

IT-форум



© Андрей Серебряков



Реальная виртуальность

Создание детских технопарков находится под патронажем президента России

Окончание. Начало на стр. 1

От ПАО «ММК» приветствовал начинающих магнитогорских аййтишников и гостей соревнований и начальник отдела перспективного развития металлургического комбината Николай Звягин. Городское управление образования представляла старший методист центра повышения квалификации и информационно-методической работы Инна Вешкина.

Самый интересный момент открытия соревнований – объявление треков и кейсов заказчиков. Задания оказались очень и очень серьёзными. Генеральный партнёр соревнований – ПАО «ММК» – предложил для участников четыре кейса по двум направлениям. Один напрямую связан с промышленным производством: знакомство с устройством и принципом работы паровой турбины Т-50-8,8. Используя технологии виртуальной и дополненной реальности участники, выбравшим данный кейс, нужно было разработать программное обеспечение, которое поможет специалистам проходить дистанционное обучение.

Три кейса представил научно-технический музей ПАО «ММК». Первый – «Сотрудники ПАО «ММК» разных лет».

– ММК – это, в первую очередь, история людей, которые делают настоящее и будущее, – отметила представлявшая трек руководитель научно-технического музея ПАО «ММК» Надежда Халитова. – Участникам будут представлены сведения о нескольких работниках комбината разных лет: фотографии, личные вещи, документы. Вам нужно подумать, как можно эту информацию с помощью VR-технологий вписать в существующий музей.

Два кейса от музея ПАО «ММК» были связаны с музейно-образовательным кластером парка «Притяжение». Первый предполагал разработку проекта музея под открытым небом «Живая сталь», посвящённого объектам индустриального наследия ММК, отражающим этапы развития инженерной мысли. Второй кейс был посвящён музею мировой металлургии.

Компания Sike предложила кейс по созданию приложения-тренажёра для подготовки стропальщиков. Туропе-

ратор Туи попросил поработать над фотозоной с вау-эффектом для проведения встречи с представителями отелей Турции, которая состоится уже 25 января. Два проекта представила и городская картинная галерея – участникам предложили написать приложение дополненной реальности, интерактивный буклет, квест или интерактивную открытку к 40-летию юбилею галереи и к 75-летию Победы в Великой Отечественной войне.

– С искусством работать непросто, не все его понимают и принимают, поэтому ждём от вас интересных, оригинальных, возможно, неоднозначных идей, – уточнила научный сотрудник МКГ Ирина Терещенко.

Шестой трек был связан с музеем Великой Отечественной войны. Командир поискового отряда «Феникс» Артём Любецкий предложил проект по созданию виртуальной экспозиции с использованием артефактов времён ВОВ, найденных на полях сражений в ходе поисковой работы.

Многие креативные идеи, предложенные в рамках VR/AR фестиваля, в дальнейшем могут найти реальное практическое применение

В течение двух дней командам предстояла большая работа: разобраться с требованиями заказчиков, продумать идеи и шаги для их реализации, а также презентовать свои проекты. Хакатон – это не только «прокачка» IT-знаний, но и коммуникативных навыков, креативного мышления.

– Хакатоны мегаполезны, потому что позволяют поработать над задачей целиком и получить результат, что очень сильно повышает мотивацию, – подчеркнула наставник VR/AR-квантума магнитогорского технопарка Юлия Мазнина. – Уходит страх перед новыми технологиями, появляется ощущение «я могу». Такие соревнования позволяют детям научиться самостоятельной работе и поиску информации. Сделать за два дня качественный программный продукт достаточно сложно, это трудоёмкий процесс. Но мы довольны результатами детей, не было команд, которые бы не справились с заданием. В дальнейшем предполагается создание полноценного программного обеспечения. В течение двух недель

планируем встретиться с заказчиками по обсуждению возможной доработки приложений.

Пожалуй, самым сложным заданием для участников хакатона стал трек ПАО «ММК» по разработке приложения по устройству паровой турбины Т-50-8,8.

Магнитогорские семиклассники Лия Павлова и Виктория Сусанина выбрали между кейсом музея ПАО «ММК» и кейса VR/AR в промышленности.

– Нужно было сделать так, чтобы люди могли дистанционно обучаться, видеть наглядно, как устроена турбина, – рассказали участницы. – По рассказам и по схеме должны были сделать модель и приложение. Разбирались по схеме, делали модель, чертили весь день. То, что планировали, – всё получилось, и ещё на перспективу много чего осталось. Будем делать текстуры, анимацию, хотим ещё сделать обучающие приложения для другого оборудования.

Подводя итоги, эксперты и партнёры хакатона высоко оценили и знания детей и в целом отметили много интересных идей, представленных участниками.

– Понравилось, что дети грамотные, на защитах выступали хорошо, отвечали на вопросы, – поделилась впечатлениями Надежда Халитова. – Рада, что они познакомились с металлургическим производством, его историей. Но все предложения по музейному кластеру «Притяжение» свелись к очкам виртуальной реальности. Думаю, VR-очки – временное модное явление, мы же планируем создать то, что будет востребовано долгие годы. Команды выбрали, скорее, направление компьютерных игр и виртуальных прогулок, где экспонаты представлены в хронологическом порядке, мы же ожидали, что участники представят концептуальные предложения оригинальных идей в рамках дополненной реальности. Ведь сейчас уже идёт разработка концепции музейно-образовательного комплекса «Притяжения», который будет запущен в 2025 году.

