

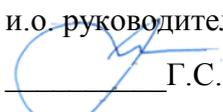
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

"Национальный исследовательский ядерный университет "МИФИ" (НИЯУ МИФИ)

НОВОУРАЛЬСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

УТВЕРЖДАЮ

и.о. руководителя


Г.С. Зиновьев

«30» июня 2017 г.

Рабочая программа
учебной дисциплины «Современные информационные
технологии в Интернет»

Направление подготовки 38.03.02 – Менеджмент
Профиль Управление малым бизнесом
Квалификация (степень)
выпускника Бакалавр
Форма обучения заочная

г. Новоуральск, 2017

Семестр	4
Трудоемкость, ЗЕТ	4
Трудоемкость, ч.	144 ч.
Аудиторные занятия, в т.ч.:	18 ч.
-лабораторные работы	18 ч.
Самостоятельная работа	118 ч.
Форма итогового контроля	Зачёт с оценкой
Контроль	8

Индекс дисциплины в Рабочем учебном плане (РУП) – Б1.В.03.ДВ.01.01

Учебную программу составил зав.кафедрой Грицова Ольга Александровна

Учебная программа рассмотрена на заседании кафедры «Экономики и управления» НТИ НИЯУ МИФИ «30» мая 2017г., протокол №5 и рекомендована для подготовки бакалавров.

Заведующий кафедрой _____ О.А. Грицова
«30» мая 2017 г.

Оглавление

1 ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО	4
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ И ИХ СООТНОШЕНИЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3.1. Планируемые результаты освоения образовательной программы	4
3.2. Планируемые результаты обучения по учебной дисциплине	4
3.3. Соотношение планируемых результатов обучения по учебной дисциплине и результатов освоения образовательной программы.....	5
4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
5 ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.....	7
5.1 Темы лабораторных занятий	7
5.2 Самостоятельная работа	8
6 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	9
6.1 Варианты аудиторных контрольных работ	9
6.2 Зачёт	16
7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	17
8 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	18

Рабочая программа составлена в соответствии с Образовательным стандартом высшего образования Национального исследовательского ядерного университета «МИФИ» по направлению подготовки 38.03.02 «Менеджмент», утвержденный Ученым советом университета, Протокол № 13/07 от 27.12.2013 г. с изменениями и дополнениями, утвержденными Ученым советом университета, Протокол № 16/07 от 02.07.2016 г. и рабочим учебным планом (РУП) по направлению подготовки 38.03.02 «Менеджмент» (образовательная программа – «Управление малым бизнесом»).

1 ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения учебной дисциплины «Современные информационные технологии в Интернет» являются: ознакомление с основами организации бизнеса в Интернете (сетевой маркетинг, электронная коммерция, партнёрские программы, валютный рынок), основными программами создания инфопродуктов (электронные книги, планирование, создание страниц продаж, видео информации, меню продающих дисков).

2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Современные информационные технологии в Интернет» относится к дисциплинам по выбору вариативной части общепрофессионального модуля..

Знание «Современных информационных технологий в Интернет» необходимо при изучении практически всех дисциплин, предусмотренных в рамках направления подготовки бакалавров по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент. Среди них: «Маркетинг», «Маркетинговые коммуникации», «Деловые коммуникации».

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ И ИХ СООТНОШЕНИЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения содержания дисциплины «Современных информационных технологий в Интернет» студент должен обладать следующими компетенциями (Таблица 1)

Таблица 1 - Компетенции, реализуемые при изучении дисциплины

Код компетенции	Компетенции
ПСК-2	владением методами и программными средствами обработки деловой информации

3.2. Планируемые результаты обучения по учебной дисциплине

В результате освоения дисциплины «Теория менеджмента: история управленческой мысли» студент должен:

Знать:

31 - основные закономерности создания и функционирования информационных процессов в области управления;

Уметь:

У1 - собирать, обрабатывать информацию о факторах внешней и внутренней среды организации для принятия управленческих решений;

Владеть:

В1 - навыками сбора и обработки информации, имеющей значение для принятия управленческих решений в соответствующих сферах профессиональной деятельности.

