

Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»

ОТЧЕТ

о прохождении производственной практики

по профессиональному модулю *ПМ.01 Ввод и обработка цифровой*

информации обучающегося группы

_____ шифр и номер группы

8 (800) 100-62-72
(Ф.И.О.)
1006272@mail.ru



Структура отчета о прохождении практики

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Характеристика информационных технологий обработки мультимедийной информации	4
2 Основная часть	8
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	19
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	20

Дата: _____

очно.рф

(Подпись, Ф.И.О. студента)

8 (800) 100-62-72
1006272@mail.ru

ВВЕДЕНИЕ

Цель производственной практики - закрепление и углубление полученных теоретических знаний; овладение необходимыми навыками и умениями по избранной специальности; расширение представлений о будущей профессиональной деятельности, повышение информационно-коммуникативного уровня, обучение элементам наблюдательности и общения.

Задачи практики:

1. Закрепление теоретических знаний, полученных при изучении базовых дисциплин;
2. Развитие и накопление специальных навыков, изучение организационно-методических и нормативных документов для решения отдельных задач по месту прохождения практики;
3. Усвоение приемов, методов и способов обработки информации, представление и интерпретация результатов проведенных практических исследований, в том числе изучение специальных программных продуктов;
4. Приобретение практических навыков в будущей профессиональной деятельности или в отдельных ее разделах.

1 Характеристика информационных технологий обработки мультимедийной информации

Мультимедиа - это компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видео и графические изображения, анимацию.

Мультимедиа - это сумма технологий, позволяющая компьютеру вводить, выводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные изображения, видео, звук, речь.

Мультимедиа-презентация - это уникальный и самый современный на сегодняшний день способ представления информации. Это программный продукт, который может содержать текстовые материалы, фотографии, рисунки, слайд-шоу, звуковое оформление и дикторское сопровождение, видеофрагменты и анимацию, трехмерную графику. Основным отличием презентаций от остальных способов представления информации является их особая насыщенность содержанием и интерактивность, т.е. способность определенным образом изменяться и реагировать на действия пользователя.

Multimedia-технология (*multi* - много, *media* - среда) позволяет одновременно использовать различные способы представления информации: числа, текст, графику, анимацию, видео и звук.

Важнейшей особенностью мультимедиа-технологии является интерактивность - способность пользователя влиять на работу информационного средства.

В последнее время создано много мультимедийных программных продуктов: энциклопедии, обучающие программы, компьютерные презентации и т.д.

Известно, что человек большую часть информации воспринимает органами зрения (~80%) и слуха (~15%). Этот факт эффективно используется в кино и на телевидении). Мультимедиа-технологии позволяют воздействовать одновременно на эти важнейшие органы чувств человека. Сопровождая

динамический визуальный ряд (слайд-шоу, анимацию, видео) звуком, мы можем рассчитывать на большее внимание со стороны человека. Следовательно, мультимедиа-технологии позволяют представлять информацию в максимально эффективном виде.

В отличие от видео мультимедиа-технологии позволяют управлять потоком информации, т.е. могут быть интерактивны. Мультимедиа-презентации дают прямой доступ к информации. Пользователь может сразу видеть все содержание и переходить к тому, что его заинтересовало. Извлечение информации не будет связано с большими затратами труда и времени.

В отличие от других видов представления информации мультимедиа-презентации могут содержать десятки тысяч страниц текста и тысячи рисунков и фотографий, несколько часов видео- и аудио-записей, анимацию и трехмерную графику, при этом обеспечивая низкую стоимость тиражирования и длительный срок хранения.

Среди инструментов в настоящее время инструментальных систем можно найти различные по спектру предоставляемых возможностей и сложности освоения.

Freelance Graphics

Программный продукт фирмы *Lotus* для создания слайд-шоу. Обеспечивает широкий набор возможностей форматирования текста, рисунков, графиков и таблиц на слайдах. Демонстрация презентации может проводиться на компьютерах, где сама программа *Freelance Graphics* отсутствует.

