

QUANTUM ART'S

# СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ КОНТЕНТОМ

QUANTUMART

## Контакты

Quantum Art / Россия  
115114, Москва, Кожевнический пр.,  
д. 4, стр. 7, подъезд 4.  
+7 (495) 783 6574

[info@quantumart.ru](mailto:info@quantumart.ru)



«Буквально с первых дней работы сайта мы стали получать положительные отзывы от наших клиентов о дизайне, эргономичности и функциональности ресурса, что вселило в нас уверенность в единственно правильном выборе разработчика среди всех известных нам компаний этого направления. Можем рекомендовать компанию «Quantum Art / Россия» как разработчика web-интегрированных ресурсов всем организациям, заинтересованным в приобретении качественных сетевых продуктов, оригинальном дизайне и профессиональной технической поддержке.»

Андрей Орехов,  
заместитель председателя правления КБ «Меритбанк»

«Когда компания АBBYU начала выбирать платформу для своих сайтов, основными критериями были надёжность программного продукта, его гибкость и соотношение “цена – качество”. По этим параметрам система компании Quantum Art оказалась оптимальной. Внедрение системы позволяет веб-мастерам выполнять более квалифицированную работу, а менеджеры получают возможность полностью контролировать содержание своих страниц, что сильно экономит время.»

Настасья Савина,  
руководитель службы PR, информации и рекламы компании АBBYU

«Система компании Quantum Art позволяет выполнять самые сложные задачи и реализовывать идеи, на первый взгляд кажущиеся неосуществимыми. А самое главное то, что администрирование какой-либо рубрики сайта никогда не вызовет неожиданных трудностей, поскольку все возможные аспекты управления изначально обсуждаются с программистами Quantum Art. Мы абсолютно убеждены в надёжности системы и высокой квалификации службы технической поддержки компании Quantum Art.»

Искандер Богданов,  
бренд-менеджер радиостанции «Динамит FM»

# СОДЕРЖАНИЕ

## 5 СТРАНИЦ ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА

Зачем вам нужна CMS?

12 преимуществ, которые вы получаете, используя CMS

Что ждет в будущем... Ваши данные и представление в интернет?

## ВАШЕ РЕШЕНИЕ

Основы управления контентом

Что вам необходимо знать выбирая систему управления контентом

Ваш план выбора

Имплементация Вашей CMS

## ВАШЕ РЕШЕНИЕ — QP7

Вам необходимо решение в области CMS?

## О КОМПАНИИ

## НЕКОТОРЫЕ КЛИЕНТЫ

# 5 СТРАНИЦ ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА

## Зачем вам нужна CMS?

Система управления контентом (CMS) — это потрясающая, легкая для понимания идея, которую, тем не менее, часто сложно реализовать при разработке индивидуальных решений. Вот почему были созданы стандартные пакеты CMS.

Системы управления контентом похожи на окно в вашу базу данных — они призваны помочь вам легко управлять сложными данными и решать, когда и где они должны использоваться.

Во времена своего становления Интернет состоял, главным образом, из статических страниц. Это были простые веб-страницы со ссылками, которые вели на другие страницы и к источнику их изображений (обычно к файлу, расположенному где-то на сервере). По мере того, как Интернет становился все более и более используемым, предприятия и организации начали использовать внутренние и внешние веб-сайты для передачи информации, обмена информацией и осуществления рекламных функций. Такое усложнение привело к росту объема информации и необходимости в более легком ее поддержании на современном уровне.

### Появились и активные страницы...

Содержание этих страниц поступает из одной или нескольких служб данных, а сами по себе эти страницы также являются комбинацией некоторых элементов статических страниц. При активной подаче информации и доступе к данным из баз данных возникает значительная проблема. К большинству баз данных невозможно получить доступ без знаний в области программирования, что усложняет и замедляет поддержание информации на современном уровне. Часто внесение изменений требует обращения в ваш департамент по информационным технологиям. Так, системы управления контентом были разработаны именно для того, чтобы упростить управление данными.

### В качестве примера...

В вашей организации может быть Отдел кадров, которому может потребоваться дать объявление о

новой должности. Руководитель обращается в отдел, которому требуется человек, с просьбой составить список должностных требований, а затем, после одобрения описания вакансии руководителем отдела кадров, соответствующее объявление вывешивается на открытом веб-сайте.

