



Ростелеком

1

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР ГЛАЗАМИ
ДЕТЕЙ. ОСОБЕННОСТИ
ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ
И ПОДРОСТКОВ
В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

ЧАСТЬ

ОБЩЕНИЕ,
ТВОРЧЕСТВО,
РАЗВЛЕЧЕНИЕ,
ОБУЧЕНИЕ

VIJABĪSTĪVS

Q KĀ ĒSTĪTĀVS 7

Prasības izvērtēšana	8
Prasības izvērtēšanas nolikums	8
Prasības izvērtēšanas nolikuma pielikums (prakses uzdevumi)	8
Prasības izvērtēšanas nolikums	8

Q TĻAUBĪTĀJĀRĀMĀS VĒRTĪMĀS 11

Prasības izvērtēšanas nolikums	11
TĻAUBĪTĀJĀRĀMĀS VĒRTĪMĀS	11

Q ŽIVĒMĀS STĀS 21

Prasības izvērtēšanas nolikums	21

Q STĀSTĀVS STĀSTĀVS UN STĀSTĀVS STĀSTĀVS UN STĀSTĀVS 24

Prasības izvērtēšanas nolikums	24

Q KĀ ĒSTĪTĀVS 28

Prasības izvērtēšanas nolikums	28
Prasības izvērtēšanas nolikums	28
Prasības izvērtēšanas nolikums	28

Q ŽIVĒMĀS STĀS 31

Prasības izvērtēšanas nolikums	31

Q STĀSTĀVS STĀSTĀVS 34

Prasības izvērtēšanas nolikums	34
--------------------------------	----



01

ВСТУПЛЕНИЕ

ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО



Глебов ОВУМН

Глебов Олег Владимирович

■ Президент

Вот, друзья мои, мы собрались вместе в этот вечер, чтобы обсудить, как мы можем сделать наш мир лучше. И я думаю, что это очень важная задача. Мы должны работать вместе, чтобы решить все проблемы, которые стоят перед нами. И я надеюсь, что мы сможем сделать это вместе.

Итак, давайте рассмотрим некоторые из этих проблем. Во-первых, это проблема окружающей среды. Мы должны сделать все возможное, чтобы защитить нашу планету. Мы должны сократить выбросы парниковых газов, сократить потребление энергии и воды, и так далее. Мы должны сделать все, что в наших силах, чтобы сделать наш мир более устойчивым.

Во-вторых, это проблема экономики. Мы должны сделать все возможное, чтобы стимулировать экономический рост, создавать новые рабочие места и обеспечивать стабильность. Мы должны работать вместе, чтобы решить все проблемы, которые стоят перед нами. И я надеюсь, что мы сможем сделать это вместе.

Итак, давайте рассмотрим некоторые из этих проблем. Во-первых, это проблема окружающей среды. Мы должны сделать все возможное, чтобы защитить нашу планету. Мы должны сократить выбросы парниковых газов, сократить потребление энергии и воды, и так далее. Мы должны сделать все, что в наших силах, чтобы сделать наш мир более устойчивым.

Итак, давайте рассмотрим некоторые из этих проблем. Во-первых, это проблема окружающей среды. Мы должны сделать все возможное, чтобы защитить нашу планету. Мы должны сократить выбросы парниковых газов, сократить потребление энергии и воды, и так далее. Мы должны сделать все, что в наших силах, чтобы сделать наш мир более устойчивым.

Итак, давайте рассмотрим некоторые из этих проблем. Во-первых, это проблема окружающей среды. Мы должны сделать все возможное, чтобы защитить нашу планету. Мы должны сократить выбросы парниковых газов, сократить потребление энергии и воды, и так далее. Мы должны сделать все, что в наших силах, чтобы сделать наш мир более устойчивым.

Дети и подростки не являются пассивными объектами воздействия со стороны взрослых, а являются активными участниками образовательного процесса. Они способны к самостоятельному обучению и развитию, к поиску и открытию нового.

Важно помнить, что образование не является самоцелью, а является средством для достижения других целей. Образование должно быть направлено на развитие личности, на формирование у детей и подростков навыков и компетенций, необходимых для успешной жизни в современном обществе.

УЧЕБНИК В СЕИИ

Учебник является основным источником информации для учащихся. Он должен быть качественным, современным и соответствующим образовательным стандартам. Учебник должен быть удобным для использования и способствовать развитию интереса к обучению.



ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ СЕГОДНЯШНИЕ ДЕТИ И ПОДРОСТКИ ОТ СВОИХ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ

Чтобы понять, чем отличаются современные дети и подростки в семье уже сегодня и чего стоит ожидать в будущем, нам обратимся к теории поколений. Теория поколений — это концепция, которая рассматривает различия в поведении, ценностях и мировоззрении в рамках поколений, происходящих с ними. Она не игнорирует различия между поколениями и учитывает и рассматривает влияние социально-культурных факторов на формирование образа личности, мышления и образа жизни, рассматривая в первую очередь их влияние на личность.

ПОКОЛЕНИЕ Z (1997-2012)

БЕБИ-БУМЕРЫ (1946-1964)

Поколение Z, или поколение Z, — это поколение, которое родилось в период с 1997 по 2012 год. Это поколение отличается от предыдущих поколений тем, что оно является первым поколением, которое выросло в эпоху цифровой революции. Дети этого поколения являются «цифровыми аборигдами», то есть они с рождения окружены цифровыми технологиями. Это поколение отличается от предыдущих поколений тем, что оно является первым поколением, которое выросло в эпоху глобализации. Дети этого поколения являются «глобальными гражданами», то есть они имеют доступ к информации и культуре со всего мира.

ПОКОЛЕНИЕ X (1965-1980)

Поколение X, или поколение X, — это поколение, которое родилось в период с 1965 по 1980 год. Это поколение отличается от предыдущих поколений тем, что оно является первым поколением, которое выросло в эпоху постиндустриальной революции. Дети этого поколения являются «постиндустриальными гражданами», то есть они имеют доступ к информации и культуре со всего мира.

МИЛЛЕНИАЛЫ 1981 – 1996

Миллениалы – поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 80-е и 90-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Миллениалы – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Миллениалы – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

ПОКОЛЕНИЕ Z 1997 – 2012

Поколение Z – это поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 90-е и 2000-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Z – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

ПОКОЛЕНИЕ АЛФА 2013 – 2025

Поколение Альфа – это поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 2010-е и 2020-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Альфа – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Альфа – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

Поколение Альфа – это поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 2010-е и 2020-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Альфа – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

Поколение Альфа – это поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 2010-е и 2020-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Альфа – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.

Поколение Альфа – это поколение, которое появилось в результате влияния на культуру и образ жизни молодежи в 2010-е и 2020-е годы XX века. Это поколение выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров. Поколение Альфа – это поколение, которое выросло в эпоху расцвета телевидения, видеокассет и компьютеров.



1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...

МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследование проводилось в несколько этапов: формирование гипотез, уточнение гипотез, сбора данных, анализа полученной информации.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ



1. **Формирование гипотез** – это процесс выдвижения предположений о том, как будет развиваться ситуация. В данном исследовании было сформулировано 10 гипотез, из которых 30% были подтверждены. Это позволило уточнить исходные предположения и сфокусироваться на наиболее перспективных направлениях.

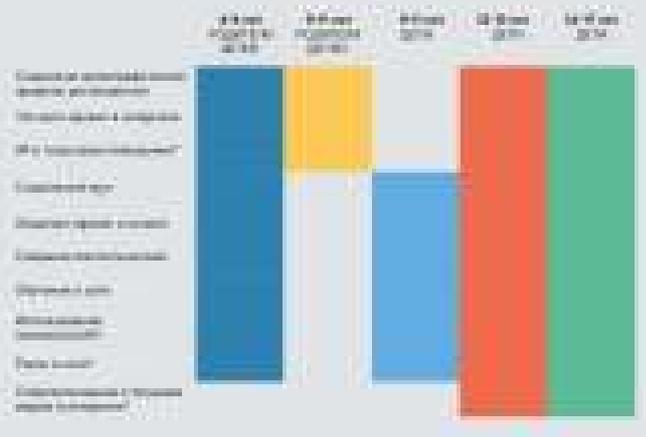
2. **Уточнение гипотез** – это процесс уточнения формулировки гипотез и определения методов их проверки.

3. **Сбор данных** – это процесс получения информации, необходимой для проверки гипотез.

4. **Анализ информации** – это процесс обработки и интерпретации полученных данных. В данном исследовании было проведено 30% анализ данных, из которых 30% подтверждены. Это позволило выявить закономерности и сделать выводы о развитии ситуации.

В результате исследования были подтверждены 30% гипотез, что свидетельствует о том, что исходные предположения были в целом верными. Однако, для более точного понимания ситуации необходимо провести дальнейшее исследование.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ



Составь рассказ на тему: «Самый интересный день в моей жизни». Используй для этого все, что ты узнал из книги. Можешь использовать рисунки.

Опиши, какой день ты считаешь самым интересным. Почему? Что произошло? Какие эмоции ты испытал? Можешь использовать рисунки.

• Расскажи о своем любимом животном.

• Расскажи о своем любимом месте.

• Расскажи о своем любимом занятии.

• Расскажи о своем любимом человеке.

• Расскажи о своем любимом городе.

Вспомни свой самый интересный день. Расскажи об этом.

Вспомни свой самый интересный день. Расскажи об этом. Используй для этого все, что ты узнал из книги. Можешь использовать рисунки.

Опиши, какой день ты считаешь самым интересным. Почему? Что произошло? Какие эмоции ты испытал? Можешь использовать рисунки.

Расскажи о своем любимом животном, месте, занятии, человеке, городе.

02

ЧТО ДЕТИ ДЕЛАЮТ В ИНТЕРНЕТЕ



PROJEKTOWANIE SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH



Wykres przedstawia strukturę danych i ich przepływ w systemie informatycznym.

W tym celu należy wykonać następujące kroki:

1. Zdefiniowanie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.
2. Wybór technologii i narzędzi.
3. Projektowanie architektury systemu.
4. Implementacja i testowanie.
5. Wdrożenie i utrzymanie systemu.

W tym celu należy wykonać następujące kroki:

1. Zdefiniowanie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.
2. Wybór technologii i narzędzi.
3. Projektowanie architektury systemu.
4. Implementacja i testowanie.
5. Wdrożenie i utrzymanie systemu.

W tym celu należy wykonać następujące kroki:

1. Zdefiniowanie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.
2. Wybór technologii i narzędzi.
3. Projektowanie architektury systemu.
4. Implementacja i testowanie.
5. Wdrożenie i utrzymanie systemu.

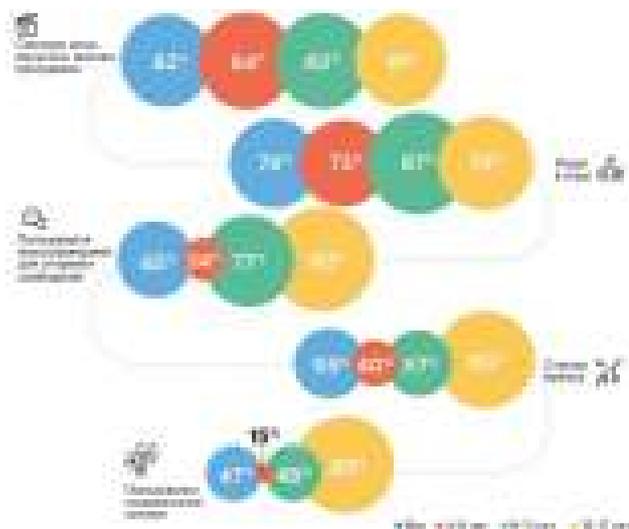
W tym celu należy wykonać następujące kroki:

1. Zdefiniowanie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.
2. Wybór technologii i narzędzi.
3. Projektowanie architektury systemu.
4. Implementacja i testowanie.
5. Wdrożenie i utrzymanie systemu.

© 2024 by Wydawnictwo Informatyczne. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejszy dokument jest własnością intelektualną wydawcy.

ОСНОВНЫЕ ЗАНЯТИЯ: ОБЩЕНИЕ, ТВОРЧЕСТВО, РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ОБУЧЕНИЕ

Анализ данных о предпочтениях в использовании устройств



© 2014 Intel Corporation. Все права защищены. Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Inside logo with "S" and "C" are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Согласно данным исследования, пользователи чаще всего используют устройства для общения, творчества, развлечения и обучения. В частности, 82% пользователей используют устройства для общения, 83% — для творчества, 81% — для развлечения и 80% — для обучения. Эти данные свидетельствуют о том, что пользователи предпочитают использовать устройства для этих целей, а не для работы или учебы.

