

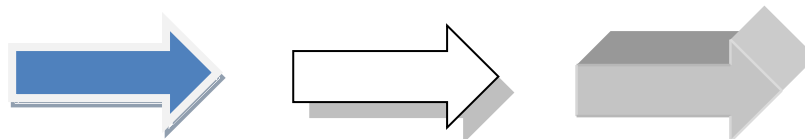
Практическая работа 2. Работа в текстовом процессоре.

1. Создайте таблицу вашей успеваемости. В заголовок таблицы вставьте пять предметов, по каждому укажите оценки по семестрам и годовую.

Выписка из зачетной книжки

Семестр	Информатика	Математика	История	Ин. Яз.	Физкультура
1					
2					
Годовая					

2. Создайте рисованные объекты – три примитива, для первого задайте окраску, для второго – тень, для третьего – объем. Например:



3. Напишите доклад по выбранной теме.

- 1) Отформатируйте текст;
- 2) Создайте автооглавление текста;
- 3) Создайте три колонки в тексте для формирования брошюры в отдельном документе.

Параметры основного текста:

Параметры шрифта:

- стиль: обычный
- шрифт: Times New Roman;
- начертание: обычное;
- размер (кегель): 14 пт.

Параметры абзаца:

- выравнивание: по ширине;
- отступ слева и справа: 0 см;
- интервал перед и после: 0 см;
- отступ первой строки: 1,25 см;
- межстрочный интервал: полуторный.

Темы к докладам.

1. Понятия информационных технологий и информационных систем, их взаимосвязь.
2. Исторические этапы развития информационных технологий.
3. Классификация информационных технологий.
4. Базовые информационные процессы и технологии.
5. Мультимедиа технологии в профессиональной деятельности.
6. Информационная технология обработки данных.
7. Информационная технология электронного офиса.
8. Информационная технология компьютерной поддержки принятия решений.
9. Информационная технология экспертных систем.
10. Правовое обеспечение информационной системы.
11. Справочно-правовые системы.
12. Системы управления базами данных.
13. Системы управления взаимодействием с клиентами – CRM.
14. Аутсорсинг применительно к информационным технологиям (ИТ-аутсорсинг).
15. Технология электронной почты. Почтовые серверы, агенты и клиенты Интернет.
16. Технология групп новостей и списков рассылки в Интернет.
17. Технология «облачных» вычислений. On-line офисы.
18. Способы организации электронного СМИ.
19. Блогосфера.
20. Онлайн-платформы для проведения удаленных занятий.
21. Обучение с использованием виртуальной реальности.
22. Векторные графические редакторы.
23. Растровые графические редакторы.
24. Программы для создания мультимедиа презентаций.
25. Инструментальные средства разработки веб-сайтов.
26. Настольные издательские системы.
27. Электронные газеты и журналы.
28. Электронные библиотеки.

29. Виртуальные экскурсии.
30. Виртуальные выставки.
31. Технологии поиска информации в сети Internet.
32. Работа журналиста и вопросы «компьютерной безопасности».
33. Работа журналиста и вопросы плагиата.
34. Прикладные компьютерные технологии в практической деятельности журналиста.
35. Программные средства для измерения аудитории и создания современного медиапродукта.
36. Мультимедиа-контент и особенности работы с ним.
37. Информационные системы.
38. Правила этикета при работе с компьютерной сетью.
39. Защита информации в Internet.
40. Информационный бизнес.