Все это осуществляется каждым участником группы с его личного компьютера (при одобрении каждого этапа одним участником группы) так же легко, как при получении электронной почты из почтовой веб-службы типа mail.ru. Очень просто — каждая часть процесса одобряется, подписывается и отражается в протоколах.

Системы управления контентом помогают вам вводить данные и вносить изменения в базу данных через интерфейс, оформленный как браузер, очень похожий на рабочий стол ваших компьютеров, позволяя вам мгновенно (или в заранее установленное время/после одобрения) изменять данные там, где они имеют место на вашем веб-сайте или в интранет.

Система управления контентом позволяет хранить, получать, редактировать, обновлять, контролировать, а затем выводить данные различными способами, чтобы дополнительные затраты каждого цикла обновления и вывод данных с течением времени значительно сокращались. Это потрясающая концепция. Решения CMS связаны с интеграцией базы данных, последовательностей выполнения действий и инструментов редактирования. Поскольку в каждом конкретном случае требования могут быть различными, ваше решение должно быть гибким и адаптируемым. Это не обязательно должно означать заказное программное обеспечение, а просто хорошую адаптируемую систему, которая отвечает вашим требованиям.

В результате — ваша информация сохраняется в необходимом вам виде.

## 12 преимуществ, которые вы получаете, используя CMS

**1.**

Вы можете получить доступ к контенту вашего веб-сайта, используя браузер, найти информацию, которую вы хотите изменить, внести изменения или дополнения, а затем направить контент для публикации на сайте.

Ваш сайт и информация мгновенно обновляются. Для обновления не требуются никакие дополнительные действия со стороны специалиста по информационным технологиям. Меняйте ваш сайт так же быстро, как изменяется ваша ситуация.

**2.****3.**

Усовершенствованная структура способствует упрощению публикации и более точному индексированию и извлечению вашей информации.

Усовершенствованное управление контентом способствует повышению доходности от инвестиций за счет более высокой скорости, легкости в использовании и гибкости.

**4.****5.**

Ваш IT разработчик может легко добавлять функции в вашу систему публикаций (если это QP7).

CMS дает вам возможность управлять любой информацией (партнерской, клиентской, отдела продаж и т.д.) в сети — как с рабочего места, так и из любой точки мира.

**6.**

**7.**

Процесс обновления веб-контента вдруг становится более легким и требует меньше времени; ваша команда может сосредоточить свои усилия на содержании, а не на его публикации.

Вы можете планировать изменения в контенте и следить за ним до и после внесения изменений.

**8.****9.**

Вы находите информацию быстро и эффективно.

Используйте привычный браузер для полного управления вашим сайтом. Добавляйте, редактируйте и удаляйте контент, не имея знаний в области программирования.

**10.****11.**

Легкость в управлении контентом дает вам полный контроль над повседневными изменениями вашего сайта.

Вы легко управляете вашей информацией, распределяете ответственность в рамках сайта среди тех, кто не имеет навыков в области программирования, экономя тем самым время и деньги.

**12.**

## Что ждет **в будущем...** Ваши данные и представление в интернет?

**Нужно ли Вам программное обеспечение для управления контентом?**

В будущем предоставление информации будет более гибким и активным процессом по сравнению с сегодняшним днем, статичные страницы с кодом, написанным вручную, будут считаться устаревшими; как клиенты, так и сотрудники будут ожидать «живую» информацию. Важно то, что изменения и обновления не будут больше относиться к сфере обязанностей программиста. Если в вашей компании есть сайт в Интернет, интранет или экстранет, скорее всего вы выиграете от использования Системы управления контентом, и время сокращать свои затраты и повышать эффективность за счет использования «живых» данных пришло.

Используя систему управления контентом, вы можете удаленно и легко управлять графикой, текстом и даже мультимедийным содержанием (например, видео и аудио), без технической помощи. Использование CMS помогает снизить затраты и ускорить процесс внесения изменений. Без CMS ваш интранет или веб-сайт часто будет устаревать, терять свою актуальность или, по крайней мере, будет обходиться очень дорого, поскольку каждую страницу нужно будет обновлять вручную.

Если вы строите планы на будущее, в котором ваш голос и голос вашей организация будут по-прежнему учитываться, в котором ваши товары корректно отражены, ваши последние новости видны, а ответы/исследования/опросы актуальны, правильным решением будет система CMS.

