

ПАВЛОДАРСКИЙ ВЫСШИЙ КОЛЛЕДЖ УПРАВЛЕНИЯ

ОТЧЕТ

ПВКУ.00.1304082.ПЗ.27.О

ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ НА
ПОЛУЧЕНИЕ РАБОЧЕЙ КВАЛИФИКАЦИИ "НАЛАДЧИК
ЭЛЕКТРОННО-ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ МАШИН"

(оценка)

Руководитель практики:
Торопова И.И.

Студент:
группа П-31
Яковлев Р.З.

2023

СОДЕРЖАНИЕ

	ВВЕДЕНИЕ	4
11.05-	ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ПРЕДПРИЯТИЕМ	5
12.05.2023		
13.05.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	6
14.05.2023	ИНСТРУКТАЖ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ	6
15.05.2023	НАСТРОЙКА РАБОЧЕГО МЕСТА	8
16.05-	ИЗУЧЕНИЕ БАЗОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ C#	10
18.05.2023		
19.05.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	13
20.05-	ИЗУЧЕНИЕ БАЗОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ UNITY	13
21.05.2023		
22.05-	ИЗУЧЕНИЕ ПРОДВИНУТЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ	16
25.05.2023	UNITY	
26.05-	ИЗУЧЕНИЕ ПРОДВИНУТОГО	18
28.05.2023	ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#	
29.05.2023	ЗАВЕРШЕНИЕ КУРСА ПО	19
	ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА C#, UNITY	
30.05.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	19
31.05-	СОЗДАНИЕ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ТЕМ В	20
01.06.2023	КУРСАХ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ	
02.06-	ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ В VR И ЗАПИСЬ	21
03.06.2023	СЦЕН	
04.06.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	21
05.06.2023	ПЕРЕВОД ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ И САМИХ ТЕМ	22
	В КУРСАХ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ НА	
	КАЗАХСКИЙ ЯЗЫК	
06.06-	НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ ДЛЯ ВИДЕОРОЛИКОВ	22
07.06.2023		

08.06.2023	ПОИСК ФОНОВОЙ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОРОЛИКОВ	24
09.06.2023	ПОИСК МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ	26
10.06.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	27
11.06.2023	УСТАНОВКА ПАКЕТА ПРОГРАММ ADOBE ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ	27
12.06-	ИЗУЧЕНИЕ РАБОТЫ ПАКЕТА ПРОГРАММ ADOBE	28
15.06.2023	ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ	
16.06-	СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКОВ	30
19.06.2023		
20.06.2023	ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА	31
21.06.2023	ЗАПОЛНЕНИЕ ДНЕВНИКА, ПОДГОТОВКА ПРЕЗЕНТАЦИИ И ОТЧЕТНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ	31

ВВЕДЕНИЕ

Производственная практика на получение рабочей квалификации «Наладчик электронно-вычислительных машин» продолжительностью 6 недель проводится на 3 курсе, в период с 11 мая по 21 июня 2023 года.

Целью производственной практики является закрепление и применение полученных теоретических знаний на практике. На этот период за студентом-практикантом закрепляется один руководитель практики, ставящий перед ним различные задания и следящий за проделанной работой. Руководитель практики от колледжа – Торопова Ирина Ивановна.

За данный период студент обязан ознакомиться со структурой предприятия, аппаратной частью, программным обеспечением и прочими составляющими.

Основная часть работы в период прохождения профессиональной практики представляет собой обеспечение бесперебойной работы компьютерного парка предприятия, действия по установке, настройке, оптимизации операционной системы, программного обеспечения, использование различного прикладного программного обеспечения, помощь персоналу в работе с ПК, работа с документацией и т.д.

По завершению профессиональной практики необходимо предоставить в колледж отчёт, оформленный по стандартам Павлодарского высшего колледжа управления.

11.05-12.05.2023 ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ПРЕДПРИЯТИЕМ

В качестве предприятия для прохождения производственной практики было выбрано ТОО “Solid Group (Солид Групп)” (Рисунок 1).

Данное предприятие одно из передовых компаний по созданию инновационных решений для наиболее важных задач образовательного сектора, повышения эффективности и оптимизации бизнес-процессов промышленных предприятий, совершенствование государственного управления.

Предприятие занимается профессиональной разработкой и интеграцией IT систем для государственного сектора. Основные направления компании в создании IT интеграции с органами государственной власти, это системы оценки качества государственных услуг, аналитические центры обработки данных, ситуационные центры, автоматизированная информационно-аналитическая система мониторинга органов государственной власти, 3D интерактивные карты местности, панели управления руководителей государственных учреждений.

Solid Group один из лидеров по разработке тренажеров-симуляторов, интерактивных модулей, систем для обучения по различным специальностям с применением современных 3D технологий.



Рисунок 1 – Внешний вид предприятия

13.05.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подготовка начального оформления отчета: титульный лист, примерное содержание, введение.

14.05.2023 ИНСТРУКТАЖ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Руководителем практики был проведён инструктаж по технике безопасности на производстве.

Проведение инструктажа по безопасности и охране труда для сотрудников – прямая обязанность работодателя. В ходе данного мероприятия сотрудник:

- знакомится с вредными или опасными производственными факторами;
- изучает требования охраны труда;

- получает сведения о безопасных приемах и способах проведения работ на предприятии.

Инструктаж по охране труда бывает: вводный, первичный, повторный, внеплановый и целевой. Вводный инструктаж проводится специалистом по охране труда либо сотрудником, обязанным это делать согласно приказу работодателя или уполномоченного им специалиста. Остальные виды инструктажей должны проводиться непосредственным руководителем работ.

Также было проведено отдельное ознакомление с основным рабочим местом: офисом (Рисунок 2). В офисе присутствует 10 персональных компьютеров, за которыми работают сотрудники офиса. Был проведён инструктаж по пожарной безопасности о том, какие правила нужно соблюдать, чтобы не спровоцировать пожар. Также были показаны расположение плана эвакуации и огнетушителей. В офисе присутствует несколько огнетушителей. И так как в данных помещениях присутствуют розетки и электротехника, которая в момент возгорания может находиться под напряжением, в обоих помещениях стоят углекислотные огнетушители.

