



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГПУ»)

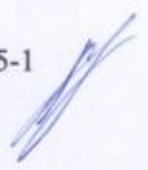
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА АВТОМОБИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА, ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

Электронное учебное пособие по междисциплинарному курсу
«Графический дизайн и мультимедиа» как средство организации
самостоятельной работы студентов профессиональной
образовательной организации

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Информатика и вычислительная техника»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
88 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«18» 08 2025 г.
зав. кафедрой АТ, ИТ и МОТД
 Руднев В.В.

Выполнил(а):
Студент(ка) группы ЗФ-509-079-5-1
Асатуллина Диана Гамилевна 

Научный руководитель:
к.п.н., доцент кафедры АТ, ИТ и МОТД
Гафарова Е.А.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА.....	8
1.1 Обзор литературы по электронным учебным пособиям и их роли в профессиональном образовании.....	8
1.2 Анализ существующих решений и платформ для электронных учебников	10
1.3 Особенности самостоятельной работы студентов в профобразовании	16
1.4 Анализ эффективности самостоятельной работы с электронными учебными пособиями	20
ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА».....	23
2.1 Соответствие содержания учебного пособия государственному образовательному стандарту и учебной программе дисциплины	23
2.2 Структуризация учебного материала с выделением взаимосвязанных понятий, разделов и объектов изучения	25
2.3 Разработка интерфейса электронного учебного пособия, описание его технической реализации	31
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	42
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	43

ВВЕДЕНИЕ

Система образования всего мира находится в процессе огромных перемен. Технический и экономический прогресс, глобализация создают новые требования к людям, получающим образование во всем мире. И российское образование не исключение. Те экономические, политические и социальные изменения, которые характерны сегодня для нашего общества, предполагают формирование у граждан способности самостоятельно делать выбор в любой жизненной ситуации.

Ориентация на интересы студента, проектирование педагогического процесса на основе современных педагогических технологий, построение открытой образовательной среды, развитие инновационного мышления самого учителя – эти и другие вопросы рассматриваются в новом поколении ФГОС среднего (полного) общего образования. В законе «Об образовании в РФ» (ФЗ 273, ст. 66) подчеркивается необходимость становления и формирования личности обучающегося, развитие интереса к познанию и развития творческих способностей обучающегося, формирование навыков самостоятельной учебной деятельности на основе индивидуализации и профессиональной ориентации содержания среднего общего образования, подготовку обучающегося к жизни в обществе, самостоятельному жизненному выбору, продолжению образования и началу профессиональной деятельности. Так, в ст.2 п.1 этого закона в редакции с изменениями и дополнениями от 01.01.2013 г. индивидуально-направленный характер образования, приоритет свободного развития личности заявлены принципами государственной политики. В ст.14 нашло отражение обеспечение самоопределения личности в качестве одного из общих требований к содержанию образования, создание условий для ее самореализации, интеграция личности в национальную и мировую культуры, формирование человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество, а также обеспечение самоопределения личности

и создание условий для ее самореализации. В Национальной доктрине образования в РФ до 2025 г. формирование навыков самообразования и самореализации личности, обеспечение учащимся свободного выбора форм образования заявлены в числе основных целей и задач образования. В числе направлений совершенствования образования в Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года, новые ФГОС школы, отражают социально-экономическую стратегию развития государства, которая ориентирует на инновационность и многоуровневое непрерывное индивидуализированное образование, предполагает вариативность образовательных траекторий на всех уровнях.

Активное развитие цифровых технологий трансформирует образовательную среду, повышая значимость электронных учебных пособий (ЭУП) как инструмента организации самостоятельной работы студентов. В условиях роста объема информации и необходимости формирования у обучающихся навыков самообразования традиционные печатные издания уже не отвечают современным требованиям мобильности, интерактивности и адаптивности. В связи с этим разработка и внедрение эффективных электронных пособий становятся ключевым направлением модернизации образовательного процесса.

Современные тенденции в области графического дизайна и мультимедиа требуют постоянного обновления содержания образовательных программ. Это связано с быстрым развитием цифровых технологий, появлением новых форматов визуальных коммуникаций и изменением требований рынка труда. В этой связи образовательные стандарты предусматривают возможность гибкого обновления содержания дисциплин при сохранении базовых требований к уровню подготовки выпускников. Особое значение приобретает формирование у студентов не только конкретных профессиональных навыков, но и способности к самостоятельному освоению новых технологий, что является важным

условием их профессиональной адаптации в условиях быстро меняющейся цифровой среды.

В современном мире, характеризующемся стремительным развитием информационных технологий, искусственного интеллекта и глобализацией образовательного процесса, актуальность темы «Электронное учебное пособие по междисциплинарному курсу «Графический дизайн и мультимедиа» как средство организации самостоятельной работы студентов профессиональной образовательной организации» обусловлена следующими аспектами.

Во-первых, внедрение метрик обучения и трека индивидуального прогресса позволяет отслеживать все действия студента, что обеспечивает возможность выявления проблем и зон непонимания на ранних этапах обучения. Во-вторых, управление интересом студентов, основанное на анализе их активности, позволяет определить ключевые моменты, где учащиеся теряют мотивацию или прерывают обучение, что способствует повышению вовлеченности. В-третьих, оптимизация учебной нагрузки с учетом индивидуальных особенностей каждого студента способствует повышению эффективности образовательного процесса.

Кроме того, использование электронных пособий исключает необходимость бумажных проверок работ, что оптимизирует бюрократические процедуры и снижает временные затраты. Также значимым фактором является забота о здоровье студентов и оптимизация пространства: самостоятельная работа, выполняемая дома, позволяет сократить количество часов, проводимых в учебных заведениях, что положительно сказывается на их физическом и психическом состоянии.

Наконец, с приходом искусственного интеллекта, интернета и глобализации возрастает потребность в электронных учебных пособиях, которые, в отличие от традиционных бумажных изданий, лишены множества ограничений. Учебник XXI века предоставляет доступ к видео, интерактивным элементам, геймификации и гиперссылкам, что расширяет

возможности для реализации междисциплинарного подхода в обучении графическому дизайну и мультимедиа. Таким образом, разработка электронного учебного пособия выступает актуальным решением для модернизации образовательного процесса в профессиональных образовательных организациях.

Цели: Теоретическое обоснование и разработка электронного учебного пособия по междисциплинарному курсу «Графический дизайн и мультимедиа», направленного на повышение эффективности самостоятельной работы студентов при освоении курса «Графический дизайн и мультимедиа» в профессиональной образовательной организации.

Задачи:

1. Проанализировать теоретические основы и современные подходы к организации самостоятельной работы студентов.

2. Исследовать требования государственных образовательных и профессиональных стандартов к содержанию и форме учебных пособий в области графического дизайна и мультимедиа.

3. Разработать структуру и содержание электронного учебного пособия.

Объект исследования: процесс освоения студентами междисциплинарного курса «Графический дизайн и мультимедиа».

Предмет исследования: электронное учебное пособие по МДК «Графический дизайн и мультимедиа».

В ходе выполнения дипломной работы использовались теоретические методы исследования, включая анализ, обобщение и систематизацию научно-педагогической, методической и справочной литературы по вопросам цифровизации образования, разработки электронных учебных пособий, организации самостоятельной работы студентов. Также применялся сравнительный анализ существующих электронных учебных платформ и решений с целью выявления их достоинств, недостатков и

применимости к междисциплинарным курсам в системе среднего профессионального образования.

Исследование носит теоретико-аналитический характер и не предполагало проведения педагогического эксперимента. В качестве базы использовались открытые электронные образовательные ресурсы, профессиональные стандарты, нормативные документы в сфере СПО, а также научные публикации и данные из доступных педагогических исследований. Объектом рассмотрения стали подходы к проектированию и использованию электронных учебных пособий в образовательных организациях среднего профессионального звена.

Дипломная работа включает введение, две главы, заключение, список использованной литературы и приложения. Во введении раскрыта актуальность темы, сформулированы цель, задачи, объект и предмет исследования, а также охарактеризованы методы и база работы. Первая глава посвящена теоретическим основам применения электронных учебных пособий в СПО, а также обзору литературы по их роли в организации самостоятельной работы студентов. Вторая глава содержит сравнительный анализ существующих решений и платформ для электронных учебных пособий, а также методические рекомендации по разработке пособия для курса «Графический дизайн и мультимедиа». Общий объём работы составляет 46 страниц, список использованной литературы включает 18 наименований.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА

1.1 Обзор литературы по электронным учебным пособиям и их роли в профессиональном образовании

По данным Болбат О.Б. и Андрюшиной Т.В., более 75% преподавателей СПО положительно оценивают использование ЭУП как средства повышения учебной мотивации студентов [2]. Яхонтова И.М. и Крамаренко Т.А. подчёркивают, что современная цифровая среда требует не просто перевода текстов в электронный вид, а создания мультимодальных ресурсов, структурированных по принципу удобной навигации, поиска и интерактивной работы [17].

Согласно ГОСТ 7.60-2003, учебное пособие — это издание, содержащее систематизированное изложение учебного курса. В цифровой форме ЭУП представляют собой сочетание текстовых, визуальных, аудио- и видеоэлементов, интегрированных в единую платформу или приложение. Их классификация может включать: по типу доступа (локальные и облачные), по структуре (линейные и модульные), по назначению (теоретические, практические, проверочные, комбинированные), по степени интерактивности (статические, мультимедийные, адаптивные).