В исследовании также было выявлено, что пользователи чаще всего используют устройства для общения, творчества, развлечения и обучения. В частности, 82% пользователей используют устройства для общения, 83% — для творчества, 81% — для развлечения и 80% — для обучения. Эти данные свидетельствуют о том, что пользователи предпочитают использовать устройства для этих целей, а не для работы или учебы.

Согласно данным исследования, пользователи чаще всего используют устройства для общения, творчества, развлечения и обучения. В частности, 82% пользователей используют устройства для общения, 83% — для творчества, 81% — для развлечения и 80% — для обучения. Эти данные свидетельствуют о том, что пользователи предпочитают использовать устройства для этих целей, а не для работы или учебы.



Анализ данных о предпочтениях в использовании устройств



© 2014 Intel Corporation. Все права защищены. Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Inside logo with "S" and "C" are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

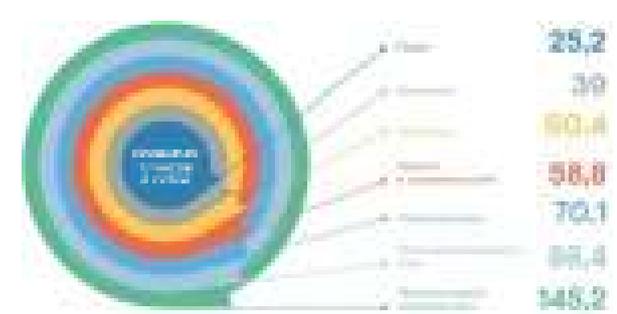
**ПРОДОЛЖАЮТСЯ РАБОТЫ ПО СНИЖЕНИЮ
УРОВНЯ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИМПОРТА
И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМУ УВЕЛИЧЕНИЮ
РОЛИ ОТРАСЛИ В СЕКТОРЕ
ПРОМЫШЛЕННОСТИ**



ВНЕШНЕЭКОНОМИЧЕСКИЕ СВЯЗИ
ВНЕШНЕТОРГОВЫЙ БАЛАНС РАССЧИТАН ПО ДАННЫМ
СТАТИСТИЧЕСКОГО УПРАВЛЕНИЯ ФЕДЕРАЛЬНОЙ
СТАТИСТИКИ

ВНЕШНЕТОРГОВЫЙ БАЛАНС
ВНЕШНЕТОРГОВЫЙ БАЛАНС РАССЧИТАН ПО ДАННЫМ
СТАТИСТИЧЕСКОГО УПРАВЛЕНИЯ ФЕДЕРАЛЬНОЙ
СТАТИСТИКИ

**СРЕДНЯЯ ГОДИЧНАЯ СКОРОСТЬ РОСТА
ВНЕШНЕТОРГОВЫХ ПОТОКОВ**



ИСТОЧНИКИ ДАННЫХ

**ПРОЦЕНКИ КОММЕРЦИАЛЬНЫХ СТРАХОВЫХ АГЕНТСТВ
О ЦЕЛЕСОБНОСТИ ИНВЕСТИЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

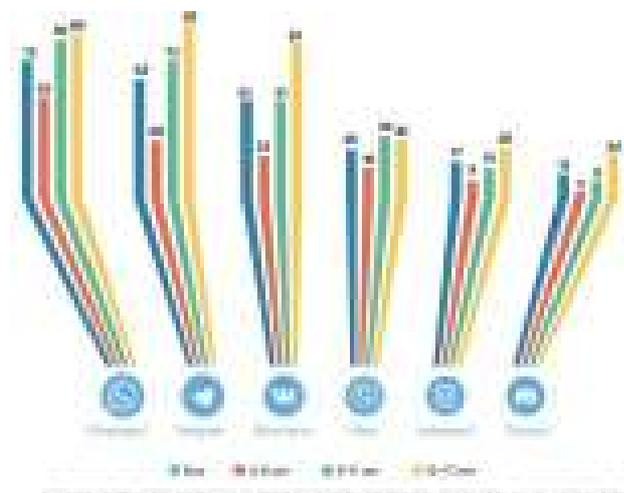
Страна	Средняя оценка инвестиционных проектов (из 100)	Средняя оценка инвестиционных проектов (из 100)	Средняя оценка инвестиционных проектов (из 100)
Турция	100	94	87
Тунис	98	94	87
Тунис	95	90	84
Индонезия	94	88	81
Индонезия	91	85	78
Индонезия	89	83	76
Индонезия	87	81	74
Индонезия	85	79	72
Индонезия	83	77	70
Индонезия	81	75	68
Индонезия	79	73	66
Индонезия	77	71	64
Индонезия	75	69	62
Индонезия	73	67	60
Индонезия	71	65	58
Индонезия	69	63	56
Индонезия	67	61	54
Индонезия	65	59	52
Индонезия	63	57	50
Индонезия	61	55	48
Индонезия	59	53	46
Индонезия	57	51	44
Индонезия	55	49	42
Индонезия	53	47	40
Индонезия	51	45	38
Индонезия	49	43	36
Индонезия	47	41	34
Индонезия	45	39	32
Индонезия	43	37	30
Индонезия	41	35	28
Индонезия	39	33	26
Индонезия	37	31	24
Индонезия	35	29	22
Индонезия	33	27	20
Индонезия	31	25	18
Индонезия	29	23	16
Индонезия	27	21	14
Индонезия	25	19	12
Индонезия	23	17	10
Индонезия	21	15	8
Индонезия	19	13	6
Индонезия	17	11	4
Индонезия	15	9	2
Индонезия	13	7	0
Индонезия	11	5	-2
Индонезия	9	3	-4
Индонезия	7	1	-6
Индонезия	5	-1	-8
Индонезия	3	-3	-10
Индонезия	1	-5	-12
Индонезия	-1	-7	-14
Индонезия	-3	-9	-16
Индонезия	-5	-11	-18
Индонезия	-7	-13	-20
Индонезия	-9	-15	-22
Индонезия	-11	-17	-24
Индонезия	-13	-19	-26
Индонезия	-15	-21	-28
Индонезия	-17	-23	-30
Индонезия	-19	-25	-32
Индонезия	-21	-27	-34
Индонезия	-23	-29	-36
Индонезия	-25	-31	-38
Индонезия	-27	-33	-40
Индонезия	-29	-35	-42
Индонезия	-31	-37	-44
Индонезия	-33	-39	-46
Индонезия	-35	-41	-48
Индонезия	-37	-43	-50
Индонезия	-39	-45	-52
Индонезия	-41	-47	-54
Индонезия	-43	-49	-56
Индонезия	-45	-51	-58
Индонезия	-47	-53	-60
Индонезия	-49	-55	-62
Индонезия	-51	-57	-64
Индонезия	-53	-59	-66
Индонезия	-55	-61	-68
Индонезия	-57	-63	-70
Индонезия	-59	-65	-72
Индонезия	-61	-67	-74
Индонезия	-63	-69	-76
Индонезия	-65	-71	-78
Индонезия	-67	-73	-80
Индонезия	-69	-75	-82
Индонезия	-71	-77	-84
Индонезия	-73	-79	-86
Индонезия	-75	-81	-88
Индонезия	-77	-83	-90
Индонезия	-79	-85	-92
Индонезия	-81	-87	-94
Индонезия	-83	-89	-96
Индонезия	-85	-91	-98
Индонезия	-87	-93	-100
Индонезия	-89	-95	-102
Индонезия	-91	-97	-104
Индонезия	-93	-99	-106
Индонезия	-95	-101	-108
Индонезия	-97	-103	-110
Индонезия	-99	-105	-112
Индонезия	-101	-107	-114
Индонезия	-103	-109	-116
Индонезия	-105	-111	-118
Индонезия	-107	-113	-120
Индонезия	-109	-115	-122
Индонезия	-111	-117	-124
Индонезия	-113	-119	-126
Индонезия	-115	-121	-128
Индонезия	-117	-123	-130
Индонезия	-119	-125	-132
Индонезия	-121	-127	-134
Индонезия	-123	-129	-136
Индонезия	-125	-131	-138
Индонезия	-127	-133	-140
Индонезия	-129	-135	-142
Индонезия	-131	-137	-144
Индонезия	-133	-139	-146
Индонезия	-135	-141	-148
Индонезия	-137	-143	-150
Индонезия	-139	-145	-152
Индонезия	-141	-147	-154
Индонезия	-143	-149	-156
Индонезия	-145	-151	-158
Индонезия	-147	-153	-160
Индонезия	-149	-155	-162
Индонезия	-151	-157	-164
Индонезия	-153	-159	-166
Индонезия	-155	-161	-168
Индонезия	-157	-163	-170
Индонезия	-159	-165	-172
Индонезия	-161	-167	-174
Индонезия	-163	-169	-176
Индонезия	-165	-171	-178
Индонезия	-167	-173	-180
Индонезия	-169	-175	-182
Индонезия	-171	-177	-184
Индонезия	-173	-179	-186
Индонезия	-175	-181	-188
Индонезия	-177	-183	-190
Индонезия	-179	-185	-192
Индонезия	-181	-187	-194
Индонезия	-183	-189	-196
Индонезия	-185	-191	-198
Индонезия	-187	-193	-200
Индонезия	-189	-195	-202
Индонезия	-191	-197	-204
Индонезия	-193	-199	-206
Индонезия	-195	-201	-208
Индонезия	-197	-203	-210
Индонезия	-199	-205	-212
Индонезия	-201	-207	-214
Индонезия	-203	-209	-216
Индонезия	-205	-211	-218
Индонезия	-207	-213	-220
Индонезия	-209	-215	-222
Индонезия	-211	-217	-224
Индонезия	-213	-219	-226
Индонезия	-215	-221	-228
Индонезия	-217	-223	-230
Индонезия	-219	-225	-232
Индонезия	-221	-227	-234
Индонезия	-223	-229	-236
Индонезия	-225	-231	-238
Индонезия	-227	-233	-240
Индонезия	-229	-235	-242
Индонезия	-231	-237	-244
Индонезия	-233	-239	-246
Индонезия	-235	-241	-248
Индонезия	-237	-243	-250
Индонезия	-239	-245	-252
Индонезия	-241	-247	-254
Индонезия	-243	-249	-256
Индонезия	-245	-251	-258
Индонезия	-247	-253	-260
Индонезия	-249	-255	-262
Индонезия	-251	-257	-264
Индонезия	-253	-259	-266
Индонезия	-255	-261	-268
Индонезия	-257	-263	-270
Индонезия	-259	-265	-272
Индонезия	-261	-267	-274
Индонезия	-263	-269	-276
Индонезия	-265	-271	-278
Индонезия	-267	-273	-280
Индонезия	-269	-275	-282
Индонезия	-271	-277	-284
Индонезия	-273	-279	-286
Индонезия	-275	-281	-288
Индонезия	-277	-283	-290
Индонезия	-279	-285	-292
Индонезия	-281	-287	-294
Индонезия	-283	-289	-296
Индонезия	-285	-291	-298
Индонезия	-287	-293	-300
Индонезия	-289	-295	-302
Индонезия	-291	-297	-304
Индонезия	-293	-299	-306
Индонезия	-295	-301	-308
Индонезия	-297	-303	-310
Индонезия	-299	-305	-312
Индонезия	-301	-307	-314
Индонезия	-303	-309	-316
Индонезия	-305	-311	-318
Индонезия	-307	-313	-320
Индонезия	-309	-315	-322
Индонезия	-311	-317	-324
Индонезия	-313	-319	-326
Индонезия	-315	-321	-328
Индонезия	-317	-323	-330
Индонезия	-319	-325	-332
Индонезия	-321	-327	-334
Индонезия	-323	-329	-336
Индонезия	-325	-331	-338
Индонезия	-327	-333	-340
Индонезия	-329	-335	-342
Индонезия	-331	-337	-344
Индонезия	-333	-339	-346
Индонезия	-335	-341	-348
Индонезия	-337	-343	-350
Индонезия	-339	-345	-352
Индонезия	-341	-347	-354
Индонезия	-343	-349	-356
Индонезия	-345	-351	-358
Индонезия	-347	-353	-360
Индонезия	-349	-355	-362
Индонезия	-351	-357	-364
Индонезия	-353	-359	-366
Индонезия	-355	-361	-368
Индонезия	-357	-363	-370
Индонезия	-359	-365	-372
Индонезия	-361	-367	-374
Индонезия	-363	-369	-376
Индонезия	-365	-371	-378
Индонезия	-367	-373	-380
Индонезия	-369	-375	-382
Индонезия	-371	-377	-384
Индонезия	-373	-379	-386
Индонезия	-375	-381	-388
Индонезия	-377	-383	-390
Индонезия	-379	-385	-392
Индонезия	-381	-387	-394
Индонезия	-383	-389	-396
Индонезия	-385	-391	-398
Индонезия	-387	-393	-400
Индонезия	-389	-395	-402
Индонезия	-391	-397	-404
Индонезия	-393	-399	-406
Индонезия	-395	-401	-408
Индонезия	-397	-403	-410
Индонезия	-399		

ОЗ

ОБЩЕНИЕ В СЕТИ

НАИБОЛЕЕ ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МЕССЕНДЖЕРЫ И СОЦСЕТИ СРЕДИ ДЕТЕЙ

Использование мессенджеров и социальных сетей среди детей в возрасте 10-17 лет



Источник: Исследование «Использование мессенджеров и социальных сетей среди детей в возрасте 10-17 лет»

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.

