

Міністерство освіти і науки України
Київський фаховий коледж туризму та готельного господарства
Відділення підприємництва та інформаційних технологій
Циклова комісія інформаційних технологій

Звіт
з навчальної практики
Вступ до фаху

Виконав:

Студент **КІ-24** групи

Давиденко Дмитро Олександрович

Перевірили керівники практики:

Любима А. Є., Панібратов А. І.

Київ 2025 рік

ВСТУП

Практична підготовка студентів є складовою частиною освітнього процесу і спрямована на оволодіння студентами системою професійних вмінь і навичок, а також первинним досвідом професійної діяльності, і має сприяти саморозвитку студента. Практична підготовка покликана не тільки забезпечити формування професійних вмінь, але й професійних навичок.

Метою проведення навчальної практики «Вступ до фаху» для студентів спеціальності «Комп'ютерна інженерія» є розкриття змісту роботи майбутнього фахівця з комп'ютерної інженерії; формування професійного світогляду майбутнього фахівця з інформаційних технологій у бізнесі, цілісне уявлення про його сутність та роль в сучасному суспільстві, формування цілісного представлення про суть надання послуг у сфері інформатизації в цілому; актуальність проектування комп'ютерних мереж сучасними засобами зв'язку; діагностування несправностей роботи комп'ютерних систем.

ЗАВДАННЯ

Завдання 1. Провести smoke, функціональне, UX-тестування, тестування безпеки, стрес-тестування предмета.

Предмет тестування: ручка

Smoke тести.

Ручка добре пише на різних типах бумаги. Не протікає при нормальній температурі і нормальному використанні. Корпус ручки цілісний, всі механізми присутні та добре працюють. Ковпачок ручки закривається щільно, при цьому його зручно закривати/відкривати.

Функціональне тестування.

На глянцевої поверхні ручка пише не так добре, як на звичайній бумазі, треба додавати зусилля. Засихає чорнило за секунд 15-20 (на звичайній бумазі). Ручка не дуже добре себе показує на високій температурі, може витекти чорнило, при холодній температурі - ручка показує себе добре. Також ручка може протікати при великій вологості. Колір чорнила відповідає згідно характеристики ручки. Ручку приємно тримати в руці, на дотик ручка також приємна. Корпус ручки зроблено з міцного пластику, отже її дуже важко зламати своїми зусиллями.

UX-Тестування.

При довгому написанні якогось тексту ручкою, починає боліти палець, кисть, ще трохи сповзають пальці, адже там немає резинки, із за цього треба робити розминку для руки. Ручка позитивно справляється з різними стилями письма, також ручкою можна малювати, з цим проблем не виникає. Стержень достати досить складно, як і вставити назад, при вставленні стержня постійно забруднюються руки чорнилом. Виглядає ручка - стандартно, нічого дивовижного у неї немає.

Тестування безпеки.

Чорнила ручки не токсичні, але якщо бути довго і близько до чорнила, може запаморочиться голова, та почати боліти. У ручки заокруглені кінчики, отже загроза поранитися чи отримати подряпини - відсутня. Ручка повністю із гнучкого пластику.

Стрес тестування.

Писати ручкою можна не дуже довго, кожному по своєму, мені безперервно писати ручкою вдалося - годину, далі потрібно розминати руку. Якщо сильно тиснути на ручку, то вона не зламається, просто зісковзнуть пальці вниз. Якщо ручку залишити у перевернутому стані на 3 години, то з ручкою буде все добре, все буде сухе.

Висновок: В процесі виконання квесту було протестовано такий предмет як - ручка, по критеріям: **Smoke тести, Функціональне тестування, UX-Тестування, Тестування безпеки, Стрес тестування.**

Завдання 2. Фінансова грамотність. Пройти тест з фінансової грамотності.

