

– автоматизированное составление документов обеспечивает формирование текста кредитного договора, договора залога, срочного обязательства по кредиту, служебных записок и тому подобное. Реализация данной функции обеспечивается наличием шаблонов типовых форм документов по кредитованию. При оформлении документа необходимо внести только реквизиты в указанные места в соответствии с шаблоном [1];

– исполнение сопровождения операций по кредитным соглашениям;
– контроль исполнения мероприятий по кредитным соглашениям. Обеспечивает контроль выполнения мероприятий по соглашениям согласно календарю [1];
– составление отчетов обеспечивает формирование обязательных отчетов согласно должностных обязанностей эксперта по кредитованию.

В зависимости от конкретных функциональных обязанностей работников и подразделений банка при предоставлении кредита, данный список может дополняться или изменяться.

Предлагается решение, при котором автоматически будет проверяться кредитная история потенциального заемщика, запрашивая данные из Бюро кредитных историй. Таким образом, сразу будут отброшены «гиблые» заявки, на дальнейшее рассмотрение которых нет смысла тратить время. Следует также изучить вопрос внедрения *скорингового* принятия решения по кредитным заявкам [2]. Кредитный скоринг представляет собой дискретную математическую или статистическую модель, с помощью которой банк пытается определить, насколько велика вероятность того, что потенциальный заемщик вернет кредит в срок.

Автоматизация процессов кредитования позволит значительно упростить и ускорить все составляющие его процессы, начиная от формирования заявки от потенциального клиента до момента выдачи кредита, что приведет к увеличению количества выданных кредитов и, соответственно, к росту банковской прибыли [2].

Зачастую для автоматизации работы банки используют веб-приложение, к которому будет доступ как клиентов, так и сотрудников банка. Логика веб-приложения распределена между сервером и клиентом, хранение данных осуществляется на сервере, а обмен информацией происходит по сети. Одним из преимуществ такой системы в отличие от офлайн-приложений, что клиенты не зависят от конкретной операционной системы пользователя, поэтому именно веб-приложения являются межплатформенными универсальными сервисами.

Использование специального программного обеспечения позволит полностью контролировать процесс создания кредитной заявкой, что обеспечит полноту и корректность данных.

Список использованных источников:

1. Оптимизация кредитного процесса: процесс принятия решений / Материалы конференции решения SAS для кредитного конвейера / 24 августа 2017г. / Алматы
2. Автоматизация кредитного процесса: старые проблемы и новые решения [Электронный ресурс] / Аналитический правовой портал. – Москва, 2015. – Режим доступа: <http://отрасли-права.рф/article/8534>. – Дата доступа: 07.06.2015

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «МОМО»

Бондарева Т. О.

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

Данилова Г.В. – м.т.н., ассистент

Многие люди мечтают о домашних любимцах, но не все могут себе это позволить. Внедрение данной компьютерной программы станет уникальным шансом завести себе домашнего любимца.

«Тамагочи» — игрушка, виртуальный домашний питомец.

Изобретателем «Тамагочи» считается Аки Маита, сотрудница отдела маркетинга японского производителя игрушек Bandai. По легенде, Маита очень любила домашних животных и хотела иметь зверька, которого можно всюду брать с собой. Она год вынашивала идею подобной игрушки, а окончательно мысль сформировалась после того, как ей попалась телереклама, в которой мальчик хотел взять с собой в школу черепаху.

Маита разработала концепт игрушки, а само устройство помог создать Акихиро Йокои из компании WiZ, также занимавшейся производством товаров для детей. Уже в октябре Маита начала показывать тестовую версию устройства школьницам, и, по её воспоминаниям, «их глаза тут же загорались». Она несколько недель следила за реакцией примерно 200 девочек на игрушку, чтобы довести её до совершенства.

23 ноября 1996 года компания Bandai выпустила в продажу первую версию «Тамагочи» – небольшой пластиковой игрушки в форме яйца с чёрно-белым экранчиком и тремя кнопками. По официальной версии, слово «Tamagotch» образовано от слияния японского слова «tamago» – «яйцо» и английского «watch» – «смотреть».

В настоящее время существует большое количество аналогов «Тамагочи» и сделать выбор питомца становится все тяжелее. Одни из них содержат лишние функции, которые используются весьма редко, другие имеют недостаточно удобный интерфейс, а некоторые и вовсе очень требовательны к системным ресурсам.



Рисунок 1– Игровое поле

Идея программы заключается в уходе за дракончиком по имени Момо (рисунок 1). Его надо кормить, мыть, укладывать спать и необходимо с ним играть. В приложение доступны три мини-игры: «Найди пару», «Пятнашки», «Розочки». Играя в мини-игры, пользователь получает монетки, которые можно расходовать на покупку еды для дракончика. В игре также присутствует анимация и звуковое сопровождение. А именно, в главном меню и в мини-играх присутствует музыка, при кормлении слышен звук чавканья дракончика и еда постепенно исчезает с тарелки, при купании слышен звук льющейся воды и видна анимация капель воды, а при сне слышен храп дракончика.

Программа имеет развлекательный характер. Задачей, поставленной перед данной курсовой работой, является разработка игрового приложения, которое поможет пользователю провести время с удовольствием.

Приложение имеет возможность наращивания функционала и расширения возможностей. Со временем данное приложение будет совершенствоваться: будет добавлены новые мини-игры, реализации приложения на экранах с разным разрешением, возможность выбора персонажа и одежды для него.

Список использованных источников:

1. Научные исследования компьютерных игр (электронный ресурс). – Электронные данные. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru>.
2. Серебряная, Л.В. Марина, И.М. Структуры и алгоритмы обработки данных: учебно-метод. пособие для студ. спец. «Программное обеспечение информационных технологий» всех форм обуч. / Л. В. Серебряная, И. М. Марина. – Минск: БГУИР, 2012. – 49 с. : ил.

СПОСОБЫ АВТОМАТИЧЕСКОГО РАСПОЗНАВАНИЯ НОМЕРОВ ВАГОНОВ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА

Борисевич А.Н., Деменковец Д.В.

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

Серебряная Л.В. – к.т.н. доцент

В данной работе представлены подходы распознавания номеров вагонов железнодорожного транспорта. Для решения этой задачи использовались сверточные искусственные нейронные сети, обученные на наборах данных Modified National Institute of Standards and Technology и The Street View House Numbers. Наилучший результат показал алгоритм You Only Look Once (YOLO), но результат оказался недостаточным для применения в коммерческой среде.

Одной из необходимых задач, решаемых в автоматизированных системах фото и видеофиксации процесса взвешивания вагонов железнодорожного транспорта, является распознавание их номеров. Это связано с тем, что основным идентифицирующим атрибутом