

УДК 377.5

## ФОРМИРОВАНИЕ ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ И СПЕЦИАЛИСТОВ ПО РЕКЛАМЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Данилькевич А.В.

ФГБОУ ВПО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет»,  
Волгоград, e-mail: danilkevich@list.ru

В статье проанализированы и определены особенности формирования готовности студентов эстетико-гуманитарного направления к использованию мультимедийных технологий в будущей профессиональной деятельности. Произведен анализ областей применения мультимедийных технологий и основных подходов к обучению данной технологии. Выявлена сущность готовности к использованию мультимедийных технологий в профессиональной деятельности, даны ее определение и критерии сформированности, составляющими которой названы когнитивная, инструментальная и рефлексивно-творческая. Формирование готовности происходит через последовательность уровней становления, характеристика которых представлена автором статьи в форме таблицы. Описан процесс обучения мультимедийным технологиям студентов в курсах информатических дисциплин, который будет опираться на модель формирования готовности, определяющую логику этапов формирования: профессионально-мотивационный; профессионально-деятельностный и профессионально-организационный. Представлена модель методики обучения мультимедийным технологиям студентов эстетико-гуманитарного направления, в основу которой положен художественно-творческий подход. Приведен анализ опытно-экспериментальной работы по внедрению разработанной методики.

**Ключевые слова:** специалист эстетико-гуманитарного направления, дизайнер, специалист по рекламе, мультимедийные технологии, системы мультимедиа

## FORMATION OF READINESS OF FUTURE DESIGNERS AND EXPERT IN ADVERTISING TO USE MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL ACTIVITY

Danilkevich A.V.

Volgograd state social-pedagogical university, Volgograd, e-mail: danilkevich@list.ru

In the article was analyzed and identified characteristics of the formation readiness of students aesthetic and humanities speciality to use multimedia technology in the future professional activity. Analyses of applications in the multimedia technologies and the main approaches to learning the technology. Reveals the essence of readiness for use multimedia technology in professional work, given its definition and criteria of formation, components of which are called cognitive, instrumental, reflexive and creative, the formation of which is a sequence levels of its establishment represented by the author in the form of tables. Describes the process of learning multimedia technology students in the courses of IT disciplines, which will be based on the model of the readiness of defining logic stages formation: professional and motivational, professional-activity and professional-organization. The model of teaching methods multimedia technologies students aesthetic and humanitarian speciality work is grounded in the artistic and creative. Offered the analysis of the experimental work on implementation of the developed technique.

**Keywords:** specialist in the aesthetic-humanitarian area, designer, expert in advertizing, multimedia technologies, systems of multimedia

В условиях становления информационного общества, стремительного развития современной информационной среды востребованы специалисты с высоким уровнем сформированности информационной культуры и компетентности [7, 8]. Информационные технологии активно проникают во все сферы прикладной и профессиональной деятельности человека, организуя и поддерживая его труд, при этом их изучение и использование становится неотъемлемым атрибутом профессиональной пригодности в современном обществе. Одно из наиболее бурно развивающихся направлений информационных технологий, активно используемых в условиях становления информационного общества, – мультимедийные технологии (ММТ).

Опираясь на исследования Шаркова Ф.И. [9], Роберт И.В. [6], Воган Т. [1]

и др., под ММТ понимаются технологии представления различных видов информации в цифровом виде (текст, графика, фото, анимация, звук, видео), объединенных в единый контейнер (проект, продукт), реализуемых в интерактивном режиме средствами взаимодействия с пользователем (элементы управления, навигации, поиска и др.).

