

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Факультет соціальних комунікацій і музейно-туристичної діяльності
Кафедра інформаційної, бібліотечної та архівної справи



Силабус
навчальної дисципліни

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИСТАВКОВІЙ ТА ЕКСПОЗИЦІЙНІЙ
ДІЯЛЬНОСТІ

Освітня програма — Музеєзнавство, пам'яткознавство

Спеціальність — 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»

Галузь знань — 02 Культура і мистецтво

Ступінь вищої освіти — магістр

Харків – 2021

Силабус склала:

канд. наук із соціальних комунікацій, доцент кафедри інформаційної, бібліотечної та архівної справи КОРЖИК Наталя Анатоліївна

Силабус затверджено на засіданні кафедри інформаційної, бібліотечної та архівної справи

Протокол № 1 від «25» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри


(підпис)

Ірина ДАВИДОВА
(Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Силабус затверджено на засіданні ради факультету соціальних комунікацій і музейно-туристичної діяльності

Протокол № 1 від «27» серпня 2021 р.

Голова ради факультету


(підпис)

Алла СОЛЯНИК
(Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

1. Загальна інформація про дисципліну

1	Назва дисципліни	Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності
2	Викладач	КОРЖИК Наталя Анатоліївна
3	Контактні дані викладача (роб.тел., емейл)	natalia_korzhyk@xdak.ukr.education
4	Статус дисципліни (обов'язкова чи вибіркова)	обов'язкова
5	Рік підготовки	2
6	Семестр	3
7	Лекції (год.)	20
8	Практичні /семінарські заняття (год.)	10
9	Самостійна робота (год.)	60
10	Індивідуальна робота (год.)	—
11	Кількість кредитів	3
12	Загальна кількість годин	90
13	Види поточного контролю	поточне опитування, реферат, контрольне тестування
14	Вид підсумкового контролю	Залік

2. Анотація дисципліни

2.1. Місце дисципліни в програмі навчання

Навчальна дисципліна «Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності» є обов'язковою для підготовки фахівців за освітньою програмою «Музеєзнавство, пам'яткознавство», формує комплекс загальних та спеціальних компетентностей, необхідних для кваліфікованого володіння теоретичними та практичними навичками діяльності.

Дисципліна покликана надати здобувачам знання про сучасні напрями розвитку музейної сфери: впровадження нових технологій в експозиційний простір та музейну практику. Розкриваються основні підходи, методики, особливості роботи з новітніми інструментами в музеях, зокрема технологіями AR, VR, 3D реконструкціями, віртуальними етикетками.

2.2. Пререквізити та постреквізити дисципліни

Дисципліна «Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності» у системі підготовки сучасних музейних фахівців займає важливе місце, її вивчення потребує особливої уваги та зусиль, враховуючи особливості спеціалізації.

Оволодіння програмою курсу сприяє виконанню здобувачами завдань з інших дисциплін, які передбачають, узагальнення теоретичного матеріалу і розробку практичних рекомендацій щодо застосування результатів наукового дослідження. У процесі вивчення дисципліни здобувачі засвоїти модерні принципи науково-дослідної роботи в музеях, вміти використовувати сучасні інформаційні технології відповідно до завдань збереження культурної спадщини України.

2.3. Мета навчальної дисципліни – формування у здобувачів вищої освіти уявлення про мультимедійні технології (ММТ), їх можливості, принципи використання в музейній діяльності; напрями їх розвитку та набуття практичних навичок створення і використання продуктів і послуг на основі мультимедіа.

2.4. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни.

Загальні компетентності:

– здатність щодо використання інноваційних мультимедійних технологій;

- здатність застосовувати теоретичні знання у практичній діяльності, зокрема щодо створення продуктів та послуг для музеїв на основі мультимедійних технологій;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;
- здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (зокрема, з представниками музейної сфери, інженерами-програмістами).

Професійні компетентності:

- здатність здійснювати пошук, відбір, аналіз, оцінку, моніторинг, організацію, зберігання, розповсюдження, просування, облік, реєстрацію та надання мультимедійних продуктів музеїв користувачам;
- здатність використовувати методи пошуку, опрацювання та збереження інформації для різних типів контенту та носіїв;
- здатність використовувати сучасні комп'ютерні технології, програмне забезпечення, мережеві платформи, мобільні сервіси для продукування та просування мультимедійних послуг та продукції музеїв;
- здатність здійснювати проектування мультимедійного продукту у відповідності до діючих стандартів;
- здатність впроваджувати інноваційні технології виробництва мультимедійних продуктів та послуг, підвищення якості інформаційного обслуговування користувачів музейних установ;
- здатність створювати, наповнювати, забезпечувати функціонування та просування веб-сайтів та віртуальних спільнот в мережі Інтернет.

2.6. Результати навчання.

