



**CONNECT
UNIVERSUM
2014**

МАТЕРИАЛЫ

Международной научно-практической
Интернет-конференции
CONNECT-UNIVERSUM-2014

**ВИЗУАЛЬНЫЕ
КОММУНИКАЦИИ
В НОВЫХ МЕДИА: ЭФФЕКТЫ,
ВОЗМОЖНОСТИ, РИСКИ**
междисциплинарный
подход

20–22 мая 2014



**Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Кафедра социальных коммуникаций**

3. Серов С.И. Гармония классической типографики. М. : Линия График, 2003. 32 с.
4. 34 must-see examples of kinetic typography. URL: <http://www.creativebloq.com/typography/examples-kinetic-typography-11121304>
5. 50 Creative Typographic Portraits. URL: <http://speckyboy.com/2012/06/03/50-creative-typographic-portraits/>
6. Carson D., Blackwell L. The End of Print: The Grafik Design of David Carson. London : Lawrence King, 2012. 192 p.
7. Gutenberg Bible: View the British Library's Digital Versions Online. URL: <http://www.bl.uk/treasures/gutenberg/homepage.html>
8. Hard and fast categorization is anathema to creative typography. URL: <http://www.fontfont.com/news/interview-with-nick-shinn>
9. Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965. London : Laurence King, 2006. 271 p.
10. Hypnerotomachia Poliphili. URL: <http://www.rarebookroom.org/Control/colhyp/index.html>
11. LAIKA – Eine dynamische Schrift. URL: <http://laikafont.ch>
12. Marcotte E. Responsive Web-Design // A List Apart. URL: <http://alistapart.com/article/responsive-web-design>
13. The Elements of Typographic Style Applied to the Web: A practical guide to web typography. URL: <http://webtypography.net>
14. The Grid System. URL: <http://www.thegridsystem.org>

TYPOGRAPHY IN CONTEMPORARY MEDIA

Pisklakov P.V.

South Ural State University, Chelyabinsk, Russia

Abstract. Legendary graphic designer Massimo Vignelli says: “We think typography's black and white; typography's really white, you know, it's not even black. It is the space between the blacks that really makes it.” On the long way from the books of Aldus Manutiusto to Carson’s postmodern works, typography has transformed and absorbed the changes in graphic design as well as the changes associated with the emergence of the new technologies and means of communication. At the beginning of the 21st century, typography is not only and not so much printing as film captions, TV commercials, electronic publishing, interactive services, websites, and other contemporary media. We will discuss the transformation of the principles, methods, and tools of typography during its evolution, the impact of the digital technologies of the 20th century on typography, and trends in typefaces and typography in the near future. We will also try to answer the question: “What should contemporary media take from the rich heritage of typography to become an effective means of visual communication?”

Key words: typography; graphic design; typeface; digital technologies.

НОВОМЕДИЙНЫЕ ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ КАК КОМПОНЕНТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Е.В. Полянская, старший преподаватель кафедры социальных коммуникаций
Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск
старший преподаватель кафедры лингвистики и переводоведения
Национальный исследовательский Томский политехнический университет, г. Томск
polyanskayaev77@mail.ru

Статья посвящена проектной технологии, реализуемой с использованием новомедийных визуальных коммуникаций. Высшее образование сегодня находится на этапе реформирования, в результате которого меняются требования, предъявляемые к современному преподаванию. Необходим поиск нового формата образования, который бы мог эффективно интегрировать новомедийные технологии в традиционные формы обучения. Проектная

деятельность соответствует современным требованиям. Она стимулирует личностную и интеллектуальную активность студентов и повышает уровень мотивации студентов к обучению. Включение в проектную деятельность новомедийных визуальных коммуникаций предоставляет новые возможности, способствует формированию новой образовательной среды и делает процесс образования более эффективным.

Ключевые слова: визуальные коммуникации; новые медиа; проектная деятельность; высшее образование; информационно-коммуникативные технологии.

