

деятельности, и от него зачастую зависит выполнение наших требований и взаимопонимание людей. Для создания хорошего текста необходимо не только знание языка, но и уважение к читателю, ведь распознанная манипуляция может значительно испортить репутацию автора текста и привести к утрате доверия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Манипуляция – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: center-yf.ru/data/stat/manipulyaciya.php. – Дата доступа: 30.09.2019.
2. Манипуляция сознанием людей – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/manipulyaciya.html>. – Дата доступа: 30.09.2019.
3. Информационно-психологическое воздействие на массовое сознание – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psyfactor.org/lib/zelinski-10.htm>. – Дата доступа: 08.10.2019.
4. Манипуляция в текстах и приемы убеждения читателей – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://retscorp.ru/blog/452-manipulyaciya-v-tekstah-i-priemy-ubezhdeniya-chitateley.html>. – Дата доступа: 03.10.2019.

УДК 004.514

Козел А. С.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС И ПЛОСКИЙ ДИЗАЙН

*Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: ст. преподаватель Астапчик Н. И.

Интерфейс всегда являлся неким «мостом» между пользователем и системой. Внимание пользователя нужно заслужить, удержать и подтолкнуть его к выполнению действия (если это необходимо), при этом не вызывая раздражения. С большой вероятностью человек покинет сайт, который покажется ему дискомфортным и непонятным. Во избежание таких случаев разработчикам рекомендуется создавать потенциально дружественный интерфейс, позволяющий просто и увлеченно пользоваться веб-ресурсом. Цель дружествен-

ного интерфейса – соблюсти баланс между удобством для посетителя и пользой, на которую рассчитывает владелец [1].

Основным показателем является **эргономичность**, чем меньше действий пользователь совершает, чтобы достичь своей цели, тем лучше. В интуитивно понятном интерфейсе все элементы выстроены по принципам элементарной логики. Не стоит запутывать пользователя нестандартным расположением блоков, кнопками и т. д.

Основные принципы дружественного интерфейса:

1. Ключевые места расположения информации. Правильная компоновка блоков сосредотачивает внимание, позволяет легко изучить предлагаемый контент. Пользователи должны быть в состоянии определить назначение блоков без необходимости обработки каждого элемента. Должна присутствовать визуальная иерархия для привлечения внимания к ключевым компонентам [2].

2. Зачастую предлагаемая информация не помещается в пределы одного раздела, в результате чего получаются несколько страниц с одинаковой смысловой нагрузкой. Кнопки «следующая» и «предыдущая» обязательны после каждой статьи.

3. Логический интерфейс. Название сайта – вверху страницы, далее может следовать краткое описание ресурса; категории должны быть на виду, чтобы в любой момент пользователь мог перемещаться по разделам; контактная информация, правила сайта, спонсоры – в нижнем блоке, так называемом футере [3].

4. Кнопкам должны быть присвоены понятные обозначения. Все привыкли, что знаку «?» принадлежит доступ к руководству о помощи, а лупа обозначает поиск на сайте. Странные обозначения могут вызвать недобрые ассоциации и нежелание знакомиться с сайтом. Есть мнение, что объемные кнопки выглядят более привлекательными и «кликабельными».

5. Множество элементов и подкатегорий на странице мешают сосредоточиться – нужно тщательно тестировать и отсеивать лишнюю информацию с сайта. Однако важным жертвовать не стоит, желательно сделать все лаконично. При этом минимизация элементов на странице поможет избежать еще одной проблемы – медленной загрузки.

6. Регистрация – главный способ сбора информации о пользователях и тягостный труд для них самих. Многие отказываются пользоваться каким-либо сервером или магазином из-за большой реги-

страционной формы. Если по каким-то причинам такая регистрация необходима – её следует разделить на части.

«Если следовать всем канонам, не станет ли сайт серым и неинтересным?» – думают дизайнеры и боятся, что их сочтут неоригинальными. Необходимо помнить, что удобство не должно идти в ущерб качеству и эстетике.

Современный обыватель так привык к переизбытку информации и шуму вокруг, что принцип «чем проще – тем лучше» становится все более привлекательным. Именно в этот период и началась «волна» популярности так называемого «плоского дизайна».

Плоский дизайн (англ. FlatDesign) – дизайн интерфейсов, представленный, как противоположность реализму [4]. По задумке должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и тончённости. Основными критериями плоского дизайна являются минимализм, простые иконки и объекты (элементы управления становятся интуитивно понятными и более «легкими»); отсутствие градиентов, теней, фактур и всего, что придает объем.

Преимущества плоского дизайна [5]:

1. Практичность – позволяет минимизировать количество стилей, скриптов и анимации, что позволяет сайту быстрее загружаться.

2. Простота в адаптации – плоский дизайн достаточно легко адаптировать под различные разрешения экранов.

3. Удобство использования – благодаря упрощенному стилю пользователям легче воспринимать информацию на сайте.

4. Красота – внешняя непредвзятость и простые конструкции позволяют сделать акцент на дизайне, который действительно цепляет.

Можно с уверенностью сказать, что плоский дизайн выглядит свежо и уверенно, однако не стоит впадать в крайность и минимизировать дизайн на максимум, важно соблюдать «золотую середину».

Принципы дружественного интерфейса схожи с критериями плоского дизайна, помогают привлечь аудиторию своей новизной и особым характером. Каждый плоский дизайн построен на основе дружественного интерфейса, но не каждый сайт обязан быть «плоским». Дизайнерам не стоит отказывать себе в желании красиво оформить сайт, найти место анимация и видео, которые нравятся пользователям и помогают сделать сайт динамичным.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дружественный интерфейс: как сделать дизайн сайта удобным. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://webevolution.ru/blog/sajti/druzhestvennij-interfejs-kak-sdelat-dizajn-sajta-udobnim/> – Дата доступа: 29.09.2019.
2. Дакетт, Дж. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов / Дж. Дакетт. – Москва: Эксмо, 2018. – С. 436.
3. Как сделать интерфейс «userfriendly»? 17 работающих приёмов. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hostiq.ua/blog/user-friendly-interface/> – Дата доступа: 29.09.2019.
4. Плоский дизайн снова в тренде. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://zen.yandex.ru/media/id/5c1923c8b6a0da00aac85f32/ploskii-dizain-snova-v-trende_5c1bb82184b24500ab4c9409– Дата доступа: 03.10.2019.
5. Flat дизайн сайта, его фишки и принципы. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kasper.by/blog/flat-dizain-saita-ego-fishki-i-printsipy/>. – Дата доступа: 04.10.2019.

УДК 348

Козел А. С.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ

*Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А. Ю.

Метод обучения – это совместная деятельность педагога и учащегося, направленная на достижение заданной цели обучения. Лабораторная работа представляет собой метод формирования умений и навыков работы с приборами, которыми на уроках информатики являются компьютеры [1]. По характеру занятий относится к практическим методам обучения, содержит элемент самостоятельной работы и проверки знаний, доминирующая составляющая – процесс формирования экспериментальных умений [2].