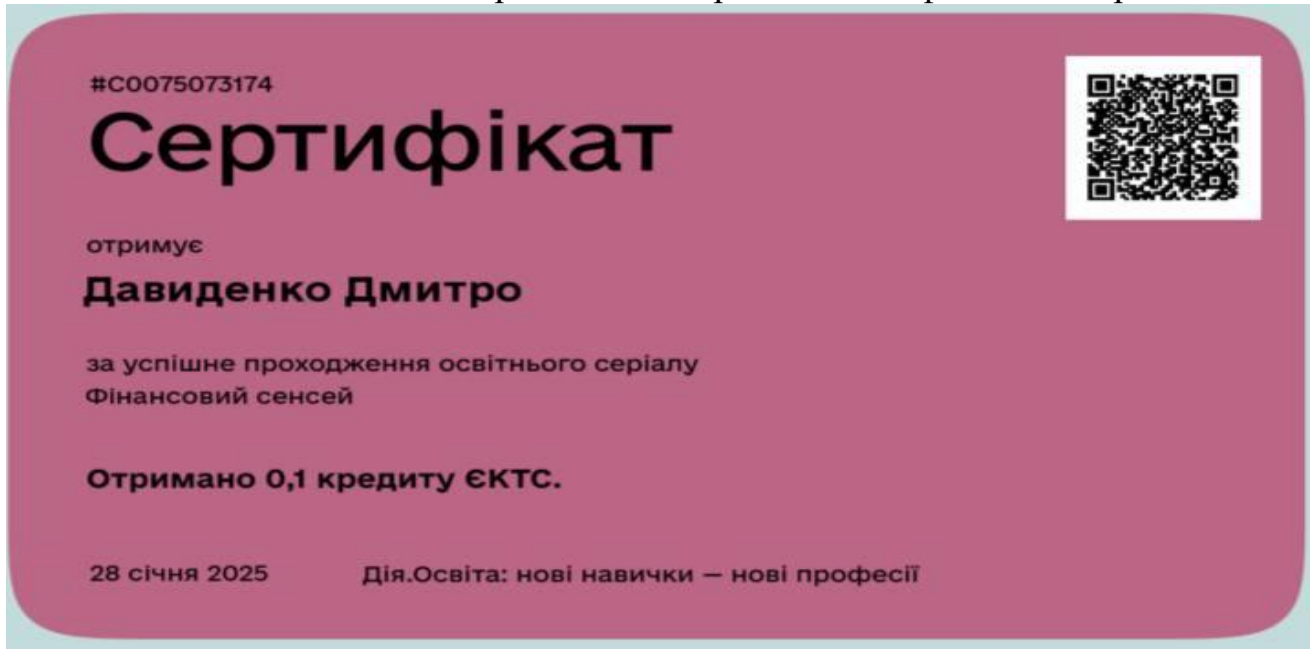


Рис.1. Сертифікат з фінансової грамотності.

Посилання: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/finansovyy-sensey>

Висновок: Я зрозумів, що треба правильно планувати свій бюджет, дотримуватись фінансової безпеки, ще непогано було б почати інвестувати


Завдання 3. Завантажте GitHub Desktop. Зареєструйтеся на сервісі і встановіть застосунок собі на ПК. Створіть свій власний репозиторій та завантажте до нього папку з певними файлами. Змініть складові папки та завантажте оновлену версію у репозиторій.

Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository.](#)

Required fields are marked with an asterisk (*).

Owner *

 zanzibar228 ▾

Repository name *

/ praktuka

✔ praktuka is available.

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about **psychic-fortnight** ?

Description (optional)



Public

Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.



Private

You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:



Add a README file

This is where you can write a long description for your project. [Learn more about READMEs.](#)

Рис. 2. Створення репозиторію.

Посилання на репозиторій: <https://github.com/zanzibar228/praktika.git>

Висновок: В процесі виконання квесту, було створено репозиторій

Завдання 4. Технічний письменник.

Завдання 4.1. Вивчити поняття тестової документації.

Test-Case (тестовий випадок): Опис конкретної перевірки, яка має бути виконана для тестування функціональності програми.

Test Plan (план тестування): Документ, який визначає стратегію тестування, обсяг робіт, терміни та ресурси.