Гринченко В.А. указывает на необходимость логической структуры, модульного подхода и встроенной системы самопроверки как обязательных компонентов эффективного ЭУП [6]. Подобный подход подтверждается и работами Казакова А.Я. и соавторов, где подчёркивается значимость интерактивных и кроссмедийных решений [9].

Электронные учебные пособия выполняют широкий спектр дидактических задач: образовательную, развивающую, контролирующую и

мотивационную. Сергеев А.Н. и соавторы отмечают, что ЭУП позволяют переходить от репродуктивных к продуктивным моделям обучения. По их данным, при регулярном использовании интерактивных пособий доля студентов, выполняющих задания вовремя, увеличивается на 23% [14].

Аманжолов С.А. и Аманжолова Ж.С. выделяют педагогический эффект цифровых ресурсов в преподавании изобразительного искусства: возможность индивидуального подхода, усиление эмоционального вовлечения, развитие визуального мышления [1].

ЭУП дают студентам СПО возможность обучаться в гибком режиме — в любом месте и в удобное время. Яхонтова И.М. и Крамаренко Т.А. описывают преимущества таких решений, как автоматическая генерация справочников, организация учебного контента по блочно-модульной схеме, экспорт материалов в SCORM-совместимые платформы [18].

Зайнутдинова Л.Х. и Сенина О.А. приводят данные, согласно которым при использовании ЭУП в СПО уровень вовлечённости студентов в самостоятельную работу возрастает на 30–35% [7]. Особенно хорошо себя зарекомендовали пособия с практическими кейсами и мультимедийной поддержкой. Эвристические и проектные формы самостоятельной работы с мультимедиа-пособиями рассматриваются как наиболее результативные в современных условиях [2], [14].

Несмотря на очевидные преимущества, в образовательной практике существует ряд трудностей. Среди них: недостаточная методическая проработка ЭУП, ограничения цифровой инфраструктуры, неравномерная цифровая грамотность преподавателей и студентов.

Изранцев В.В. и соавт. отмечают, что без сопровождения со стороны педагогов и ИТ-специалистов электронная среда может остаться неиспользуемым «контейнером» информации [8]. Медведев П.Н. и Сергеева А.В. добавляют, что только 42% преподавателей СПО в опросе готовы самостоятельно разрабатывать ЭУП [14].

Обзор источников показывает, что электронные учебные пособия являются важным средством поддержки самостоятельной работы студентов. Особенно эффективно они работают в междисциплинарных курсах, таких как графический дизайн и мультимедиа, где требуется интеграция визуального контента, интерактивных упражнений и гибкой навигации.

Однако для достижения максимальной эффективности необходимы методическая проработка структуры ЭУП, соответствующее техническое обеспечение колледжей и обучение педагогов работе с цифровыми инструментами. Электронное пособие, построенное с учётом этих факторов, способно стать не просто хранилищем информации, а полноценным дидактическим инструментом.

1.2 Анализ существующих решений и платформ для электронных учебников

В последние годы в профессиональной образовательной среде наблюдается тенденция к широкому использованию цифровых платформ, облегчающих как разработку, так и распространение учебных материалов. Однако выбор платформы должен опираться не только на популярность ресурса, но и на его соответствие методическим и техническим требованиям конкретного курса. Особенно это актуально для междисциплинарных дисциплин с ярко выраженной визуальной составляющей, таких как «Графический дизайн и мультимедиа».

Исследователи подчёркивают, что при проектировании электронных пособий необходимо учитывать следующие критерии: наличие мультимедийной поддержки, интерактивность, адаптивность, удобство навигации, возможность добавления оценочных заданий и доступность для педагогов без опыта программирования [14], [17]. При этом, как отмечают Казаков А.Я. и соавт., значительную сложность в реализации таких решений

представляет необходимость в технической подготовке разработчика и наличии специализированного ПО [9].

Многие сервисы, появившиеся в 2000–2010-х годах (например, Macromedia Authorware, Teach Book Lite), сыграли важную роль в становлении электронного контента, однако на сегодняшний день они морально и технически устарели. Другие решения, такие как Microsoft PowerPoint, остаются удобными в разработке презентационного материала, но практически не подходят для организации самостоятельной работы студентов и не обеспечивают автоматизацию преподавательской деятельности.

Наиболее активно в современной практике применяются LMS-системы — такие как Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams — а также визуальные онлайн-платформы, такие как Canva, Genially, Tilda.cc. При этом не все из них одинаково эффективны с точки зрения создания именно электронного учебного пособия: многие платформы больше подходят для размещения готового контента, чем для его авторской сборки в педагогической логике.

В сравнительном анализе были рассмотрены более 20 решений, применявшихся в системе образования России за последние 20 лет. Среди ключевых критериев сравнения: уровень интерактивности, поддержка мультимедийного контента, требуемый уровень технической подготовки пользователя и пригодность для самостоятельной работы студентов.

Результаты анализа сведены в таблицу 1, которая демонстрирует, что на фоне большинства решений особенно выделяется платформа Tilda.cc — визуальный конструктор сайтов, адаптированный для не-программистов. Платформа позволяет создавать учебные пособия в виде полноценных адаптивных сайтов с чёткой логикой страниц и возможностью интеграции текста, изображений, видео, форм и других элементов. Преимуществом является наличие встроенного AI-помощника, который помогает

преподавателю структурировать контент, предлагает шаблоны и варианты оформления, а также минимизирует необходимость ручной верстки.

В отличие от Moodle, где интерфейс требует отдельного обучения, или iSpring, требующего установки ПО и базовых знаний SCORM-форматов, Tilda.cc предлагает среду, где преподаватель может собрать готовое пособие за считанные часы, при этом сохранив возможность включения внешних инструментов тестирования (например, Google Forms, LearningApps.org). Такой подход особенно эффективен в дисциплинах, связанных с визуальным восприятием, дизайном и мультимедиа — в том числе в курсе «Графический дизайн и мультимедиа».

Кроме того, Tilda поддерживает структуру блочно-модульной подачи материала, что соответствует требованиям к современному электронному учебному пособию, описанным в исследованиях Яхонтовой И.М., Крамаренко Т.А. и Болбат О.Б. [17], [3]. В условиях СПО это особенно важно, поскольку такие пособия позволяют студентам осваивать материал в собственном темпе и удобном формате, а преподавателям — предлагать структурированное содержание с минимальными затратами времени на техническую реализацию.

Таким образом, среди представленных решений Tilda.cc можно рассматривать как наиболее эффективный и доступный инструмент для создания электронного учебного пособия в рамках междисциплинарного курса. Простота интерфейса, мультимедийные возможности, наличие шаблонов и гибкость делают эту платформу оптимальной для организации самостоятельной работы студентов и визуально насыщенного дидактического сопровождения курса.

Таблица 1 – Сравнительный анализ платформ для разработки ЭУП

Название платформы	Тип	Интерактивность	Поддержка мультимедиа	Уровень подготовки	Самостоятельная работа студентов	Примечания
Tilda.cc	Визуальный конструктор сайтов	Да	Да	Низкий	Да	Идеальна для визуальных дисциплин, встроенный AI-помощник
iSpring Suite	Плагин для PowerPoint	Да	Да	Средний	Да	Поддержка SCORM, но сложнее освоение
PowerPoint	Офисный редактор	Частично	Да	Низкий	Нет	Устаревает как самостоятельный ЭУП
Macromedia Authorware	Авторская платформа (устар.)	Да	Частично	Высокий	Частично	Использовалась в 2000-х, сейчас неактуальна
Teach Book Lite	Простое ПО для ЭУП	Частично	Частично	Средний	Частично	Применялась в 2010-е
Moodle	LMS	Да	Да	Средний–высокий	Да	Неудобен для дизайна, перегружен настройками

Продолжение таблицы 1

Genially	Интерактивные презентации	Да	Да	Низкий	Частично	Отлично для допматериалов, не курс в целом
Canva	Графический редактор	Нет	Да	Низкий	Нет	Только оформление, не курс
LearningApps	Упражнения и задания	Да	Частично	Низкий	Да	Используется как дополнение
MESH / РЭШ	Гос. образовательные платформы	Частично	Да	Средний	Нет	Закрытые структуры, ограниченная кастомизация
Articulate / Captivate	Корпоративные инструменты	Да	Да	Высокий	Частично	Сложные и платные
Book Creator	Онлайн-редактор книг	Частично	Частично	Низкий	Частично	Школьный сегмент, слабые возможности
Stepik	Платформа онлайн-курсов	Да	Да	Средний	Да	Подходит для теории, слаб в визуальном оформлении

Продолжение таблицы 1

Google Classroom	LMS от Google	Частично	Частично	Низкий	Да	Без встроенного конструктора ЭУП, скорее «обёртка»
Microsoft Teams + OneNote	LMS + тетрадь	Частично	Частично	Средний	Частично	Применяется в школах, не заточено под ЭУП
Foxford (внутренняя)	LMS и видеоуроки	Нет	Да	Только авторы	Нет	Закрытая экосистема
Lectorium	Платформа онлайн-лекций	Нет	Да	Высокий	Нет	Только видео и презентации
Book Creator	Онлайн-редактор книг	Частично	Частично	Низкий	Частично	Упрощённый инструмент, больше для начальной школы
Thinglink	Интерактивные изображения	Да	Да	Низкий	Частично	Хорошо работает как дополнение к основному ЭУП
HTML/CSS/JS (вручную)	Разработка вручную	Да	Да	Очень высокий	Да	Большие трудозатраты, требуется программист

Продолжение таблицы 1

Flash / Adobe Animate	Анимационный движок	Да	Да	Высокий	Частично	Устарело после 2020 года, небезопасно
WebTutor	Корпоративная LMS	Частично	Да	Высокий	Частично	Применялась в бизнес-среде
Claroline / Blackboard / OpenEdX / Canvas	Зарубежные LMS	Да	Да	Высокий	Частично	Сложные, редко применялись в РФ

1.3 Особенности самостоятельной работы студентов в профобразовании

Самостоятельная работа студентов традиционно рассматривается как важный компонент образовательного процесса. В системе профессионального образования она приобретает особое значение, поскольку направлена не только на усвоение учебного материала, но и на формирование умений, необходимых для будущей профессиональной деятельности.