Для получения дополнительной информации или тестирования одного из ведущих пакетов CMS, см. [www.quantumart.ru](http://www.quantumart.ru)

# ВАШЕ РЕШЕНИЕ

Одной из основных проблем при выборе решений в области управления контентом в прошлом была стоимость реализации и стоимость поддержания подобных приложений. Как и в случае многих коммерческих приложений, затраты, связанные с интеграцией решения по управлению контентом, часто выше затрат на само программное обеспечение.

Как правило, по оценкам специалистов по информационным технологиям, при реализации

**80% или больше**

CMS затраты на реализацию в среднем составляют две трети от общих проектных затрат; в то же время, нередки случаи, когда затраты на реализацию превышают 80% или больше.

В результате этого, значительная часть покупок программного обеспечения по управлению контентом никогда не приводит к реализациям; компании отказываются от CMS или ищут альтернативные

решения. Данные проблемы возникают в результате структурных особенностей большинства CMS, которые требуют от пользователей разработки многочисленных неизменяемых шаблонов со сложным кодом для представления контента без возможности повторного использования кода программы в полном объеме и без возможности развертывать свои сайты и информацию в порядке, который позволил бы использовать существующие внутренние ресурсы.

Компания Quantum Art нашла эту возможность и разработала в качестве решения QR7. QR7 разработана специально для того, чтобы решить проблему гибкого и экономичного развертывания, уменьшить затраты на реализацию и обслуживание и сделать возможным использование кода программы различными группами разработки в рамках единой организации и на всем рынке.

## ОСНОВЫ управления контентом

# 7 ключевых факторов при покупке CMS

### Фактор 1.

Убедитесь в том, что вы изучили потребности пользователей, не обладающих соответствующими техническими знаниями, и откорректировали стратегию покупки таким образом, чтобы они обязательно принимались во внимание, и их требования были по-настоящему удовлетворены. Право голоса при принятии решения должно принадлежать не только техническим специалистам.

### Фактор 2.

Убедитесь в том, что решение, которое вы выбираете, действительно можно будет адаптировать по мере изменения требований вашей организации с течением времени. Вероятно, в будущем многие люди будут иметь беспроводный доступ к Интернет, например, через компактные устройства.

### Фактор 3.

Ваша CMS должна также давать возможность определять права доступа для каждого участника группы или пользователя системы (а в идеале она должна обеспечивать и контролировать права доступа) по двум причинам.

**А** Для того, чтобы публиковался правильный контент, соответствующий основным нормам и стандартам работы вашей организации. И...

**В** Ваша CMS должна обеспечивать уровни доступа на основе знаний основных участников группы. Это должно помочь им упростить свои задачи и оставить минимум шансов на ошибку, давая максимум возможностей для пополнения и обновления контента.

### Фактор 4.

Поддержка продукта играет ключевую роль, когда вы начинаете работу и по мере того, как вы двигаетесь вперед. Убедитесь в том, что ваша группа поддержки не только обладает знаниями, но также доступна и может действовать.

### Фактор 5.

Если ваша информация должна быть в открытом доступе и предназначена для того, чтобы ее получали и, что более важно, использовали клиенты для принятия решений или покупки, важнейшую роль для вашего сайта играет оптимизация механизма поиска, которую ваша CMS также должна допускать.

### Фактор 6.

Хорошая CMS является достаточно гибкой системой, чтобы позволить разрабатывать дизайн вашего собственного сайта на основе ваших требований (а не требований разработчика). Сделайте мудрый выбор, и вы не попадете в ловушку из заранее определенных шаблонов, которые не дают места гибкости при использовании или представлении.

### Фактор 7.

Ваши данные должны экспортироваться в формате, пригодном к использованию вами и вашей группой.

## Что вам **необходимо знать** выбирая систему управления контентом



- Необходимо ли вам управлять несколькими сайтами?
- Есть ли необходимость в том, чтобы персонал, не располагающий соответствующими техническими знаниями, управлял веб-контентом?
- Будет ли какой-либо ваш контент/ информация динамично публиковаться?
- Есть ли в вашей компании группа разработки?
- Имеют ли место какие-либо процессы, связанные с рабочим потоком, маршрутизацией или одобрениями, которые связаны с публикацией вашей информации?
- Необходимо ли вам повторно использовать информацию в различных местах сайта?
- Собираетесь ли вы использовать в рамках решения сайт интранет и Интернет?
- Необходимо ли вам составлять график публикации информации?
- Существует ли необходимость в возвращении к вашей ранее опубликованной информации?
- Стремитесь ли вы к тому, чтобы улучшить рейтинг сайта в поисковых системах?
- Требуется ли вам ограничить доступ к отдельным разделам решения или сайта?

