an object of intellectual property, reveals the role of the database in modern society and describes in detail how to protect databases from unauthorized access.

Key words: database, intellectual property, database protection, property.

УДК 004.651.3

Адамович Вероника Владимировна, Василюк Ирина Константиновна
Белорусский государственный экономический университет
adamovichveronica@gmail.com vasilyuk_irishka@mail.ru

Мультимедийные базы данных

Люди взаимодействуют с мультимедиа каждый день: чтение книг, просмотр телевидения, прослушивание музыки; организуют и структурируют мультимедиа, чтобы потом воспользоваться ими снова; создают фотоальбомы любимых праздников, хранят любимые издания журналов в коробках и используют видеомаягнитофон для записи интересных телевизионных программ. Как правило, эти мультимедийные коллекции в конечном итоге пылятся в старых обувных коробках в кладовке. Мультимедийные базы данных являются лучшим решением данной проблемы.

Мультимедиа не может остаться незамеченной в сегодняшнем мире Высоких технологий. Новые средства массовой информации, в том числе приложения Web 2.0, такие как социальные сети, блоги, wiki, YouTube, и подкастинг стали очень распространены и становятся неотъемлемой частью нашей жизни.

Слово «мультимедиа» (multimedia-«многосредность» или «множество сред») стало популярным в компьютерной области ещё в 90-е гг.

Под средами здесь понимаются данные различной природы: звуковые, видео-, графические, текстовые, с различными эффектами отображения на экране (анимацией) и т. д.

В широком смысле термин «мультимедиа» означает совокупность технологий производства и применения различных аппаратных и программных средств для ПЭВМ, позволяющих поддерживать работу компьютера с перечисленными видами информации.

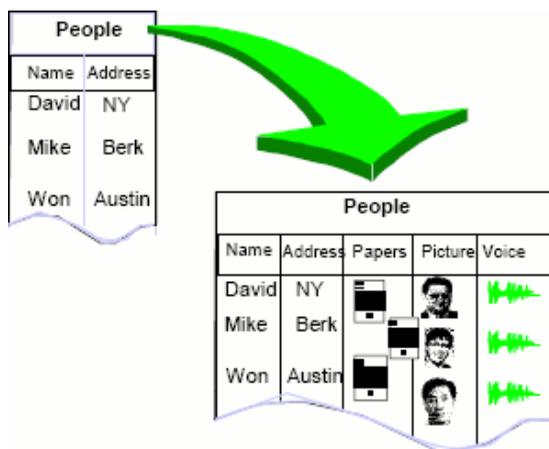


Рисунок 1 – Переход от традиционных баз данных к мультимедийным
Примечание – Источник [3]

Мультимедиа-средства, нужны, чтобы существенно оживить процедуру общения пользователя с компьютером. Приведем несколько примеров использования мультимедиа:

- разработка электронных учебников, энциклопедий и каталогов;
- размещение на компакт-дисках огромной емкости программного обеспечения и технической документации;
- проведение телеконференций в локальных сетях ЭВМ [1].

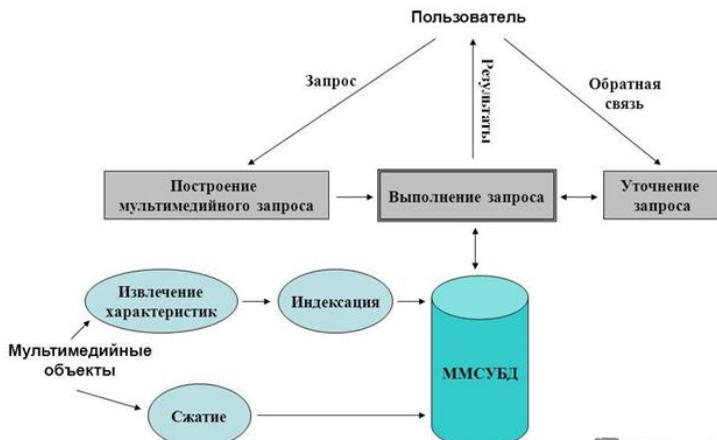


Рисунок 2 – Схематическая архитектура ММСУБ
Примечание – Источник [3]

Программное обеспечение для работы с мультимедиа-информацией в операционных системах MS Windows по назначению можно условно разделить на три группы:

- базовое;
- прикладное;
- средства разработки приложений [2].

