

Частное профессиональное образовательное учреждение
«ФИНАНСОВО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ

Учебная практика

(указать вид практики)

ПМ.01 «Обработка отраслевой информации»

(индекс и наименование профессионального модуля)

ЧПОУ «ФИНАНСОВО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

(место прохождения практики: наименование юридического лица)

С «25» мая 2023 г по «31» мая 2023 г

(период прохождения практики)

Студента (ки)

Сугрина Дмитрия Вадимовича

(ф.и.о. полностью в родительном падеже)

группы

2009-0100-103

(номер группы)

« ____ » _____ 20__ г.

Руководитель

(Не заполнять)

(ф.и.о. полностью)

« ____ » _____ 20__ г.

Оценка

(подпись руководителя (без расшифровки))

Пермь 2023

Оглавление

Введение.....	3
1. Задание 1. Сбор и обработка статического информационного контента (ПК 1.1).....	5
2. Задание 2. Сбор и обработка динамического информационного контента (ПК 1.2).....	9
3. Задание 3. Монтаж динамического информационного контента (ПК 1.2).....	16
Заключение.....	17
Список использованных источников.....	18
Приложения.....	19

Введение

Учебная практика направлена на формирование умений, приобретение первоначального практического опыта и реализуется в рамках профессиональных модулей для последующего освоения обучающимися общих и профессиональных компетенций по избранной специальности.

Практическая подготовка при проведении учебной практики организуется путем непосредственного выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Профессиональный модуль ПМ.01 «Обработка отраслевой информации» включает освоение следующих профессиональных компетенций:

ПК 1.1. Обрабатывать статический информационный контент.

ПК 1.2. Обрабатывать динамический информационный контент.

В результате освоения учебной практики по профессиональному модулю ПМ.01 «Обработка отраслевой информации» обучающийся должен иметь практический опыт:

- обработки статического информационного контента;
- обработки динамического информационного контента;
- монтажа динамического информационного контента;

В результате освоения учебной практики по профессиональному модулю ПМ.01 «Обработка отраслевой информации» обучающийся должен уметь:

- осуществлять процесс допечатной подготовки информационного контента;
- устанавливать и работать со специализированным прикладным программным обеспечением;
- работать в графическом редакторе;
- обрабатывать растровые и векторные изображения;
- работать с пакетами прикладных программ верстки текстов;
- осуществлять подготовку оригинал-макетов;
- работать с пакетами прикладных программ обработки отраслевой информации;
- работать с программами подготовки презентаций;
- устанавливать и работать с прикладным программным обеспечением обработки динамического информационного контента;
- работать с прикладным программным обеспечением обработки экономической информации;
- конвертировать аналоговые форматы динамического информационного содержания в цифровые;
- записывать динамическое информационное содержание в заданном формате;

- инсталлировать и работать со специализированным прикладным программным обеспечением монтажа динамического информационного контента;
- осуществлять выбор средств монтажа динамического контента;
- осуществлять событийно-ориентированный монтаж динамического контента;

В результате освоения учебной практики по профессиональному модулю ПМ.01 «Обработка отраслевой информации» обучающийся должен знать:

- основы информационных технологий;
- технологии работы со статическим информационным контентом;
- стандарты форматов представления статического информационного контента;
- стандарты форматов представления графических данных;
- компьютерную терминологию;
- стандарты для оформления технической документации;
- последовательность и правила допечатной подготовки;
- правила подготовки и оформления презентаций;
- программное обеспечение обработки информационного контента;
- основы эргономики;
- математические методы обработки информации;
- информационные технологии работы с динамическим контентом;
- стандарты форматов представления динамических данных;
- терминологию в области динамического информационного контента;
- программное обеспечение обработки информационного контента;
- принципы линейного и нелинейного монтажа динамического контента;
- правила построения динамического информационного контента;
- программное обеспечение обработки информационного контента;
- правила подготовки динамического информационного контента к монтажу;
- технические средства сбора, обработки, хранения и демонстрации статического и динамического контента;

Задание 1. Сбор и обработка статического информационного контента (ПК 1.1)

1. Дать ответы на следующие вопросы:

- Что такое информационный контент?