Corel Presentations

Программный продукт фирмы *Corel* для создания слайд-шоу. Позволяет создавать высококачественные презентации всех типов, в том числе с мультимедиа-компонентами. Включает в себя *Graphics Editor* - инструмент для редактирования изображений. Обновленный мастер публикации в Интернете за несколько шагов преобразует презентацию к виду, необходимому для ее размещения на Web-сайте. Средства импорта-экспорта позволяют

преобразовать разработку к формату презентационных приложений других фирм.

Harvard Graphic

Программный продукт одноименной фирмы для создания презентаций. Имеет большое количество шаблонов презентаций, что позволяет быстро раскрыть требуемую тему и подобрать необходимый материал. Специальный мастер автоматически скорректирует стиль и оформление презентации. Большая библиотека клип-арта позволяет подобрать иллюстрации. Поддерживает анимацию и звуковые файлы, включаемые в слайд. Содержит также мастер публикаций в Интернете, облегчающий размещение презентации на Web-сайте или в Интранет.

Macromedia Action

Позволяет построить презентацию как единую последовательность элементов или как интерактивное шоу, состоящее из множества отдельных сцен, вызов которых осуществляется с помощью экранных кнопок. Предусмотрены инструменты для задания времени появления и продолжительности нахождения на экране каждого элемента, а также их анимации. Однако не имеет средств для создания изображений и видеоклипов.

Astound

Программный продукт фирмы *Gold Disk* содержит не только средства создания презентаций, но и инструменты для создания мультимедиа. Модуль *Astound Draw* содержит типовой набор инструментов рисования, создания слоев, задания кривых и работы с объектами. Надстройка *Astound Actor* служит для прорисовки персонажей анимации. Другая надстройка, *Astound Animator*, позволяет привести их в движение, выбрать траектории перемещения и задать используемые эффекты появления. Для редактирования звука служит модуль *Astound Sound*. Модуль *Astound Video* работает с двумя видеоканалами и шестью слоями, позволяя использовать различные эффекты. Программа имеет специальное средство синхронизации появления каждого элемента презентации во времени, используя временную шкалу. Обеспечивает звуковое

сопровождение заданных слайдов. Позволяет импортировать готовые презентации форматов PowerPoint или Freelance Graphics для их доработки средствами Astound. Поддержка динамического HTML позволяет превращать мультимедийные компоненты в страницы Интернета.

Основной средой создания слайдов, в силу своей распространенности, служит PowerPoint.

Цель работы: получение навыков создания и оформления презентаций в среде PowerPoint.

MS PowerPoint включает несколько областей задач, помогающих выполнять следующее: создание новой презентации; выбор оформления слайдов; выбор шаблона оформления, цветовой схемы или схемы анимации; создание специальной анимации; установка последовательности смены слайдов; поиск файлов; одновременное копирование и вставка нескольких элементов.

Области задач Разметка слайда и Конструктор слайдов используются для организации макетов, шаблонов оформления и цветových схем в изобразительный ряд, который отображается вместе со слайдом. При выборе элемента области задач внешний вид слайдов презентации немедленно обновляется.

PowerPoint предоставляет пользователю возможность работать и просматривать информацию в различных видах, в зависимости от того, что мы делаем: вводим текст и хотим рассмотреть его структуру, создаем заметки или вставляем в слайд графику.

Презентацию можно создавать четырьмя способами:

- 1. Создание презентации на основе полностью или частично готовых презентаций, которые содержатся в библиотеках (on-line).
- 2. Создание презентации на основе других готовых презентаций (т.е. творческая переработка чужого передового опыта).
- 3. Создание презентации на основе готовых шаблонов слайдов.
- 4. Основной способ - это создание презентации на основе пустых макетов

очно.рф
8 (800) 100-62-72
1006272@mail.ru

2 Основная часть

Аппаратные требования, предъявляемые к конфигурации серверного оборудования, зависят от количества пользователей, работающих в системе МОТИВ, и от используемой на серверах операционной системы (ОС).

