

тивно работающих с компьютером, формируются более высокий уровень самообразовательных навыков и умений — анализа и структурирования получаемой информации. Суворовцы получают дополнительный опыт общения, дополнительный опыт получения информации, возможность проявить себя. Преподаватель учится управлять информационными потоками, становится авторитетным консультантом для суворовцев, следовательно, расширяется пространство взаимодействия, реализуется переход от «знаниевой» парадигмы образования к «деятельностной».

Учитывая вышесказанное, можно предположить, что использование мультимедиа на уроках, несомненно, оказывает содействие развитию личности суворовца, в дальнейшем будущего офицера, который комфортно будет чувствовать себя в условиях информационного общества и, благодаря своим знаниям, успешно будет выполнять задачи, направленные на служение Отечеству.

Для преподавателя становится профессионально необходимым научиться совмещать собственный преподавательский почерк с теми техническими возможностями, которые предоставляют новые информационные технологии и вряд ли возможно движение в обратную сторону. При одном неперемennom условии — сохранении традиций высокой культуры учителя, и профессиональной, и человеческой. Без этого не может быть качества образования.

Медведева О.О.

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРЕПОДАВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДИСЦИПЛИН У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

Любой современный специалист, в том числе и дизайнер, должен свободно общаться с компьютером, используя все его возможности. Но при обсуждении вопросов, касающихся сфер применения компьютерных технологий в художественном проектировании, приходится сталкиваться с двумя противоположными точками зрения. Одними компьютер рассматривается

только как инструмент, облегчающий ручную работу, не влияющий на сам процесс художественного проектирования. Другие убеждены, что компьютерные программы гарантируют достижения тех целей, которые заявлены разработчиками, и воспринимают результаты без критического анализа.

В настоящее время существуют различные подходы к определению понятия «информационная компетенция». Мы рассматриваем сущность информационной компетенции дизайнера, преломляясь через профессиональную деятельность. Она выражается в более высоком качестве этой деятельности и более высоком уровне развития целостной индивидуальности и личности.

Формирование информационных компетенций у будущих дизайнеров в процессе самостоятельной познавательной деятельности рассматривается на примере обучения студентов направления Художественное образование, профиль «Дизайн и компьютерная графика», которые получают квалификацию «бакалавр художественного образования».

Специалист, в указанной области, имеет дело с профессионально-ориентированным направлением в дизайне (которое он проектирует, создает и применяет), состоящим из специальных программных средств, информационного обеспечения и организационных мероприятий поддержки функционирования конкретных процессов. Информационные продукты, создаваемые такими специалистами, функционируют на конкретном уровне мирового рынка, муниципальных, государственных, негосударственных и международных организациях различного назначения.

С первого курса студенты изучают дисциплины художественной направленности, такие как рисунок, живопись, дизайн, история изобразительного искусства и др. Будущие художники-дизайнеры также много времени уделяют современным компьютерным технологиям и осваивают практические навыки работы за компьютером. Ниже хотелось бы рассмотреть особенности ряда дисциплин, связанных с формированием информационных компетенций.

В ходе освоения «Математика и информатика» студенты изучают основные процессы преобразования информации, встречаются с таким понятием, как «информационная компетенция», рассматривают задачи и функции информатики, основные математические методы и структуры. Также, они знакомятся с исто-

рией и главными направлениями развития электронно-вычислительной техники, у них формируются базовые знания в области математической статистики, теории вероятности, умения по решению типовых задач.

При изучении дисциплины «Информационные и коммуникационные технологии в образовании» студенты рассматривают основные процессы преобразования информации, встречаются с понятием «информационные технологии», рассматривают задачи и функции информационных технологий, их состав и структуру, знакомятся с программами подготовки презентационных материалов.

Изучение дисциплины «Современные информационные технологии в искусстве» базируется на знаниях и умениях, полученных в рамках дисциплин «Математика и информатика», «Информационные и коммуникационные технологии в образовании».

