Темы проектов по информатике

1. Internet – игрушка, помощник или враг?
2. MS PowerPoint – область применения и скрытые возможности.
3. Алгоритм – модель деятельности
4. Аппаратные и программные средства для разработки презентаций.
5. Безопасный Интернет дома.
6. Будущее компьютеров
7. Виды информационных технологий.
8. Визитная карточка.
9. Влияние компьютера на здоровье человека.
10. Возможности и перспективы развития компьютерной графики.
11. Война ПК и книги.
12. Выбери ПК.
13. Выполнение геометрических построений в системе компьютерного черчения КОМПАС.
14. Дисплеи, их эволюция, направления развития.
15. Жизненный цикл программных систем.
16. Зрительные иллюзии.
17. Измерение информации.
18. Информационно-комуникационные технологии в киноиндустрии. Создание фильма «Аватар».
19. Исторический ракурс: от абака до персонального компьютера
20. История Операционных Систем для персонального компьютера (сравнение старых и новых версий).
21. История хранения информации
22. Как стать WEB-дизайнером.
23. Как украсть информацию?
24. Клавиатура. История развития.
25. Клиентские программы для работы с электронной почтой. Особенности их использования и конфигурирования.
26. Компьютерная графика.
27. Компьютерная революция: социальные перспективы и последствия.  
    Компьютерный сленг.
28. Кто владеет информацией, тот владеет миром.
29. Лучшие информационные ресурсы мира.
30. Мир компьютерного дизайна
31. Мои любимые компьютерные программы
32. Мультимедиасистемы. Компьютер и видео.
33. Мультимедиасистемы. Компьютер и музыка.
34. О гиперссылке.
35. Образовательные ресурсы сети Internet.
36. Досуговые ресурсы сети Internet.
37. Полезные программы для Вашего компьютера.
38. Разнообразные способы кодирования информации.
39. Роль компьютерных игр в жизни учащихся.
40. Россия и Интернет
41. Современные накопители информации, используемые в вычислительной технике.
42. Дисплеи, их эволюция, направления развития.
43. Печатающие устройства, их эволюция, направления развития.
44. Сканеры и программная поддержка их работы.
45. Средства ввода и вывода звуковой информации.
46. История формирования всемирной сети Internet. Современная статистика Internet.
47. Структура Internet. Руководящие органы и стандарты Internet.
48. Каналы связи и способы доступа в Internet.
49. Модемы и протоколы обмена.
50. Оборудование и цифровые технологии доступа в Internet.
51. Создание анимации» (на свободную тему) в программе Macromedia Flash
52. Создание стиля оформления доклада
53. Технологии в облаках.
54. Технология обработки текстовой информации.
55. Файлы и файловая система
56. Хранение информации
57. Двоичное кодирование информации.
58. Эволюция ЭВМ
59. Электронные учебники по выбранным темам.
60. Язык компьютера и человека.