

Рисунок 1 – Предлагаемая архитектура использования контекстной рекламы, нейронных сетей и облаков

Для создания такой архитектуры используется язык программирования С# и возможности ASP.NET MVC, также в ходе разработке для сервисов используется трехслойная архитектура, которая в дальнейшем при необходимости может позволить использовать другую базу либо перейти на другое представление клиентской части [4]. Сам принцип работы такой архитектуры представлен на рисунке 2, на нем видно, что пользователь обращается лишь к уровню представления данных, на котором для пользователя выводится вся необходимая информация. Но чтобы получить эту информацию уровень представления данных отправляет запрос к уровню бизнес-логики приложения, который обрабатывает запрос пользователя и на его основе делает запрос к базе данных через уровень доступа к данным. Полученные из базы данные отправляются обратно пользователю.

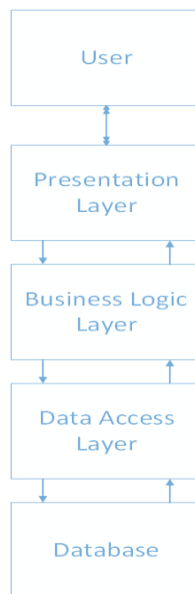


Рисунок 2 – Трехслойная архитектура предлагаемых сервисов

На данный момент готов и размещен в облаке сервис, в котором пользователи могут создавать контекстную рекламу с применением нейронных сетей. Сервис представляет из себя социальную сеть, в которой пользователи могут делиться постами, комментариями и оценками. Среди этих постов есть рекламные, которые подбираются пользователем в зависимости от выбранной целевой аудитории рекламодателя и интересов самих пользователей. В будущем планируется создать библиотеку на основе полученных сервисов и выпустить как NuGet Package [5], которую можно будет подключить в любом сервисе и на ее основе подбирать рекламу пользователям.

**Список использованных источников:**

1. Monetary Policy Implementation [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://worldbank.com/research/>.
2. Всемирная торговая организация [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://wto.org/>.
3. The Microsoft Cognitive Toolkit [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://docs.microsoft.com/en-us/cognitive-toolkit/>.
4. .NET [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dotnet.microsoft.com/>.
5. NuGet [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.nuget.org/>.

## **КОНЦЕПЦИЯ СОЗДАНИЯ МОДЕЛИ КОНТРОЛЯ ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА (С УЧЁТОМ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ)**

*Жадинец И. И.*

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

*Хмелев А.Г. – д.э.н., профессор*

Исследование показало, что на современном этапе развития системы высшего образования значение контроля повышается. Выявлены недостатки существующих систем контроля, Поставлены цели исследования. В то же время необходимо отметить, что в большинстве работ контроль ассоциируется лишь с проверкой знаний и умений обучающегося. Между тем важно учитывать все компоненты педагогического процесса.

Основу учебного процесса в вузе составляет предмет изучения (учебная дисциплина), его содержание, определяющее совокупность знаний, умений, навыков, которыми овладевает обучающийся. Анализ педагогической литературы последних лет показал, что «освоение» применимо не только к знаниям в их разных формах, но и к средствам обучения, видам работы и т. д. Таким образом, освоение чего бы то ни было означает не только запоминание, а и формирование умений пользоваться этим [1].

Актуальность исследования обусловлена социально-экономическими условиями, предъявляющими новые требования к системе образования и подготовке будущих специалистов, способных эффективно действовать и адаптироваться к динамично изменяющемуся обществу. Однако не у каждого человека есть возможность получать образование, навыки, используя очную форму обучения. А в эру развития такого уровня информационного общения, обучение с помощью информационных технологий, приобрело большую популярность. Но все еще остается место для развития и улучшения контроля качества такого обучения.

Основными недостатками существующих систем контроля выступают: субъективизм в оценке результатов обучения; эпизодичность контрольных мероприятий; проверка крупных блоков материала; однотраекторность использования компьютерных и электронно-вычислительных средств; децентрализованное представление и использование результатов контроля, не позволяющее получить целостной системной картины состояния образовательного процесса; отсутствие возможности наиболее полно учитывать индивидуальные особенности контролируемых. Существенной проблемой при проведении массовых испытательных мероприятий является оперирование большими объемами информации, которую требуется подготовить, обработать и проанализировать за малые промежутки времени, а также выбор форм представления и детализации результатов для принятия решений в зависимости от поставленных целей [2].

Целью исследования является разработка модели педагогического контроля, основанная на компьютерном сопровождении, и условия ее реализации.

Задачи исследования:

- 1) Выявить сущность, содержание и функции контроля;
- 2) Установить возможности компьютерного сопровождения контроля обучения;
- 3) Обосновать роль проектирования в организации компьютерного сопровождения контроля результатов;
- 4) Провести опытно-экспериментальную проверку модели компьютерного сопровождения контроля и осуществить анализ ее результатов.

Объект исследования – процесс контроля результатов информационного обучения студентов.

Предмет исследования – проектирование и реализация модели контроля обучения.

Практическая значимость работы заключается в разработке рекомендаций по совершенствованию системы контроля знаний студентов; создание рекомендаций для преподавателей.

**Список использованных источников:**

1. Обеспечение результативности обучения в условиях информатизации образования в вузе [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obespechenie-rezultativnosti-obucheniya-v-usloviyah-informatizatsii-obrazovaniya-v-vuze>

2. Морозова Светлана Анатольевна. К вопросу о контрольно-оценочной деятельности в условиях компетентного подхода [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-kontrolno-otsenочноy-deyatelnosti-v-usloviyah-kompetentnostnoy-podhoda>

## ИМИТАЦИОННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕШЕХОДНЫХ ПОТОКОВ НА ПАРКОВЫХ ТЕРРИТОРИЯХ

*Цариков Б.В.*

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

*Алёхина А.Э. – к.э.н., доцент*

Работа посвящена построению моделей посещения парка Горького и различных заведений на территории с использованием многоподходного инструмента имитационного моделирования AnyLogic. Главной целью моделирования является анализ поведения посетителей и оптимизация работы парка.

Парк Горького является одним из самых популярных и красивых парков города Минска. Ежедневно парк принимает тысячи людей которые прогуливаются по дорожкам парка или посещают различные заведения, находящиеся на его территории. Особенная активность проявляется в теплые времена года, когда большинство заведений и аттракционов находятся в рабочем режиме. Также парк является излюбленным местом туристов, которые приезжают в столицу в теплый период года. В преддверии Европейских игр 2019 года наплыв посетителей увеличится еще больше. Обеспечение комфортного, быстрого и качественного обслуживания посетителей выдвигает задачу оптимизации работы парка.