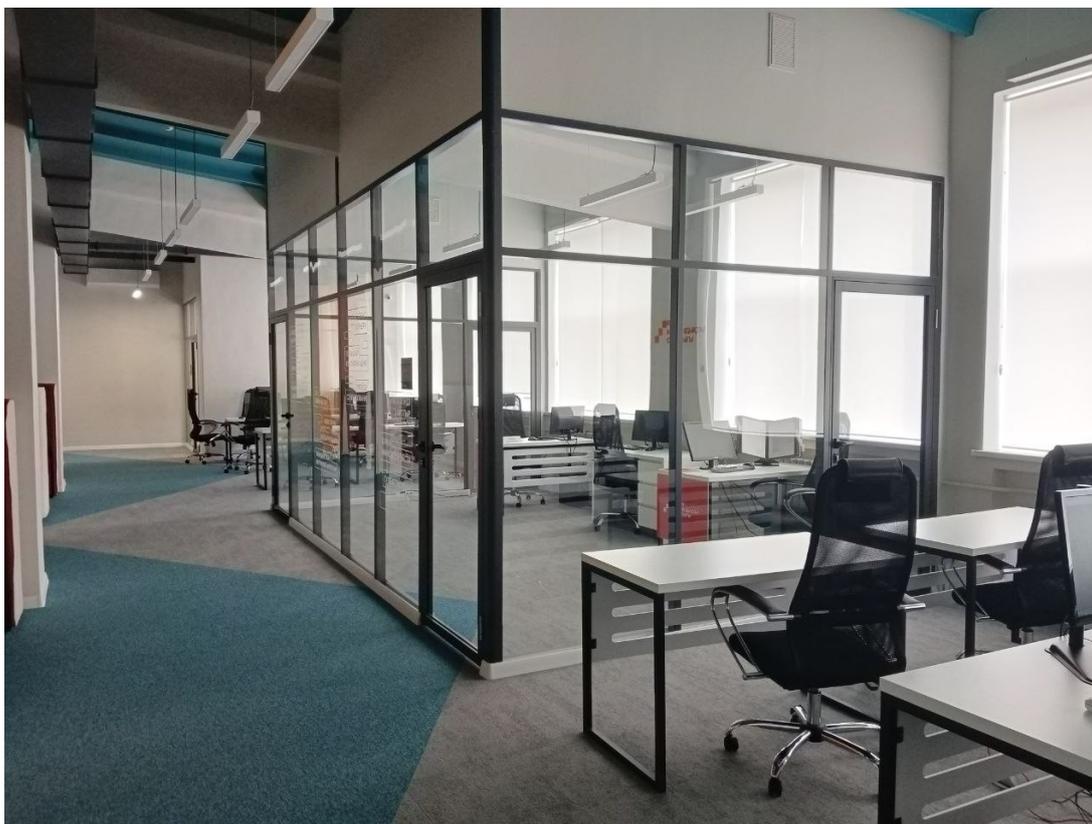


Рисунок 2 - Офис

15.05.2023 НАСТРОЙКА РАБОЧЕГО МЕСТА

Настройка рабочего места в офисе включает в себя несколько важных шагов, чтобы обеспечить комфорт и эффективность работы сотрудников. Мое рабочее место (Рисунок 3).

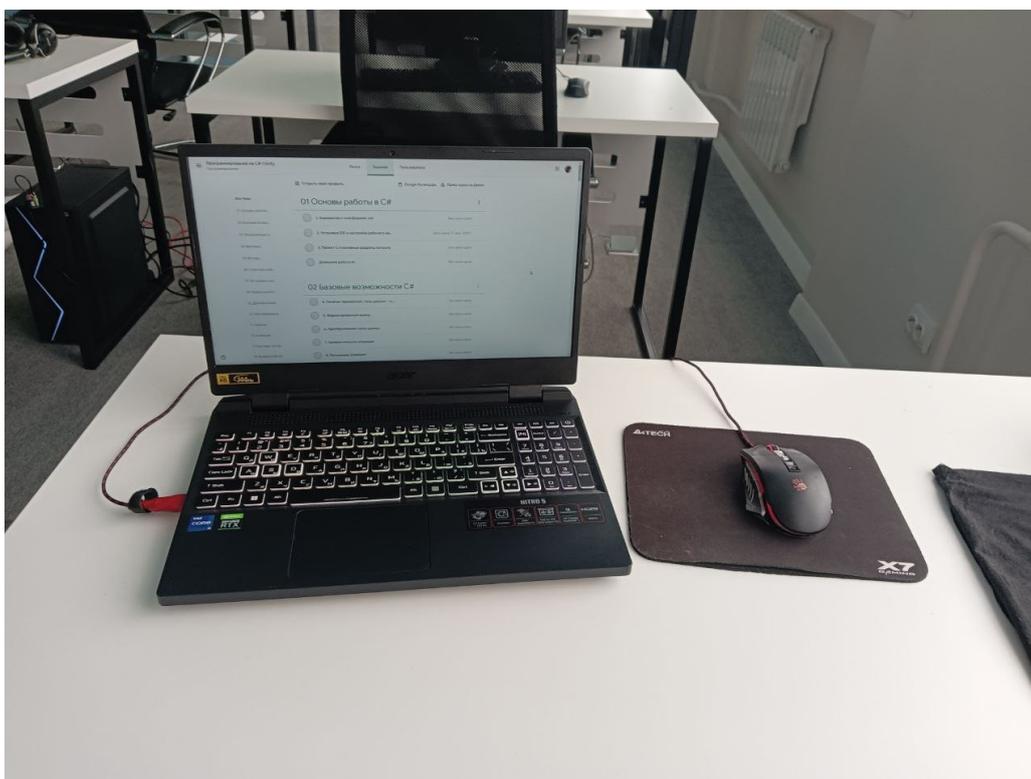


Рисунок 3 - Рабочее место

В первую очередь, мебель должна быть размещена таким образом, чтобы обеспечивать правильную эргономику. Рабочий стол должен быть достаточно просторным для размещения компьютера, клавиатуры, мыши и других необходимых предметов. Стул должен быть регулируемым по высоте и обеспечивать поддержку спины, чтобы сотрудники могли сидеть комфортно и поддерживать правильную осанку в течение рабочего дня.

Освещение играет также важную роль в настройке рабочего места. Офис должен иметь достаточное естественное освещение, поэтому желательно разместить рабочие столы возле окон. Кроме того, следует установить дополнительные источники искусственного освещения, такие как потолочные светильники или настольные лампы, чтобы обеспечить равномерную яркость в помещении.

