

Обмен опытом

Материалы международной научно-практической конференции
«Наука, технологии и информация в библиотеках (LIBWAY-2018)»

УДК 021.4:004:378.602

ББК 78.37с+78.3р

DOI 10.20913/1815-3186-2018-4-119-123

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОДУКТЫ БИБЛИОТЕК: ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ ТЕХНОЛОГИИ ПОДГОТОВКИ У БАКАЛАВРОВ БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

© С. В. Савкина, 2018

Кемеровский государственный институт культуры, Кемерово, Россия; e-mail: light_foton@mail.ru

Статья посвящена вопросам подготовки бакалавров библиотечно-информационной деятельности, формированию умений будущих выпускников создавать и использовать интерактивные мультимедийные продукты в библиотечной практике. На примерах студенческих проектов рассмотрены особенности и возможности мультимедийных продуктов.

Ключевые слова: подготовка кадров, формирование умений, мультимедийные продукты библиотек, интерактивная мультимедийная викторина

Для цитирования: Савкина С. В. Интерактивные мультимедийные продукты библиотек: формирование умений технологии подготовки у бакалавров библиотечно-информационной деятельности // Библиосфера. 2018. № 4. С. 119–123. DOI: 10.20913/1815-3186-2018-4-119-123.

Interactive multimedia library products: forming skills of technology while preparing bachelors of library and information activities

S. V. Savkina

Kemerovo State Institute of Culture, Kemerovo, Russia; e-mail: light_foton@mail.ru

Currently, the range of information products and services provided remotely is developing and expanding. Modern library users often prefer remote services to traditional forms. The real communication is inferior to virtual one, the popularity of electronic information products is growing. Libraries transform popular traditional products and services into electronic formats. So traditional quizzes, which are popular in libraries, are moving into a new form, become a dynamically developing electronic product. The popularity and demand of multimedia products for modern users led to emerging a wide range of such products in the library practice. Multimedia capabilities combine different forms of information and provide visibility, visual appeal and increase interest among users. The most original of them are the products with interactive features that provide the opportunity to dialogue with users and implement active actions. The most popular are such interactive multimedia products as an electronic interactive exhibition, a multimedia interactive quiz, a video with interactive elements. Libraries can also develop such products without extensive software, hardware and human resources. To ensure the quality of the created interactive multimedia products, it is necessary to study the technology of their preparation. Based on the interactive multimedia works created by students the author considers their features, cases of interactive opportunities realization; characterizes the experience to form of skills of technology of their preparation at bachelors of library and information activity. Actively developing of remote library services using information-communicating technologies, transforming traditional forms into multimedia format contributes to the development of interactive multimedia forms, as well as allows attracting users and increase the demand for documents. Game forms of work with readers are especially relevant for children and youth audience. Development and implementation of multimedia interactive product is economically less labor-intensive process than the traditional library event.

Keywords: staff training, skills forming, library multimedia products, interactive multimedia quiz

Citation: Savkina S. V. Interactive multimedia library products: forming skills of technology while preparing bachelors of library and information activities. *Bibliosphere*. 2018. № 4. P. 119–123. DOI: 10.20913/1815-3186-2018-4-119-123.

Развитие ассортимента информационных продуктов и услуг, предоставляемых в дистанционном формате, все больше привлекает современного пользователя. Растет число удаленных пользователей библиотеки, предпочитающих получение информационных услуг и доступ к информационным продуктам через сайт библиотеки и социальные сети. Традиционные продукты и услуги библио-

тек трансформируются в электронный формат и становятся все более популярными.

Сегодня мультимедиа (то есть синтез статичного текста, графики, анимации, звука и видео) становятся неотъемлемой частью любой сферы деятельности; не является исключением и библиотечная сфера. Обслуживание пользователей в электронной среде, умение создавать и использовать мультимедийные

продукты – важная задача современного профессионала библиотечной деятельности.

Главным достоинством мультимедийного продукта является возможность использования нескольких видов информации, что позволяет более эффективно воздействовать на пользователя через разные каналы восприятия. Наиболее оригинальными из них являются продукты, обладающие интерактивными возможностями, которые обеспечивают диалог с пользователем и осуществление им активных действий. В то же время не все мультимедийные продукты, используемые в библиотечной практике, являются интерактивными, так как далеко не каждый из них обладает возможностью взаимодействия с пользователем.

Опираясь на анализ сайтов детских библиотек и библиотек для детей и юношества разного уровня и ведомственной принадлежности, доступных через информационно-справочный портал Library.ru, проведенный в июне – августе 2017 г., можно отметить интерес библиотек к мультимедийным продуктам [2]. Оригинальный способ подачи информации способствует повышению как интереса пользователей, так и популярности чтения и имиджа библиотеки.