## Ваш план выбора

Выбор системы, которая точно отвечает вашим требованиям, идет по сравнительно простому плану, а ваши отношения с выбранным вами поставщиком CMS базируются на непрерывных контактах между вами и ними.

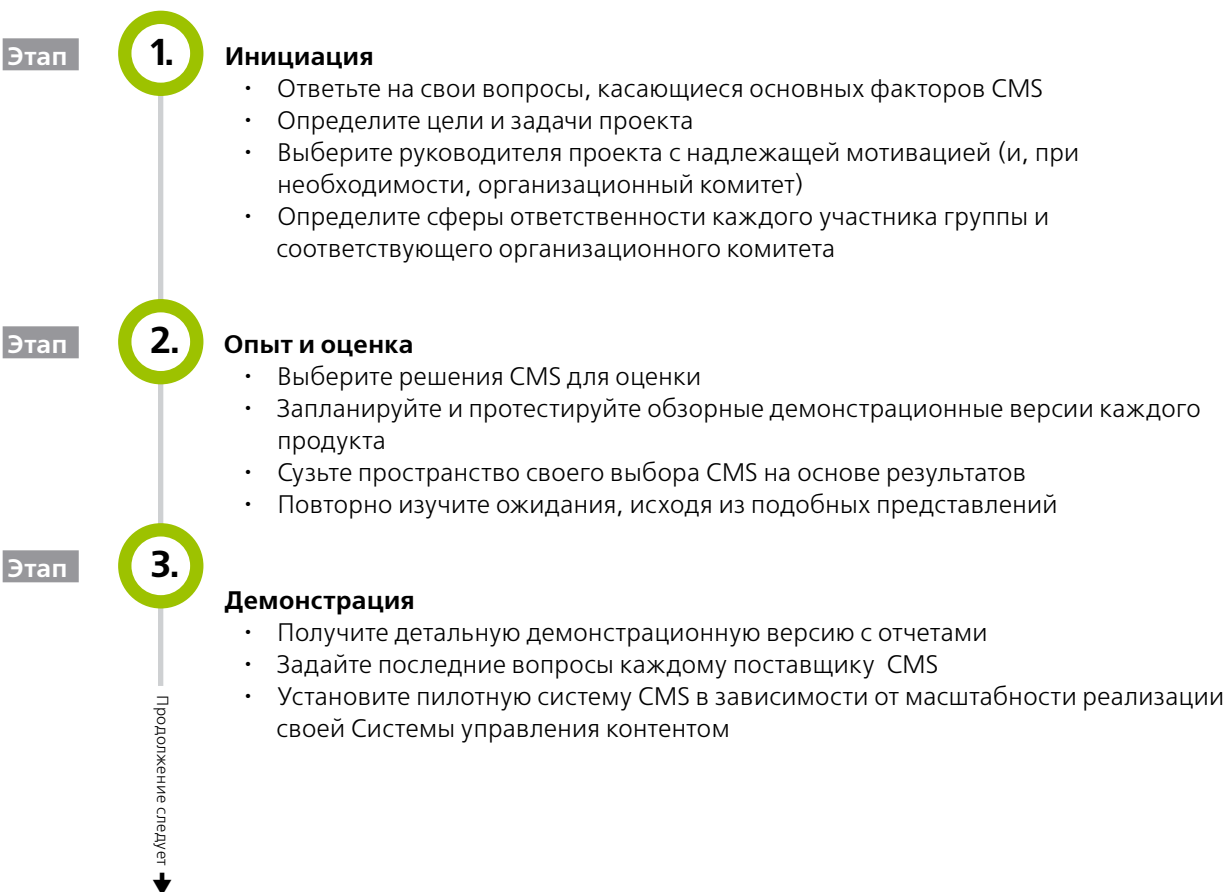
Помимо определенных целей с измеримыми результатами важно правильно определить, что вы ожидаете от вашего CMS-решения и процесса реализации. Важно оптимизировать процесс использования программного обеспечения пользователями, осознав, как оно будет работать в вашей ситуации с вашими данными, изображениями и, конечно, с учетом ваших внутренних процессов.

