

димо разрабатывать критерии готовности студентов обучаться в новом образовательном пространстве с учетом введения новых форм обучения: on-line learning and blended learning. Если новые формы обучения становятся доступными для всех слоев населения и мало затратными, то возникают другие проблемы в обучении: социального, психологического, технического и не исключено – материального уровня. В данном случае это предмет другого научного исследования.

Список литературы

1. Евдокимова М.Г. К вопросу о социализации личности в онлайн режиме. [Текст] / М.Г. Евдокимова // Культура. Наука. Образование. - 2008. - 1 (6). - С.91-98.
2. Salmon G. E-moderating: The Key to teaching and Learning Online [Text] / G Salmon. - London : Kogan Page, 2000. - С.29.
3. VARK. A guard to learning styles. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.vark-learn.com/english/page.asp?P=questionnaire> (дата обращения: 6.12.13).

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Евдокимова М.Г., Сат О.А.

Федеральное государственное казённое образовательное учреждение высшего профессионального образования «Восточно-Сибирский институт Министерства внутренних дел Российской Федерации», г. Иркутск, Россия

До тех пор, пока не занимаешься проектированием через Интернет-ресурс, не представляешь, с какими проблемами столкнёшься и с чего начинать решать вопросы. Цель данной статьи рассмотреть существующие на сегодняшний день мультимедийные технологии в проектной культуре дизайнера и их возможности применения на практике.

Одни учёные усматривают в вопросе проектирования техническую сторону (Д Мёрфи, Бердников А.В., Голубович С.В., Кислов С.А.), другие содержательную сторону процесса (А. Маслоу, МакКлеланда, МакГрегора, Ф. Герцберга, Альдерфера). Вместе с тем, все основоположники разных течений не исключают возможности применения мультимедийного дизайна в системе методологии проектирования.

В первую очередь согласимся с мнением Давида Мёрфи «Каким бы не был компетентным дизайнер проектной работы, ему следует быть одним из членов команды обучающихся» [2]. Понять потребности, возможности и уровень подготовленности команды может сам участник проектной работы. А, следовательно, мотивированность создания любой работы будет высока. Для создания сайта, блогов и, подкастов существует множество Интернет-ресурсов с подробным описанием, как и что сделать. То есть техническая сторона не должна вызвать неоспоримые трудности при создании виртуального ресурса. С точки зрения содержания ресурса командой научно-исследовательского кружка «Полиглот» в рамках научной деятельности ВСМ МВД РФ (ноябрь, 2013г.) было принято решение создать «Виртуальное бюро расследования» для решения коммуникативных задач средствами иностранного языка. Тема определена: «Расследование преступления», задачи поставлены: провести допрос подозреваемого, экспертизу на наличие вещественных доказательств, проанализировать все «за» и «против», но остался неразрешённым вопрос о совмещении техники и речевого искусства. Можно много изложить материала в устной речи и минимум – в письменной речи. Как уживается «техника и искусство», «духовное начало и материальное», «мышление на родном языке и выражение этого суждения на иностранном»?

В своей научной работе Яцук Ольга Григорьевна провела системный анализ поискам этой проблемы.

В Методологии мультимедийной дизайн-деятельности автор включает «определение специфики основных проектных категорий (образ, функция, морфология), анализ особенностей процесса проектирования (формирование, разработка и воплощение дизайнерского замысла), рассмотрение операционной части (средств и приемов)» [1].

В нашем случае нас интересует специфика проектирования. Рассмотрим её категорию.