Визуальные коммуникации с давних времен лежат в основе системы образования. Они всегда считались одним из самых эффективных способов передачи информации учебной аудитории. С течением времени их диапазон расширялся, и к настоящему моменту к широкому ряду традиционных визуальных коммуникаций добавились новомедийные визуальные коммуникации, которые могут сделать процесс образования еще более наглядным и интересным. Они включают в себя вебсайты, презентации, различные обучающие видеоролики, рекламные ролики, программное обеспечение. Новомедийные визуальные коммуникации затрагивают сегодня все сферы жизни современного человека, они лежат в основе интернет-технологий – основного источника информации для современного молодого поколения, представителями которого являются студенты. Это нельзя не учитывать при организации процесса обучения в высших учебных заведениях.

Обилие информации в различных областях знания, легко доступной каждому с помощью интернет-технологий – это одна из особенностей современного общества, которая усложняет задачу современного высшего образования. Традиционно задача преподавателя высшего образовательного учреждения состояла в том, чтобы передать студенту накопленные знания, а задачей студента было накопление знаний и воспроизведение их в случае необходимости. Современные информационные технологии сделали знание широко доступным общественности. Это меняет роль преподавателя в процессе обучения. Главная задача преподавателя состоит теперь не в передаче готового «набора» знаний студенту, а в том, чтобы научить студента ориентироваться в бесконечном потоке информации, предоставляемом современным обществом, подготовить его к современным социально-экономическим условиям жизни, помочь ему легко адаптироваться к этим условиям, найти себя в профессиональной сфере. Е.С. Полат подчеркивает, что в педагогическом процессе «деятельность познания является главной, а не преподавание; самостоятельное приобретение и, особенно, применение полученных знаний становятся приоритетными, а не усвоение и воспроизведение готовых знаний; совместные размышления, дискуссии, исследования, а не запоминание и воспроизведение знаний имеют значение для развития личности; уважение к личности должно проявляться в общении с учеником в любых ситуациях, а не назидание и менторство; учет особенностей физического, духовного, нравственного развития целостной личности, а не отдельных ее качеств» [5].

Не случайно высшее образование сегодня находится на этапе реформирования, меняются требования, предъявляемые к современному преподаванию. Необходим поиск нового формата образования, который бы мог эффективно интегрировать новомедийные технологии в традиционные формы обучения. В настоящее время не существует жестких требований к организации процесса обучения, преподаватель свободен в выборе стратегии обучения, используемых приемов и учебных пособий, которые должны соответствовать особенностям студентов. Использование новомедийных визуальных коммуникаций предоставляет новые возможности, способствует формированию новой образовательной среды и делает процесс образования более эффективным.

Современные образовательные технологии, которые включают в себя технологию коммуникативного обучения, технологию обучения в сотрудничестве, технологию разноуровневого (дифференцированного) обучения, технологию модульного обучения, интернет-технологии, информационно-коммуникационные технологии, технологию использования

компьютерных программ, проектную технологию и др., направлены на изменение формата современного образования. Они предполагают учет индивидуальных особенностей студентов, развитие их творческого потенциала, формирование навыков практической деятельности. Современные педагогические технологии придают процессу обучения междисциплинарный характер и основаны на личностно-ориентированном подходе к обучению.

Личностно-ориентированный подход – это «методологическая ориентация в педагогической деятельности, позволяющая посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечивать и поддерживать процессы самопознания, самостоятельности и самореализации личности, развитие неповторимой индивидуальности» [3]. Он связан с развитием индивидуальности обучаемого, проявлением его субъективных качеств. В рамках данного подхода обучение должно быть ориентировано на индивидуальность каждого студента, затрагивать личностно-значимые для него аспекты. Это значит, что преподаватель в процессе обучения должен учитывать тот факт, что современные студенты принадлежат к так называемому «поколению Y» – поколению потребителей цифровой информации, которое не представляет свою жизнь без интернет-технологий и, следовательно, не может существовать в отрыве от новомедийных визуальных коммуникаций. Образование, лишённое информационных технологий, не является для них личностно-ценностным. Это означает, что, наряду с традиционными средствами обучения, необходимо использовать современные педагогические технологии, которые позволяют интегрировать новомедийные визуальные коммуникации в процесс обучения.

Проектная технология – одна из самых универсальных современных педагогических технологий, которая может применяться практически на любом этапе обучения в высших учебных заведениях. Это такая форма работы, которая позволяет эффективно включать новомедийные визуальные коммуникации в процесс обучения.

Анализируя исследования в области педагогики, можно определить проектную технологию как совместную, творческую, учебно-познавательную деятельность учеников или студентов и преподавателя, которая имеет согласованные методы, общую цель и способы деятельности и направлена на достижение общего результата деятельности. В основе проектной технологии лежат следующие компоненты:

- проблема, которая лежит в основе проектной работы;
- результат (материальный или теоретический), которым должна завершиться работа над проектом;
- групповая работа как наиболее эффективный способ работы над проектом;
- практическая значимость проекта для его участников;
- самостоятельный поиск решения проблемы;
- сотрудничество студента и педагога в процессе работы над проектом.

Следует обратить внимание на то, что, применяя проектную технологию, можно достичь успеха только в том случае, если этот вид работы будет иметь личностную значимость для студента, а значит, каждый этап работы над проектом будет включать в себя такой компонент, как новомедийные визуальные коммуникации.

Опираясь на исследования Л.А. Битюк, И.А. Зимней, Е.С. Полат, В.М. Хальзовой и других ученых, а также используя собственный опыт применения проектной технологии, мы выделяем следующие этапы работы над проектом: предварительный, основной и завершающий. Каждый этап работы над проектом напрямую связан с новомедийными визуальными коммуникациями.

Предварительный этап работы над проектом – это этап целеполагания, на котором происходит обсуждение проекта, формулируются цели и задачи. Целью предварительного этапа работы над проектом является включение студента в процесс работы. Реализация любого проекта начинается с его обсуждения и поиска необходимой информации с помощью интернет-технологий, которые широко реализуют визуально-коммуникативную функцию, так как большая часть информации, получаемой с помощью глобальной сети, является визуальной.

Проект должен иметь для студента практическую значимость и, следовательно, быть ему интересен. Мы знаем, что визуальная информация лучше воспринимается и запоминается. Помимо этого, работа с новомедийными технологиями вызывает интерес студентов, что также мотивирует их к работе над проектом. Задача преподавателя на данном этапе заключается в том, чтобы направить познавательную активность студентов в нужное русло, скорректировать их работу. Преподаватель задает студентам направление, в котором они должны работать, студенты самостоятельно формулируют тему проекта, а затем обсуждают ее с преподавателем. При необходимости, преподаватель помогает студентам разработать план, распределяет роли участников проекта, дает методические указания, а также ориентировочный список необходимой литературы.

Основной этап работы над проектом – это этап осуществления проекта. Он предполагает работу с литературой, сбор материала, его обсуждение и обработку. На этом этапе выдвигаются гипотезы, подбираются примеры, наглядный материал, происходит подготовка проекта к презентации. На основном этапе студенты широко используют в своей работе новомедийные технологии. Интернет предлагает сегодня широкий спектр возможностей, связанных с поиском информации и наглядных визуальных материалов: электронные библиотеки, сайты различных организаций, презентации, рекламные видеоролики, обучающие программы. Все это может использоваться студентами в процессе работы на основном этапе реализации проекта. Преподаватель играет роль помощника и консультанта, направляет студента, но не предлагает готовых решений.

Завершающий этап работы над проектом – это этап презентации и обсуждения готового продукта. На этом этапе студенты представляют результаты своей работы, которые в подавляющем большинстве случаев реализуются с помощью новомедийных визуальных коммуникаций. Это может быть презентация Power Point, подготовка видеоролика, разработка макета продукта, подготовка видеоотчета и т.д. Это должен быть реально осязаемый результат, который имеет для студента практическую значимость. Подготовка такого продукта вряд ли возможна сегодня без использования компьютерных и интернет технологий. На данном этапе роль преподавателя заключается в оценке готового продукта, а также работы каждого студента.

Практическим примером комплексного использования проектной технологии и новомедийных визуальных коммуникаций может служить всемирная благотворительная программа «Intel® Обучение для будущего», которая разработана для профессионального развития работников образования. Она направлена на «эффективное комплексное использование информационных и образовательных технологий с целью развития у учащихся ключевых компетентностей, основанных на ценностях, знаниях и умениях, необходимых человеку в 21 веке» [8] и связана с внедрением проектной деятельности в качестве эффективного компонента современного образования.

По мнению Крейга Барретта, председателя совета директоров Intel, «проведение данной программы доказывает понимание нашей индустрией того факта, что технологические достижения ничего не значат, если учителя не знают, как их эффективно использовать» [8]. Программа включает в себя образовательные курсы, тренинги и творческие конкурсы, которые призваны помочь педагогу строить проектную работу на базе современных информационно-коммуникационных технологий, с использованием персональных носимых устройств, личных роботов и т.д. и выражать свои идеи визуальными средствами.

Программа «Intel® Обучение для будущего» помогает работникам образования внедрить современные информационные и педагогические технологии в процесс образования, расширить их использование в подготовке учебных материалов, в проектной работе и самостоятельных исследованиях обучающихся. Программа включает такие аспекты, как выбор среды обучения средствами информационно-коммуникационных технологий, использование Интернета как средства общения и поиска информации, подготовка и планирование работы

над проектом на базе презентации, создание электронных таблиц, изображений, диаграмм и графиков, оценивание презентации, публикации, вики или блога, созданных учащимися.

В программе «Intel® Обучение для будущего» отмечаются следующие преимущества проектного обучения:

- поощрение активного исследования и мышления на высоком уровне;
- возрастание уверенности учащихся в собственных силах и возможностях и улучшение отношения к себе;
- более осмысленная ответственность обучающихся за собственное обучение по сравнению с традиционными методами учебной деятельности;
- повышение качества обучения;
- возможности развивать у учащихся обобщенные умения и способы деятельности, такие как мыслительные умения высокого уровня, видение и решение проблем, сотрудничество и общение;
- более широкий спектр возможностей для обучения детей и студентов разного уровня развития, разных в культурном отношении [10].

Очевидно, что разработка каждого проекта, предложенного в программе, реализуется с помощью мультимедийных визуальных средств: презентаций, интернет-технологий, вики-сайтов и т.д., что приносит положительные результаты.

Таким образом, можно сделать вывод, что смысл современной проектной деятельности заключается не в передаче студенту накопленного человечеством опыта и знаний, а в расширении и накоплении им собственного опыта, обеспечивающего его личностный, общекультурный и профессиональный рост. Применение современных педагогических технологий, а также интеграция новомедийных визуальных коммуникации в традиционный процесс обучения развивает личностную и интеллектуальную активность студентов, стимулирует познавательные процессы и повышает уровень мотивации студентов к обучению.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зимняя И.А. Педагогическая психология // Университетская книга, Логос. Серия: Новая университетская библиотека. 2009.
2. Кострова Ю.С. Организация проектного обучения в вузах России: практические рекомендации // Дискуссия. 2012. № 5. С. 23.
3. Личностно ориентированный подход в педагогической деятельности. Общие аспекты. URL: <http://pedtech.fizikam.ru/3/69.htm>
4. Лапицкая О.Р. К вопросу об использовании элементов проектной методики в обучении студентов неязыковых специальностей // Молодой ученый. Ежеквартальный научный журнал. 2008. № 1. С. 258–262.
5. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие для вузов / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров ; под ред. Е.С. Полат. 4-е изд., стереотип. М. : Академия, 2009.
6. Полат Е.С. Метод проектов. URL: <https://docs.google.com/document/d/13xOCJ50yaEkIzYq2kuRf3nbzVDewud6fcIkMzFqyrq4/edit?pli=1>
7. Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников : пособие для учителя. М. : Просвещение, 2011.
8. Программа Intel «Обучение для будущего». URL: <http://www.iteach.ru/about/about.php>
9. Хомякова Е.И. «Поколение Y» в контексте социального взаимодействия в современном обществе // Известия Томского политехнического университета. 2011. № 6. С. 153–156.
10. Intel «Обучение для будущего». Проектная деятельность в информационной образовательной среде XXI века : основной курс : версия 10.: учебное пособие для вузов / Л.И. Кобзева, С.М. Конощенко, Е.П. Круподерова и др. 10-е изд., перераб. М. : Современные технологии в образовании и культуре, 2010.