Минимальные аппаратные требования, предъявляемые к конфигурации серверного оборудования:

Серверное оборудование \ кол-во пользователей	до 100	до 500	до 1000		до 3000	
Количество серверов	1	1	2*		2*	
Параметры сервера	WEB/БД	WEB/БД	WEB	БД	WEB	БД
Количество вычислительных потоков процессоров (шт.)	4	8	8	8	24	12
Тактовая частота процессора (ГГц)	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
Оперативная память (Гб)	8	16	16	16	32	32
Свободное дисковое пространство (Гб)	500	600	1000	300	3000	600
Тип дисковых накопителей	SATA	SATA	SATA/SAS	SAS	SATA/SAS	SAS
Пропускная способность локальной сети Мбит/сек	100	100	1000	1000	1000	1000

* Для работы более 500 пользователей системы МОТИВ необходимо разнести инсталляцию на два сервера.

- Сервер баз данных (БД) — СУБД PostgreSQL.
- Сервер приложений (WEB) — Web-сервер Apache и сервер приложений Tomcat для работы поисковой системы и быстрого просмотра файлов.

Также доступна разнесенная установка с использованием трёх серверов, в которой сервер приложений Tomcat также работает на отдельном сервере.

Параметры сервера коммуникаций \ кол-во пользователей	до 20	до 50	до 100	до 200
Количество вычислительных потоков процессоров (шт.)	8	16	24	32
Тактовая частота процессора (ГГц)	3,0	3,0	3,0	3,0
Оперативная память (Гб)	8	16	32	64
Свободное дисковое пространство (Гб)	500	500	1000	1000
Тип дисковых накопителей	SATA	SATA	SATA	SATA
Пропускная способность локальной сети Мбит/сек	100	100	1000	1000

Серверное и сетевое оборудование ядра сети должно быть обеспечено бесперебойным энергоснабжением. Емкость ИБП должна обеспечивать непрерывную работу оборудования при отсутствии энергоснабжения в течение минимум 30 минут. Рекомендуем организовать мониторинг состояния ИБП и обеспечить корректное завершение работы серверов в автономном режиме.

Рекомендуем применять отказоустойчивые дисковые массивы (RAID). Для хранения резервных копий баз данных и файлов системы «МОТИВ» рекомендуем обеспечить внешний (сетевой или дисковый) ресурс.

Для обеспечения оптимальной производительности и стабильности работы системы запрещено устанавливать на серверы прочее программное обеспечение, не относящееся к работе системы «МОТИВ».

При одновременной работе в системе 40 и более пользователей на сервере под управлением ОС Windows высокая производительность и стабильные показатели времени отклика системы не гарантируется. В качестве операционной системы на серверах рекомендуем использовать 64-разрядные ОС Linux.

Дистрибутивы системы «МОТИВ» могут быть установлены на серверы с актуальными версиями операционных систем Linux: Debian, Ubuntu, Red Hat, CentOS.

Требования к программному обеспечению

При установке системы «МОТИВ» на сервер с ОС Linux x64:

- операционная система – Debian 10, 11, CentOS 7, Red Hat Enterprise Linux 7, 8, 9, Rocky Linux 8, 9, Ubuntu 18.04, 20.04, 22.04.

При установке системы «МОТИВ» на сервер с ОС Windows x64

- операционная система – Windows Server 2016/2019;
- установленное приложение Java VM (JRE, JDK);
- файловая система – NTFS.

При использовании сервера коммуникаций:

- операционная система – Debian 10, 11.

Версии системного программного обеспечения, устанавливаемого из

репозиториях и используемого системой «МОТИВ»:

- СУБД PostgreSQL 13.4
- Веб-сервер Apache 2.4
- PHP 7.2 — 7.4, 8.1;
- Сервер Java-приложений Tomcat 7;
- сервер Tomcat 7;
- Java Development Kit 7/8;
- Memcached 0.99;
- OpenSSL 1.1.0. — 1.1.1.