Сегодня ММТ внедряются практически во все сферы жизнедеятельности общества – создание продуктов для систем массовой информации и коммуникации; визуализация объектов глобального информационного пространства; развитие электронной демократии, электронных услуг, информационных рынков; нарастание информационного обмена посредством электронных социальных сетей и др. Это обуславливает востребованность специалистов, владеющих технологиями и система-

ми мультимедиа в области эстетико-гуманитарного направления, например, таких как дизайнеры, специалисты по рекламе, связям с общественностью и др. Такие специалисты непосредственно связаны с включением ММТ в область искусства и культуры, визуализации, теле- и кинорежиссуры, эстетического воплощения и творчества; владеют средствами проектирования визуального коммерческого продукта и выступают как разработчики и проектировщики мультимедийных (ММ) приложений и проектов, информационных систем, систем коммуникации (телевидение, радио и интернет) и связи, деловой и компьютерной графики, графического дизайна, электронной коммерции и т.п. В связи с этим актуальным представляется углубление изучения ММТ в курсах информатических дисциплин при подготовке будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления, в частности, на уровне среднего профессионального образования (СПО), т.е. формирование их целостной готовности к использованию ММТ как одной из ключевых компетенций, составляющих информационную компетентность специалиста.

В широком контексте жанровых направлений области применения ММТ выделим наиболее интенсивно развивающиеся:

- область науки: моделирующие программы (например, создающие виртуальную имитацию исследуемого объекта), формирование базы знаний (мультимедийные библиотеки и каталоги, банки данных и знаний, системы поиска информации); системы представления информации (презентации и т.д.) [2];

- область экономики: оформление и представление идей, исследований, проектов и т.д.;

- область образования [5]: обучающие программы (в том числе интеллектуальные и деловые игры; программы, имитирующие конкретные условия деятельности в виртуальном режиме); системы отображения информации в учебном процессе; системы контроля знаний; электронные учебные пособия;

- область визуального искусства и культуры (эстетического восприятия): графика, дизайн, театральные постановки, интерактивные музеи и т.д.;

- область индустрии развлечений: интерактивное телевидение, компьютерные игры и т.д.;

- область средств массовой коммуникации: интернет-технологии, реклама и т.д.

Все это дает повод рассматривать возникновение ММТ как начало новой эры развития средств хранения, передачи

и представления информации по масштабу, аналогичному изобретению книгопечатания, радио и телевидения. ММТ действительно начинают представлять своеобразную альтернативу традиционным письменным формам смысловой фиксации [3], одновременно отображая общий процесс «эскалации» развития различных видов информации и их представления в цифровом виде в последние десятилетия [6]. ММТ становятся незаменимым авторским инструментом продвижения гипермедиа видеоискусства, музыки, графики, мультипликационной анимации средствами интерактивности [3]. С помощью программных и технических средств автор создает собственные рисунки, фотографирует, производит обработку фотоснимков, генерирует посредством компьютерной графики изображения, что впоследствии может привести к появлению, например, новой изобразительной техники, привнесенной в визуальное искусство. Так, в контексте постмодернизма складывается направление Net-арта (искусство в сети интернет) с использованием инсталляций, звуковых визуализаций и т.д., а развитие видео- и телеиндустрии привело к рождению новых жанров, ранее не существовавших: саундтреки, реклама, трейлеры, хэппининги и др.

Характеризуя исследования в области ММТ, выделим следующие основные направления:

- 1) технологическое, связанное исключительно с программно-технической базой ММТ, её разработкой, экспертной оценкой и др.;

- 2) искусствоведческое, оценивающее ММТ как вид творческой деятельности, раскрывающий особенности композиционного решения, дизайна, жанровой направленности, психологии восприятия аудиторией мультимедийного проекта. Специфическим в этом направлении является культурологический контекст как осмысление роли и места ММТ в современном обществе, его культуре, специфике воздействия на личность [10]; формировании в сознании человека определенного имиджа (в том числе идеологически ориентированного), картины мира и системы ценностей;

- 3) прикладное, предполагающее исследование реализации ММТ в профессиональных областях телевидения, рекламы, интернета, массового искусства, медицины, библиотечного дела, образования, полиграфии и т.д. [4]; в контексте современных маркетинговых и экономических стратегий, реализации готового коммерческого продукта, связанного с такими востребованными жанрами, как компьютерные игры,

мультимедийные приложения, аудио- и видеоролики и т.д.

Таким образом, для специальностей эстетико-гуманитарного направления характерен художественно-творческий подход к пониманию роли и потенциала использования ММТ в профессиональной деятельности. ММТ рассматривается как новая эра развития средств хранения, передачи и представления информации; феномен современной культуры и творчества, обусловленный новыми потенциальными возможностями художественного языка; новый авторский инструмент разработки арт-объектов. Данный подход положен в основу разработки методики обучения ММТ будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления (дизайнер и специалист по рекламе) в системе СПО в отличие от традиционно доминирующей в существующей образовательной практике сугубо технико-технологического подхода к обучению ММТ.