Исторически самостоятельная работа рассматривалась ещё в трудах Я.А. Коменского, И.Г. Песталотти и К.Д. Ушинского. Уже в XIX веке в педагогике утверждалась идея активного участия учащегося в собственном обучении. В советской и постсоветской педагогике значительный вклад в развитие теории самостоятельной работы внесли П.И. Пидкасистый, И.Я. Лернер, В.А. Сластенин и др. [17], [14].

В условиях среднего профессионального образования (СПО) самостоятельная работа является обязательным элементом, закреплённым в федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС). Она

призвана формировать у студентов способность к самостоятельному приобретению знаний, принятию решений, самоорганизации и саморазвитию [18].

Существует несколько классификаций видов самостоятельной работы. По степени участия преподавателя выделяют:

- полностью самостоятельную (без сопровождения);
- частично контролируемую;
- направляемую (под руководством преподавателя) [6].

По характеру деятельности различают:

- репродуктивную — выполнение заданий по образцу (например, конспектирование, пересказ, решение типовых задач);
- продуктивную — выполнение творческих, исследовательских, проектных заданий;
- комбинированную — содержащую элементы и того, и другого [1].

По форме организации различают:

- индивидуальную;
- групповую;
- фронтальную (например, в рамках лабораторных или практических работ) [8].

В профессиональном образовании самостоятельная работа особенно значима в практико-ориентированных дисциплинах. Она помогает студентам развивать профессиональное мышление, отрабатывать прикладные навыки, осваивать нормативные документы и цифровые инструменты, востребованные в профессии [2].

Методы организации самостоятельной работы студентов разнообразны:

- работа с учебником, пособием или видеоуроком;
- выполнение упражнений и заданий (в тетради, в электронном виде);
- проектная деятельность;

- выполнение лабораторных и практических работ;
- подготовка презентаций, эссе, кейсов;
- прохождение электронных тестов.

Способы контроля включают:

- самопроверку;
- взаимопроверку;
- текущий контроль со стороны преподавателя (тесты, зачёты, защита заданий).

Цифровизация образования существенно расширила инструментарий самостоятельной работы. Использование электронных учебных пособий, платформ дистанционного обучения, интерактивных сервисов способствует большей индивидуализации учебного процесса и возможности обучаться в удобном темпе. Как отмечают Болбат О.Б. и Андрюшина Т.В., сочетание визуальных материалов, логичной структуры и самопроверочных блоков особенно эффективно в работе со студентами СПО [9].

Для более глубокого изучения практик использования электронных учебных пособий обратимся к международному опыту. Самостоятельная работа студентов в ведущих университетах мира, таких как Гарвардский университет (Harvard University), Массачусетский технологический институт (MIT), Стэнфордский университет (Stanford University) и Оксфордский университет (University of Oxford), активно поддерживается цифровыми инструментами, включая специализированные электронные учебные пособия для графического дизайна и мультимедиа. Эти вузы используют пособия, которые интегрируют интерактивные элементы, практические задания и профессиональные инструменты, способствуя развитию профессиональных навыков.

Гарвардский университет (США): в курсах по графическому дизайну студенты используют электронное учебное пособие на базе Adobe Education Exchange, где доступны интерактивные модули по работе с Adobe Photoshop и Illustrator. Задания включают создание макетов и обработку изображений

с последующей самопроверкой через встроенные тесты. Такой подход позволяет студентам отрабатывать навыки дизайна самостоятельно, а преподаватели контролируют прогресс через аналитические отчеты. Исследования Гарварда показывают, что использование таких пособий повышает вовлеченность студентов на 15% [7].

Массачусетский технологический институт (MIT, США): MIT применяет пособия, встроенные в платформу OpenCourseWare, для курсов мультимедиа. Например, студенты изучают 3D-моделирование с помощью пособий, включающих видеоуроки и задания в Blender. Пособия содержат интерактивные симуляции, позволяющие тестировать модели в реальном времени. Это способствует развитию навыков самостоятельного анализа и творческого мышления. По данным MIT, такие инструменты улучшают усвоение материала на 10% [4].

Стэнфордский университет (США): В Стэнфорде студенты работают с электронными учебными пособиями на базе LinkedIn Learning, адаптированными для графического дизайна. Пособия включают пошаговые инструкции по созданию анимаций в Adobe After Effects и интерфейсов в Figma. Студенты выполняют практические проекты, такие как разработка прототипов приложений, с последующей загрузкой результатов для взаимопроверки. Исследования показывают, что такие задания повышают мотивацию на 20% [15].

Оксфордский университет (Великобритания): Оксфорд использует специализированные пособия, разработанные на платформе FutureLearn, для курсов мультимедиа. Студенты выполняют задания по созданию визуального контента в Canva и Sketch, используя встроенные шаблоны и самопроверочные тесты. Пособия структурированы по модулям, что позволяет работать в индивидуальном темпе. По данным Оксфорда, это улучшает глубину усвоения на 12% [12].

Эти вузы делают акцент на практико-ориентированные электронные учебные пособия, которые интегрируют профессиональные инструменты

(Adobe, Figma, Blender) и интерактивные элементы, способствуя развитию навыков, необходимых для графического дизайна и мультимедиа.

1.4 Анализ эффективности самостоятельной работы с электронными учебными пособиями

Эффективность использования электронных учебных пособий в самостоятельной работе подтверждается исследованиями. Основные преимущества включают:

Персонализация обучения: пособия, такие как Adobe Education Exchange и LinkedIn Learning, позволяют студентам выбирать темп и уровень сложности, что повышает успеваемость на 10–15%. Это особенно важно для студентов СПО, где уровень подготовки может варьироваться.

Развитие профессиональных навыков: Практические задания в пособиях, например, создание макетов в Figma или анимаций в After Effects, формируют компетенции, востребованные в индустрии дизайна. Исследования показывают, что такие задания улучшают профессиональную готовность на 20%.

Мотивация и вовлеченность: Интерактивные элементы, такие как симуляции и тесты, увеличивают интерес студентов на 15–25%, что подтверждается опытом Стэнфорда и MIT.

Доступность и гибкость: Электронные пособия доступны в любое время, что позволяет студентам совмещать учебу с практикой. Это особенно актуально для СПО, где студенты часто работают параллельно с обучением.

Ограничения включают необходимость базовых цифровых навыков у студентов и методической подготовки преподавателей для интеграции пособий в учебный процесс. Кроме того, отсутствие прямого контакта с преподавателем может снижать мотивацию у некоторых студентов.

Электронные учебные пособия, такие как Adobe Education Exchange, LinkedIn Learning и FutureLearn, активно используются в топовых вузах для организации самостоятельной работы студентов. Они обеспечивают доступ

к профессиональным инструментам, интерактивным заданиям и гибкому графику обучения, что способствует формированию компетенций в области графического дизайна и мультимедиа. В контексте СПО такие пособия могут быть адаптированы для создания междисциплинарных курсов, усиливая практико-ориентированность и мотивацию студентов.

Вывод по главе 1

Самостоятельная работа — важный элемент формирования профессиональных умений. Классификация по степени контроля преподавателя, характеру деятельности, форме организации. Международный опыт использования электронных учебных пособий показывает повышение вовлечённости и усвоения материала оценено в пределах 10-25%.

Более 75% преподавателей СПО положительно оценивают электронные учебные пособия за повышение мотивации студентов. Электронное учебное пособие должно быть мультимодальными, с удобной навигацией и интерактивными элементами.

Ключевые компоненты эффективных ЭУП: логическая структура, модульность, самопроверка. Дидактические функции: образовательная, развивающая, контролирующая и мотивационная.

Преимущества работы с электронным учебным пособием включают в себя: гибкость обучения, повышение вовлечённости студентов.

Анализ платформ для создания ЭУП позволил определить критерии выбора: мультимедийность, интерактивность, адаптивность, удобство навигации, доступность для преподавателей. Была выбрана соответствующая критериям платформа Tilda.cc. Tilda.cc выделяется удобством, возможностью создания адаптивных сайтов.