Информационный контент - это совокупность знаний, фактов, данных и другой информации, которая может передаваться посредством различных носителей.

- Какие виды информационных контентов выделяют?

Выделяют следующие виды информационных контентов: текстовый, графический, звуковой, видео и мультимедийный.

- Что такое статический информационный контент?

Статический информационный контент - это контент, который не изменяется без вмешательства человека. Он представляет собой фиксированную информацию, которая может быть визуально или звуковым образом передана пользователю.

- Какие выделяют правила построения статического информационного контента?

Правила построения статического информационного контента включают в себя следующие аспекты:

1. правильное использование цветовой гаммы;
2. выбор подходящих шрифтов;
3. разумное использование изображений и графики;
4. оптимизация размеров и форматов файлов;
5. использование понятного языка.

2. Выполнение работ:

- Перечислить и описать технологии работы с динамическим информационным контентом

Технологии работы с динамическим информационным контентом:

Динамический информационный контент представляет собой информацию, которая меняется со временем и может включать интерактивные элементы, такие как видео, анимация и элементы управления.

Для работы с динамическим контентом используются следующие технологии:

- JavaScript: это язык программирования, который используется для создания интерактивных элементов на веб-страницах. Он позволяет добавлять функциональность к веб-страницам, такую как анимация, формы, проверка данных, и многое другое.
 - Ajax: это технология, которая позволяет обновлять часть веб-страницы без перезагрузки всей страницы. Это позволяет создавать более быстрые и интерактивные веб-приложения.
 - CSS: это язык стилей, который используется для оформления веб-страниц и создания интерфейсов пользовательского интерфейса.
 - HTML5: это последняя версия языка разметки HTML, которая позволяет создавать более интерактивные и динамичные веб-страницы, включая аудио и видео элементы, анимацию, и многое другое.
- Укажите стандарты форматов представления статического информационного контента.

Стандарты форматов представления динамического информационного контента.

Динамический информационный контент может быть представлен в различных форматах, включая:

- JSON (JavaScript Object Notation): это формат передачи данных, который используется для обмена данными между сервером и клиентом в веб-приложениях. Он использует простой формат данных, который легко читается и записывается, и поддерживается многими языками программирования.
 - XML (Extensible Markup Language): это язык разметки, который используется для обмена данными в Интернете. Он поддерживает широкий спектр типов данных, включая текст, числа, даты и времена, и многое другое.
 - HTML: это язык разметки, который используется для создания веб-страниц. Он поддерживает интерактивные элементы, такие как формы, видео, анимация и многое другое.
- Перечислите и опишите программное обеспечение обработки статического информационного контента.

Программное обеспечение обработки динамического информационного контента.

Для обработки динамического информационного контента используются следующие программные средства:

- Браузеры: это программы, которые используются для просмотра веб-страниц. Они поддерживают языки программирования, такие как HTML, CSS, JavaScript, PHP и многие другие, что позволяет динамически изменять контент на страницах. Некоторые из популярных браузеров включают в себя Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari и Opera.
 - Редакторы кода: это программы, которые позволяют создавать и редактировать код HTML, CSS, JavaScript и других языков программирования, используемых для создания динамического контента. Некоторые из популярных редакторов кода включают в себя Visual Studio Code, Atom, Sublime Text и Notepad++.
 - Системы управления контентом (CMS): это программы, которые упрощают процесс создания и управления динамическим контентом, таким как блоги, веб-сайты, онлайн-магазины и другие. Они позволяют пользователям создавать, редактировать и публиковать контент без необходимости знать языки программирования. Некоторые из популярных CMS включают в себя WordPress, Joomla, Drupal и Magento.
 - Фреймворки: это программные платформы, которые предоставляют инструменты и библиотеки для упрощения создания динамического контента. Они позволяют программистам создавать веб-приложения и сайты более эффективно, используя готовые модули. Некоторые из популярных фреймворков включают в себя Angular, React, Vue и Node.js.
 - Расширения браузера: это небольшие программы, которые могут быть установлены в браузере и добавляют дополнительные функции и возможности. Например, расширения могут блокировать рекламу, управлять паролями, сохранять закладки и многое другое. Некоторые из популярных расширений браузера включают в себя AdBlock, LastPass, Pocket и Grammarly.
- Перечислите и опишите технические средства сбора, обработки, хранения и демонстрации статического контента.

