

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

Робоча програма
навчальної дисципліни
"ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАВНИЦТВА"
для студентів напряму підготовки
6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа"
всіх форм навчання

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.
Протокол № 1 від 30.08.2013 р.

Укладач Бондар І. О.

P58 Робоча програма навчальної дисципліни "Технології електронного видавництва" для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" всіх форм навчання / укл. І. О. Бондар. – Х. : Вид. ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014. – 49 с. (Укр. мов.)

Подано тематичний план навчальної дисципліни та її зміст за модулями й темами, вміщено плани лекцій, лабораторних занять та самостійної роботи студентів, методичні рекомендації щодо закріплення знань і систему оцінювання студентів.

Рекомендовано для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" спеціалізації "Технології електронних мультимедійних видань".

Вступ

Навчальну дисципліну "Технології електронного видавництва" віднесено до групи вибіркових професійно-орієнтованих дисциплін підготовки бакалаврів напряму підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" спеціалізації "Технології електронних мультимедійних видань".

Метою вивчення дисципліни є надання студентам необхідних теоретичних основ, методичних рекомендацій і практичних навичок щодо вивчення основних технологічних принципів побудови та функціонування електронних видань; вивчення методів і технологій проектування, виготовлення, тестування та використання електронних видань.

Об'єктом вивчення дисципліни є електронні видання.

Предметом вивчення дисципліни є процесу проектування технології розробки електронного видання відповідно до його цільової спрямованості, а також наповнення, збору та тестування різних типів електронних видань у вигляді цифрових фотоальбомів, on/off-line інтерактивних презентацій та мультимедійних електронних видань розважального та навчального характеру.

Завданням навчальної дисципліни є вивчення теоретичних основ та базових технологій створення електронних мультимедійних видань, особливостей їх структурної побудови; оволодіння навичками з організації процесу проектування та розробки електронних мультимедійних видань; обґрунтування вибору найбільш доцільної технології проектування видання та окремих його структурних елементів; оволодіння навичками використання прикладних програмних пакетів для реалізації процесів проектування та розробки електронних видань.

Теоретичною базою вивчення дисципліни є попередні навчальні дисципліни: "Інженерна і комп'ютерна графіка", "Інформаційні технології", "Основи композиції та дизайну", "Ілюстрування", "Теорія кольору", "Комп'ютерна анімація", "Основи програмування", "Основи об'єктно-орієнтованого програмування", "Додрукарське опрацювання інформації", "Типографіка", "Тримірне моделювання", "Економіка видавництва і поліграфічних підприємств", "Мультимедійні видання".

Інструментальною базою вивчення дисципліни є сучасне програмне забезпечення для створення електронних видань у вигляді автономних публікацій.

Структура навчальної дисципліни наведена в табл. 1.

Таблиця 1

Структура навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна: підготовка бакалаврів	Галузь знань, напрям підготовки, спеціалізація, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів, відповідних ECTS – 4; у тому числі: змістовних модулів – 2; самостійна робота	Галузь знань: 0515 "Видавничо- поліграфічна справа" Напрямок підготовки: 6.051501 "Видавничо- поліграфічна справа"	Вибіркова. Рік підготовки: 4. Семестр: 7
Загальна кількість годин: 144; за змістовними модулями: модуль 1 – 60 год.; модуль 2 – 84 год.	Назва спеціалізації: "Технології електронних мультимедійних видань"	Лекції: 34 години. Лабораторні заняття: 34 години. Самостійна робота: 76 годин
Кількість тижнів викладання навчальної дисципліни: 17. Годин на тиждень: 4	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	Вид контролю: залік

1. Кваліфікаційні вимоги до студентів

Необхідна навчальна база перед початком вивчення дисципліни: для успішного вивчення дисципліни необхідні базові знання, отримані під час освоєння попередніх навчальних дисциплін.