По итогам «VR/AR FEST Магнитогорск» в треках «VR/AR в промышленности» и «AR for business для туроператора Туи победителем стали представители Миасса, лучший продукт для музея ПАО «ММК» и виртуального музея Великой Отечественной войны представили уфимские школьники. Магнитогорцы победили в треках «VR для подготовки рабочих профессий» компании Sike и AR for ART по теме 75-летия Победы.

Отметим, что уже в апреле в России пройдёт международный VR-фестиваль, на котором соберутся более 600 участников, в том числе и лучшие юные «виарщики» Магнитогорска, а в сети «Кванториумов» будет запущена цепочка конкурсов «Юниквант», победители которых получают возможность поучаствовать в профильных сменах всероссийских детских лагерей.

Мария Митлина

Регион

Питание школьников

Губернатор Челябинской области Алексей Текслер поручил главам муниципальных образований в 2020 году решить вопрос с горячим питанием учеников младших классов всех школ области. Исполнение поручений контролирует первый вице-губернатор Ирина Гехт.

Соответствующее поручение Алексей Текслер дал 22 января на совещании с главами муниципальных образований. Губернатор напомнил, что президент Владимир Путин, обращаясь на прошлой неделе с Посланием к Федеральному собранию, выступил с инициативой ввести горячее бесплатное питание в школах для всех учеников с первого по четвертый класс.

«В тех регионах и школах, где есть техническая готовность, бесплатное горячее питание должно предоставляться уже с 1 сентября 2020 года», – поручил глава государства. В целом по стране все младшие школьники должны быть обеспечены бесплатным качественным горячим питанием не позднее 1 сентября 2023 года.

Как отметил Алексей Текслер, пока не все школы в Челябинской области имеют техническую готовность к реализации этого поручения. Есть проблемы в сельских территориях. Это показал проведенный в прошлом году анализ состояния пищеблоков, буфетов и раздаточных в школах и форм организации питания.

Алексей Текслер поручил профильным министрам и главам форсировать работу по организации бесплатного питания в начальной школе, проанализировать материально-технические условия организации школьного питания и качество питания.

Президент подчеркивал, что на организацию бесплатного, горячего и здорового питания должны быть направлены средства их трёх источников: федеральный, региональный и местный бюджеты.

«Ставлю задачу: решить вопрос по горячему питанию школьников во всем регионе во всех школах уже в этом году», – распорядился Алексей Текслер и поручил своему первому заму Ирине Гехт держать этот вопрос на постоянном контроле.

Мошенничество

Простота хуже воровства

Популярный способ воровства денег со счетов россиян – использование фотографий банковских карт, которые их владельцы пересылают друг другу в мессенджерах. Информацию об этом раскрыл зампред правления Сбербанка Станислав Кузнецов, пишет РИА Новости.

Он пояснил, что, хотя в теневоом интернете сложно найти ПИН-коды и CVС-коды, номера пластиковых карт там можно обнаружить легко. «Даже если вы сфотографируете свою карту и отправите ее кому-либо – это в принципе уже утечка. С таким же успехом вы можете выбросить кошелек со своей заработной платой в урну», – сказал Кузнецов.

Представитель банка напомнил, что даже небольшого количества информации, которой располагают мошенники, может быть достаточно для того, чтобы разговорить потенциальную жертву с помощью методов социальной инженерии. Как правило, для этого нужны только фамилия, имя, отчество и номер телефона человека.

Ранее сообщалось, что в последние годы мошенники главным образом воруют деньги со счетов россиян с помощью телефонных звонков под видом сотрудников банка. По данным Сбербанка, в 2017 году на такие звонки жаловались 160 тысяч раз, в 2019-м число жалоб возросло до почти 2,5 миллиона.

Рынок труда

Мечтать не вредно

Порядка 29 процентов опрошенных россиян хотели бы не работать, но получать зарплату. Таковы результаты опроса сервиса по поиску работы Superjob, которые имеются в распоряжении ТАСС.

«Возможность не работать и при этом получать зарплату привлекает практически трёх из десяти россиян, в противовес им 58 процентов респондентов считают, что работа – это не только деньги, но и возможность развития, самореализации, общения», – говорится в отчете.

Отмечается, что больше всего имидж обеспеченного безработного привлекает россиян в возрасте 25–34 лет (32 процента), при этом среди молодежи до 24 лет, напротив, меньше всего сторонников подобной идеи (23 процента).

Среди представителей профессиональных групп больше всего тех, кто с удовольствием сидел бы дома, если бы за это платили зарплату, – среди сметчиков (48 процентов), менеджеров по рекламе (47 процентов) и переводчиков (43 процента). Меньше всего такая возможность привлекает программистов (27 процентов), юристов (26 процентов) и директоров компаний (21 процент).