Анализ различных подходов к пониманию профессиональной деятельности (В.В. Волков, Н.В. Кузьмина, А.И. Мищенко, А.И. Пискунов, В.А. Слостенин, Л.Д. Рудакова, А.И. Щербаков и др.), го-

товности к использованию ММТ (Г.И. Белозерова, Е.В. Данильчук, А.В. Головенко и др.), анализ педагогической практики позволили *рассматривать готовность к использованию ММТ в профессиональной деятельности будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления в СПО* как одну из приоритетных целей их подготовки, представляющую собой систему профессионально и личностно значимых мотивов, знаний, умений и опыта, которая включает когнитивную (освоение знаний в области ММТ), инструментальную (владение техникой и технологией ММТ), рефлексивно-творческую (проявление художественно-творческого подхода при проектировании и создании профессиональных ММ продуктов) составляющие.

Готовность к использованию ММТ в профессиональной деятельности будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления формируется через последовательность уровней ее становления: низкий, средний и высокий. Каждый уровень определяется в соответствии со степенью сформированности конкретных составляющих готовности (см. таблица).

Характеристики уровней готовности

Уровень	Когнитивная	Инструментальная	Рефлексивно-творческая
Низкий	Фрагментарное представление об ММТ	Владение ММТ как «пользователь»	Создание ММ продукта как коллекции образцов мультимедийных элементов
Средний	Общее представление об ММТ	Владение ММТ как «разработчик»	Создание ММ продукта через использование шаблонов и на основе технического задания
Высокий	Интегративное представление об ММТ	Владение ММТ как «автор»	Создание индивидуального ММ продукта через художественно-творческое видение