Организация рабочего пространства также играет важную роль в повышении производительности. Сотрудники должны иметь легкий доступ к необходимым предметам на рабочем столе. Компьютеры или ноутбуки

следует разместить так, чтобы экран находился на уровне глаз, а клавиатура и мышь были удобно доступны. Держатели и органайзеры для документов, канцелярских принадлежностей и других мелочей могут помочь сохранить порядок и уменьшить беспорядок на рабочем столе.

Кроме того, стоит обратить внимание на использование эргономичного оборудования. Эргономические клавиатуры, мыши и кресла с поддержкой спины могут снизить нагрузку на тело и уменьшить риск развития рабочих травм. Подставки для ноутбука или дополнительные мониторы могут улучшить эргономику рабочего места и снизить напряжение на глаза.

Наконец, дополнительные элементы, такие как фотографии, растения или мотивирующие цитаты, могут помочь создать приятную атмосферу на рабочем месте. Личные предметы и элементы декора могут добавить индивидуальности и комфорта, способствуя более продуктивной работе.

При настройке рабочего места в офисе важно учитывать индивидуальные потребности и предпочтения сотрудников. Создание комфортной и эргономичной среды помогает повысить эффективность и удовлетворенность работников.

16.05-18.05.2023 ИЗУЧЕНИЕ БАЗОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ C#

На экскурсии сообщили, что при прохождении практики в данном предприятии в начале необходимо будет пройти подготовительные курсы в выбранном направлении. Выбор пал на разработку на C#/Unity, в связи с этим 16 мая началось прохождение курса по данной теме.

C# — это объектно-ориентированный язык программирования, разработанный компанией Microsoft. Он является одним из основных языков программирования в платформе .NET (Microsoft .NET Framework), которая предоставляет инфраструктуру для создания и выполнения различных типов

приложений, включая настольные приложения, веб-приложения, мобильные приложения и службы.

C# предлагает разнообразные возможности и инструменты для разработки программного обеспечения. Он сочетает в себе сильную типизацию, проверку безопасности на этапе компиляции, сборку мусора и другие функции, что способствует созданию надежных и эффективных приложений. Язык C# обладает синтаксисом, схожим с другими языками программирования, такими как C++ и Java, что упрощает его изучение и понимание для разработчиков, уже знакомых с этими языками.

C# поддерживает основные концепции объектно-ориентированного программирования (ООП), такие как классы, наследование, полиморфизм и инкапсуляцию. Он также предоставляет множество встроенных типов данных и библиотек для обработки строк, коллекций, файлов и других задач. C# обеспечивает возможность разработки многопоточных и асинхронных приложений, что позволяет эффективно использовать ресурсы и повышать отзывчивость программ.

C# является ключевым языком для разработки приложений на платформе .NET и используется в таких технологиях, как Windows Forms, Windows Presentation Foundation (WPF), ASP.NET и Xamarin для создания приложений под разные платформы. Он также является основным языком для разработки игр в игровом движке Unity.

Благодаря своей популярности, мощности и поддержке со стороны Microsoft и сообщества разработчиков, C# стал одним из наиболее востребованных языков программирования в индустрии и предоставляет широкие возможности для создания различных программных приложений.

Изучение базовых возможностей C# - является важным шагом для развития в области разработки программного обеспечения и создания игр. Вот некоторые ключевые аспекты, которые мне пришлось изучить при освоении C#:

1. Синтаксис и основы языка: первоначально следует ознакомиться с синтаксисом C# и его основными концепциями, такими как переменные, типы данных, операторы, условные конструкции и циклы. Понимание этих основных элементов языка поможет в создании и понимании простых программ.

2. Объектно-ориентированное программирование (ООП): C# является языком, ориентированным на объекты, и изучение принципов ООП является важным шагом. Определение классов, создание объектов, наследование, полиморфизм и инкапсуляция - это ключевые концепции, которые позволяют разрабатывать гибкие и масштабируемые приложения.

3. Манипуляция данными: C# предлагает широкий спектр инструментов для работы с данными. Изучение основных конструкций для чтения, записи и обработки данных, таких как массивы, коллекции, строки и файлы, позволит эффективно работать с информацией в программах.

4. Работа с исключениями: В C# есть механизм обработки исключений, который позволяет обрабатывать ошибки и непредвиденные ситуации в программе. Изучение работы с исключениями и правильного использования блоков try-catch поможет создавать надежные и устойчивые приложения.

5. Работа с базами данных: C# обладает мощными инструментами для работы с различными базами данных. Изучение базовых принципов работы с БД, таких как подключение, выполнение запросов и обработка результатов, поможет разрабатывать приложения с возможностью хранения и извлечения данных.

6. Графический интерфейс: C# предоставляет возможности для создания графического интерфейса с помощью Windows Forms или WPF. Изучение основных элементов управления, событий и привязки данных позволит создавать пользовательские интерфейсы и взаимодействовать с пользователями.

7. Работа с файлами и сетью: С# предлагает средства для работы с файловой системой и сетью. Изучение основных операций с файлами, чтение и запись данных, а также работа с сетевыми протоколами поможет разрабатывать приложения, взаимодействующие с внешними источниками данных или сетевыми сервисами.

Изучение базовых возможностей С# позволило получить крепкую основу для разработки приложений. Важно практиковаться и создавать проекты, чтобы закрепить полученные знания и навыки.

19.05.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подведение итогов недели и систематизация в отчёте выполненных работ в период 14.05-18.05.2023.

20.05-21.05.2023 ИЗУЧЕНИЕ БАЗОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ UNITY

Следующим шагом на пути становления разработчика игр и программного обеспечения после изучения базовых возможностей с# было изучение базовых возможностей Unity.

Unity — это популярный многоплатформенный игровой движок и интегрированная среда разработки (IDE), разработанная компанией Unity Technologies. Он используется для создания интерактивных 2D и 3D приложений, включая компьютерные игры, виртуальную и дополненную реальность, тренировочные симуляторы, архитектурные визуализации и многое другое.

Unity обладает мощными инструментами, которые позволяют разработчикам создавать игровую логику, визуальные эффекты, анимацию, физическую симуляцию, аудио эффекты и многое другое. Движок имеет гибкую и интуитивно понятную систему компонентов и скриптов, которые

позволяют программистам и дизайнерам взаимодействовать и создавать сложные игровые механики (Рисунок 4).