3.3. Соотношение планируемых результатов обучения по учебной дисциплине и результатов освоения образовательной программы

Планируемый результат освоения образовательной программы, относящиеся к учебной дисциплине (ПР ОП)	Планируемый результат обучения по учебной дисциплине (ПР УД)	Соотношение
ПСК-2	З1, У1, В1	ПСК-2/З1, У1, В1

В результате освоения дисциплины студент должен приобрести общекультурные компетенции, которые проявляются в способности использовать основные законы естественно-научных дисциплин в профессиональной деятельности.

4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

В таблице 1 представлен календарный план изучения дисциплины.

Таблица 1– Календарный план дисциплины в часах

№ п/п	Раздел дисциплины	Неделя семестра	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа	
1	2	4	6	7	8	9	10
1	Введение. Возможности Интернет для бизнеса. Компьютерная игра «Денежный поток».	1-2	-	-	2	14	Акp1, Акp2
2	Multi-Level Marketing (многоступенчатый маркетинг)	3-4	-	-	2	14	Собеседование
3	Электронная коммерция: Создание электронных книг формата .PDF.	5-6	-	-	2	14	Акp3
4	Создание электронных книг формата .EXE и продающей страницы. HTML редактор Dreamweaver Компилятор Natata Ebook Compiler	7-10	-	-	4	14	Акp4, Акp5
5	Запись с экрана компьютера (Программа Camtasia Studio)	11-12	-	-	2	14	Акp6
6	Программа интеллектуального планирования Mind Manager	13-14			2	14	Акp7
7	Создание меню диска (Программа Auto Play Studio)	15-16			2	16	Акp8

8	Партнёрство. Международный валютный рынок.	17-18	-	-	2	16	Собеседование
	Всего:				18	118	
	контроль					8	

Примечание. Акp – аудиторные контрольные работы.

5 ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При реализации программы дисциплины «Современные информационные технологии в Интернет» используются различные образовательные технологии – во время аудиторных занятий (36 час.) занятия проводятся в интерактивной форме. Реализация компетентностного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, предполагающих активную обратную связь между преподавателем и студентами. Используются интерактивные формы обучения при проведении лабораторных занятий:

- выполнение творческих заданий;
- дискуссии;
- аудиторные контрольные работы.

Самостоятельная работа студентов подразумевает под собой проработку теоретического материала с использованием рекомендуемой литературы (методических пособий по курсу) и знакомство с компьютерными программами курса.

5.1 Темы лабораторных занятий

Таблица 2– Темы лабораторных работ

Неделя семестра, количество часов	Раздел курса, поряд-ковый номер занятия	Тема лабораторных занятий	Мероприятие по текущему аудиторному контролю знаний
1	2	3	4
1-2, 2 час.	Раздел1. Лр1	Возможности Интернет для бизнеса. Ответы на вопросы книги "Квадрант денежного потока". Организация личных папок информации. Деловая компьютерная игра «Денежный поток»/	Акp1 Акp2
3-4, 2 час.	Раздел2. Лр2	МЛМ сетевой маркетинг	Собеседование
5-6, 2 час.	Раздел3. Лр3	Создание электронных книг формата PDF.	Акp3

7-10, 4 час.	Раздел4.Лр4	Создание электронной книги формата EXE и продающей страницы (минисайта)	Акр4, Акр5
11-12, 4 час.	Раздел5. Лр5	Запись с экрана компьютера	Акр6
13-14, 2 час.	Раздел6. Лр6	Интеллектуальное планирование. Создание электронных карт.	Акр7
15-16, 2 час.	Раздел7. Лр7	Создание меню диска.	Акр8
17-18, 2 час.	Раздел8. Лр8	Партнёрство. Международный валютный рынок.	Собеседование

5.2 Самостоятельная работа

Таблица 3– Виды самостоятельной работы

Виды самостоятельной работы, разделы курса	Срок выдачи (неделя)	Срок сдачи (неделя)	Объём работы (в часах)	Форма отчётности
1	2	3	4	5
1 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 1.	1	2	8	Акр1, Акр2
2 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 2.	3	4	8	Собеседование
3 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 3. Подготовка к контрольной аудиторной работе Акр3.	5	6	8	Акр3
4 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 4. Подготовка к контрольным аудиторным работам Акр4,Акр5.	7	10	12	Акр4,Акр5
5 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 5. Подготовка к контрольным аудиторным работам Акр6.	11	12	10	Акр6
6 Изучение текущего теоретического материала. Раздел 6. Подготовка к	13	14	8	Акр7

