

## ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНО-АППАРАТНОГО КОМПЛЕКСА ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ФАКТОРОВ СОХРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТИ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Цмыг Е.Л.

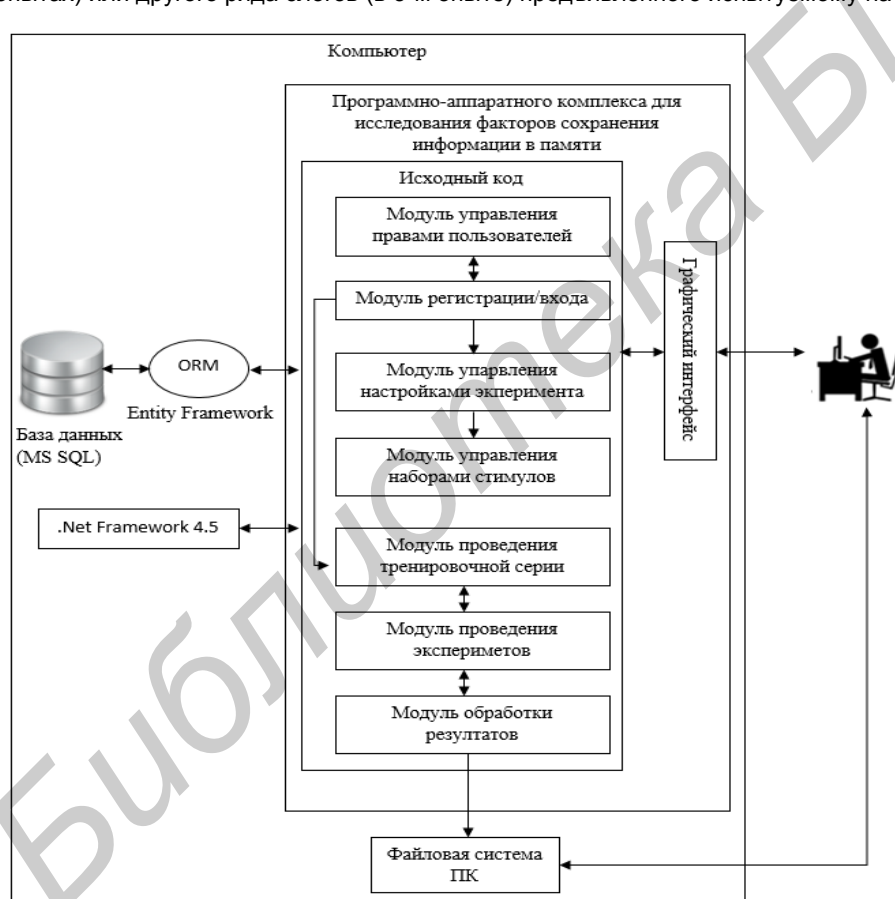
Шупейко И.Г.-к. психол. н., доцент

В проекте осуществляется эргономическое проектирование системы «человек-компьютер-среда» для исследования факторов, влияющих на сохранение информации в памяти.

Методика первого эксперимента включает три опыта, которые строятся по одинаковой схеме и отличаются друг от друга только характером предъявляемого для запоминания материала: связанные по смыслу слова, не связанные между собой слова, бессмысленные слоги.

Испытуемому в каждом опыте последовательно предъявляют на экране три ряда из 4, 6 и 8 элементов с предложением воспроизвести их в том же порядке. Интервалы между предъявлениями рядов – 2-3 мин, а между опытами – 5 мин.

Испытуемый воспроизводит каждый ряд четыре раза: 1) непосредственно после предъявления; 2) после паузы в 15 с; 3) после перемножения в уме предъявленных на экране двух двузначных чисел (гетерогенное отвлечение); 4) после гомогенного отвлечения – запоминания другого ряда слов (в 1-м и 2-м опытах) или другого ряда слогов (в 3-м опыте) предъявленного испытуемому на экране.



Во втором эксперименте испытуемому на экране дисплея последовательно с временем экспозиции 2 с предъявляют цифры, перед которыми стоит знак сложения или вычитания. Задача испытуемого – складывать (или вычитать в зависимости от стоящего знака) предъявленное число с последним полученным результатом. Сумма (или разность) цифр во всех случаях не превышает 9. Полученный результат в каждой пробе испытуемый указывает с помощью мыши на цифровом табло из 10 цифр от 0 до 9. В ходе эксперимента, неожиданно для испытуемого, перед предъявлением очередной цифры дается яркая вспышка, которая должна вызывать ретроградную амнезию (разрушение мнемического следа).

Структурная схема системы показана на рис. 1.

Рисунок 1 - Структурная схема системы

Для реализации данной системы будет использована среда программирования .NET Framework 4.5, язык программирования C# и база данных MSSQL.

Список использованных источников:

1. Шупейко И. Г. Психология восприятия и переработки информации: Лабораторный практикум - Минск: БГУИР, 2008. – 77 с.
2. Шупейко И. Г. Эргономическое проектирование систем «человек – компьютер – среда»: Курсовое проектирование. – Минск: БГУИР, 2012. – 92 с.