КАКИЕ НАВЫКИ НУЖНО ПОЛУЧИТЬ В ШКОЛЕ, ЧТОБЫ БЛАГОПОЛУЧНО УЧИТЬСЯ НА ПЕРВОМ КУРСЕ МОСКОВСКОГО ПОЛИТЕХА

Грабовский Т. А. (email: [timagrabovskiy@gmail.com](mailto:timagrabovskiy@gmail.com) )

Московский политехнический университет

г. Москва

Аннотация

В 2022 году я поступил в Московский Политех на Факультет информационных технологий. Направление подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии». Я полагал, что будут учить всему с “нуля”, но я ошибался. Оказалось, что у меня должно быть много навыков в области информационных технологий и программирования.

Первое, с чем я столкнулся, презентации. Презентаций очень много. Нам прочитали лекции по курсу «Навыки эффективной презентации» и мы сделали несколько презентаций по заданиям. Кроме того, презентации нужно было подготовить по многим предметам, включая русский язык и английский язык. PowerPoint нужно было знать из школы.

Хорошо, что в школе мы готовили каждый год проекты и оформляли доклады с использованием презентаций, поэтому это не оказалось очень сложно. А PowerPoint, так же как Word, Excel, HTML, Photoshop я освоил в «Компьютерной школе» Фонда «Байтик».

Word оказался нужен для всех предметов, кроме высшей математики и физкультуры.

В нашем институте у каждого студента есть в интернете личный кабинет. Все задания и лабораторные работы оформляются в виде отчета по определенной форме в Word и прикрепляются в раздел каждого предмета.

Было 9 лабораторных работ по Word и 10 лабораторных работ по Excel. Здесь я тоже благодарен Байтику за полученные углубленные знания.

В школе я программировал на Паскале. Он помог мне понять, что такое алгоритмы. Но в университете программирование сразу началось на С++. Было сложно перейти на объектно-ориентированный язык, встретившись с ним в первый раз. Объекты, классы – понятия, которых не было в школьных языках программирования. Но программирование на Паскале все равно очень полезно.

Так же полезными оказались школьные навыки по составлению блок-схем, так как к каждой программе в университете нужно было приложить нарисованную блок-схему. Рисовал в основном в отдельных программах: diagrams.net и octopus.do , а оформлял в Word, он постоянно нужен.

Во втором семестре мы стали создавать WPF– проекты с использованием языка разметки XAML и языка программирования C#.

«WPF предоставляет комплексный набор функций разработки приложений, которые включают в себя язык XAML, элементы управления, привязку к данным, макет, двумерную и трехмерную графику, анимацию, стили, шаблоны, документы, мультимедиа, текст и типографические функции.»1

XAML оказался несколько похож на HTML, который я изучал в «Компьютерной школе» в рамках изготовления дипломного сайта. Поэтому мне было достаточно комфортно работать с XAML. Конечно, у него значительно больше свойств и есть возможность передачи управления С#. Поэтому я выбрал тему курсовой работы по созданию WPF – проекта.

Создавая прототип сайта интернет-магазина «Лавка одинокой горы», я использовал программу Figma, при работе с которой мне помогли навыки, полученные при изучении графических редакторов Photoshop и Illustrator. Приемы работы очень похожи. Набор графических примитивов, выбор кисти, выбор цветов, оформление текста, приемы работы со слоями.

Что учить, по-моему, не очень важно, но что-то выучить полезно. Рисовать вообще приятно.

Еще оказались полезными и, даже необходимыми постоянные контакты по учебе с одногруппниками. Постоянно что-то меняется в заданиях и подробностях сдачи заданий. Это приходится проверять и не раз. Ну и по сложным задачам полезно общаться. Очень экономит время.

В университете мы обязательно выполняем групповые проекты. К сожалению, в школе я делал только индивидуальные проекты. Навыка работы в команде у меня не было.

В этом семестре моя группа из 9 человек делает компьютерную программу - путеводитель для первокурсников по зданиям университета с поиском нужной аудитории. Пришлось самому разбираться в AutoCAD, чтобы выполнить мою часть работы - нарисовать план этажа.

Скачать и установить программное обеспечение – эти навыки быстро получают школьники, которые увлекаются компьютерными играми. В университете это считается очевидным навыком для студентов нашего направления обучения. Приходится устанавливать много разного программного обеспечения. в том числе установить Windows и Linux на виртуальную машину.

По всем предметам выставляются жесткие сроки сдачи заданий, лабораторных работ, проектов, тестов. Надо постоянно следить за временем. К этому я оказался не готов. В школе мы были довольно расслаблены. Перестраиваться оказалось трудно.

Чтобы оформить все обязательные работы необходимо быстро печатать на клавиатуре. Такому навыку отлично учат компьютерные игры, социальные сети, общение с друзьями в чатах.

Посмотрим, что будет дальше.

Я благодарен «Компьютерной школе» Фонда «Байтик» за навыки, которых я не получил в школе.

Литература

1. Электронный ресурс  [Microsoft Learn](https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/desktop/wpf/overview/?view=netdesktop-6.0)