

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Кафедра цифрових комунікацій та інформаційних технологій



**МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОКУМЕНТНО-
ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМАХ**

Програма та навчально-методичні матеріали до курсу
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності
029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»
ОПП «Управління цифровою інформацією»

УДК [004.032.6:021](073)
М90

Друкується за рішенням науково-методичної ради ХДАК
(протокол № 9 від 17.02.2025 р.)

Рекомендовано кафедрою цифрових комунікацій та
інформаційних технологій
(протокол № 13 від 23.01.2025 р.)

Рецензенти:

М. М. Кузнецова, кандидат наук із соціальних комунікацій, директор Комунального закладу культури «Центральна бібліотека централізованої бібліотечної системи Індустріального району м. Харкова»

А. М. Шелестова, доцент, кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент кафедри цифрових комунікацій та інформаційних технологій ХДАК

Укладач:

О. Ю. Мар'їна, доцент, доктор наук із соціальних комунікацій, завідувач кафедри цифрових комунікацій та інформаційних технологій ХДАК

М90 **Мультимедійні технології в документно-інформаційних системах** : програма та навч.-метод. матеріали до курсу, освітньо-проф. програма "Управління цифровою інформацією", спец. 029 "Інформ., бібліот., архів. справа", галузь знань 02 "Культура і мистецтво", перший (бакалавр.) рівень вищ. освіти / М-во культури та стратег. комунікацій України, Харків. держ. акад. культури, Ф-т культурології та соц. комунікацій, Каф. цифрових комунікацій та інформ. технологій ; [уклад. Мар'їна О. Ю.]. Харків : ХДАК, 2025. 31 с.

Навчальна дисципліна «Мультимедійні технології в документно-інформаційних системах» покликана надати здобувачам загальне уявлення про мультимедійні технології, їх можливості та принципи використання в бібліотеках, архівах, музеях тощо.

Навчально-методичні матеріали охоплюють та розкривають: теоретичні аспекти особливостей мультимедійних технологій; прикладні напрями освоєння мультимедійних технологій в документно-інформаційних системах; практичні заходи створення мультимедійних продуктів.

УДК [004.032.6:021](073)

© Харківська державна академія культури, 2025 р.
© Мар'їна О. Ю., 2025 р.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна / освітньо-наукова програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань <u>02 «Культура і мистецтво»</u> (шифр і назва)	Освітній компонент професійної і практичної підготовки	
	Спеціальність <u>029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»</u> (шифр і назва)		
Індивідуальне науково-дослідне завдання	Освітньо-професійна програма «Управління цифровою інформацією»	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин - 120		1-й	-
		Семестр	
		2-й	-
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи здобувача – 80 год.	перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	Лекції	
		10 год.	-
		Практичні / семінарські /	
		30 год.	-
		Самостійна робота	
		80 год.	-
Індивідуальні завдання:		год.	
Вид контролю: залік			

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання – 40 год. аудиторних/80 год. самостійної роботи

Мета та завдання навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Мультимедійні технології в документно-інформаційних системах» є дисципліною зі спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» для здобувачів освітньої програми «Управління цифровою інформацією» першого (бакалаврського) рівня, яка викладається в 2 семестрі в обсязі 4 кредитів (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).

Обсяг дисципліни в кредитах ЄКТС – 4, розподіл у годинах за формами організації освітнього процесу та видами навчальних занять: 10 год. – лекційні, 30 год. – практичні, 80 год. самостійна робота.

Мета курсу – формування у здобувачів уявлення про мультимедійні технології (ММТ), їх можливості, принципи використання в документно-інформаційних системах суспільства; напрями їх розвитку; та набуття здобувачами практичних навичок створення і використання продуктів і послуг на основі мультимедіа.

Загальні та фахові компетентності, які формує дисципліна (відповідно до освітньо-професійної програми):

Загальні компетентності	<p>ЗК1). Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК2). Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК3). Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. ЗК4). Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. ЗК6). Навички використання інформаційних та комунікативних технологій. ЗК7). Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел. ЗК8). Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК9). Здатність працювати в команді.</p>
Фахові компетентності	<p>ФК1). Здатність здійснювати відбір, аналіз, оцінку, систематизацію, моніторинг, організацію, зберігання, розповсюдження та надання в користування інформації та знань у будь-яких форматах. ФК2). Здатність використовувати методи систематизації, пошуку, збереження, класифікації інформації для різних типів контенту та носіїв. ФК3). Здатність використовувати сучасні прикладні комп'ютерні технології, програмне забезпечення, мережеві та мобільні технології для вирішення професійних завдань. ФК7). Здатність впроваджувати інноваційні технології виробництва інформаційних продуктів і послуг, підвищення якості інформаційного обслуговування користувачів інформаційних, бібліотечних та архівних установ. ФК8). Здатність проектувати та створювати документно-інформаційні ресурси, продукти та послуги. ФК12). Здатність створювати, наповнювати та забезпечувати функціонування веб-сайтів та веб-спільнот у мережі Інтернет. ФК14). Здатність до подальшого навчання з високим рівнем автономності, постійного підвищення рівня інформаційної культури. ФК17). Здатність дотримуватись стандартів медійної і цифрової грамотності та вимог інформаційної безпеки, реалізовувати можливості їх виконання у процесах управління цифровою інформацією.</p>

Програмні результати навчання (відповідно до освітньо-професійної програми):

Програмні результати навчання	<p>ПРН2. Впроваджувати та використовувати комунікаційні технології у соціальних системах, мультимедійне забезпечення інформаційної діяльності, технології веб-дизайну та веб-маркетингу. ПРН5. Узагальнювати, аналізувати і синтезувати інформацію в діяльності, пов'язаній із її пошуком, накопиченням, зберіганням та використанням.</p>
-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>ПРН9. Оцінювати можливості застосування новітніх інформаційно-комп'ютерних та комунікаційних технологій для вдосконалення практик виробництва інформаційних продуктів і послуг.</p> <p>ПРН11. Здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання професійних завдань.</p> <p>ПРН12. Застосовувати сучасні методики і технології автоматизованого опрацювання інформації, формування та використання електронних інформаційних ресурсів та сервісів.</p> <p>ПРН13. Оцінювати результати діяльності та відстоювати прийняті рішення.</p> <p>ПРН17. Бути відповідальним, забезпечувати ефективну співпрацю в команді.</p> <p>ПРН18. Навчатися з метою поглиблення набутих та здобуття нових фахових знань.</p> <p>ПРН21. Дотримуватися принципів академічної доброчесності.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Очікувані результати навчання з дисципліни:

- вільно орієнтуватися в основних термінах, поняттях мультимедіа;
- оцінювати можливості застосування мультимедіа в документно-інформаційних системах;
- кваліфіковано визначати види, типи мультимедійних продуктів;
- обирати програмне забезпечення та вебсервіси для підготовки мультимедійних продуктів;
- здійснювати проектування та створення мультимедійних продуктів: презентацій, сайтів, буктрейлерів, віртуальних виставок та ін.;
- колективно працювати над створенням мультимедійного продукту в цифровому середовищі;
- фахово організувати обслуговування користувачів на основі створення мультимедійних продуктів та ресурсів;
- організувати навчання користувачів щодо використання ММТ продуктів та ресурсів;
- створювати та просувати в різних медіасередовищах різноманітні мультимедійні продукти для різних користувацьких аудиторій.