контрольным работам Акp7.	аудиторным				
7	Изучение текущего теоретического материала. Раздел 7. Подготовка к контрольным аудиторным работам Акp8.	15	16	12	Акp8
8	Изучение текущего теоретического материала.	17	18	6	Собеседование

6 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

В качестве промежуточной оценки успеваемости студентов используются аудиторные контрольные работы. Отчёты по АКР в электронном формате сохраняются в личной папке студента на сервере 192.168.0.3/Neti/группа.

6.1 Варианты аудиторных контрольных работ

Акp 1, Акp2

"Интернет-бизнес", «Денежный поток»

1. Откройте электронную книгу "Квадрант денежного потока"

(Доп. материалы/1.Интернет-бизнес/Квадрант.exe)

Просмотрите и ответьте на вопросы:

В каком секторе находитесь (планируете) Вы?

Что это за три разновидности бизнеса?

(в домашних условиях прочитайте, скачав книгу в Интернете)

Создайте файл Book.doc, в который поместите ваши ответы. (Акp1)

2. Электронная игра "Денежный поток"

Игра позволяет вырабатывать навыки принятия предпринимательских решений. Именно навыки, т.е. умение делать, отличают профессионала от людей просто рассуждающих, что они знают.

Игра состоит из двух кругов, пересекающихся между собой:

Малый круг (круг обычных людей) - круг наёмных работников, финансово зависимых от своего работодателя.

Большой круг (круг богатых людей) - круг финансово свободных людей, владеющих бизнесами, имеющих возможность влиять на политическую ситуацию, на ситуацию на рынке, но самое главное - способных достичь цели своей жизни.

Смысл игры в том, чтобы сначала выйти из малого круга на большой, а затем выиграть на большом круге.

2.1 Запустите программу **Cashflow 101**.

Выберите: играть, обучение игре.

Познакомьтесь с рабочим окном игры: отчёт по доходам, балансовый отчёт, справа внизу комментарии.

Прочитайте в вставке информацию и нажмите "X" "закончить урок" (после каждой информации).

Примечание: крысиные бега – малый круг, скоростная дорожка – большой круг.
Можно играть в on-line: рекорд на 17.04.2011 выход на большой круг 1 час 602тыс.дол.

Начинайте пробную игру. Вы знакомитесь с "картами возможности", выбирайте "малую сделку", выбирайте "купить". Необходимо перетащить мышкой данные: первый взнос в активы балансового отчёта; закладная \$50000 в пассивы балансового отчёта; денежный поток \$100 в отчёт о доходах, доходы недвижимости.

Затем пересчитать отчёты: нажать на кнопки Σ доходы, расходы, ежемесячный денежный баланс. Подтвердить. И продолжить игру.

Обучение закончено.

Начинайте новую игру. Выбирайте: "одиночная игра", 1 компьютерный игрок, мечту.

Вы увидите ваши исходные финансовые показатели. Введите ваше имя (в англ. регистре по-русски), выберите "пол" и начинайте игру!

Отчёт: результат игры (Акp2)

Акp3

"Создание электронной книги формата PDF"

1. Откройте файл "Как написать и продавать электронную книгу.doc": Доп. материалы/2.Эл.Книга PDF/Как написать эл книгу (уроки 1-4). Прочитайте – это книга для вас. Отредактируйте – сделайте ссылки на оглавление, выделите разделы (уроки). Сохраните как "Базовый текст.doc" в вашей личной папке.

Задание: данный файл.doc преобразовать в файл электронной книги формата .pdf

В меню "Файл" выбрать "печать". Выбрать имя принтера: **pdfFactory** .

Перед Вами открывается окно предварительного просмотра (Preview).

Вы можете **установить**:

- "штамп", который будет печататься на листах книги (Stamps), например Top Secret;
- Шрифт (Fonts);
- Информацию о книге: Название, объект, автор, ключевые слова;
- Указать с какой страницы открывать;
- Безопасность (Security): Use PDF security;
- Ссылки (Links): Automatically convert URLs to PDF links;
- Закладки (Bookmarks): просмотр в Акробате;
- Setting без изменения.