NEW MEDIA VISUAL COMMUNICATIONS IN STUDENT-DEVELOPED PROJECTS

Polyanskaya E.V.

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia

Abstract. The article deals with the project method, which is one of the all-purpose teaching methods, and its connection with the new media visual communications. Russian university education is undergoing a restructuring period that is leading to new educational standards. It is necessary to make the new media visual communications an integral part of the educational process. Project work is able to meet this new requirement. It encourages personal and intellectual development of students and increases their motivation. Applying the new media visual communications as part of student-developed projects offers new opportunities, contributes to the development of the new educational environment, and makes the educational process more effective.

Key words: visual communications; new media; project method; project; university.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН КАК ФАКТОР ЭФФЕКТИВНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ИМИДЖЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Д.И. Спичева, аспирант кафедры социальных коммуникаций

Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск
specheva@rambler.ru

Что является движущей силой социально-коммуникативных процессов в сетевом информационном обществе, когда человек взаимодействует преимущественно не с реальными людьми и предметами, а с их электронными репрезентациями? Это конкуренция знаков и символов или имиджевая конкуренция, при которой электронно-цифровые имиджи соревнуются друг с другом за захват и удержание внимания сетевой аудитории. Какие особенности позволяют электронно-цифровому имиджу «приковывать» внимание пользователей? Не последнюю роль среди этих особенностей играет его разнообразие с точки зрения эстетики и использования изобразительно-выразительных средств, соответствующих визуальному характеру имиджевой коммуникации в Сети.

Ключевые слова: сетевое информационное общество; электронно-цифровой имидж; имиджевая коммуникация; графический дизайн; симулятивная гиперреальность.

Современное глобальное сетевое информационное общество – это сверхсложная саморазвивающаяся социальная система, обладающая электронно-цифровой онтологией самоорганизации, предопределяющей специфику всех социальных коммуникативных процессов: их сверхскорость, опосредованность, обезличенность, децентрализованность, нелинейность, хаотичность, высокую энтропийность, гипертекстуальность, поверхность, полиадресатность, «вирусность» и пр.

Что же является движущей силой социально-коммуникативных процессов в сетевом информационном обществе, когда человек взаимодействует преимущественно не с реальными людьми и предметами, а с их электронными репрезентациями? Это конкуренция знаков и символов (Ж. Бодрийяр, П. Бурдьё) или имиджевая конкуренция, при которой электронно-цифровые имиджи соревнуются друг с другом за захват и удержание внимания (А. Бард и Я. Зодерквист) аудитории пользователей. Жесткая имиджевая конкуренция «за внимание», а по сути, влияние – это стержень современной рыночной экономики, политики, шоу-бизнеса и т.д.

Какие особенности позволяют электронно-цифровому имиджу «приковывать» внимание пользователей? Речь идет о таких свойствах имиджа, как интерактивные возможности; наличие пользовательского контента, создаваемого по поводу того послания («мессидж»), которое он несет; вездесущность; более яркие формы и способы выражения, вызывающие сильные эмоциональные реакции нуждающихся в настоящих эмоциональных потрясениях