

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/395387>

**Тип работы:** Отчет по практике

**Предмет:** Информатика (другое)

Задание 1. 3

Задание 2. 7

Задание 4. 18

Задание 5. 20

Задание 6. 23

Список использованной литературы 29

Введение

Сегодня компаниям необходимо переходить от парадигмы продуктоориентированности к парадигме клиентоцентричности. Они говорят о необходимости выявления и формулирования новых потребностей покупателей, а не только изменения товарного ассортимента. Это требует фундаментальных преобразований, которые можно осуществить благодаря инновациям [1].

Статья [1] также обращает внимание на то, что при работе с сложными продуктами, такими как 3D-сканеры и 3D-принтеры, клиенты могут иметь ограниченное понимание возможностей цифровых аддитивных технологий. Также поставщикам оборудования может не хватать понимания глубинных потребностей заказчиков. В результате использование аддитивных технологий не является существенным и не использует их цифровой потенциал.

Наконец, авторы статьи [1] отмечают необходимость разработки общего языка для обмена информацией и создания конкурентоспособных инновационных продуктов и услуг при взаимодействии с клиентами. Они отмечают, что у компаний могут возникать трудности в проведении цифровой трансформации и использовании цифровых технологий.

В рамках данного отчета по практике были решены 6 задач, получены следующие профессиональные компетенции:

ПКЗ.1. Разрешать проблемы совместимости программного обеспечения отраслевой направленности.

ПКЗ.2. Осуществлять продвижение и презентацию программного обеспечения отраслевой направленности.

ПКЗ.3. Проводить обслуживание, тестовые проверки, настройку программного обеспечения отраслевой направленности.

ПКЗ.4. Работать с системами управления взаимоотношениями с клиентами.

В списке использованной литературы в отчете перечислены источники для написания данного отчета.

Задание 1. Вам необходимо составить требования по технике безопасности для сотрудников компании.

Представить инструктаж по ТБ по организации или отделу той организации, в которой проходите практику.

Типовая инструкция по охране труда включает в себя следующие разделы:

1. Общие требования охраны труда

2. Требования охраны труда перед началом работы

3. Требования охраны труда во время работы

4. Требования охраны труда в аварийных ситуациях

5. Требования охраны труда по окончании работ

Требования безопасности для сотрудников, работающих в компании, разрабатывающей компьютерные игры, могут также учитывать:

Эргономику на рабочем месте: чтобы избежать таких проблем со здоровьем, как боли в спине, напряжение глаз и мышц, сотрудники должны иметь эргономичные рабочие места. Это включает в себя правильное расположение клавиатуры, мыши, экрана и кресла, а также использование эргономичных аксессуаров, таких как подставки для запястий и регулируемые по высоте столы.

Безопасность данных: поскольку компьютерные игры обычно защищены авторским правом и часто содержат конфиденциальную информацию, важно применять меры по обеспечению безопасности данных. К ним относятся регулярное резервное копирование данных, ограничение доступа к конфиденциальной информации и использование зашифрованных каналов связи.

Информационную безопасность: защита от киберпреступлений и несанкционированного доступа к

системам данных имеет решающее значение. Сотрудники должны быть проинформированы и осведомлены об опасностях фишинга, вредоносных программ и других киберугроз, чтобы обеспечить сознательное отношение к безопасности при использовании компьютеров и доступе к сети компании.

#### 1. Общие требования охраны труда.

Сотруднику необходимо соблюдать правила внутреннего трудового распорядка, режима рабочего времени и времени отдыха. Основная работа разработчика - за компьютером. Вредные факторы при такой работе отсутствуют. При неисправности оборудования сотрудник должен немедленно сообщить своему руководителю. Все разработчики компьютерных игр должны ознакомиться с инструкциями по технике безопасности и охране труда.

- Разработчики должны соблюдать правила и инструкции, связанные с охраной труда, установленные в компании.

- Работники должны иметь доступ к средствам пожаротушения и оказания первой помощи.

Необходимо принимать меры предосторожности по электробезопасности, чтобы избежать поражения электрическим током и других электрических опасностей. Это включает в себя регулярную проверку электроприборов и шнуров на предмет повреждений, избегание перегрузки розеток и правильное использование удлинителей.

#### 2. Требования охраны труда перед началом работы

Перед началом работы сотрудник должен убедиться в работоспособности и исправно ли компьютера и периферийных устройств, установленных на рабочем месте.

Перед началом работы разработчики должны проверить исправность оборудования и убедиться в его правильной установке.

- Работники должны быть обучены и знать, как использовать первичные средства пожаротушения.

Перед началом работы следует провести проверку рабочего места на наличие потенциальных опасных факторов (кабели, перегретые устройства и т. д.) и устранить их.

#### 3. Требования охраны труда во время работы

- Разработчики должны соблюдать правила эргономики, чтобы избежать развития заболеваний опорно-двигательного аппарата.

- Разработчики должны правильно использовать компьютерное оборудование, соблюдая правила работы с манипуляторами (клавиатура, мышь), чтобы избежать развития травм и повреждений, связанных с неправильными позами тела.

- Во время работы необходимо соблюдать регламентированные перерывы для отдыха и разминки, чтобы избежать переутомления и развития заболеваний

- Разработчики должны работать с огнестойкими материалами и оборудованием, чтобы предотвратить возгорание или распространение пламени.

#### 4. Требования охраны труда в аварийных ситуациях

Все сотрудники должны быть проинформированы о расположении средств пожаротушения, аварийных выходов и средств оказания первой помощи. Необходимо регулярно проводить тренировки и учения, чтобы гарантировать, что сотрудники смогут адекватно реагировать в случае пожара или другой чрезвычайной ситуации.

- Разработчики должны быть знакомы с общими правилами эвакуации из помещений и маршрутами отхода.

- В случае возникновения пожара или другой аварийной ситуации, разработчики должны немедленно оповестить сотрудников охраны и экстренных служб.

- Работники должны быть обучены использованию средств пожаротушения и первой помощи, чтобы оказать помощь себе и другим в случае необходимости.

1. Цифровая трансформация системы управления отношениями с клиентами / В. И. Абрамов, И. В. Абрамов, К. В. Поливанов, К. Ю. Семенов // Вопросы инновационной экономики. – 2023. – Т. 13, № 1. – С. 289-306. – DOI 10.18334/vines.13.1.117051

2. Гордиенко Е. П. Обзор технологий, методов и инструментальных систем разработки программного обеспечения //Актуальные проблемы и перспективы развития транспорта, промышленности и экономики России (ТрансПромЭк 2021). Труды научно-практической конференции. Воронеж. – 2021. – С. 23

3. Шестакова Е. В., Ситжанова А. М., Прытков Р. М. Гибкие технологии управления: инновационный дискурс классификационных признаков //Экономические науки. – 2020. – №. 188. – С. 99-106

4. Куликов С. С. и др. Тестирование программного обеспечения: учеб. пособие. – 2019

5. Старолетов, С. М. Основы тестирования программного обеспечения / С. М. Старолетов. – Санкт-Петербург;

Москва; Краснодар : Издательство "Лань", 2021. – 192 с. – ISBN 978-5-8114-7515-5

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/395387>*