Часто бывает недостаточно понять, как работает демонстрационная версия. Вы должны убедиться в том, как система будет работать для вас на практике.

Какое обучение необходимо? Как оно проводится?

Для успешной оптимизации решения в области управления контентом существует ряд важных вопросов.

# ОПТИМИЗИРУЙТЕ



## Имплементация Вашей CMS

- 
- Этап 4. Начало**
- Разберитесь в лицензионном соглашении на программу
  - Купите лучшую для вас систему CMS
  - Настройте новое программное обеспечение CMS
- Этап 5. Стратегия и план**
- Спроектируйте архитектуру информации и то, как в ней будут соотноситься различные элементы
  - Управляйте и создайте план ролей пользователей и групп
  - Разработайте концепции и протестируйте дизайн страниц и шаблоны
  - Установите технологические процессы для каждого вида редактирования контента и определите процессы публикации
- Этап 6. Зеленый свет**
- Импортируйте свой существующий контент в новую структуру
  - Разработайте «заполнитель» для нового контента
  - Опубликуйте контент для ваших назначенных серверов
  - Протестируйте выходные данные в различных веб-обозревателях и устройствах
- Этап 7. Обучение**
- Разработайте обучающие программы для сценария каждого раздела
  - Проведите стандартное обучение по вопросам управления контентом для лиц, предоставляющих контент, дающих одобрение, осуществляющих публикацию и администрирование
  - Проведите обучение по конкретным бизнес-сценариям
  - Начните использовать приложение
- Этап 8. Адаптация и обратная связь**
- На основе своего опыта выскажите свое мнение поставщику CMS
  - Сделайте предложения по поводу усовершенствований
  - Установите связь для продолжения диалога

# ВАШЕ РЕШЕНИЕ – QP7

## Вам необходимо решение в области CMS?

Велика вероятность того, что вам необходима структура для управления своим контентом в режиме реального времени. Сейчас, это необходимо каждому. Возможно, вы даже провели некоторые исследования, рассмотрели несколько имеющихся вариантов и просмотрели несколько демонстрационных версий CMS. Однако большинство решений кажутся ограниченными и сложными в использовании.

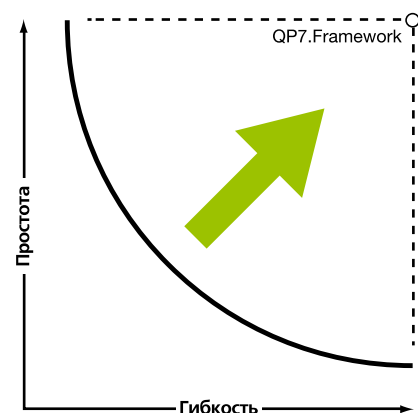
Знакомо? Это обычное дело для большинства организаций, использующих систему Quantum Art. Мы обнаружили, что большинство решений на рынке были разработаны для решения проблем, которые у вас были в прошлом, а не проблем, которые вы должны решить сейчас, или с которыми вы можете столкнуться в будущем. Многие компании часто оказываются перед выбором лишь версии программы.

## ТЕХНОЛОГИЯ ДОВЕДЕННАЯ ДО СОВЕРШЕНСТВА.

По данным Jupiter Communications, за следующие несколько лет число компаний, принявших решение о разработке своих собственных систем, будет расти в два раза быстрее, чем число тех, кто покупает готовые CMS. По нашему мнению, одна из основных причин такой ситуации является технологической: большинство продавцов предлагают платформы, разработанные для управления веб-страницами, а не веб-контентом. Более того, такие решения не удовлетворяют нынешним требованиям,

касающимся управления динамическими данными, создания негромоздких контент-приложений и интеграции данных в различных приложениях.

В прошлом, решения в области управления веб-контентом были сосредоточены на оптимизации процесса публикации документов в режиме реального времени. Были важны создание устойчивого слоя представления, а также разработка технологий для процесса публикаций. По мере развития рынка и повышения требований предприятий, акцент сместился на интерактивность и синдицирование контента в различных представлениях, независимо от того, являются ли они различными веб-страницами, беспроводными устройствами или средствами, объединяющими поступающие данные. Приложения, создаваемые для управления веб-страницами, не могут отвечать подобным требованиям, а Quantum Art вывела на рынок уникальную по своей архитектуре систему управления контентом.