Bug Report (звіт про помилку): Документ, який містить опис знайденої помилки в програмі, її локалізацію та кроки для відтворення.

Check List (контрольний список): Список перевірок, які необхідно виконати в процесі тестування.

Завдання 4.2. Протестувати головну сторінку квесту

Test-Case

Іконка сайту відображається коректно, має правильний розмір і веде на головну сторінку сайту.

Іконка не перекриває інші елементи сторінки.

При наведенні курсору миші на іконку з'являється спливаюча підказка з назвою сайту.

При натисканні на іконку відбувається перехід на головну сторінку сайту.

Test-Plan

Картинка відображається як на телефоні так і на комп'ютері. Сайт спокійно відкривається через такі браузери як: Opera, Chrome, Edge . Підказки при наведенні працює. Якщо клацнути по іконці, перекине на головну сторінку квесту. Якщо змінювати розміри вікна з телефону/комп'ютера, все буде гаразд.

Check-list

Іконка сайту відображається на всіх пристроях і браузерах. Іконка веб-сайту має правильний розмір. Іконка сайту веде на головну сторінку сайту. Іконка сайту не зміщується при зміні розміру вікна браузера. Іконка сайту не перекривається іншими елементами сторінки.

Bug-report

Кнопка «Початок» непрацююча.

Висновок: В процесі проходження квесту, було протестовано головну сторінку квесту

Завдання 5. Створити команду у Trello.

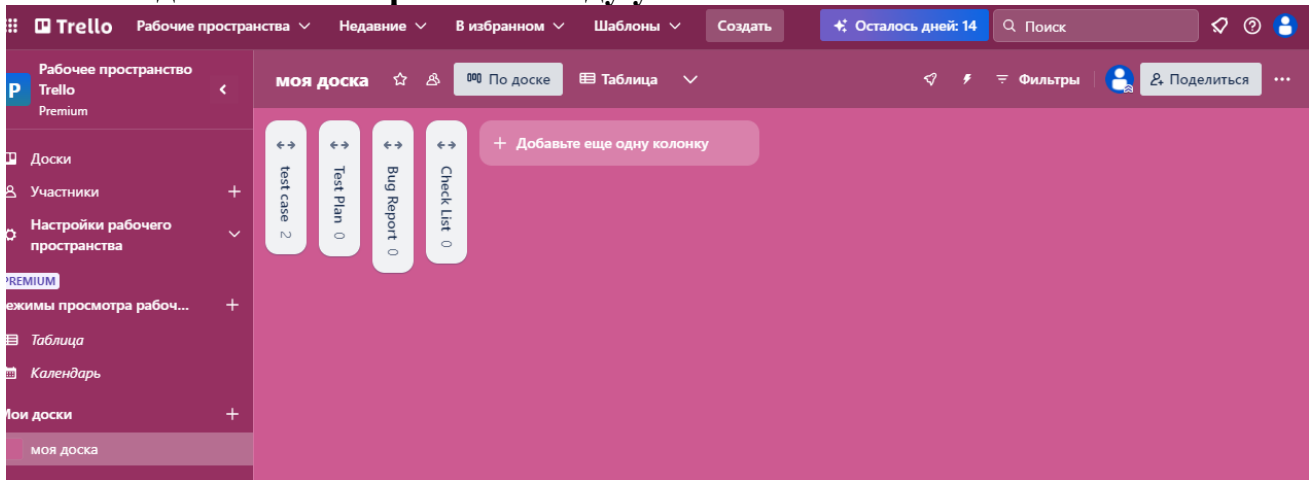


Рис. 3. Моя дошка у Trello.

Посилання на мою дошку: <https://trello.com/b/iwnOUYtx>

Висновок: В процесі проходження квесту було створено дошку у Trello.

Завдання 6. Програміст.

