(способы выражения и содержание). Материалы Международной научной конференции. /отв. редактор И.В. Скуратов. – Москва, 2022. – С. 140-146.
Pinchon J. Morphosyntaxe du français. Etude de cas. – Paris, 1986. – Pp. 301.

ARTICLE IN PREPOSITIONAL-NOUN PHRASES WITH THE STRUCTURAL MODEL «MAIN NOUN + PREPOSITION DE + DEPENDENT NOUN» WITH THE MEANING OF QUANTITY (ON THE MATERIAL OF FRENCH AND SPANISH LANGUAGES)

Kryukova Anastasia Igorevna,
senior lecturer
Department of Germanic and Romance Phylogy
of the Faculty of Romance and Germanic Languages
FGAOU VO «State University of Education», Moscow, Russia

Annotation. This article analyzes prepositional noun phrases with the structural model "article main noun + preposition de + article dependent noun" with the meaning of quantity in French and Spanish. Over 200 phrases from French and Spanish works, as well as translations of literary texts, were examined using a continuous sampling method. To process the received material, the functional analysis of language units was used in the study. The analysis showed that when translating from French, the use of a particular structural model of a prepositional noun phrase in Spanish and Russian depends in each case on the lexical content of the prepositional noun phrase and on the meaning of the entire context.

Key words: definite article, indefinite article, zero article, prepositional-noun phrase combination, main and dependent nouns, translation, subject, relatedness.

VR-ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Лазутин Артем Антонович,
магистрант кафедры экономики и финансов
Тюменского государственного университета, г. Тюмень, Россия,
научный руководитель: Юманова Наталья Николаевна,
кандидат экономических наук,
доцент кафедры экономики и финансов
факультета цифровой экономики
Тюменского государственного университета, г. Тюмень, Россия

Аннотация. В статье предлагается решение проблемы кадрового голода в промышленности путем внедрения VR-платформы для профориентации. Описывается актуальность стратегически востребованных профессий и рассматриваются причины нехватки кадров, такие как популяризация интеллектуальных профессий и стереотипы о заводском труде как тяжелом и низкооплачиваемом. Анализируется восприятие молодежью заводских профессий как устаревших и неперспективных из-за недостаточной информированности.

Ключевые слова: недостаток кадров, виртуальная реальность, VR технологии, образование, промышленность.

В настоящее время у промышленных предприятий, становится актуальным вопрос о нехватке кадров в промышленности. Одной из причин кадрового голода служит популяризация отдельных профессий и формирование в начале XXI века образа заводской работы как физически тяжелой, однообразной и неблагодарной. Работа на заводах ассоциируется с низким уровнем заработной платы, отсутствием карьерного роста и сложными условиями труда. Молодое поколение чаще стремиться к работе, связанной с технологией и креативностью, в то время как заводской труд, из-за недостаточной информированности, воспринимается как «старомодный» или временный.

Данная тема является актуальной, что подтверждают исследования, проведенные специалистами в области педагогики и экономики. В частности, этот вопрос освещается автором О.В. Костюченко [Костюченко, 2024]. Автор, рассматривая проблему современной профориентации старшеклассников, выделяет основные недостатки, одной из которых является недостаточная информированность о профессиях.

В. А. Данильченко поднимает вопрос старения рабочих кадров одной из сфер промышленности – машиностроении как глобальной проблемы, затрагивающей многие отрасли [Данильченко, 2024]. Автор, проведя анализ, выделяет основные причины старения кадров. Среди которых: недостаток притока молодежи, обусловленный стереотипами о тяжелом физическом труде и низкой привлекательности профессии; нехватка образовательных инициатив, ориентированных на современные технологии промышленности; кадровый дефицит, вызванный увеличением числа работников пенсионного возраста; потеря знаний и опыта, из-за перехода опытных сотрудников на пенсию без сохранения уникальных знаний и навыков. В качестве решений автор предлагает сотрудничество с учебными заведениями – налаживание отношений с университетами и техническими колледжами, создание образовательных программ, более соответствующих потребностям отрасли.