Технические средства сбора, обработки, хранения и демонстрации статического контента могут включать:

- Сканеры: устройства для сканирования бумажных документов и преобразования их в электронный формат.

- Камеры: фотоаппараты или видеокамеры для создания изображений в электронном формате.
- Принтеры: устройства для вывода информации на бумаге.
- Хранение на жестких дисках: информация может быть хранена на внутренних или внешних жестких дисках.
- Флеш-накопители: компактные устройства для хранения и переноса данных.
- CD/DVD-диски: оптические носители для хранения данных.
- Облачные сервисы: современные сервисы для хранения и обработки данных в облаке.
- Программное обеспечение: для обработки и редактирования статического контента используются различные программы, такие как Adobe Photoshop, Microsoft Word, CorelDRAW и т.д.
- Проекторы: устройства для отображения изображения на больших экранах или стене.
- Мониторы: устройства для отображения информации в электронном виде.

В зависимости от конкретной задачи, могут использоваться различные сочетания технических средств для сбора, обработки, хранения и демонстрации статического контента.

- Собрать и приложить к отчету примеры статического информационного контента.

См. Приложения

Задание 2. Сбор и обработка динамического информационного контента (ПК 1.2)

1. Дать ответы на следующие вопросы:

- Что такое динамический информационный контент?

Динамический информационный контент - это контент, который может изменяться и обновляться в реальном времени, в зависимости от действий пользователя или других факторов, таких как время, местоположение и т.д.

- Какие выделяют правила построения динамического информационного контента?

Правила построения динамического информационного контента включают следующие аспекты:

1. использование динамических языков программирования (например, JavaScript, PHP, Python и т.д.);
 2. создание баз данных для хранения и обработки информации;
 3. использование API и веб-сервисов для интеграции с другими приложениями и сервисами;
 4. использование алгоритмов и логики для динамического изменения контента в зависимости от условий и взаимодействия с пользователем.
- Какие бывают принципы линейного и нелинейного монтажа динамического контента?

Принципы линейного монтажа динамического контента:

1. контент отображается последовательно, как в фильме или видеоролике;
2. пользователь не может влиять на порядок отображения контента;
3. подходит для презентаций, инструкций, рекламы и других случаев, когда нужен четкий порядок отображения информации.

Принципы нелинейного монтажа динамического контента:

1. пользователь может выбирать, какой контент ему отображать;
 2. пользователь может влиять на порядок отображения контента;
 3. подходит для интерактивных приложений, игр, обучающих программ и других случаев, когда нужно дать пользователю большую свободу выбора.
- Какие выделяют правила подготовки динамического информационного контента к монтажу?

Правила подготовки динамического информационного контента к монтажу включают следующие аспекты:

1. определение целевой аудитории и ее потребностей;
2. разработка концепции и дизайна контента;
3. выбор языков программирования, инструментов и технологий для реализации функционала;
4. разработка баз данных и API для хранения и обработки информации;
5. тестирование и отладка приложения перед запуском.

2. Выполнить работы:

- Перечислить и описать технологии работы с динамическим информационным контентом.