Система также совместима с ОС:

- Astra Linux CE 2.12.44 (Орел);
- Astra Linux SE 1.7 (Орел, Воронеж, Смоленск);
- ROSA ENTERPRISE LINUX SERVER (версия РОСА «КОБАЛЬТ»);
- РЕД 7.3 МУРСМ;
- Альт Сервер 9.

очно.рф
8 (800) 100-62-72

Требования к клиентским станциям

Обязательные требования:

- наличие сетевой карты (соединение с сетями передачи данных);
- веб-браузер, рекомендуемые для работы в системе «МОТИВ»: Google Chrome, Mozilla Firefox;
- установленный пакет офисных приложений (для MS Office версия не ниже 2003).

Рабочие места ОС Windows

Минимальная комплектация:

- операционная система: Windows 7/8/10;
- тактовая частота процессора: не менее 2 Ghz;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 2 Gb;
- жёсткий диск: не менее 10 Gb свободного дискового пространства;
- экран: не менее 17", разрешение не менее 1024×768.

Рекомендуемая комплектация:

- операционная система: Windows 7/8/10;
- тактовая частота процессора: не менее 2 GHz. Dual Core;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 4 Gb;
- жёсткий диск: не менее 15 Gb свободного дискового пространства;
- экран: не менее 17", разрешение не менее 1280×1024.

Оптимальная комплектация (рабочие места делопроизводителей и ответственных руководителей):

- операционная система: Windows 7/8/10 64 bit;
- тактовая частота процессора: не менее 2 GHz. Dual Core;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 8 Gb. (ОС 64 bit);
- жёсткий диск: не менее 25 Gb свободного дискового пространства;
- экран: не менее 17", разрешение не менее 1920×1080.

Рабочие места Mac OS

Минимальные требования:

Для корректной работы программы XConductor пользовательский компьютер должен соответствовать следующим минимальным программно-аппаратным требованиям:

- операционная система: Mac OS X 10.5 (Leopard) и выше;
- тактовая частота процессора: не менее 1.0 GHz;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 4 Гб;
- жёсткий диск: не менее 5 Gb свободного дискового пространства;
- экран: разрешение не менее 1200×800.

Для полноценной работы программы XConductor рекомендуется дополнительно установить приложение Growl, которое используется для вывода уведомлений.

Рабочие места ОС Linux

Разработчиком не предоставляется отдельного клиентского приложения для операционных систем платформы Unix, вся работа в системе «МОТИВ» ведется пользователями через веб-интерфейс, рабочее место должно быть оснащено в соответствии с требованиями:

- жёсткий диск: не менее 10 Gb свободного дискового пространства;
- экран: не менее 17", разрешение не менее 1280×1024.

Минимальная комплектация:

- жёсткий диск: не менее 10 Gb свободного дискового пространства;
- экран: не менее 17", разрешение не менее 1280×1024.

Минимальная комплектация:

- операционные системы: Ubuntu, Linux Mint, OpenSUSE, Fedora, CentOS;
- тактовая частота процессора: не менее 1,5 Ghz;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 2 Gb.

Рекомендуемая комплектация:

- операционные системы: Ubuntu, Linux Mint, OpenSUSE, Fedora, CentOS;
- тактовая частота процессора: не менее 2 GHz. Dual Core;
- оперативная память (ОЗУ): не менее 4 Gb.

Среди множества возможностей предоставляемых сервисами Web 2.0 есть возможность конвертирования файлов. Под конвертацией данных -- понимают преобразование данных из одного формата в другой. Обычно с сохранением основного логически-структурного содержания информации.

Конвертация данных может происходить как при операциях с файлами (операции «файл в файл»), так и «на лету» (например при импорте и экспорте данных).

Конвертация может быть с потерей информации или без потери информации. Обычно связано с «богатством» того или иного формата данных. Например: преобразование из формата «plain text» в формат «OpenDocument Text» практически всегда пройдет без потерь, так как формат OpenDocument включает все и даже больше возможностей, чем формат plain text. А вот преобразование из формата OpenDocument Text в простой текстовый формат, скорее всего, сохранит всю текстовую составляющую, но почти всегда (кроме самых простых случаев) приведет к потере форматирования текста (выделение жирным/курсивом, шрифты, таблицы, размещение на странице и другие данные будут утеряны).

