

Т. В. Ашутова
(Мурманск)

КОНСТРУИРОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНИКА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В работе анализируется исследовательский опыт становления профессиональной деятельности с позиций компетентностного подхода, приводится описание особенностей разработанного автором электронного учебника и практика его внедрения в образовательный процесс

В современных условиях важнейшей задачей профессионально-педагогических вузов становится выпуск специалистов, профессионально компетентных в области графического дизайна. Педагоги-дизайнеры, профессионально ориентирующиеся в области графического дизайна, широко востребованы в настоящее время: растет потребность в рекламе, web-представительствах, фирменном стиле и т.д.

В связи с развитием компьютерных технологий и высоким уровнем конкуренции в этой области значительно повысились требования к качеству выполняемых заказов, к их функциональности и эстетическим чертам, а следовательно, и к профессионализму самих дизайнеров. Поэтому особую важность приобретает качество профессиональной подготовки будущих специалистов в этой области.

Современная практика дизайнерского образования обнаруживает противоречие между возросшей необходимостью подготовки компетентных специалистов в области графического дизайна и отсутствием необходимого методического обеспечения образовательного процесса, особенно такой значимой его части, как учебник, который должен отвечать требованиям современных образовательных стандартов.

В соответствии с государственными образовательными стандартами третьего поколения подготовка в настоящее время направлена на формирование совокупности профессиональных компетенций, позволяющих эффективно решать задачи профессиональной деятельности различного уровня [2].

В настоящее время в педагогической науке и практике активно разрабатываются теоретические основы содержания профессиональных компетенций в различных областях профессиональной подготовки (А. М. Аронов, В. И. Байденко, В. А. Болотов, И. А. Зимняя, А. И. Сурыгин, Г. В. Суходольский, Е. Г. Смирнова, А. К. Маркова,

Дж. Равен, А. В. Хуторской, П. Г. Щедровицкий и др.). В значительно меньшей степени осуществляется работа над учебниками, соответствующими целям процесса формирования профессиональных компетенций специалиста в области графического дизайна [4, 5].

Важным аспектом проблемы разработки современных учебников является проблема проектирования электронных учебников, значимость которых особенно велика в условиях интенсивного развития и внедрения в педагогическую практику мультимедийных средств и информационных технологий обучения.

В нашей стране разработкой электронных учебников активно занимаются с начала 90-х годов 20 века, и на современном отечественном рынке образовательной литературы уже существуют электронные образовательные ресурсы, подготовленные разными объединениями специалистов.

Электронные учебники классифицируются по разным основаниям: по наличию интерактивности; по доступности; по системе, в которой разработан учебник, и другим [6]. Наиболее принципиальными критериями в классификации на сегодняшний день считаются доступность и *форма представления* (структурирования) материала.

По *форме представления* материала все электронные учебники можно разделить на четыре типа:

1. «Текстовый документ» – представляет собой простейший электронный учебник. Это может быть как электронная (отсканированная) версия бумажного учебника, так и самостоятельная разработка. Электронный учебник типа «текстовый документ» – это базовый тип электронных учебников, в процессе обучения его можно применять только как вспомогательный материал, однако такое электронное пособие может подготовить опытный преподаватель.

2. Электронный учебник типа «электронная книга» – это сверстаный «текстовый документ», в который добавлены простейшие элементы навигации: гиперссылки, закладки, оглавление. Данный тип наиболее распространен, и именно его в литературе называют электронным учебником. Чаще всего встречаются электронные книги в форматах html, pdf.

3. «Мультимедийный электронный учебник» представляет собой более сложную структуру. Он может обладать собственной оболочкой, нелинейной структурой, видео- и аудиоматериалами. В нем могут присутствовать интерактивные элементы, адаптирующие представленный материал в соответствии с уровнем подготовки обучающегося.

Такой тип электронного учебника позволяет в полной мере реализовать все возможности современных технологий для повышения эффективности и оптимизации учебного процесса. Разработка такого электронного учебника, естественно, требует высокой профессиональной подготовки авторов.