Несмотря на широкий ассортимент мультимедийных продуктов детских библиотек, многие из них не реализуют возможность интерактивности. Библиотеки используют преимущественно простые с технической точки зрения продукты. Более сложные в технической реализации, требующие знания программного обеспечения и навыков работы возможности реже используются в интерактивных мультимедийных продуктах. Это свидетельствует о необходимости обучения библиотечных специалистов технологии их создания. На рынке труда востребованы компетентные, конкурентоспособные выпускники, владеющие мультимедийными технологиями, готовые разрабатывать и предоставлять пользователю оригинальные современные продукты.

Именно на формирование умений технологии подготовки информационных продуктов, актуальных для современного пользователя библиотеки, и направлено изучение ряда дисциплин бакалавров направления 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность» профилей «Информационно-аналитическая деятельность», «Библиотечно-педагогическое сопровождение школьного образования» и «Технология автоматизированных библиотечно-информационных систем» в Кемеровском государственном институте культуры.

В Федеральном государственном образовательном стандарте по направлению 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность» [1] указаны общекультурные и профессиональные компетенции, которые непосредственно связаны с использованием технологий мультимедиа. Формированию готовности использовать мультимедийные технологии в профессиональной деятельности способствует изучение таких учебных дисциплин, как «Мультимедийные технологии» и «Библиотечно-информационное обслуживание». Дисциплины направлены на усвоение базовых понятий мультимедийных технологий, форми-

рование умений создания мультимедийных продуктов и системных представлений об основах их создания, а также на изучение возможностей применения мультимедиа в библиотечно-информационной деятельности.

Изучая мультимедийные технологии, студенты знакомятся с многоаспектной классификацией мультимедийных продуктов, с возможностями применения ассортимента продуктов в разных сферах деятельности. На практических занятиях анализируются мультимедийные продукты, выявляются их возможности, дается характеристика их особенностей. Таким образом, у будущего выпускника формируется способность к выявлению, анализу и оценке информационных ресурсов, умение подобрать качественные электронные продукты, отвечающие конкретным информационным потребностям. Знакомство с широким ассортиментом мультимедийных продуктов, выявление их достоинств и недостатков позволяет создавать собственные продукты.

В рамках изучения дисциплин формируются умения:

- использовать мультимедийные технологии в обслуживании пользователей,
- работать с разными формами представления информации, то есть подготавливать текстовые, графические и видеодокументы, что является неотъемлемой составляющей мультимедийного продукта,
- использовать программно-технические средства,
- осуществлять выбор мультимедийных технологий для создания информационных продуктов.

Формирование умений рассмотрим на примере мультимедийных продуктов, подготовленных студентами Кемеровского государственного института культуры (КемГИК). Для каждого мультимедийного продукта характерны свои интерактивные возможности. Так, например, для *гипертекстового указателя или путевода* обязательно наличие гиперссылок, обеспечивающих переход к описываемым ресурсам. Так формируется умение определять и выстраивать связь между объектами в гипертекстовом пространстве.

Интерактивная электронная выставка представляет собой возможность перемещения пользователя по страницам и разделам в произвольном порядке. При организации информации в виде простого текстового описания, сопровождаемого иллюстрациями и иногда аудиорядом, без возможности пользователя каким-либо образом взаимодействовать с продуктом выставка не будет интерактивной. В то же время электронные выставки, в которых пользователь проявляет себя как активный участник, обладают признаками интерактивного продукта.

Наиболее ярко это проявляется в выставках, сопровождающихся сложной гипертекстовой структурой, играми, викторинами, возможностью ведения диалога, дополнительными сервисными возможностями. Например, кликнув на изображение персонажа, можно просмотреть подробную информацию о нем, послушать его голос, перейти на сайт писателя или посмотреть экранизацию произведения. Кроме того, выставка может включать и интерактивную викторину, представленную как самостоятельный интерактивный

мультимедийный продукт. На рисунке 1 приведены примеры интерактивных электронных выставок, подготовленных студентами КемГИК.



Рис. 1. Примеры страниц интерактивных электронных выставок

Fig. 1. Examples of interactive electronic exhibitions

Подготовка электронной выставки как продукта, который может решать широкий спектр библиотечных задач, является важной для изучения. Разработкой электронной выставки, изучением ее возможностей, особенностей, структуры, классификации, технологии и методики подготовки студенты занимаются в курсе «Библиотечно-информационное обслуживание», однако же технические основы ее создания, знание программных средств, изучение видов навигации рассматриваются в курсе «Мультимедийные технологии».

Рассмотрим учебный проект, реализуемый на практических занятиях и предполагающий самостоятельную разработку мультимедийной интерактивной библиотечной выставки.