Была теоретически обоснована важность технически и методически продуманных электронных учебных пособий для успешной организации самостоятельной работы студентов в профессиональном образовании,

особенно в визуально ориентированных дисциплинах, таких как графический дизайн и мультимедиа. Международный опыт подтверждает эффективность интерактивных ЭУП с профессиональными инструментами для повышения качества обучения и мотивации студентов.

ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА»

2.1 Соответствие содержания учебного пособия государственному образовательному стандарту и учебной программе дисциплины

Проектирование электронного учебного пособия (ЭУП) по междисциплинарному курсу «Графический дизайн и мультимедиа» представляет собой комплексный процесс, направленный на создание структурированного, интерактивного и практико-ориентированного образовательного ресурса, обеспечивающего самостоятельную работу студентов среднего профессионального образования (СПО).

В Российской Федерации содержание междисциплинарного курса «Графический дизайн и мультимедиа» регламентируется действующими Федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС) [10], которые устанавливают требования к подготовке специалистов в данной области. Данный курс может входить в программы как среднего профессионального, так и высшего образования, что определяет различия в нормативной базе и содержательном наполнении дисциплины.

Для системы среднего профессионального образования МДК «Графический дизайн и мультимедиа» чаще всего включается в учебные планы по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)». Актуальная версия ФГОС для этой специальности была утверждена приказом Минобрнауки России № 513 от 25 апреля 2022 года [11]. В рамках данного стандарта курс может быть частью профессиональных модулей, таких как «Разработка художественно-технических проектов» или «Создание графических и мультимедийных продуктов». Содержание курса направлено на формирование у студентов профессиональных компетенций в области создания визуальных коммуникаций, разработки графических решений и производства мультимедийного контента.

В контексте других специальностей СПО, например, 09.02.07 Информационные системы и программирование, данный курс может рассматриваться в аспекте технологий создания мультимедийных приложений. В этом случае акцент делается на технических аспектах реализации графических решений и их интеграции в программные продукты. Стандарт для этой специальности также относится к поколению ФГОС 3++ и был утверждён тем же приказом № 513 от 25.04.2022.

Для системы высшего образования содержание дисциплин, связанных с графическим дизайном и мультимедиа, регулируется ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Действующая версия стандарта (3++) была утверждена приказом Минобрнауки № 1117 от 30 августа 2022 года. В рамках этого направления курс может входить в вариативную часть образовательной программы и быть ориентирован на углублённое изучение современных технологий визуальных коммуникаций. Особое внимание уделяется формированию у студентов навыков работы с профессиональным программным обеспечением, таким как Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, а также освоению технологий 3D-моделирования и компьютерной анимации.

Важным аспектом при разработке содержания МДК «Графический дизайн и мультимедиа» является его соответствие требованиям профессиональных стандартов. В частности, для дизайнеров действует профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (утверждён приказом Минтруда № 583н от 8 сентября 2022 года). Этот документ определяет трудовые функции, необходимые знания и умения, которые должны быть отражены в образовательной программе. Среди ключевых требований можно отметить владение современными графическими редакторами, понимание принципов композиции и колористики, навыки создания айдентики и фирменного стиля, а также умение разрабатывать мультимедийный контент различного назначения.

При разработке рабочих программ по МДК «Графический дизайн и мультимедиа» образовательные организации руководствуются не только ФГОС и профессиональными стандартами, но и примерными основными образовательными программами, которые размещены на официальных ресурсах, таких как портал edu.ru или сайт Федерального института развития образования. Эти документы содержат рекомендации по распределению учебного времени, структуре содержания и рекомендуемым формам контроля. Особое внимание уделяется практико-ориентированному подходу, что предполагает значительный объём практических занятий и самостоятельной работы студентов с профессиональным программным обеспечением.

2.2 Структуризация учебного материала с выделением взаимосвязанных понятий, разделов и объектов изучения

Выделение взаимосвязанных понятий позволяет студентам увидеть, как технические навыки работы в Adobe Illustrator сочетаются с творческими задачами, такими как леттеринг и создание логотипов. Каждый элемент курса взаимосвязан и направлен на формирование целостного понимания графического дизайна (таблица 2).

Ключевые объекты изучения:

- Adobe Illustrator – основной инструмент для работы с векторной графикой;
- леттеринг – искусство создания рукописных и декоративных шрифтов;
- логотип – уникальный графический знак, представляющий бренд;
- текст – работа с типографикой и шрифтами;
- изображение – векторная и растровая графика.

Таблица 2 – Структура взаимосвязи основных понятий

№ Раздела	Раздел	Основные понятия	Связи с другими разделами
1	Интерфейс Adobe Illustrator, области применения мультимедийных технологий, методы поиска новых дизайнерских решений	Панели инструментов, панели свойств, слои, панели управления, поиск дизайнерских решений, мультимедийные технологии	Основа для всех последующих разделов
2	Основы леттеринга	Каллиграфия, шрифтовые композиции	Применяется в создании логотипов и текстовых элементов
3	Создание логотипов	Форма, цвет, простота, узнаваемость	Использует навыки леттеринга и работы с текстом
4	Работа с текстом	Шрифты, кернинг, трекинг, иерархия	Важен для логотипов и леттеринга
5	Векторные изображения	Кривые Безье, фигуры, градиенты	Используется в логотипах и иллюстрациях

Пример модуля учебного пособия с явными связями по теме:
«Создание логотипа для кафе»:

- леттеринг: разработка уникального шрифтового начертания для названия кафе;
- текст: подбор дополнительных шрифтов для слогана;
- изображение: создание векторного значка;
- Adobe Illustrator: компоновка всех элементов в единый логотип.

Связи:

- навыки леттеринга – уникальность логотипа;
- работа с текстом – читаемость и иерархия;
- векторное изображение – масштабируемость логотипа.

Прежде, чем определить структуру учебного пособия, необходимо четко обозначить методический аппарат. Методический аппарат — это система взаимосвязанных компонентов, обеспечивающих эффективную организацию учебного процесса. Он включает инструменты, методы и

средства, которые помогают преподавателю донести материал, а обучающимся — усвоить знания и сформировать практические навыки.

1. Целевой компонент:

1.1. Формирование у обучающихся системных профессиональных компетенций в области графического дизайна и мультимедиа.

1.2. Способствование освоению современных методов и технологий создания визуального контента.

1.3. Формирование творческого мышления, технических навыков и способности к самостоятельной профессиональной деятельности в соответствии с требованиями рынка труда.

2. Задачи:

2.1. Обеспечить освоение базовых и профильных знаний по работе с графическими редактором Adobe Illustrator.

2.2. Сформировать умение создавать и редактировать графические объекты, логотипы, леттеринг.

2.3. Способствовать развитию творческого мышления, эстетического вкуса и навыков проектной деятельности.

2.4. Обеспечить формирование учебных навыков самостоятельной работы.

3. Содержательный компонент:

3.1. Модульная структура: курс состоит из нескольких объемных тематических разделов.

3.2. Теоретические блоки: лекционные занятия для самостоятельного изучения.

3.3. Практические задания: индивидуальные задания, которые проверяют усвоение лекционного материала.

3.4. Творческие задания: индивидуальные задания, выполнение которых требует не только освоение лекционных и практических занятий по Adobe Illustrator, но и применение полученных знаний и умений для выполнения творческого задания.

4. Методы обучения:

4.1. Объяснительно-иллюстративные:

4.1.1. Лекции.

4.1.2. Изображения, дополняющие материал лекции.

4.2. Практические:

4.2.1. пошаговые упражнения;

4.2.2. творческие задания с заданным эталоном выполненной работы;

4.2.3. творческие задания без эталона;

5. Средства обучения

5.1. Текстовые материалы.

5.2. Мультимедийные элементы: рисунки, схемы, таблицы, видеоуроки.

5.3. Интерактивные компоненты: навигация, формы обратной связи.

5.4. Средства контроля и оценки: формы загрузки контрольных заданий.

6. Контрольные инструменты:

6.1. Задания с обратной связью;

6.2. Аналитика прогресса.

Учебный план, согласно обозначенным критериям и методическому аппарату, был определен и разбит на пять основных блоков, каждый из которых содержит свою отдельную тему, что отображено в таблице 3.

Таблица 3 – Тематический учебный план ЭУП

Раздел	Содержание	Лекции (часы)	Лабораторные (часы)	Самостоятельная работа (часы)
1. Введение в Adobe InDesign	Области использования мультимедийных технологий; Методы поиска новых дизайнерских решений; Обзор интерфейса, рабочее пространство, основные инструменты. Виды компьютерной графики, области их применения;	6	4	2
2. Основы работы с текстом	Ввод и форматирование текста, работа с абзацами, стили символов и абзацев	8	8	4
3. Создание и оформление логотипа	Принципы дизайна логотипа, работа с векторной графикой (связь с Adobe Illustrator), импорт в InDesign	6	10	6
4. Леттеринг и типографика	Основы леттеринга, создание авторских шрифтов, работа с текстовыми эффектами	8	12	6
5. Работа с графическими объектами	Вставка и редактирование изображений, работа с цветом и слоями	6	8	4

Эти навыки обеспечат комплексное владение программой Adobe Illustrator для создания качественных дизайн-проектов и электронных учебных материалов с акцентом на логотипы и леттеринг.

Структура учебного материала, показанная на рисунке 1, отображает содержание курса по разделам.