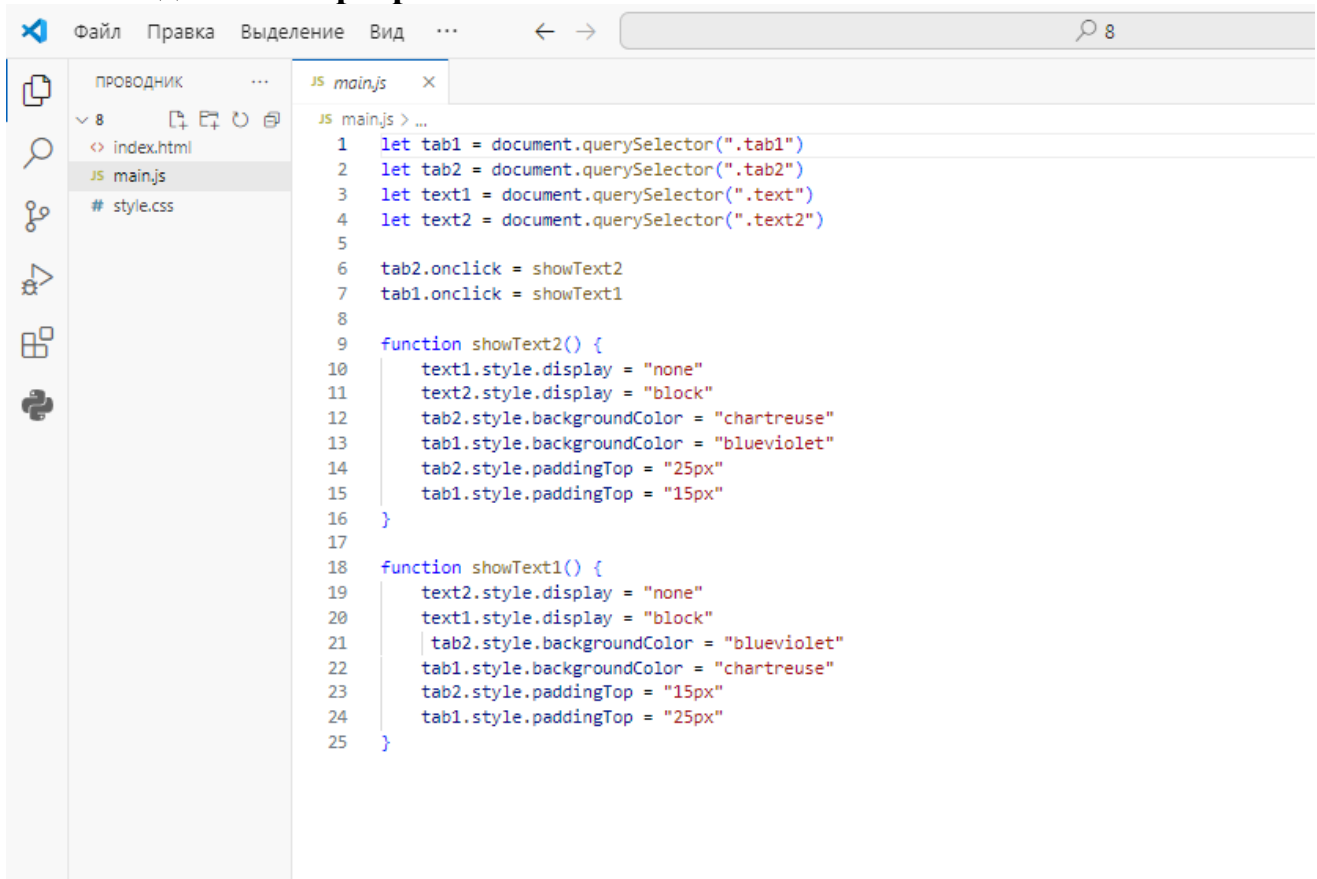


Рис. 4. Створив сайт за допомогою html, css, java script.

Висновок: В процесі виконання квесту, я створив табличку за допомогою: **html, css, java script.**

Додав код який написав у Visual Studio Code в свій репозиторій.