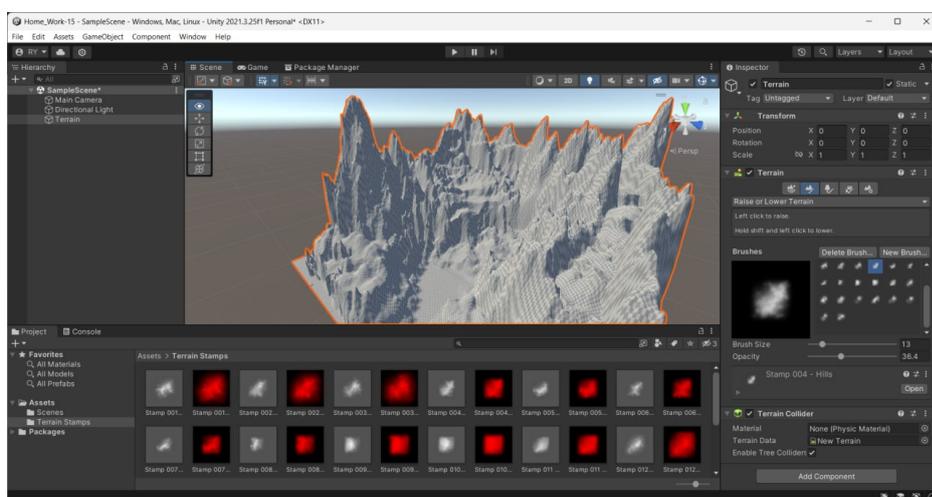


Рисунок 4 - Создание игрового ландшафта

Unity поддерживает разработку на различных платформах, включая Windows, macOS, Linux, iOS, Android, PlayStation, Xbox и многие другие. Это позволяет разработчикам создавать приложения для различных устройств и распространять их на разных рынках.

Unity имеет разнообразное сообщество разработчиков и обширную документацию, что облегчает изучение и получение поддержки при создании проектов. Также доступен Asset Store - магазин ресурсов, где разработчики могут приобретать готовые модели, текстуры, звуки, плагины и другие активы, ускоряя процесс разработки.

Unity позволяет создавать игры и приложения для разных платформ, независимо от уровня опыта разработчика. Благодаря своей гибкости, функциональности и популярности, Unity стал одним из ведущих инструментов для разработки игр и интерактивных приложений в индустрии.

Изучение базовых возможностей Unity представляет собой важный этап в пути становления разработчика игр и интерактивных приложений. При освоении Unity, мне предстоит ознакомиться с рядом ключевых концепций и

инструментов, чтобы быть готовым помочь в командных проектах, а также создавать свои собственные.

Первым шагом является изучение пользовательского интерфейса Unity, включая его основные элементы, такие как сцены, объекты, компоненты и ресурсы. Понимание размещения и настройки этих элементов в редакторе Unity позволит будущему разработчику эффективно управлять своими проектами.

Далее следует изучение создания и манипуляции игровыми объектами в Unity. Это включает размещение объектов в сценах, изменение их свойств, позиций, масштабирования и взаимодействие с ними через скрипты. Основы работы с трансформациями объектов и использование компонентов позволяют разработчику создавать динамичные и интерактивные сцены.

Одним из ключевых аспектов изучения Unity является программирование на языке C#. Этот пункт был пройден на предыдущем этапе курса, так что за него можно не переживать.

Важным компонентом Unity является также работа с анимациями. Изучение основных принципов анимации, таких как ключевые кадры, кривые анимации и события, поможет разработчику создавать плавные и реалистичные движения объектов в игре.

Кроме того, важно освоить работу с физикой и коллизиями в Unity. Изучение основ физического моделирования, настройка коллизий и динамическое взаимодействие объектов средствами физического движка Unity помогут создавать реалистичные игровые сцены.

В процессе изучения Unity также стоит ознакомиться с возможностями импорта и использования различных ресурсов, таких как модели, текстуры, звуки и анимации, извне программы. Это позволит разработчику воплотить свои идеи и визуализировать их с помощью готовых компонентов и ресурсов.

В целом, изучение базовых возможностей Unity требует активного практического подхода. Только через постоянную практику и эксперименты

разработчик сможет полностью освоить возможности Unity и создавать качественные игры и приложения.

22.05-25.05.2023 ИЗУЧЕНИЕ ПРОДВИНУТЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ UNITY

Изучение продвинутых возможностей Unity открывает перед разработчиками игр и интерактивных приложений широкий спектр инструментов и техник для создания более сложных и уникальных проектов. Вот некоторые из ключевых аспектов, которые стоит изучить при освоении продвинутых возможностей Unity.

Сценарии и скриптинг: Разработчики могут углубиться в программирование на языке C# в Unity и изучить более сложные концепции и техники, такие как наследование, полиморфизм, делегаты и события. Они могут создавать свои собственные пользовательские компоненты, расширять функциональность Unity и создавать сложные системы взаимодействия объектов.

Работа с графикой и шейдерами: Разработчики могут изучить продвинутые методы создания и редактирования графики в Unity. Это включает использование шейдеров для создания уникальных визуальных эффектов, работы с текстурами и материалами, настройку освещения и пост-обработку изображений для создания высококачественной графики в играх и приложениях (Рисунок 5).

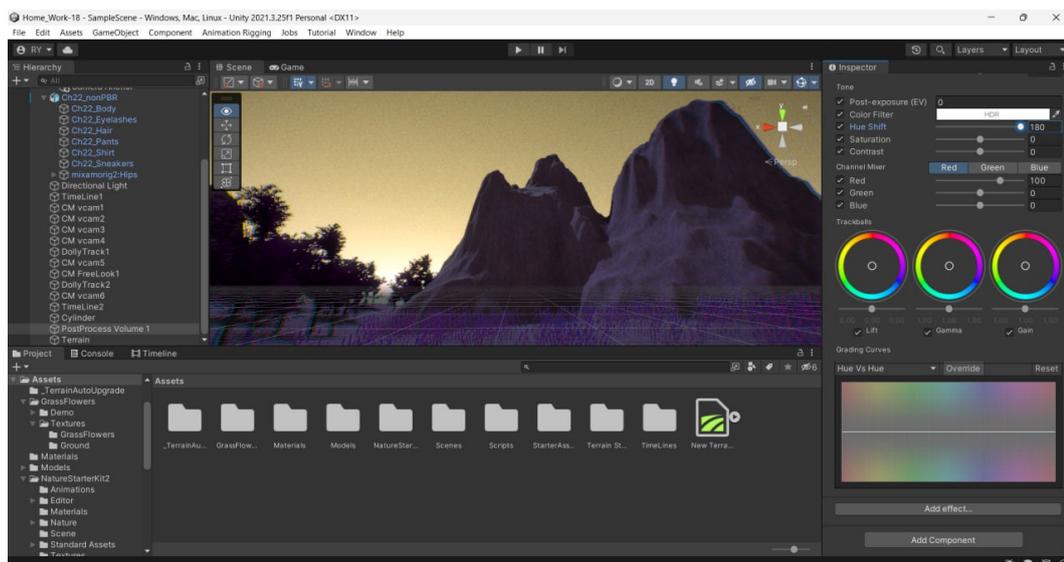


Рисунок 5 - Постобработка сцены

Анимация и кинематика: Разработчики могут изучить более сложные техники анимации в Unity, такие как Mecanim - систему анимации с состояниями и переходами. Они могут создавать более сложные анимационные системы, управлять параметрами анимации, создавать переходы между анимациями и управлять анимациями с помощью скриптов.