### Что такое сервер контентных приложений?

Quantum Art предлагает решение, которое не допускает компромиссов между легкостью в использовании и гибкостью. QP7.Framework позволяет организациям выходить за пределы управления страницами и документом, а также обеспечивают платформу для получения, использования и публикации различных видов динамических данных. Будучи сервером контентных приложений, QP7.Framework позволяет коммерческим пользователям создавать динамические приложения контента и запускать их в мощной серверной среде. Технология, доведенная до совершенства.

### Что нового в QP7.Framework?

QP7.Framework — это новый продукт Quantum Art, следующей за линией продуктов Q-Publishing. Такая структура является оптимальным решением для эффективной разработки и поддержки динамических веб-сайтов и веб-приложений. QP7.Framework представляет революционный новый подход к созданию и поддержке присутствия в режиме реального времени, давая коммерческим пользователям возможность графически создавать и настраивать функциональные компоненты, разрабатывать настраиваемые интерфейсы для ввода контента, а также устанавливать современные правила для публикации контента.

### Виртуальные контентны

Все виртуальные контентны с точки зрения базы данных являются представлениями (views). Их виртуальность состоит в том, что они могут быть использованы только для чтения информации.

Виртуальные контентны типа JOIN предназначены для соединения двух и более контентнов через поле типа Связь один-ко-многим. Данный тип контентна целесообразно использовать для уменьшения числа вызовов объектов, например, в случае перебора узлов иерархической структуры. Соответственно уменьшается и число запросов к базе данных.

Виртуальные контентны типа UNION используются для вертикального объединения контентнов. То есть результирующий контент имеет ту же структуру полей, что и его составные части и содержит статьи из всех составляющих его контентнов. Характерный пример использования — организация общей новостной ленты, в которую попадают новости из различных разделов сайта.

Виртуальные контентны типа USER QUERY позволяют задавать SQL-выражения для формирования виртуального контентна. В качестве таблиц — источников данных можно указывать в том числе и внешние таблицы, хранящиеся в других базах данных.

**Заключение разработчика.** Очень удобная функция, когда необходимо использовать данные из нескольких связанных таблиц. Раньше приходилось либо постоянно вручную делать выборку из базы данных или несколько раз обращаться к базе данных. Теперь достаточно создать новый контент, основанный на нескольких таблицах и работать с ним, как с обычным контентном. Если бы данный возможности не было, то количество объектов сильно увеличилось.

### Шаблоны контентнов

На основе виртуальных контентнов типа UNION можно создавать шаблоны контентнов, которые позволяют приводить наборы полей контентнов «к общему знаменателю». Шаблон создается на основе одного из контентнов. При этом можно:

- выбрать один контент в качестве базового, тогда набор полей будет приводиться к этому контенту,
- не выбирать базовый контент. В этом случае в UNION контент попадут все поля всех составляющих контентнов

### Режим OnScreen

При создании сайтов работа веб-мастера обычно протекает в два последовательно повторяющихся этапа: вначале вносятся изменения в исходный код страницы, затем собранная страница просматривается в окне браузера. Веб-мастер анализирует полученный результат, сравнивает со своими ожиданиями и вновь приступает к написанию кода — процесс повторяется заново.

Аналогичным образом ситуация выглядит и у редакторов информационных рубрик сайта. Вначале идет подготовка статей рубрики (добавляются новые статьи и редактируются созданные ранее, вносятся изменения в содержание рубрики, задается форматирование и т.п.), после чего опять же выполняется просмотр обновленных страниц.

До тех пор, пока веб-мастер или редактор не

увидят в уже готовых страницах внесенные изменения, они не смогут точно себе представить, как реально сайт будет выглядеть перед посетителями.

Теперь в QP7.Framework реализована новая функциональная возможность: разработан специальный интерактивный режим OnScreen. Он предоставляет разработчикам интерфейс для редактирования содержимого веб-ресурсов прямо в готовых страницах, а также позволяет быстро перейти к редактированию asp-кода страницы и выполнению настроек содержащихся на странице объектов. При использовании режима OnScreen в большинстве случаев отпадает необходимость отдельно выполнять подготовительную работу, а затем просматривать результат – все необходимые изменения и корректировки можно вносить “на месте”.

