



УДК 766.05+004.032.6]:37.091.33

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ

ПАСЬКО Оксана¹, БОНДАРЕНКО Наталія², ВАН Шуанху^{1,3}

¹Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

²Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука, Київ, Україна

³The College of Design and Art, Shaanxi University of Science & Technology, Xi'an
Shaanxi, People's Republic of China

byslenkoo@ukr.net

Розглядається мультимедійний дизайн як інструмент навчання за рахунок здатності поєднувати різні мультимедійні елементи – зображення, відео, звук, анімацію тощо – для передачі інформації, що може зробити процес навчання більш цікавим та зрозумілим. Виділено основні програмні засоби, завдяки яким можна створити якісний мультимедійний продукт.

Ключові слова: мультимедіа, мультимедійні технології, мультимедійний дизайн, мультимедійний продукт, освітній процес.

ВСТУП

У ХХ столітті відбувся вибух науково-технічного прогресу, який кардинально змінив життя людства. З'явилося багато нових технологій та ноу-хау, які нескінченно впливають на людей та їх сприйняття світу. Усі сфери соціальної діяльності охоплюються процесом інформатизації. Мультимедіа є широко використовуваним феноменом у цифровій епосі, який серйозно змінює комунікацію в різних сферах. Його застосування охоплює індустрію розваг, туризм, музейну справу, мистецтво, медицину, освіту та інші галузі.

Незаперечним і очевидним є також постійна інтеграція засобів мультимедіа в освітні процеси. Поява спеціалізованої технології мультимедіа дозволила подавати різноманітну і структуровану інформацію за допомогою сучасних засобів інформаційних комп'ютерних технологій. Особливо актуальним це стало для системи освіти в період переходу на віддалені форми навчання в умовах пандемії та повномасштабної війни в Україні. Спочатку мультимедійний контент грав домоїжну роль у навчанні і був спрямований на інформаційну підтримку освітнього процесу у вигляді аудіо та відео лекцій, семінарів, проте зараз він поступово стає основним засобом навчання [1,2]. Наразі для більшості студентів єдиним засобом отримання освіти в умовах воєнного стану є інформаційні технології, а саме мультимедійні.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Мультимедійні технології стають життєво значущим стимулом розвитку



сучасної освіти. Однак, не зважаючи на широке практичне використання мультимедіа, досі існує недостатня кількість серйозних теоретичних робіт, які б досліджували природу цього феномена. Також визначення мультимедіа не має єдиного уніфікованого визначення, а деякі взагалі суперечать один одному. Тривалий час мультимедіа розглядали лише в технічних аспектах, а комунікативним і культурним складовим цього явища часто взагалі не приділяли уваги. Саме тому існує особливий інтерес до цього питання.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Мультимедіа – це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, яка дозволяє поєднувати в комп'ютерних системах текст, звук, відео, графіку та анімацію (мультититри). Ці елементи можуть об'єднуватися різними способами, щоб створити різноманітні мультимедійні продукти, такі як веб-сайти, відеоігри, електронні книги, аудіо- та відео-презентації та інші. Термін означає одночасний вплив на користувача через декілька інформаційних каналів [3]. Дослівний переклад терміну «мультимедіа» - «багато медіа». Таким чином, у широкому розумінні під «мультимедіа» розуміють групу інформаційних технологій, які використовують різноманітні програмні та апаратні засоби для найбільш ефективного впливу на користувачів (які одночасно є читачами, слухачами та глядачами). Аналіз літературних джерел свідчить про полісемічність поняття «мультимедіа» і може використовуватися в різних контекстах.

Мультимедійний дизайн, зі свого боку, це процес створення цих мультимедійних елементів, що включає в себе розробку та редагування графіки, аудіо- та відеоконтенту, а також їх інтеграцію в один цільовий продукт.