Приложения, предназначенные для конвертирования файлов можно подразделить по типу файлов, которые конвертирует:

- аудио;
 - видео файлы;
 - текстовые;
- и по типу приложения:
- предоставляемое ресурсами сети интернет;
 - устанавливаемое на ПК.

Приложение для примера рассмотрения технологии работы с конверторами расположено по адресу <http://www.zamzar.com>.

Данное онлайн приложение поддерживает более 1200 различных переходов между форматами, включает в себя:

- аудио конвертор;
- видео конвертор;
- конвертор музыки;
- конвертор изображений;
- конвертор электронных книг;

CAD Converter - конвертер многоцелевой.

очно.рф
8 (800) 100-62-72
1006272@mail.ru



Интерфейс данного приложения англоязычный, но достаточно прост.

Для конвертации файла необходимо выбрать закладку «Convert Files», где нужно будет в первом окне выбрать файл для конвертирования на своём ПК, во втором окне выбрать в какой формат требуется конвертировать выбранный файл, в третьем окне указать адрес своей почты, куда после конвертации будет выслана ссылка на скачивание конвертированного файла, в четвёртом окне

расположена кнопка при нажатии которой, начинается процесс конвертации. Конвертировать файлы можно размером не более 100 мегабайт, что по отношению к электронным книгам, изображениям и музыки ничего плохого в этом не несёт потому, что врятли электронная книга, музыка и тем более изображение могут иметь размер под 100 мегабайт (по крайней мере, что касается электронных книг, часто такого размера точно не встречаются).

Алгоритм работы с приложением следующий:

1. В первом окне выбираем файл на собственном ПК, который собираемся конвертировать, и загружаем.

2. Во втором окне выбираем, в какой формат необходимо преобразовать загруженный файл.

3. В третьем окне указываем адрес электронной почты, куда после конвертации файла будет отправлена ссылка, по которой можно будет его скачать.

4. В четвёртом окне кнопкой «Convert» запускается конвертация файла.

После запуска конвертации файла прогресс конвертирования можно отслеживать по заполнению полосы индикации выполняемого процесса.

После завершения процесса конвертации ссылка на файл отсылается по указанному электронному адресу, где можно будет его скачать. При конвертировании необходимо учитывать, что при конвертации, как упоминалось ранее, часть данных может потеряться из - за «бедноты» формата, в который файл будет конвертирован. Сам процесс конвертации много времени не занимает, в случае крупных по размеру файлов, то в течении десяти минут, даже при медленной передачи данных, которая, впрочем, абсолютно не влияет на сам процесс конвертации, так как файл уже загружен на сайт приложения. Так же упомяну, что данный интернет ресурс бесплатный, но есть возможности, предоставляемые и платно, на которые можно оформить подписку. Для проверки скорости работы данного ресурса сконвертировал файл «ЭЛТЕХ -- Построение систем питания для светодиодных систем - 2010» из формата pdf в формат doc менее чем за полторы минуты, файл имел размер 2,32 мегабайта.

После скачал по ссылке, которую прислали на указанный электронный адрес и обнаружил, что потери данных при конвертации, по крайней мере видимых, не произошло, что говорит о качественной конвертации файлов выполняемой данным онлайн приложением.

рассмотрим основные этапы создания рекламного видеоролика. Разберем пункты, которые вы можете встретить в смете, и дадим определения основным понятиям.

1. Разработка идей видеоролика

Мы предлагаем вам различные идеи. Вы выбираете одну из них в качестве основы сценария.

2. Написание сценария для ролика

По выбранной идее пишется сценарий (с вариантами событий — например, с различными концовками). После утверждения его заказчиком мы считаем смету на производство. После согласования сметы и перевода предоплаты, начинаем подготовку к съемкам (препродакшн).

3. Препродакшн (подготовка к съемкам)
8 (800) 100-62-72

В препродакшн (подготовка к съемкам) входят: ведение проекта, написание режиссерского сценария, раскадровка и аниматика, кастинги, подбор съемочной локации, реквизита и др.