Стоит отметить, что актуальность вопроса нехватки рабочих кадров стояла не так остро до 2020 года, так как на тот период основной причиной нехватки рабочей силы были негативные процессы с населением в стране, связанные с демографической ямой 1990-х годов, и ситуация на рынке была, в целом, сбалансированной [Сафронова, 2012, с.38]. А.С. Валовым было обнаружено, что с 2020 года сопутствующими проблемами также стали: повышенная смертность в результате пандемии коронавируса; переезд россиян за рубеж или уход на военную службу; отток иммигрантов по причине ослабления рубля; активный рост производственных мощностей из-за стремления к импортозамещению; увеличение потребности на производство оборонной продукции и восстановления инфраструктуры в новых регионах по причине ведения СВО [Валов, 2024, с. 103]. Автор также отмечает, что нехватка персонала на фоне расширения импортозамещающих производств и увеличения госзаказа особенно сильна в машиностроении, химической промышленности, металлургии и строительстве.

VR технологии являются активно развивающими и перспективными. Помимо этого, возможности внедрения VR/AR в образование рассматривают

К.С. Антониади, Т.Ю. Грубич, предлагая вариант применения технологии записи видео в формате 360° на учебных занятиях и публикации материала в сети Интернет на специализированных видеохостингах [Антониади, 2020, с. 26]. Такой способ подачи используется в музеях (например, музей им. Словцова г. Тюмень). Однако, с развитием технологий появляется потребность в модернизации путем добавления большей интерактивности – подачи материала в игровом или полу-игровом формате. На это акцентирует внимание Ю.В. Корнилов и А.А. Попов, отмечая, что учебный материал должен: быть увлекательным (у зрителя возникает желание осмотреться вокруг, при этом помогут визуальные подсказки, аудиоуловки); вовлекающим (зритель соучаствует, а не пассивно наблюдает) [Корнилов, 2018, с.117]. Стоит отметить, что развитие интерактивности в подаче видеоматериала поспособствует увеличению обоих показателей, указанных авторами.

Таким образом, вопрос нехватки кадров остается актуальной проблемой, которая в последние годы обострилась под влиянием внешних факторов: пандемия, демографические изменения, отток рабочей силы и рост производственных потребностей. Современное развитие технологий открывает новые перспективы для решения проблемы. Инновационные подходы в образовании и профориентации, основанные на использовании виртуальной и дополненной реальности, могут значительно повысить привлекательность промышленных профессий, предоставляя интерактивные и увлекательные форматы обучения.

Постановка задачи. Имеется ряд предприятий, имеющих потребность: в рабочих кадрах; в обучении имеющихся специалистов прикладному навыку, например, эксплуатации определенного станка. Также имеется ряд учебных заведений (школ, колледжей), выполняющих задачу проведения профориентационного просвещения; подготовки квалифицированных рабочих кадров с актуальными навыками, подходящими под задачи предприятий.

Необходимо сформулировать и реализовать инновационный подход, который сможет послужить одним из инструментов предприятиям и учебным заведениям в выполнении задач профориентационного просвещения; подготовки квалифицированных рабочих кадров; обучения имеющихся специалистов необходимому навыку.

Описание подхода.

Выявляются моменты, которые предприятие хотело бы показать – это может быть:

- Записанный в VR-формате процесс использования узкопрофильным станком опытным специалистом и дальнейшее его повторение на VR-тренажере.
- Тур по предприятию и демонстрация процессов, которые на нём происходят с интерактивными механиками (например, отметить на карте точки отправки груза, нажать на рычаг для поднятия двигателя, нажать на кнопку для открытия дверей и т.д.)

Нанимаются сценаристы и для подачи материала в виде истории, делая тем самым тур как увлекательным – материал ориентирован на интерес и внимание, так и вовлекающим – ориентирован на активное участие обучаемых.

Предприятиям предоставляется возможность создавать учебный видеоматериал, формировать VR-библиотеку и обеспечивать персонал услугами записи для обмена опытом. Вся коллекция VR-библиотеки хранится на сервере, при этом необходимые материалы обновляются, подгружаются и удаляются администраторами дистанционно. Библиотека интегрирована в экосистему, которая, помимо хранения туров, выполняет функции центра мониторинга активности VR-очков и сбора данных для улучшения пользовательского опыта. Платформа, реализующая данный подход, находится на стадии доработки и интеграции, и планируется её запуск в эксплуатацию по всей Тюменской области в сентябре 2025 года.

В сентябре 2024 года Тюменский индустриальный университет официально присоединился к платформе «ВДЕЛЕ». Согласно заключённому договору, платформа будет интегрирована в учебный процесс университета, способствуя популяризации инженерных профессий среди школьников и студентов. В октябре 2024 года на федеральном форуме «Мастер года» состоялось подписание соглашения о сотрудничестве между VR-платформой «ВДЕЛЕ» и Департаментом образования Тюменской области.

