

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

Сапотько А.О.

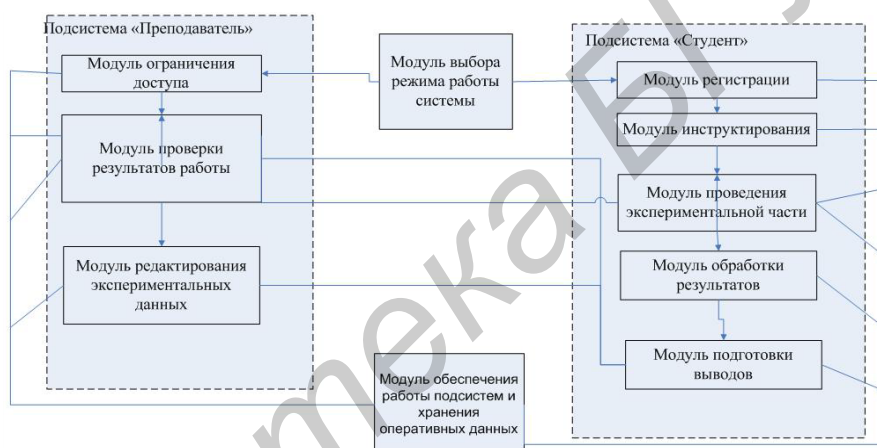
Гедранович Ю.А. – ассистент, м. т. н.

Целью работы является разработка системы оценки для измерения лабильности-ригидности мыслительных процессов

Разработка компьютерного приложения для измерения лабильности-ригидности мыслительных процессов состояла из этапов предварительного изучения тематической области самой темы приложения, специфики разработки самого приложения, разработки части для преподавателя с возможностью создания и сохранения вариантов задания ; разработки части для испытуемого, включающей в себя возможность регистрации в приложении, инструктаже испытуемого о предстоящем опыте и его задачах, возможности ввода информации испытуемым и обработке результатов опыта.

Данное приложение разработано для кафедры психологии с целью в будущем воспроизвести в электронном виде все лабораторные работы на кафедре для более удобного выполнения студентами и проверки преподавателями, т.к. психология является профильным предметом для нашей специализации . Так же в процессе выполнения данного задания можно самому достаточно подробно ознакомиться с процессом создания подобных приложений и оптимизации их со стороны эргономичности.

Проектируемая система состоит из двух подсистем, которыми являются подсистема «преподаватель – ПК – среда» и подсистема «студент – ПК – среда».



Список литературы :

1. [Методики диагностики свойств мышления: Методические указания для практических занятий по курсу "Специальный практикум по психологии"](#) Автор/создатель: Черемискина И.И. 2007 г
2. Собчик Л.Н. Психология индивидуальности. Теория и практика психодиагностики. СПб, Речь, 2008г.
3. Бурлачук Л.Ф. Словарь-справочник по психодиагностике. М., СПб., Питер, 2008г.
4. Кроль В.М. Психология. Краткий курс. М., Высшая школа, 2008г.

СИСТЕМА ОНЛАЙН-КОНФЕРЕНЦИЙ

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

Сергей Д.Г.

Быков А. А. – ассистент, м. т. н.

Целью работы является разработка веб-серверного приложения, которое представляет собой портал онлайн вебинаров. Для проектирования приложений такого типа лучше использовать паттерн MVC, но в конкретном случае использовалась схема использования нескольких шаблонов проектирования, с помощью которых модель данных приложения, интерфейс и взаимодействие с пользователем разделены на три отдельных компонента таким образом, чтобы модификация одного из компонентов оказывала минимальное воздействие на остальные на основе архитектурного каркаса Zend Framework.

Разработано приложение с применением подобного подхода которое решает следующие задачи: трансляцию онлайн видео и аудио потока в режиме реального времени средствами сторонних систем, регистрация участников конференции, оплату участником вебинара, возможности обратной связи участника с создателем конференции посредством текстового чата.

Основная часть системы – это база данных. База данных должна состоять из нескольких (желательно

независимых модулей). Можно выделить следующие модули: информация о пользователях и их аккаунтах, модуль настроек конфигурации, финансовые транзакции, вспомогательные сервисы

Приложение разработано с использованием языка программирования PHP, для построения пользовательского интерфейса используется Twitter Bootstrap - набор инструментов для создания веб-приложений, включающий в себя HTML и CSS шаблоны оформления для типографики, фоб-форм, кнопок, меток, блоков навигации и прочих компонентов современных веб-интерфейсов.