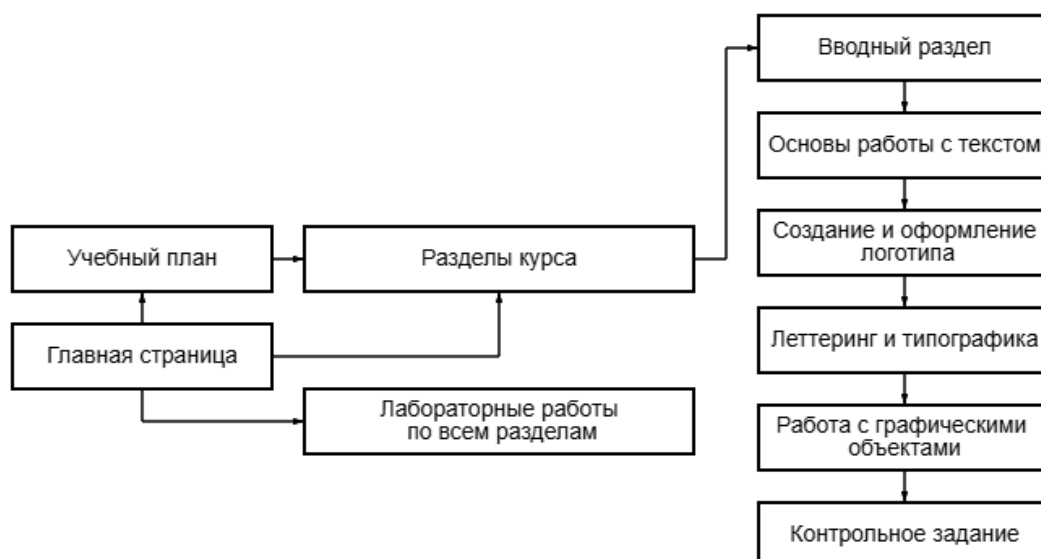


Рисунок 1 – Структура учебного пособия

В таблице 4 представлено описание назначения страниц. Каждая страница пособия предоставляет пользователю возможность вернуться на главную страницу, поэтому кроме практического назначения каждая страница позволяет пользователю свободно ориентироваться в пособии.

Описание страниц в пособии расположено в порядке прохождения тем курса.

Таблица 4 – Структура учебного пособия

Наименование страницы	Практическое назначение страницы
Главная страница	Главная страница содержит навигацию по всем разделам. Главная страница открывает доступ к учебному плану, разделам курса, контактам.
Учебный план	Страница содержит почасовой учебный план. От страницы учебного плана можно перейти сразу к разделам курса
Разделы курса	Меню разделов, которые расположены в порядке изучения.
Лабораторные работы по всем разделам	На странице собраны все лабораторные работы, которые предстоит выполнить при прохождении курса. Также на странице расположен чек-лист выполненных заданий.
Вводный раздел	Содержит вводную лекцию, определяет цели и задачи курса, области применения мультимедийных технологий, техники поиска новых дизайнерских решений, знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator, лабораторные работы
Основы работы с текстом	Лекция по теме и лабораторные работы

Продолжение таблицы 4

Создание и оформление логотипа	Лекция и практическая работа по созданию простейшего логотипа.
Леттеринг и типографика	Лекции и лабораторные работы по теме. Создание леттеринга
Работа с графическими объектами	Лекции и лабораторные работы, основы работы с графическими объектами.
Контрольное задание	Масштабное задание, которое объединяет в себе все изученные разделы: создание айдентики продукта

2.3 Разработка интерфейса электронного учебного пособия, описание его технической реализации

Площадкой для учебного пособия является конструктор Tilda. Важно учесть, что разработанные при помощи сервиса сайты адаптируются под экран мобильного телефона, что является плюсом. Тем не менее необходимо учесть, что учебное пособие придется вручную адаптировать под экран телефона.

Для разработки учебного пособия необходимо создать при помощи конструктора новый проект и дать ему название. Поскольку тема электронного учебного пособия «Графический дизайн и мультимедиа», название проекта сайта – «Графический дизайн и мультимедиа». На рисунке 4, представленном ниже, можно увидеть проект.

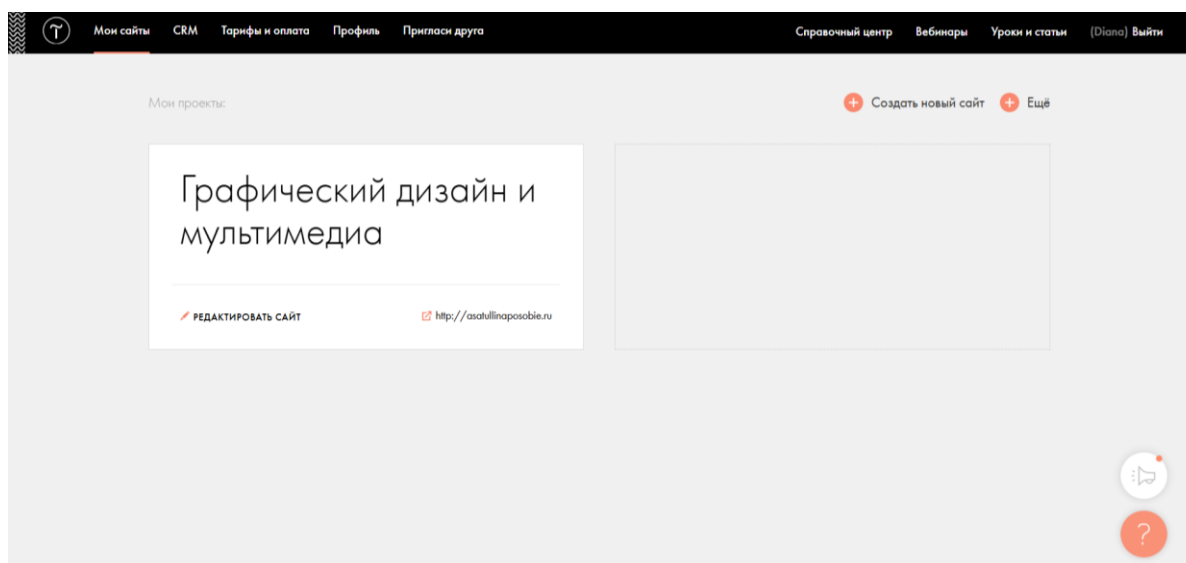


Рисунок 2 – Страница проектов конструктора

Поскольку электронное учебное пособие представляет собой сайт для того, чтобы пособие было опубликовано и находилось в свободном доступе, необходимо приобрести домен у регистратора, активировать его и изменить DNS-настройки сайта.

Для покупки домена был выбран регистратор REG.RU. Это крупнейший российский регистратор доменных имен и хостинг-провайдер. Компания предоставляет услуги по регистрации доменов, хостингу сайтов, SSL-сертификатам, корпоративной почте и другим веб-сервисам.

Процесс покупки домена на сайте REG.RU включает несколько основных шагов:

1. Подбор домена:

- 1.1. На сайте REG.RU необходимо ввести желаемое доменное имя в поле поиска на главной странице. Система проверит доступность домена.

2. Регистрация домена:

- 2.1. После выбора свободного домена нужно нажать кнопку «Перейти к заказу». Далее нужно заполнить контактные данные администратора домена (физического или юридического лица) и выбрать срок регистрации (минимум 1 год);

3. Оформление заказа и оплата.

4. Получение прав на домен.

DNS-настройка производится в регистраторе. После регистрации домена производится делегирование домена, для этого в регистраторе прописываются следующие NS-сервера: ns1.tildadns.com, ns2.tildadns.com. Изменение NS-серверов может занимать до суток.

После обновления DNS нужно перейти управление записями домена на стороне Тильды. Для этого нужно указать домен в Настройках сайта и проверить его подключение. Если NS-серверы прописаны верно, то появится сообщение «DNS управляется через Тильду. Перейти к управлению». В таком случае домен подключен.

Результатом действий является созданный проект сайта будущего электронного учебного пособия, который имеет собственный домен со свободным доступом.

Согласно разработанной структуре учебного пособия в проекте «Графический дизайн и мультимедиа» создаются страницы сайта (рисунок 3).