Засобами оцінювання результатів навчання є:

- залік;
- тестування (проміжне, підсумкове);
- звіти про практичну роботу або створені мультимедійні продукти;
- звіти про самостійну роботу або створені мультимедійні продукти;
- звіт (усний або письмовий) про результати навчання, здобуті шляхом неформальної та/або інформальної освіти, сертифікат із зазначенням назви навчальної діяльності

(онлайн курс, школа майстерності тощо), номеру дати видачі та кількості годин та/або кредитів.

Політика дисципліни «Мультимедійні технології в документно-інформаційних системах»:

1) Систематичне відвідування занять та дотримання «Правил внутрішнього розпорядку для осіб, які здобувають вищу освіту в Харківській державній академії культури» (https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/pvr/pravila_s20.pdf).

2) Систематичне виконання поставлених завдань та відпрацювання пропущених занять на основі самостійної роботи з наданням відповідних результатів за встановленими формами виконання.

3) Дотримання академічної доброчесності, яка є найважливішою складовою системи забезпечення якості освітньої діяльності та вищої освіти, що визначає загальноприйняті світовою спільнотою стандарти здійснення освітньої та наукової діяльності здобувачами вищої освіти і співробітниками Харківської державної академії культури та закріплена в: https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/acad_dobr/acad_dobr.html; «Кодексі академічної доброчесності Харківської державної академії культури»: https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/kodeks_ad/kodeks_ad.html.

4) Невідкладне вирішення конфліктних ситуацій здійснюється відповідно до «Положення про політику і процедури вирішення конфліктних ситуацій в освітньому процесі в ХДАК»: https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_ppvks2.pdf та «Положення про політику запобігання і протидії булінгу (цькуванню) у ХДАК»: https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pzpb22.pdf.

5) Визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти здійснюється відповідно до «Положення про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у ХДАК»: https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pvgn_23.pdf.

6) Норми академічної етики: дисциплінованість, дотримання субординації, чесність, відповідальність, використання гаджетів та сервісів, які сприяють дистанційній роботі здобувача.

2. Структура і зміст навчальної дисципліни / освітньої компоненти

Структура навчальної дисципліни / освітньої компоненти

Назви змістових розділів і тем	Усього	Лекц.	Сем.	Практ.	Самост. р.
РОЗДІЛ 1. Загальна характеристика ММТ					
Тема 1. Мультимедійні технології: дефініції та підходи	9	1	-	4	8
Тема 2. Апаратне та програмне забезпечення мультимедіа	13	1	-	2	12
Разом за розділом 1	22	2	-	6	20
РОЗДІЛ 2. Основні аспекти розвитку ММТ в інформаційних системах					
Тема 3. Можливості мультимедійних технологій у соціально-когнітивних процесах	15	1	-	4	12
Тема 4. Застосування ММТ у документно-інформаційних структурах	17	1	-	4	12
Разом за розділом 2	32	2		8	24
РОЗДІЛ 3. Інструменти та компоненти створення мультимедійних продуктів					
Тема 5. Технології створення та принципи якості сайтів документно-інформаційних структур	18	2	-	4	12
Тема 6. Жанри мультимедіа продуктів, їх використання в документно-інформаційних структурах	18	2	-	4	12
Тема 7. Створення мультимедійних продуктів: організаційні та технологічні аспекти	30	2	-	8	12
Разом за розділом 3	66	6	-	16	36
Усього годин	120	10	-	30	80

Зміст навчальної дисципліни / освітньої компоненти

РОЗДІЛ 1. Загальна характеристика ММТ

Тема 1. Мультимедійні технології: дефініції та підходи

Роль мультимедійних технологій у сучасному суспільстві. Атрибутні ознаки мультимедійних технологій, що забезпечують виконання навчальної, архівної, довідкової, популярної, естетичної, релакційної та інших функцій. Області використання мультимедіа. Визначення поняття «мультимедійні технології». Особливості мультимедійних технологій. Характеристика соціально-інформаційної ситуації виникнення мультимедіа. Диверсифікація інформаційних технологій. Історичні віхи становлення мультимедіа. Протиріччя формального та систематичного представлення пошуку мультимедійної інформації.

Практична робота: Створення віртуальної презентації.

Практична робота: Створення інтерактивної «стрічки часу».

Самостійна робота: Підготовка віртуальної візитної картки.

Тема 2. Апаратне та програмне забезпечення мультимедіа.

Мультимедіа як комплекс програмних й апаратних засобів, спрямованих на роботу в діалоговому режимі з різномірними даними (текстом, графікою, анімацією, звуком, відео), організованими у вигляді єдиного інформаційного середовища. Гіпертекстова природа мультимедіа. Гіпертекст – система роботи з комбінаціями текстових матеріалів, гіпермедіа – система, що працює з комбінацією графіки, звуку, відео, анімації. Формати представлення мультимедійної інформації. Розподіл носіїв інформації: традиційні, цифрові, мікроносії. Технічне та програмне забезпечення для створення мультимедійної продукції. Ергономічні вимоги до застосування мультимедійних технологій. Мобільні, планшетні та інших версії мультимедіа проєктів та мультимедійних історій.

Практична робота: Створення літературної карти.

Самостійна робота: Розробка інтерактивного проєкту е-енциклопедії засобами сервісу Popplet.

РОЗДІЛ 2. Основні аспекти розвитку ММТ в інформаційних системах

Тема 3. Можливості мультимедійних технологій у соціально-когнітивних процесах

Мультимедіа як ефективний засіб комунікації: філософське та соціокультурне осмислення мультимедіа як спеціального інформаційного середовища. Культура як об'єкт мультимедіа. Подолання бар'єрів носіїв соціальної інформації. Інтегративні технології у документалізації, в актуалізації електронного ресурсу (пошукові стратегії, прагматичне забезпечення мультимедійних систем); візуалізації (збільшення/зменшення обсягів збереження інформації, зображень тощо). Концептуальний підхід до вироблення, споживання та сприйняття мультимедійних продуктів в ДІС. Використання мультимедійних технологій в системі фахової освіти: від застосування мультимедіа для створення навчальних програм до формування нових засобів навчання. Завдання, режими використання ММТ у дистанційній освіті.

Практична робота: Використання ММТ в бібліотеках.

Практична робота: Дослідження мультимедійної складової сайтів ДІС.

Самостійна робота: Використання сервісів цифрової публікації.

Тема 4. Застосування ММТ у документно-інформаційних структурах

Мультимедійні видання у структурі бібліотечних та архівних фондів. Особливості комплектування та обслуговування мультимедійними продуктами: реалії та перспективи.

Мультимедійні продукти документно-інформаційних структур у мережі Інтернет. Організація обслуговування на основі ММТ у документно-інформаційних структурах.

Застосування асистивних технологій з мультимедійною складовою для обслуговування користувачів з особливими потребами. Робота з системами моніторингу мультимедійної інформації в мережі інтернет та соціальних медіа. Аналітика поведінки користувачів мультимедійних продуктів.

Практична робота: Використання мультимедійних технологій на порталах електронних бібліотек.

Практична робота: Використання мультимедійних асистивних технологій на сайтах бібліотек.

Самостійна робота: Створення віртуальної книжкової виставки з використанням QR-кодів.

РОЗДІЛ 3. Інструменти та компоненти створення мультимедійних продуктів

Тема 5. Технології створення та принципи якості сайтів документно-інформаційних структур

Створення сайтів документно-інформаційних структур: наука та мистецтво. Сайти ДІС: види, призначення, місія, право власності. Організація сайтів та веб-сторінок, критерії та поради. Принципи якості сайтів: прозорість, ефективність для користувачів, доступність, підтримка та актуалізація, орієнтування на потреби користувача, реактивність, багатомовність, сумісність, керованість, збереження. Принципи ефективності сайту документно-інформаційних структур: релевантність та відбір матеріалів, точність простота використання, кольорова гама та дизайн веб-сайту, навігаційні принципи. Аналіз веб-сайту: критерії та контрольні характеристики. Заходи щодо підвищення якості веб-сайту. Онлайн конструктори сайтів як прості та зручні інструменти для створення та підтримки в актуальному стані веб-сайта. Технології організації колективного редагування контенту, розміщеного в мережі. Системи управління контентом. Принципи створення мультимедійних ресурсів. Особливості просування сайтів документно-інформаційних структур. Просування з використанням функціоналу сервісів вікі, краудсорсинг-платформ, блог-платформ, спільнот у соціальних медіа.

Практичне заняття: Розробка проекту колективного сайту «Мультимедійні технології в бібліотеках».

Самостійна робота: Підготовка майстер-класу з використання ММТ в бібліотеках.

Тема 6. Жанри мультимедіа продуктів, їх використання в документно-інформаційних структурах

Класифікація мультимедійних продуктів за цільовим призначенням, ступенем аналітико-синтетичної обробки інформації, періодичністю, структурою, суспільним призначенням, технологією розповсюдження, характером взаємодії з користувачем тощо. Визначення жанрів. Асортимент мультимедійних продуктів у документно-інформаційних структурах: формування, застосування, організація доступу, аналіз сприйняття та споживання. Мультимедійні ігри, енциклопедії, довідники, презентації, інтерактивні книжки, віртуальні книжкові виставки, віртуальні полиці, мультимедійні енциклопедії, віртуальні тури, панорами, екскурсії, буктрейлери, веб-конференції, вебінари, мультимедійні історії тощо. Використання технологій онлайн-ігор в практиці роботи документно-інформаційних структур. Інфографіка як інструмент візуалізації інформації: визначення поняття, історія виникнення, цілі використання та сфери застосування. Мультимедійна інфографіка як графічний спосіб подачі інформації, даних і знань. Особливості інфографіки як інструменту візуалізації. Різновиди інфографіки: статична, динамічна, аналітична, новинна, інфографіка реконструкції. Складові успіху використання інфографіки в мультимедійній продукції. Технологічні засади створення інфографіки. Сервіси та інструментарій для створення інфографіки. Принципи створення, етапи підготовки об'єктів інфографіки. Мережеві сервіси для підготовки та публікації інфографіки.

Практичне заняття: Створення «Віртуального музею книги» на платформі Wix.com.

Самостійна робота: Інфографіка: можливості використання на бібліотечних ресурсах.

Тема 7. Створення мультимедійних продуктів: організаційні та технологічні аспекти

Проектування мультимедійного продукту: визначення мети, структури. Технологічна схема створення мультимедійного продукту. Вимоги до проекту створення мультимедійного продукту. Дизайнерський підхід до проектування мультимедійного продукту. Поняття юзабіліті.

Програмне забезпечення для опрацювання мультимедійних даних. Технології створення та публікації в мережі мультимедійних продуктів. Онлайн-сервіси та середовища для публікації мультимедійних матеріалів (блогохостинги, фото- і відеохостинги, сервіси цифрової публікації).

Технології роботи із зображенням. Цифрова фотографія. Технології фільмування, програми обробки: локальні та мережеві. Платформи для публікації: фотохостинги, фотобанки. Створення відеоподкастів.

Цифрове аудіо. Специфіка використання звуку в мультимедіа продуктах. Методи синтезу звуку. Формати звукових файлів. Технології роботи із звуком. Обладнання, необхідне для запису аудіо. Аудіоподкасти, створення веб-радіостанції. Сервіси для створення та публікації в мережі слайд-шоу і аудіослайдшоу.

Цифрове відео. Технологічні засади створення відеофільмів: формати, кодеки, особливості одержання, зберігання та представлення відеоінформації, способи відеомонтажу, робота з комплексом відеофрагментів, аудіофрагментів, ефектів, кліпів, подкастів. Програми відеомонтажу: локальні і мережеві. Платформи для публікації відео - відеохостинги. Підтримка авторської діяльності.

Анімація. Фізіологічний аспект зорового сприйняття руху. Види анімації. Програмне забезпечення та веб-платформи для створення анімованих сцен.

Геолокаційні сервіси і мультимедійні проекти на їх основі. Онлайн сервіси для організації голосувань і тестів. Програми для вебінарів та веб-конференцій.

Практичне заняття: Буктрейлер: особливості створення та просування.

Практичне заняття: Підготовка віртуальної полицки засобами Calameo.

Самостійна робота: Порівняльний аналіз платформ Wix.com та GoogleSites.

3. Теми практичних занять

№з/п	Назва теми	Кільк. годин
1	Створення віртуальної презентації	2
2	Створення інтерактивної «стрічки часу»	2
3	Створення літературної карти	2
4	Використання ММТ в бібліотеках	2
5	Дослідження мультимедійної складової сайтів документно-інформаційних систем (ДІС)	2
6	Використання мультимедійних технологій на порталах електронних бібліотек	2
7	Використання мультимедійних асистивних технологій на сайтах бібліотек	2
8	Розробка проекту колективного сайту «Мультимедійні технології в бібліотеках»	4
9	Створення «Віртуального музею книги» на платформі Wix.com	4
10	Буктрейлер: особливості створення та просування	6
11	Підготовка віртуальної полицки засобами Calameo	2
	Разом	30

4. Теми самостійної роботи

№з/п	Назва теми	Кільк. годин
1	Підготовка віртуальної візитної картки	8
2	Розробка інтерактивного проекту е-енциклопедії засобами сервісу Popplet	12
3	Використання сервісів цифрової публікації	12
4	Створення віртуальної книжкової виставки з використанням QR-кодів	12
5	Підготовка майстер-класу з використання ММТ в бібліотеках	12
6	Інфографіка: можливості використання на бібліотечних ресурсах	12
7	Порівняльний аналіз платформ Wix.com та GoogleSites	12
	Разом	80

5. Методичні рекомендації до практичних робіт, самостійної роботи здобувачів

Тема 1. Мультимедійні технології: дефініції та підходи

Практична робота: Створення віртуальної презентації (2 години)

Мета: набуття та відпрацювання навичок використання хмарних сервісів та нелінійних мультимедійних презентацій.

Хід роботи:

1. Створити невелику презентацію про Україну або на вільну тему (10-20 слайдів).
 2. Зареєструватись на одному з сервісів (на власний вибір), ознайомитись з можливостями порталів та запропонованими шаблонами, розпочати створення презентації на обрану тему: <https://prezi.com/3fxjrclfi2r6/presentation/>, <https://www.canva.com/>.

4. У презентації застосувати (декілька варіантів на вибір): тексти, фото, зображення, графіку або будь-які інші зображення, анімовану графіку, короткі відеофутажі (до 20 секунд), аудіосупровід, анімацію слайдів. Завершити створення презентації та спробувати режим показу презентації.

5. Представити презентацію аудиторії та викладачу в форматі «PechaKucha»: доповідач представляє презентацію з 10 слайдів та коротку доповідь; кожен слайд демонструється 20 секунд, після чого автоматично змінюється на наступний; таким чином тривалість доповіді обмежена 3 хвилинами 30 секундами.

Література: 1, 2, 5.

Практична робота: Створення інтерактивної «стрічки часу» (2 години)

Мета: набути навичок створення інтерактивних хронологічних стрічок.

Хід роботи:

1. Ознайомитись з прикладами реалізації хронологічних стрічок:

The Library of Congress: A Timeline: <https://www.loc.gov/about/history-of-the-library/timeline/?authuser=0>

Library of Congress US History TimeBook: <http://www.chronozoom.com/TimeBook?authuser=0#/t94a68c95-da10-43da-bbd6-1ef702fe2da1/te050ea06-92e1-48e4-a446-d2ab55083bdf/te1827152-6500-4ef7-b1d7-8feec3743d55/e3446c6e4-27ad-4bb8-bb28-6b758730867b/76c5146e-cae0-4d3f-9fef-609c3aa92f21@x=0&y=0&w=2.9278210776008136&h=1.0881057268722467>

EU TIMELINE: The European Union through the years: https://learning-corner.learning.europa.eu/eu-timeline_en?authuser=0#/dashboard

Multimedia Timeline: <https://prezi.com/efbxarzdzbbs/multimedia-timeline/?authuser=0>

2. Обрати у якості об'єкту представлення у вигляді інтерактивної хронологічної стрічки історію України.

3. Відібрати матеріал, що буде представлений на часовій шкалі.

4. Зареєструватися на одному із запропонованих сервісів (або підібрати самостійно):

<https://storymap.knightlab.com/>

<https://www.tiki-toki.com/>

<https://www.timetoast.com/>

<http://timeline.knightlab.com/>

<https://www.preceden.com/>

<https://www.canva.com/search/templates?q=timeline>

5. За допомогою функціоналу обраного сервісу інтегрувати інформацію з різних джерел (відео, аудіо, зображення, тексти, посилання та ін.) та представити її у візуально єдиній цілісній картині - стрічці часу.

6. Зберегти отриманий результат та надати посилання на «стрічку часу» викладачеві через гугл клас.

Література: 19, 26.

Самостійна робота: Підготовка віртуальної візитної картки (8 годин)

Мета самостійної роботи: отримати навички створення віртуальної візитівки для особи або установи.

Ресурси:

<https://www.elios.com.ua/ua/constructor.html>,

https://www.canva.com/uk_ua/stvoryty/vizytka/.

Хід роботи:

1. Зареєструватися на обраному сервісі.
2. Користуючись функціоналом сервісу створити онлайн-візитку:
 - додати фото;
 - вказати ім'я (назву установи), дату народження (створення установи), адресу, контактні дані, адреси сайту (сайтів), канали в месенджерах;
 - додати посилання на всі соціальні профайли: скайп, соціальні мережі, блог;
 - створити коротке резюме;
 - імпортувати контакти з поштового клієнта;
 - організувати професійне портфоліо: розмістити зображення з прикладами робіт або продуктів;
 - обрати дизайн візитівки;
 - зберегти та скачати візитівку.
3. Представити в електронному вигляді отриманий результат викладачу.
Література: 19.

Тема 2. Апаратне та програмне забезпечення мультимедіа***Практична робота: Створення літературної карти (2 години)***

Мета практичної роботи: набути навички підготовки бібліотечних продуктів на основі геоінформаційних сервісів.

Хід роботи:

1. Ознайомитись з прикладами літературних мап:
 - <https://litcentr.in.ua/board/?authuser=0>
 - <https://apps.lib.umich.edu/online-exhibits/exhibits/show/litmaps/interactivelitmap?authuser=0>
 - <https://www.literature-map.com/?authuser=0>
2. Розробити власний проект «Інтерактивної літературної карти України», у якому кожен регіон буде представлений відомою книгою, даними про українських літераторів та/або іншою інформацією.
3. Зареєструватися на сервісі Google Maps та створити мапу.
4. Надати доступ викладачеві до результату.
Література: 14.

Самостійна робота: Розробка інтерактивного проекту е-енциклопедії засобами сервісу Popplet (12 годин)

Мета самостійної роботи: набути навичок створення інтелект-карт.

Ресурси: сервіс Popplet – <https://popplet.com/>.

Хід роботи:

1. Обрати енциклопедичне видання, що стане основою інтерактивного проекту.
 2. Визначити основні розділи, підрозділи видання, скласти попередню схему його ілюстрації.
 3. Зареєструватися на сервісі Popplet.
 4. Для створення нової дошки натиснути кнопку зліва в меню «make new popplet».
 5. Розпочати створення інтерактивного проекту енциклопедії: розміщувати замітки потрібно подвійним клацанням миші на будь-якому вільному місці дошки. Замітка може містити текстовий матеріал, графічний (графіка, фотографії), відео, посилання на ресурси. Кількість заміток не обмежена. Мультимедійні елементи можна додавати як з власного комп'ютера, так і з відомих Інтернет-сервісів.
 6. Інтерактивний проект енциклопедії має відбивати основні розділи та підрозділи, персоналії, поняття, відображені в друкованому екземплярі та додатково супроводжуватись матеріалами зі сторонніх ресурсів бібліотек, музеїв, архівних установ, електронних енциклопедій та ін.
 7. Зробити дошку публічною за допомогою кнопки SHARE.
 8. Зберегти дошку, натиснувши кнопку Save.
 9. Надіслати викладачу адресу завершеного проекту.
- Література: 22.

Тема 3. Можливості мультимедійних технологій у соціально-когнітивних процесах

Практична робота: Використання ММТ в бібліотеках (2 години)

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями застосування ММТ бібліотеками різних типів та видів.

Хід роботи:

1. Здійснити аналіз 2-3 сайтів вітчизняних та/або зарубіжних бібліотек національного або регіонального рівнів, бібліотек закладів вищої освіти, дитячих тощо.
2. Встановити наявність асортименту мультимедійних продуктів у бібліотеках (подати перелік); з'ясувати особливості формування, застосування, організації доступу до них (портали, сайти, віртуальні виставки тощо).

3. Обґрунтувати необхідність використання ММТ в практичній діяльності бібліотек різних типів та видів, запропонувати нові напрями діяльності, пов'язані на застосуванні ММТ.

4. Підготувати звіт з прикладами та закріпити в гугл-класі.

Література: 12, 14, 15.

Практична робота: Дослідження мультимедійної складової сайтів ДІС (2 години)

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями застосування ММТ на сайтах бібліотек.

Хід роботи:

1. Здійснити огляд 2-4 сайтів бібліотек (обрати самостійно).

2. Проаналізувати ефективність сайтів бібліотек за такими критеріями: прозорість, підтримка, доступність, орієнтація на користувача, багатомовність, дизайн.

3. Встановити наявність мультимедійних форм подання інформації.

4. Оцінити ефективність застосування ММТ на сайтах бібліотек: визначити основні напрями використання ММТ у веб-проектах бібліотек (створення мультимедійної продукції, реклама, моделювання поведінки користувачів, ...); скласти перелік мультимедійних форм представлення інформації на сайтах та у веб-проектах бібліотек (презентації, слайдери, відео-подкасти, буктрейлери та ін.).

5. Підготувати короткий звіт.

Література: 2-5, 8, 12.

Самостійна робота: Використання сервісів цифрової публікації (12 годин)

Мета самостійної роботи: набути навички використання сервісів цифрової публікації.

Хід роботи:

1. Ознайомитись з функціоналом сервіса цифрової публікації: <https://www.calameo.com/>.

2. Зареєструватись на ресурсі.

3. Скористатись функціями порталу для публікації різноманітних матеріалів: підібрати тематичні статті, зображення, електронні книги та сформувати колекцію матеріалів.

5. Результати викласти в електронній формі та надати звіт викладачу.

Література: 18.

Тема 4. Застосування ММТ у документно-інформаційних структурах

Практична робота: Використання мультимедійних технологій на порталах електронних бібліотек (2 години).

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями застосування ММТ у проектах цифрових бібліотек.

Хід роботи:

1. Здійснити огляд зарубіжних порталів електронних бібліотек, які надають відкритий доступ до різнопланової цифрової інформації про об'єкти культурної, наукової та цифрової спадщини, що зберігаються в бібліотеках, музеях, архівах та інших соціокомунікаційних структурах.

Обрати серед запропонованих або власний варіант:

1) Цифрова бібліотека історико-культурної спадщини: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_ir/cgiirbis_64.exe?C21COM=F&I21DBN=NAV&P21DBN=ELIB

2) Електронна бібліотека "Культура України": <https://elib.nlu.org.ua/>

3) Europeana: <https://www.europeana.eu/en>

4) Library of Congress Digital Collections: <https://www.loc.gov/collections/>

5) Gallica: <https://gallica.bnf.fr/html/und/images/affiches-acces-par-sujet?mode=desktop>

2. Визначити основні напрямки використання ММТ на порталах бібліотек.

3. Скласти перелік мультимедійних об'єктів на порталах електронних бібліотек (наприклад, презентації, буктрейлери, слайдери, відеоінструкції, інтерактивні стрічки часу).

4. Підготувати коротку доповідь щодо передового досвіду використання ММТ на порталах електронних бібліотек.

Література: 4, 8, 9.

Практична робота: Використання мультимедійних асистивних технологій на сайтах бібліотек (2 години)

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями застосування асистивних технологій на бібліотечних сайтах.

Хід роботи:

1. Здійснити огляд сайтів вітчизняних або зарубіжних бібліотек, які використовують асистивні технології з мультимедійною компонентою для обслуговування користувачів з особливими потребами.

2. Підготувати звіт на тему «Обслуговування користувачів з особливими потребами на основі асистивних технологій с мультимедійною складовою». Звернути увагу на

аспекти: використання програмних тифлотехнічних засобів в роботі бібліотек, застосування DAISY технологій; оптимізації сайту бібліотеки з метою спрощення сприйняття інформації користувачами з обмеженими можливостями по зору та слуху тощо.

3. Закріпити звіт.

Література: 4, 8.

Самостійна робота: Створення віртуальної книжкової виставки з використанням QR-кодів (12 годин)

Мета самостійної роботи: набути навичок підготовки бібліотечних продуктів на основі QR-кодів та заходів щодо упровадження цієї технології у бібліотеках.

Ресурси: сервіси <https://online-qr-generator.com/>, <https://get-qr.com/> та ін.

Хід роботи:

1. Обрати тематику віртуальної виставки. Підібрати всі необхідні матеріали.
2. Визначити формат, структуру виставки, підібрати цитування, вступні статті, ілюстративний матеріал, фрагменти книг, які будуть представлені у віртуальній виставці тощо. Здійснити аналіз підбраного матеріалу.
3. Обрати один з запропонованих сервісів генерування QR-кодів.
4. Створити QR-коди на кожну книгу, використовуючи: цитати з представлених книг; проблемне питання, на яке буде дана відповідь у книзі; рецензії на книгу; відгуки читачів про книгу; найцікавіший уривок з книги; аудіо (фрагменти з аудіоспектаклей) та відеоматеріали (фрагменти екранізацій, буктрейлери), анімацію тощо.
5. Створити окрему сторінку на власному сайті. Визначити назву віртуальної експозиції. Розмістити QR-коди та інші матеріали на сторінці персонального сайту.
6. Здійснити попередній перегляд виставки, перевірити ефективність розшифрування QR-кодів. Здійснити редагування та виправлення помилок.
7. Оцінити ефективність виставки та продумати можливості просування виставки в віртуальному просторі.
8. Продемонструвати викладачеві результати виконання завдання.

Література: 3.

Тема 5. Технології створення та принципи якості сайтів документно-інформаційних структур

Практична робота: Розробка проекту колективного сайту «Мультимедійні технології в бібліотеках» (4 години)

Мета практичної роботи: набути навички колективного створення веб-сайту на основі використання конструкторів сайтів.

Хід роботи:

1. На платформі GoogleSites зареєструвати колективний сайт за темою «Мультимедійні технології в бібліотеках». Доступ до нього (логін та пароль) повинен мати кожен здобувач.

2. Колегіально визначити спрямованість сайту, аудиторію користувачів, дизайн оформлення сайту, змістовне наповнення тощо.

3. Колегіально розробити структуру сайту: кількість та змістовне наповнення сторінок, розміщення панелі навігації тощо. Структуру сайту у вигляді схеми кожен здобувач повинен зафіксувати у вигляді схеми, майнд-карти або ін.,

4. Розподілити обов'язки по роботі з дизайном сайту, створення та наповнення контенту, створення форм зворотного зв'язку з користувачами та ін.

5. Створити сторінки сайту. Кожен здобувач повинен створити 2 сторінки та відповідати за їх змістовне наповнення. У той же час кожен здобувач має право редагувати сторінки, створені іншими членами групи.

6. Оформити головну сторінку сайту.

7. Розмістити на сторінках сайту тексти, зображення, анімацію, відео та ін.

8. Створити QR-код для сайту з основною інформацією про ресурс, поширити посилання в мережі Інтернет, зафіксувати статистику звернень до сторінок сайту за тиждень.

9. Надати викладачеві посилання на сайт.

Література: 1, 13, 21.

Самостійна робота: Підготовка майстер-класу з використання ММТ в бібліотеках (12 годин)

Мета самостійної роботи: отримати навички розробки методичних матеріалів.

Хід роботи:

1. Ретельно підійти до вибору теми майстер-класу з використання ММТ в бібліотеках.

2. Визначити та чітко окреслити мету методичної розробки.

3. Вивчити літературу, методичні посібники, позитивний досвід з вибраної теми.

4. Скласти план і визначити структуру майстер-класу.

5. Підготувати змістовну частину майстер-класу.

6. Забезпечити наочність, підготувавши за темою майстер-класу презентацію або відеолекцію.

7. Всі матеріали представити викладачеві в електронному вигляді.

Література: 1-16.

Тема 6. Жанри мультимедіа продуктів, їх використання в документно-інформаційних структурах

Практична робота: Створення «Віртуального музею книги» на платформі Wix.com (4 годин)

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями створення сайту на HTML5 за допомогою інструментів drag-and-drop.

Ресурси: платформа Wix.com: <https://uk.wix.com/>

Хід роботи:

1. Обрати книгу, що стане основою для ресурсу «Віртуальний музей книги». Підібрати матеріали: тексти книги (можливо перевидання, переклади та ін.), зображення (фото, ілюстрації) та ін.

2. Зареєструватись або увійти на платформу за допомогою акаунтів у соціальних медіа Facebook або Google.

3. Обрати шаблон сайту в залежності від його тематичного спрямування. Створити сайт.

4. Увійти до створеного сайту та здійснити його редагування:

- створити та наповнити сторінки, додавши текст, зображення, відео, анімацію, елементи векторної графіки, аудіо-треки;

- відредагувати дизайн: змінити фон сайту, сторінок, футеру та ін.;

- підключити лічильник відвідувань, форм зворотного зв'язку;

- скористатися інтерактивними формами створення презентацій, слайдерів, галерей, промобоксів, інтерактивних кнопок та ін.

- підключити блог та додати перший пост;

- супроводити текст на сторінках сайту плагінами рекомендацій для синдикації контенту в основних соціальних медіа.

5. Відредагувати мобільну версію сайту.

6. Перевірити контент сайту та опублікувати його.

7. Веб-адресу сайту приєднати до гугл-класу.

Література: 25.

Самостійна робота: Інфографіка: можливості використання на бібліотечних ресурсах (12 годин)

Мета самостійної роботи: ознайомитись з особливостями застосування інфографіки у веб-проектах бібліотек.

Ресурси: <https://www.canva.com/create/infographics/>, <https://creately.com/>,
<https://infogram.com/>, <https://piktochart.com/>, <http://vizualize.me/>, <http://visual.ly/>,
<https://visage.co/>, <http://www.tagxedo.com/> та ін.

Хід роботи:

1. Ознайомитись з прикладами застосування інфографіки на бібліотечних ресурсах:
 - Librariandesignshare.org: <https://librariandesignshare.org/category/infographics/>
 - Ebookfriendly.com: <https://ebookfriendly.com/libraries-matter-library-infographics/>.
 2. Користуючись онлайн сервісами створити інфографіку за однією з тем:
 - Рейтинг найбільших читаних в Україні книг (створити на основі даних за останній рік).
 - Бібліотечна статистика (створити на основі даних з сайту http://profy.nplu.org!/site/statistics/s_04.htm).
 - Напрями використання мультимедійних технологій в бібліотеках.
 3. Всі матеріали представити викладачу в електронному вигляді.
- Література: 2.

Тема 7. Створення мультимедійних продуктів: організаційні та технологічні аспекти

Практична робота: Буктрейлер: особливості створення та просування (6 годин)

Мета практичної роботи: ознайомитись з особливостями підготовки буктрейлерів та набути навичок їх створення.

Хід роботи:

1. Ознайомитись з матеріалами за темою та прикладами створення буктрейлерів студентами (надається викладачем).
 2. Обрати твір для створення власного буктрейлеру.
 3. Ознайомитись з особливостями різновидів буктрейлерів.
- Визначити характер майбутнього буктрейлеру:
- розповідний (презентує основу сюжету твору);
 - атмосферний (передає основний настрій книги, стимулює читацькі емоції);

- концептуальний (транслює ключові ідеї та загальну смислову спрямованість твору);
- ігровий (міні-фільм, який має мотивуючий характер, містить риторичні питання та ін).

4. Обрати формат представлення буктрейлера: презентація; титроване слайд-шоу, анімаційне відео, рекламний ролик, музичний кліп за мотивами книги, короткометражний фільм з власним сюжетом, плейкаст або власний варіант.

5. Підібрати матеріали для створення буктрейлера:

- фрагменти тексту твору;
- інформація про автора книги;
- ілюстрації з відомого чи знакового видання обраного твору;
- футажі з картин-екранізацій твору;
- фрагменти трейлерів до картин-екранізацій твору;
- фрагменти аудіо-спектаклей за обраним твором;
- статистика щодо популярності, «рейтинговості» твору, кількості екранізацій тощо;
- уривки з інтерв'ю з автором книги (або прототипом персонажу);
- відгуки читачів, відомих персон тощо.

Підібрані матеріали можуть бути представлені у вигляді: тексту, зображень, відео, анімації, аудіо-треків, інтерактивного плакату, віртуальної подорожі, QR-кодів, хмари текстів, інфографіки тощо.

6. Розробити сценарій буктрейлера.

7. Обрати технічну основу реалізації. Зверніть увагу! Безкоштовно можна використовувати для створення буктрейлера веб-платформи та сервіси: Canva, Prezi та ін.

8. Змонтувати матеріали буктрейлера на основі використання обраних програмних засобів. На останньому слайді обов'язково додати посилання на всі використані в буктрейлері матеріали згідно з нормами авторського права. За необхідністю додати титри.

9. Розмістити буктрейлер в гугл-класі.

Література: 1.

Практична робота: Підготовка віртуальної полицки засобами Calameo (2 години)

Мета практичної роботи: отримати навички підготовки контенту віртуальних виставок.

Ресурси: сервіс Calameo (<https://www.calameo.com/>).

Хід роботи:

1. Ознайомитись з прикладами створення віртуальних виставок на сайтах українських та зарубіжних бібліотек.
2. Визначити основні характеристики віртуальних виставок.
3. Розробити віртуальну виставку, наприклад на тему «Мультимедійні технології в бібліотеках».
4. Визначити структуру, підібрати матеріали, підготувати вступну статтю.
5. Підготувати окремі файли з матеріалами – статтями, презентаціями, посібниками та ін.
6. Скориставшись сервісом Calameo завантажити підготовлені матеріали та створити віртуальну полицю.
7. Продемонструвати викладачеві результати виконання завдання.

Література: 18.

Самостійна робота: Порівняльний аналіз платформ Wix.com та GoogleSites (12 годин)

Мета самостійної роботи: отримати навички вибору технологічної платформи реалізації сайту.

Хід роботи:

1. На основі отриманого досвіду роботи з платформами Wix.com та GoogleSites здійснити їх порівняльний аналіз.

Особливу увагу звернути на наступні аспекти:

- доступність платформи (фінансовий та технологічний аспекти);
- умови надання хостингу сайту;
- рівень технологічної підготовки користувача платформи;
- легкість використання платформи;
- функціональність платформи;
- переваги платформи;
- обмеження та недоліки використання платформи та ін.

2. Розробити 2 окремі інструкції використання платформ Wix.com та GoogleSites для користувачів-початківців. Розмістити їх на окремій сторінці робочого сайту.

3. Продемонструвати викладачеві результати виконання завдання.

Література: 21, 25.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ

1. Мультимедіа: основні поняття, можливості, сфери використання.
2. Мультимедіа як соціальний феномен.
3. Формула мультимедійних технологій: характеристика складових.
4. Принципи та можливості мультимедіа технологій у представленні інформації.
5. Альтернативні режими подання інформації: графіка, інфографіка, ментальні карти.
6. Мультимедійні продукти ДІС: типи, види, характеристика.
7. Характеристика жанрів мультимедіа продуктів ДІС.
8. Організаційно-технологічні аспекти створення мультимедіа продуктів.
9. Технологічна схема створення мультимедіа продукту.
10. Проблеми та напрями впровадження мультимедіа технологій в практику ДІС.
11. Використання мультимедіа в бібліотеках: напрями, умови.
12. Мультимедійні видання у структурі бібліотечного фонду.
13. Мультимедійні продукти в сервісній складовій бібліотек.
14. Підготовка презентації: характеристика, алгоритм підготовки.
15. Мережеві мультимедійні продукти: призначення та організація обслуговування у документно-інформаційних системах.
16. Сайт ДІС як мультимедіа продукт: призначення, вимоги до контенту та дизайну
17. Етапи розробки сайту ДІС.
18. Принципи якості сайтів бібліотек.
19. Принципи та засоби створення буктрейлерів.
20. Технології створення та просування в мережі мультимедійних продуктів: загальна характеристика.

Методи навчання

Основним підходом до навчання є компетентнісний підхід. Навчання є студенто-центрованим, проблемно-орієнтованим, скерованим на особистісний саморозвиток здобувачів, закладаються основи для безперервного продовження освіти протягом усього життя. Використовуються методи: проблемного навчання (аналіз проблемних ситуацій та обговорення шляхів їх вирішення); групові дискусії на заняттях; дослідницький метод (підготовка аналітичних звітів про дослідження); практичні методи (підготовка практичних проєктів до відповідних тем — сайтів, буктрейлерів, віртуальних виставок тощо); елементи дистанційного навчання (використання відеолекцій, методичних рекомендацій та завдань у електронному форматі зі зворотнім), методи блочно-модульної технології навчання (завдання для самостійної творчої роботи з використанням процесів

інформаційно-аналітичної обробки матеріалу, пошукової роботи в мережевих ресурсах); використання мультимедійних презентацій та інші.

Форми контролю

№ з/п	Вид контролю	Методи контролю
1.	Поточний	Усне опитування, перевірка якості виконання практичних завдань
2.	Періодичний	Опитування за вивченим матеріалом, взаємоконтроль (підготовка питань здобувач/здобувач) під час
3.	Самостійна робота	Перевірка якості виконання завдань самостійної роботи
4.	Підсумковий контроль	Залік

Поточний контроль здійснюється у формі усного опитування, перевірки якості виконання практичних завдань, а також якості виконання завдань самостійної роботи.

Підсумковий контроль здійснюється у формі заліку.

Відпрацювання пропущених занять здійснюється за узгодженням між здобувачем та викладачем.

Визнання результатів, здобутих в інших закладах вищої освіти здійснюється на основі чинного законодавства та «Положення про порядок визначення академічної різниці та перезарахування результатів навчання (навчальних дисциплін) у Харківській державній академії культури (зі змінами)».

Оцінювання знань здобувачів з дисципліни здійснюється на основі результатів поточного контролю та підсумковий контроль у формі заліку. Форма проведення заліку – тестування.

Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	Залік	Сума
14	8	14	14	8	8	14	20	100

Розподіл балів за формами контролю:

- звіт про виконання практичної роботи – 1-6 балів;
- самостійна робота – 1-2 бали;
- визнання результатів неформальної/інформальної освіти — 2-14 балів;
- підсумковий контроль – до 20 балів.

Можлива кількість балів, набраних до підсумкової форми контролю: 80 балів.

Залік – 20 балів.

Критерії оцінювання успішності навчальної діяльності:

<i>Високий рівень знання матеріалу курсу (90–100 балів, А, відмінно):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • вільне володіння понятійним апаратом; • вільна орієнтація в матеріалі дисципліни та здатність відповісти на різні питання; • чіткість, логічність, структурованість, акуратність, повнота представлених матеріалів, висока культура їх оформлення та обґрунтування; • високий рівень виконання практичних завдань-проектів;
<i>Достатньо високий рівень знання матеріалу курсу (74–89 балів, С, В, добре):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • добре володіння основними термінами і поняттями; • загальна орієнтація в матеріалі дисципліни, незначні неточності в звітах до робіт; • здатність відповісти на основні питання; • добрий рівень виконання практичних завдань - проектів;
<i>Посередній рівень знання матеріалу курсу (60–73 балів, D, E, задовільно):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • формальний характер виконаних завдань; • недбале ставлення до оформлення звітів до практичних та самостійних робіт; • низький рівень володіння теоретичними знаннями та практичними уміннями;
<i>Незадовільний рівень з можливістю повторного складання (35–59 балів, FX, незадовільно):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • посередній рівень володіння основними термінами та поняттями; • оформлення матеріалів до завдань не відповідає вимогам; • невиконання практичних робіт-проектів;
<i>Незадовільний рівень з обов'язковим повторним вивченням дисципліни (0–34 бали, F, незадовільно):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • незнання основних термінів та понять; • незнання основного матеріалу дисципліни; • звіти про виконання практичних та самостійних робіт не представлені.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Навчально-методичне забезпечення

- підручники та навчальні посібники,
- навчально-методичні матеріали до курсу,
- відеолекції,
- мультимедійні презентації,
- інтернет-ресурси.

Рекомендована література

Основна

1. Пушкар О. І. Мультимедійне видавництво : навчальний посібник / О. І. Пушкар. 2-ге вид., допов. і переробл. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2022. 212 с. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/26822/1/2022-%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0%D1%80%20%D0%9E%20%D0%86.pdf> (дата звернення: 28.12.2024).

Додаткова

2. Берегельський А. В. Візуальний продукт у роботі інформаційно-аналітичних центрів як інструмент представлення інформації. URL: <http://conference.nbuv.gov.ua/report/view/id/328> (дата звернення: 28.12.2024).

3. Бондаренко В. QR-код як інструмент маркетингової діяльності бібліотеки // Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. № 5, С. 127–142. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-7654.5.2020.205735> (дата звернення: 28.12.2024).

4. Гах І. Перспективи розвитку мультимедійних технологій у бібліотечних мережах. Бібліотечний вісник. 2020. № 2. С. 10-16.

5. Гуменчук В. Мультимедійні технології в інформаційно-бібліотечному обслуговуванні користувачів із вадами зору: методологія дослідження // Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського. 2021. № 62. С. 244-260.

6. Кожем'якіна О. М. Чого хоче картинка: візуальний поворот за доби цифрових медіа // Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики : збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції, 11-12 листоп. 2021 р. Черкаси: [ФОП Гордієнко], 2021. С. 21. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/3749/1/%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F%202021%20%281%29.pdf#page=21> (дата звернення: 28.12.2024).

7. Козачук І., Шуман О. Інклюзивно-мистецькі простори в бібліотеках // Бібліотечний форум: історія, теорія і практика. 2020. № 1. С. 14-16.

8. Мар'їна О. Ю., Мар'їн С. О. Версії WCAG та доступність бібліотечного веб-контенту // Вісник Харківської державної академії культури. 2019. № 56. С. 86-95.

9. Мар'їна О. Ю. Бібліотека в цифровому просторі : монографія / Харків. держ. акад. культури. Харків : ХДАК, 2017. 326 с.

10. Мар'їна О. Ю. Репрезентація культурної спадщини в METAVERSE // Культурологія та соціальні комунікації : інноваційні стратегії розвитку : матеріали міжнар. наук. конф., 21–22 листоп. 2024 р. / Харків. держ. акад. культури та ін. Харків, 2024. С. 161-162.

11. Матвійчук-Юдіна О. В. Мультимедійні технології, як основні принципи взаємодії в цифровому освітньому середовищі. URL: https://www.researchgate.net/profile/Irina-Zmiivska/publication/369917584_INFORMATIONI_TEHNOLOGII_UPRAVLINNA_VIRTUALLNOU_KOMPANIEU/links/64342590609c170a130988dd/INFORMACIJNI-TEHNOLOGII-UPRAVLINNA-VIRTUALNOU-KOMPANIEU.pdf#page=103 (дата звернення: 28.12.2024).

12. Павленко Т. Віртуальна книжкова виставка як інформаційний ресурс бібліотеки (із досвіду діяльності ДНПБ України ім. В.О. Сухомлинського). Вісн. Книжк. палати. 2020. № 7. С. 29–34.

13. Пушкар О. І., Грабовський Є. М. Культура цифрових медіа : навч. посіб. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2022. 164 с.

URL: <http://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/28184/1/2022-%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0%D1%80%20%D0%9E%20%D0%86%2C%20%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%84%20%D0%9C.pdf>.

14. Ржеуський А. Безкоштовні веб-сервіси для створення бібліотечних мультимедійних продуктів: порівняльний аналіз. Бібліотечний вісник. 2017. № 1. С. 17–26.

15. Чернишенко Н. Мультимедійні технології у бібліотеці ЗВО: досвід створення медіапроєкту «Видатні педагоги світу». URL: <https://repo.knmu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/bcf5e80a-d7cd-4f2e-b505-3f2c7b368d1a/content> (дата звернення: 28.12.2024).

16. Шевченко В. Е. Мультимедійні історії: навч. Посіб. Київ : Інститут журналістики, 2020. 74 с.

Інформаційні ресурси в інтернет

17. Online-convert : сайт. URL: <https://www.online-convert.com/>.

18. Calameo : сайт. URL: <https://www.calameo.com/>.

19. Canva: сайт. URL: <https://www.canva.com/>.

20. Figma: сайт. URL: <https://www.figma.com/>.

21. Google sites : сайт. URL: <https://sites.google.com>.
22. Popplet : сайт. URL: <http://popplet.com/>.
23. Prezi.com : сайт. URL: <https://prezi.com/>.
24. ThingLink : сайт. URL: <https://www.thinglink.com/stream>.
25. Wix : сайт. URL: <https://uk.wix.com/>.
26. Storymap : сайт. URL: <https://storymap.knightlab.com/>.

ОСНОВНІ ТЕРМІНИ ТА ВИЗНАЧЕННЯ

Акаунт – обліковий запис, який містить відомості, що користувач повідомляє про себе системі.

Банер – статичне або динамічне зображення або відеорулик, який розміщується на сторінках сайту з метою просування, зв'язування.

Веб-сайт (Web Site) – сукупність логічно пов'язаних веб-сторінок.

Веб-сторінка – самостійна частина сайту; документ, що має унікальну адресу (URL).

Віджет (англ. widget) – графічний елемент інтерфейсу, що використовує дані з зовнішнього сайту та виконує одну стандартну дію, пов'язану з візуалізацією.

Віртуальна виставка – публічна демонстрація в мережі Інтернет за допомогою засобів вебтехнологій віртуальних образів спеціально підібраних і систематизованих творів друку та інших носіїв інформації, а також загальнодоступних електронних ресурсів, рекомендованих віддаленим користувачам для огляду, ознайомлення та використання.

Віртуальна екскурсія – організована підбірка фото та відео зображень, що може супроводжуватись текстовим або аудіо супроводом та засобами навігації.

Віртуальна реальність (англ. virtual reality, VR) – різновид реальності в формі тотожності матеріального й ідеального; ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття.

Віртуальна панорама – 3D-зображення, створене спеціальним програмним забезпеченням з великої кількості окремих кадрів, що дозволяє передати повний об'єм та розміри будь-якого об'єкту віртуальному користувачеві.

Віртуальна реальність – тривимірне штучне середовище, що генерується за допомогою спеціального програмного забезпечення та з яким користувач може взаємодіяти, повністю або частково в нього занурюючись.

Віртуальний тур – інтерактивний засіб презентації об'єкта, який створює у користувача повне відчуття присутності.

Гео-інформаційні сервіси – сервіси, що дозволяють працювати з картами світу та окремих країн, регіонів, міст і спільно розміщувати інформацію, відзначати місця, створювати коментарі.

Доповнена реальність (англ. augmented reality, AR) – термін, що позначає проекти, спрямовані на доповнення реальності будь-якими віртуальними елементами.

Інфографіка – графічний спосіб подачі інформації, даних і знань; дозволяє поєднувати текст і графіку з наміром викласти ту чи іншу інформацію, донести той чи інший факт, організувати великі обсяги інформації, більш наочно показати співвідношення предметів, фактів у часі та просторі, а також продемонструвати тенденції.

Ко-браузинг (англ. collaborative browsing, co-browsing) – можливість спільного перегляду вебресурсів.

Контент (англ. content) – змістовне наповнення електронних ресурсів.

Лінійне мультимедіа – найпростіша форма подання безлічі елементів мультимедіа, коли користувач може виконувати тільки пасивний перегляд елементів мультимедіа, а послідовність перегляду елементів мультимедіа визначається сценарієм.

Мультимедіа – контент або дані, що подаються одночасно у різних формах: звук, анімована комп'ютерна графіка, відеоряд, аудіоряд, зображення.

Мультимедійний ресурс – інтернет-ресурс, для якого характерна інтеграція різних видів представлення інформації (текстової, звукової, графічної, анімаційної, відео та ін.); що вирізняється високим ступенем наочності матеріалів та можливістю інтерактивної взаємодії з ними.

Мультимедійні технології – сукупність сучасних засобів аудіо-, теле-, візуальних і віртуальних комунікацій, що використовуються в процесі організації, планування та управління різними видами діяльності.

Нелінійне (інтерактивне) мультимедіа – форма подання безлічі елементів мультимедіа, в якій користувачеві надана можливість вибору та управління елементами в режимі діалогу.

Подкастинг (англ. podcasting, broadcasting) – спосіб публікації медіа-потоків: аудіо та відеофайлів (подкастів) в мережі Інтернет.

Портал (англ. portal) – сайт, організований як багаторівневе об'єднання різних ресурсів та сервісів, оновлення яких відбувається в реальному часі.

Синдикація контенту – процедура, завдяки якій зміст сайту (частково або повністю) стає доступним для публікації на інших ресурсах; іншими словами веб-синдикація означає створення доступних з сайту веб-потоків.

Тег (англ. tags) – ключове слово, що характеризує об'єкт та дозволяє пришвидшити пошук необхідного контенту і категоризувати його.

Технологія VR – інструменти для створення штучного світу, який передається людині через зір, слух та інші почуття. Віртуальна і доповнена реальність імітують вплив на об'єкти і реакцію на цей вплив. Для створення ефекту реалістичності доповнена реальність AR і VR відтворює взаємодії в реальному часі.

Хмарні технології (англ. cloud computing) – технології, що уможливають віддалену обробку та зберігання даних; дозволяють споживачам використовувати програми без установки та доступу до особистих файлів з будь якого комп'ютера, що має доступ в Інтернет.

Хостинг (англ. hosting, web-hosting, collocation) – розміщення Веб-сайту на зовнішньому сервері.

Mashup – вебсервіс, що поєднує дані з декількох джерел в один інтегрований інструмент; наприклад Google Maps.

QR-код (англ. quick response) – матричний штрих код, який дозволяє кодувати/декодувати тексти.

Wiki – веб-сервіси, що дозволяють спільно редагувати документи кількома користувачам.

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Програма та навчально-методичні матеріали до курсу
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
зі спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»
ОПП «Управління цифровою інформацією»

Укладач:

Мар'їна Олена Юрїївна,

доцент, доктор наук із соціальних комунікацій,
завідувач кафедри цифрових комунікацій та інформаційних технологій ХДАК

Друкується в авторській редакції

План 2025

Підписано до друку 17.02.2025 р. Формат 60x84/16
Гарнітура «Times». Папір для мн. ап. Друк ризограф.
Ум. друк. арк. 1,2. Обл.-вид. арк. 1,59. Тираж 100. Зам. №

Адреса редакції і видавця:

ХДАК, Україна, 61057, м. Харків, Бурсацький узвіз, 4
тел. (057) 731-27-83. e-mail: rvv2000k@ukr.net.
Свідоцтво про держреєстрацію ДК №3274 від 04.09.2008 р.