

редактирование базы данных результатов проведённых опытов; контроль правильности работы испытуемых в процессе выполнения опытов.

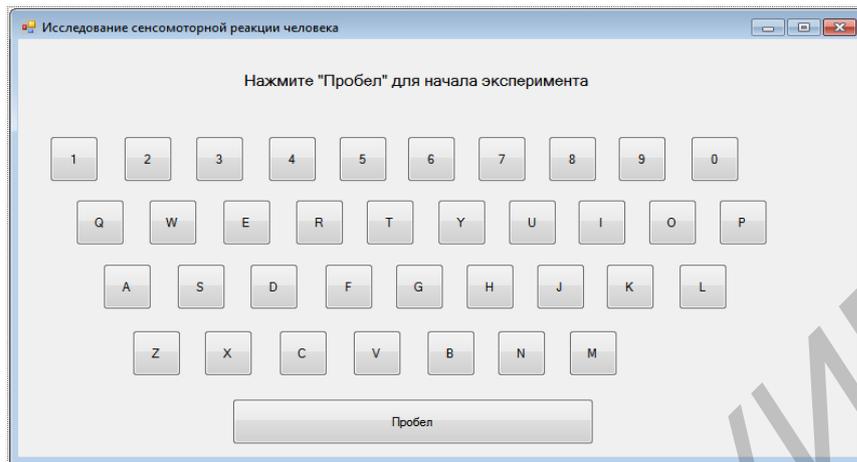


Рисунок 1 – Информационная модель клавиатуры.

Результаты оформляются в виде таблицы и представляются в удобной форме для переноса либо распечатки.

Реализовано данное приложение с применением объектно-ориентированного языка программирования C#, а также IDE Microsoft Visual Studio 2012 платформа Microsoft .NET версии 4.0.

Список использованных источников:

1. 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.
2. Филиппова, М. Г. Роль неосознаваемых значений в процессе восприятия многозначных изображений: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата психологических наук / М. Г. Филиппова. - Санкт-Петербург: СПбГУ, 2006. – 20 с.

## РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ СИСТЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРОЦЕССА ЗАПОМИНАНИЯ

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

*Милодовская Е.Р.*

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

Целью работы является разработка системы исследования процесса запоминания. Для исследования опосредствованного запоминания применяются классические методы: метод парных ассоциаций и метод антиципации. Однако разработаны и специальные приемы, к числу которых относятся метод пиктограмм и метод двойной стимуляции.

Компьютерная система исследования предназначена для использования в качестве лабораторной работы по дисциплине «Психология восприятия и переработки информации»

Исследование включает в себя два эксперимента. Цель эксперимента 1 – сравнить продуктивность непосредственного и опосредствованного запоминания. Эксперимент состоит из двух опытов. Цель эксперимента 2 – определить условия увеличения продуктивности опосредствованного запоминания. Данный эксперимент состоит из трех опытов.

В каждом опыте выполняется N предъявлений. При этом величина N задается в настройках опыта и может изменяться от 1 до 30. Параметры набора (количество знаков и их тип) остаются неизменными в каждом опыте, а предъявляемые наборы не повторяются.

Время экспозиции в опытах неограниченное или фиксированное, оно задается в настройках опыта.



Рис. 1 – Схема видов запоминания

Разработанная компьютерная система позволяет преподавателю создавать и сохранять в памяти компьютера варианты предъявляемых стимулов; проводит регистрацию испытуемого; ограничивает допуск испытуемого к некоторым функциям, которые должен выполнять только преподаватель; инструктирует испытуемого о предстоящем опыте и его задачах; задаёт настройки опытов (выбор варианта предъявляемого набора, количества предъявлений в опыте, продолжительности экспозиции); последовательно предъявляет на экране дисплея элементы заданного набора стимулов; позволяет испытуемому вводить в компьютер предъявленные стимулы; проводит тренировочную серию; сохраняет в памяти компьютера результаты работы испытуемого; позволяет студенту брать на съёмный носитель (флэшку) файлы с результатами своей работы; даёт возможность преподавателю редактировать базу файлов с результатами работы испытуемых (удалять файлы, потерявшие актуальность).

Программная часть разработанной системы включает 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.

Таким образом, разработанная компьютерная система предназначена для проведения экспериментального исследования процессов запоминания, сравнения насколько отличается объем запоминаемого материала при непосредственном и опосредствованном запоминании.

Список использованных источников:

1. Шупейко, И. Г. Психология восприятия и переработки информации / И. Г. Шупейко // Уч. метод. пособие для студентов – Минск, 2009. – 126 с.
2. Рихтер, Д. Программирование на платформе Microsoft.Net / Д. Рихтер // Пер. с англ. – 2-е изд., исправ. – М. : Русская редакция, 2003. – 512 с

## ИНФОРМАЦИОННАЯ СИСТЕМА ВЕДЕНИЯ ПРОЕКТОВ

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

Милюткин И. Н.

Пилиневич Л. П. – профессор, д. т. н.

Целью работы является информационная система ведения проектов в связи с необходимостью в автоматизированной системе, которая сама будет следить за готовностью документов и ставить в известность людей, экспертиза которых необходима.

Разработана система, которая используется для управления проектами отделов, предполагающими разработку комплексной технической документации с участием представителей множественных дисциплин. Основной задачей системы является обеспечение контроля над созданием, согласованием и утверждением документов во время жизненного цикла проекта согласно настроенным матрицам.

Типовая матрица генерируется с использованием данных из шаблона проекта и информации из справочника «Ответственных за дисциплины».

Сгенерированная матрица не готова к использованию до момента публикации. Это означает, что все типы документов настроены, матрица проекта не содержит ошибок и наступает время работы над проектными документами. Пока проектный менеджер или администратор не подготовят матрицу, она находится в состоянии «Не опубликована» и начать рабочий процесс с документами невозможно. Когда проектный менеджер заканчивает настройку, администратор публикует матрицу и ее статус меняется на «Опубликована». Теперь матрица в рабочем состоянии и процесс может начинаться.

Процесс начинается автоматически в момент прикрепления документа к матрице. Во время выполнения процесса создаются задачи на подготовку, проверку, правку, рассмотрение или утверждение