Смарт-ТВ имеет ряд преимуществ перед обычным телевизором. Во-первых, это возможность просмотра контента в любое время и в любом месте. Во-вторых, это возможность персонализировать контент. В-третьих, это возможность использовать телевизор как часть экосистемы умного дома.



КАНАЛЫ КОММУНИКАЦИИ С РАЗНЫМИ ГРУППАМИ

Важно понимать, что каналы коммуникации должны быть адаптированы под конкретную аудиторию. Например, для молодежи лучше использовать социальные сети, а для старшей аудитории — традиционные СМИ.

График показывает эффективность различных каналов коммуникации для разных групп аудитории.



Исследования показывают, что эффективность каналов коммуникации зависит от демографических характеристик аудитории.

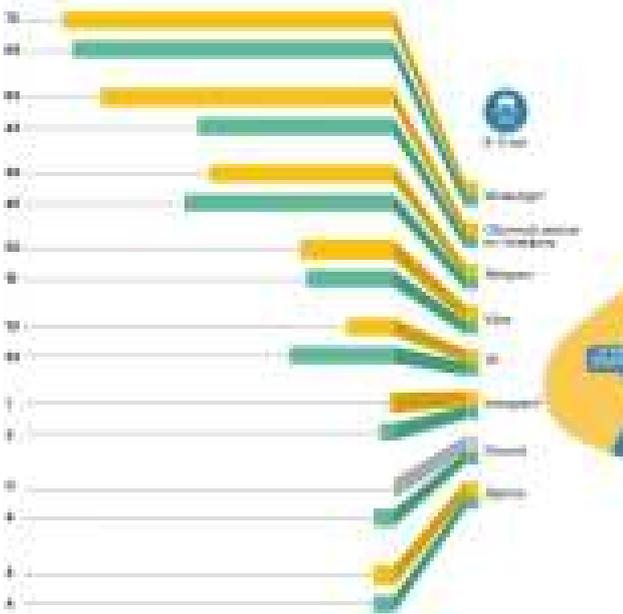
Источник: Исследования маркетинговых коммуникаций, 2023 г.

В 2014 году компания продолжила работу над совершенствованием структуры ИТ-подразделения, в частности, приняла решение о выделении подразделения «Сетевые ресурсы» в самостоятельную структуру. Это позволило повысить эффективность взаимодействия с клиентами и оптимизировать процессы предоставления услуг.

В 2014 году Банк продолжил работу над совершенствованием структуры ИТ-подразделения, в частности, принял решение о выделении подразделения «Сетевые ресурсы» в самостоятельную структуру. Это позволило повысить эффективность взаимодействия с клиентами и оптимизировать процессы предоставления услуг.



ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ ЦЕЛЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ИТОГОВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ



Источники: данные по обучению и развитию - данные из системы управления персоналом; данные по итоговым показателям - данные из системы управления проектами.

ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ ЦЕЛЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ИТОГОВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ



Источники: данные по обучению и развитию - данные из системы управления персоналом; данные по итоговым показателям - данные из системы управления проектами.

КАКИМ ОБРАЗОМ ПЕРЕДАЮТ ЭМОЦИИ В СЕТИ

Восприятие информации человеком происходит в соответствии с его эмоциональным состоянием. Если человек находится в состоянии стресса, то его восприятие информации будет искажено. Например, человек в состоянии стресса будет воспринимать информацию более негативно, чем человек в состоянии спокойствия. Это связано с тем, что в состоянии стресса человек более склонен к негативным эмоциям, таким как гнев, страх и печаль. Эти эмоции могут влиять на его восприятие информации, делая его более критичным и скептическим. Кроме того, в состоянии стресса человек может быть более импульсивным и принимать решения на основе эмоций, а не разума. Поэтому, если вы хотите, чтобы человек воспринимал информацию более позитивно, важно учитывать его эмоциональное состояние. Для этого можно использовать различные методы, такие как создание позитивной атмосферы, использование позитивных эмоций и избегание стрессовых ситуаций.

Восприятие информации человеком происходит в соответствии с его эмоциональным состоянием. Если человек находится в состоянии стресса, то его восприятие информации будет искажено. Например, человек в состоянии стресса будет воспринимать информацию более негативно, чем человек в состоянии спокойствия. Это связано с тем, что в состоянии стресса человек более склонен к негативным эмоциям, таким как гнев, страх и печаль. Эти эмоции могут влиять на его восприятие информации, делая его более критичным и скептическим. Кроме того, в состоянии стресса человек может быть более импульсивным и принимать решения на основе эмоций, а не разума. Поэтому, если вы хотите, чтобы человек воспринимал информацию более позитивно, важно учитывать его эмоциональное состояние. Для этого можно использовать различные методы, такие как создание позитивной атмосферы, использование позитивных эмоций и избегание стрессовых ситуаций.

Восприятие информации человеком происходит в соответствии с его эмоциональным состоянием. Если человек находится в состоянии стресса, то его восприятие информации будет искажено. Например, человек в состоянии стресса будет воспринимать информацию более негативно, чем человек в состоянии спокойствия. Это связано с тем, что в состоянии стресса человек более склонен к негативным эмоциям, таким как гнев, страх и печаль. Эти эмоции могут влиять на его восприятие информации, делая его более критичным и скептическим. Кроме того, в состоянии стресса человек может быть более импульсивным и принимать решения на основе эмоций, а не разума. Поэтому, если вы хотите, чтобы человек воспринимал информацию более позитивно, важно учитывать его эмоциональное состояние. Для этого можно использовать различные методы, такие как создание позитивной атмосферы, использование позитивных эмоций и избегание стрессовых ситуаций.

Восприятие информации человеком происходит в соответствии с его эмоциональным состоянием. Если человек находится в состоянии стресса, то его восприятие информации будет искажено. Например, человек в состоянии стресса будет воспринимать информацию более негативно, чем человек в состоянии спокойствия. Это связано с тем, что в состоянии стресса человек более склонен к негативным эмоциям, таким как гнев, страх и печаль. Эти эмоции могут влиять на его восприятие информации, делая его более критичным и скептическим. Кроме того, в состоянии стресса человек может быть более импульсивным и принимать решения на основе эмоций, а не разума. Поэтому, если вы хотите, чтобы человек воспринимал информацию более позитивно, важно учитывать его эмоциональное состояние. Для этого можно использовать различные методы, такие как создание позитивной атмосферы, использование позитивных эмоций и избегание стрессовых ситуаций.

КАКИМ ОБРАЗОМ ПЕРЕДАЮТ ЭМОЦИИ В СЕТИ



КАКИМ ОБРАЗОМ ПЕРЕДАЮТ ЭМОЦИИ В СЕТИ



FIGURE 10.10: COMPARISON OF THE UNIVERSITY OF WESTMINSTER'S

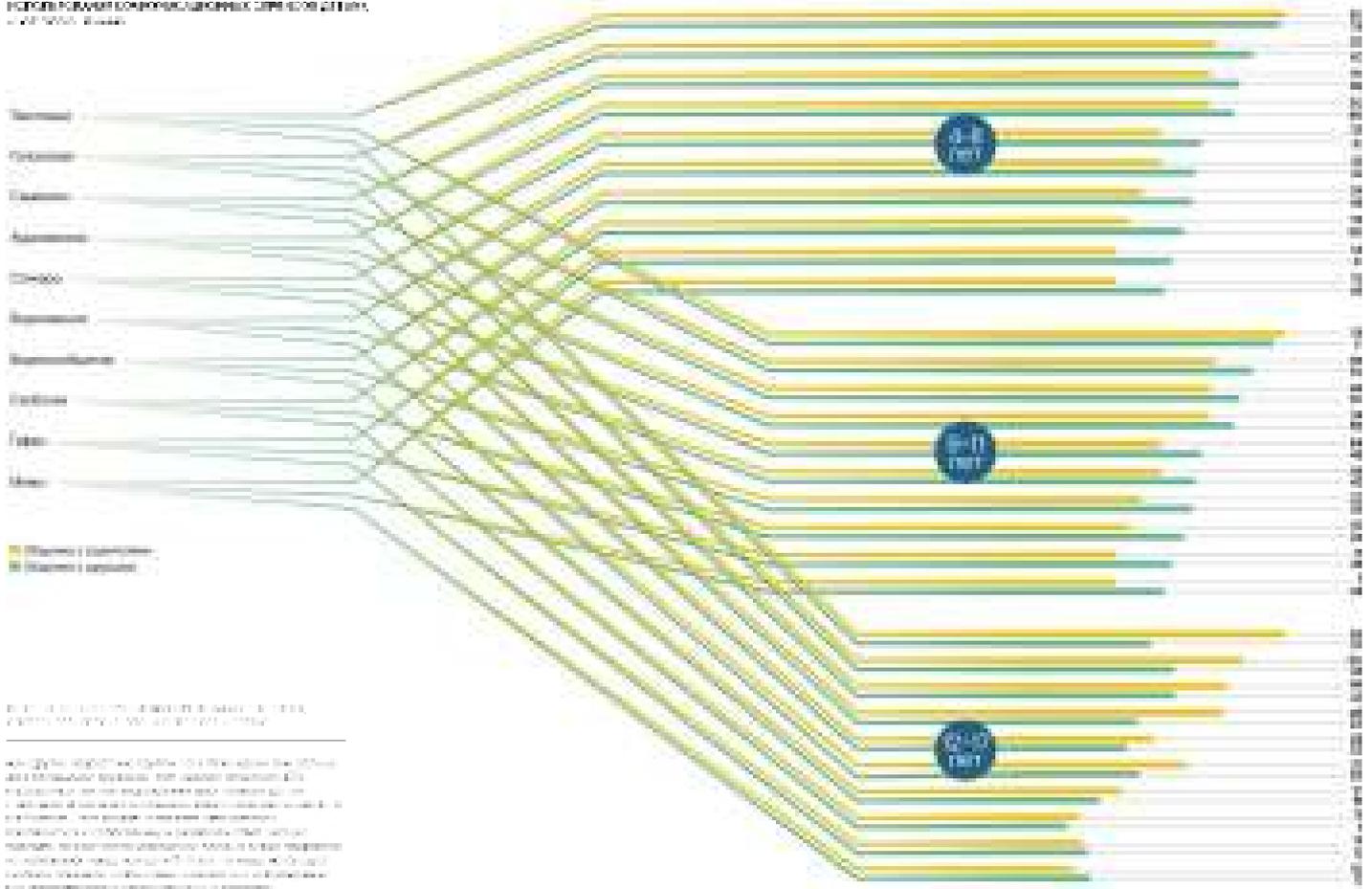


FIGURE 10.10: COMPARISON OF THE UNIVERSITY OF WESTMINSTER'S PERFORMANCE AGAINST A PEER GROUP

The University of Westminster has a strong performance in research & innovation, research & support, and CO2 per sq ft, which are highlighted in blue. The peer group average is shown in green. The University of Westminster's performance is generally lower than the peer group average in most other metrics.

ОБЩЕНИЕ В ОФЛАЙН И ОНЛАЙН СРЕДЕ: КОНФЛИКТ ИЛИ ДОПОЛНЕНИЕ?

В 2014 году 90% родителей сообщили, что в последние несколько месяцев их дети стали чаще конфликтовать с ними. При этом 60% родителей сообщили, что конфликты чаще происходят в онлайн-среде, а не в офлайн-среде.