Практична спрямованість

У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти повинні

знати:

- особливості розвитку сфери електронного видавництва;
- термінологію, характеристику та класифікацію електронних видань;
- технології розробки електронних видань;
- вимоги та основні принципи процесу проектування;

етапи проектування;
різновиди технологій проектування;
типову схему процесу розробки електронного видання;
зміст технічного завдання на проектування;
особливості розробки концепції проекту;
специфіку визначення складу проекту та розробки структурної, функціональної та технологічної схем проекту видання;
особливості побудови специфікації за проектом;
особливості попередньої підготовки елементів мультимедійного видання;
проблематику вибору програмного забезпечення;
специфіку розробки повнофункціонального мультимедійного проекту;
класифікацію програмного забезпечування, що використовується для розробки електронних мультимедійних видань;
технологічні особливості створення, налаштування параметрів, збору та тестування проекту електронного мультимедійного видання;
види та зміст експертиз проектів;
призначення та функціональні можливості інструментальних засобів розробки інтерактивних навчальних мультимедійних видань;
види створення проектів та базові об'єкти проекту;
специфіку реалізації основних операцій з об'єктами проекту;
особливості роботи з неінтерактивними та інтерактивними елементами середовища Adobe Captivate;
режими симуляції та специфіку запису з екрану;
особливості роботи з параметрами попереднього настроювання інтерактивного мультимедійного тесту та порядок його створення;
види тестових запитань;
специфіку настроювання параметрів тестового слайда;
особливості використання пулів запитань;
особливості процесу публікації інтерактивного мультимедійного проекту в різних форматах (.swf, .exe, .mp4);

вміти:

досліджувати результати діяльності електронних видавництв;
оперувати понятійним апаратом;
класифікувати електронні видання;
здійснювати обґрунтований вибір виду електронних видань під потреби конкретної цільової аудиторії;

обирати найбільш доцільну технологію розробки електронного мультимедійного видання;

реалізовувати вимоги до проектування мультимедійних видань;

застосовувати знання щодо основних принципів проектування технології створення мультимедійних видань у процесі їх практичної розробки;

обґрунтовувати необхідність внесення певних змін у наповнення або послідовність реалізації етапів проектування;

формулювати технічне завдання на проектування;

розробляти концепцію, сценарій, структурні схеми та схеми взаємодії між елементами електронного мультимедійного видання;

розробляти технологічну схему мультимедійного видання;

базуючись на запропонованих схемах взаємодії, формулювати вимоги до користувальницького інтерфейсу;

розробляти та реалізувати ескізи типових сторінок;

розробляти специфікації;

виконувати підготовку елементів видання до комп'ютерного опрацювання;

здійснювати обґрунтований вибір програмного забезпечення, що буде використовуватися для виготовлення цілісного проекту електронного мультимедійного видання, так і для опрацювання окремих його складових елементів (відео-, аудіо-, анімації тощо) на певних етапах прийнятої технології його створення;

здійснювати процеси створення, налаштування параметрів (працювати з властивостями та діями об'єктів) та збору проекту електронного мультимедійного видання;

створювати та використовувати скрипти;

створювати автоматично відтворюваний проект видання;

тестувати та усувати помилки в роботі електронного видання;

записувати видання на носій та розміщувати їх у комп'ютерній мережі;

обґрунтовувати вибір засобу розробки інтерактивного навчального мультимедійного видання;

створювати й редагувати проект інтерактивного навчального мультимедійного видання та працювати з його базовими елементами;

виконувати основні операції з об'єктами мультимедійного проекту;

обґрунтовувати вибір та застосовувати різні види елементів (неінтерактивних та інтерактивних) в процесі створення інтерактивного мультимедійного навчального видання;

здійснювати запис (при симуляції) з екрану у різних режимах;

визначати найбільш доцільну конфігурацію параметрів налаштування тесту;

створювати інтерактивні мультимедійні комплекси для тестування із застосуванням тестових питань різних типів;

налаштовувати параметри публікації та публікувати проект в форматах в різних форматах.

Компетентності, яких набувають студенти в результаті вивчення дисципліни "Технології електронного видавництва":

комунікації:

надання допомоги у визначенні формату, в якому доцільно створювати електронне видання певного типу;

консультації представників підприємств щодо практичного використання класифікації електронних видань;

рекомендації розробникам електронних видань щодо важливості застосування певних принципів у процесі проектування структури електронного видання;

консультації представників підприємств щодо використання психологічних вимог;

надання допомоги у визначенні елементного складу та змістовного навантаження вихідних відомостей електронних видань;

надання допомоги у розробці технічного завдання на проектування електронного видання;

консультації розробників щодо розробки структурної, функціональної та технологічної схем електронного видання;

консультації розробників щодо розробки специфікації та переліку робіт за проектом;

консультації розробників щодо вибору найбільш доцільного середовища розробки електронного видання;

консультації працівників відділу тестування щодо повноти та вірності проведення експертизи електронного видання;

консультації розробників щодо розробки структури навчального видання та представлення інформації певної предметної області;

рекомендації розробникам щодо доцільності обрання вихідного формату електронного навчального видань;

рекомендації розробникам щодо доцільності обрання певного інструментального засобу для інтерактивного навчального проекту.

надання допомоги у здійсненні основних операцій з об'єктами проекту;
консультації розробників відносно доцільності застосування певних неінтерактивних елементів у складі електронного видання;

надання допомоги у налаштування параметрів елементів проекту;
допомога у виборі режиму симуляції;

надання допомоги у попередньому налаштуванні параметрів тесту;
рекомендації розробникам комплексів для тестування щодо доцільності включення слайда з результатами до загального тесту;

допомога у створенні та застосуванні пулів тестових запитань;

автономність і відповідальність:

ухвалення рішення про доцільність розробки електронного видання;
самостійний вибір найбільш доцільного формату для зберігання та розповсюдження електронного видання;

прийняття рішення щодо визначення меж предметної області розробки на основі застосування класифікаційних ознак електронних видань;

професійна підготовка осіб, що займаються аналізом та реалізацією вимог до проектування електронних видань;

прийняття рішення про доцільності застосування певного програмного забезпечення для реалізації технологічних вимог у розрізі завдань проектування;

професійна підготовка осіб, що займаються розробкою технічного завдання на проектування електронних видань;

прийняття рішення щодо обрання найбільш доцільної послідовності етапів проектування для здійснення розробки електронного видання;

ухвалення рішення про доцільність застосування конкретного інструментального засобу для створення електронного видання;

професійна підготовка осіб, що займаються експертизою електронних видань;

прийняття рішення щодо вибору розширення вихідного файлу;

самостійний вибір найбільш доцільної конфігурації параметрів для забезпечення захисту навчального електронного видання;

самостійний вибір найбільш доцільної категорії навчального ресурсу;

прийняття рішення щодо реалізації інтерактивної складової видання за рахунок використання у його складі конкретних елементів;

прийняття рішення щодо обрання певного типу створення комплексу для тестування (із застосуванням пулів або ні);

самостійний вибір найбільш доцільних типів тестових запитань для включення у комплекс для тестування.

2. Тематичний план навчальної дисципліни

З самого початку вивчення навчальної дисципліни кожен студент повинен ознайомитись як з програмою дисципліни і формами організації навчання, так і з структурою, змістом та обсягом кожного з її навчальних модулів, а також з усіма видами контролю та методикою оцінювання навчальної роботи.

Тематичний план дисципліни складається з двох модулів, кожен з яких об'єднує в собі відносно окремий самостійний блок дисципліни, який логічно пов'язує кілька навчальних елементів дисципліни за змістом та взаємозв'язками.

Навчальний процес згідно з програмою навчальної дисципліни здійснюється в таких формах: лекційні та лабораторні заняття; самостійна робота студентів; контрольні заходи.

Розподіл навчального часу за формами навчання та видами занять відповідно до робочого навчального плану наведено в табл. 2.

Таблиця 2

Структура залікового кредиту навчальної дисципліни

Тема	Кількість навчальних годин			
	лекції	лабораторні заняття	самостійна робота	індивідуальна робота
Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань				
1	2	3	4	5
Тема 1. Загальна характеристика електронних видань	4	4	8	
Тема 2. Вимоги до проектування електронного видання	4	4	10	
Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	6	6	14	
<i>Усього за модулем 1</i>	14	14	32	

1	2	3	4	5
Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань				
Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	4	4	8	
Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	4	4	10	
Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	4	4	8	
Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	4	4	8	
Тема 8 Створення інтерактивних комплексів для тестування	4	4	10	
<i>Усього за модулем 2</i>	20	20	44	
Разом	34	34	76	

3. Зміст навчальної дисципліни за модулями та темами

Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань

Тема 1. Загальна характеристика електронних видань

1.1. Специфіка діяльності електронних видавництв.

Особливості розвитку сфери електронного видавництва. Специфіка та результати діяльності електронних видавництв.

1.2. Термінологія і характеристика електронних видань.

Базова термінологія. Основні ГОСТи. Типи електронних видань. Канали сприйняття інформації. Формати електронних видань.