Функция объекта мультимедийного проектирования влияет на образ и реализуется посредством формы. Специфика категории **проектно-художественный образ** в мультимедийном дизайне обусловлена характеристиками компьютерной виртуальной среды. Все художественные особенности компьютерной виртуальной реальности в той или иной степени присущи каждой из рассматриваемых мультимедийных систем. Общим же для них является то, что главный, средообразующий центр разрабатываемой проектной ситуации – человек, его внутренний мир. *Образно-смысловое ядро объекта проектирования* определяется структурной взаимосвязью содержательно-тематического контекста, идеи дизайнера и рефлексии заказчика. Возможность полилогов, межсубъектных взаимодействий в процессе проектирования и эксплуатации мультимедийных сред (диалог реципиента и автора, реципиента и произведения, реципиента с самим собой) является альтернативой традиционному, принятому в дизайне и ориентированному на материальный мир отношению «объект-субъект». Интерактивность, гибкость и трансформируемость виртуальных сред позволяет им реагировать на изменения запросов и интересов пользователя. Приоритетным становится не зафиксированный результат, а динамично изменяемая ситуация. Это условие определяет принципиальную *имманентную незавершенность художественного объекта* виртуального мира. Виртуальная среда формирует образ как основу коммуникативного процесса, как отношение, определяемое художественной установкой автора и творческой активностью реципиента, отражающей его мировоззрение. В мультимедийном дизайне – сложной творческой деятельности, в которой важно не только *что* разрабатывается, но и *то, как* это делается, – *главной характеристикой проектного образа является эмоционально и телесно переживаемая событийная витальность*. Это усложняет роль дизайнера: задача креативного поиска образа совмещается с задачей руководства, организации, направления активности пользователя. Творческий процесс работы над образом приобретает новые грани. Если по традиционной методике, создавая образ, дизайнер решает задачу сценарного моделирования, то в среде мультимедиа его работа дополняется приемами режиссуры. Образное решение мультимедийного произведения определяется его нелинейной многовариантной структурой, управляемой интерактивными режимами мультимедиа.

Объект становится элементом культуры благодаря форме. Яцук О.Г. даёт определение понятию **морфология** в дизайне. Это строение, структура, форма «изделия», воплощающая замысел дизайнера, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления. Виртуальная реальность – поле, в котором проектируются как модели реальных объектов (для «испытания» еще не материализованных идей и для получения целостного и наглядно-

го представления о проектируемом будущем), так и принципиально новые, мультимедийные формы.

Второй рассматриваемый аспект – морфология мультимедийных систем. В мультимедийном проектировании это *совокупность сенсорных параметров системы*, согласованных с ее функциональными характеристиками. Формообразующая структура мультимедийных дизайн-объектов – система полисенсорных восприятий и интерпретаций. Она не ограничена физическим пространством и материалом, не поддается классификации и имеет эвристическую направленность. Иными словами, генерируемые компьютерными технологиями мультимедийные объекты проектирования *медиаморфны*. Термин, соединяющий понятия *медиа* – (англ. media – среда существования) и *морфность* (от греч. morphe – форма, вид), введен автором для определения общей формальной характеристики объектов компьютерной реальности, информационное и эстетическое воздействие которых определяется специфической «полисенсорной» выразительностью виртуальной среды. Медиаморфность открывает новые возможности поиска художественного образа, как для виртуальных сред, так и для объектов вещественного мира [1].

Подводя итог выше сказанному для «площадки» ведения дебатов по расследованию преступления нами был выбран сайт jimdo.com. Он прост в обращении, дизайне. Самое главное, он доступен для бесплатного пользования. Но, как у многих конструкторов есть свои недочёты. При создании блогов, что очень удобно при ведении полилогов, создание «эмоционально и телесно переживаемого событийного витальностного образа» не хватает дополнительных ресурсов. Например, нет функции, чтобы добавить в блог рисунки, схемы, на которых бы отразился ход развития совершения преступления, таблицы сопоставления вещественных доказательств с гипотезами совершенного преступления и прочие. А. значит, возникают проблемы с проектированием мультимедийных форм.