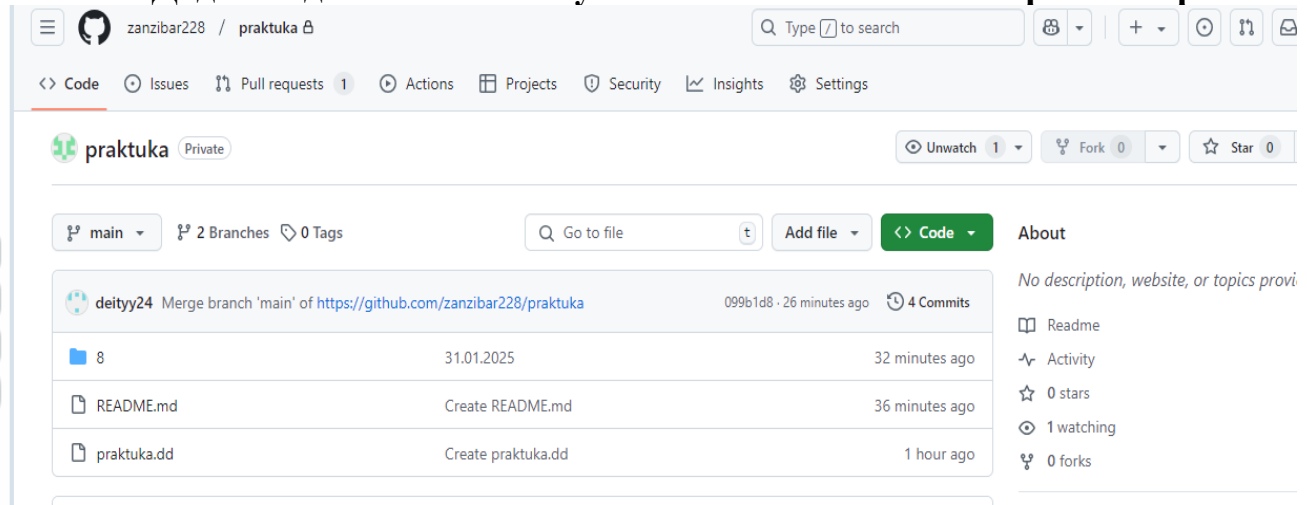


Рис.5. Додав код до репозиторію.