Режим OnScreen снабжен гибкими и удобными средствами для редактирования веб-ресурсов страниц, – при помощи этих средств повышаются скорость и эффективность процесса разработки и формирования динамического контента сайта. Вся работа со страницами выполняется в интерактивном режиме: при перемещении указателя мыши по экрану выделяются обрамлением логические области страницы, появляются и исчезают контекстно-зависимые панели инструментов, своевременно выводятся информационные сообщения и т.п. Внесенные в содержимое страницы изменения моментально отображаются на экране – разработчик сразу будет видеть страницу такой, как она предстанет перед посетителями сайта. Режим OnScreen позволяет:

- создавать новые статьи в информационных рубриках сайта
- редактировать содержимое статей
- изменять форматирование текста статей
- переходить к настройке атрибутов рубрики
- прямо с готовой страницы перейти к редактированию asp-кода, не тратя времени на поиск нужного формата в структуре сайта
- выполнять настройку находящихся в странице объектов

Использование режима OnScreen дает возможность сделать работу простой и наглядной и, одновременно, при меньшем количестве усилий получить качественный результат.

### Связи многие-ко-многим

Полноценная поддержка связей многие-ко-многим между статьями. Такая возможность нужна, например, при реализации сложной навигации, когда каждый раздел сайта имеет уникальный набор ссылок на другие, связанные с ним разделы. Или при создании больших каталогов продукции, когда один и тот же товар может относиться к нескольким категориям и стандартной иерархической структуры здесь недостаточно. Теперь при связывании контентов можно выбрать необходимый тип связи: один-ко-многим (традиционный вариант) и многие-ко-многим. Поддержка связей многие ко многим включена также в объект Publishing Form.

**Заключение разработчика.** Часто используется, когда на страницу нужно выводить различные объекты, при этом одни и те же объекты могут быть на разных страницах. Используются для проектов со сложной структурой. Например, есть файлы, которые выводятся на странице. С помощью связи многие-ко-многим становится легко это организовать.

### Полнотекстовый поиск по контентам

Поиск с учетом морфологии (в том числе и русскоязычной) как в пределах одного контента, так и по всем контентам данного сайта. В случае случае, если полнотекстовый поиск с учетом морфологии не поддерживается программным обеспечением сервера, поиск ведется по точному совпадению с искомым выражением.

**Заключение разработчика.** Очень удобная возможность, которой долго не хватало в Backen-e. Позволяет быстро и удобно найти контент, в котором выводится заданное выражение. Если разработчик или редактор впервые сталкивается с сайтом, то данная функция позволяет быстро ориентироваться в контенте. Полезная функция, когда знаешь, что искать, а записей очень много.

### Поиск по форматам объектов.

Можно получить список форматов, в которых встречается некоторый фрагмент кода (ASP или HTML).

**Заключение разработчика.** Очень полезная функция. Особенно когда есть код HTML и нужно узнать, в каком объекте он находится, или узнать, откуда вызывается искомым объект. Также можно легко найти любой HTML/ASP код. Если разработчик впервые сталкивается с сайтом, то данная функция

позволяет быстро ориентироваться в объектах, также удобно при поиске ошибок в коде.

### Трассировка страниц

Для страницы может быть включен специальный режим трассировки. После сборки каждый заход на страницу с уникальным URL приводит к генерации новой трассировочной информации. Трассировка позволяет получить следующую информацию:

- Дерево вызовов объектов и форматов
- Время выполнения каждого формата
- Value, используемые в объекте и их значения
- Содержимое коллекций Session и Cookies

### Функция Create Like

Возможность создавать копии следующих объектов backend:

- пользователи
- группы пользователей
- контенты
- страницы

**Заключение разработчика.** Иногда бывает необходимость создать несколько похожих страниц или контентов. Чтобы не создавать все объекты/поля вручную используется create like. Очень удобно создавать новые группы пользователей, посредством обыкновенного копирования существующих, тестировать новый функционал и изменения на копии страниц (не переходя в stage mode).

### Страница Home

Стартовая страница, содержащая информационные панели, набор и расположение которых могут настраиваться каждым пользователем индивидуально с помощью технологии drag-&-drop. На панелях представлена следующая информация.

