

ЕТАПИ МЕТОДИКИ ТА ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО НАВЧАЛЬНОГО ВИДАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ «ТЕОРІЯ КОЛЬОРУ»

*Хорошевська І.О., к.е.н., доцент, кафедра КСiТ ХНЕУ ім. С. Кузнеця
Глебов В.О., магістр 1 року навчання, кафедра КСiТ ХНЕУ ім. С. Кузнеця*

В наш час популярність електронних мультимедійних видань значно зросла. Зумовлено це тим, що насамперед вони зберігають в собі не тільки всі можливості звичайних книг, але й включають в себе різні мультимедійні компоненти, зокрема інтерактивні елементи. Серед великої різноманітності такого роду видань, значну кількість займають видання навчального характеру, які сприяють більш детальному, цікавому та поглибленому вивченню конкретної предметної області, забезпечують придбання та розвиток багатьох компетентностей. Найбільш популярними є мультимедійні посібники, які є новою формою навчання дітей, школярів, студентів, аспірантів, викладачів і людей, які просто хочуть розширити свій кругозір.

Мета даного дослідження полягає у виділенні етапів методики та визначенні особливостей процесу розробки мультимедійного навчального видання з дисципліни «Теорія кольору».

Створення мультимедійного видання – процес складний та трудомісткий, реалізація якого потребує врахування багатьох чинників впливу в рамках чіткої послідовності етапів, представлених у вигляді методики. Що стосується вже існуючих методик створення видань, то серед існуючих досить цікавими є [1–3]. Однак, ці методики орієнтовані на формування елементного складу мультимедійних видань, виходячи з жорсткої орієнтації на специфіку предметної області. Це накладає певні обмеження на структурні і змістовні елементи та дизайн видання. Їх адаптація під іншу предметну область вимагає великих змін та витрат. Все це свідчить про необхідність розробки нової, більш універсальної і якісної методики, яка повинна надавати рекомендації стосовно вибору структурних і змістовних елементів видання та його дизайну.

Пропонована методика може містити такі етапи: 1) формування множини критеріїв оцінки якості мультимедійного навчального видання (змістовні, технологічні, дидактичні, ергономічні тощо); 2) формування множини структурних елементів; 3) аналіз доцільності включення структурних елементів за критеріями якості; 4) побудова графу взаємодії та взаємовпливу структурних елементів; 5) оцінка ефективності реалізації мультимедійного видання у певному дизайнерському стилі; 6) обґрунтування вибору середовища розробки; 7) програмна реалізація та тестування. Реалізація запропонованих етапів надасть можливість для прийняття аргументованого рішення стосовно вибору найбільш важливих структурних елементів розроблюваного мультимедійного видання, його дизайнерського рішення та доцільного середовища розробки.

Для забезпечення реалізації даних етапів слід виділити особливості, які необхідно враховувати при розробці мультимедійного навчального видання.

Насамперед, слід проаналізувати існуючі тенденції, провести аналіз аналогів видань, виявити та дослідити існуючі методики, методи, підходи, технології до процесу їх створення. Безумовно, слід провести аналіз цільової аудиторії, виявити їх сподівання та потреби. Це дозволить надати більш цікаву і корисну інформацію, допоможе окреслити коло інтерактивних розвиваючих і тематичних ігрових елементів, які раціонально розробити та вбудувати в навчальне видання. Так, наприклад, розроблюване видання буде орієнтоване на студентів та викладачів вищих навчальних закладів в яких вивчається дисципліна «Теорія кольору», зокрема така дисципліна вивчається студентами кафедри КСіТ ХНЕУ ім. Семена Кузнеця. Таке мультимедійне видання може використовуватися для самостійного вивчення студентами розділів дисципліни, виконання інтерактивних завдань та тестування, а також викладачами, які можуть демонструвати матеріал видання на лекціях, лабораторних заняттях.

Важливою особливістю також є підбір контенту, тому виходячи з тематики, необхідно підбирати інформацію відповідно до програми навчальної дисципліни. Наприклад, в якості тем в мультимедійне видання можуть бути включені наступні теми у вигляді окремих розділів: «Основні поняття теорії кольору», «Гармонія колірних сполучень», «Адитивні та субтрактивні системи цифрового представлення кольору» і т.д. В процесі розробки необхідно дотримуватися чіткої структуризації процесу подачі розділів, мати зрозумілу систему навігації і керування. Важливо також враховувати, що дизайн всього видання має бути виконаний в сучасному дизайнерському стилі.

Для створення мультимедійного навчального видання може бути використане таке програмне забезпечення як: AutoPlay Media Studio та Adobe Captivate або їх комплексне використання. Adobe Captivate добре підійде для створення інтерактивних тестів, активних відеосимуляцій та ігрових блоків, так як має в своєму арсеналі багато інтерактивних можливостей для їх створення.

Розроблене за наведеними етапами з урахуванням описаних особливостей мультимедійне навчальне видання з дисципліни «Теорія кольору» забезпечить його відповідність змістовному наповненню навчальної програми, надасть можливість для побудови студентом власної траєкторії навчання, забезпечить комплексність подання інформації, навчання на основі відеосимуляцій та інтерактивних завдань, перевірку рівня отриманих знань на основі тестування.

Список літератури:

1. Бондар, І. О. Методика створення мультимедійного навчального комплексу з інформатики для глухонімих [Текст]: зб. наук. ст. / І. О. Бондар, Н. О. Павленко // Системи обробки інформації. – 2014. – № 1 (117) – С. 244–250.
2. Пушкар, О. І. Моделювання структурної побудови електронного журналу ігрового спрямування [Текст]: зб. наук. ст. / О. І. Пушкар, І. О. Бондар // Системи обробки інформації. – 2017. – № 2 (148). – С. 237–241.
3. Бондар, І. О. Завдання процесу розробки мультимедійного навчального видання з графічного дизайну [Текст]: Тез. докл. 2-й Междун. научн.-техн. конф. / І. О. Бондар, А. С. Грабова // Полиграфические, мультимедийные и web-технологии. – Х.: ХНУРЭ, 2017. Т. 1. – С. 125–126.