4. Электронный учебник типа «Электронный курс» обычно создается с использованием систем дистанционного обучения. Электронный учебник в отличие от предыдущих типов может обладать дополнительными модулями: игровыми, справочными, развлекательными. В структуре такого учебника присутствуют различные форумы для коммуникации в группе, между обучающимися и преподавателем. «Электронный курс» обладает обязательной системой проверки знаний в течение всего процесса обучения.

В контексте рассматриваемой проблемы нами были проанализированы электронные учебники, ориентированные на область графического дизайна. При этом мы исходили из соответствия содержания и методического обеспечения учебника целям и задачам компетентностного подхода.

Большинство рассмотренных нами учебников построены по принципу модульности и ветвления.

Каждый модуль связан гиперссылками с другими модулями так, чтобы у пользователя был выбор перехода в любой другой модуль. Принцип ветвления предполагает наличие рекомендуемых переходов, реализующих последовательное изучение предмета.

К такому типу относится серия мультимедийных учебников ООО «СГУ» (ЭКСПЕРТ), иллюстрированные самоучители издательства Alex Soft, Media и других производителей. У издательств: ООО «СГУ» (ЭКСПЕРТ), Media – это се-

рия видеолекций, но в своей структуре они содержат только задания и упражнения по работе с программой. Электронные учебники производителей «МедиаХауз», учебники Alex Soft кроме того еще снабжены гиперссылками.

Наибольший интерес представляют интерактивные электронные учебники. В данных учебниках интерактивные уроки, озвученные профессиональным диктором, сочетаются с возможностями непосредственного участия в образовательном процессе. Преимуществом такого вида учебников является активное взаимодействие обучающегося с учебным материалом, что способствует наилучшему его усвоению. К таким учебникам можно отнести серию электронных самоучителей ООО «Мультисофт» и ООО «БИЗНЕССОФТ» с товарным знаком ИДДК, а также серию интерактивных курсов издательства «Новая школа».

Достоинствами рассмотренных нами электронных учебников являются: достаточная иллюстрированность подаваемой информации, возможность использования мультимедиа, индивидуального подхода к обучающему, интерактивность, наличие взаимосвязанности материала, построенного по принципу модульности и ветвления.

Вместе с тем, наблюдается явный «перекосяк» в сторону теоретизации обучения или, наоборот, преимущественная направленность на отработку только практических навыков, т.е. не обеспечивается взаимосвязь между теоретической и практической подготовкой студентов. Кроме того в них рассматриваются лишь отдельные темы, упражнения, практические работы, нет к сожалению целостности учебного пособия.

Издательства ООО «СГУ» (ЭКСПЕРТ), Media, «Новая школа», выпускающие электронные учебники, ориентируют их на формирование только некоторой части профессиональных компетенций графических дизайнеров. Так, учебники «Обучающий курс Adobe Illustrator», «Базовый курс Corel Draw», «Обучающий курс Adobe Photoshop» направлены на овладение программами растровой и векторной компьютерной графики, методами и технологиями подготовки и обработки изображений в программах компьютерной графики.

Такие учебники, как «Обучающий курс Adobe InDesign», «Обучающий курс Adobe Page», направлены на овладение основными правилами и принципами набора и верстки в компьютерных издательских системах.

Часть учебников, встречающихся в практике: «Обучающий курс 3D Max», «Обучающий

курс Maya», – на овладение способами моделирования объектов в программах трехмерной компьютерной графики.

На формирование компетенций по созданию web-сайтов, например, направлен учебник «Обучающий курс Adobe Dreamweaver».

Курсы «Adobe Premiere», «Adobe Flash» адресованы обучающимся для их овладения методами и технологиями обработки видео и звуковой информации, основными правилами и приемами видеомонтажа, компьютерными программами создания и обработки двумерной анимации.

Таким образом, существующие в педагогической практике электронные учебники, направленные на область графического дизайна, формируют только некоторые профессиональные компетенции в этой области.

Разработанный нами электронный учебник «Компьютерные технологии в дизайне» – это программно-методический комплекс для обучения, который способствует формированию профессиональных компетенций и обеспечивает самостоятельное обучение (самообучение) слушателей или поддержку образовательного процесса, основанного на обратной связи.

