

реальность – все это и многое другое было продемонстрировано на выставке в 2019 году.

Когда 5G появиться в Беларуси повсеместно предвидеть по-прежнему сложно. Рассматривая пример внедрения сетей 4G на территории Беларуси, видно, что станции передачи четвертого поколения уже через год заработали во всех областных городах страны. При этом устройства, которые поддерживали 4G на момент запуска в 2015 году, были у 20% абонентов. В некоторых странах сети 5G уже вводятся в повсеместную эксплуатацию. В апреле 2019 года сразу три южнокорейских оператора начали предоставлять услуги 5G, сделав Южную Корею первой страной в мире, где началось коммерческое использование этой технологии. Такие же мероприятия провела и США немногим позднее. Внедрение 5G в Китае также произошло в прошлом году, а вот власти Японии хотят разворачиваться к Олимпиаде-2020, которая пройдет в Токио. Как утверждает ассоциация GSMA - только 8% людей во всем мире будет пользоваться 5G в 2020 году. А для того, чтобы количество пользователей достигла нынешних показателей сети 4G, нужно около пяти лет.

Заключение

Так является ли технология 5G достойным преемником предыдущих поколений? Проанализировав данную технологию, можно заключить, что 5G раскроет множество новых возможностей для развития многих сфер жизни, как и другие технологии до нее.

ДИЗАЙН В ОБЛАСТИ IT

М.Д. Бекоев

Научный руководитель – И.В. Медведева

Филиал БГТУ «Витебский государственный технологический колледж»

Дизайн — деятельность по визуализаций эстетических свойств промышленных изделий.

Цели исследования:

- Изучить направления дизайнеров в области IT;
- Изучить актуальность и психологию дизайна;
- Изучить взаимодействие дизайнера и программиста;

Объекты исследования:

- Графические работы (рисунки, иллюстрации)
- Фирменные стили компании (логотипы, баннеры, фирменные цвета и т.д.)

- IT-продукты (сайты, видеоигры и т.д.)

Гипотезы исследования:

- Какие задачи у дизайнера и какой вклад он делает?

- Должен ли дизайнер тесно сотрудничать с программистом?
- Должен ли дизайнер знать основы IT?

Введение

Дизайн – очень обширная тема. Невозможно затронуть все его направления. Поэтому будет рассмотрено только одно – дизайн в области IT. Нет смысла спорить, что это направление на сегодняшний день очень актуальное и востребованное. Появляются и развиваются новые предприятия, и в каждой компании нужны дизайнеры, особенно в IT-компаниях.

В этой области я выделил три подразделения: графический дизайн, веб-дизайн и гейм-дизайн.

Графический дизайн

Графический дизайн – разновидность дизайна, модернизированная форма графики с использованием компьютерных технологий.

Многие дизайнеры не подозревают о принципах, которые позволяют эффективнее работать с идеей и формой. Например – формсторминг.



Формсторминг – это вид визуального мышления, который призван выявить и углубить решения основных проблем дизайна. Формсторминг ведет дизайнера через воспринимаемые понятия к узнаваемым, но уточненным идеям и в заключение к удивительным результатам, поражающим своей новизной. Безформсторминга результатом станет слабый дизайн, который

в лучшем случае окажется приятным и броским, а в худшем – проходным.