На первом этапе выбирается тема электронной выставки: студентам предлагаются актуальные темы и литературные произведения из календарей знаменательных и памятных дат. Совместно с преподавателем студенты продумывают структуру будущей выставки, определяют разделы, их наполнение, продумывают навигацию между разделами и переходы к внешним ресурсам.

После разработки структуры начинается этап сбора материала по теме экспонирования. Подбираются текстовая информация о произведении, героях, авторе, описываемом событии, иллюстративные материалы, обложки произведений, портреты авторов и героев, декоративные иллюстрации, создающие эмоциональный фон выставки. Подбирается и редактируется аудио- и видеоматериал (например, фрагмент экранизации или трейлер, запись голоса автора и т. д.). С использованием графических редакторов создается фоновое изображение выставки, отвечающее требованиям удобочитаемости и эргономики. Составляются библиографические записи на экспонируемые документы.

Собранный материал располагается согласно разработанной структуре: создаются гиперссылки, обес-

печивающие переходы между разделами и выход на внешние ресурсы. При необходимости добавляются анимационные эффекты для элементов выставки. Для игровых элементов разрабатываются интерактивные задания и отзывы на них.

Готовые продукты демонстрируются и обсуждаются на защите. Лучшие работы отмечаются дипломами и передаются в библиотеки города Кемерово.

Мультимедийная викторина является комплексной формой, интегрирующей различные варианты взаимодействия с пользователем. В качестве примера можно привести следующие типы заданий: интерактивный кроссворд; ребус; лабиринты; выбор варианта ответа из нескольких; задания с демонстрацией видеофрагментов и воспроизведением аудио; задания в форме демонстрации фрагмента изображения или игры-пазлы, предполагающие составление целого изображения из фрагментов; игры-раскраски; задания, реализованные посредством имитационной интерактивности, которые предполагают выполнение сюжетных заданий, имитирующих действия персонажа игры. Например, выбор одежды для героя, выбор диалоговой реплики и другие игры на соответствие; поиск предметов (рис. 2).



Рис. 2. Примеры заданий интерактивных мультимедийных викторин

Fig. 2. Examples of interactive multimedia quiz tasks

Сочетание анимации, аудио и видео, продуманная реализация навигационных возможностей мультимедийной интерактивной викторины позволяют сделать такие продукты для разных возрастных категорий пользователей и применять их для решения разных информационных и дидактических задач.

Игра как пример интерактивного библиотечного обслуживания особенно популярна в детских библиотеках. Интерактивность как активная деятельность пользователя характерна и для традиционных библиотечных форм работы. Элементы игры присутствуют в библиотечных мероприятиях, ориентированных на детскую аудиторию, оформлении справочной продукции библиотек. В то же время не все формы опыта библиотечной работы, представленные в профессиональной периодической печати как интерактивные, подразумевают активную вовлеченность пользователя. Понятия «интерактивные формы

обслуживания», «дистанционное обслуживание» и «использование технологий мультимедиа» и их производные используются авторами без разграничения специфики; зачастую одно понятие подменяется другим [2].

Формирование у студентов навыков работы с детской аудиторией предполагает проведение ими самостоятельно разработанных библиотечных интерактивных мероприятий для детей, с использованием разнообразных мультимедийных продуктов. Демонстрация подготовленных продуктов детской аудитории позволяет выявить наиболее актуальные формы интерактивных заданий, тематику и форму мультимедийного продукта. Опыт показывает, что наибольший интерес вызывают викторины с оригинальной формой заданий и анимационными эффектами.

Одной из значимых тем дисциплины «Мультимедийные технологии» является изучение использования технологии анимации и мультипликации в библиотечной практике. Студенты знакомятся с видами анимации и основами ее создания, работают на практических занятиях с Adobe Flash, Photoshop, Corel Draw и др. (рис. 3).



Рис. 3. Кадр интерактивного видеоролика

Fig. 3. A case of interactive video

В курсе «Мультимедийные технологии» студенты знакомятся и с мультимедийными продуктами, применяемыми в учебном процессе, анализируют их особенности и предъявляемые к ним требования, самостоятельно разрабатывают и внедряют их. В качестве примера можно привести обучающие выставки, где помимо информации о рекомендуемых документах приводится теоретический материал (как текстовый,

так и мультимедийный) по теме экспонирования, выставки-игры и викторины, предполагающие проверку знаний в игровой форме. Кроме того, используя специализированное программное обеспечение, студенты создают примеры собственного учебного продукта, содержащего краткий теоретический материал, интерактивные задания в форме игр и тестов.

В обучении используются как традиционные образовательные технологии, включающие аудиторские лекции, семинары и практические занятия, так и активные методы обучения: подготовка и защита докладов, дискуссии, тесты, разработка и защита мультимедийных продуктов (буктрейлер, flash-ролик, видеоролик, мультимедийный комикс, интерактивный кроссворд, гипертекстовый словарь, учебный мультимедийный продукт), работа с графическими и аудиоредакторами; а также электронные образовательные технологии, предполагающие привлечение интерактивных форм работы и интернет-ресурсов (например, создание презентаций, кроссвордов, мультфильмов в онлайн-приложениях).