Цель нашего электронного учебника – сформировать систему тех профильных профессиональных компетенций специалиста в области графического дизайна, которые были выявлены эмпирическим путем в результате опроса преподавателей, работодателей, специалистов в этой сфере. К их числу относятся умения применять информационные технологии в практике дизайна и рекламы; проектировать и анализировать фирменный стиль и рекламно-графический комплекс компании; моделировать объекты в программах трехмерной компьютерной графики; применять специализированные компьютерные программы при подготовке полиграфической продукции; создавать и обрабатывать анимацию; создавать видео и выполнять видеомонтаж с использованием современных программ обработки видео и звуковой информации, web-сайт.

Разработанный нами электронный учебник содержит как теоретический материал, так и практикум по составлению творческого брифа на разработку рекламы, по работе с системами управления базами данных, с программами компьютерной графики, издательскими системами, программами трехмерной компьютерной графики и анимации. В учебнике приведены задания для самостоятельной работы, после каждого раздела содержатся контрольные вопросы. Значительное внимание уделено вопросам подготовки полиграфической рекламы средствами

программ компьютерной графики, применению мультимедийных технологий в дизайне, рекламе в Интернет.

Учебник построен на взаимосвязи теории с практикой. В нем широко представлена наглядность в различной форме. Структура учебника: теоретические материалы, список новых терминов, практикум, контрольные вопросы, задания для самостоятельной работы (или темы для обсуждения), итоговый тест (после каждой главы), список литературы, глоссарий, предметный указатель, приложения. В электронный учебник дополнительно включены медиаресурсы (презентации, видеофайлы).

В основу разработки нашего учебника положены две образовательные стратегии: модульное обучение и технология проектов.

Учебник предназначен для студентов высших учебных заведений, получающих образование по специальностям «Реклама», «Профессиональное обучение (дизайн)», «Дизайн» и другим, при подготовке по которым изучаются компьютерные технологии в области дизайна и рекламы. Он может быть использован при проведении занятий по дисциплинам: «Информационные технологии в рекламе», «Полиграфический дизайн и реклама», «Медиа технологии и прикладные программы в рекламе», «Системы мультимедиа и виртуальная реальность», «Трехмерная компьютерная графика и анимация», «Компьютерная графика».

Электронный учебник позволяет обеспечить такой процесс изучения материала, который может быть не связан временными рамками (например, расписанием аудиторных занятий). Появляется возможность развития навыков самостоятельной работы, формирования профессиональных компетенций. Особенность организационной структуры помогает устанавливать контроль над изучением определенных блоков тем и использовать дополнительные возможности (например, гиперссылки, мультимедиа материалы).

Мы считаем целесообразным в процессе работы студентов на основе электронного учебника обеспечить выполнение практического проекта, реализовывая который они учатся разрабатывать рекламу, проходя все стадии ее создания: от постановки задачи (работы с творческим брифом), разработки фирменного стиля до создания разных видов рекламы: полиграфической, Интернет-рекламы, анимационного ролика.

В течение трех лет проводилась экспериментальная проверка электронного учебника на базе Мурманского государственного педагогиче-

ского университета на факультете технологии и дизайна. В результате у обучаемых повысились не только интерес к изучаемому материалу, но и стремление широко использовать прин-

цип работы с учебником и при изучении других дисциплин. Кроме того, в эту работу широко включаются преподаватели, работающие в университете.

Л и т е р а т у р а

1. Международное стандартное библиографическое описание для электронных ресурсов – ISBD (ER).
2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки «Дизайн».
3. *Беляев М. И., Вымятнин В. М., Григорьев С. Г. и др.* Теоретические основы создания образовательных электронных изданий. – Томск, 2002.
4. *Богданов М. В., Богданова С. В.* Электронное обучение в составе информационно-образовательной среды учебного заведения // Применение новых технологий в образовании : материалы XIX международной конференции 26-27 июня 2008 г. – Троицк, 2008.
5. *Дацков С. В.* Электронное учебное пособие как элемент методического обеспечения современного образовательного процесса // Применение новых технологий в образовании : материалы XIX международной конференции 26-27 июня 2008 г. – Троицк, 2008.
6. *Зимица О. В.* Печатные и электронные учебные издания в современном высшем образовании: Теория, методика, практика. – М.: Изд-во МЭИ, 2003.