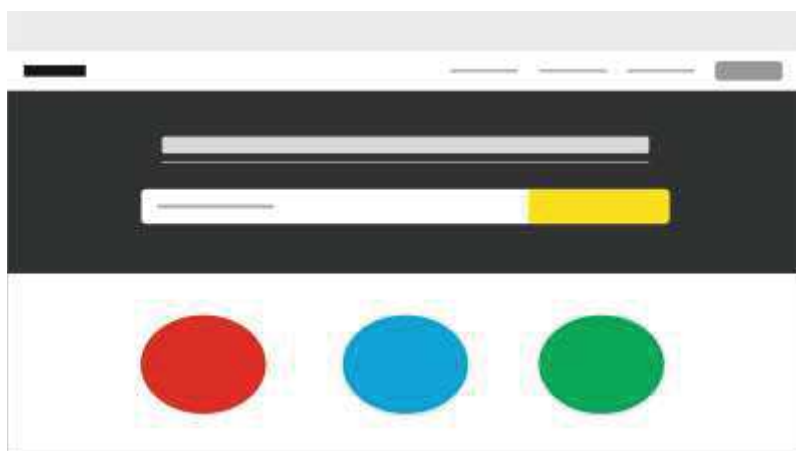
Графический дизайнер в IT-компании отвечает за ее фирменный стиль (brand book). Он создает фирменный логотип, баннер, макет, плакат, выбирает цвета и гарнитуры шрифтов и т. д. Графический дизайнер, кроме хорошей художественной базы и эстетики, должен владеть



графическими пакетами – Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel DRAW и т. д.

Веб-дизайн

Веб-дизайн (от англ. web design) – отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.



Главные задачи веб-дизайнера:

- заниматься художественным оформлением веб-проекта;
- продумывание наиболее удобных решений подачи информации.

Веб-дизайнер отвечает за внешний вид и восприятие Интернет-ресурса. Поэтому нужно знать один элемент – Акцентирование.

Акцентирование – это подчеркивание особой важности или значимости какого либо элемента. Необходимо проанализировать содержимое сайта и выяснить, какая иерархия элементов имеет место в содержимом. Выяснив это, можно создать дизайн с грамотной реализованной иерархией. В акцентировании также важны балансировка и контрастирование, т.е. визуальная дифференциация элементов.

Сайт – это IT-продукт. Поэтому дизайнер должен понимать его технологию. Это нужно для работы с программистом, т.к. чтобы создать продукт, обе стороны разработчиков должны понимать друг друга, чтобы исправлять ошибки, а еще лучше, не допускать их.

Что должен еще знать веб-дизайнер:

- Программы (Графические редакторы)
- Типографика (Грамотная работа с текстом)
- Графика (Работа с фото и графикой)
- Психология (для проектирования UI/UX)

- Технологии (основы HTML, CSS, JS)
- Тренды (Дизайн меняется каждый год и нужно следить за трендами)

Гейм-дизайн



Геймдизайн (от англ. game design) – процесс создания формы и содержания игрового процесса разрабатываемой игры.

Геймдизайнер – специалист, отвечающий за разработку правил и содержания игрового процесса создаваемой игры. Он отвечает за визуальную часть проекта.

Ранее я упомянул говорил, что дизайнер и программист должны понимать друг друга. В направлении игрового дизайна, дизайнер тесно сотрудничает с программистом, поэтому он должен хорошо знать основы IT. Потому что видеоигра – это куда более серьезный IT-продукт чем веб-сайт. Разбираться лишь в визуальной части недостаточно.

Любой геймдизайнер должен знать следующее:

- Основы IT (программирование и технологии)
- Тренды (рынок, рейтинги)
- Экономика
- Психология

В заключении хочу отметить, что одна из главных задач дизайнера в области IT – создать не самый красивый дизайн, а самый запоминающийся. Т.к. IT-продукт должен быть постоянным, а не одноразовым. Клиент должен запомнить графику, чтобы ему было приятно возвращаться к продукту, а также было легко ориентироваться в ней. Именно так дизайнер должен понимать психологию дизайна. Человек получает 90% всей информации через зрение. Поэтому дизайнер на 90% отвечает за то, что получит человек.

ИЗУЧЕНИЕ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ PYTHON В ПОПУЛЯРНОМ МЕССЕНДЖЕРЕ TELEGRAM ПРИ ПОМОЩИ БОТА

С.А. Крутолевич

Научный руководитель – В.В. Держицкая

Филиал БГТУ “Витебский государственный технологический колледж”

Тема: Изучение языка программирования Python в популярном мессенджере Telegram при помощи бота