Режиссерский сценарий — это сводная таблица по всем кадрам с параметрами и обязательными элементами (звук, реквизит в кадре, актер, крупность плана и т.д.), прорабатывается режиссером и оператором.

Раскадровка и аниматик — наброски ролика в виде последовательности кадров, монтируются с предварительным звуком для того, чтобы получить понимание необходимой длительности кадров (задействованы дизайнер, режиссер и оператор).

Ведение проекта — осуществление координации всей съемочной группы и представителей заказчика (задействован менеджер, который занимается всем проектом, сроками, правками, согласованиями).

Подбор локаций — поиск съемочных мест, осмотр и фотографирование

объектов (квартир, павильонов, природных и городских локаций), оценка мощностей для подключения высоковольтных приборов, договоренности по использованию (задействован скаут и менеджер проекта).

Кастинги — объявления, поиск людей, составление графика тестовых съемок, запись их на видео, игровые тесты, утверждение с клиентом.

Реквизит — поиск, покупка либо аренда, договоренности с магазинами, доставка до места.

4. Продакшн (съемка ролика)

Продакшн (съемка): работа съемочной группы, производство видеоматериала.

Участвуют: режиссер, оператор, осветители, ассистенты, представитель постпродакшна (видеодизайнер), менеджер проекта, звук на площадке, гримеры, костюмеры и др.

Обычно смена начинается с утра и занимает весь световой день. В первой половине дня готовится сцена (место съемки), расставляется свет, реквизит, декорации, готовятся актеры. После этого по раскадровке снимается по очереди каждая сцена. Также в течение съемки могут проходить фото и видео съемки бэкстейджа (съемочного процесса, работы команды).

5. Постпродакшн

Постпродакшн – работа с материалом после съемок. Включает в себя: черновой монтаж, черновой звук, чистовой монтаж, чистка, обработка, цветокоррекция, 2D и 3D графика, графика для пэкшота, чистовой звук.

Для того, чтобы презентация была максимально эффективной, при её создании необходимо пройти несколько важных этапов:

1 этап. Формулировка цели презентации

Для того, чтобы добиться от показа презентации максимальной пользы, цель должна быть реалистичной и выражена одним предложением. Обычно цель учебной презентации совпадает с целью урока.

2 этап. Сбор и систематизация материала

На этом этапе очень важно не переусердствовать – материала, конечно,

должно быть достаточно для выступления, но помните, что на слайдах должна быть представлена только самая важная информация.

Рекомендуется при подборе материала сразу формулировать те слова или фразы, которые будут вынесены на слайды. Это легко реализовать в виде *таблицы*, где в левом столбце будет информация, которая будет донесена до зрителей в устной форме, а в правом – материалы для слайдов (тексты, иллюстрации, схемы и проч.).

3 этап. Разработка концепции презентации

На этом этапе решается, какой вид презентации будет использован (можно взять за основу классификации, рассмотренные ранее). Например, Вы решаете, что презентация будет учебной линейной и выполнена в программе Microsoft PowerPoint – в этом случае имеющийся материал необходимо выстроить таким образом, чтобы была чётко видна *логика изложения*, а сама презентация направлена на достижение конкретной педагогической цели.

4 этап. Создание дизайна презентации

При создании первых презентаций можно ограничиться выбором готовых шаблонов, позже необходимо придумать свой стиль для презентаций. На этом этапе необходимо решить, какие цвета будут преобладать в презентации, какими будут переходы между слайдами и т.п.

Обычно визуально выделяют: титульный, основной/контентный, слайд-разделитель (используется для визуального отделения блоков презентации) и заключительный слайды.

5 этап. Наполнение презентации

Необходимо перенести на слайды материалы из второго столбца таблицы (см. 2 этап). Помните, что помимо основного материала, у слайдов должны быть заголовки. Если планируется использование дополнительных графических материалов (например, иконок – стрелок, звёздочек и проч.), то на этом этапе необходимо добавить их на слайды.