Почему это происходит? Причины конфликта в семье и в интернете

- Офлайн
- В сети
- Другое

Восприятие того, как часто происходят конфликты в семье и в интернете



Источники: данные опроса родителей о конфликтах с детьми в семье и в интернете, 2014 г.

Почему это происходит? Причины конфликта в семье и в интернете

В 2014 году 90% родителей сообщили, что в последние несколько месяцев их дети стали чаще конфликтовать с ними. При этом 60% родителей сообщили, что конфликты чаще происходят в онлайн-среде, а не в офлайн-среде.

- Офлайн
- В сети
- Другое

Восприятие того, как часто происходят конфликты в семье и в интернете



Источники: данные опроса родителей о конфликтах с детьми в семье и в интернете, 2014 г.

Восприятие того, как часто происходят конфликты в семье и в интернете



РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМ КОММУНИКАЦИОННЫХ СЕРВИСОВ

Пользовательские интерфейсы и взаимодействие с контентом

Важно помнить, что пользователи мобильных устройств имеют ограниченный экран и могут использовать устройство в движении. Поэтому интерфейс должен быть простым и интуитивно понятным. Также важно учитывать, что пользователи могут использовать устройство в условиях плохого освещения или в шумной обстановке. Поэтому интерфейс должен быть контрастным и легко читаемым.



Визуальная структура контента и навигация

Визуальная структура контента должна быть простой и понятной. Важно использовать контрастные цвета и четкие шрифты. Также важно использовать иконки и изображения, которые легко узнаваемы. Навигация должна быть простой и интуитивно понятной. Важно использовать четкие кнопки и ссылки, которые легко нажимаются.

Скорость загрузки контента и взаимодействие с контентом

Скорость загрузки контента является одним из ключевых факторов, влияющих на пользовательский опыт. Важно оптимизировать изображения и использовать сжатые форматы. Также важно использовать кэширование и другие методы оптимизации. Взаимодействие с контентом должно быть простым и интуитивно понятным. Важно использовать четкие кнопки и ссылки, которые легко нажимаются.

04

ЛЮБИМЫЕ
РАЗВЛЕЧЕНИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ: ВИДЕО,
ИГРЫ И МУЗЫКА

ВИДЕОХОСТИНГИ И ОНЛАЙН-КИНОТЕАТРЫ

Видеохостинг, интернет-кинотеатры и онлайн-телевидение: анализ рынка в России



Видеохостинг и онлайн-кинотеатры являются основными направлениями развития рынка телевидения в России. В 2013 году рынок видеохостинга достиг объема в 1,2 млрд руб., что составляет 10% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 0,8 млрд руб., что составляет 7% от общего объема рынка телевидения.

В 2014 году рынок видеохостинга достиг объема в 1,5 млрд руб., что составляет 12% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 1,0 млрд руб., что составляет 8% от общего объема рынка телевидения.

В 2015 году рынок видеохостинга достиг объема в 1,8 млрд руб., что составляет 14% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 1,2 млрд руб., что составляет 9% от общего объема рынка телевидения.

В 2016 году рынок видеохостинга достиг объема в 2,0 млрд руб., что составляет 15% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 1,4 млрд руб., что составляет 10% от общего объема рынка телевидения.

Динамика рынка видеохостинга и онлайн-кинотеатров в России (млн руб.)



В 2016 году рынок видеохостинга достиг объема в 2,0 млрд руб., что составляет 15% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 1,4 млрд руб., что составляет 10% от общего объема рынка телевидения.

В 2017 году рынок видеохостинга достиг объема в 2,2 млрд руб., что составляет 16% от общего объема рынка телевидения. В то же время рынок онлайн-кинотеатров достиг объема в 1,6 млрд руб., что составляет 11% от общего объема рынка телевидения.

Источник: данные компании «Видео.ру» и «Кинопоиск».

СЕРВИСЫ КОРОТКИХ ВИДЕО

Судя по оценкам, в 2014 году рынок сервисов коротких видео в России вырос на 100%. По оценкам экспертов, в 2015 году рынок сервисов коротких видео в России достигнет 1,5 млрд руб. В настоящее время на рынке коротких видео в России лидируют сервисы YouTube, VK Видео и RuTube. По оценкам экспертов, в 2015 году рынок сервисов коротких видео в России достигнет 1,5 млрд руб.

Судя по оценкам, в 2014 году рынок сервисов коротких видео в России вырос на 100%. По оценкам экспертов, в 2015 году рынок сервисов коротких видео в России достигнет 1,5 млрд руб. В настоящее время на рынке коротких видео в России лидируют сервисы YouTube, VK Видео и RuTube. По оценкам экспертов, в 2015 году рынок сервисов коротких видео в России достигнет 1,5 млрд руб.

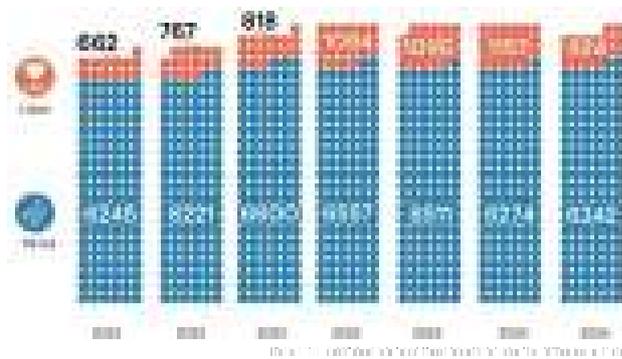
Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.



Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.

Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.

Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.



Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.

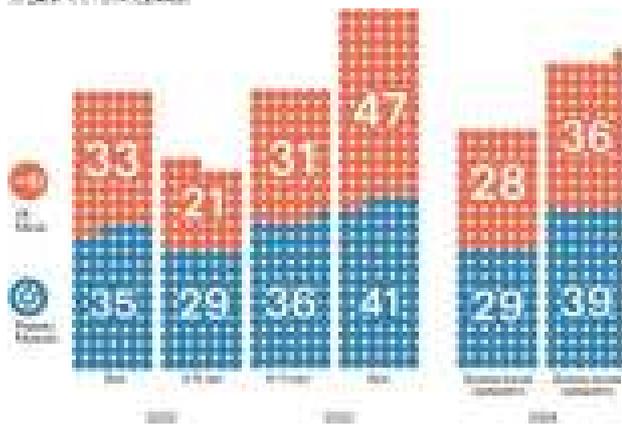
Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.



Средняя продолжительность просмотра видео в России выросла на 10%. По оценкам экспертов, в 2015 году средняя продолжительность просмотра видео в России достигнет 1,5 минут.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ

СРАВНЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПРОДАЖИ И ПОДПИСКИ НА МУЗЫКАЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ В РОССИИ И В СРЕДНЕЙ ПОДРОБНОСТИ

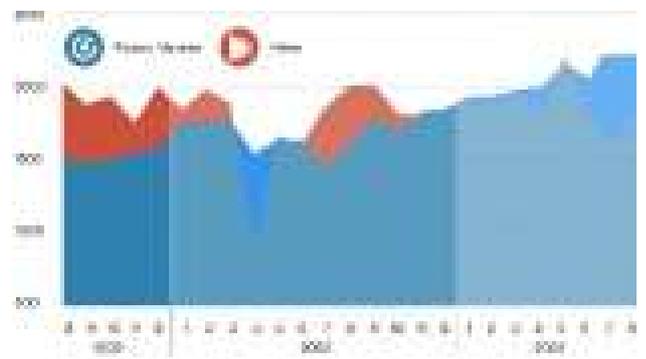


ИСТОЧНИК: DATA FROM PITCHFORK ANALYTICS, SPIN DOCS, AND SPIN DOCS. © 2021 PITCHFORK ANALYTICS

”

Музыкальные сервисы в России демонстрируют высокие темпы роста, что свидетельствует о растущем интересе к цифровой музыке. Это связано с увеличением доли населения, имеющего доступ к интернету и смартфонам, а также с развитием инфраструктуры для доставки контента.

СРАВНЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПРОДАЖИ И ПОДПИСКИ НА МУЗЫКАЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ В РОССИИ И В СРЕДНЕЙ ПОДРОБНОСТИ



Музыкальные сервисы в России демонстрируют высокие темпы роста, что свидетельствует о растущем интересе к цифровой музыке. Это связано с увеличением доли населения, имеющего доступ к интернету и смартфонам, а также с развитием инфраструктуры для доставки контента.

Музыкальные сервисы в России демонстрируют высокие темпы роста, что свидетельствует о растущем интересе к цифровой музыке. Это связано с увеличением доли населения, имеющего доступ к интернету и смартфонам, а также с развитием инфраструктуры для доставки контента.

”

Музыкальные сервисы в России демонстрируют высокие темпы роста, что свидетельствует о растущем интересе к цифровой музыке. Это связано с увеличением доли населения, имеющего доступ к интернету и смартфонам, а также с развитием инфраструктуры для доставки контента.

ОТНОШЕНИЕ К ПИРАТСТВУ

Восприятие и отношение к пиратству является важным вопросом в контексте медиаиспользования в цифровом пространстве, поскольку оно определяет отношение аудитории к легальным и нелегальным каналам создания, доставки и потребления контента. Владельцы средств массовой информации и правообладатели контента стремятся создать среду, способствующую легальному потреблению контента, особенно если их бизнес зависит от него.

Восприятие пиратства и отношение к нему различаются в зависимости от демографических характеристик аудитории. Например, молодые люди, живущие в крупных городах, имеют более позитивное отношение к пиратству, чем пожилые люди и жители сельских районов. Кроме того, отношение к пиратству также зависит от уровня дохода и образования. Люди с более высоким уровнем дохода и образования имеют более негативное отношение к пиратству.

Важно отметить, что отношение к пиратству не является статичным. Оно может меняться со временем в зависимости от изменений в законодательстве, уровне правосознания и доступности легальных альтернатив.

Владельцы средств массовой информации и правообладатели контента должны понимать, что отношение к пиратству является сложным и многогранным явлением. Оно зависит от множества факторов, включая демографические характеристики аудитории, уровень правосознания и доступность легальных альтернатив. Поэтому важно разрабатывать комплексные стратегии, направленные на создание благоприятной среды для легального потребления контента.

Важно также отметить, что отношение к пиратству не является однозначным. Некоторые люди считают пиратство формой вандализма, в то время как другие рассматривают его как способ борьбы с несправедливостью.

Важно также отметить, что отношение к пиратству не является однозначным. Некоторые люди считают пиратство формой вандализма, в то время как другие рассматривают его как способ борьбы с несправедливостью. Поэтому важно разрабатывать комплексные стратегии, направленные на создание благоприятной среды для легального потребления контента.

Рисунок 10. Восприятие пиратства и отношение к легальным каналам доставки контента в зависимости от демографических характеристик

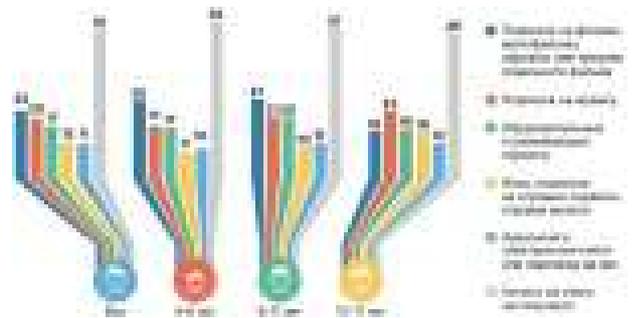


Рисунок 11. Восприятие пиратства и отношение к легальным каналам доставки контента в зависимости от уровня дохода

Восприятие пиратства и отношение к легальным каналам доставки контента различаются в зависимости от уровня дохода. Люди с более высоким уровнем дохода имеют более негативное отношение к пиратству и более позитивное отношение к легальным каналам доставки контента.

Важно отметить, что отношение к пиратству не является статичным. Оно может меняться со временем в зависимости от изменений в законодательстве, уровне правосознания и доступности легальных альтернатив.

Важно также отметить, что отношение к пиратству не является однозначным. Некоторые люди считают пиратство формой вандализма, в то время как другие рассматривают его как способ борьбы с несправедливостью. Поэтому важно разрабатывать комплексные стратегии, направленные на создание благоприятной среды для легального потребления контента.