1.3. Класифікація електронних видань.

Укрупнена (складність, універсальність, розміщення, вартість) та деталізована класифікації електронних видань (наявність друкованого еквівалента, природа основної інформації, цільове призначення, технологія використання, характер взаємодії з користувачем, періодичність, структура).

Тема 2. Вимоги до проектування електронного видання

2.1. Вимоги до проектування.

Групи вимог до проектування (технічні, технологічні, психологічні, економічні, змісту та структури, підтримки та розвитку).

2.2. Принципи проектування електронних видань.

Зміст та приклади практичного використання принципів проектування (повноти, квантування, наочності, розгалуження, регулювання, адаптованості, інтегрованості, комп'ютерної підтримки).

Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань

3.1. Етапи проектування.

Аналіз існуючих технологій проектування електронних видань. Зміст етапів проектування. Технічне завдання на проектування. Типова схема розробки електронного видання.

3.2. Зміст основних етапів процесу проектування.

Генерація ідеї та обговорення її із замовником. Розробка концепції проекту (мета, задачі, результат, припущення та обмеження, терміни, ризики, ресурси, характер інформаційного наповнення тощо). Формування вимог до інтерфейсу, стилістичного оформлення, графічного дизайну, шрифтового оформлення, засобів перегляду; контенту та наповненню; підготовці, редагуванню, верстці, налаштуванню контенту; компонованню сторінок проекту. Визначення складу проекту та формування договорів з автором. Розробка структурної, функціональної та технологічної схем. Розробка специфікацій. Розробка переліку робіт за проектом (виконувачі, терміни, трудомісткість). Підготовка елементів видання. Вибір апаратно-програмних засобів реалізації проекту. Створення шаблонів екранів. Особливості роботи з об'єктами, налаштування їх властивостей та дій. Скрипти. Розробка повнофункціонального видання (монтажування та збір проекту). Тестування видання. Типи носіїв. Запис на носій. Розповсюдження.

Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань

Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань

4.1. Типи інструментальних середовищ розробки електронних видань.

Типи середовищ розробки електронних видань (html-компілятори, on-/off-line презентаційні технології, пакети-редактори, середовища програмування, додатки спеціалізованого призначення).

4.2. Критерії оцінки електронних видань.

Види експертиз (технічна, змістовна, ергономічна). Основні помилки.

Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань

5.1. Термінологія та характеристика електронних навчальних видань.

Базова термінологія. Підходи до процесу створення електронних засобів навчання. Типи навчальних матеріалів. Види електронних навчальних видань.

5.2. Етапи проектування електронних навчальних видань.

Зміст основних етапів проектування навчальних видань. Педагогічний та технологічний сценарії.

5.3. Структура електронного навчального видання на прикладі навчального підручника.

Системи навчального підручника (призначення та склад). Специфіка використання елементів діагностики рівня знань користувачів (призначення, вимоги, типи запитань).

5.4. Застосування пакету SunRay BookOffice для побудови електронного підручника.

Призначення та специфіка використання. Настроювання властивостей. Особливості роботи з форматуванням та представленням вмісту підручника. Основні можливості пакета для перегляду видання.

Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань

6.1. Інструментальні засоби створення проектів електронного навчання.

Призначення та функціональні можливості інструментальних засобів створення інтерактивних навчальних видань. Особливості підготовки контенту для інтерактивних навчальних видань.

6.2. Характеристика та функціональні можливості Adobe Captivate.

Характеристика середовища розробки. Функціональні можливості. Особливості застосування. Категорії навчальних мультимедійних ресурсів.

6.3. Створення та редагування проекту.

Види створення проекту. Робота зі слайдами.

6.4. Базові об'єкти проекту.

Часова шкала. Слайдлет. Бібліотека.

6.5. Основні операції з об'єктами.

Зміна розташування шарів. Приховування об'єктів під час редагування. Блокування об'єктів. Визначення часових характеристик об'єктів. Попередній перегляд проекту/його частини. Збереження та публікація проекту.

Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проєктів

7.1. Неінтерактивні об'єкти.

Сітка. Текстовий напис. Спливаючий напис. Рамка підсвічування. Вказівник миші. Спливаючий слайдлет. Область масштабування. Зображення та спливаючі зображення. Анімація та анімований текст. Відео-файли. Звукові файли. Властивості об'єктів та їх значення. Настроювання роботи з неінтерактивними об'єктами.