Работа с физикой: Разработчики могут изучить продвинутые возможности физического движка Unity. Это включает настройку и контроль физических свойств объектов, использование силы, массы и столкновений для создания реалистичного поведения объектов в игре или приложении.

Многопользовательская и сетевая игра: Разработчики могут изучить возможности создания многопользовательских игр и приложений с использованием Unity Networking или других сетевых библиотек. Это позволяет создавать игры, в которых несколько игроков могут взаимодействовать и соревноваться друг с другом в режиме реального времени.

Развертывание на различных платформах: Разработчики могут изучить процесс развертывания своих проектов Unity на различных платформах, таких как мобильные устройства, настольные компьютеры, консоли и

виртуальная реальность. Они могут изучить особенности оптимизации и настройки проектов под каждую платформу, чтобы обеспечить лучшую производительность и пользовательский опыт.

Изучение продвинутых возможностей Unity требует времени, практики и постоянного исследования новых технологий и методов. Однако это открывает перед разработчиками бесконечные возможности для создания уникальных и захватывающих игр и интерактивных приложений.

26.05-28.05.2023 ИЗУЧЕНИЕ ПРОДВИНУТОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#

Изучение продвинутого программирования на языке C# представляет собой важный этап в развитии разработчика, позволяющий освоить более сложные и мощные концепции языка для создания профессиональных приложений. Вот некоторые ключевые аспекты, которые стоит изучить при освоении продвинутого программирования на C#.

Объектно-ориентированное программирование (ООП): Изучение продвинутого программирования на C# включает погружение в концепции ООП. Разработчик может углубиться в принципы наследования, полиморфизма, инкапсуляции и абстракции, что позволит создавать более гибкие и модульные программы.

Обобщения (Generics): Изучение обобщений позволяет разработчику создавать универсальные классы и методы, способные работать с различными типами данных. Это увеличивает гибкость и повторное использование кода, а также повышает безопасность типов в приложении.

Асинхронное программирование: Изучение асинхронного программирования на C# позволяет создавать отзывчивые и эффективные приложения.

Лямбда-выражения и LINQ: Изучение лямбда-выражений и Language-Integrated Query (LINQ) позволяет разработчику более элегантно и компактно работать с коллекциями данных и выполнять операции фильтрации, сортировки и проекции. Это упрощает написание кода и повышает его читаемость.

Рефлексия и атрибуты: Разработчик может изучить рефлексия и атрибуты, позволяющие анализировать и модифицировать типы и их члены во время выполнения программы. Это дает возможность создавать более гибкие и расширяемые приложения.

Параллельное и многопоточное программирование: Изучение параллельного и многопоточного программирования на C# позволяет разработчику эффективно использовать множество ядер процессора и увеличивать производительность приложений.

Изучение продвинутого программирования на языке C# требует тщательного изучения концепций, много практики и экспериментов. Это открывает перед разработчиком возможность создания сложных и эффективных программных решений, удовлетворяющих высоким требованиям современных приложений.

29.05.2023 ЗАВЕРШЕНИЕ КУРСА ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА C#, UNITY

Прошедшие полмесяца были тяжелой дорогой, так как пришлось не только изучить целый игровой движок с нуля, но также усовершенствовать свои знания в языке c#. Тем не менее курс был выполнен и за плечами имелось пару мелких проектов, которые приходилось создавать в домашних заданиях. Дальше ждала непосредственно работа в компании.

30.05.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подведение итогов недели и систематизация в отчёте выполненных работ в период 20.05-29.05.2023

31.05-01.06.2023 СОЗДАНИЕ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ТЕМ В КУРСАХ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ

На следующий день после прохождения курса поступило первое задание. На онлайн платформе для обучения необходимо было составить тестовые задания по разным темам используя искусственный интеллект (Рисунок 6).

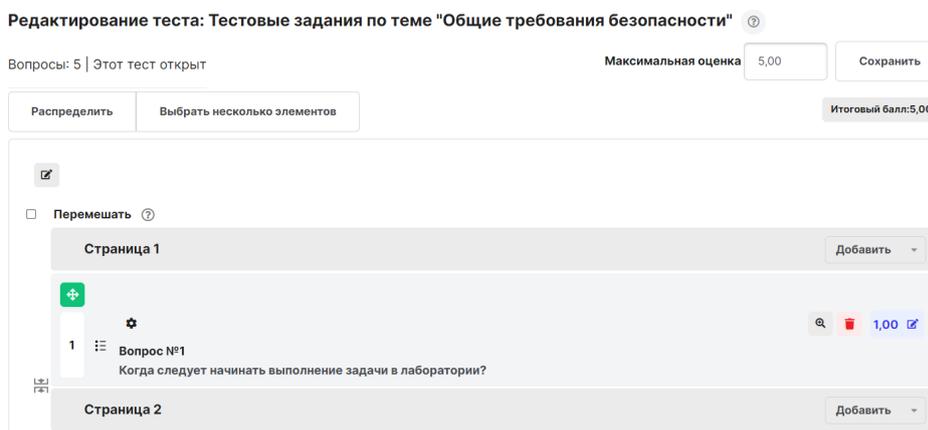


Рисунок 6 - Создание тестовых заданий

Процесс создания тестовых заданий был прост. Текст темы необходимо скопировать в ChatGpt и написать запрос на создание по тексту теста из 5 вопросов с 5 вариантами ответа.

Главное условие - правильный ответ должен быть всегда первым, т. к. создание теста на портале происходит вручную. Это должно убрать необходимость изучения вопроса самому.