ВОЗРАСТ И КОНТЕНТ В ПОДРОБНОМ ЗАПИСАНОМ К ИТОЖНОМУ ИТОГУ РАБОТЫ
РАСЧИСЛЕНАМИ ИЛИ ПОСРЕДСТВОМ ПОСРЕДСТВАМИ



Источники: данные исследования «Исследование рынка образовательных технологий» (Source: data from the 'Survey of the Educational Technology Market' study)

Важно отметить, что в последние годы наблюдается тенденция к увеличению времени, затрачиваемого на игры. Это связано с развитием технологий и доступностью игр на различных платформах. В частности, популярность мобильных игр продолжает расти, что отражено в данных диаграммы.

С другой стороны, компьютерные игры также остаются популярными, особенно среди молодежи. Однако, в последние годы наблюдается тенденция к снижению времени, затрачиваемого на компьютерные игры, что может быть связано с ростом популярности мобильных игр и социальных сетей.



МОБИЛЬНЫЕ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИИ И ГИ

В последние годы компьютерные игры стали популярными не только среди молодежи, но и среди взрослых. Это связано с развитием технологий и доступностью игр на различных платформах. В частности, популярность компьютерных игр продолжает расти, что отражено в данных диаграммы.

Важно отметить, что в последние годы наблюдается тенденция к увеличению времени, затрачиваемого на игры. Это связано с развитием технологий и доступностью игр на различных платформах.

С другой стороны, компьютерные игры также остаются популярными, особенно среди молодежи. Однако, в последние годы наблюдается тенденция к снижению времени, затрачиваемого на компьютерные игры, что может быть связано с ростом популярности мобильных игр и социальных сетей.

Важно отметить, что в последние годы наблюдается тенденция к увеличению времени, затрачиваемого на игры. Это связано с развитием технологий и доступностью игр на различных платформах.



«Важно отметить, что в последние годы наблюдается тенденция к увеличению времени, затрачиваемого на игры.»

Источники: данные исследования «Исследование рынка образовательных технологий»



2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030



2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030

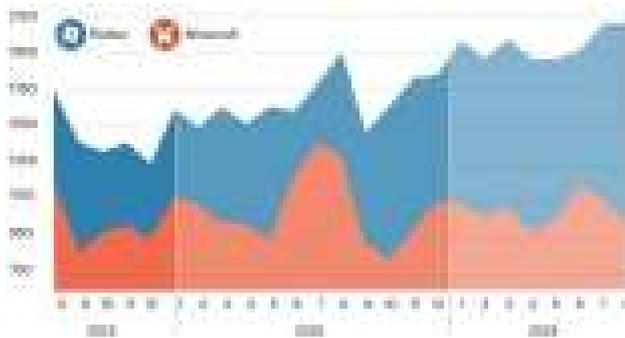
ИКОНОМПОРИС И ОРГАНИЗМЫ ИТ ГОИ — МЕТАВСЕЛЕННЫЕ

ИКОНОМПОРИС (ИКОНОМ) — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

ИКОНОМПОРИС И ОРГАНИЗМЫ ИТ ГОИ — МЕТАВСЕЛЕННЫЕ



ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

Ikonopolis
ИКОНОМПОРИС

2 100 тыс. чел.
Количество пользователей в виртуальном мире

30 млрд.
Объем инвестиций в виртуальную реальность

ИКОНОМПОРИС И ОРГАНИЗМЫ ИТ ГОИ — МЕТАВСЕЛЕННЫЕ

Metaverse
МЕТАВСЕЛЕННЫЕ

1 000 тыс. чел.
Количество пользователей в виртуальном мире

50 млрд.
Объем инвестиций в виртуальную реальность

ИКОНОМПОРИС И ОРГАНИЗМЫ ИТ ГОИ — МЕТАВСЕЛЕННЫЕ

ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

1. ИКОНОМПОРИС — это виртуальный мир, созданный в 2007 году компанией Second Step. В нем пользователи могут взаимодействовать друг с другом, создавать виртуальные объекты, участвовать в различных мероприятиях и т.д. ИКОНОМПОРИС является одним из самых популярных виртуальных миров, созданных в России. В настоящее время он имеет более 10 миллионов пользователей и продолжает активно развиваться.

Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.

Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.

ДЪЛЪК МЪДРИНГ И ВЪЗБУДНИ ИГРИ

Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.

Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.



Drowl Stars
 1.212 млн. руб.
 82 млн.

ИЗТОЧНИК: КОМПАНИИТЕ

1. Данните са извадени от отчетите на компаниите за периода от 1 януари до 31 декември 2019 г. и са представени в милиони руски рубли.



Philly Nights
 1.227 млн. руб.
 83 млн.

ИЗТОЧНИК: КОМПАНИИТЕ

МЪДРИНГ И ВЪЗБУДНИ ИГРИ: ОБЩА СЪМА НА ПРОДАЖИТЕ



Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.

Играчът може да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта. Това е важно, защото позволява на играча да бъде идентифициран и да бъде свързан с неговия профил в играта.

СТРИМИНГОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

УРОВЕНЬ ПОПУЛЯРНОСТИ ПЛАТФОРМ В СРЕДНЕЙ ПОДРОСТКОВОЙ АУДИТОРИИ



Уровень популярности платформ в средней подростковой аудитории (популярность платформ в % от аудитории)

Популярность стриминговых платформ в среднем подростковой аудитории выросла с 40% в феврале 2018 года до 100% в феврале 2020 года. В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%. В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.

В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%. В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.

В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.

ЛЮБИМЫЙ КОНТЕНТ У ДЕТСКОЙ И ПОДРОСТКОВОЙ АУДИТОРИИ

Среднепопулярный контент в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составлял 40%, в феврале 2020 года — 100%. В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.

В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.

Среднепопулярный контент в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составлял 40%, в феврале 2020 года — 100%.

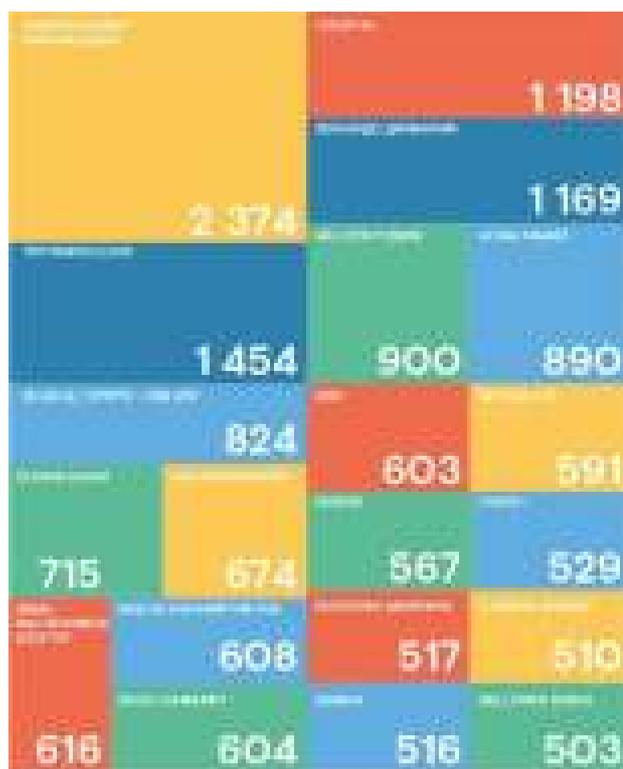
В среднем по популярности платформ в среднем подростковой аудитории в феврале 2018 года составляла 40%, в феврале 2020 года — 100%.



Уровень популярности платформ в средней подростковой аудитории

МУЛТИПЛИКАТОР ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ В ТЕЛЕКОМ

ТОП-100 КОМПАНИЙ ПО НЕКОМПЛЕКТНОМУ ОБЪЕДУ СРЕДСТВ ПРОИЗВОДСТВА
 ВЪВ ВНЕШНЕТОРГОВИЮ В 2019 ГОДУ



ИСТОЧНИК: КОМПАНИИ, ЗАЯВИВШИЕ ОБОБЩЕННЫЕ ДАННЫЕ О ПРОИЗВОДСТВЕ
 ВНЕШНЕТОРГОВИИ В 2019 ГОДУ

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

Компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

В 2019 году операторы связи в ТТ продолжали наращивать свои доли на рынке. В частности, компания Digicel сообщила о росте своей доли на рынке с 40,5% в 2018 году до 41,5% в 2019 году. Это произошло за счет увеличения доли на рынке фиксированной связи с 30,5% до 31,5% и доли на рынке мобильной связи с 10,0% до 11,0%. Компания Digicel также сообщила о росте своей доли на рынке интернет-услуг с 10,0% до 11,0%.

© 2020 The Caribbean Development Bank. All rights reserved.
 This publication is the property of the Bank and is loaned to the recipient. It is not to be reprinted, reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the Bank.

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ БЮДЖЕТНЫЕ ПОДАРОКИ НА БЮДЖЕТНО-ОПЕКАТЕЛЬСКОМ УРОВНЕ

ВЫПЛАТЫ ПОСЛУЖИТЕЛЯМ НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ В ПЕРВОНАЧАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ



Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 18700 руб. в 2017 году и 14930 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 7910 руб. в 2017 году и 9010 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 6370 руб. в 2017 году и 6180 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 6030 руб. в 2017 году и 5710 руб. в 2018 году.



99

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 18700 руб. в 2017 году и 14930 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 7910 руб. в 2017 году и 9010 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 6370 руб. в 2017 году и 6180 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 6030 руб. в 2017 году и 5710 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 10450 руб. в 2017 году и 8310 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 11250 руб. в 2017 году и 5860 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 19940 руб. в 2017 году и 21080 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 5810 руб. в 2017 году и 5860 руб. в 2018 году.



Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 10450 руб. в 2017 году и 8310 руб. в 2018 году.

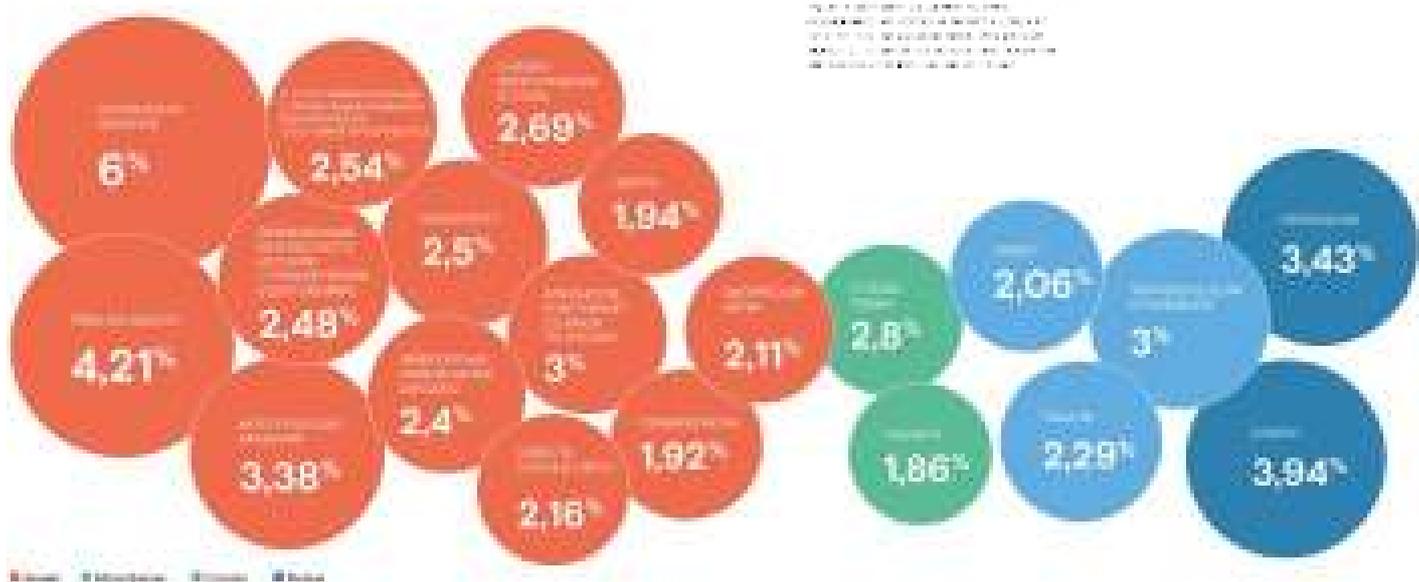
Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 11250 руб. в 2017 году и 5860 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 19940 руб. в 2017 году и 21080 руб. в 2018 году.

Всего выплачено бюджетных подарков на начальном уровне образования в виде денежных средств в размере 5810 руб. в 2017 году и 5860 руб. в 2018 году.