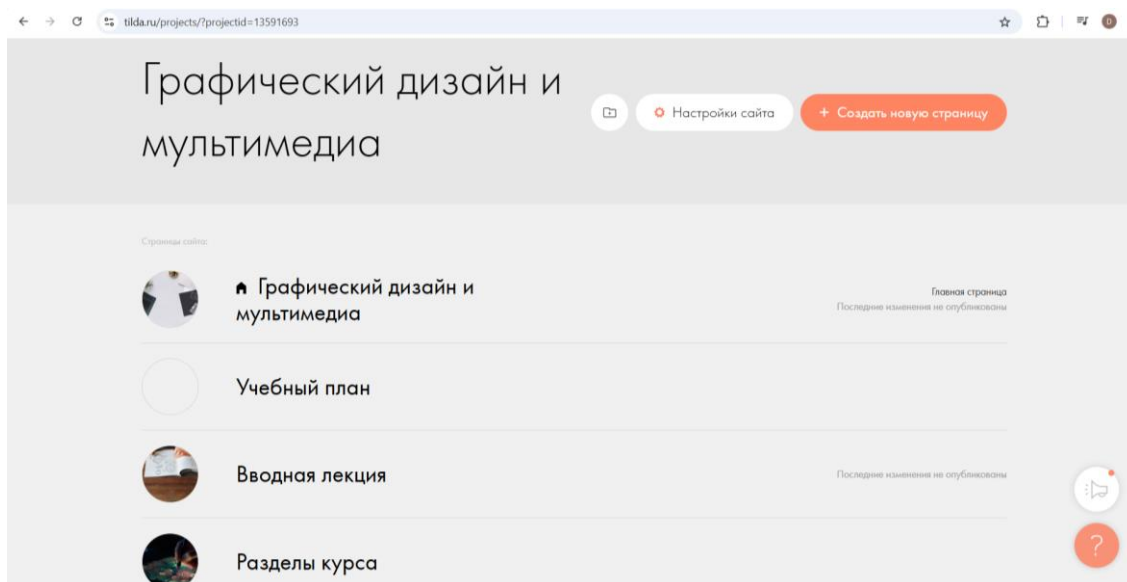


Рисунок 3 – Создание проекта сайта

Для того, чтобы сайт предоставлял приятный пользовательский опыт, необходимо добавить визуальный материал. Например, главная страница с изображениями не только содержит основную информацию по курсу и навигацию по сайту, но и современный визуальный стиль. Используемые изображения взяты с сайта Freerik. Сайт открывает доступ ко множеству стоковых изображений без лицензии и авторского права, соответственно, их можно свободно использовать.

В настройках сайта в разделе «Формы» (рисунок 4) сразу осуществляется привязка рабочей почты к сайту. Это необходимо для того, чтобы при отправке лабораторных работ и творческих заданий выполненные задания были отправлены на нашу почту. Также для каждой формы отправки на сайте можно создать идентификатор, который автоматически подписывает определенное задание в письме.

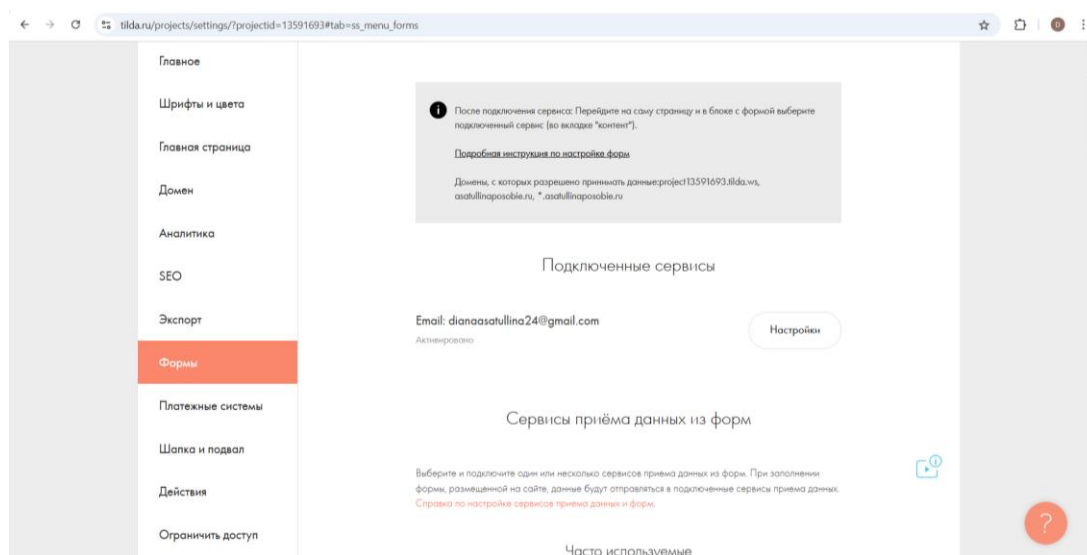


Рисунок 4 – Привязка формы обратной связи к почте

Сайт должен обладать удобной навигацией, поэтому первым делом необходимо создать шапку сайта – верхнее меню, которое предоставляет доступ к основным страницам сайта. Конструктор Tilda позволяет создать верхнее меню сайта. Необходимо зайти в настройки сайта, выбрать раздел «шапка и подвал», и собрать шапку сайта отдельно: разработать пункты навигации и привязать их к ссылкам на соответствующие страницы, см. рисунок 5.

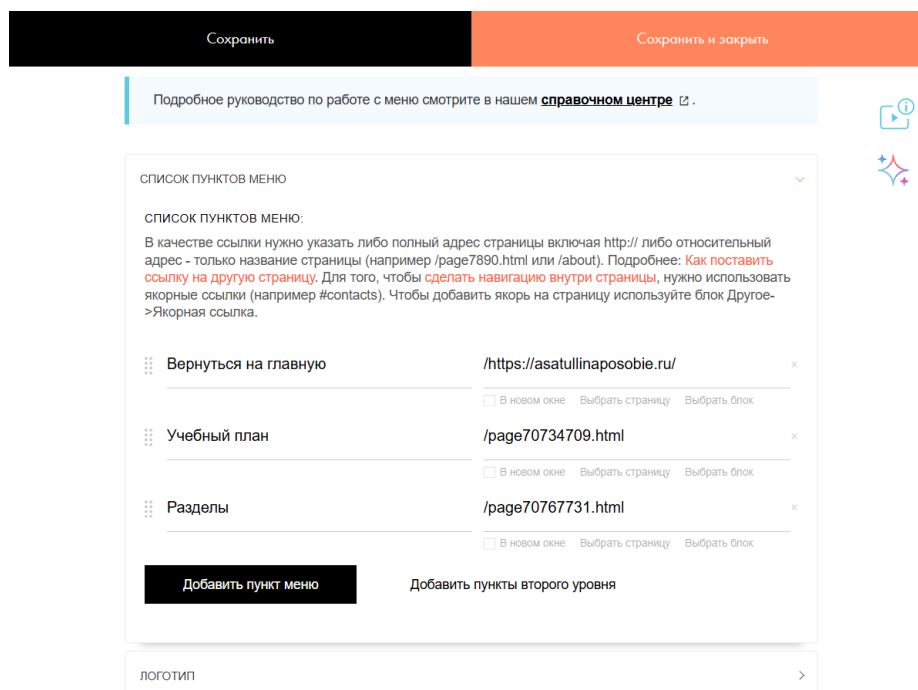


Рисунок 5 – Разработка шапки навигации сайта

Шапка сайта готова. Перейдем к разработке главной страницы. Основное назначение главной страницы: являться связующим звеном между всеми разделами курса, предоставлять вводную информацию о курсе, учебном заведении и авторе курса. Поэтому было принято решение указать учебное заведение и авторство в начале главной страницы.

Конструктор Tilda позволяет как использовать готовые шаблоны для страницы, так и использовать *нулевой блок*, который позволяет добавлять любые элементы на сайт и распределять текстовую и визуальную информацию. В боковом меню настроек нужно задать параметр Auto, этот параметр позволяет автоматически адаптировать размер блока сайта под содержимое, см. рисунок 6.

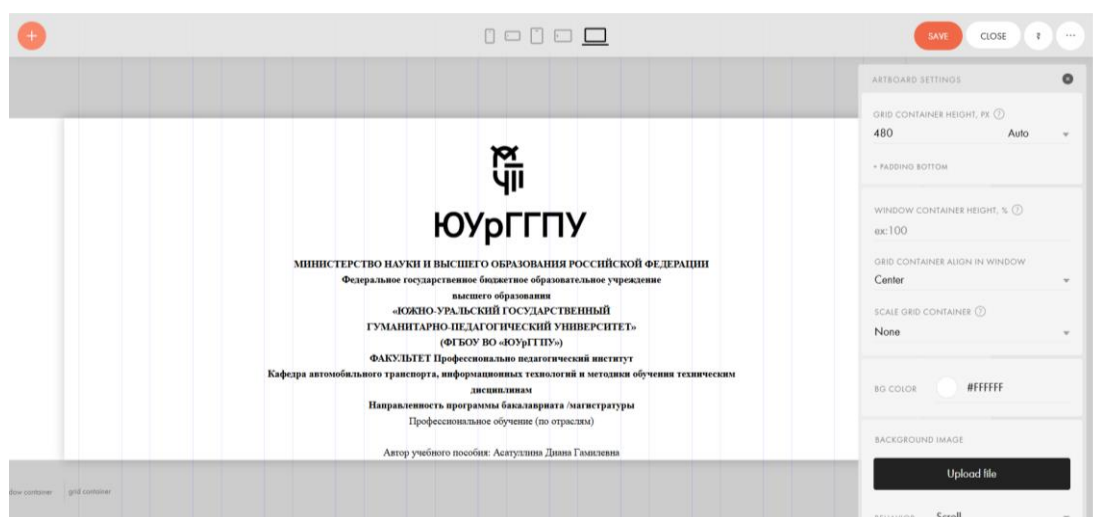


Рисунок 6 – Добавление информации об учебном заведении и авторстве с использованием нулевого блока

После пользователя встречает приветствие. Настроим кнопку «Открыть», и наподобие настроек верхнего меню сайта привяжем кнопку к странице разделов курса. Блок с приветствием можно увидеть на рисунке 7.