- Пользователи, работающие в данный момент в системе
- Самые обновляемые контенты за последние 30 дней
- Быстрый поиск по контентам и форматам
- Последние изменения в страницах
- Последние изменения в объектах
- Последние изменения в статьях
- Последние пять отосланных уведомлений
- Мои сайты
- Последние пять утвержденных статей
- Заблокированные Вами статьи

- Статьи, ожидающие Вашего утверждения

**Заключение разработчика.** Данная возможность заметно увеличивает скорость работы с поиском по базе данных в целом. Также функция полезна, если при отладке на работающем сайте смотреть на блок «Заблокированные Вами статьи», чтобы случайно не заблокировать что-нибудь в контенте.

### Перемещение статей между контентами

Теперь возможно копирование и перемещение статей из контента в контент. Для реализации этой возможности реализован интерфейс, похожий на интерфейс импорта статей в контент, только в качестве источника указывается не внешняя база данных, а другой контент.

### Code Snippets

На этапе создания сайта web-мастер может задавать шаблоны кода, которые затем редакторы сайта могут вставлять в статьи. Это могут быть, например, строки копирайта.

**Заключение разработчика.** Например, для сайта www.diasoft.ru был создан шаблон html кода, создающий блок, подгружающий специфичный шрифт для одного символа.

### Стили

Для изменения внешнего вида статей редактор может использовать стили, которые используют информацию, загружаемую в Visual Edit через глобальный объект CSS. Стили представляют собой псевдонимы для соответствующих классов CSS, которые будут понятны редакторам.

**Заключение разработчика.** В процессе разработки некоторых сайтов было создано множество стилей, как для заголовков разного вида, так и для ячеек таблиц.

### Поддержка CSS в Visual Edit.

Теперь появилась возможность просматривать данные контента в Visual Edit с учетом CSS, определенных на сайте. Для этого соответствующие объекты типа CSS должны быть объявлены как глобальные.

**Заключение разработчика.** Использовалось практически во всех сайтах, с момента появления данной возможности. Удобно для редактора, сразу видно как все будет выглядеть на сайте.

**Разделяемые контенты.**

Контент можно сделать разделяемым между несколькими сайтами. Такая возможность полезна, например, при реализации общей ленты новостей или общего для нескольких сайтов списка подписки на рассылку.

**Заключение разработчика.** Если в одном backendе находятся несколько сайтов, то можно информацию из контентов одного сайта выводить на любой другой сайт. Может использоваться в ленте новостей, баннерном модуле, форуме и любых других информационных блоках.

**Отдельные папки для страниц и шаблонов.**

Данная возможность предназначена для логической группировки отдельных страниц сайта. По умолчанию все страницы располагаются в live(stage) папке. Теперь можно:

- Задавать отдельные подпапки для каждого шаблона.
- Задавать отдельные подпапки для страницы или группы страниц.
- Если папка не используется ни одной страницей или шаблоном backend, она удаляется.

**Заключение разработчика.** Можно использовать в больших сайтах для группировки страниц или для формирования более читабельных путей к страницам.

# О КОМПАНИИ

Quantum Art является ведущей компанией в сфере разработки программного обеспечения для Интернета.

Офисы Quantum Art находятся в разных странах и часовых поясах (Нью-Йорк, Сан-Франциско, Москва), но, несмотря на это, их работа характеризуется абсолютной согласованностью действий, а решения для ведения электронной коммерции, создаваемые на основе гибкой технологической платформы Quantum Art, полностью соответствуют техническим условиям клиента.

Quantum Art основывалась как быстро развивающаяся, высокотехнологичная и прибыльная компания. Мы верим в долгосрочные отношения с нашими клиентами и работаем с каждым из них на индивидуальной основе для того, чтобы понять суть их деятельности и разработать приложения, необходимые для решения проблем именно их бизнеса. Гибкость, большой опыт работы в технологической области и глубокое понимание

связанных с Интернет-революцией коммерческих проблем являются главными особенностями Quantum Art, которые делают возможным успешное сотрудничество компании как с предприятиями из списка Fortune 1000, стремящимися модернизировать свою систему поставок, так и с небольшими фирмами, пытающимися найти более эффективные методы завоевания рынка в эпоху цифровой экономики.

## Почему Quantum Art?

Quantum Art разработала уникальный подход к созданию приложений и настроила гибкую архитектуру для быстрого развертывания и интеграции решений. Модульная архитектура платформы Quantum Art идеально подходит для быстрого написания приложений «под ключ» и органичной интеграции с любыми существующими решениями и онлайн-услугами сторонних разработчиков.

# НЕКОТОРЫЕ КЛИЕНТЫ