INDONESIA: THE ECONOMIC IMPACT OF URBAN CONTENT

Table 10: Total Value Added (TVA) of the Media Industry in Indonesia



Source: Statista, Statista, Statista, Statista, Statista, Statista, Statista, Statista, Statista, Statista

1. The data is based on the latest available data from the Indonesian Ministry of Economic Affairs.

The Indonesian media industry is a dynamic and growing sector, driven by the increasing demand for digital content and the expansion of the internet market. The industry's growth is supported by the government's efforts to improve the regulatory environment and attract foreign investment. The industry's contribution to the national economy is significant, and it is expected to continue to grow in the coming years.

The Indonesian media industry is a dynamic and growing sector, driven by the increasing demand for digital content and the expansion of the internet market. The industry's growth is supported by the government's efforts to improve the regulatory environment and attract foreign investment. The industry's contribution to the national economy is significant, and it is expected to continue to grow in the coming years.

2. The data is based on the latest available data from the Indonesian Ministry of Economic Affairs.

НАВИГАЦИЯ В СЕТИ И СТРАТЕГИИ ПОИСКА НОВОГО КОНТЕНТА

Важно не забывать и о традиционных каналах распространения контента в офлайне. Среди них можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

Среди традиционных каналов распространения контента можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

Среди новых каналов распространения контента можно выделить следующие: публикации в электронных изданиях, выступления на вебинарах, участие в онлайн-конференциях, семинарах и вебинарах, участие в онлайн-выставках.

ДЕТАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ПО КОЭФФИЦИЕНТУ ЭФФЕКТИВНОСТИ КАНАЛОВ РАСПРОСТРАНЕНИЯ КОНТЕНТА



Важно не забывать и о традиционных каналах распространения контента в офлайне. Среди них можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

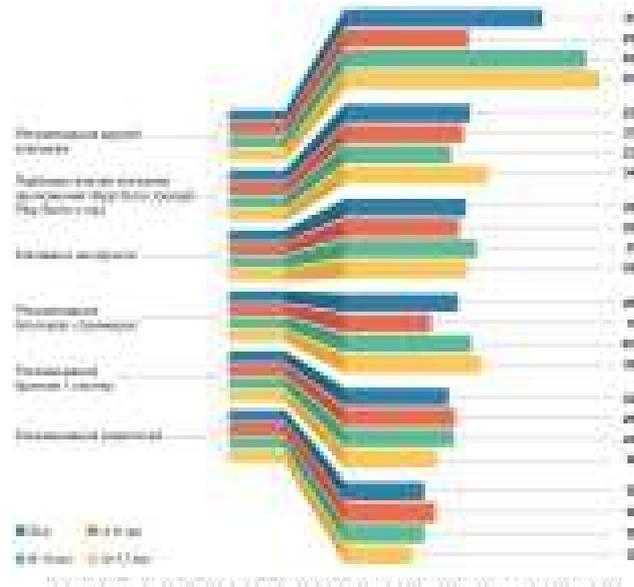
Среди традиционных каналов распространения контента можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ КАНАЛОВ РАСПРОСТРАНЕНИЯ КОНТЕНТА

Важно не забывать и о традиционных каналах распространения контента в офлайне. Среди них можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

Среди традиционных каналов распространения контента можно выделить следующие: публикации в печатных изданиях, выступления на конференциях, семинарах и вебинарах, участие в выставках.

УРОВНИ ЭФФЕКТИВНОСТИ КАНАЛОВ РАСПРОСТРАНЕНИЯ КОНТЕНТА



РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМ КОММУНИКАЦИОННЫХ СЕРВИСОВ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ СТАБИЛЬНОГО ВЫСОКОГО УРОВНЯ КАЧЕСТВА ТРАНСЛЯЦИИ КОНТЕНТА

Важно обеспечить стабильно высокое качество трансляции контента, чтобы пользователи могли комфортно пользоваться сервисом. Для этого необходимо:

- использовать надежные серверы;
- обеспечивать стабильную работу сервисов в часы пик;
- использовать CDN-сервисы.



ДЕТОВЫЙ РЕЖИМ И РЕЖИМЫ ОГРАНИЧЕНИЯ КОНТЕНТА

Важно обеспечить возможность для родителей и опекунов ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия. Для этого необходимо:

- предоставлять родителям и опекунам возможность ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия;

Важно обеспечить возможность для родителей и опекунов ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия. Для этого необходимо:

- предоставлять родителям и опекунам возможность ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия;

Важно обеспечить возможность для родителей и опекунов ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия. Для этого необходимо:

ПРИМЕНЕНИЕ СТРИММЕРОВ НА ОТЧЕСТВЕННЫЕ СТРИМИНГОВЫЕ ПЛОЩАДКИ

Важно обеспечить возможность для родителей и опекунов ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия. Для этого необходимо:

- предоставлять родителям и опекунам возможность ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия;

ОРИЕНТАЦИЯ НА ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДЕТЕЙ В ПОДАЧЕ ИНФОРМАЦИИ ПРИ ОКАЗАНИИ БЛОГЕРУ ФИНАНСОВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Важно обеспечить возможность для родителей и опекунов ограничить доступ детей к контенту, который может быть вреден для их здоровья и благополучия. Для этого необходимо:



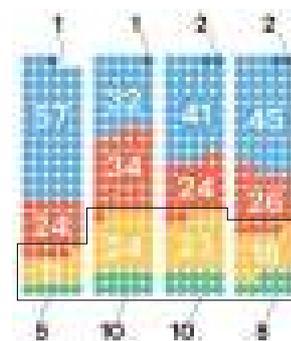
05

ОСОБЕННОСТИ
СОЗДАНИЯ
КОНТЕНТА ДЕТЬМИ

НАЛИЧИЕ ЛИЧНЫХ СТРАНИЦ В ИНТЕРНЕТЕ У ДЕТЕЙ

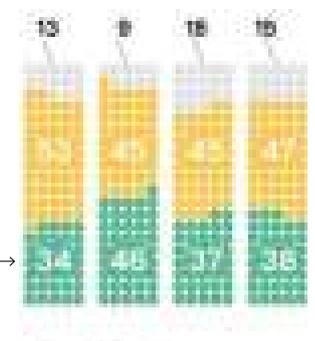
Согласно данным исследования, более половины родителей и детей считают, что дети создают контент в интернете и имеют личные страницы в социальных сетях. При этом родители считают, что дети создают контент в интернете и имеют личные страницы в социальных сетях в 45% случаев, а дети — в 57% случаев. В возрасте 10-12 лет чаще всего создается контент в виде видеороликов и фотографий. При этом родители считают, что дети создают контент в интернете и имеют личные страницы в социальных сетях в 45% случаев, а дети — в 57% случаев.

КАКИЕ ЗАДАЧИ ИЛИ ЦЕЛИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ВЫПОЛНЯЮТ ДЕТИ ПРИ СОЗДАНИИ КОНТЕНТА



- Без цели
- С целью
- Другие цели

КАКИЕ ЦЕЛИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ВЫПОЛНЯЮТ ДЕТИ ПРИ СОЗДАНИИ КОНТЕНТА



- С целью
- Без цели

Важно понимать, что контент — это не просто текст, это информация, которая помогает пользователю решить задачу. Поэтому важно понимать, что контент должен быть полезным, интересным и удобным для восприятия. Это означает, что контент должен быть структурированным, легким для чтения и удобным для восприятия. Это означает, что контент должен быть структурированным, легким для чтения и удобным для восприятия.

Важно понимать, что контент — это не просто текст, это информация, которая помогает пользователю решить задачу. Поэтому важно понимать, что контент должен быть полезным, интересным и удобным для восприятия. Это означает, что контент должен быть структурированным, легким для чтения и удобным для восприятия.



СОБСТВЕННЫЙ КОНТЕНТ И ТРИГГЕРЫ И БАРЬЕРЫ ЕГО СОЗДАНИЯ

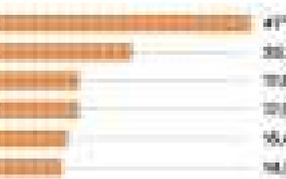
Для того чтобы контент был эффективным, важно понимать, что контент — это не просто текст, это информация, которая помогает пользователю решить задачу. Поэтому важно понимать, что контент должен быть полезным, интересным и удобным для восприятия. Это означает, что контент должен быть структурированным, легким для чтения и удобным для восприятия.

Важно понимать, что контент — это не просто текст, это информация, которая помогает пользователю решить задачу. Поэтому важно понимать, что контент должен быть полезным, интересным и удобным для восприятия. Это означает, что контент должен быть структурированным, легким для чтения и удобным для восприятия.

КАКИЕ СЛАБЫЕ СТОРОНЫ ДЕРЖАТ НА ОТКАЗ ОТ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО КОНТЕНТА?

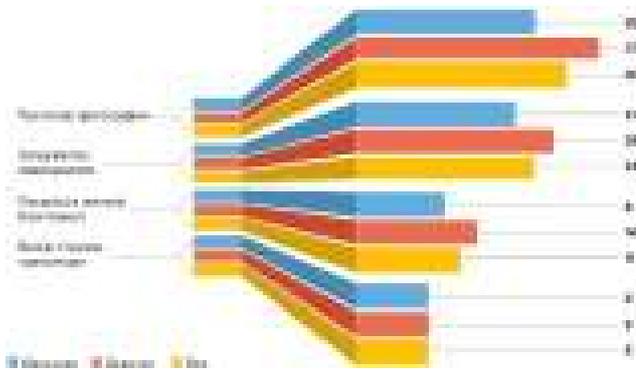


КАКИЕ СЛАБЫЕ СТОРОНЫ ДЕРЖАТ НА ОТКАЗ ОТ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО КОНТЕНТА?



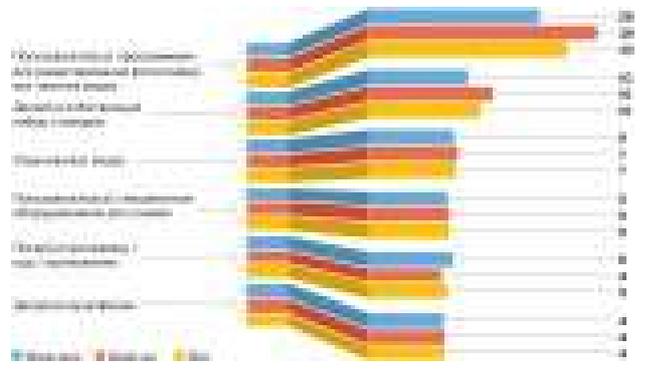
Исследование проведено в 2023 году. Данные могут отличаться от фактических.

GRAFIKON 10. TRUŠAVIŠTIVOSTI V OBLASTI IZOBILJNEGA KAPITALA TUDI JE IZOBILJNEGA KAPITALA V OBLASTI IZOBILJNEGA KAPITALA



Vir: Raziskava o izoblikovanju kompetenčnih pismenosti učencev in učiteljev v Sloveniji, 2019.

GRAFIKON 11. TRUŠAVIŠTIVOSTI V OBLASTI IZOBILJNEGA KAPITALA TUDI JE IZOBILJNEGA KAPITALA V OBLASTI IZOBILJNEGA KAPITALA



Vir: Raziskava o izoblikovanju kompetenčnih pismenosti učencev in učiteljev v Sloveniji, 2019.

Čeprav se učenci in učitelji strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, se učenci in učitelji ne strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti. Čeprav se učenci in učitelji strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, se učenci in učitelji ne strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti. Čeprav se učenci in učitelji strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, se učenci in učitelji ne strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti. Čeprav se učenci in učitelji strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, se učenci in učitelji ne strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti. Čeprav se učenci in učitelji strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, se učenci in učitelji ne strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.

Učenci in učitelji se strinjajo, da je pomanjkanje kompetenčnih pismenosti v Sloveniji problem, ki ga moramo rešiti.



РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМ КОММУНИКАЦИОННЫХ СЕРВИСОВ

МАСТЕР-КЛАССЫ БЛОГЕРСКОМ БЕЗОПАСНОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

Совместно с экспертами из сферы кибербезопасности разработаны рекомендации по созданию блогов для детей и подростков. В них описаны основные правила безопасности при ведении блога, а также даны советы по выбору платформы для размещения контента.

Также разработаны мастер-классы по созданию блогов для детей и подростков. В них описаны основные правила безопасности при ведении блога, а также даны советы по выбору платформы для размещения контента.