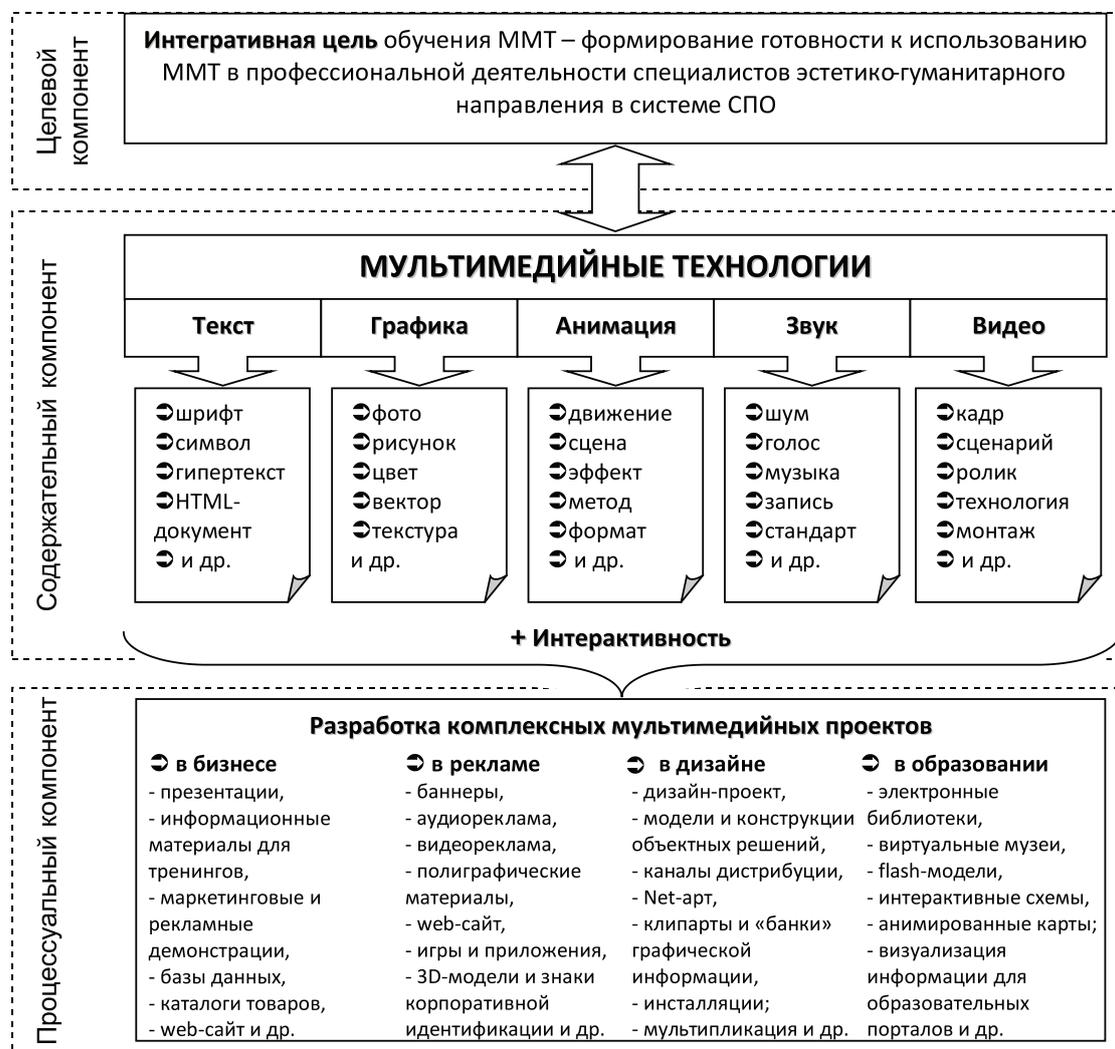
Диагностика сформированности уровней искомой готовности у студентов проводилась в исследовании на основе анализа результатов учебной деятельности: тестирований; выполнения локальных мультимедийных проектов; анализа созданного студентами электронного портфолио (представление результатов разработки и проектирования мультимедийных элементов, проектов и материалов на всех этапах обучения ММТ); индивидуальных отчетов по учебной и производственной практикам; наблюдения за учебной деятельностью студентов на всех этапах, обобщения экспертных оценок (характеристики, отзывы руководителей практик) и критериев оценивания комплексного мультимедийного проекта (информационная насыщенность; разнообразие визуального контента; технико-технологическая грамотность выполнения проекта; эргономическая целесообразность использо-

вания ММ элементов; эстетика представления ММ элементов; оригинальность дизайна ММ элементов, контента и интерактивности).

Обучение ММТ студентов в курсах информатических дисциплин будет опираться на модель формирования готовности, определяющую логику этапов формирования: профессионально-мотивационный (формирование навыков и представлений о разработке мультимедийных элементов; освоение аппаратного и программного обеспечения ММТ; освоение основ эргономики и композиции для разработки ММТ; развитие художественного, эстетического вкуса и основ визуальной культуры в области ММТ); профессионально-деятельностный (формирование представлений о разработке ММТ, изучение аппаратного и программного обеспечения, основ эргономики и эстетики для разработки ММТ, развитие художественного вкуса в области

визуализации ММТ); профессионально-организационный (формирование опыта работы над интегрированным ММ проектом в составе команды разработчиков; развитие профессиональных навыков управления и администрирования ММ проекта; фор-

мирование опыта рефлексивно-творческой деятельности при разработке ММ-проекта развитие творческих качеств; освоение морально-этических, правовых норм информационной деятельности при организации работы над ММ-проектом).



*Модель методики обучения мультимедийным технологиям студентов эстетико-гуманитарного направления*

Нами определены *компоненты методики обучения ММТ* будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления (рисунок):

**Целевой компонент:** интегративная цель обучения – формирование готовности к использованию ММТ в профессиональной деятельности специалистов эстетико-гуманитарного направления в системе СПО;

**Содержательный компонент:** содержание обучения ММТ модернизировано в соответствии с ММ элементами (текст, графика, анимация, звук, видео, интерактивность):

- работа с текстом (изучаются вопросы обработки, представления, композиции и эргономики текстовой информации и т.п.);

- работа с графикой (изучаются вопросы техники и технологии фотографического процесса; проектирования и разработки материалов для полиграфической печати; разработки элементов для web-приложений; техника построения и композиционного наполнения изображений; визуализация и т.п.);