Выполните предварительный просмотр книги.

Если книга требует редакции – отредактируйте.

Если книга готова - сохраните книгу (Save) в вашу личную папку.

Проверка. Откройте файл созданной книги!

Отчёт: демонстрация книги формата .pdf (Акp3)

Акp4

"Создание электронной книги формата .EXE"

1. Запустите программу **Dreamweaver**, ознакомьтесь с рабочим пространством.

Откройте созданную на лекции электронную книгу **TMMT.exe** (Доп.материалы/3.Эл.Книга EXE/Пример TMMT/TMMT.exe) сначала в браузере, а затем в редакторе Dreamweaver просмотрите все страницы (content, page1, page2, page3, page4). Проанализируйте коды и дизайн страниц книги, ссылки на другие страницы. Закройте все страницы книги.

2. Задание: Создать книгу формата .EXE

Открываем ваш текстовый файл "Базовый текст.doc". В книге имеются четыре урока (раздела).

2.1. В редакторе **Dreamweaver** создаём новые страницы: (**Файл/новый/html**) **page1, page2, page3, page4, content** и сохраняем (пока пустые) в папке "Книга.exe", которую Вы создаёте в вашей личной папке.

2.2. Оформляем первую страницу. Открываем **page1**. Создаём таблицу из одного столбца и трёх строк. Ширина 700 пикселей

В первую строку вводим рисунок заголовка **wstavka.jpg**, в третью ваш условный e-mail и телефон.

Во второй строке создаём встроенную таблицу: 1 столбец, 1 строка, ширина - 90% и вставляем содержимое (копию) первого урока. Не забывайте все ваши действия сохранять (**Файл/сохранить**).

2.2.1. Создаём навигацию:

В конце текста страницы (вторая строка) набираем строчку:

назад | содержание | вперёд

Превращаем статические надписи в гиперссылки:

Выделяем поочередно каждое слово и нажимаем правую кнопку мыши, выбираем **Make link** (сделать гиперссылкой) и в появившемся окне выбираем назад – **content**, содержание – **content**, вперёд – **page2**.

Для других страниц по аналогии.

Аналогично оформляем все страницы: **page2, page3, page4, content**.

Внимание! Рисунки должны находиться в той же папке "Книга.exe", где и страницы.

2.3. Контроль: просмотрите все страницы в редакторе и в браузере, при необходимости отредактируйте и сохраните!

2.4. Компиляция книги.

Необходимо запаковать страницы в один файл .EXE

Запускаем компилятор **NATATA Ebook Compiler**.

Нажимаем кнопку **New Project** (создать проект).

Открываем **General Info** (ввод информации).
Вводим имя заголовка (Project Title), имя автора (Author) и др.

Project Files (файлы страниц книги).
Открываем **Select Your Project** (выбор файлов из папки). Находим папку "Книга.exe" и в окне File Name появляются все файлы папки.

Navigation (навигация). Включаем (v) **Like a Book**.
В левом окне появляются все файлы .html книги: content, page1, page2, page3.
Добавляем последовательно в правое окно: content (первой, базовой страницей), page1 и т.д.

Security (защита) – можно отключить копирование и вставку.

Toolbar (панель инструментов) - включаем (v) необходимые инструменты.

Compile (компиляция) – указываем директорию, где будет храниться книга (папка "Книга.exe") и присваиваем имя книги.

Нажимаем кнопку **Compile**. Происходит компиляция.

Нажав на **Run eBook** можно предварительно просмотреть книгу.

Если всё нормально сохраняем проект **Save Project**.

Отчёт: демонстрация книги (**Акр4**)

Акр5

"Создание продающей страницы (минисайта)"

1. Создание минисайта по шаблону.

Запустите программу **Dreamweaver** и откройте файл шаблона index.php (Доп.материалы/4.Dreamweaver/Шаблон минисайта/minisait_template/index.php). Это пример реального минисайта.

Вам необходимо просмотреть сайт в режиме "Код - дизайн" и познакомиться с тегами, которые применил автор.

Ознакомьтесь с языком HTML. Запустите файл "Самоучителя HTML.chm" (Доп.материалы/4.Dreamweaver/Самоучитель HTML.chm).

