

университетов и отдельные преподаватели размещают в Интернете свои веб – страницы с учебными планами, конспектами курсов, текстами отдельных лекций и другими учебными материалами, в том числе и системами дистанционного образования. Для организации этой формы обучения, где необходим непосредственный обмен информацией между участниками образовательного процесса - преподавателем и аудиторией, внутри студенческой аудитории, между преподавателями и различными аудиториями в случае междисциплинарных занятий, - интересные возможности предоставляют электронные дискуссии на основе рассылки и форумов.

Высокие достижения в освоении и эффективном использовании Интернета являются средством взаимообогащающего образования. В связи с чрезвычайно быстрым развитием Интернета, многообразием сервисов, информационных ресурсов формируется культура, ориентированная не только на прошлый опыт и знания, но и на настоящее и будущее.

Но важно помнить, что при всех обширных возможностях сети Интернет, этой вселенской универсальной библиотеки, глобальной классной комнаты и мирового офиса, найти в Интернете можно лишь то, что опубликовано и доступно. Интернет не уничтожит книгу и не заменит живого человеческого общения.

**Пикарин Павел Владимирович, гр. ИЭ-412**  
**Руководитель – Тимофеева Елена Геннадьевна,**  
**ассистент кафедры ИТ ИНИ РГППУ**

## **ПРОБЛЕМА ON-LINE ЗАВИСИМОСТИ**

На сегодняшний день Он-лайн - игры получили всемирное распространение. Для самых популярных игр существуют тысячи игровых серверов с тысячами игроков на каждом.

Психология человека, проводящего по 8 часов ежедневно за любимой он-лайн игрой плохо изучена, однако можно с уверенностью сказать, что есть причины, заставляющие таких людей проводить все свободное время за компьютером.

По сути, игровой процесс в онлайн-играх крайне затянут и несет в себе очень мало каких-либо увлекательных, захватывающих эпизодов, а заключается в основном в многочасовом истреблении сотен и тысяч монстров с целью получения игрового опыта, развития своего персонажа. В среднем предельный срок игры в такие игры может достигать нескольких тысяч часов! После чего можно начать играть с начала. Существует две основные проблемы, являющиеся следствием вышеназванного:

1. Зависимость, которая в большинстве случаев бывает непреодолимой, выражающаяся в стремлении игрока превзойти своих коллег в уровне своего персонажа. Стоит отметить, что производители игр прилагают все усилия для того, чтобы такая зависимость была сильнее – вводят в игровой процесс намеренно и неумеренно затянутые сюжеты.

К счастью, зависимость от он-лайн игр носит чисто формальный характер и никак не влияет на организм человека, и проходит через определенное время (год, два, три). Обратная сторона такой особенности – игрок считает что его выбор полностью ему подконтролен и продолжает проводить сутки за компьютером.

2. Продолжительность игрового процесса заставляет игроков тратить реальные деньги на приобретение виртуальных предметов, ресурсов и т.п. у других игроков и даже у администрации игровых серверов.

Врачи-психологи утверждают, что истинной причиной такой зависимости (как и других вредных привычек) являются неурядицы в реальной жизни. Человек пытается разобраться со своими проблемами, переключаясь в виртуальный мир, забывая принимать пищу, спать.

В ряде европейских стран он-лайн зависимость является официальным диагнозом (в Финляндии он даже является основанием для отсрочки от армии на 3 года).

Конечно, физический вред здоровью от Интернет - зависимости не столь очевиден, как, например, цирроз печени при алкоголизме. Риск для здоровья при использовании Интернета минимален, но заметен. Обычно зависимые люди стараются пользоваться Мировой Паутиной откуда угодно при малейшей возможности, причём отдельные сеансы могут достигать пятнадцати часов. Как правило, большее количество этого времени приходится на ночное время суток. Такие бессонные ночи способствуют появлению постоянной усталости и ослаблению иммунной системы человека, после чего резко повышается вероятность заболевания. Вдобавок, сидячий образ жизни может привести к возникновению проблем с позвоночником, а неправильное освещение в ночные часы - к различным заболеваниям глаз.

Намного более болезненным последствием «Интернет - наркомании» является возникновение конфликтов с близкими людьми. У зависимого человека начинают появляться новые он-лайн знакомые. В большинстве случаев общение с он-лайн друзьями выглядит весьма волнительно и часто приводит к романтическим беседам или к занятиям киберсексом. Киберсекс и романтические беседы представляются в виде безобидных развлечений, ведь люди могут жить за тысячи километров друг от друга. При всей своей кажущейся безобидности подобные развлечения оставляют мало времени для общения с реальными людьми. Наконец, Интернет - зависимый человек продолжает уже эмоционально разрывать свои отношения с реальными людьми и всё больше и больше погружается в виртуальный мир.

Таким образом, можно назвать он-лайн - зависимость виртуальным наркотиком, имеющим свои положительные особенности (отсутствие непосредственного вреда организму), так и негативные (ощущение

отсутствия проблемы). Однако внешние проявления такой зависимости аналогичны наркомании.

**Присяжнюк Валерия Дмитриевна, гр. ИЭ-412**  
**Руководитель – Тимофеева Елена Геннадьевна,**  
**ассистент кафедры ИТ ИНИ РГППУ**

## **ПРОБЛЕМА ДОКУМЕНТООБОРОТА НА ПРЕДПРИЯТИИ**

Работа на предприятии кипит, и горы бумаг на столах сотрудников и руководителей делаются все выше, а обнаружить среди них нужные становится все труднее.

Сейчас все больше специалистов стремятся использовать современные технологии работы с документами, потому что:

1. На поиск и согласование документов руководитель тратит до 35% рабочего времени, а рядовые сотрудники – до 30%.
2. Из-за неразберихи примерно 70% документов создаются заново взамен уже существующих, в 6% бывают вообще безвозвратно утеряны.
3. Внутренние документы в организации копируются до 20 раз.
4. Анализ затрат на содержание архивов показывает, сто стоимость хранения бумажных документов на 80% выше, чем электронных.

Как показывает практика применения систем документооборота в организациях, целесообразность их внедрения определяется не числом рабочих мест в информационной системе организации, а объемом документации и характером работы с ней. Даже если ежедневно регистрируется всего 3-5 документов, но с ними работают и в дальнейшем, то, по данным специалистов система электронного документооборота окупится уже через год.

Системы электронного документооборота предназначены для управления информационными потоками и документами. Такие системы могут: