

## НАПРЯМКИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ

Колеснік А. В., Тарасов А. Ф.

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

*У статті аналізуються технології мультимедіа. Автор виділяє види мультимедійного контенту, позначає його мети, а також визначає напрями використання мультимедійних технологій. Як показав аналіз, кожен напрямок включає в себе кілька видів. Практично у всіх сферах життя людина використовує мультимедіа, що допомагає прискорити процес їх розвитку.*

*Ключові слова: мультимедіа, напрями використання, технології мультимедіа, контент, інформація.*

*The article analyzes multimedia technologies. The author identifies types of multimedia content, indicates its goals, and defines the directions of use of multimedia technologies. As shown by the analysis, each direction includes several types. In almost every area of life, people use multimedia to help accelerate their development.*

*Keywords: multimedia, directions of use, technologies of multimedia, content, information.*

Останнім часом мультимедіа технології проникають майже у кожен сферу діяльності людини. Потрібно виявити їх види, завдання, та визначити як вони впливають на напрями використання мультимедійного контенту.

Дослідженням мультимедійних технологій присвячені праці таких вчених як А. Денікін, А. Каптерев, О. Шликова, А. Ларіна та ін.

**Мета статті.** Визначення обсягів використання мультимедійних технологій.

Мультимедіа - феномен, який отримав широке поширення в цифрову епоху та серйозно змінив комунікацію в різних сферах. Сьогодні мультимедіа як технологія використовується в індустрії розваг, туризмі, музейній справі, мистецтві, медицині, освіті і багатьох інших областях. В журналістиці мультимедійність як особливий принцип подання інформації став активно розвиватися на початку 2000-х рр. Однак, незважаючи на широке поле практичного застосування мультимедіа, серйозних теоретичних праць, що осмислюють природу цього феномену, до сих пір небагато. Варто відзначити, що немає навіть єдиного уніфікованого визначення мультимедійності, а деякі дефініції відверто суперечать одна одній.

Як відзначають редактори збірника статей Perspectives on Multimedia: Communication, Media and Information Technology, слово мультимедіа перетворилося в модний термін епохи загальної комп'ютеризації, проте популярність цього терміна лише ускладнила роботу теоретиків (Burnett, Brunstrom, Nilsson, 2004). Крім того, довгі роки мультимедійність розглядалася лише в технологічному ключі, а комунікативний і культурологічний аспект цього явища часто вже не відзначався зовсім.

**Характеристика мультимедійних технологій**

Характеристика мультимедійних технологій - це основа розвитку інформаційного напрямку. На сьогодні це одна з найбільш перспективних, популярних та розвинутих галузей інформатики. Під цим поняттям мається на увазі створення продукту, який шляхом впровадження і використання нових технологій, набору зображень, текстів і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією і іншими візуальними ефектами, інформує аудиторію.

Мультимедійні технології включають також інтерактивний інтерфейс та інші механізми управління. З метою того, щоб краще розібратися і зрозуміти, які існують види мультимедійних технологій, слід визначити і виділити основні спрямованості їх використання. Це дійсно важливо.

Застосування мультимедійних технологій підрозділяється на:

- загальне або індивідуальне користування;
- для професіоналів або для рядового споживача;
- для застосування інтерактивного і не інтерактивного;
- для використання інформації за місцем або на відстані.
- Варто більш детально зупинитися на кожному з перерахованих пунктів.

#### *1. Технології загального або індивідуального користування.*

Відносно технологій загального користування можна виділити наступні види: інтерактивні термінали, деякі технології презентацій за допомогою комп'ютера, ті, що ширяться по мережах. У свою чергу, до технологій індивідуального користування можна віднести мультимедійні робочі місця, навчальні класи, мультимедійні комп'ютери для ведення різних документів. До основних місць їх застосування можна віднести громадські зони, а також будинки і робочі місця споживачів.

#### *2. Технології для професіоналів і рядових споживачів.*

У цю категорію можна віднести робочі зони мультимедіа (комп'ютерна графіка, проекти і т.п.). Також сюди можуть входити системи, застосовуються не знавцями. Вони, як правило, використовуються в громадських місцях, це системи з вбудованими мікропроцесорами, які призначені для функціонування в побуті. Це ігрові приставки, CD-I, Play Station.

#### *3. Використання інформації за місцем і на відстанях.*

Стрімкий розвиток на початковому етапі мультимедіа можна пояснити швидким процесом розвитку стаціонарних комп'ютерів, які сьогодні є у кожному будинку. Тоді став можливим запис і зберігання інформації на спеціально призначених компакт-дисках. Сучасність диктує свої правила. Стрімкий розвиток цифрових мереж середньої та високої пропускної здатності дозволяє говорити про стрімкий розвиток дистанційних мультимедійних технологій.

#### *4. Застосування інтерактивних і не інтерактивних технологій.*

Під час вивчення даної категорії, слід акцентувати увагу на тому, що велика кількість фахівців не згодні з тим, що не інтерактивні системи можна назвати мультимедійними. Але важливо розуміти, що їх кількість може істотно

збільшитися. Так, не інтерактивні мультимедіа застосовуються для залучення уваги і розваги аудиторії за допомогою демонстрації презентацій і виставок.

### **Основні цілі мультимедіа**

Мета мультимедійних технологій може варіюватися в залежності від специфіки застосування. Як правило, це:

- популяризаторська і розважальна;
- освітня і науково-просвітницька;
- науково-дослідна і т.п.

Розглядаючи докладніше кожен з них, слід сказати, що, наприклад, популяризаторська мета є однією з основних. Рекламна діяльність активно використовує мультимедіа з метою залучення потенційних покупців і клієнтів.

Науково-просвітницьке прагнення активно застосовується в наступних напрямках:

- відбір за допомогою жорсткого аналізу представленої на ринку продукції, яка може застосовуватися у відповідних рамках;
- озробка мультимедійного продукту викладачами, виходячи їх переслідуваних цілей і поставлених завдань в ході навчального, освітнього процесу.

Говорячи про науково-дослідні цілі, на думку відразу приходить застосування мультимедійних технологій для створення всіляких електронних архівів.

Так чи інакше, але особливості мультимедійних технологій криються в їх повсюдності і широті застосування.

### **Застосування, функції і завдання мультимедійних технологій**

Примітно, що функції мультимедійні технології виконують, виходячи зі сфери їх застосування.

На сьогодні мультимедіа застосовується в таких сферах:

- медицина;
- техніка;
- промисловість;
- утворення;
- наукові дослідження;
- мистецтво;
- реклама і т.д.

Якщо говорити про основні, слід сказати, що в освітній сфері, як уже говорилося раніше, мультимедіа виконує функцію освітнього характеру. Технології застосовуються для створення комп'ютерних навчальних курсів. У промисловій галузі широко використовуються в якості презентації даних для осіб, які займають керівні посади.

Значення для медицини особливо велике. Лікарям представляється сьогодні унікальна можливість пройти якісну підготовку за допомогою операцій віртуального характеру.

Розробники ПЗ застосовують мультимедіа в комп'ютерних симуляторах чого завгодно.

Відштовхуючись від сфер застосування і функцій даних технологій, очевидним є і постановка задач. Для кожної окремої галузі ставляться свої цілі і завдання, досягнення яких за допомогою мультимедіа дозволяє удосконалюватися.

Так, завдання мультимедійних технологій в освітній сфері побудовані на підвищенні ефективності процесу навчання. У рекламі, головне завдання - досягнення поставлених цілей, донесення інформації до аудиторії і просування в такий спосіб товару або послуги.

### **Висновки:**

На сьогоднішній день, мультимедійні технології - основа розвитку інформаційного напрямку. Отримавши поширення в цифрову епоху, цей феномен серйозно змінив комунікацію в різних сферах. Одним з його переваг є широкий діапазон застосування абсолютно різної аудиторією (індивідуальне і загальне користування, використання професійними і рядовими споживачами і т.д.). Мультимедійні технології мають свої цілі і залежно від них застосовуються в різних напрямках від медицини до реклами.

На наш погляд, за технологіями мультимедіа майбутнє, адже завдяки ним прискорюється процес розвитку суспільства та сфер, в яких воно задіяно.

### **Література**

1. <https://vestnik.journ.msu.ru/books/2018/6/multimedia-kak-kommunikatsionnyy-fenomen-analiz-zarubezhnykh-issledovaniy/>
2. <https://www.reklama-expo.ru/ru/articles/2016/vidy-zadachi-multimedijnyh-tehnologij/>
3. <http://www.top-personal.ru/officeworkissue.html?21>

**УДК 37.016**

## **РЕЗУЛЬТАТИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ВИКОРИСТАННЯ ДЕМОНСТРАЦІЙНИХ ПРИКЛАДІВ НАВЧАННЯ ОБ'ЄКТНО- ОРІЄНТОВАНОГО ПРОГРАМУВАННЯ В 10 КЛАСІ**

*Брескіна Л. В., Ременяк Л. В.*

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського»

Ліцей №9 Одеської міської ради Одеської області

*Актуальність дослідження.* Довгі роки в курсі інформатики в освітніх закладах домінував користувацький підхід, але зараз, виходячи з програми, затвердженої Міністерством освіти і науки, повертаються до приділення значної уваги фундаментальним темам. До таких тем відноситься навчання алгоритмізації. Провідними вченими у галузі інформатики В. Ю. Бикова, М. І. Жалдака, Н. В. Морзе, В. В. Лапінського та інших науковців доведено що