Ознакомьтесь с разделами:

- Теги;
- Значения параметров у тегов;
- Текст;
- Ссылки;
- Изображения;
- Списки;
- Таблицы.

Найдите примеры тегов в шаблоне минисайта. Обратите внимание, что все рисунки находятся в папке "img".

Отредактируйте данный минисайт: введите свой текст, удалите ненужное ...

ВНИМАНИЕ! Своё творчество, если пожелаете, сохранять необходимо под новым именем ("Сохранить как", например, index2.php в свою личную папку).

После окончания редактирования закройте шаблон минисайта.

2. **Задание:** Создать новый минисайт (табличный).

Вам необходимо создать минисайт в редакторе Dreamweaver.
Предварительно просмотрите учебное пособие "УМПТабличный сайт"
(Доп.материалы/Dreamweaver/УМПТабличный сайт.doc).

Создаём новый HTML документ (страницу).
Вставляем таблицу: 2 строки, 1 столбец, ширина 700 пикс..
В первой строке размещаем шапку сайта - рисунок с названием.
Во вторую строку вводим содержание сайта.

После редактирования просмотрите минисайт в браузере.
Сохраните под именем index1.html в вашей папке.
Ознакомьтесь в "Самоучитель HTML.chm" с разделом "Валидатор".

Отчёт: демонстрация сайта. (**Акp5**)

Акp6

"Запись видео с экрана"

Запустите программу **Camtasia Studio** (иконка на рабочем столе).
Познакомьтесь с программой.

А) Откройте файл проекта **Mechanik.comrec** (Доп.
материалы/5.Camtasia/Mechanik.comrec).

Просмотрите в плеере запись. Это пример. Вам предстоит сделать что-то подобное самостоятельно.

Ознакомьтесь с возможностями программы.

Удалите проект с рабочего стола.
Откройте файл готового проекта **Механик.swf** (Доп. материалы/5.Camtasia/Механик/swf).

Б) Включите "запись экрана":
Внимание! Подключите микрофон, настройте.

Откройте "сервис"/параметры/настроить панель инструментов:
добавить - рисование на экране (подключить карандаш).

Кликните "**Выбор области для записи**" и сделайте выбор.

Кликните **запись!**

Внимание! Перед записью установить то, что подлежит записи. Например, в папке **Доп. материалы** откройте файл **Рисунки КОМПАС 3D.doc**.

Осуществите запись фрагмента с различным использованием карандаша и речевыми комментариями.

Просмотрите предварительно видео фрагмент в плеере.

Вставьте "**выноску**" (раздел "**Монтаж фильма**") с названием вашего фрагмента.

Перейдите в раздел "**Создание фильма**" и создайте фильм с профилем **WEB**.

Просмотрите Ваш фильм в браузере или в плеере.

Отчёт: демонстрация записи (**Акр6**)

Акр7

"Планирование, создание интеллектуальной карты"

Запускаем программу **MindManager Pro**.

Знакомимся с программой на примере готовой карты "Август.mmap" (Доп.материалы/6.MindManager/Август.mmap).

Вверху расположены меню: **File** (Действия с файлами), **Edit** (Редактирование), **View** (Просмотр), **Insert** (Вставка), **Topic** (Тема, раздел), **Format** (Формат), **Tools** (Инструменты), **Window** (Окно), **Help** (Помощь).

Начать новую карту можно следующими способами:

- Начать новую карту (**File/New/Default Map**).
- Использовать шаблоны стилей и карт с заданным содержанием (**File/New/From Styles and Templates/Style Templates/Map Templates**).
- Импортировать имеющуюся карту из внешнего источника (**File/New/From existing Map**).

Программа позволяет создавать разделы (**Topic**) и подразделы (**Subtopic**) карты.

Задавать вид блока раздела и цвет (кнопки внизу **Shape, File Color**).

Вставлять описание содержание разделов и подразделов (**Topic/Notes**).

Прикреплять к разделам созданные информационные продукты (видео клипы, электронные книги, текстовые файлы, презентации) **Topic/Add Attachment**.

Кнопка "**Boundary**" выделяет границу подраздела.