Очікувані результати навчання з дисципліни «Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності»:

- володіти знаннями з теорії та практики використання мультимедійних технологій в музейній діяльності, зокрема вільно орієнтуватися в основних термінах, поняттях мультимедіа, визначати види, типи мультимедійних продуктів, опанувати організаційно-технологічні засади використання ММТ в музеях та специфіку роботи зі користувачами з їх допомогою;
- володіти технологіями веб-дизайну для створення сайтів;
- володіти технологіями створення презентацій та інших продуктів;
- застосовувати знання технічних характеристик, конструкційних особливостей, призначення і правил експлуатації комп'ютерної техніки для створення мультимедійних послуг та продуктів;
- застосовувати сучасні методики і технології автоматизованого опрацювання мультимедійних об'єктів, організації збереження та використання мультимедійних музейних інформаційних ресурсів;
- оцінювати можливості застосування новітніх програмно-апаратних технологій для створення та просування в різних медіасередовищах різноманітних мультимедійних продуктів.

3. Політика дисципліни

3.1. Політика виставлення оцінок (пропущені заняття, відпрацювання пропусків): кожна оцінка виставляється відповідно до розроблених викладачем та заздалегідь оголошених здобувачам критеріїв, а також мотивується в індивідуальному порядку на вимогу здобувача; у випадку не відпрацювання здобувачем усіх передбачених занять до екзамену він не допускається; пропущені заняття обов'язково мають бути відпрацьовані. Форму і час відпрацювання здобувач та викладач взаємопогоджують.

3.2. Політика академічної поведінки та доброчесності (плагіат, поведінка в аудиторії): конфліктні ситуації мають відкрито обговорюватись в академічних групах з викладачем, необхідно бути взаємно толерантним, поважати думку іншого. Плагіат та інші форми нечесної роботи неприпустимі. Недопустимі підказки і списування у ході семінарських занять, практичних, контрольних роботах, на іспиті.

Норми академічної етики: дисциплінованість; дотримання субординації; чесність; відповідальність; робота в аудиторії з відключеними мобільними телефонами.

4. Програма навчальної дисципліни:

Тематика курсу						
№	Тема, план лекції	Форма заняття	Література	Завдання, год.	Вага оцінки	Форми контролю
1	2	3	4	5	6	7
РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ММТ						
1	Тема 1. Мультимедійні технології для музеїв: дефініції та підходи Роль мультимедійних технологій у сучасному суспільстві. Області використання мультимедіа. Визначення поняття «мультимедійні технології». Особливості мультимедійних технологій.	лекція, практичне заняття	1, 6, 16, 17	1	4 балів	
2	Тема 2. Апаратне та програмне забезпечення мультимедіа. Мультимедіа як комплекс програмних й апаратних засобів. Гіпертекстова природа мультимедіа.	лекція, практичне заняття	1, 5, 6, 16	1	4 балів	Перевірка практ.
3	Тема 3. Особливості роботи з мультимедійними технологіями. Форми представлення мультимедійної інформації. Розподіл носіїв інформації. Технічне та програмне забезпечення для створення мультимедійної продукції.	лекція, практичне заняття	5, 6, 16	1	4 балів	Перевірка практ.
РОЗДІЛ 2. ОСНОВНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ММТ						
4	Тема 4. Можливості ММТ у соціально-когнітивних процесах Мультимедіа як новий засіб комунікації. Інтегративні технології: у музейній діяльності, інформації та знань; в актуалізації електронного ресурсу; візуалізації.	лекція, практичне заняття	1, 2, 3, 7	1	6 балів	Перевірка практ.
5	Тема 5. Застосування ММТ у музейній діяльності. Мультимедійні продукти в музейній діяльності. Особливості накопичення та обслуговування мультимедійними продуктами. Організація роботи з відвідувачами на основі ММТ у музеях.	лекція, практичне заняття	3, 4, 9	1	4 балів	Перевірка практ.
РОЗДІЛ 3. ІНСТРУМЕНТИ ТА КОМПОНЕНТИ СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОДУКТІВ						
6	Тема 6. Технології створення та принципи якості сайтів музеїв Сайти музеїв: види, призначення, місія, право власності. Організація сайтів та веб-сторінок, критерії та поради. Принципи ефективності сайту музею. Онлайн конструктори сайтів.	лекція, практичне заняття	7, 10, 16	1	4 балів	Перевірка практ.
7	Тема 7. Жанри мультимедіа продуктів, їх використання в музеях.	лекція,	1, 5, 6, 16	1	4 балів	Перевірка практ.

	Класифікація мультимедійних продуктів. Асортимент мультимедійних продуктів в музеях: формування, застосування, організація доступу. Інфографіка як інструмент візуалізації інформації.	практичне заняття				
8	Тема 8. Створення мультимедійних продуктів: організаційні та технологічні аспекти. Проектування мультимедійного продукту. Програмне забезпечення для опрацювання мультимедійних даних. Онлайн-сервіси та середовища для публікації мультимедійних матеріалів.	лекція, практичне заняття	5, 6, 15	1	4 балів	Перевірка практ.
9	Тема 9. Технології роботи з зображенням та аудіо. Технології роботи із зображенням. Цифрова фотографія. Технології фільмування, програми обробки. Специфіка використання звуку в мультимедіа продуктах.	лекція, практичне заняття	6, 14, 15	1	16 балів	Перевірка практ.
10	Тема 10. Технології роботи з відео та анімацією. Цифрове відео. Технологічні засади створення відеофільмів. Програми відеомонтажу. Анімація.	лекція, практичне заняття	6, 14, 15	1	10 балів	Перевірка практ., тест
	Всього:	30		10		залік

5. Тематика семінарських та практичних занять

Практичне заняття № 1.