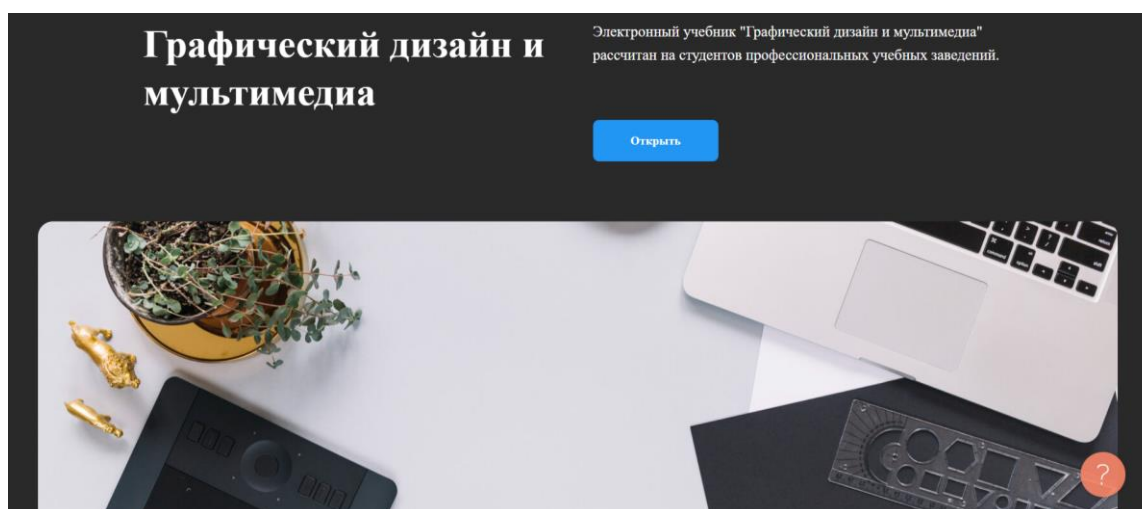


Рисунок 7 – Создание блока с приветствием на главной странице

Страница с учебным планом уже расположена в шапке сайта, тем не менее при ознакомлении студента с главной страницей дополнительный раздел, который позволяет перейти к таблице с почасовым учебным планом, является логическим продолжением знакомства с основной информацией, касающейся всего раздела. На рисунке 8 представлен блок с кнопкой перехода на страницу учебного плана. Изображение не несет информации, связанной напрямую с курсом, но скорее создает ассоциативное дополнение.

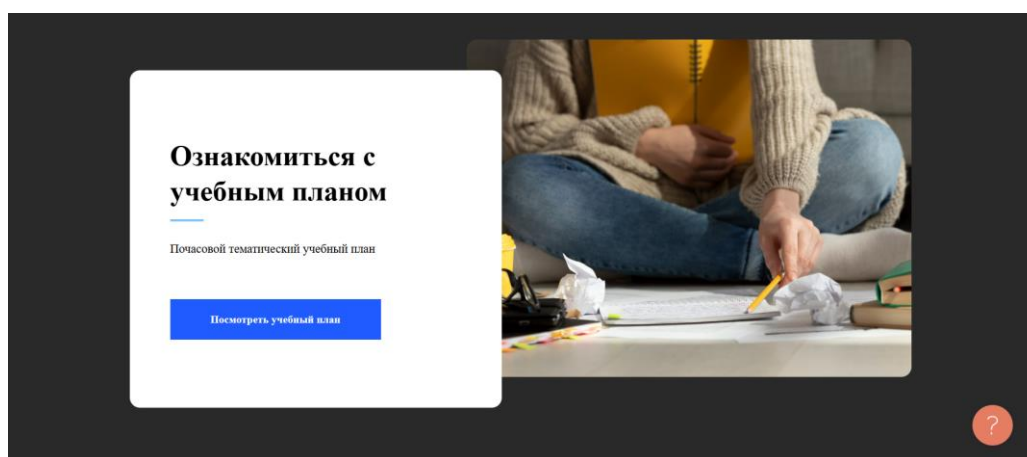


Рисунок 8 – Кнопка для перехода к странице с учебным планом

Далее разделы главной страницы содержат отзывы пользователей, прошедших курс, и контакты разработчика курса с формой обратной связи. На рисунке 9 показана форма, ранее при настройке сайта почта была привязана к формам отправки.

Контакты

Свяжитесь с нами по электронной почте или по телефону
для получения дополнительной информации.

8 951-124-01-06
dianaasatullina24@gmail.com

Ваш адрес электронной почты

Ваше полное имя

Ваш комментарий

Задать вопрос

Рисунок 9 – Форма обратной связи

Главная страница готова. Ориентируясь на разработанную структуру учебного пособия, убедимся, что каждая кнопка и ссылка приведет к нужной странице.

Разработка учебного материала представляет собой наиболее трудный и кропотливый процесс: учитывая МДК, нужно быть готовым к тому, что лекционный материал должен быть подкреплён визуальным. Так, например, в лекции, посвященной знакомству с интерфейсом Adobe Illustrator, каждый элемент интерфейса должен быть показан в виде изображения. Для этого заранее была подготовлена отдельная коллекция иконок и панелей Adobe Illustrator. Некоторые требуемые изображения находились в свободном доступе, некоторые пришлось создавать самостоятельно, применив системный инструмент «Ножницы» на рабочем пространстве программы Adobe Illustrator.

Вводная лекция курса представляет собой наиболее простой урок, который, тем не менее, раскрывает наиболее важные для прохождения основы, такие, как интерфейс программы, области применения мультимедийных технологий, методы поиска дизайнерских решений. Во вводной лекции необходим целевой компонент, который отражен на рисунке 10.

Цели курса

- Формирование у обучающихся системных профессиональных компетенций в области графического дизайна и мультимедиа;
- Способствование освоению современных методов и технологий создания визуального контента;
- Формирование творческого мышления, технических навыков и способности к самостоятельной профессиональной деятельности в соответствии с требованиями рынка труда.

Задачи курса

- Обеспечить освоение базовых и профильных знаний по работе с графическими редакторами Adobe Illustrator;
- Сформировать умение создавать и редактировать графические объекты, логотипы, леттеринг;
- Способствовать развитию творческого мышления, эстетического вкуса и навыков проектной деятельности;
- Обеспечить формирование учебных навыков самостоятельной работы.

Компетенции по графическому дизайну и мультимедиа по стандартам **WorldSkills** формируют у специалистов профессиональные навыки и творческое мышление, необходимые для создания качественного визуального контента и успешной карьеры в креативной индустрии

Рисунок 10 – Страница вводной лекции, определение целей и задач

Цели и задачи курса – это мотивационный этап самостоятельной работы. Поскольку сама форма занятия не подразумевает наличие педагога, важно убедиться, что постановка целей и задач справляется с задачей мотивации студента.

В рамках вводной лекции часть курса выделена для областей применения мультимедийных технологий. Первая самостоятельная лабораторная работа представляет собой задание на поиск информации. Также в лабораторной работе (рисунок 11) присутствует творческий элемент.

Лабораторная работа №1

1. Выберите область применения мультимедийных технологий
2. Разработайте список компетенций, необходимых графическому дизайнеру для применения навыков в выбранной области
3. Ориентируясь на список компетенций, опишите перспективы графического дизайна в выбранной области

Объем работы: 3-4 страницы
Шрифт: Times New Roman 14

Ваша почта

ФИО

Ваша работа

Upload button will be here

SUBMIT

Рисунок 11 – Лабораторная работа №1

Форма связи в лабораторной работе, как и в последующих заданиях для самостоятельной работы, перенаправляет файл готовой работы на почту преподавателя, и для каждой формы используется автоматическая генерация темы письма, в этом случае «Лабораторная работа №1».

Теме «Методы поиска дизайнерских решений» посвящена следующая часть первого урока. В лекции в текстовом формате с примерами будут исследованы несколько методов поиска дизайнерских решений: метод проб и ошибок, метод морфологического анализа и метод фокальных объектов. На последнем методе было решено остановиться подробнее, так как из предложенных методов он наиболее сложный, но наиболее эффективный. На рисунке 12 показан фрагмент лекции – пошаговая инструкция по применению метода фокальных объектов. Текст и изображения расположены сверху вниз в порядке прочтения, но используется нетипичная структура, которая ориентируется на шаги в методе и иллюстративный материал.

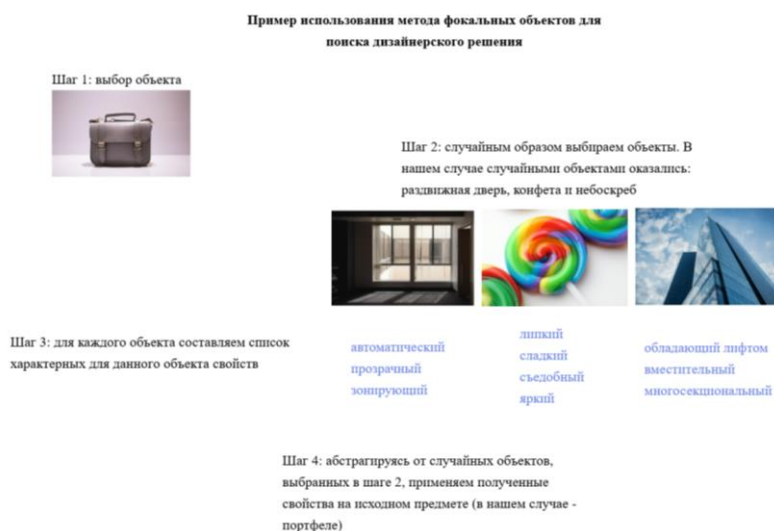


Рисунок 12 – Пошаговая инструкция «метод фокальных объектов»

Лабораторная работа №2 проверяет усвоение полученной информации и представляет собой простое творческое задание. На рисунке 13 видны задания и форма связи.