Иконка "Добавить изображение" (**Add Image**) позволяет выбрать любой тематический рисунок для вставки в наименование раздела или подраздела.

Можно назначать даты начала и конца выполнения любого раздела и подраздела (**Task Info**).

Кнопка "**Insert Relationship**" (ввод зависимостей) позволяет включить дополнительные смысловые связи между подразделами.

Кнопка "**Callout Topic**" (выноска, добавление пояснения).

Задание:

1. Создайте карту подготовки вашего информационного продукта.
Подразделы: базовый текст, книга формата PDF, книга формата EXE, запись с экрана, минисайт, карта создания в формате PDF, меню.
2. Установите связи между подразделами и меню.
3. Сделайте выноску для подраздела Меню.
4. Укажите границы подраздела Книга формата EXE.
5. Вставьте рисунки в подразделы.
6. Вставьте приоритет в подраздел Минисайт и напишите примечание.
7. Укажите начало и конец создания каждого подраздела и продукта в целом.
8. Прикрепите к каждому подразделу готовые файлы.

Акп8

"Создание меню диска"

Запустите программу **Auto Play Media Studio 6**. Нажмите кнопку "Открыть существующий проект" и откройте "Project proba.am6" (Доп.материалы/7.AutoPlay/ Project proba/Project proba.am6).

Project Proba - это пример меню, которое Вам необходимо будет создать.

Слева видим структуру меню проекта, папки: **content, page1, page2, page3, page4**.

Если открыть папку **content** увидим структуру страницы:

Paragraph1 (текст), **Label1** (Заголовок), **Button9** (кнопка Базовый текст), **Button8** (Эл.книга EXE), **Button7** (Эл.книга PDF), **Image2** (рисунок AutoPlay), **Image1** (нижний рисунок), **Button3** (кнопка Первая запись), **Button2** (кнопка выход).

Посмотрите структуры всех папок!

Кликните по кнопке "Базовый текст" – откроется окно свойств кнопки Button9:

Установки (выбор файла типа кнопки, текст, выравнивание, цвета состояний)

ВНИМАНИЕ! Прежде чем вводить текст установите набор символов кириллический (нажмите кнопку шрифт)!

Атрибуты (название объекта, текст всплывающей подсказки, тип курсора)

Быстрые действия (выполняемое действие: Show Page, свойства: указанная страница, название страницы Page1)

Посмотрите свойства всех кнопок! Посмотрите все страницы и их свойства!

Нажмите иконку "Предпросмотр" (или Издание проекта/Предпросмотр или клавишу F5) и посмотрите работу меню, как работают все кнопки.

Выйдите из меню – нажмите кнопку выход [X]. Закройте программу AutoPlay.

Задание: создать меню вашего информационного продукта.

Для всех подразделов карты продукта создать кнопки. При нажатии кнопки должно выполняться действие открытия документа.

Кнопку для электронных книг создать одну, при нажатии на которую должен осуществляться переход на страницу, где будут расположены ещё две кнопки для просмотра pdf и exe книг отдельно.

Запускайте программу. Нажимайте кнопку "Создать новый проект".

Введите имя вашего проекта, выберите шаблон "Menu" и кликните "создаём проект".

Примечание! Определите, где расположен файл проекта: "Файл"/"Свойства"

Запишите директорию расположения файла проекта. Скопируйте папку проекта в вашу личную папку.

AutoPlay Media Studio 6.0 автоматически создаёт рабочие папки и файлы проекта: "CD_Root" и файл проекта My Project.am6. Открываем папку "CD_Root", затем "AutoPlay" (папка меню) и получаем перечень всех папок проекта: Audio, Buttons, Docs, Flash, Icons, Images, Scripts, Videos.

Редактируйте шаблон Menu постранично и осуществляйте постоянно предпросмотр, чтобы убедиться, что ваши действия правильные. Если не работает, возвращайтесь в проект и редактируйте!

Для создания файла меню диска: Нажмите "Издание проекта", создать один исполняющий файл. Присвойте имя. После издания проверьте, запустив файл.

Внимание! Созданные вами проект и файл необходимо скопировать в вашу личную папку.

6.2 Зачёт

Итоговый контроль по окончании усвоения дисциплины проводится в форме зачёта.