Интересные материалы о безопасности в сети можно найти на сайте www.tricombit.ru.

ПОРТАЛЫ С ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМ КОНТЕНТОМ ПО СФЕРАМ ИНТЕРЕСОВ

Порталы с пользовательским контентом по сферам интересов позволяют пользователям размещать свои материалы на тематических ресурсах. Это способствует развитию сообществ и обмену опытом.

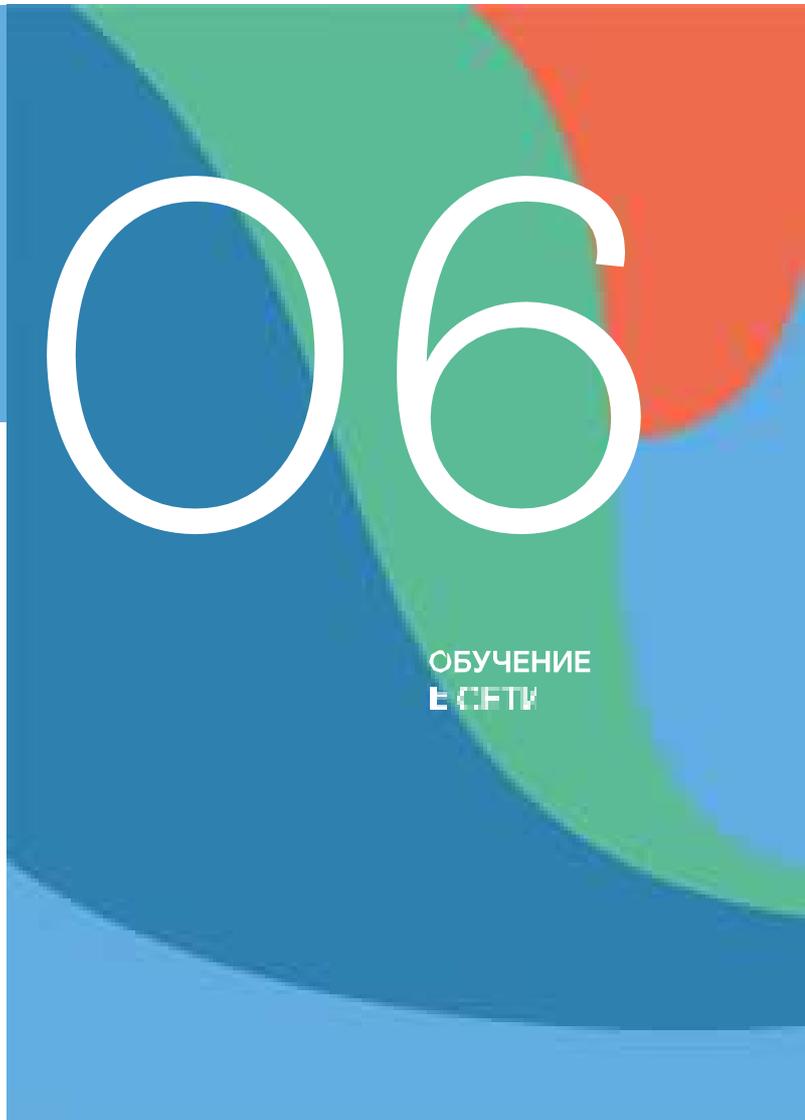
ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНОСА СРЕДСТВ ВЫРАЖЕНИЯ ЗАОЧНО В ДРУГИЕ КОММУНИКАЦИОННЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Возможность переноса средств выражения заочно в другие коммуникационные платформы позволяет пользователям легко интегрировать свой контент в различные социальные сети и мессенджеры.

Также можно использовать...

06

ОБУЧЕНИЕ
E-SFTV



ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ДЕТЬМИ

Дети активно используют интернет-сервисы, включая YouTube, социальные сети, сайты образовательных учреждений, сайты родителей. По их мнению, образовательные сервисы несут пользу и интерес, но при этом требуют контроля со стороны родителей и преподавателей образовательных учреждений.

Согласно исследованию ЮНИСЕФ, родители считают, что образовательные сервисы несут пользу и интерес, но при этом требуют контроля со стороны родителей и преподавателей образовательных учреждений.

ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ДЕТЬМИ (по данным ЮНИСЕФ, 2013)

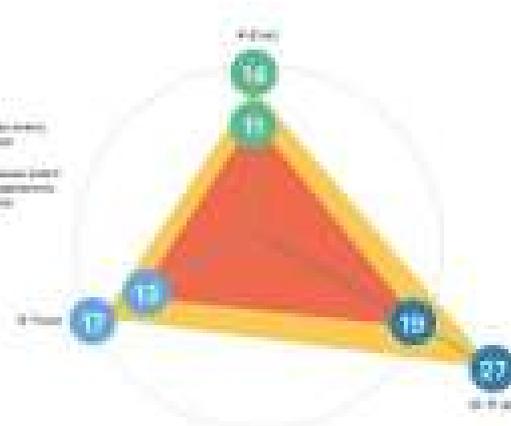
- 1. Пользовательский интерфейс удобен
- 2. Сервис предоставляет полезную информацию
- 3. Сервис предоставляет интересные материалы
- 4. Родители считают, что сервис требует контроля



Источник: ЮНИСЕФ, «Исследование о роли образовательных технологий в обучении детей», 2013

ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ДЕТЬМИ (по данным ЮНИСЕФ, 2013)

- 1. Пользовательский интерфейс удобен
- 2. Сервис предоставляет полезную информацию
- 3. Сервис предоставляет интересные материалы
- 4. Родители считают, что сервис требует контроля



Источник: ЮНИСЕФ, «Исследование о роли образовательных технологий в обучении детей», 2013

- 1. Пользовательский интерфейс удобен
- 2. Сервис предоставляет полезную информацию
- 3. Сервис предоставляет интересные материалы
- 4. Родители считают, что сервис требует контроля

Источник: ЮНИСЕФ, «Исследование о роли образовательных технологий в обучении детей», 2013

РАСЧЕТ ПОДРОБНОСТИ ИЗОТОПИИ ВО ВСЕРОССИЙСКИХ СЛЕДИХ В СФЕРЕ • ОЦЕНКА УРОВНЯ И ПОСРЕДСТВЕННОГО ВЛИЯНИЯ НАСЧЕТОВ



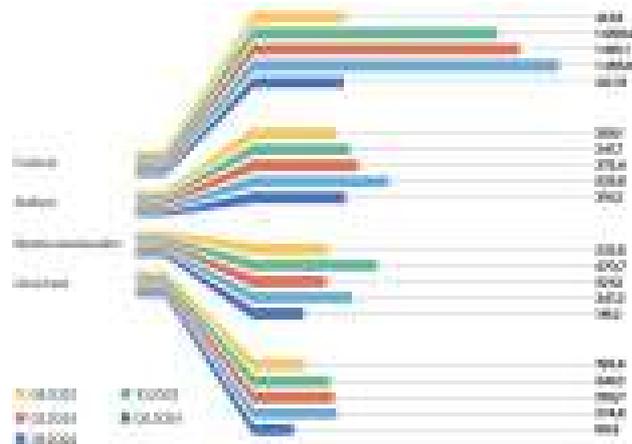
Состав «Подобности изотопии» в сфере «Следы»

ОНЛАЙН-ШКОЛЫ

В 2017 году в сети образовательных учреждений реализовано 10 000 курсов, что в 1,5 раза превышает количество курсов, реализованных в 2016 году. В 2017 году в сети образовательных учреждений реализовано 10 000 курсов, что в 1,5 раза превышает количество курсов, реализованных в 2016 году.

В 2017 году в сети образовательных учреждений реализовано 10 000 курсов, что в 1,5 раза превышает количество курсов, реализованных в 2016 году. В 2017 году в сети образовательных учреждений реализовано 10 000 курсов, что в 1,5 раза превышает количество курсов, реализованных в 2016 году.

Модель «Подобности изотопии» в сфере «Следы» (млн руб.)



Состав «Подобности изотопии» в сфере «Следы» по субъектам РФ (млн руб.)

Тогда можно считать, что рынок не насыщен, и поэтому для бизнеса важно не упустить момент, когда предложение превышает спрос. В начале 2013 года рынок был насыщен, поэтому в 2014 году предложение было меньше спроса и в 2015 году предложение было больше спроса. В 2016 году предложение было больше спроса, а в 2017 году предложение было меньше спроса. В 2018 году предложение было больше спроса, а в 2019 году предложение было меньше спроса.

Вывод: рынок очень перспективен, и важно не упустить момент, когда предложение превышает спрос. В начале 2013 года рынок был насыщен, поэтому в 2014 году предложение было меньше спроса и в 2015 году предложение было больше спроса. В 2016 году предложение было больше спроса, а в 2017 году предложение было меньше спроса. В 2018 году предложение было больше спроса, а в 2019 году предложение было меньше спроса.

Дополнительно можно рассмотреть рынок в более широком контексте, например, в контексте рынка услуг.

В 2013 году рынок услуг был насыщен, поэтому в 2014 году предложение было меньше спроса и в 2015 году предложение было больше спроса. В 2016 году предложение было больше спроса, а в 2017 году предложение было меньше спроса. В 2018 году предложение было больше спроса, а в 2019 году предложение было меньше спроса.

В целом рынок услуг очень перспективен, и важно не упустить момент, когда предложение превышает спрос. В начале 2013 года рынок был насыщен, поэтому в 2014 году предложение было меньше спроса и в 2015 году предложение было больше спроса. В 2016 году предложение было больше спроса, а в 2017 году предложение было меньше спроса. В 2018 году предложение было больше спроса, а в 2019 году предложение было меньше спроса.

Вывод: рынок услуг очень перспективен, и важно не упустить момент, когда предложение превышает спрос. В начале 2013 года рынок был насыщен, поэтому в 2014 году предложение было меньше спроса и в 2015 году предложение было больше спроса. В 2016 году предложение было больше спроса, а в 2017 году предложение было меньше спроса. В 2018 году предложение было больше спроса, а в 2019 году предложение было меньше спроса.

ПРОГНОЗ НА 2020 ГОД В СЛУЧАЕ ВОЗМОЖНОСТИ

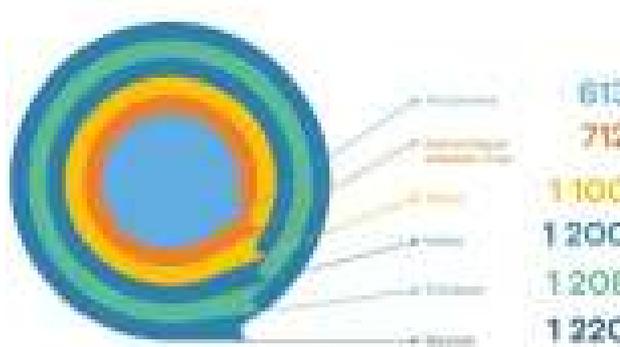


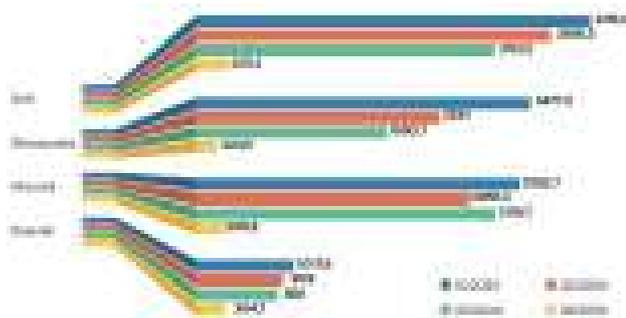
рис. 11. Прогноз на 2020 год



- 1. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 2. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 3. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 4. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 5. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 6. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 7. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 8. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 9. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)
- 10. [https://www.cbr.ru/press/press-releases/2019/09/19/](#)

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Средний показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г.



Средний показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г.

Средний показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г.

Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г. Показатель качества образования по образовательным платформам в РФ, 2019 г.

1. Данные приведены по состоянию на 31.12.2019 г. 2. Данные приведены по состоянию на 31.12.2019 г.

Важно отметить, что в России при разработке новых образовательных технологий используются не только зарубежные, но и отечественные разработки. Это связано с тем, что отечественные разработки позволяют учитывать специфику российского образования и культуры.

Одним из примеров отечественных разработок является платформа «Эксперт» (www.expert.ru), которая предоставляет образовательные ресурсы для школьников и студентов.