Посилання: <https://github.com/zanzibar228>

Завдання 7. Створення тривимірної гри

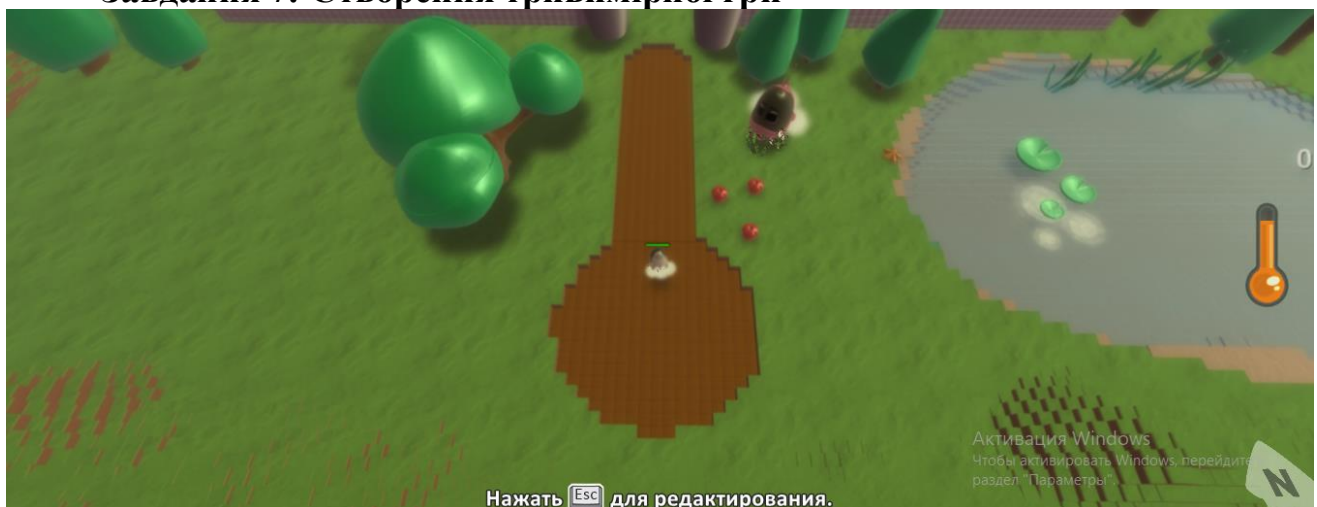


Рис.6. Створення тривимірної гри

Висновок: В процесі виконання квесту було створено тривимірну гру

Завдання 8. Створення інфографіки "Реклама своєї спеціальності"



Рис.7. Створив інфографіку

Висновок: В процесі виконання квесту було створено інфографіку на тему "Реклама своєї спеціальності програмі "Canva"

Завдання 9. Робототехніка.**Рис.8. Збирали залізного робота.**

Висновок: Мені сподобалося збирати роботів на робототехніці, «лего» робота збирати мені було цікавіше, бо його легше зібрати

ВИСНОВОК

У процесі виконання практики, я багато чого навчився, у нас була онлайн зустріч з стейкхолдером, який нам потім дав завдання протестувати предмет зі списку. Також була онлайн зустріч з викладачем по фінансовій грамотності, після якої, ми проходили тест і получили сертифікат з фінансової грамотності. А згодом нам дали квест, який теж треба було виконати, у цьому квесті було багато для мене нового та цікавого, познайомився з GitHub, навчився створювати свій репозиторій та керувати ним, додавати свої роботи і так далі. З технічним письменником у мене були складнощі у виконанні, але ми їх вирішили з керівниками нашої практики, і надалі все було гаразд, створив дошку у Trello, та створив там карточки. Далі був «Геймдизайнер», це було цікаво і щось нове для мене, так як я цим ще ніколи не займався. Я думав, що створення ігор це щось дуже складне і для

справжніх професіоналів, а як виявилось не дуже це і складно, головне розуміти що ти хочеш зробити, та зосередитися на виконанні, і все вийде! Smm-фахівець - це також доволі цікава робота виявилася для мене, мені сподобалося створювати рекламу моєї спеціальності, це завдання напевно було найцікавішим для мене. З «Програмістом» для мене було легко, адже я займаюся з вчителем, і ми вивчаємо написання коду, скоро навчуся створювати міні ігри). Роботехніка мені не сильно сподобалась, я думаю збирати роботів и тому інше- це не моє, мені більш менш сподобалось збирати «лего» робота, а от залізного - ні, там дуже багато маленьких запчастин і треба робити все чітко, щоб не допустити помилку, бо думаю все треба буде збирати заново. Загалом квест мені сподобався, і виявився цікавим та пізнавальним.

Можливо, колись я стану одним з цих фахівців, а може, оберу для себе якийсь інший напрямок в ІТ. Але в будь-якому випадку, я впевнений, що знання, які я отримую зараз, стануть для мене міцним фундаментом у майбутньому.

Мене надихає те, скільки всього цікавого та незвіданого є в світі програмування. Я з нетерпінням чекаю можливості досліджувати його далі, відкривати для себе нові мови програмування, інструменти та технології. Адже ІТ – це постійний розвиток, рух вперед, і я хочу бути частиною цього руху.

Тому я буду продовжувати вчитися, розвиватися та практикуватися. Я буду шукати можливості для реалізації своїх ідей, створювати власні проекти та не боятися помилок. Адже саме завдяки наполегливості та бажанню вчитися ми можемо досягти успіху в світі ІТ.

Я вірю, що програмування – це ключ до створення кращого майбутнього, і я хочу зробити свій внесок у цей процес. Світ ІТ відкритий для кожного, хто має бажання вчитися та творити. І я впевнений, що мої знання та навички, які я зараз здобуваю, допоможуть мені стати успішним та затребуваним фахівцем у цій захоплюючій сфері.