

последующих стимулов. Взяв за основу парадигму прайминга были разработаны 3 методики исследования семантических аспектов подпорогового восприятия и 3 базирующихся на них эксперимента.

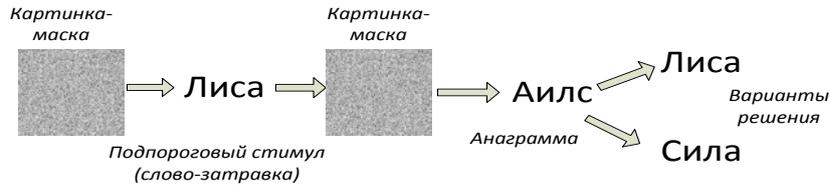


Рисунок 1 – Схема процедуры эксперимента с решением анаграмм

В структуру программной части комплекса включены ряд модулей, каждый из которых выполняет определенную функцию: модуль регистрации, модуль настроек экспериментальных исследований, модуль редактирования исходных наборов стимулов, модуль проведения тренировочной серии, модуль проведения эксперимента, модуль обработки результатов.

ПАК состоит из двух подсистем: подсистема «преподаватель – ПК – среда» и подсистема «студент – ПК – среда», которые взаимосвязаны по критерию целевой функции СЧМС. В то же время они являются относительно независимыми, т.е. каждая из них может функционировать самостоятельно.

Испытуемый (студент) имеет ограниченный доступ к функциональности системы, по сравнению с экспериментатором (преподавателем).

Разработанный ПАК позволяет проводить экспериментальные исследования влияния подпороговых стимулов на скорость осознания предъявляемых стимулов и на скорость решения задач (семантические процессы) и может быть использован в качестве экспериментального комплекса по дисциплине «Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы».

Список использованных источников:

1. Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы / И. Г. Шупейко // Уч. метод. пособие к практическим видам занятий. – Минск, 2009. – 126 с.
2. Филиппова, М. Г. Роль неосознаваемых значений в процессе восприятия многозначных изображений / М. Г. Филиппова // Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата психологических наук. - Санкт-Петербург, 2006. – 20 с.

БАЗЫ ЗНАНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ SERVICE DESK

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

Шипов Е.А.

Шлыкова Т.Ю. – доцент, к. психол. н.

Целью работы является минимизировать сроки восстановления доступности ИТ-сервера для пользователей через базу знаний Service Desk. Под восстановлением может пониматься как исправление аппаратных или программных сбоев, так и любая компьютерная поддержка, которую необходимо оказать пользователю. Служба Service Desk необходима для обработки сообщений, поступающих от пользователей и программно-аппаратных систем мониторинга.

В ходе данной работы была создана база знаний службы Service Desk для быстрого решения разных типов записей: инцидентов, запросов на обслуживание. Это нужно для снижения время на назначение, эскалацию и решение инцидентов, в зависимости от численности персонала, для сокращения нагрузок на специалистов высшего звена. Оповещения направляются только тому, в чей зоне ответственности лежит запрос и для повышения эффективности управления сервисами.

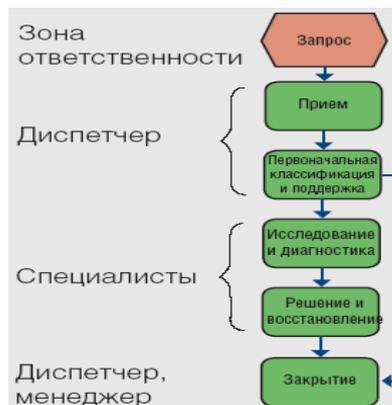


Рис 1 - алгоритм работы с Service Desk.

Основное предназначение: автоматический прием заявок в Службу поддержки, быстрое и удобное размещение заявки в системе Service Manager, регистрация всех инцидентов ресурсов, оперативное решение инцидентов специалистами, уведомления и статусы заявок, работа с инцидентом в режиме одного окна – возможность быстро перейти от режима чата к режиму голосового общения, контроль руководителями качества работы специалистов службы, хранение информации обо всех инцидентах и истории взаимодействия пользователей и специалистов при решении этих инцидентов.

Список использованных источников:

1. Белоус Сергей // <http://www.itsmportal.com.ua/art002.html> Service Desk, управление инцидентами и мониторинг ИТ-инфраструктуры
2. Гаврилова Т.А., Черевинская К.Р. Извлечение и структурирование знаний для экспертных систем. - М.: Радио и связь, 1992.
3. Гаврилова Т.А., Хорошевский В.Ф., 2000. Базы знаний интеллектуальных систем / Учебник для вузов. – СПб, Изд-во "Питер", 2000.

ВЕБ-РЕСУРС: ОПТИМИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ОСВЕЩЕНИЯ

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

Щурский А. М.

Гордейчук Т.В. – ассистент, м. т. н.

Целью разрабатываемого web-ресурса является реализация алгоритма для автоматизированного расчёта параметров искусственного освещения производственного помещения с помощью метода коэффициента использования и точечного метода, а также проведение гигиенической оценки освещения в соответствии с нормативными требованиями.

При создании и поддержке данного сайта необходима система управления, которая позволит за короткий промежуток времени произвести изменения или добавить новый материал, поэтому используется cms Joomla. Данная система имеет крайне удобные навигационные меню, благодаря которым значительно повышается юзабилити созданных на этой платформе сайтов.

Преимущество разработанного веб-ресурса состоит в том что, он позволяет сократить время на производство расчётов и избежать ошибок в них, а также позволяет быстро манипулировать с входными и выходными данными. Информационная система обеспечивает предъявление отчёта, в котором отображается необходимая информация о том, сколько необходимо светильников, модель светильников и их технические характеристики (они занесены в базу данных сайта), и план расположения осветительных приборов. Разработанный веб-ресурс целесообразно использовать на производственных предприятиях при проектировании освещения в новых помещениях а также он будет полезен работникам охраны труда для проведения гигиенической оценки освещения производственного помещения.

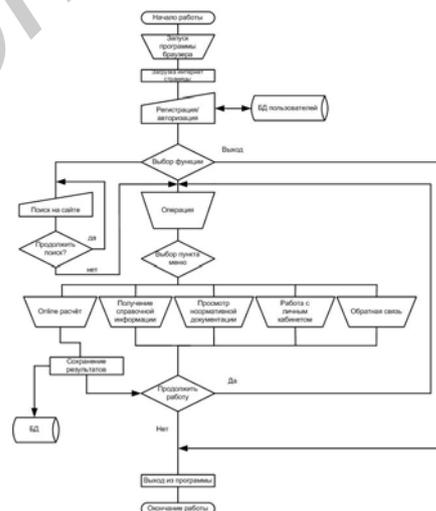


Рисунок 1 – Алгоритм работы пользователя веб-ресурса

При переходе пользователя на сайт, система предложит ввести все необходимые параметры помещения, категорию выполняемых работ и необходимые выходные параметры освещенности помещения. Пользователь также сможет выбрать необходимый ему метод расчёта производственного освещения. После этого ресурс обработает данные заданным алгоритмом, который написан с помощью языка PHP и выдаст результат на дисплей компьютера в виде подробного отчёта. Данный ресурс позволяет находить пользователю необходимую интересующую его информацию на сайте, а также пользователь может