Тема. Створення віртуальної презентації засобами сервісу Prezi

Мета: набуття навичок використання хмарного сервісу та нелінійних мультимедійних презентацій.

Ресурси: сервіс Prezi (<https://prezi.com>).

Хід виконання завдання:

Матеріали до роботи: Prezi – хмарний засіб створення нелінійних мультимедійних презентацій та віртуальних історій, який базується на гнучкому використанні презентаційного полотна. На відміну від звичних презентацій PowerPoint, у цьому середовищі можна створити цікаві нелінійні мультимедійні документи з нестандартними анімаційними переходами між слайдами. Обравши один із шаблонів, потрібно заповнити його інформацією, додати тексти та зображення. При показі презентації переходи між слайдами відбуваються за траєкторією відповідно до логіки застосованого шаблону: перегортання сторінок книги, перехід у різні кімнати приміщення, проходження звивистого шляху, стрибання сходами тощо. Це робить презентацію більш привабливою, дозволяє подати ідеї більш творчо та продуктивно. Важливою перевагою цього сервісу є можливість групової роботи над документом.

Завдання:

1. Зареєструватись на сервісі <https://prezi.com> та розпочати створення презентації на тему «Мультимедіа в сучасному музейному просторі».

2. Після реєстрації у сервісі створення мультимедійних презентацій Prezi, перейти у режим створення нової презентації та обрати шаблон, бажано, тематично близький до майбутнього документа, після чого клацнути Use Template (Використати шаблон).

3. У вікні, що з'явилося оглянути робочу область, яка займає центральну частину вікна, а ліворуч – панель слайдів, що нагадує режим роботи у програмі PowerPoint. У верхній частині

вікна оглянути панель інструментів, котра містить лише кілька кнопок: показ презентації, скасування операцій, збереження документа; кнопки вибору графічних елементів оформлення, вставки об'єктів та обирання теми оформлення, а також групу меню налаштувань, спільного використання документа та виходу з режиму редагування.

4. На слайдах, згенерованих при виборі шаблону уже є деякі стандартні текстові та графічні елементи, кожен з яким потрібно змінити відповідно до теми своєї презентації. Потрібно клацнути на об'єкті та ввести бажаний текст. Подвійне клацання створює нову текстову рамку. Для простоти та єдності оформлення всі написи можуть належати до однієї з трьох категорій: заголовки (*Title*), підзаголовки (*Subtitle*) та звичайний текст (*Body*). Кожна із категорій має власні налаштування зовнішнього вигляду, які можна змінити за допомогою кнопки вибору теми оформлення. Варто зауважити, що у деяких темах можуть не підтримуватись кириличні шрифти – вийти із ситуації допоможе редагування обраної теми (*Customize Current Theme...*).

5. Для редагування теми відкривається вікно майстра тем, який може працювати у звичайному (*Wizard*) та складнішому (*Advanced*) режимах.

При цьому можна змінити кольори, зображення, шрифти та графічні елементи оформлення поточної теми. Завершивши редагування, потрібно підтвердити зміни клацанням кнопки *Done*.

6. У меню вставки доступні можливості додавання мультимедіа до слайду у вигляді зображень (завантажених з комп'ютера чи веб-адреси), графічних символів, діаграм, відеороликів, фонові музики чи звукового супроводу, посилання на файл чи презентацію PowerPoint. Вставлені об'єкти можна нахилити, виконувати базове графічне редагування, змінювати розміри та розташування тощо. Кнопки виконання цих операцій з'являються при клацанні на об'єкті.

7. Подвійне клацання на номері слайду переводить роботу в режим редагування переходів між слайдами. Можна змінити кількість слайдів (переходів між об'єктами показу), а також скорегувати шляхи переходу.

8. Клацнувши зірочку поряд із номером слайда можна задати анімаційні ефекти для вмісту цього слайда. Клацання на плюсиках ліній переходів дозволяє додати слайди, як додаткові кадри показу презентації – для цього потрібно перетягнути плюстик на відповідний об'єкт, і для нього утворюється новий слайд. Після завершення редагування траєкторій потрібно клацнути кнопку *Done*.

Кожен зі слайдів може оформлюватись за допомогою певного макету, вибір якого відкриває клацання першої центральної кнопки панелі інструментів. Тут доступні рамки різних форм із наповненням у вигляді текстових та графічних об'єктів слайду. Також можна додати графічні примітиви для оздоблення презентації.

Якщо використати можливість імпорту раніше створеної презентації PowerPoint, з'являється меню вибору варіантів переходів між слайдами – цей процес дозволяє швидко додати до традиційної презентації траєкторії переходів сервісу Prezi.

9. Презентації Prezi зберігаються онлайн у хмарі, також можна поділитись відповідним посиланням через соціальні мережі. Є функція експорту файлу з результатом роботи для показу в режимі оффлайн (без доступу до Інтернету) – *Download as portable prezi*. При цьому створюється папка з програвачем та файлом флеш-ролика презентації.

Свою презентацію можна також зберегти у форматі PDF.

Цікавою функцією є віддалений показ презентації (*Present remotely*): потрібно переслати отримане посилання глядачам, і розпочати показ презентації на своєму комп'ютері.

10. Завершити створення презентації та за можливості протестувати в режимі віддаленого показу презентації.

11. Надіслати посилання на презентацію викладачу.

Практичне заняття № 2.

Тема. Підготовка віртуальної візитної картки музею

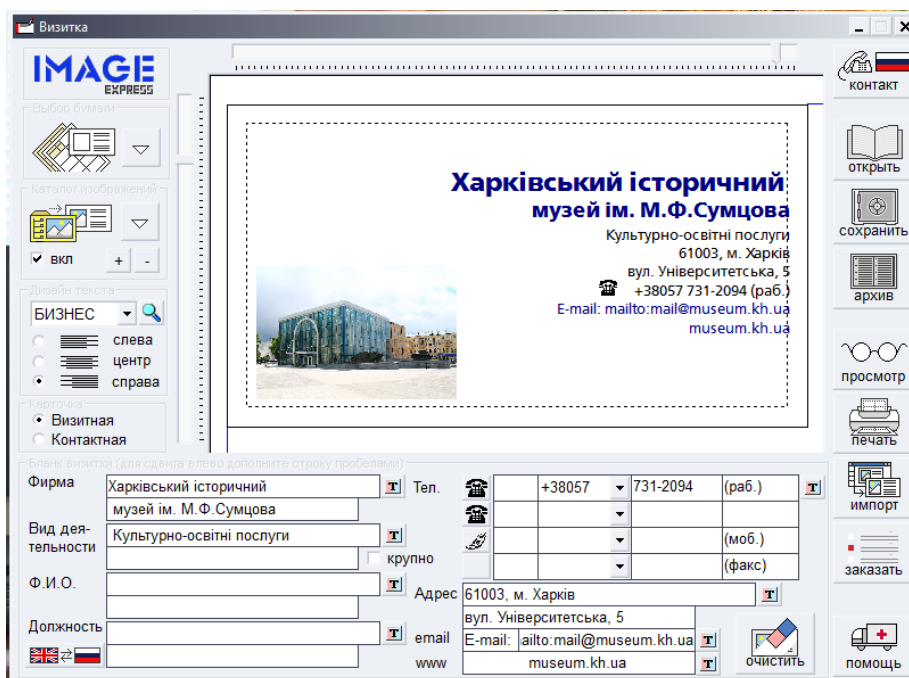
Мета: отримати навички створення віртуальної візитівки.

Хід виконання завдання:

Завдання:

1. Скачати безкоштовну програму: ВіЗИТКА 4.1 з сайту: <http://free-progs.org.ua/ua/vizitka-41.html>.
2. Встановити на комп'ютер.
3. Запусти та приступити до створення віртуальних візитних карток:
 - а) особистої,
 - б) музею.
3. Користуючись функціоналом сервісу створити онлайн-візитку:
 - додати фото (в каталозі зображень (з ліва) – загрузити необхідне зображення);
 - вказати ім'я (назву установи), адресу, контактні дані, адреси сайту (сайтів), канали в месенджерах;
 - додати посилання на всі соціальні профайли: скайп, соціальні мережі, блог;
 - створити коротке резюме;
 - обрати дизайн візитівки.

Зразок



- зберегти та скачати візитівку або зробити скан та зберегти.
4. Представити візитні картки в електронному вигляді викладачу.

Практичне заняття № 3.

Тема. Створення інтерактивної «стрічки часу»

Мета: набути навичок створення інтерактивних хронологічних стрічок.

Хід виконання завдання:

Ресурси:

<http://time.graphics/>,
<http://www.myhistro.com/>,
<https://www.tiki-toki.com/>,
<http://www.timetoast.com/>,
<http://www.capzles.com/>,
<https://www.preceden.com/>,
<http://timeline.knightlab.com/>,
<http://ww12.whenintime.com/>.

Завдання:

1. Вибрати один із запропонованих ресурсів для створення хронологічної стрічки.

2. Обрати об'єкт представлення у вигляді інтерактивної хронологічної стрічки: біографію видатної людини (письменника, художника, політика і та ін.), хронологічний сюжет книги, історію установи (наприклад музею), хронологію окремої історичної події, або ін.

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

4. Зареєструватися на одному із запропонованих сервісів.

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.

5. Зберегти отриманий результат та надіслати посилання на «стрічку часу» викладачу.

Додаткова допоміжна інформація для виконання завдання:

Timeline – <https://www.youtube.com/watch?v=bhdzT4SpGDA>

Time.Graphics - <https://www.youtube.com/watch?v=nMDy-B1YJVC>

https://www.youtube.com/watch?v=T__zuKdZq4s

Tiki-toki - <https://www.youtube.com/watch?v=jWD638VORL8>

Практичне заняття № 4.

Тема. Створення «Віртуальної експозиції музею» на платформі Wix.com (sites.google.com)

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

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

Хід виконання завдання:

1. Обрати тему віртуальної експозиції та матеріали неї, вони стануть основою для ресурсу «Віртуальна експозиція музею». Підібрати матеріали: тексти (про експонати та інше), зображення (фото, ілюстрації, відео) та ін.

2. Зареєструватися 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, 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 надіслати викладачу.

Практичне заняття № 5.

Тема. Використання мультимедійних технологій на порталах віртуальних музеїв

Мета: ознайомитись з особливостями застосування ММТ у проектах цифрових музеїв.

Ресурси:

Музейний простір України <http://www.prostir.museum/>

Художні музеї і картинні галереї України <http://artmaidan.org.ua/museums.php>

Лувр (Париж, Франція) http://www.louvre.fr/llv/commun/home_flash.jsp

Метрополітен (Нью-Йорк, США) <http://www.metmuseum.org>

Музей історії мистецтва (Відень) <http://www.khm.at/>

Музеї Великобританії <http://www.museums.co.uk>

Британський музей (Лондон) <http://www.britishmuseum.org/default.aspx>

Національна галерея Лондона <http://www.nationalgallery.org.uk>
Національна галерея Шотландії (Едінбург) <http://www.nationalgalleries.org/>
Королівська художня галерея (Mauritshuis) <http://www.mauritshuis.nl/>
Музей Візантійської культури (Салоніки) <http://www.mbp.gr/html/en/index.htm>
Музей Пікассо (Барселона) <http://www.museupicasso.bcn.es/>
Національний музей кераміки (Валенсія) <http://mnceramica.mcu.es/>
Галерея Уффіці (Флоренція) <http://www.uffizi.firenze.it/>

Завдання:

1. Здійснити огляд порталів віртуальних електронних музеїв, які надають відкритий доступ до різнопланової цифрової інформації про об'єкти культурної, наукової та цифрової спадщини, що зберігаються в музеях інших структурах.
2. Визначити основні напрямки використання ММТ на порталах музеїв.
3. Скласти повний перелік мультимедійних об'єктів на порталах віртуальних музеїв.
4. Підготувати коротку доповідь щодо передового досвіду використання ММТ на порталах віртуальних музеїв.

Практичне заняття № 6

Тема. Використання ММТ в музеях

Мета: ознайомитись з особливостями застосування ММТ у музеях.

Хід виконання завдання:

1. Здійснити аналіз сайтів вітчизняних і зарубіжних музеїв.
2. Встановити наявність асортименту мультимедійних продуктів у музеях (мультимедійні ігри, презентації, довідники, інтерактивні продукти, мультимедійні енциклопедії, віртуальні експозиції, віртуальні платформи, віртуальні: тури чи екскурсії), з'ясувати особливості формування, застосування, організації доступу тощо.
3. Визначити основні жанри мультимедійних продуктів за: цільовим призначенням; структурою; суспільним призначенням; технологією розповсюдження; характер взаємодії з відвідувачем.
4. Підготувати та представити доповідь щодо передового використання мультимедійних технологій в музеях.

Практичне заняття № 7

Тема. Створити рекламний плакат художньої виставки, використовуючи відповідні художні засоби рекламного плакату, розробити ескізи і виконати один варіант в комп'ютерній програмі Canva

Мета: набути навичок створення

Ресурси: сервіс <https://www.canva.com>

Хід виконання завдання:

Матеріали для ескізу – за вибором здобувача.

1. Виконання пошукових ескізів. Зібрати максимально повну інформацію з обраної теми. Провести аналіз подібних обраних темі плакатів. Розробити авторську концепцію рішення теми. Провести ескізні пошуки принципових композиційних побудов. Визначити оптимальний варіант композиційного рішення.
2. Засобами ресурсу canva виконати оригінал плаката.
 - зайти на сервіс <https://www.canva.com> (через google-акаунт);
 - в програмі обрати варіант форми – плакат (візитку, флаєр, буклет);
 - створити ескіз плаката (візитки, флаєра, буклету) згідно з вибраним форматом, застосовуючи підготовчий матеріал: малюнки, фотографічні матеріали тощо.
3. Готовий варіант надіслати викладачу (або приєднати в класі).

Практичне заняття № 8

Тема. Дослідження мультимедійної складової сайтів музеїв

Мета: ознайомитись з особливостями застосування ММТ у веб-проектів музеїв.

Хід виконання завдання:

1. Здійснити огляд 10 веб-проектів музеїв, обраних самостійно (сайтів, електронних музеїв, електронних продуктів музею).
2. Проаналізувати веб-проекти музеїв, звертаючи увагу на такі критерії: зручність, інформативність, простота навігації, дизайн, багатомовність, доступність.
3. Встановити наявність мультимедійних форм подання інформації.
4. Здійснити порівняльний аналіз застосовності ММТ на сайтах вітчизняних та зарубіжних музеїв. Підготувати доповідь щодо ефективності та перспектив розвитку сайтів вітчизняних музеїв на базі застосування ММТ.

Практичне заняття № 9

Тема. Створення сторінок сайту, наповнення контенту

Практичне заняття: Створення сторінок сайту, наповнення контенту.

Мета: ознайомитись з особливостями розвитку контенту сайту.

Ресурси: платформа Google sites (<https://sites.google.com/>).

Завдання:

1. Увійти на робочий сайт.
2. Здійснити налаштування макету сайту (Site Layout):
 - натисніть на значок «Додаткові дії» (More actions) в правому верхньому куті вікна,
 - виберіть пункт «Змінити макет сайту» (Edit site layout) та за допомогою панелі інструментів, де перераховані назви елементів сайту включіть та/або виключіть потрібні елементи сайту:

заголовок (Header) – дає можливість обрати висоту та вирівнювання, розмістити зображення,

горизонтальна панель навігації (Horizontal navigation bar) – дає можливість настроїти стиль панелі навігації та обрати сторінки сайту, які здійснюватимуть навігацію,

бічна панель (Sidebar) – дає можливість обрати місце розташування бічної панелі, настроїти навігацію,

користувальницький нижній колонтитул (Footer) – дає можливість додати й відформатувати колонтитул сайту, додавши текст, зображення, посилання, лічильник та ін.

ширина сайту (Site width) – дає можливість змінити ширину сайту.

Після внесення змін в макет сайту, натисніть кнопку «зберегти», потім кнопку «закрити» (Close) в правому верхньому кутку сторінки.

3. Змінити тему оформлення сайту:

- натисніть на кнопку «Додаткові дії .» (More actions),
- оберіть пункт «Керування сайтом» (Manage site),
- виберіть розділ «Теми, кольори й шрифти» (Colors, and Fonts) на панелі ліворуч,
- оберіть тему для сайту та після попереднього перегляду (Preview) натисніть кнопку «Зберегти».

4. Змінити кольорові рішення в обраній темі:

- виберіть «Теми, кольори й шрифти» (Colors, and Fonts) на панелі ліворуч.
- оберіть частину сайту, яка потребує налаштування:
 - область змісту* (Content area) – регулює область сторінок, у якій розташована основна частина змісту сайту, форматування окремих сторінок,
 - гаджети в області змісту* (Content area gadgets) – визначає зовнішній вигляд гаджетов, які додаються в основну область сторінок (наприклад, текстові поля або слайд-шоу),
 - гаджети на бічній панелі* (Sidebar gadgets) – регулюється зовнішній вигляд гаджетов, які додаються на бічну панель (за умови, що вона не відключена),
 - горизонтальна панель навігації* (Horizontal navigation) – регулюється зовнішній вигляд горизонтальних меню,

заголовок сайту (Site header) – регулюється зміст області, яка розташована у верхній частині сайту та є загальною для кожної сторінки,

вся сторінка (Entire page) – визначаються значення параметрів для всього сайту,

- змініть параметри налаштування обраної частини сайту

- натисніть кнопку «Зберегти».

5. Налаштувати елементи дизайну головної сторінки сайту.

- на головній сторінці сайту оберіть справа вгорі кнопку «Інші дії» (More actions) та в меню команду «Керування сайтом» (Manage site),

- зліва у вікні, що з'явилося, оберіть пункт «Теми, кольори та шрифти» (Themes, colors and fonts), визначте потрібні налаштування «фону» (Background) та «шрифту» (Text), попередньо вказавши елемент налаштування («уся сторінка» (Entire page), заголовок сайту (Site header), область вмісту (Content area), гаджети області вмісту чи бокової панелі (Content area gadget or sidebar gadget)),

- в якості фону можна обрати «колір» (Color), або «зображення» (Image) та зображення оболонки (Wrapper image).

6. Налаштувати макет «layout» сторінок сайту:

- зайдіть в режим редактора сторінки «Редагувати сторінку» (Edit page),

- оберіть «Макет» (Layout), у контекстному меню виберіть один із шаблонів сторінки (в одну колонку, в дві колонки тощо).

- збережіть обраний макет.

7. Здійснити редагування сторінок сайту:

- перейдіть до режиму редагування натиснувши «Редагувати сторінку» (Edit page), за допомогою меню та панелі інструментів додайте будь-які тексти, об'єкти і додатки на сторінку:

зображення (Image): натисніть «вставка» (Insert), виберіть «зображення» (Image), завантажте файл з комп'ютера або вкажіть його URL-адресу, після додавання зображення виберіть один із пропонованих розмірів: маленький, середній, великий чи оригінальний,

відео: відкрийте меню «вставка» (Insert), виберіть «YouTube», додайте посилання на відео, вкажіть його назву і збережіть результат,

веб-посилання: виділити слово, з яким потрібно зв'язати сторінку та натисніть кнопку «посилання» (Link), у відкритому вікні оберіть вже готову сторінку, або вкажіть адресу сторінки на іншому сайті, та натиснути кнопку «ОК»,

Google Calendar та інші об'єкти: натисніть «вставка» (Insert), в діалоговому вікні в стовбці Google оберіть тип об'єкту Google, який хочете відобразити на сторінці сайту, натисніть кнопку «зберегти» (Save).

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

Практичне заняття № 10

Тема. Створення форм зворотнього зв'язку з користувачем

Мета: набути навичок використання онлайн інструментів для організації зворотнього зв'язку з користувачем.

Ресурси: <http://creambee.ru/>, <http://zxing.org/w/decode.jspx>,
<http://foxtools.ru/QR>, <http://webanketa.com/>, <http://mybb.ru/>, <http://modsite.net/ru/>,
<http://www.forum2x2.ru/>, <http://forumbb.ru/>.

Завдання:

1. Увійти на персональний робочий сайт.

2. За допомогою одного з пропонованих ресурсів (або мобільного телефону) розшифрувати та виконати завдання, закодоване в наступному QR-коді:



3. За допомогою обраного сервісу створити форум: forum2x2, mybb, forumbb.
4. В поле інформація додати тему вашої роботи.
5. Продемонструвати викладачеві результати виконання завдання надіславши QR-код.

Практичне заняття № 11

Тема 11. Підготовка інструментів просування сайту

Мета: набути навичок використання онлайн інструментів для організації банерної реклами та контролю показників відвідуваності веб-ресурсу.

Ресурси: Artbanner: <http://www.artbanner.com.ua/generator-bannerovonlayn>, HotLog: <http://hotlog.ru/newreg?pid=5884db52b6db0218fcf5f3ba162cf301>.

Завдання:

1. Увійти на персональний робочий сайт.
2. За допомогою сервісу Artbanner створити банер для робочого сайту та отримати HTML-код для його вставки.

Інструкція по роботі з ресурсом Artbanner:

ВАЖЛИВО: Всі внесені зміни в банері відобразяться тільки після натискання кнопки "Оновити" або натисніть *Ctrl + X*

Крок 1. У вкладці "Макет" оберіть відповідний розмір банера.

Створіть потрібний фон для чого оберіть градієнт або завантажте зображення. Градієнтний фон може бути 6-ти видів з будь-якою комбінацією кольорів. Щоб завантажити картинку поставте галочку пункту «Завантажити свою картинку для фону», Натисніть кнопку «Огляд ...», оберіть необхідний файл і «Открыть» і натисніть «Закачать». У вікні, що з'явився оберіть область (частину картинки), яка буде знаходитися в банері.

Пам'ятайте: допускаються тільки формати GIF, JPG, JPEG, PNG. Розмір файлу не повинен перевищувати більше 380 Кб.

Крок 2. Перейдіть на закладку "Текст". У генераторі існує можливість створення 3-х незалежних рядків тексту. Введіть необхідний текст.

Вертикальним і горизонтальними лініями відрегулюйте положення рядка на банері. Виберіть відповідний колір і розмір шрифту. Також при натисканні на кнопку «ПРИМЕР» є можливість вибрати шрифт. Літери «R» показують напрямок тексту або його нахил. Є можливість додати ефект тіні з 3 рівнями віддалення від основного тексту.

(*Якщо виникають проблеми з кольором тексту при використанні власних фонових картинок це означає, що картинка не відповідає вимогам. Спробуйте завантажити картинку в іншому форматі).

Крок 3. У вкладці «Рамка» є можливість вибрати колір і товщину рамки банера. Або скасувати рамку встановивши товщину 0.

Крок 4. Вкладка «Эффекты» дає можливість застосувати додаткові візуальні ефекти до Вашого банеру. Або тільки до фону якщо відзначити пункт «Применить эффект только к фону».

Крок 5. Вкладка "Сохранить". Після завершення редагування банера перейдіть на цю закладку і впишіть посилання в полі «URL ссылка на которую должен вести баннер (пример:

http://example.com)». Також оберіть спосіб відкриття посилання - в існуючому або новому вікні. Відзначте пункт «Html-код для web-страниц». Після цього натисніть кнопку "Сохранить баннер и сгенерировать код". У вікні з'явиться код банера який ви можете скопіювати і встановити собі на сайт.

3. Для встановлення банеру на робочому сайті увійти в режим редагування розмітки сайту (рос. версія "изменить макет сайта"), активувати бокову панель чи користувацький нижній колонтитул та додати HTML-код за допомогою кнопки <HTML>. При розміщенні банеру обов'язково вказати у відкритому текстовому вигляді HTML-код, для чого розмістити його у нижній частині обраним шрифтом розміром 6-8 кегл.

4. За допомогою електронної пошти надіслати студентам групи посилання на власний робочий сайт. Завітати на сайти всіх студентів групи, скопіювати HTML-коди банерів та розмістити на власному сайті.

5. Сгенерувати лічильник відвідувань робочого сайту, скориставшись онлайн сервісом HotLog.

Інструкція по роботі з ресурсом

Крок 1. Оберіть варіант лічильника, визначте його кольорове рішення.

Крок 2. У відповідних полях позначте: назву сайту, короткий опис, URL, оберіть категорію сайту (за бажанням участі у рейтингу), введіть капчу, заповніть данні для реєстрації акаунту, ознайомтесь з умовами використання сервісу та поставте позначку у полі «С договором-офертой согласен».

Крок 3. Натисніть кнопку «Добавить» та скопіюйте сгенерований HTML-код для розміщення лічильника на сайті.

6. Розмістити на робочому сайті лічильник відвідувань. Для цього увійти в режим редагування розмітки сайту (рос. версія "изменить макет сайта"), активувати бокову панель або користувацький нижній колонтитул та додати HTML-код за допомогою кнопки <HTML>.

7. Продемонструвати викладачеві результати виконання завдання на робочому сайті.

6. Самостійна робота

№	Назва теми	Кількість годин
1	Створення віртуальної презентації засобами сервісу PowerPoint	4
2	Підготовка віртуальної індивідуальної візитної картки	6
3	Створення інтерактивної історичної «стрічки часу»	6
4	Розробка інтерактивного проекту е-енциклопедії засобами сервісу Popplet	6
5	Створення мобільного застосунку	6
6	Обробка відео	6
7	Роботи з зображенням та аудіо	6
8	Інфографіка: можливості використання на музейних ресурсах	6
9	Порівняльний аналіз платформ Wix.com та GoogleSites	10
10	Створення віртуальної музейної експозиції/ виставки з використанням QR-кодів	6
	Разом	60

7. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Рівень досягнення запланованих результатів навчання перевірятиметься за допомогою таких форм контролю:

- 1) взаємодія, вступ у комунікацію, здатність бути зрозумілим та толерантно ставитися до осіб, що мають інші культуральні чи гендерно-вікові особливості – диспути, доповіді, бесіди, командні проекти;

- 2) знання, розуміння та дотримування етичних принципів професійної діяльності психолога – тестування, поточне опитування, моделювання практичних професійних ситуацій з метою вирішення дискусійних питань, реферати;
- 3) пояснення та знання терміносистеми теорії музейної сфери – поточне опитування, залік, іспит;
- 4) здійснення планування та психологічної корекції соціальних взаємин у різноманітних трудових колективах – наскрізні проекти, аналітичні звіти, реферати, есе, презентації результатів виконаних завдань та досліджень.

8. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Шкала оцінювання:

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

9. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№	Найменування	Номер теми
1.	Навчальні посібники	1-10
2.	Силабус;	1-10
3.	Засоби підсумкового контролю	5, 10

10. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література

1. Василик Н. Інноваційні Мультимедійні технології в роботі музею. Реж. доступу: http://www.confcontact.com/2013-sotsialno-ekonomicheskie-reformi/3_vasilik.htm
2. Дукельський В. Ю. Віртуальний проект у просторі музею / В. Ю. Дукельський, А. В. Лебедєв // Довідник керівника установ культури. – 2008. – № 1. – С. 83–84.
3. Знаменський А. В. Модернізація музейної діяльності / А. В. Знаменський // Довідник керівника установи культури. – 2003. – № 10. – С. 71.
4. Електронні музейні експозиції / Реж. доступу: <http://www.kamis.ru/news/anouncemore/>
5. Калініна Л. Л. Інформаційний простір музею / Л. Л. Калініна, І. В. Пролеткін, М. Є. Шпак. – 2006. – № 12. – С. 85.
6. Кокоріна Є. А. Інформатизація музеїв / Є. А. Кокоріна // Довідник керівника установ культури. – 2006. – № 5. – С. 60.

7. Лебедев А. В. Виртуальные экспонаты: Сучасні засоби відображення інформації в музейній експозиції / А. В. Лебедев // Довідник керівника установи культури. – 2006. – № 7. – С. 52.
8. Лебедев А. В. Музей как информационная система // XVI Ежегодная международная научно-практическая конференция АДИТ–2012. Реж. доступа: <http://kizhi.karelia.ru/library/adit-2012-t/903.html>
9. Пилко И. С., Савкина С. В. Электронные выставки музеев: специфические особенности, видовая классификация / ВЕСТНИК КемГУКИ 29/2014. Реж. доступа: <http://oaji.net/articles/2014/774-1419220626.pdf>

Допоміжна

10. Взаимодействие веб-сайтов по культуре с пользователем: рекомендации / под ред. рабочей группы проекта Minerva ЕС «Качество, доступность и удобство работы». Москва : Центр, пик, 2010. – 201 с. URL: http://nii.kemguki.ru/images/stories/publications/vzaimodeistvie_web-saitov.pdf (дата обращения: 06.08.2017).
11. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен : учеб. пособие. Москва : Профиздат. – 2002. – 223 с.
12. Малиновський О. Б. Мультимедійні технології опрацювання консолідованих інформаційних ресурсів // Вісн. Нац. ун-ту «Львів. політехніка». 2011. № 699: Інформаційні системи та мережі. С. 332–342.
13. Онлайн-ресурси для створення інфографіки: практична інструкція / Упр. культури, національностей, релігій та туризму Хмельниц. облдержадмін.; ХОУНБ ім. М. Островського. Хмельницький. – 2016. – 12 с.
14. Пічугін М. Ф. Комп'ютерна графіка / М. Ф. Пічугін, І. О. Канкін, В. В. Воротніков: навч. посіб. Київ : Центр навчальної літератури, 2013. 346 с.
15. Северин В. Д. Новітні технології в дизайні музейних експозицій // Гуманітарний часопис. – 2017. – № 1. – С. 73–77.
16. Цифровые технологии мультимедиа : учебник / Н. Чепмен, Дж. Чепмен ; ред. пер. с англ. А. В. Назаренко. - 2-е изд. - Москва : Вильямс, 2006. – 624 с.
17. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. Москва : Фаир-Пресс. – 2004. – 415 с.
18. Я поведу тебя ...в музей! / Журнал об аудиовизуальных технологиях INVATE. Реж. доступа: Русское издание. <http://www.inavate.ru/site/content/view/288/25>

Інформаційні ресурси

1. Мультимедійні технології у виставковій та експозиційній діяльності: Google Classroom;
2. Animoto: <https://animoto.com/>;
3. Calameo: <https://ru.calameo.com/>;
4. Canva: <https://www.canva.com/>;
5. Gisher: <https://gisher.org/>;
6. Google sites: <https://sites.google.com>
7. IMGonline: <https://www.imgonline.com.ua/>;
8. Padlet: <https://ru.padlet.com/>;
9. Popplet: <http://popplet.com/>;
10. Prezi.com: <https://prezi.com/>;
11. ThingLink: <https://www.thinglink.com/stream>;
12. Wix: <https://ru.wix.com/>.