6 этап. Оптимизация текстов и графики

Важно решить, какие из текстовых материалов можно заменить

иллюстрациями или схемами. Если *текст* необходимо оставить, то нужно придерживаться следующих правил:

- большие абзацы текста попробовать сократить или разбить на несколько слайдов;
- не использовать выравнивание по центру для больших блоков текста (читать такой материал очень трудно);
- перечисления лучше представить в виде списков;
- не использовать эффекты анимации к текстам.

Количественные данные можно визуализировать с помощью диаграмм – это добавит наглядности излагаемому материалу.

7 этап. Вёрстка слайдов

Текстам присваиваются единые виды шрифтов и цветов. Заголовки и тексты выравниваются по направляющим или сетке (чтобы при переходе от одного слайда к другому тексты не «прыгали», меняя свои позиции). При необходимости к элементам презентации добавляются эффекты анимации (они должны быть оправданы – например, постепенный показ схемы или этапов).

8 этап. Тестирование презентации

На этом этапе необходимо соотнести текст выступления со слайдами. Проверка презентации в режиме демонстрации позволит проверить удобство работы со слайдами, эффектами анимации.

Существует два основных варианта демонстрации слайдов презентации:

- 1) переключать слайды будет докладчик (именно этот вариант чаще всего встречается на учебных занятиях);
- 2) ответственным за переключение будет ассистент. Во втором случае надо продумать варианты взаимодействия – ключевые фразы или жесты. Иногда для ассистента распечатывается текст выступления, на котором отмечаются места для перехода к следующим слайдам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе прохождения практики был собран материал, необходимый для написания отчета.

Пройденная практика оказалась для меня удивительно интересной и познавательной. Я приобрела большой опыт работы с графическими программами.

В ходе прохождения практики были приобретены и закреплены общие и специальные профессиональные компетенции, необходимые для достаточного усвоения практического материала.

Данная практика является хорошим практическим опытом для дальнейшей самостоятельной деятельности. За время пройденной практики я познакомилась с новыми интересными фактами. Закрепила свои теоретические знания на практике, лучше ознакомилась со своей профессией.

очно.рф
8 (800) 100-62-72
1006272@mail.ru

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Багриновский К.А., Хрусталева Е.Ю. Новые информационные технологии. - М.: ЭКО, 2019.-370 с.
2. Белинов С.В., Зайцев А.А. Современные информационные технологии. - М.: ИНФРА-М, 2015.-720 с.
3. Веркман К. Товарные знаки: создание, психология, восприятие. - М.: Прогресс, 2019.-290 с.
4. Иванченко Н.М. Компьютерные методы обработки информации: УМК. - СПб.: Питер, 2016.-230с.
5. Каратыгин С.Н. Базы данных: простейшие средства обработки информации; системы управления базами данных. - М.: АБФ, 2018.- 250 с.
6. Каратыгин С.Н. Информационные технологии в коммерческой деятельности. - М.: АБФ, 2019.- 300 с.
7. Майоров С.И. Информационные технологии. - М.: Информатика, 2018.- 500 с.
8. Макарова Н. В., Матвеева Л. А., Бройдо В. Л. Информатика: Учебник. - М.: Финансы и статистика, 2019. - 650 с.
9. Матвеев Л.А. Информационные системы: поддержка принятия решений: Учебное пособие. -СПб.: Из-во СПбУЭФ, 2015.-350 с.
10. Могилев А.В., Пак Н.И., Хеннер Е.К. Информатика: Учеб. пособие для студ. пед. вузов. - М.: Изд. центр "Академия", 2017. - 816 с.
11. Нельсон Дж. Проблемы дизайна. - М.: Прогресс, 2018.-270 с..
12. Сергеев А.Д. Информатика и математика: учебник для ВУЗов. - м.: Инфра-М., 2017.-470 с.
13. Симонович С.В. и др. Информатика: Базовый курс. - СПб.: Питер, 2016.- 400 с
14. Шафрин Ю. А. Основы компьютерной технологии. - М.: АБФ, 2015.- 700 с.