

**И.В. Гусаревич**

**О ПРОЕКТИРОВАНИИ СОДЕРЖАНИЯ КУРСОВОЙ РАБОТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
«РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ» ПРОФИЛЯ  
ПОДГОТОВКИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЕДИАИНДУСТРИИ»**

*irina-gusarevich@mail.ru*

*ФГАОУ ВПО Российский государственный профессионально-педагогический  
университет, Екатеринбург*

**ABOUT THE DESIGN OF THE CONTENT OF THE COURSE WORK ON DISCIPLINE  
«DESIGNING AN INTERACTIVE MULTIMEDIA PRODUCTS» TRAINING PROFILE  
«INFORMATION TECHNOLOGIES IN MEDIA INDUSTRY»**

*Husarevich Irina Valerevna*

*Russian State Vocational Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg*

***Аннотация.** Проектирование содержания курсовой работы по дисциплине «Разработка интерактивных мультимедийных продуктов» исходя из понятийного аппарата в области мультимедиа, интерактивности и типов электронных изданий.*

***Abstract.** Designing the content of the course work on discipline «designing an interactive multimedia products» on the basis of the conceptual framework in the field of multimedia, interactive, and types of electronic publications.*

***Ключевые слова:** мультимедиа, электронное мультимедийное издание, уровни интерактивности, содержание практической части и пояснительной записки курсовой работы.*

***Keywords:** multimedia, electronic multimedia edition, levels of interactivity, the contents of the practical part and the explanatory note of the course work.*

Область медиаиндустрии обширна и привлекательна. Это принципиально новое направление, в рамках которого готовят разносторонне подготовленных инженеров не только по использованию информационных систем и технологий в медиаиндустрии (телевидение, радио, другие СМИ), но и обладающих знаниями и навыками по восприятию, обработке и представлению самой разнообразной по природе информации с возможностью интеграции этой информации в современных мультимедийных информационных системах, в т.ч. в электронных изданиях.

В РГППУ для подготовки инженеров этой области ведется подготовка по направлению «Информационные системы и технологии» профиля «Информационные технологии в медиаиндустрии». В рамках данного направления подготовки в дисциплине «Разработка интерактивных мультимедийных продуктов», предусмотрено выполнение курсового проекта. Требовалась разработка методических указаний по его выполнению.

При проектировании содержания, которого столкнулись с проблемой его методической направленности и информационного наполнения. Мониторинг данного вопроса показал

отсутствие аналогов подобного рода документации для данной дисциплины и отсутствие разных подходов к расшифровке понятий мультимедиа и интерактивности. В качестве отправной точки для формирования содержания курсового проекта было выбрано направление разработки исходя из определения, предложенного в 1988 г. Европейской комиссией по проблемам внедрения и использования новых технологий: *мультимедиа – продукт, содержащий «коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation), и включающий интерактивный интерфейс и другие механизмы управления».*

Это определение породило множество проблемных зон в области понятийного аппарата, одной из которых можно считать наличие вопросов, связанных с классификационными признаками, в частности, какие типы или виды электронных изданий можно считать мультимедийными. А поскольку общепринятой классификации типов проектов мультимедийных проектов на этом стремительно развивающемся рынке еще окончательно не сложилось в качестве отправной точки была принята классификация предложенная в книге E. England, A. Finney. *Managing Interactive Media: Project Management for Web and Digital Media.* Эта классификация позволила определиться с типом мультимедийного проекта, выполняемого в рамках курсовой работы – им должен быть мобильный мультимедийный проект. При этом видов мультимедийных проектов реализуемых на CD-ROM или DVD большое количество. В рамках курсовой работы студентам предлагается разработать фрагмент одного из следующих видов мультимедийных изданий: мультимедийный учебник, лабораторный практикум, мультимедийная энциклопедия, предложенные студентом, по согласованию с преподавателем.

Однако это не позволило окончательно определиться с требованием к мультимедийному проекту, подлежащего разработке в рамках курсовой работы, так как осталась нерассмотренной характеристика мультимедийного электронного издания – интерактивность. Под интерактивностью понимают процесс, при котором пользователи и вычислительная система в ходе коммуникаций при помощи программного обеспечения, аппаратного обеспечения и процесса управления обработки информации (при помощи интерфейса) своими действиями влияют друг на друга, вызывая ответную реакцию [1]. Согласно международным стандартам выделяют четыре уровня интерактивности: простой (пассивный), ограниченный уровень взаимодействия, полный уровень интерактивности, уровень реального масштаба времени.

Таким образом, были созданы общие условия для формирования содержания курсовой работы по данной дисциплине, который состоит из двух частей – проекта (практической части) и пояснительной записки к нему.

В рамках практической части курсового проекта студенты должны:

- выбрать вид мультимедийного издания;
- сформулировать основную тему и идею мультимедийного издания;
- разработать концепцию (укрупненного содержания и основных технических приемов, использование которых предполагается в мультимедийном издании);
- написать поккадровый сценарий и определить навигационную схему;
- выполнить сбор и подготовку части материала, необходимого для создания мультимедийного издания;

- создать все экранные формы, заполненные информацией предусмотренные в издании;
- выполнить компиляцию и запись издания на носитель.

Разрабатываемое при выполнении курсовой работы мультимедийное издание должно отвечать следующим требованиям:

- художественный интерфейс;
- содержать видеoinформацию, изображения, музыку либо речь;
- последовательность ситуаций жестко фиксирована, и возможности управления программой незначительны;
- управление – запуск, остановка, возвращение к предыдущему фрагменту.

Простейшие средства навигации;

• в издании должны быть предусмотрены страницы сведений об авторе, список использованных литературных и других первоисточников.

### *Список литературы*

1. *Кайсина, А.В.* Мультимедиа как средство активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс]//Информатизация образования и дистанционное обучение. Информационно образовательный портал Содружества независимых государств: [сайт]. [2008].

URL:<http://cis.rudn.ru/document/show.action;jsessionid=44DB2FF46C74DBB9C58504A9749F129D? document.id=1466>  
(дата обращения: 16.02.2014).

2. Направления подготовки бакалавров. 230404 – Информационные технологии в медиаиндустрии [Электронный ресурс] // Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения. Институт информационных систем и защиты информации. (Факультет информационных систем и защиты информации): [сайт]. URL:[http://guap.ru/guap/dep05/bak\\_bak7.shtml htm](http://guap.ru/guap/dep05/bak_bak7.shtml htm) (дата обращения: 16.02.2014).

3. ГОСТ 7.83-2001 Электронные издания. Основные виды и выходные сведения. Введ. 2002-07-01. – Минск: Межгосуд. совет по стандартизации, метрологии и сертификации; © Российская государственная библиотека, © «Электронные книги», электронный текст, 2001. – 15 с.

4. Лекції з курсу «Мультимедійне видавництво» [Электронный ресурс] Мультимедійний дидактичний комплекс з дисципліни «Мультимедійне видавництво»: [сайт]. URL:[http://www.mmv.mdk.hneu.edu.ua/index.php?option=com\\_content&view=section&id=4&Itemid=29](http://www.mmv.mdk.hneu.edu.ua/index.php?option=com_content&view=section&id=4&Itemid=29)

(дата обращения: 14.01.2014).

5. *E. England, A. Finney.* Managing Interactive Media: Project Management for Web and Digital Media, 4/E. – Publisher: Addison-Wesley, 2007, 304 pp.