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины включают статичные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, видеоматериалами, ссылки на учебно-методические ресурсы интернета. Доступ каждому студенту предоставляется по логину и паролю. Студенты могут работать с ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер.

Продукты, разработанные студентами, востребованы в библиотеках, особенно работающих с детской и молодежной аудиторией. Активно развивающееся дистанционное библиотечное обслуживание с использованием информационно-коммуникационных технологий, трансформация традиционных форм в мультимедийный формат способствуют развитию интерактивных мультимедийных форм и позволяют привлекать пользователей и увеличивать спрос на документы. Разработка и применение этих продуктов не требуют дорогостоящего оборудования и могут быть реализованы в условиях небольших библиотек, не обладающих широкими возможностями программного, технического и кадрового обеспечения.

Таким образом, в ходе освоения учебных дисциплин осуществляется подготовка профессионалов, обладающих знаниями современных программных и технических средств и умениями создания уникальных мультимедийных продуктов, востребованных библиотеками.

Список источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность» : утв. приказом М-ва образования и науки Рос. Федерации 11.08.2016, № 1001. URL: <http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgosvob/510306.pdf> (дата обращения: 07.10.2018).
2. Савкина С. В. Интерактивные мультимедийные продукты в библиотечно-информационном обслуживании // Электронные ресурсы библиотек, музеев, архивов. Информационное обслуживание в век электронных коммуникаций : сб. материалов XII Всерос. науч.-практ. конф. (2–3 нояб. 2017 г., Санкт-Петербург). Санкт-Петербург, 2017. С. 84–94.
3. Савкина С. В. Библиотечно-информационное обслуживание : практикум / Кемеров. гос. ин-т культуры. Кемерово : КемГИК, 2017. 56 с.
4. Библиотечно-информационное обслуживание : учебник / ред. М. Я. Дворкина. Санкт-Петербург : Профессия, 2016. 238 с.
5. Савкина С. В. Электронные выставки библиотек: технология подготовки и оценки качества : учеб.-практ. пособие. Москва : Литера, 2016. 119 р.

6. Гафурова Н. В., Чурилова Е. Ю. Педагогическое применение мультимедиа средств : учеб. пособие. 2-е изд. Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2015. 204 с. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678> (дата обращения: 07.10.2018).

References

1. *Federal'nyi gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart vysshego obrazovaniya po napravleniyu podgotovki 51.03.06 «Bibliotечно-informacionnaya deyatel'nost'» : utv. prikazom M-va obrazovaniya i nauki Ros. Federatsii 11.08.2016 № 1001* [Federal state educational standard of higher education in the field of training 51.03.06 «Library and information activities» : adopted by the Ministry of Education and Science of Russian Federation order 11.08.2016, № 1001]. URL: <http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgosvob/510306.pdf> (accessed 07.10.2018). (In Russ.).
2. Savkina S. V. Interactive multimedia products in library and information services. *Elektronnye resursy bibliotek, muzeev, arkhivov. Informatsionnoe obsluzhivanie v vek elektronnykh kommunikatsii : sb. materialov XII Vseros. nauch.-prakt. konf. (2–3 noyab. 2017, Sankt-Peterburg)*. Saint Petersburg, 2017, 84-94. (In Russ.).
3. Savkina S. V. *Bibliotечно-informatsionnoe obsluzhivanie : praktikum* [Library and information services : a manual]. Kemerovo, KemGIK, 2017. 56 p. (In Russ.).
4. Dvorkin M. Ya. (ed.). *Bibliotечно-informatsionnoe obsluzhivanie : uchebnik* [Library and information services : a textbook]. Saint Petersburg, Professiya, 2016. 238 p. (In Russ.).
5. Savkina S. V. *Elektronnye vystavki bibliotek: tekhnologiya podgotovki i otsenki kachestva : ucheb.-prakt. posobie* [Electronic exhibitions of libraries: technology of preparation and quality assessment : a manual]. Moscow, Litera, 2016. 119 p. (In Russ.).
6. Gafurova, N. V. *Pedagogicheskoe primeneniye mul'timedia sredstv : uchebnoe posobie* [Pedagogical use of multimedia : a manual]. 2nd ed. Krasnoyarsk, Sib. feder. un-t, 2015. 204 p. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678> (accessed 07.10.2018). (In Russ.).

Материал поступил в редакцию 09.10.2018 г.

Сведения об авторе: Савкина Светлана Владимировна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры Технологии документальных коммуникаций КемГИК