02.06-03.06.2023 ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ В VR И ЗАПИСЬ СЦЕН

В один из дней предприятию поступил запрос на покупку их программного обеспечения, но для начала необходимо было показать работоспособность программы и ее возможности (Рисунок 7).



Рисунок 7 – Тестирование программы в VR

Для этого было выдано задание на запись процесса прохождения уровней в программе по изучению строения машины, и процессу сборки разных ее частей в режиме экзамена (то есть в режиме без подсвечивания деталей, процесс сборки приходилось заучивать).

Чтобы записать процесс прохождения, один практикант надел VR очки и начал проходить уровни, второй же сидел за компьютером, наблюдал за прохождением и записывал его, используя Bandicam.

В результате за два дня было записано 3 видеоролика с прохождением уровней в режиме экзамена и задание считалось выполненным.

04.06.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подведение итогов недели и систематизация в отчёте выполненных работ в период 31.05-03.06.2023

05.06.2023 ПЕРЕВОД ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ И САМИХ ТЕМ В КУРСАХ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ НА КАЗАХСКИЙ ЯЗЫК

Спустя время после создания тестовых вопросов на портале необходимо было перевести их и сами темы на казахский язык.

Для этого использовался Яндекс переводчик, а не Гугл переводчик, потому что его перевод на казахский язык более точный, так как Яндекс российская компания и имеет свои сервисы в Казахстане (Рисунок 8).

Жалпы қауіпсіздік талаптары

1. Әр тапсырманы тек қауіпсіздік туралы Нұсқаулық алғаннан кейін және мұғалімнің рұқсатымен бастау керек.
2. Зертханада оқытушының немесе зертханашының қатысуынсыз, сондай-ақ реттелмеген уақытта оқытушының рұқсатынсыз жұмыс істеуге тыйым салынады.
3. Химиялық заттармен жұмыс істеу кезінде көзге, тыныс алу мүшелеріне және теріге тиісті қорғаныс құралдарын қолдану қажет.
4. Жұмыс орындарын қанаттармен, реактивтермен және қажетсіз жабдықтармен толтыруға, сондай-ақ оларға бөгде заттарды жіберуге тыйым салынады.
5. Зертханада жалғыз жұмыс істеуге жол берілмейді, өйткені жазатайым оқиға болған жағдайда жәбірленушіге көмек көрсете алатын немесе төтенше жағдайлардың алдын алатын ешкім болмайды.
6. Зертханада жұмыс істейтін әрбір адам өрт сөндіргіштер, құм жәшігі, асбест немесе кііз көрпе, сондай-ақ алғашқы медициналық көмек көрсетуге арналған дәрі-дәрмектері бар алғашқы көмек қобдишасы (спирттегі танин, калий перманганаты, бор қышқылы, натрий бикарбонаты, йод ерітінділері) сияқты өрт қауіпсіздігі құралдарының орналасқан жері туралы хабардар болуы керек, сондай-ақ мақта, таңғыштар, патчтар және күйікке арналған жақпа).
7. Зертханада химиялық ыдыстардан тамақ ішуге немесе су ішуге мүлдем жол берілмейді.



"Жалпы қауіпсіздік талаптары" тақырыбы бойынша тест тапсырмалары



Рисунок 8 - Перевод на казахский язык

06.06-07.06.2023 НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ ДЛЯ ВИДЕОРОЛИКОВ

Написание сценария для видеороликов – это важный и творческий процесс, требующий понимания целей и задач видеопроекта, а также умения концентрировать внимание зрителей и эффективно передавать информацию. Хороший сценарий является основой успешного видеоролика, поэтому необходимо уделить особое внимание его разработке. Вот несколько ключевых шагов, которые помогут вам написать качественный сценарий для видеороликов.

Определение цели видеоролика является первым шагом в процессе написания сценария. Автор должен ясно понимать, какую информацию он хочет передать зрителям и какую реакцию он хочет вызвать у них. Будь то продвижение продукта, рассказ о компании или развлекательный контент, автор должен сосредоточиться на главных моментах и структурировать сценарий в соответствии с этими целями.

Автору также важно провести исследование аудитории, для которой предназначен видеоролик. Необходимо узнать, кто будет целевой аудиторией. Какие интересы у них? Какой стиль коммуникации будет наиболее привлекательным для них? Эта информация поможет автору создать контент, который будет интересен и привлекателен именно для данной аудитории.

Разработка структуры является следующим важным шагом. Автор должен определить последовательность событий и информации в видеоролике. Обычно сценарий включает в себя вступление, развитие сюжета и заключение. Вводная часть должна заинтересовать зрителя и подготовить его к основной идее. Развитие сюжета предоставляет необходимую информацию, поддерживает интерес и создает эмоциональную связь. Заключение должно закрепить основные идеи и оставить зрителя с ярким впечатлением.

Создание сильных персонажей также важно для видеороликов, которые включают актеров или анимированных персонажей. Автору следует разработать их характеры и особенности, чтобы они стали запоминающимися и привлекательными для зрителей. Хорошо разработанные персонажи помогут создать связь между зрителями и контентом.

Учитывая ограничения по времени, автору необходимо обратить внимание на длительность видеоролика при написании сценария. Краткость и ясность являются ключевыми факторами успеха видеоролика. Автор

должен выбрать наиболее эффективные способы передачи информации в ограниченное время.

Визуальные и звуковые элементы могут быть также важными для усиления воздействия видеоролика. Автору следует рассмотреть возможность использования визуальных и звуковых эффектов, подобрать подходящую музыку, звуковые эффекты и графику, которые помогут передать настроение и эмоции видеоролика.

После написания первой версии сценария автору следует провести редактирование и доработку. Важно убедиться, что сценарий логичен, понятен и соответствует заданным целям. Автор должен использовать четкий и лаконичный язык, избегая излишней сложности и слишком технических терминов.

Написание сценария для видеороликов – это творческий и гибкий процесс. Автор не должен бояться экспериментировать, пробовать новые идеи и вносить изменения в сценарий, чтобы достичь наилучших результатов. Основными элементами хорошего сценария являются ясность, привлекательность и способность эффективно коммуницировать с целевой аудиторией.

08.06.2023 ПОИСК ФОНОВОЙ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОРОЛИКОВ

Сценарий написан, а это значит, что пора задуматься о музыкальном сопровождении. Музыка будет тихо играть на протяжении всех видеороликов. Она должна быть спокойной и не сильно выделяющейся.