- работа с анимацией (изучаются вопросы создания материалов для электрон-

ных средств массовой коммуникации; с учетом психологических основ восприятия и представления информации и т.п.);

- работа со звуком (изучаются вопросы использования звукошумовых эффектов в массовом сообщении; технологии музыкальной аранжировки; создания психологического и эмоционального настроения для улучшения восприятия визуальных образов и т.п.);

- работа с видео (изучаются вопросы режиссуры и сценария видеоролика; технологий видеомонтажа и операторского искусства; композиции кадра; монтажа и обработки видео в соответствии со сценарным планом и т.п.) и представлено следующими содержательными блоками:

1. Традиционные курсы «Информатика» и междисциплинарный информатический курс «Основы проектной компьютерной графики и мультимедиа».

2. Специально разработанные авторские элективные курсы: «Текст в рекламе»; «Фотографика»; «Реклама в средствах массовой информации» и др.

3. Интеграция информатического содержания по ММТ в курсы специальной подготовки студентов: «Информационное обеспечение профессиональной деятельности», «Дизайн и рекламные технологии»; «Проектирование рекламного продукта»; «Видеореклама» и др.

*Процессуальный компонент:* процесс обучения ММТ реализуется через выполнение студентами комплексного интегративного мультимедийного проекта в областях, наиболее востребованных современной экономической ситуацией и активно использующих ММТ: бизнес, реклама, дизайн и образование.

На разных этапах формирования готовности изучаются следующие мультимедийные системы:

- на профессионально-мотивационном: текстовый и табличный процессоры, СУБД и редактор презентаций офисного пакета Microsoft Office (Word, Excel, Access, Power Point), вложенный графический пакет векторной графики (панель рисования); графический пакет растровой графики Paint; браузеры (Internet Explorer, Opera, Safari и др.); мультимедийные проигрыватели: Widows Media Player, Media Player Classic, Flash Player и др.; Adobe Reader; DirectX, Abby FineReader и т.д.

- на профессионально-деятельностном: процессор презентационной графики Microsoft Publisher; издательские системы: Corel DRAW, Adobe Illustrator, Page Maker и др.; графические пакеты Adobe Photoshop,

Adobe ImageReady, Corel Image и др.; системы инкапсулированной графики и анимации: Adobe Flash, Animation Studio и др.; системы аудиозаписи: Звукзапись, Sound Forge, Audacity и др.; системы видеобработки и монтажа: Adobe PremierePRO, Sony Vegas Pro, Corel Video и др.; программы моделирования среды, трехмерного моделирования, мультипликации, визуальных эффектов: MAXON Cinema Studio, MAYA, ArchiCAD и др.

- профессионально-организационном: системы композитинга: Nero Burning, Dream Weaver и др.; системы видеобработки и монтажа: Pinnacle Studio, AndroMedia Video Editor и др.; программы моделирования среды, трехмерного моделирования, мультипликации, визуальных эффектов: PRO100, AllPlan, Adobe After Effects, Autodesk 3ds MAX и др.

Эксперимент по апробации данной методики проводился в ходе подготовки студентов – будущих специалистов эстетико-гуманитарного направления: студенты специальностей 070602 «Дизайн» (по отраслям) и 032401 «Реклама» проводился на базе ГБОУ СПО «Волгоградский технологический колледж» на кафедре «Дизайн» и студенты специальности 070602 «Дизайн» (по отраслям) на базе НОУ ВПО «Волгоградский институт бизнеса» (колледж) в период с 2009 по 2012 гг. На каждом из этапов формирования готовности осуществлялась оценка уровня сформированности готовности студентов эстетико-гуманитарного направления к использованию ММТ в будущей профессиональной деятельности.

Проведенный анализ опытно-экспериментальной работы по внедрению разработанной методики показал, что высокого уровня профессиональной компетентности владения ММТ достигают уже более трети всех выпускников, при этом более 40% выпускников по собственному желанию выполняют дипломную работу с разработкой мультимедийных продуктов (web-сайт, flash-презентацию, анимационный или видеоролик и др.), в которой для решения поставленной задачи самостоятельно выбирают способ проектирования, разработки и реализации рекламного или дизайн-проекта с использованием ММТ, выполняют мультимедийную презентацию по этапам защиты дипломного проекта, а также представляют цифровое портфолио, формируемое в течение всего процесса обучения, что также позволяет сделать вывод об эффективности разработанной методики.