Список литературы

Антониади К.С. Применение VR и AR технологий в образовании / К.С. Антониади, Т.Ю. Грубич // Новые импульсы развития: вопросы научных исследований: материалы II Международной научно-практической конференции, Саратов, 10 августа 2020 г. – Саратов: КДУ, Добросвет, 2020. – С. 26-29.

Валов А. С. Дефицит рабочей силы в экономике России // Проблемы развития современного общества: сборник научных статей 9-й Всероссийской национальной научно-практической конференции, Курск, 23–24 января 2024 г. В 3-х томах. – Курск: ЗАО «Университетская книга», 2024. – С. 103-106.

Данильченко В.А. Анализ проблемы старения рабочих кадров в машиностроении // Машиностроение. Инновации. Технологии. Робототехника: материалы докладов научно-технической конференции студентов, магистрантов и аспирантов, Гомель, 6 дек. 2024 г. – Гомель: ГГТУ им. П. О. Сухого, 2024. – С. 66-67.

Корнилов Ю. В. VR-технологии в образовании: опыт, обзор инструментов и перспективы применения / Ю.В. Корнилов, А.А. Попов // Инновации в образовании. – 2018. – № 8. – С. 117-129.

Костюченко О.В. Проблемы современной профориентации старшеклассников // Журнал «Научный аспект». – 2024. – №6. – Электрон. ресурс. – URL: https://na-journal.ru/6-2024-pedagogika/13156-problemy-sovremennoi-proforientacii-starsheklassnikov (дата обращения: 25.12.2024).

Сафронова А.Ю. Рабочие кадры в инновационной экономике России // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Экономика. – 2012. – Т. 1. – № 4. – С. 38-44.

VR TECHNOLOGIES AS A TOOL FOR DEVELOPING DIGITAL SKILLS

Lazutin Artem Antonovich,
Master's Student, Department of Economics and Finance
Tyumen State University, Tyumen, Russia,
Supervisor: Yumanova Natalia Nikolaevna,
Candidate of Economic Sciences, Associate Professor,
Department of Economics and Finance, Faculty of Digital Economy,
Tyumen State University, Tyumen, Russia

Annotation. The article proposes a solution to the problem of personnel shortage in industry through the implementation of a VR platform for career guidance. It describes the relevance of strategically demanded professions and examines the causes of staff shortages, such as the popularization of intellectual professions and stereotypes about factory work as physically demanding and low-paid. The perception of industrial occupations by young people as outdated and unpromising due to insufficient awareness is analyzed.

Key words: personnel shortage, virtual reality, VR technologies, education, industry.

КАК ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ ПОДХОДЫ К РАСПОЗНАВАНИЮ И СИНТЕЗУ ЖИВОЙ РЕЧИ

Лашин Денис Андреевич,
аспирант кафедры теоретической и прикладной лингвистики
факультета лингвистики и межкультурной коммуникации
Юго-Западного государственного университета, г. Курск, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются этапы развития, методы и достижения технологий распознавания и синтеза живой речи. Выявляется ряд проблем и сложностей, с которыми сталкиваются исследователи в сфере технологий распознавания и синтеза речи. Намечаются перспективы и будущее развитие технологий распознавания и синтеза живой речи.

Ключевые слова: распознавание живой речи, синтез живой речи, нейронные сети, акустические модели, искусственный интеллект.

Введение

Технологии играют ключевую роль в эволюции человечества, влияя на все аспекты нашей жизни, включая общение. С развитием цифровых технологий и искусственного интеллекта традиционные методы взаимодействия между людьми претерпевают значительные изменения. Одним из наиболее востребованных направлений является область распознавания и синтеза живой речи. В данной статье мы рассмотрим, каким образом современные технологии трансформируют процессы восприятия и генерации человеческой речи, а также обсудим перспективы дальнейшего развития этих технологий.

История развития технологий распознавания и синтеза речи

Распознавание речи – это процесс преобразования акустических сигналов, представляющих человеческую речь, в цифровой формат для последующего анализа и обработки [Mohri, 1997, с. 560]. Эта технология имеет долгую историю, начиная от первых попыток машинного перевода текста в середине XX века до современных систем, основанных на нейронных сетях и глубоком обучении.