Поиск подходящей фоновой музыки для видеороликов является важным этапом создания качественного контента. Правильно подобранная музыка может значительно улучшить восприятие видеоролика, передать настроение и эмоциональную глубину, а также усилить его эффект на

зрителя. Вот несколько полезных советов для успешного поиска фоновой музыки для видеороликов.

Определение настроения видеоролика является первым шагом в процессе поиска фоновой музыки. Автор должен ясно определить желаемое настроение видеоролика, будь то веселое и радостное или эмоциональное и задумчивое. Это позволит узкому спектру музыки соответствовать идеально задуманной концепции видеоролика.

При поиске фоновой музыки автору также следует учитывать контент видеоролика и предпочтения целевой аудитории. Если видеоролик является частью рекламной кампании или представляет бизнес, необходимо выбрать музыку, которая соответствует образу бренда и привлекает целевую аудиторию. Если же видеоролик имеет учебный характер или является документальным, автор должен подобрать музыку, которая поддержит и усилит передаваемую информацию.

Для поиска фоновой музыки рекомендуется использовать лицензированные треки. Это гарантирует соблюдение авторских прав и помогает избежать возможных проблем в будущем. Существует множество онлайн-платформ, таких как Epidemic Sound, AudioJungle, PremiumBeat и другие, где авторы могут найти широкий выбор лицензированной музыки для видеороликов.

При выборе фоновой музыки автору также следует учитывать ритм и темп видеоролика. Если видеоролик быстрый и энергичный, необходимо выбрать музыку с соответствующим темпом и ритмом, которая активизирует и поддерживает динамическую атмосферу. В случае более спокойного и медитативного видеоролика, автору следует выбрать музыку с мягкими и расслабляющими мелодиями.

После выбора фоновой музыки автору рекомендуется прослушать ее вместе с видеороликом и убедиться, что музыка гармонично сочетается с контентом и создает желаемую атмосферу. Если что-то не соответствует

ожиданиям, автору необходимо экспериментировать с различными треками, пока не будет найдено идеальное сочетание.

Важно помнить, что фоновая музыка должна поддерживать и дополнять видеоролик, а не отвлекать внимание от него. Автор должен выбрать музыку, которая помогает создать желаемую атмосферу и эмоциональное воздействие, соответствует контенту и предпочтениям целевой аудитории, а также соблюдает правила использования авторских прав.

Задание было сделано быстро, и музыка была подобрана хорошо.

09.06.2023 ПОИСК МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ

Поиск материалов для создания видеороликов является важной частью процесса видеопроизводства. Качество и эффективность видеоролика зависят от тщательно подобранных материалов, которые могут включать в себя изображения, видеофрагменты, аудио, графику и другие элементы.

Существует несколько способов осуществления поиска материалов для создания видеороликов.

Интернет-ресурсы: интернет является огромным источником материалов для видеопроизводства. Существует множество веб-сайтов, предлагающих стоковое видео, стоковые фотографии, музыку и звуковые эффекты.

Библиотеки и архивы: многие библиотеки, архивы и музеи имеют цифровые коллекции, включающие исторические фотографии, аудиозаписи и видеоматериалы. Эти ресурсы могут быть полезны при создании видеороликов с уклоном в историю или научно-популярную тематику.

Собственные материалы: также можно использовать свои собственные фотографии, видео или аудио. Это может быть особенно полезно, для создания видеоролика на основе собственного опыта или событий.

Съемка нового материала: в зависимости от темы видеоролика, может потребоваться снять новые видеофрагменты или сделать собственные фотографии.

Главное убедиться в наличии прав на использование выбранных материалов в видеоролике и следовать инструкциям по лицензированию или авторским правам, если они применимы.

Для создания видеороликов есть почти все, а именно озвучка диктора, фоновая музыка, сценарий, осталось только заполнить моменты, когда диктор говорит, какими-нибудь картинками, или видеоматериалами. Один из сервисов для поиска бесплатных картинок и видео - Envato (Рисунок 9).

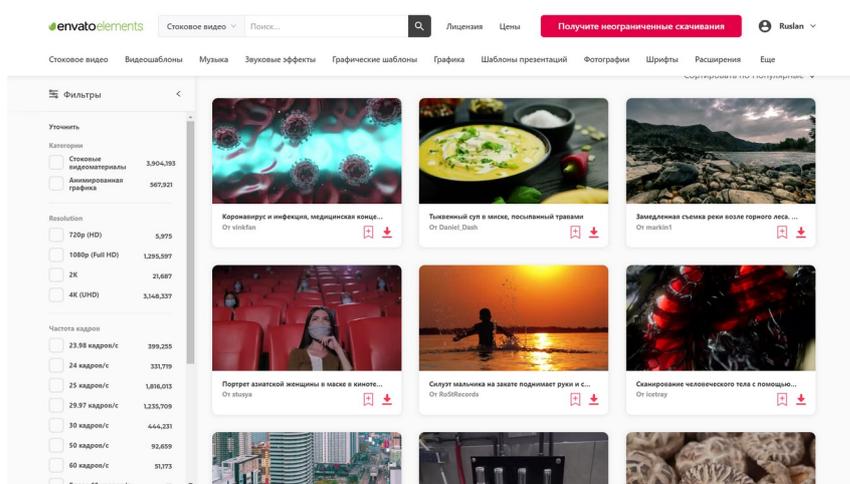


Рисунок 9 - Сайт Envato

10.06.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подведение итогов недели и систематизация в отчёте выполненных работ в период 05.06-09.06.2023

11.06.2023 УСТАНОВКА ПАКЕТА ПРОГРАММ ADOBE ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ

Предпоследний этап данного задания - скачивание программ для создания видеороликов (Рисунок 10). Названия и краткое описание программ:

1. After Effects - позволяет менять обстановку сцены, добавлять движущиеся объекты и избирательно корректировать цвета. Готовые стили и эффекты ускоряют работу с видео.
2. Premiere Pro — это универсальное приложение для постобработки видеоконтента. Получите точные и настраиваемые инструменты для редактирования файлов любого формата, которые можно размещать на любых платформах. Расположите видеоклипы на временной шкале и получите желаемый результат.
3. Media Encoder - одно из лучших приложений, в котором объединены все функции, необходимые для обработки медиаданных, такие как вставка, транскодирование, создание прокси и вывод в любой формат.