7.2. Інтерактивні об'єкти.

Типи інтерактивних об'єктів (область клацання, поле введення тексту, кнопка). Властивості об'єктів та їх значення. Настроювання роботи з інтерактивними об'єктами.

7.3. Запис з екрану.

Режими запису (автоматичний, ручний, запис відео) та їх відмінності. Параметри режимів запису. Процес запису нового проєкту. Запис додаткових слайдів.

Тема 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування

8.1. Створення інтерактивних тестів в Adobe Captivate

Параметри попереднього настроювання тесту. Специфіка настроювання написів та робота з форматами повідомлень. Порядок створення тесту. Види тестових запитань. Специфіка настроювання параметрів тестового слайда. Особливості використання пулів запитань при формуванні тесту.

8.2. Публікація проєкту.

Особливості процесу публікації проєкту в форматах .swf, .exe, .mp4. Параметри публікації проєкту.

4. Плани лекцій

Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань

Тема 1. Загальна характеристика електронних видань

1.1. Специфіка діяльності електронних видавництв.

1.2. Термінологія і характеристика електронних видань.

1.3. Класифікація електронних видань.

Література: [4 – 7; 30; 31; 38 – 40].

Тема 2. Вимоги до проектування електронного видання

2.1. Вимоги до проектування.

2.2. Принципи проектування електронних видань.

Література: [1; 3; 7; 10; 30; 41; 43].

Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань

3.1. Етапи проектування.

3.2. Зміст основних етапів процесу проектування.

Література: [1; 6; 7; 9; 10; 30; 41; 42].

Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань

Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань

4.1. Типи інструментальних середовищ розробки електронних видань.

4.2. Критерії оцінки електронних видань.

Література: [1; 7; 8; 10; 12; 18; 20 – 26; 28; 29; 32 – 37; 42; 44; 45].

Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань

5.1. Термінологія та характеристика електронних навчальних видань.

5.2. Етапи проектування електронних навчальних видань.

5.3. Структура електронного навчального видання на прикладі навчального підручника.

5.4. Застосування пакета SunRav BookOffice для побудови електронного підручника.

Література: [2; 10; 13; 18; 19; 21; 23; 24].

Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань

6.1. Інструментальні засоби створення проектів електронного навчання.

6.2. Характеристика та функціональні можливості Adobe Captivate.

6.3. Створення та редагування проекту.

6.4. Базові об'єкти проекту.

6.5. Основні операції з об'єктами.

Література: [1; 2; 7; 8; 10; 28; 33].

Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів

7.1. Неінтерактивні об'єкти.

7.2. Інтерактивні об'єкти.

7.3. Запис з екрану.

Література: [1; 2; 7; 28; 33].

Тема 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування

8.1. Створення інтерактивних тестів в Adobe Captivate.

8.2. Публікація проекту.

Література: [7; 28; 33].

5. Плани лабораторних занять

Лабораторне заняття – це форма навчального заняття, що спрямована на закріплення студентом теоретичних знань, які були отримані на лекціях; це форма вироблення практичних вмінь та навичок щодо практичного застосування теоретичних положень навчальної дисципліни шляхом індивідуального виконання кожним зі студентів поставлених завдань з використанням комп'ютера та відповідного програмного забезпечення. Проведення лабораторного заняття ґрунтується на попередньо підготовленому методичному матеріалі.

Кожне лабораторне заняття включає проведення попереднього контролю знань, вмінь і навичок студентів, постановку загальної проблеми викладачем та її обговорення за участю студентів, виконання індивідуальних завдань з детальним аналізом виконаних дій та обґрунтуванням їх доцільності в контексті поставленого викладачем завдання, їх перевірку та оцінювання.

У процесі проведення лабораторного заняття викладач організує наступні види методичної роботи зі студентами:

формулювання індивідуальних завдань щодо проектування технології розробки електронного мультимедійного видання для певної цільової аудиторії споживачів, розробки його структурного представлення, дизайну та змістовного наповнення;

консультацію у вирішенні найбільш складних частин реалізації поставлених завдань;

дискусії щодо можливих варіантів реалізації користувальницьких траєкторій при проектуванні системи навігації в мультимедійному виданні, що розробляється;

перевірку виконання індивідуальних завдань та їх оцінювання;

демонстраційний захист робіт окремих студентів, або груп з 2-х студентів (якщо для виконання завдання була передбачена організація командної роботи).

