

ного материала на основе активного взаимодействия со студентами. Для мультимедийных технологий, применяемых на практических занятиях, мультимедийная (имитационные упражнения, проблемное обучение) среда создается компьютерными обучающими программами с методиками решения типовых профессионально-значимых задач, кинофрагментами с демонстрацией технико-технологических ситуаций, математическими моделями расчетных методик. Преподаватель выполняет координирующие, консультирующие и контролирующие функции.

Мультимедийную среду лабораторного практикума создают электронные компьютерные модели лабораторных работ. Преподаватель задает параметры эксперимента, наблюдает за правильностью снятия показаний с виртуальных приборов, консультирует студентов при обработке результатов экспериментов.

В заключение следует обозначить круг проблемных вопросов: архитектура слайдов и электронных моделей; цветовое разрешение; минимальность и достаточность текстового материала, динамичность предъявления графики. Следует подчеркнуть необходимость создания сценарного плана мультимедийных занятий и специальной подготовки преподавателей.

**Н. С. Власова,
Т. В. Чернякова**

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРФЕЙСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СРЕД

When designing interfaces of educational sites actively used from different fields of knowledge. This knowledge could be derived from: ergonomics, kognetics, engineering psychology, systems engineering, taxonomics, and engineering. There are several of practical recommendations on designing of site design.

Современные информационно-образовательные среды можно определить как программно-телекоммуникационные среды, основанные на использовании компьютерной техники и реализующие едиными технологическими средствами и взаимосвязанным содержательным наполнением качественное информационное обеспечение участников образовательного процесса, администрацию учебного заведения и общественность. Подоб-

ные среды должны включать в себя организационно-методические средства, совокупность технических и программных средств хранения, обработки, передачи информации, обеспечивающие оперативный доступ к информации, циркулирующей в образовательном процессе и создающие возможность для общения участников образовательной системы.

Особую и чрезвычайно важную роль в современном web-конструировании информационно-образовательных сред играет web-дизайнер. Он вносит красоту и функциональную целесообразность в сайты, используемые в современном обществе в различных целях – от информационных до образовательных. Эти специалисты призваны играть все большую роль в оптимизации системы «человек и машина». Отражение во внешнем облике страниц сайта качественного и эффективного дизайна оказывает вполне определенное психологическое воздействие на пользователя, на то, как он принимает информацию со страниц сайта и применяет инструментарий web-среды.

Поскольку web-дизайнер стал играть столь выдающуюся роль в нашем обществе, для него, возможно, еще важнее, чем для других специалистов, правильное понимание и применение принципов эргономики, когнитивной инженерной психологии, системотехники, таксономии, инжиниринга. Указанные научные области дают важные характеристики для проектирования интерфейсов: юзабилити, локус и фокус внимания, автоматизм и навык, интерференция, ментальная модель поведения, метафора, аффорданс, стандарт и др.

Проанализировав литературу, мы сформулировали несколько рекомендаций, соблюдение которых, на наш взгляд, будет способствовать лучшему восприятию информации на образовательном портале:

- создание визуальной иерархии на web-странице;
- использование традиционных условностей;
- макетирование страницы с четко выраженными областями;
- выделение гиперссылок;
- уменьшение визуального шума.

На сегодняшний день при проектировании визуальных иерархий актуальным является использование мнемосхем. Взаимосвязанное графическое изображение сложной системы управления контентом сайта позволит пользователю получить более ясное представление о возможностях системы, чем обычная совокупность команд меню и кнопок. Так называемые

мнемосхемы наглядно воспроизводят непосредственно на главной странице сайта главные черты системы таким образом, что пользователь получает лучшее представление о функционале системы, взаимосвязях между ними, направлениях потоков информации и т. д., что позволит избежать распространенных ошибок и придаст дизайну информационно-образовательной среды профессионализм.

И. В. Гусаревич

О СОДЕРЖАНИИ КУРСОВОГО ПРОЕКТА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

The design of the course project, on the discipline «audio-Visual technologies» on the basis of the conceptual apparatus of an audiovisual work, professional skills, goals and tasks, solved by the foreign exchange market.

В настоящее время mass-media не только быстро расширяются, но и активно индустриализируются. Как никогда востребованы инженеры, разносторонне подготовленные в сфере информационных систем и технологий, обладающие знаниями и навыками по восприятию, обработке и представлению самой разнообразной по природе информации с возможностью интеграции этой информации в современных мультимедийных информационных системах, электронных изданиях, аудиовизуальных произведениях.

Современный инженер информационных технологий в медиаиндустрии в области аудиовизуальных технологий должен владеть знаниями технологий фильмопроизводства, программного обеспечения и аппаратных средств создания аудиовизуального продукта, звукового дизайна, организацию и обеспечение творческо-постановочного и технологического процесса подготовки, съемок, монтажа и звукового оформления аудиовизуального произведения.

В рамках данного направления подготовки в дисциплине «Аудиовизуальные технологии», предусмотрено выполнение курсового проекта. Требовалась разработка методических указаний по выполнению курсового проекта. Было выбрано направление разработки содержания курсового проекта исходя из понятийного аппарата аудиовизуального произведения, профессиональных компетенций, целей и задач, решаемых курсовым проектированием.