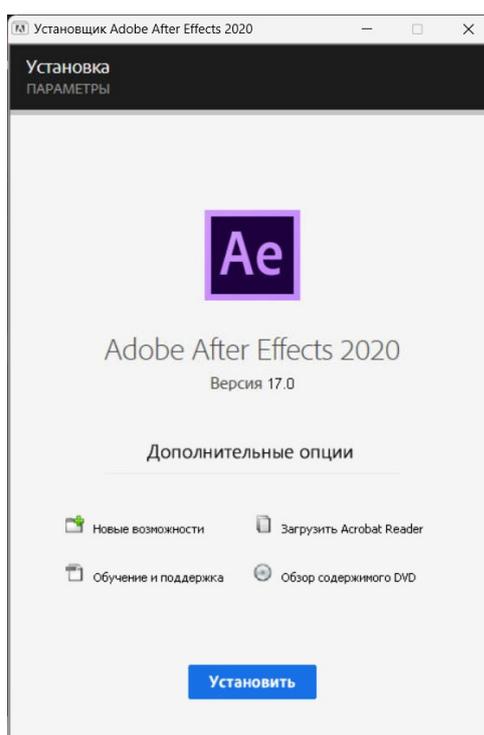


Рисунок 10 - Скачивание After Effects

12.06-15.06.2023 ИЗУЧЕНИЕ РАБОТЫ ПАКЕТА ПРОГРАММ ADOBE ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ

Изучение работы пакета программ Adobe для создания видеороликов предоставляет уникальные возможности для профессионального и творческого видеомонтажа. Adobe предлагает несколько программ, которые взаимодействуют между собой и обеспечивают широкий спектр инструментов для редактирования, анимации, композитинга и создания спецэффектов.

Одна из ключевых программ Adobe для создания видеороликов - Adobe Premiere Pro. Она предоставляет возможность собирать и редактировать видеоматериалы, добавлять переходы, эффекты, аудио и многое другое. Интерфейс Premiere Pro интуитивно понятен, что делает процесс монтажа более удобным и эффективным. Программа также поддерживает широкий спектр форматов видео, что позволяет работать с различными видеофайлами.

Другая важная программа из пакета Adobe - Adobe After Effects. Она используется для создания спецэффектов, анимации, композитинга и добавления графики в видеоролики. After Effects обладает мощными инструментами для работы с ключевыми кадрами, трекингом движения, создания 3D-графики и многое другое. Сочетание Premiere Pro и After Effects позволяет создавать профессиональные видеоролики с высококачественными спецэффектами и анимацией.

Кроме того, пакет программ Adobe включает Adobe Audition, которая предназначена для работы с аудио. Она позволяет записывать, редактировать и смешивать звуковые дорожки, добавлять звуковые эффекты и создавать профессиональное звуковое `begbegforvidiov`

Adobe Photoshop также может быть полезным инструментом при создании видеороликов. Он позволяет редактировать и оптимизировать изображения, создавать графические элементы и работать с текстом, что может придать видеоролику дополнительные эффекты и стиль.

Изучение работы пакета программ Adobe для создания видеороликов может потребовать некоторого времени и практики, но в итоге позволит вам освоить мощные инструменты и создавать профессиональное видео с высоким качеством. Доступность обучающих материалов и ресурсов, таких как онлайн-уроки и документация Adobe, поможет вам улучшить свои навыки и раскрыть свой творческий потенциал при создании видеороликов с помощью программ Adobe.

16.06-19.06.2023 СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКОВ

Создание видеороликов в Adobe предоставляет уникальные возможности для профессионального и творческого видеомонтажа. Пакет программ Adobe, такой как Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects и Adobe Audition, предоставляет широкий спектр инструментов для редактирования, анимации, композитинга и создания спецэффектов.

Начнем с Adobe Premiere Pro, одной из ключевых программ для создания видеороликов. Premiere Pro позволяет собирать и редактировать видеоматериалы, добавлять переходы, эффекты, аудио и многое другое. Его интуитивно понятный интерфейс делает процесс монтажа более удобным и эффективным. Вы можете импортировать видеофайлы различных форматов и работать с ними на временной шкале, настраивая точные кадры и звук. Premiere Pro также обеспечивает интеграцию с другими программами Adobe, что позволяет создавать сложные видеопроекты с использованием различных инструментов.

Для создания спецэффектов, анимации и композитинга можно обратиться к Adobe After Effects. Эта программа предоставляет мощные инструменты для работы с ключевыми кадрами, трекинга движения, создания 3D-графики и многое другое. Вы можете добавлять визуальные эффекты, анимировать текст и графику, создавать привлекательные переходы и заголовки. After Effects также позволяет создавать сложные композиции, объединяя различные элементы видео, изображений и аудио.

Adobe Audition является отличным инструментом для работы с аудио в видеороликах. Вы можете записывать, редактировать и смешивать звуковые дорожки, добавлять звуковые эффекты и улучшать качество аудио. Audition предлагает широкий выбор фильтров и инструментов для обработки звука, а также интеграцию с Premiere Pro, что облегчает работу с аудио и видео в одной среде.

Кроме того, Adobe Photoshop может быть полезным инструментом при создании видеороликов. С его помощью вы можете редактировать и оптимизировать изображения, создавать графические элементы и работать с текстом. Photoshop позволяет добавить дополнительные эффекты и стиль к видеороликам, создавая уникальные и привлекательные визуальные элементы.

Создание видеороликов в Adobe требует практики и изучения функций и возможностей каждой программы. Однако благодаря обширным ресурсам и обучающим материалам, предоставляемым Adobe, вы можете расширить свои навыки и достичь профессиональных результатов в создании видеороликов с использованием пакета программ Adobe.

20.06.2023 ОФОРМЛЕНИЕ ОТЧЕТА

Подведение итогов недели и систематизация в отчёте выполненных работ в период 11.06-19.06.2023

21.06.2023 ЗАПОЛНЕНИЕ ДНЕВНИКА, ПОДГОТОВКА ПРЕЗЕНТАЦИИ И ОТЧЕТНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ

По завершению прохождения профессиональной практики на предприятии необходимо:

- заполнить дневник-отчет, где будут описаны наименования и срок выполнения работ на практике, и который будет подтвержден росписью и печатью директора или и.о. директора предприятия, а также заключением руководителя профессиональной практики;

- подготовить отчетную документацию, в которой в подробностях будет описана проделанная работа на предприятии;

- сформировать презентацию (до 10 слайдов) в PowerPoint, содержащую наглядные фотографии с практики и описание проделанных работ в виде кратких тезисов.