Базовое программное обеспечение является минимальной управляющей надстройкой над аппаратной частью мультимедиа. Оно включает в себя драйверы и резидентные программы управления мультимедиа-устройствами.

Вместе с устройствами CD-ROM и звуковыми картами могут поставляться драйверы фирм изготовителей.

Наиболее распространенные устройства обычно поддерживаются драйверами, входящими в состав Windows.

Прикладное программное обеспечение составляют Windows-приложения, реализующие основные функции управления звуком и изображениями. Простейшие программы этого класса позволяют выполнять несложные операции со звуком и анимациями.

Возможность включения мультимедиа данных в разнообразные другие форматы файлов базируется на технологии OLE (Object Linking and Embedding). Эта технология означает такой механизм связывания и встраивания объектов, при котором для обработки объекта вызывается приложение, в котором этот объект создавался.

Средства разработки приложений Windows, использующих технологию мультимедиа, можно разделить на следующие три уровня.

Первый уровень (самый высокий) предназначен для конечных пользователей, создающих приложения без явного программирования.

К этому уровню относятся приложения Windows, позволяющие создавать интерактивные приложения мультимедиа с помощью визуальных средств, не программируя.

Такие средства хороши в случаях, когда нужно быстро подготовить демонстрацию или рекламный ролик, создать несложную обучающую систему или БД с использованием звуковой и видеоинформации.

Второй уровень предполагает программирование с использованием интерфейса MCI (Media control Interface - управления средой). С помощью этого интерфейса приложение Windows может управлять драйверами ввода-вывода звуковой и видеоинформации.

Интерфейс МСІ позволяет скрыть от программиста сложные процедуры управления драйверами мультимедиа устройств, и, в то же время, выполнять из программы операции записи и воспроизведения звуковых и видеоданных.

Третий уровень позволяет приложениям получить доступ к буферам с записываемой и воспроизводимой информацией, работать с внутренней структурой файлов, использовать другие дополнительные возможности. К этому уровню обычно обращаются в случаях, когда два других уровня не обеспечивают реализации требуемой функции.

Таким образом, в современном мире, где объёмы располагаемой информации становятся всё более большими, такая форма хранения информации, как мультимедийные базы данных необходима и востребована для обработки, анализа, хранения и передачи данных.

Источники литературы

1. База данных //Википедия. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%B7%D0%B0_%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D1%85. – Дата доступа: 07.12.2018.
2. Клеменков, П.А. Большие данные: современные подходы к хранению и обработке. / П.А. Клеменков, С.Д. Кузнецов // Труды Института системного программирования РАН.– 2012. – № 23. – С. 143–158.
3. Управление данными: Прошлое, Настоящее и Будущее.// Форум. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://citforum.ru/database/classics/gray/>. – Дата доступа: 07.12.2018.

*Adamovich Veronika, Vasiluk Irina
Belarusian state economic university*

Multimedia databases

Annotation. Large amounts of data have posed quite complex tasks for traditional database systems. This article provides a way to solve this problem - the use of multimedia databases that allow you to store information in various formats.

Key words: Multimedia databases, multimedia, software.

УДК 338.24

*Андреанова Алина Александровна, Данилюк Екатерина Валентиновна
Белорусский государственный экономический университет
kate.daniluk@mail.ru*

Конкурентоспособность продукции: проблемы и направления повышения на мировом рынке

В последние два десятилетия наблюдается усиление конкуренции во всех сферах экономической деятельности, что является характерным для развития мировой экономики. В этой связи перед производителями встает новая задача – пересмотреть основы взаимодействия фирмы и рынка. Оценка своего конкурентного положения на рынке и конкурентоспособности своей продукции