Мультимедійний дизайн це один з напрямків дизайну, що найбільш активно розвивається в наш час і має широке використання практично в усіх галузях. Як соціокультурне явище, дизайн мультимедійних продуктів висуває проблему свідомого сприйняття сфери їх діяльності, механізмів створення, джерел і засобів. Мультимедійний дизайн має важливе значення в освітньому процесі, оскільки він дозволяє створювати інструкції, навчальні матеріали, презентації та інші засоби, що полегшують процес навчання та сприяють збереженню інформації. Одним із окремих аспектів мультимедійного дизайну в освіті – це його можливість візуалізувати складну інформацію, яка може бути важко сприйнятною для студентів. Відеолекції, інтерактивні діаграми та інші мультимедійні елементи можуть допомогти зрозуміти складні концепції, зокрема в науках, математиці та технічних дисциплінах. Крім того, мультимедійний дизайн може бути корисним для створення цифрових підручників та навчальних посібників, які можуть бути доступні онлайн та в мобільних додатках. Це дозволяє студентам мати доступ до навчальних матеріалів у будь-який час та з будь-якого місця. Важливим є і створення навчальних ігор, які дозволяють студентам вивчати та закріплювати навички в інтерактивному форматі. Таким чином, мультимедійний дизайн є інструментом успіху в покращенні якості освіти та студентам більш ефективно навчатися.

Мультимедійний дизайн включає в себе різноманітні елементи дизайну, такі як композиція, кольорова гама, типографіка та інші, щоб створити гармонійний та збалансований дизайн. Також він вимагає розуміння технічних



аспектів різних мультимедійних форматів та програмного забезпечення для їх створення та редагування.

Мультимедійний дизайн включає в себе використання різних програмних засобів і технологій, вибір яких залежить від конкретних потреб та вимог. Наприклад, для створення відео можна використовувати такі програми, як Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro або iMovie; для аудіоматеріалів – Audacity, Adobe Audition або GarageBand; для презентацій – PowerPoint, Keynote; для графіків і діаграм – Adobe Illustrator, Canva; для анімації – Adobe After Effects, Toon Boom Harmony. Також можна використовувати онлайн-сервіси, такі як Canva, Powtoon або Prezi, які надають шаблони та інструменти для створення мультимедійних матеріалів без необхідності інсталивати програми на комп'ютері. Тобто, дизайнер мультимедійних продуктів повинен мати знання в області графічного дизайну, анімації, звукозапису та редагування відео, щоб створити якісний та привабливий мультимедійний продукт.

ВИСНОВКИ

Мультимедійний дизайн – один з найбільш перспективних напрямів інформаційних технологій, що динамічно розвиваються і знаходять широке використання в різних галузях включаючи освіту. Сучасну якісну освіту важко уявити без мультимедійних технологій. Мультимедійний дизайн – це вид мистецтва, що поєднує в собі технічні та методологічні аспекти, що активно розвиваються разом з технологічними досягненнями.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гуржій А. М. Візуальні та аудіовізуальні засоби навчання : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / А. М. Гуржій, В. П. Коцур, В. П. Волинський, В. В. Самсонов; Ін-т педагогіки АПН України. Наук.-метод. центр орг. розробки та вир-ва засобів навчання, Переяслав-Хмельниць. пед. ун-т ім. Г. Сковороди. К.: [б. в.], 2003. 173 с.
2. Лапінський В. В. Навчальне середовище нового покоління та його складові / В. В. Лапінський // Наук. часоп. НПУ імені М. П. Драгоманова. Сер. № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : зб. наук. праць. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2008. № 6 (13). С. 26–32.
3. Шевчук І.Б. Тлумачний словник основних понять і термінів програмування / І. Б. Шевчук. ЛДФА, Львів: Видавництво ВТЗНВ, 2013. 45 с.

PASKO O., BONDARENKO N., VAN S. MULTIMEDIA DESIGN AS A LEARNING TOOL

Multimedia design is considered as a learning tool due to the ability to combine various multimedia elements - images, video, sound, animation, etc. - to convey information, which can make the learning process more interesting and understandable. The main software tools, thanks to which you can create a high-quality multimedia product, are highlighted.

Key words: *multimedia, multimedia technologies, multimedia design, multimedia product, educational process.*