Лабораторная работа №2

Используя метод фокальных объектов, придумайте оригинальное дизайнерское решение для рекламной кампании, баннера, флаера (на выбор).

Тема рекламы: новый шоколад линейки "Россия"

Случайные объекты для выделения свойств выбираются при помощи **генератора случайных слов**.

Выберите лучшую идею и опишите ее реализацию.

Формат отчета:

- 1) Выбор объекта для поиска дизайнерского решения.
- 2) Выбор трех случайных слов
- 3) Таблица со свойствами случайных объектов, от 3 до 5 свойств для каждого
- 4) Применение свойств на исходном объекте (описать от трех идей)
- 5) Выбор лучшей идеи и обоснование

Объем работы: 2 страницы

Шрифт: Times New Roman 14

Ваша почта

mail@example.com

ФИО

Иван Иванов

Ваша работа

Upload button will be here

SUBMIT

Tilda Publishing

Рисунок 13 – Лабораторная работа №2

Знакомство с основными панелями инструментов является самой большой частью вводного раздела. Лекцию сопровождает иллюстративный материал. Панели инструментов Adobe Illustrator в пособии представлены в виде изображения и имеют четко описанные функции. На рисунке 14 видно детальное описание панели слоев и ее изображение.

Панель слоев

Панель слоев расположена справа и позволяет организовать элементы вашего проекта. Слои помогают управлять сложными иллюстрациями, позволяя скрывать, блокировать и группировать объекты. Это особенно полезно при работе с многослойными проектами. Панель слоев позволяет создавать новые слои, дублировать существующие, а также перемещать объекты между слоями.

Слой можно называть и окрашивать в разные цвета для удобства работы. Это помогает быстро находить нужные элементы и управлять ими. Кроме того, панель слоев позволяет создавать подслои и группы, что упрощает организацию сложных проектов. Например, вы можете создать отдельные слои для фона, основных объектов и деталей, что позволит вам легко изменять и редактировать каждый элемент без влияния на другие части проекта.

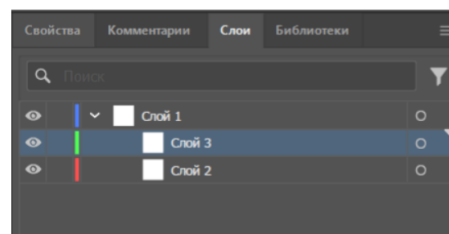


Рисунок 14 – Описание панели слоев

Следующая часть лекции – это работа с инструментами. Самостоятельная работа, которая завершает первый раздел, представляет собой творческое задание по созданию простейшего изображения дома в Adobe Illustrator. Студент использует уже знакомые по лекции инструменты в самостоятельной работе. На рисунке 15 показан текст самостоятельной работы и эталон задания, на который необходимо ориентироваться.

Самостоятельная работа №1

Создание изображения с использованием базовых инструментов Adobe Illustrator.

Создайте изображение домика (пример приведен ниже) в Adobe Illustrator, используя изученные в лекции базовые инструменты. Цветовую палитру можно подобрать самостоятельно.



Ваша почта

mail@example.com

ФИО

Иван Иванов

Ваша работа

Upload button will be here

SUBMIT

Рисунок 15 – Лабораторная работа №3

Аналогичным образом были созданы прочие разделы электронного учебного пособия. Каждый раздел содержит лабораторные и самостоятельные работы, которые соответствуют учебному плану.

Контрольное задание в конце учебного пособия – это творческая работа по созданию айдентики, совокупности визуальных и вербальных элементов, которые формируют уникальный образ бренда, делая его узнаваемым и отличающимся от конкурентов. Бренд студентом придумывается самостоятельно, а в самостоятельной работе студент опирается на пройденные в рамках учебного пособия разделы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Электронные учебные пособия представляют собой инструмент современного профессионального образования, способствующий повышению мотивации и вовлеченности студентов, а также развитию их самостоятельности. Анализ научных источников и практический опыт ведущих вузов мира показывают, что интерактивные и структурированные по модульному принципу электронные учебные пособия значительно улучшают качество учебного процесса и результативность усвоения материала.

Современные цифровые платформы для создания электронных пособий предоставляют преподавателям удобные и функциональные инструменты для организации визуально насыщенного и эффективного обучения.

Разработка электронного учебного пособия в рамках данной работы демонстрирует потенциальную эффективность в организации самостоятельной работы студентов СПО. Предполагается, что внедрение электронного учебного пособия может обеспечить гибкость доступа к учебному материалу, интуитивно понятную навигацию и интерактивное взаимодействие с контентом. Практические задания и встроенные инструменты самопроверки способны способствовать повышению мотивации и активности студентов.

В перспективе планируется дальнейшая методическая разработка содержания и форматов электронного учебного пособия, а также расширение практики интеграции современных цифровых технологий в образовательный процесс, учитывая международный опыт и инновационные подходы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аманжолов С. А., Аманжолова Ж. С. Цифровые технологии и их применение в методике обучения изобразительному искусству в электронной школе // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности. – Москва, 2022. – С. 5–8. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48510570> (дата обращения: 15.06.2025).
2. Болбат О. Б., Андриюшина Т. В. Использование электронных учебных пособий в образовательном процессе // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2021. – № 2-1 (53). – С. 91–95. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44831889> (дата обращения: 15.06.2025).
3. Болбат О. Б. Использование электронных разработок в образовательном процессе // Электронные образовательные технологии: решения, проблемы, перспективы. – 2018. – С. 27–32. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35679514> (дата обращения: 15.06.2025).
4. Болбат О. Б., Андриюшина Т. В. Использование электронных учебных пособий в образовательном процессе // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2021. – № 2-1 (53). – С. 91–95. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44831889> (дата обращения: 15.06.2025).
5. Глухих С. И., Андреева А. В. Формирование информационной компетенции студентов медицинского вуза // Педагогическое образование в России. – 2018. – № 12. – С. 95–99. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=36809168> (дата обращения: 15.06.2025).
6. Гринченко В. А. Разработка и особенности использования электронных учебных пособий для студентов технических специальностей // Совершенствование учебного процесса в вузе на основе информационных и коммуникационных технологий. – 2010. – С. 40–41. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=23286508> (дата обращения: 15.06.2025).
7. Зайнутдинова Л. Х., Сенина О. А. Электронные учебные пособия для самостоятельной работы студентов при переходе на зачетные

единицы // Сибирский педагогический журнал. – 2008. – № 1. – С. 256–263.
– URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=18903940> (дата обращения: 15.06.2025).

8. Изранцев В. В., Принцев А. С., Соколов Н. Е. Опыт создания и развития единой электронной образовательной среды МБИ // Банковские услуги. – 2013. – № 4. – С. 023–028. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=18980897> (дата обращения: 15.06.2025).

9. Казаков А. Я., Аверина Н. В., Дроздова Е. Н., Кайнарова Е. М. Разработка технологии создания интерактивных и кроссмедийных электронных учебных пособий // Современное образование: содержание, технологии, качество. – 2013. – Т. 1. – С. 229–230. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=26238118> (дата обращения: 15.06.2025).

10. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования

11. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»: приказ от 13.08.2020 № 1015. — Москва, 2020. — Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-03-01-dizayn-1015/>, дата обращения: 20.06.2025.

12. Можайский техникум. Цифровая образовательная среда [Электронный ресурс]. – URL: <https://mmtehnikum.ru/cifrovaya-obrazovatel'naya-sreda> (дата обращения: 15.06.2025).

13. Приказ от 01.02.2022 № 89 «Об утверждении перечня специальностей и направлений подготовки высшего образования». — Москва, 2022. — Режим доступа: [URL официального источника], дата обращения: [дата].

14. Сергеев А. Н., Сергеева А. В., Медведев П. Н., Малий Д. В. Информационно-коммуникационные технологии в образовании и

профессиональной деятельности: курс лекций. – Тула, 2014. – 53 с. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=23778407> (дата обращения: 15.06.2025).

15. Цифровой колледж Подмосковья [Электронный ресурс]. – URL: <https://academia-moscow.ru/about/offers/tsifrovoy-kolledzh/tsifrovoy-kolledzh-podmoskovya/> (дата обращения: 15.06.2025).

16. Чернядьев С. А., Уфимцева М. А., Бочкарев Ю. М., Гетманова А. В. Об информационной компетентности студентов медицинского вуза // Высшее образование в России. – 2016. – № 1. – С. 157–159. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24993127> (дата обращения: 15.06.2025).

17. Яхонтова И. М., Крамаренко Т. А. Компьютерные технологии в науке, производстве и образовании. – Краснодар, 2019. – 65 с. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41471979> (дата обращения: 15.06.2025).

18. Яхонтова И. М., Крамаренко Т. А. Информационные технологии в науке, производстве и образовании. – Краснодар, 2020. – 48 с. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44266411> (дата обращения: 15.06.2025).