Критерии для получения допуска к зачёту:

- посещение не менее 85% занятий;
- успешное выполнение контрольных аудиторных работ Акp1-Акp8;
- самостоятельное изучение теоретического материала и активного участия в собеседовании;
- если сумма баллов по дисциплине 60 и более.

Вопросы к зачёту:

- что такое Интернет?
- почему была создана Интернет?
- почему Интернет так популярна?
- кто владеет Интернет или контролирует её?
- как подключиться к Интернет?
- как путешествовать по Интернет?
- что такое электронная почта?
- какие преимущества FTP протокола?
- какие программы chat Вы знаете?
- что такое WWW?
- что такое сетевой этикет?
- обязанности пользователя при работе с e-mail
- какие преимущества открывает Интернет для бизнеса?
- что такое сетевой маркетинг?
- чем отличается «пирамида» от МЛМ?
- нарисуйте структуру МЛМ
- какой статус имеет человек, занимающийся сетевым маркетингом?
- какие компании МЛМ Вы знаете?
- что такое первая линия МЛМ?
- какие информационные продукты Вы знаете?
- что такое интеллектуальная карта?
- какие форматы представления информационных продуктов Вы знаете?
- какие возможности предоставляет программа Camtasia Studio?

- для чего применяется программа Dreamweaver?
- для чего применяется компилятор Ebook Compiler?
- каково назначение программы Auto Play Studio?
- что такое коопирайтинг?
- что такое ключевые слова?
- какие методы раскрутки сайтов Вы знаете?
- что такое хостинг, домен?

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Основная литература

- 1 Симонович С. В. Информатика. Базовый курс [учеб. для бакалавров и магистров] / под ред. С. В. Симоновича - СПб. : Питер, 2013. - 640 с. ил.
- 2 Гаврилов М. В., Климов В. А. Информатика и информационные технологии [учеб. для бакалавров] – М. : Юрайт, 2013. – 378 с ил.
- 3 Федотова Е. Л. Информационные технологии и системы [учеб. Пособие] – М. :Форум :ИНФРА-М, 2012. – 352 с.

7.2 Дополнительная литература

- 1 Р.Кийосаки Квадрант денежного потока.exe
(http://www.4shared/file/89522618/4c179982/_online.html)

7.3 Методические материалы

- 1 В.И.Макаров Презентации по разделам курса «Современные информационные технологии в Интернет»: «Введение в Интернет», «Многоуровневый маркетинг», «Е-бизнес», «Раскрутка сайта».
- 2 В.И.Макаров Электронная коммерция – профессия, которой следует обучаться. Труды VI межотраслевой научно-технической конференции, Том II. – Новоуральск: Изд-во НГТИ, 2009. – 3с.
- 3 В.И.Макаров HTML редактор Dreamweaver MX Часть 2. Учебно-методическое пособие по курсу «Современные информационные технологии в Интернет» для студентов специальностей 080502, 220501, 210106, 151001 (очная форма обучения, 7-ой семестр). Новоуральск, НГТИ, 2009. – 28 с.
- 4 В.И.Макаров HTML редактор Dreamweaver MX Часть 1. Учебно-методическое пособие по курсу «Современные информационные технологии в Интернет» для студентов

специальностей 080502, 220501, 210106, 151001 (очная форма обучения, 7-ой семестр).
Новоуральск, НГТИ, 2009. – 32 с.

8 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Лабораторные занятия проводятся в компьютерном классе, оснащённым 11-ью компьютерами и проектором. Учебная дисциплина обеспечена учебно-методической документацией и в классе установлены программы, необходимые для проведения лабораторных работ. Содержание представлено в локальной сети института и находится в режиме свободного доступа для студентов.

Дополнения и изменения к рабочей программе:
на 2018/2019 уч.год

В рабочую программу вносятся следующие изменения:
Изменена трудоемкость изучения дисциплины в соответствии с рабочим учебным планом
на 2018 год набора

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры
«23»_июня_2018г., протокол №4
Заведующий кафедрой _____ *Гриц* О.А. Грицова

Программа действительна

на 2017/2018 уч.год
Заведующий кафедрой _____ *Гриц* О.А. Грицова

на 2018/2019 уч.год
Заведующий кафедрой _____ *Гриц* О.А. Грицова