Для работы с динамическим информационным контентом используются различные технологии, включая:

- Языки программирования: для создания динамического контента используются языки программирования, такие как JavaScript, Python, Ruby, PHP и другие. Эти языки позволяют создавать динамические элементы на веб-страницах, такие как анимация, переключение между вкладками, изменение содержимого и т.д.
- AJAX (Asynchronous JavaScript and XML): это технология, которая позволяет обновлять части страницы без перезагрузки всей страницы. Это позволяет создавать более динамичный и быстрый пользовательский интерфейс.
- Фреймворки: фреймворки, такие как React, Angular, Vue и другие, позволяют упростить создание динамических веб-приложений. Они предоставляют набор инструментов для быстрого и удобного создания пользовательского интерфейса и управления состоянием приложения.
- API (Application Programming Interface): это интерфейс, который позволяет взаимодействовать с различными приложениями и сервисами. С помощью API можно получать данные в реальном времени, например, данные о погоде, новости и другие.
- Базы данных: для хранения динамического контента, такого как комментарии, пользовательские данные, сообщения и другие, используются базы данных. Это позволяет сохранять данные на сервере и получать их при необходимости.

- CMS (Content Management System): это системы управления контентом, такие как WordPress, Drupal, Joomla и другие, которые позволяют создавать и управлять динамическим контентом на веб-сайте. Они предоставляют удобный интерфейс для добавления и редактирования контента, а также позволяют добавлять различные функции и расширения.
- Укажите стандарты форматов представления динамического информационного контента.

Ниже приведены некоторые стандарты форматов представления динамического информационного контента:

- HTML (Hypertext Markup Language) - это основной язык разметки веб-страниц, используемый для создания структуры и содержания динамического контента, включая текст, изображения, аудио и видео.
- CSS (Cascading Style Sheets) - это язык стилей, используемый для описания внешнего вида веб-страниц, создания эффектов и анимации, которые используются в динамическом контенте.
- JavaScript - это язык программирования, который используется для создания интерактивных элементов и придания динамики веб-страницам. JavaScript позволяет создавать анимацию, обрабатывать события и взаимодействовать с пользователем.
- JSON (JavaScript Object Notation) - это формат передачи данных, используемый для обмена информацией между сервером и клиентом. JSON используется для передачи данных в формате объектов JavaScript и является одним из наиболее распространенных форматов для API веб-сервисов.
- XML (Extensible Markup Language) - это язык разметки, используемый для представления структурированных данных, которые могут быть обработаны множеством приложений и устройств. XML используется для обмена данными между приложениями и хранения данных.

- SVG (Scalable Vector Graphics) - это формат графических изображений, который использует векторную графику и позволяет масштабировать изображения без потери качества. SVG используется для создания интерактивных и анимированных графических элементов на веб-страницах.
 - WebGL (Web Graphics Library) - это технология, которая позволяет использовать 3D-графику в веб-браузерах. WebGL использует язык программирования OpenGL для создания высококачественных 3D-изображений и анимации на веб-страницах.
- Перечислите и опишите программное обеспечение обработки динамического информационного контента.

Для обработки динамического информационного контента используются различные программные средства, включая:

- Adobe After Effects - это программа для создания и редактирования видео и анимации. Она позволяет создавать сложные эффекты, анимированные тексты и графику, добавлять звуковые эффекты и музыку. Adobe After Effects часто используется для создания рекламных роликов, трейлеров к фильмам, телевизионных шоу и музыкальных клипов.
- Autodesk Maya - это программа для создания трехмерной графики, анимации и визуализации. Она позволяет создавать сложные 3D-модели, анимировать объекты, добавлять эффекты, освещение и материалы. Autodesk Maya широко используется в киноиндустрии, в телевизионных передачах, играх и рекламе.
- Maxon Cinema 4D - это программа для создания трехмерной графики и анимации. Она позволяет создавать сложные 3D-модели, анимировать объекты, добавлять эффекты, освещение и материалы. Maxon Cinema 4D используется для создания визуализаций, архитектурных проектов, медицинских визуализаций, рекламы и телевизионных передач.
- Blender - это бесплатная программа для создания трехмерной графики и анимации. Она позволяет создавать сложные 3D-модели, анимировать объекты, добавлять

эффекты, освещение и материалы. Blender используется для создания игр, визуализаций, архитектурных проектов, рекламы и телевизионных передач.

