

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.

На данный момент интерфейс большинства социальных сетей является сильно перегруженным, что затрудняет навигацию и поиск необходимой информации. Такое положение является следствием большого количества функций и возможностей "настройки под себя" доступных пользователю. Но известно, что любой интерфейс можно упростить в 2 раза: свести к минимуму повторяющиеся элементы, однотипные объединить в разделы использовать сниппеты, использовать максимум пространства доступного на экране. Такой подход поможет значительно сократить разработку графического дизайна и упростить поддержку и расширение продукта.

На рисунке 1 приведен вид минимизированного интерфейса на основе одной из популярных социальных сетей:



Рис. 1 – Минимизация интерфейса

Таким образом, были разработаны подходы к формированию и структуризации данных и подходы к реализации минималистичного интерфейса социальной сети. Разрабатываемая в рамках дипломного проектирования социальная сеть за счет нового подхода к реализации интерфейса и структуризации данных будет выгодно отличаться от прочих соц систем быстродействием и высоким уровнем юзабилити.

Список использованных источников:

1. Мартин Ф. NoSQL. / Дмитрий Ключин. // – Москва : Вильямс, 2013. – 192 с.
2. Артемий Л. Ководство / Артемий Л. // – Москва : Издательство Студии Артемия Лебедева 2012. – 239 с.

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛОВ

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

Сикорский А.В.

Пилиневич Л. П. – профессор, д. т. н.

Целью работы является написание веб-приложения менеджмента конференц-залов на предприятии, предполагающее уменьшение временных затрат на простые действия.

Проектируемая система предназначена для крупных предприятий, в которых существует большое количество комнат, залов, помещений, требующих обязательное бронирование на определённое время. Данное веб-приложение позволяет существенно уменьшить затрачиваемое время на регистрацию/запрос/бронирование определённого помещения на конкретное время, а также выполняет роль планировщика.

Принцип работы системы должен сводиться к следующему: пользователь заходит на сайт, авторизуется в системе, после чего в поиске, либо по фильтрам находит требуемое помещение, просматривает возможность бронирования его на определённое время. В это время система предлагает наиболее подходящие решения для требуемой задачи (происходит реализация концепции user-friendly interface). Когда пользователь выбирает нужное время и помещение, подтверждает свой запрос, данные вносятся в базу данных, где и хранятся до перезаписи, либо окончания указанного периода.