С учетом межпредметные связи с базовыми компьютерными и гуманитарными дисциплинами был разработан современный подход к преподаванию дисциплины «Современные информационные технологии в искусстве». Выбранный подход обеспечивает изучение студентами следующих теоретических вопросов: «Искусство двадцатого столетия», медиакультура; «Аудиовизуальная культура»; «Электронная революция и повседневная культура»; «Период интерактивности в экранных формах культуры»; «Аналоговое и цифровое видео»; «Творческий процесс создания виртуальной реальности». Также в ходе изучения курса студентам необходимо освоить программные средства обеспечения мультимедиа (Adobe Premiere, Adobe After Effects), изучить основные этапы и приемы нелинейного видеомонтажа, научиться создавать спецэффекты, а также создавать видеоклипы с использованием современных информационных технологий.

При изучении дисциплины «Векторная и растровая графика», студенты знакомятся с моделированием, монтажом растрового и векторного изображений, принципами действия и методами практической работы по созданию векторных и растровых изображений.

Дисциплина «Компьютерное моделирование» предназначена для осваивания методов практической работы по созданию и обработке двух- и трехмерных и анимационных файлов.

Далее, в ходе освоения дисциплины «Интернет-технологии» студенты изучают все этапы проектирования. Итогом является создание Web-сайта из нескольких страниц с элементами графического изображения (фото) и анимационного оформления, гипертекстовых ссылок, а также декоративных и информационных форм экранного изображения.

Завершающим этапом компьютерной подготовки бакалавров является дисциплина «Разработка мультимедийных продуктов», которая изучается студентами в 8 семестре.

Концепция дисциплины «Разработка мультимедийных продуктов» является обобщающей, она систематизирует учебный материал ранее изученных дисциплин. Студенты знакомятся с терминологией в области мультимедийных технологий и основного программного обеспечения. План учебных занятий построен с учетом необходимости усвоения профессиональных методов работы в области создания виртуальных мультимедийных приложений исследовательского, рекламного и другого характера. Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных в рамках дисциплин «Компьютерное моделирование», «Интернет-технологии» и т. д.

Содержание дисциплины тесно связано с такими отраслями гуманитарного знания, как культурология, история мировой художественной культуры и искусства, психология искусства, художественное восприятие творчества.

В процессе изучения дисциплины студенты приобщаются к современной информационной культуре, при этом формируется осознанное понимание значения информационной составляющей в подготовке специалиста. Изучение дисциплины направлено на формирование представления о роли и месте мультимедиа технологий в области культуры и искусства. Также изучение дисциплины направлено на формирование стремления к использованию мультимедиа технологий в творческой деятельности в области любых видов компьютерных искусств и экранного творчества и организационно-творческой деятельности.

Итогом изучения цикла компьютерных дисциплин будет формирование информационных компетенций, которые позволяют будущим специалистам в области дизайна и компьютерной графики достичь успеха в профессиональной деятельности.

Такая профессиональная направленность компьютерной подготовки предоставит возможность специалистам в области

дизайна и компьютерной графики овладеть профессионально значимыми информационными компетенциями, связанными с проведением анализа полученных данных и разработкой современных информационных продуктов в композиции дизайна.

Литература

1. Ковешникова, Н.А. Дизайн: история и теория [Текст] / Н.А. Ковешникова. — Издательство: Омега-Л. — 2007. — 272 с.
2. Грегорян, Е.А. Основы композиции в прикладной графике [Электронный ресурс] // Библиотека дизайна. — Режим доступа к журн.: http://streda.boom.ru/libr/composition/libr_composition01.htm
3. Загвязинский, В.И. Общая педагогика [Текст]: учеб. пособие / В.И. Загвязинский, И.Н. Емельянова — М.: Высш. шк., 2008. — 391 с.

Неупокоева Е.Е.

К ВОПРОСУ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У СТУДЕНТОВ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

В настоящее время на рынке труда усиливаются требования к специалистам в области экономики, в связи с чем расширяется круг профессиональных компетенций, приобретаемых будущими специалистами.

В наиболее общем случае компетенции рассматриваются как «круг вопросов, в которых человек хорошо осведомлен, обладает познанием и опытом» [1]. При этом, общепринятым является представление компетенций как иерархической структуры, уровни которой образуют ключевые и профессиональные (базовые и ведущие) компетенции.

Ключевые компетенции многофункциональны и необходимы в любой профессиональной деятельности, именно они связаны с успехом личности в быстро меняющемся мире. Как указывают многие исследователи, «обладание ключевыми компетенциями делает человека особенно ценным и эффективным сотрудником независимо от сферы его профессиональной деятельности».