

Список использованных источников

1. Баранов, С. П. Сущность процесса обучения / С. П. Баранов. – Москва: Просвещение, 1981. – 143 с.
2. Сластенин, В. А. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов. – Москва: Издательский центр «Академия», 2007. – 576 с.
3. Педагогика: учеб. пособие для студ. пед. вузов и пед. колледжей / под ред. П. И. Пидкасистого. – Москва: Педагогическое общество России, 1998. – 640 с.
4. Управление эффективностью учебной деятельности студентов / Т. Н. Канашевич [и др.]. – Минск: БНТУ, 2019. – 228 с.

УДК 004.92

Минимализм в графическом дизайне

Бегеза Е. В., студент

Клебча Е. Ю., студент

Лысенкова Л. В., студент

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Ражнова А. В.

Аннотация:

В данной научной работе рассмотрены стилевые особенности минимализма как одного из трендов графического дизайна и предпосылки его появления. Также описаны основные правила данного направления и рекомендации по созданию. В этой работе вы глубже познакомитесь и изучите тему минималистического дизайна.

Минимализм – дизайн, в котором используются только самые необходимые элементы, включая основные формы и ограниченные цветовые палитры, для создания чего-то простого, но с легкостью запоминающегося за пару мгновений.

Истоки движения минимализма восходят к середине 20-го века в США, когда он появился в знак протеста против господства аб-

страктного экспрессионизма, тревожной экспансии средств массовой информации и распространения потребительского менталитета. «Форма следует за функцией» – самый популярный девиз минимализма, был придуман в это время, выражая убеждение, что дизайн всегда должен отдавать предпочтение удобству использования, а не эстетике. Сведение цветов и форм к элементарной простоте было создано с целью сохранения их максимальной функциональности.

Анализ теоретических источников по проблеме и графических работ позволил выделить ряд правил, лежащих в основе такого направления как минимализм:

1. Визуальная гармония между всеми графическими элементами. Баланс как цель дизайна соответствует отношениям между формами, цветами и пустыми пространствами, которые должны быть соответствующим образом распределены по макету.

2. Простые, легко читаемые шрифты. Минимализм сосредоточен на том, чтобы не перегружать восприятие своего потребителя, именно поэтому в нем не используются витиеватые и причудливые шрифты. К тому же шрифт должен гармонично перекликаться с остальными элементами дизайна и не выбиваться из общей картины происходящего и описываемого.

3. Простота. Она играет решающую роль в привлечении внимания наблюдателя и помощи ему в понимании продукта. Чем меньше элементов в дизайнерском продукте, тем больше шансов, что обе эти цели будут достигнуты. Если какой-либо графический элемент отрицательно влияет на читабельность или удобство использования дизайнерского продукта, он должен быть, либо заменен, либо удален, либо перемещен.

4. Цветовой баланс. Минимализм предписывает ограниченное использование цветов и требует аккуратного отношения к цветовым сочетаниям. Это, однако, не означает, что есть цвета, которые полностью запрещены в минималистском дизайне. Продуманно используя контраст, дизайнеры могут применять штрихи ярких цветов, чтобы привлечь внимание к наиболее важным элементам.

5. Визуальная иерархия. Она помогает наблюдателям следовать запланированному следу элементов, сообщая им, какие части информации следует рассматривать в первую очередь.

В то время, когда большинство потребителей проводят большую часть своего времени со смартфонами, планшетами и ноутбуками, которые с каждым годом становятся все меньше и тоньше, читабельность и оптимизированная функциональность являются абсолютной необходимостью. Минималистический дизайн привносит ясность и прямолинейность, помогая брендам подниматься среди конкурентов, ориентированных на тенденции дизайна, которые основаны на ярких и кричащих визуальных элементах.

Список использованных источников

1. Эйри Д., Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера / Д. Эйри – издательский дом Питер, 2016. – 224 с.
2. Бурлаков, М. В., Самоучитель по компьютерной графике / М. В. Бурлаков – издательская группа ВHV и «Ирина», Москва, 2000. – 640 с.
3. Франк Я., Дневник дизайнера-маньяка / Я. Франк – студия Артемия, 2006. – 288 с.

УДК 004.4

Разработка мобильных приложений на React Native

Вагин Д. И., студент

Хох А. С., студент

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Астапчик Н. И.

Аннотация:

В статье рассматривается фреймворк react native, его возможности, достоинства и недостатки работы с данной платформой.

React Native – это платформа для разработки мобильных приложений. Платформа предоставляет открытый исходный код. Она используется для разработки приложений так под Android так и под