

Работа – не бумажная

#3 от 09.02.2007

А. Масленников (ЭМС-126):

«Любая объёмная курсовая работа обычно принимается студентом в «штыки». Однако в нашем случае под фразой «игровое проектирование» понимается нечто более важное, чем очередная бумажная работа. Возможность хоть отчасти представить себя на месте главного конструктора, пробуждает особый интерес. И действительно, в этом есть нечто общее со всеми знакомыми детскими играми, когда мы себя представляли различными героями, только сейчас, как никогда, наша игра близка к реальности. А знания и опыт, полученные сегодня, пригодятся нам уже завтра, когда мы получим дипломы и придем на производство».

Д. Мельник (ЭМС-12а):

«В чём несомненная польза данного игрового курсового проектирования, это то, что здесь, по сравнению с другими работами, условия гораздо больше приближены к действительности, а значит, более жёсткие. Здесь не удастся «выкрутиться», списав чужой труд. Во-первых, его тебе никто не даст, а во-вторых, все задания абсолютно разные. Как говорится в народной поговорке: «Або пан, або пропав». Из истории нам известно, что все великие люди добивались успеха своими знаниями и упорным трудом. И в этом проекте нам предоставлена возможность проявить себя. Подобная работа также как и в жизни имеет материальный стимул».