

Разработанная компьютерная система позволяет выполнить два самостоятельных экспериментальных исследования. Первое исследование состоит из N последовательно выполняемых опытов. В каждом опыте стимулами, предъявляемыми пользователю, являются неправильные многоугольники или другие плоские геометрические фигуры. На первом этапе каждого опыта испытуемым на уровне подпорогового восприятия последовательно предъявляются 2 фигуры. На втором этапе на уровне надпорогового восприятия испытуемым в случайном порядке предъявляется M пар объектов.

Во втором исследовании на уровне подпорогового восприятия испытуемым предъявляются изображения, которые вызывают определенные эмоциональные реакции (улыбающееся лицо – положительные, злобное лицо – отрицательные и т.п.). Затем на уровне надпорогового восприятия испытуемым предъявляются эмоционально нейтральные изображения людей. На рисунке 1 представлены примеры двух подпороговых (А, Б) и одного надпорогового (В) стимулов для данного исследования.

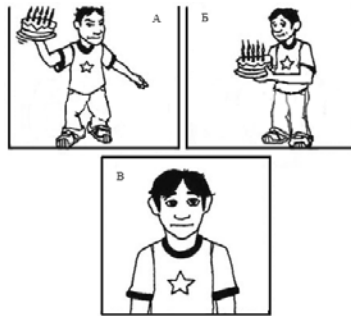


Рисунок 1 – Примеры подпороговых и надпороговых стимулов

Предполагается, что испытуемые будут более оптимистично описывать людей, если перед данным изображением на подпороговом уровне будет предъявлена эмоционально-положительная заставка.

Разрабатываемый ПАК достаточно функционален, поскольку позволяет выполнять несколько различных исследований, используя различные хорошо апробированные и тщательно отобранные методики, реализующие методологию прайминга.

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.

## РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНО-АППАРАТНОГО КОМПЛЕКСА ИССЛЕДОВАНИЯ ПОДПОРОГОВОГО ВОСПРИЯТИЯ

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

*Шепелевич Н.И.*

*Шупейко И.Г. – доцент, к. психол. н.*

Целью работы является разработка программно-аппаратного комплекса исследования подпорогового восприятия, который позволяет определять пороги чувствительности зрительного анализатора испытуемых, предъявлять им различную информацию на подпороговом уровне, фиксировать ответные реакции, сохранять эмпирические данные опыта и выполнять их статистическую обработку. Благодаря возможности изменения различных настроек разрабатываемый ПАК позволяет уменьшить влияние дополнительных переменных и улучшить валидность результатов проводимых экспериментов.

Подпороговое восприятие - неосознаваемая реакция психики на стимулы, интенсивность которых не достигает абсолютных порогов чувствительности. Экспериментально подтверждено, неосознаваемая обработка информации является одним из этапов многих познавательных процессов. Возможность семантического анализа стимулов на неосознаваемом (подпороговом) уровне являлась предметом многих исследований. По результатам некоторых из них были сделаны выводы о возможности влияния подпороговых стимулов на мысли и поведение человека. В то же время, существует ряд исследований опровергающих достоверность этого эффекта.

Таким образом, несмотря на большой объем полученных фактов, проблема неосознаваемого восприятия по-прежнему остается одной из самых малоизученных в системе знаний о функционировании психики.

Одним из методов, наиболее чувствительно оценивающих действие подпороговых сигналов, является экспериментальная парадигма прайминга, использующая влияние прежнего контекста на опознание

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

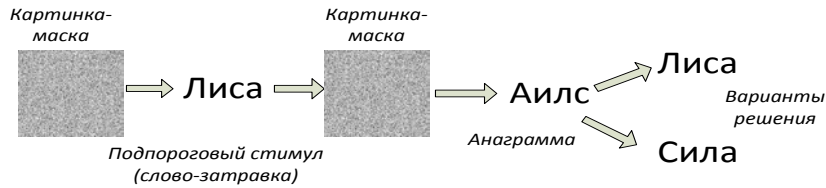


Рисунок 1 – Схема процедуры эксперимента с решением анаграмм

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.

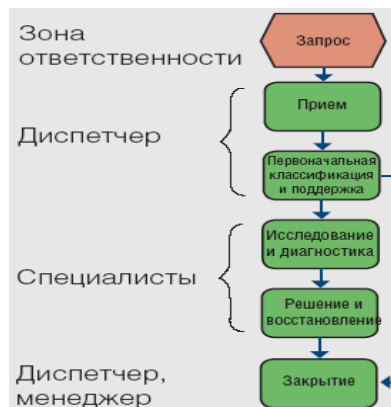


Рис 1 - алгоритм работы с Service Desk.