- Adobe Premiere Pro - это программа для монтажа видео и звука. Она позволяет соединять видеофрагменты, добавлять переходы, звуковые эффекты и музыку. Adobe Premiere Pro широко используется для создания рекламных роликов, телевизионных передач, фильмов и музыкальных клипов.
 - Final Cut Pro - это программа для монтажа видео и звука для пользователей Mac. Она позволяет соединять видеофрагменты, добавлять переходы, звуковые эффекты и музыку. Final Cut Pro широко используется в киноиндустрии, телевизионных передачах.
- Перечислите и опишите технические средства сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического информационного контента.

Для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического информационного контента используются следующие технические средства:

- Камеры и видеокамеры - устройства для захвата видеофайлов с помощью оптической системы. Камеры могут быть разных типов, в том числе цифровые, аналоговые, ночные видеокамеры и т.д. Видеокамеры могут записывать видео в различных форматах и разрешениях.
- Аудио- и видеорекордеры - устройства для записи звука и видео на цифровые носители, такие как компакт-диски, DVD или USB-накопители. Рекордеры могут иметь различные функции, такие как запись со встроенного микрофона, внешнего микрофона или линейного входа.
- Компьютеры - основное техническое средство для обработки и хранения динамического информационного контента. Компьютеры могут использоваться для редактирования видео, обработки звука, создания и редактирования графики, а также для управления и демонстрации динамического контента.
- Проекторы - устройства, которые используются для демонстрации динамического информационного контента

на большом экране или стене. Проекторы могут работать с различными видами входного сигнала, такими как VGA, HDMI, DVI, USB и другими.

- Экраны - устройства, которые используются для отображения динамического информационного контента. Экраны могут быть различных типов, таких как жидкокристаллические, светодиодные, плазменные и другие. Они могут иметь различные размеры и разрешения, и использоваться в различных ситуациях, таких как мониторинг производственных процессов, отображение рекламы и т.д.
- Серверы и облачные технологии - используются для хранения и обработки больших объемов динамического информационного контента. Серверы могут быть расположены на удаленных серверных центрах, а доступ к данным может осуществляться через интернет.
- Сетевое оборудование - используется для передачи динамического информационного контента через локальную сеть или интернет. Сетевое оборудование может включать в себя маршрутизаторы, коммутаторы, мосты, сетевые карты и другие устройства.
- Мультимедийное оборудование - используется для создания и отображения динамического информационного контента с использованием различных мультимедийных форматов. К такому оборудованию можно отнести мониторы, проекторы, аудио- и видеоплееры, камеры, микрофоны и др.
- Устройства ввода данных - используются для ввода информации в динамический контент. Это могут быть клавиатуры, мыши, графические планшеты, цифровые перья и др.
- Устройства вывода данных - используются для отображения динамического контента. Это могут быть мониторы, проекторы, плазменные панели, звуковые колонки, наушники и др.
- Мобильные устройства - используются для отображения и передачи динамического информационного контента на мобильных платформах, таких как смартфоны, планшеты и

ноутбуки. К таким устройствам можно отнести мобильные приложения, браузеры и др.

- Программируемые логические контроллеры (ПЛК) - используются для автоматизации и управления процессами, связанными с динамическим информационным контентом. ПЛК используются в промышленности и в других областях, где необходимо автоматизировать процессы управления информационными потоками.
 - Дисплеи - используются для отображения динамического информационного контента на различных устройствах, таких как мониторы, телевизоры, настенные дисплеи и т.д. Дисплеи могут быть как сенсорными, так и без сенсорной функции.
 - Хранилища данных - используются для хранения больших объемов динамического информационного контента. К таким устройствам можно отнести сервера хранения данных, облачные сервисы, внешние жесткие диски и т.д.
- Собрать и приложить к отчету примеры динамического информационного контента.

См. Приложения

Задание 3. Монтаж динамического информационного контента (ПК 1.2)

- Произвести монтаж динамического и статического информационного контента с помощью сайта, или презентации PowerPoint, или видеосюжета и т.д. Темой для выполнения задания может служить информация выбранной отраслевой направленности: финансы, экономика, медицина, образование, промышленность, реклама и т.д.