Среди отечественных разработок можно выделить также платформу «Эксперт» (www.expert.ru), которая предоставляет образовательные ресурсы для школьников и студентов. Платформа «Эксперт» предоставляет образовательные ресурсы для школьников и студентов. Платформа «Эксперт» предоставляет образовательные ресурсы для школьников и студентов.



1. Данные приведены по состоянию на 31.12.2019 г.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Внедрение 3D-технологий в телекоммуникации является одним из самых перспективных направлений развития отрасли. В настоящее время 3D-технологии используются для создания виртуальных миров, что позволяет пользователям взаимодействовать с контентом в более реалистичной и интерактивной среде. Это открывает новые возможности для телекоммуникационных компаний, предоставляя им инструменты для создания более привлекательных и функциональных сервисов. Например, 3D-технологии могут использоваться для создания виртуальных выставочных залов, где пользователи могут просматривать и взаимодействовать с виртуальными объектами. Это позволяет компаниям предоставлять более качественный сервис и повышать лояльность клиентов.

Другим важным направлением развития телекоммуникационных технологий является использование искусственного интеллекта (ИИ). ИИ позволяет анализировать большие объемы данных, выявлять закономерности и прогнозировать поведение пользователей. Это помогает телекоммуникационным компаниям оптимизировать свои сервисы, предоставлять персонализированные рекомендации и выявлять потенциальные проблемы. Например, ИИ может использоваться для анализа поведения пользователей в социальных сетях, что позволяет компаниям лучше понимать потребности своих клиентов и адаптировать свои сервисы под них.

Использование облачных технологий в телекоммуникациях позволяет компаниям масштабировать свои сервисы и снижать затраты на инфраструктуру. Облачные технологии предоставляют телекоммуникационным компаниям доступ к мощным вычислительным ресурсам, что позволяет им предоставлять более качественные и надежные сервисы своим клиентам.

В целом, телекоммуникационная отрасль находится на пороге значительных изменений. Внедрение новых технологий, таких как 3D-технологии, ИИ и облачные технологии, открывает новые возможности для развития отрасли. Телекоммуникационные компании должны активно внедрять эти технологии, чтобы оставаться конкурентоспособными и предоставлять своим клиентам более качественные и функциональные сервисы. Это позволит им расширить свою клиентскую базу и повысить лояльность существующих клиентов.



© 2023 IUV. Все права защищены. Информация, представленная в этом документе, является конфиденциальной и предназначена только для использования в соответствии с условиями соглашения о неразглашении. Любое использование,复制或 распространение этой информации без письменного разрешения IUV является незаконным.

Динамика среднегодового объема продаж услуг связи в России, млрд руб.



Среднегодовой объем продаж услуг связи в России в 2022 году составил 750 млрд руб., что на 10% больше, чем в 2021 году. Это свидетельствует о стабильном росте рынка телекоммуникационных услуг в России.

В целом, рынок телекоммуникационных услуг в России продолжает расширяться, что связано с внедрением новых технологий и увеличением спроса на услуги связи. Это создает благоприятные условия для развития телекоммуникационных компаний и повышения качества услуг для потребителей.

Динамика среднегодового объема продаж услуг связи в России, млрд руб.



Среднегодовой объем продаж услуг связи в России в 2022 году составил 750 млрд руб., что на 10% больше, чем в 2021 году. Это свидетельствует о стабильном росте рынка телекоммуникационных услуг в России.

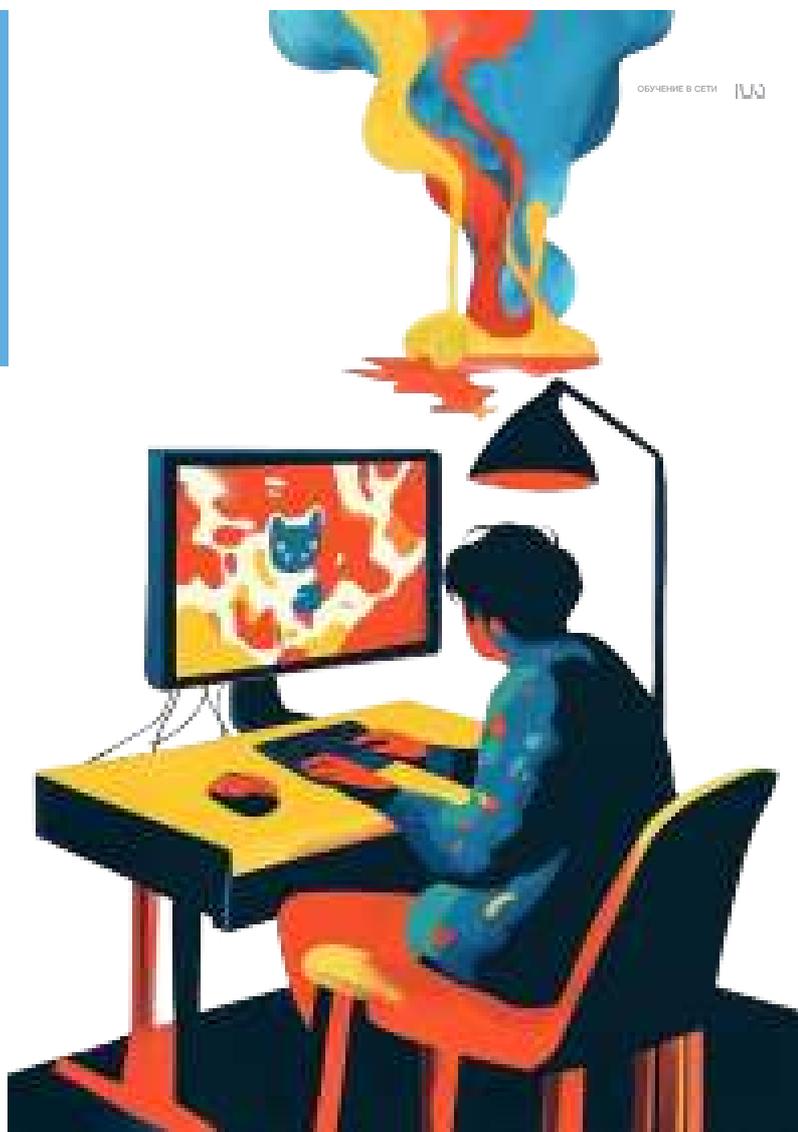
В целом, рынок телекоммуникационных услуг в России продолжает расширяться, что связано с внедрением новых технологий и увеличением спроса на услуги связи. Это создает благоприятные условия для развития телекоммуникационных компаний и повышения качества услуг для потребителей.

РАЗЛИЧНЫЕ ОНЛАЙН-КУРСЫ И ВЕБИНАРЫ, ПЛАТФОРМЫ

Важно отметить, что онлайн-курсы и вебинары могут быть как платными, так и бесплатными. В зависимости от тематики и формата обучения стоимость может варьироваться от нескольких сотен рублей до нескольких тысяч. Также важно учитывать, что многие курсы и вебинары имеют ограниченный срок действия, поэтому лучше успеть записаться заранее.

Онлайн-курсы и вебинары могут быть как платными, так и бесплатными. В зависимости от тематики и формата обучения стоимость может варьироваться от нескольких сотен рублей до нескольких тысяч. Также важно учитывать, что многие курсы и вебинары имеют ограниченный срок действия, поэтому лучше успеть записаться заранее.

Онлайн-курсы и вебинары могут быть как платными, так и бесплатными. В зависимости от тематики и формата обучения стоимость может варьироваться от нескольких сотен рублей до нескольких тысяч. Также важно учитывать, что многие курсы и вебинары имеют ограниченный срок действия, поэтому лучше успеть записаться заранее.



ТРЕНДЫ В ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИИ: ОТ YOUTUBE ДО НЕЙРОСЕТЕЙ

Тренд онлайн-образования — это не просто доступ к информации, а изменение парадигмы обучения. Мы наблюдаем переход от пассивного потребления контента к активному взаимодействию с образовательными ресурсами. Это проявляется в росте популярности MOOCs, интерактивных курсов и персонализированных образовательных программ. Ключевые тренды включают:

- Персонализация обучения: использование искусственного интеллекта для адаптации контента под потребности каждого учащегося.
- Микрообучение: короткие, сфокусированные уроки, интегрированные в повседневную жизнь.
- Геймификация: использование игровых механик для повышения мотивации и вовлеченности.
- Смешанное обучение: комбинация онлайн-курсов с традиционными очными занятиями.
- Развитие навыков будущего: акцент на обучение критическому мышлению, креативности и эмоциональному интеллекту.

Эти тренды формируют будущее образования, делая его более доступным, гибким и ориентированным на индивидуальные потребности учащихся.

Онлайн-образование продолжает развиваться, предлагая новые возможности для приобретения знаний и навыков. Ключевые тренды включают:

- Персонализация обучения: использование искусственного интеллекта для адаптации контента под потребности каждого учащегося.
- Микрообучение: короткие, сфокусированные уроки, интегрированные в повседневную жизнь.
- Геймификация: использование игровых механик для повышения мотивации и вовлеченности.
- Смешанное обучение: комбинация онлайн-курсов с традиционными очными занятиями.
- Развитие навыков будущего: акцент на обучение критическому мышлению, креативности и эмоциональному интеллекту.

«Онлайн-образование — это не просто доступ к информации, а изменение парадигмы обучения. Мы наблюдаем переход от пассивного потребления контента к активному взаимодействию с образовательными ресурсами. Ключевые тренды включают: персонализацию обучения, микрообучение, геймификацию, смешанное обучение и развитие навыков будущего.»



Важным трендом является использование искусственного интеллекта для персонализации обучения. Алгоритмы анализируют поведение учащихся, выявляют пробелы в знаниях и предлагают индивидуальные рекомендации по курсам и материалам. Это позволяет повысить эффективность обучения и сократить время на освоение материала. Другим значительным трендом является развитие виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) в образовании. Эти технологии позволяют создавать иммерсивные образовательные среды, где учащиеся могут взаимодействовать с виртуальными объектами и персонажами, что значительно улучшает понимание сложных концепций.

Таким образом, онлайн-образование продолжает развиваться, предлагая новые возможности для приобретения знаний и навыков. Ключевые тренды включают:

Персонализация обучения, микрообучение, геймификацию, смешанное обучение и развитие навыков будущего. Эти тренды формируют будущее образования, делая его более доступным, гибким и ориентированным на индивидуальные потребности учащихся.

Онлайн-образование продолжает развиваться, предлагая новые возможности для приобретения знаний и навыков. Ключевые тренды включают: персонализацию обучения, микрообучение, геймификацию, смешанное обучение и развитие навыков будущего. Эти тренды формируют будущее образования, делая его более доступным, гибким и ориентированным на индивидуальные потребности учащихся.

УРОВНИ ПОПУЛЯРНОСТИ ПЛАТНЫХ И БЕСПЛАТНЫХ КУРСОВ (ЯНУАРИЙ 2017 – ОКТЯБРЬ 2024)



ИСТОЧНИК: YANCO FINANCE

© 2024 Yanco Finance. Все права защищены. Данная диаграмма является частью отчета о состоянии рынка онлайн-образования. Данные могут отличаться от фактических из-за задержек в отчетности.

РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМ КОММУНИКАЦИОННЫХ СЕРВИСОВ

СУБСИДИРОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ СЕРВИСОВ ДЛЯ СЕМЕЙ С НИЗКИМ ДОСТАТКОМ

Существует потребность в предоставлении субсидий на оплату услуг связи для семей с низким доходом. Субсидии могут предоставляться в виде скидок на оплату услуг связи, а также в виде предоставления услуг связи бесплатно.

Субсидии могут предоставляться в виде скидок на оплату услуг связи, а также в виде предоставления услуг связи бесплатно.

ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТА

Существует потребность в предоставлении субсидий на оплату услуг связи для детей с низким доходом.

Существует потребность в предоставлении субсидий на оплату услуг связи для детей с низким доходом.

Существует потребность в предоставлении субсидий на оплату услуг связи для детей с низким доходом.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ И ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАНИЯ И ПОЛЧЕНИЯ

Существует потребность в предоставлении субсидий на оплату услуг связи для детей с низким доходом.

07

ЗАКЛЮЧЕНИЕ



ИИО Ростелеком

Почтовый адрес: 115172, Российская Федерация,
Москва, ул. Гонимарная, д. 30, стр. 1.

Телефон: +7 (499) 889 82 83

E-mail: csi@rt.ru

Web: <https://www.comcast.ru/>