Количество элементов интерфейса данного приложения будет сведено к минимуму. Пользователю будут доступны только элементы необходимого ему функционала приложения. Так же веб-сервис будет корректно отображаться во всех современных браузерах и иметь мобильную версию.

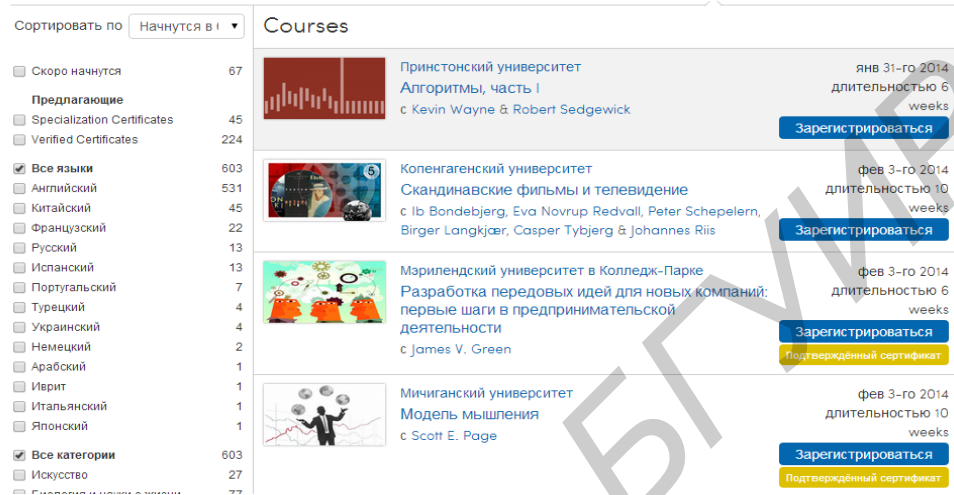


Рисунок 1 – Пример меню сервиса

При разработке данного приложения проведено эргономическое проектирование пользовательского интерфейса с целью создания комфортных условий для работы.

Список использованных источников:

1. Троелсен, Эндрю. Язык программирования C# 2010 и платформа .NET 4/ Эндрю Троелсен – Вильямс, 2011. – 1392с.
2. Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2009. – 126 с.

[Артемий Лебедев](#) Ководство / [Издательство Студии Артемия Лебедева](#). – Москва, 2012. – 239 с.

БАЗА ДАННЫХ И ИНТЕРФЕЙС СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ

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

Седов А. К.

Быков А. А. – ассистент, м. т. н.

Целью работы является разработка информационной системы позволяющей наладить обратную связь между гейм и геймдев сообществами, а так же обеспечить их эргономически удобным и функциональным интерфейсом и высоким уровнем быстродействия. Цель обусловлена тем, что общение на расстоянии посредством сети интернет становится все более доступным за счет мессенджеров и социальных сетей.

Разработана информационная система - социальная сеть с применением фреймворка Code-Igniter, которая позволит объединиться и общаться игровым сообществам в одном веб-приложении, а так же позволит геймдев сообществам получать эффективную обратную связь от игроков.

Система реализована с минималистичным интерфейсом на основе схемы использования нескольких [шаблонов проектирования](#), с помощью которых [обмен информацией с базой данных](#) приложения, [интерфейс](#) ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ и скриптовая часть приложения обрабатывающая поведение пользователей разделены на три отдельных компонента так, что модификация одного из этих компонентов оказывает минимальное воздействие на остальные.

Применение баз данных вида ключ-значение не использующих join позволяет значительно снизить нагрузки на БД и соответствует принципу "толстый контроллер, тонкая модель". Такой подход хорошо подходит для реализации простой структуры БД и максимально компактным моделям, в то время как вся логическая нагрузка ложится на обработчик кода и выносится в контроллер.

Так как социальные сети являются высоко нагруженными проектами, мы используем кэширование запросов и данных. В то же время подобные базы данных являются одними из самых быстрых форм организации данных из постреляционных БД или NoSQL.