[См. Приложения](#)

Заключение

В ходе практики были рассмотрены основы работы с информационным контентом. Были выделены два типа контента: статический и динамический. Статический контент – это информация, которая не изменяется с течением времени. Динамический контент – это информация, которая изменяется в режиме реального времени.

Для работы с динамическим контентом используются различные технологии, такие как языки программирования, фреймворки, базы данных, серверы и облачные технологии, сетевое оборудование и многие другие. Одним из важных аспектов при работе с динамическим контентом является использование правил построения контента, а также правил подготовки динамического контента к монтажу.

В процессе работы с динамическим контентом также используются различные программные средства, такие как браузеры, инструменты для разработки веб-сайтов, программы для обработки медиаконтента и многие другие. Также для хранения, обработки и демонстрации динамического контента используются различные технические средства, такие как серверы, сетевое оборудование и облачные технологии.

В современном мире динамический контент играет важную роль в различных сферах деятельности, включая медиаиндустрию, рекламу, образование, здравоохранение и многие другие. Понимание основных принципов работы с динамическим контентом является важным условием для успешной работы в этих сферах.

Список использованных источников

Основные источники

1. Кашина И.А. и др. Автоматизация процессов обработки информации в статистике.- Москва: ДМК Пресс, 2019.- 199 с.
2. Классификация программного обеспечения // Гусева Е.Н. и др. Математика и информатика. Практикум. Учебное пособие - Москва: Флинта, 2018.- 399 с.
3. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб. пос. для ссузов. - М.: Проспект, 2018. - 384 с.
4. Михеева Е.В. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности: учеб. пос. для ссузов. - 11 - е изд., испр. - М.: Академия, 2018. - 256 с.
5. Набор и обработка текстовой информации // Грибков А.В., Ткачук Ю.Н. Техника производства средств информации. Учебное пособие - Москва: МГУП, 2018.- 254 с.

Интернет-ресурсы

1. Википедия – свободная энциклопедия. <http://ru.wikipedia.org/>.
2. Яндекс.Словари. <http://slovari.yandex.ru/>.
3. Google Scholar - поисковик для научных статей и публикаций. <https://scholar.google.com/>

Приложения

Из задания №1

- Собрать и приложить к отчету примеры статического информационного контента.

Примеры статического информационного контента:

- Изображения в форматах JPEG, PNG, GIF и других, которые могут использоваться для представления графических данных, диаграмм, схем, иллюстраций и т.д.



- Веб-страницы, которые могут содержать различные формы статического контента, такие как текст, изображения, гиперссылки, таблицы и т.д.

<https://clck.ru/34Heo6>

- PDF-документы, которые могут содержать отчеты, статьи, руководства и т.д.

https://www.sberbank.com/common/img/uploaded/files/info/2022_ifrs_reporting.pdf

Из задания №2

- Собрать и приложить к отчету примеры динамического информационного контента.

Примеры динамического информационного контента, которые можно найти в Интернете

- Видео-ролики: это один из самых распространенных примеров динамического контента. Например, видео на YouTube, Vimeo или на других видеохостингах

<https://www.youtube.com/watch?v=LvQossUx7ss&pp=ygUb0JrRgNCw0YHQUNCy0L7QtSDQstC40LTQtdC->

- Анимации: это еще один пример динамического контента, который можно найти на сайтах. Например, анимированные баннеры или GIF-изображения.

<https://i.gifer.com/XOsX.gif>

- Онлайн-игры: это еще один пример динамического контента, который можно найти в Интернете. Это могут быть игры на сайтах, социальных сетях или специальных игровых платформах.

<https://clck.ru/34Hf2A>

Задание №3

- Произвести монтаж динамического и статического информационного контента с помощью сайта, или презентации PowerPoint, или видеосюжета и т.д. Темой для выполнения задания может служить информация выбранной отраслевой направленности: финансы, экономика, медицина, образование, промышленность, реклама и т.д.

Небольшая презентация со статическим контентом в формате png – картинок и динамическим в формате gif – изображений