Автор полагает, что «медиаморфность дает возможность динамичного «переживания реальности» через сенсорную, определяющую взаимоотношения и серию возможных взаимодействий субъекта с другим субъектом и со средой. Однако, наша проектная работа основывалась на смешанном типе обучения: “**on-line**” и “**off-line education**”. Эмоционально-волевые суждения, высказанные в аудитории, а далее опубликованные в блоге не нарушили принцип «переживания реальности». Но лишь создали двойную работу: оформление этих дебатов в письменной речи. В таком случае, терялась оригинальность художественного образа медиаформы. Напрашивается вывод, нужна хорошая платформа, типа Moodle, чтобы плодотворно претворять все замыслы проектной работы, что не всегда доступно для каждого вуза.

Итак, руководствуясь характеристиками компьютерной виртуальной среды, нами была выбрана категория проектно-художественного образа. При создании сайта мы учли и тот факт, что виртуальный образ, который обусловлен речевыми средствами на русском языке, мы спроектировали в форму средствами английского языка. Однако мы несём ответственность за использование аутентичных речевых высказываний и стилистических приёмов, не претендуя на свободное владение иностранным языком (<http://english4lawstudents.jimdo.com/>). Так, созданный нами сайт, является рефлексией, результатом и, в тоже время, поиском новых идей нашей проекторной работы.

Список литературы

1. Яшук О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект. Автореферат диссертации на соискание учёной степени доктора искусствоведения. <http://do.gendocs.ru/docs/index-4467.html?page=9> (дата обращения: 14.12.13).
2. Murphy D. Course design and development is a people-oriented activity that calls for creativity and innovation. The Commonwealth of Learning. http://www.col.org/PublicationDocuments/pub_KS2000_Instructionaldesign.pdf URL: (дата обращения: 14.12.13).

ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО САЙТА ДЛЯ СТУДЕНТОВ

Колесникова Т.В.

Самарский государственный архитектурно-строительный университет, Самара, Россия

Одной из наиболее нуждающихся в информационных технологиях отраслей современного общества является образование. Здесь аккумулируются инновационные достижения подготовки специалистов, студенчество и преподаватели представляют собой интеллектуальную элиту общества.

Трудно оспорить тот факт, что практически у каждого студента имеется доступ в Интернет с различных устройств, однако образовательные технологии в недостаточной мере используют эти возможности. В рамках нашего участия в выполнении проекта №6.5803.2011 «Интерактивное обеспечение формирования компетентности студента вуза» мы подчеркивали, что виртуальное общение студентов посвящено в основном развлекательным целям. Многочисленные виртуальные «друзья» скорее создают проблемы в формировании социальных компетентностей.

Одним из выходов привлечения студентов к обучению как активных Интернет-пользователей является создание интерактивных интеллектуальных обучающих систем. Для психологического сопровождения образования в вузе можно предложить разработку сайта, на котором студент будет работать над собственными личными качествами, профессионально важными для своего будущего. Участвуя в проекте разработки такого сайта, мы посчитали важным, чтобы студенты сами обозначили проблемное поле своих психологических затруднений. Нами был проведен опрос с использованием социальных сетей, в котором приняли участие 118 студентов СГАСУ различных курсов. Студенты обращали основное внимание на проблемы адаптации в общежитии (60%), в учебной группе (30%), транспортные проблемы (70%), поиск места работы (80%), финансовой самостоятельности (50%), жилищные проблемы (70%). Общие проблемы для всех студентов – управление своими эмоциями, недостаток мотивации к учебе, личные взаимоотношения.

Поскольку спектр обозначенных проблем очень широк, мы предложили, кроме размещения полезной информации, организовать форум, на котором сами студенты делятся способами решения проблем. Также будут размещены материалы учебных дисциплин психологической тематики, тесты и задания для самостоятельной работы студента.

ИЗУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Коннова И.В., Аллёнов С.В.

Московский государственный областной социальнo-гуманитарный институт, факультет математики, физики, химии, информатики, Коломна, Россия

Современное преподавание в школе требует использования новых форм и методов ведения занятий. В ходе проектной деятельности, при решении кон-