### Список литературы

1. Воган Т. Руководство по созданию мультимедийных проектов. – М.: НТ Пресс, 2007. – 520 с.
2. Данильчук Е.В. Методическая система формирования информационной культуры будущего педагога: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – М., 2003. – 28 с.
3. Дворко Н.И., Иоскевич Я.Б., Познин В.Ф. Мультимедиа: творчество, техника, технология. – СПб.: СПбГУП, 2005. – 340 с.
4. Малкина Е. В. Дидактическая система обучения технологии мультимедиа студентов-математиков в классическом университете: дис. ... канд. пед. наук. – Н. Новгород: НГУ, 2005. – 189 с.
5. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 264 с.
6. Роберт И.В., Самойленко П.И. Информационные технологии в науке и образовании: учеб. пособие для студ. пед. вузов. – М.: Изд-во МГПУ, 1998. – 178 с.
7. ФГОС СПО третьего поколения по специальности 031601 «Реклама» [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.edu.ru/dbmon/mo/Data/d\\_10/prm707-1.pdf](http://www.edu.ru/dbmon/mo/Data/d_10/prm707-1.pdf) (дата обращения: 24.06.2013).
8. ФГОС СПО третьего поколения по специальности 072501 «Дизайн (по отраслям)» [Электронный ресурс]. – URL: <http://window.edu.ru/resource/352/75352> (дата обращения: 24.06.2013).
9. Шарков Ф.И., Гостенина В.И. Разработка и технологии производства рекламного продукта. – М.: Дашков и Ко, 2007. – 340 с.
10. Шлыкova О.В. Культура мультимедиа: учеб. пособие для студ. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 с.

### References

1. Vogan T. Guide to creation of multimedia projects. M.: NT Press, 2007. 520 p.
2. Danilchuk E.V. Methodical system of formation of the information culture of the future teacher: abstract of dissertation of the doctor of pedagogics. Moscow. 2003. 28 p.

3. Dvorko N.I., Ioskevich Ya.B., Poznin V.F. Multimedia: creativity, equipment, technology. SPb.: SPbSUP, 2005. 340 p.

4. Malkina E. V. Didactic system of teaching multimedia technologies of the students-mathematicians in the classic university: dissertation of the candidate of pedagogics. N. Novgorod: NGU, 2005. 189 p.

5. Polat E.S. New pedagogical and information technologies in the system of education: textbook / E.S. Polat, M.Yu. 5. Bukharkina, M.V. Moiseyeva, A.E. Petrov. M.: Publishing center «Akademiya», 2001. 264 p.

6. Robert I. V., Samoilenko P. I. Information technologies in science and education: textbook for students of pedagogical higher schools. M.: Publishing house of MGPU, 1998. 178 p.

7. FGOS SPO of the third generation in specialty 031601 «Advertisment» [Electronic resource]. URL: [http://www.edu.ru/dbmon/mo/Data/d\\_10/prm707-1.pdf](http://www.edu.ru/dbmon/mo/Data/d_10/prm707-1.pdf) (date of viewing: 24.06.2013).

8. FGOS SPO of the third generation in specialty 072501 «Design (on branches)» [Electronic resource]. URL: <http://window.edu.ru/resource/352/75352> (date of viewing: 24.06.2013).

9. Sharkov F.I. Gostenina V.I. Development and production technologies of an advertizing product. M: Dashkov and Co, 2007. 340 p.

10. Shlykova O. V. Multimedia culture: textbook for students. M.: FAIR-PRESS, 2004. 415 p.

### Рецензенты:

Смыковская Т.К., д.п.н., профессор, декан факультета математики, информатики и физики, ФГБОУ ВПО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», г. Волгоград;

Петрова Т.М., д.п.н., профессор кафедры теории и методики обучения математике и информатике, ФГБОУ ВПО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», г. Волгоград.

Работа поступила в редакцию 11.07.2013.