На кожному лабораторному занятті викладач оцінює підготовлені студентами поточні звіти з лабораторних робіт, рівень підготовки відповідного теоретичного матеріалу (з відповідної теми лекції), уміння працювати на робочому місці, активність у виконанні поставленого завдання та обґрунтованість отриманих студентом результатів.

Підсумкові оцінки за кожне лабораторне заняття вносяться у журнал викладача. Лабораторні заняття проводяться в спеціалізованій лабораторії.

Перелік тем лабораторних занять наведено у табл. 3.

Таблиця 3

Перелік тем лабораторних занять

Назва теми	Перелік тем лабораторних занять	Кількість годин	Література
1	2	3	4
Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань			
Тема 1. Загальна характеристика електронних видань	Лабораторна робота № 1. Створення цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum	4	[4– 7; 35; 37]
Тема 2. Вимоги до проектування електронного видання	Лабораторна робота № 2. Створення електронної презентації засобами соціального on-line сервісу prezi.com	4	[5; 8; 10; 36; 44]
Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	Лабораторна робота № 3. Створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми Autoplay Media Studia	6	[1; 2; 5; 7; 10; 14; 16; 17; 20; 41; 45]
<i>Разом (змістовний модуль 1) годин</i>		14	

1	2	3	4
Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань			
Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	Лабораторна робота № 4. Створення мультимедійної електронної книги засобами програми Autoplay Media Studio	4	[1; 2; 5; 7; 10; 14; 20; 41; 45]
Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	Лабораторна робота № 5. Створення електронних підручників засобами програми SunRay BookOffice	4	[1; 7; 13; 21; 23; 24]
Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	Лабораторна робота № 6. Розробка електронного мультимедійного видання навчального спрямування засобами програми Adobe Captivate	4	[1; 7; 10; 18; 22; 28; 33]
Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	Лабораторна робота № 7. Створення симуляції роботи програмного забезпечення як елемента електронного мультимедійного навчального видання	4	[1; 7; 10; 18; 33; 28]
Тема 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування	Лабораторна робота № 8. Розробка інтерактивного комплексу для тестування як елемента електронного мультимедійного навчального видання	4	[1; 7; 10; 22; 24; 28; 33]
<i>Разом (змістовний модуль 2) годин</i>		20	
<i>Разом годин (за змістовними модулями)</i>		34	

Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань

Лабораторне заняття № 1. Створення цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесів створення, редагування, перегляду та запису на CD цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен

знати:

функціональні можливості програми FlipAlbum;

особливості здійснення процесів створення, редагування, перегляду та запису цифрового альбому;

параметри налаштування та керування цифровим фотоальбомом;

особливості процесів імпорту та експорту цифрового фотоальбому;

вміти:

створювати, редагувати, переглядати та записувати цифрові фотоальбоми на CD;

працювати з параметрами налаштування та керування цифровим фотоальбомом;

імпортувати та експортувати цифрові фотоальбоми.

Лабораторне заняття № 2.

Створення електронної презентації засобами соціального on-line сервісу prezi.com

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесів створення, редагування та керування демонстрацією інтерактивної презентації засобами on-line сервісу prezi.com.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен

знати:

функціональні можливості on-line сервісу prezi.com;

особливості здійснення процесів створення, редагування, перегляду, керування демонстрації, конвертації в off-line та передачі засобами мережі інтерактивної презентації;

особливості налаштування параметрів елементів презентації;

вміти:

створювати, редагувати, переглядати, керувати демонстрацією, конвертувати в off-line інтерактивну презентацію та передавати її засобами мережі;

визначати шлях переміщення презентацією;

працювати з параметрами налаштування елементів презентації;

здійснювати командну роботу над презентацією.

Лабораторне заняття № 3.

Створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми Autoplay Media Studio

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми Autoplay Media Studio.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

функціональні можливості програми Autoplay Media Studio;

особливості здійснення процесів створення та редагування мультимедійного електронного каталогу на основі шаблонних конструкцій та з "нуля";

особливості процесу настройки властивостей та дій компонентів проекту;

специфіку створення та використання скриптів;

вміти:

створювати мультимедійні електронні каталоги у вигляді автономних проектів;

використовувати та модернізувати шаблонні конструкції для створення нового проекту;

настроювати властивості всього проекту и окремих його сторінок;

визначати властивості та дії компонентів (кнопок, фреймів, меню й ін.);

вмонтовувати анімацію, відео, аудіо, фото, текст;

створювати та використовувати скрипти.

Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань

Лабораторне заняття № 4.

Створення мультимедійної електронної книги засобами програми Autoplay Media Studio

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійної електронної книги засобами програми Autoplay Media Studio.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен

знати:

особливості використання майстер-сторінок;
особливості використання елементів навігації;
особливості роботи з об'єктами, налаштування їх властивостей та дій;
специфіку створення та налаштування скриптів;
специфіку створення автоматично відтворюваного проекту;

вміти:

створювати мультимедійні електронні книги;
розробляти оригінальний дизайн проекту та окремих його складових елементів (форм, кнопок тощо);
розробляти елементи навігації проекту;
визначати властивості та дії компонентів проекту (кнопок, текстових блоків та ін.);
вмонтовувати текст, зображення, відео, аудіо;
вмонтовувати інсталяційні пакети та заархівовані файли;
створювати та використовувати скрипти;
створювати автоматично відтворюваний проект.

Лабораторне заняття № 5. Створення електронних підручників засобами програми SunRav BookOffice

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення електронного підручника в різних форматах (chm, exe, rtf, html, pdf, на основі xml-шаблону) засобами програми SunRav BookOffice.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен

знати:

функціональні можливості програми SunRav BookEditor та SunRav BookReader пакета SunRav BookOffice;
особливості здійснення процесів створення та редагування електронних підручників різних форматів;
особливості роботи зі стилями, таблицями, посиланнями, здійсненням імпорту;
специфіку налаштування властивостей електронного підручника;

вміти:

створювати та редагувати електронні підручники таких форматів, як chm, exe, rtf, html, pdf, вільний формат (на основі шаблонів);

вбудовувати аудіо та відео файли, зображення (png, jpeg, gif), flash, OLE-об'єкти;

працювати зі стилями, таблицями та посиланнями;

настроювати властивості електронного підручника;

озвучувати та настроювати властивості перегляду створених електронних підручників.

Лабораторне заняття № 6.

Розробка електронного мультимедійного видання навчального спрямування засобами програми Adobe Captivate

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійного видання навчального спрямування (на вільну тему) засобами програми електронного навчання Adobe Captivate.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

основні функціональні можливості Adobe Captivate;

основні етапи розробки електронного навчального видання;

специфіку настроювання слайдів (властивостей, дій);

види неінтерактивних та інтерактивних елементів;

особливості публікації проекту;

вміти:

оформлювати слайди в середовищі Adobe Captivate;

працювати з основними об'єктами програми Adobe Captivate для створення повнофункціонального навчального електронного мультимедійного видання;

використовувати в проекті не інтерактивні та інтерактивні елементи;

синхронізувати дані Microsoft PowerPoint та Adobe Captivate;

створювати слайд-шоу;

публікувати проекти в різних розширеннях.

Лабораторне заняття № 7.

Створення симуляції роботи програмного забезпечення, як елемента електронного мультимедійного навчального видання

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення симуляційного елемента мультимедійного навчального видання засобами програми Adobe Captivate.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

режими запису симуляції та їх різновиди;
специфіку настроювання параметрів запису симуляції;
особливості здійснення запису в рамках кожного з видів;
особливості публікації відео;

вміти:

записувати відео симуляції у різних режимах;
виконувати попереднє настроювання запису відео;
записувати відео симуляції у різних режимах;
публікувати відео симуляції у різних форматах.

Лабораторне заняття № 8.

Розробка інтерактивного комплексу для тестування як елемента електронного мультимедійного навчального видання

Мета заняття: одержання практичних навичок з організації процесу створення блоку для тестування рівня отриманих знань засобами програми електронного навчання Adobe Captivate.

Зміст: після виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

вимоги до створення тестів;
основні етапи створення тестів;
особливості попереднього настроювання тестів;
специфіку настроювання роботи різних видів питань;
особливості організації інтерактивної складової блоку для тестування;
особливості публікації тестів;

вміти:

створювати тести в середовищі Adobe Captivate;
виконувати попереднє настроювання тесту;
працювати з основними типами питань для створення тестів;
реалізовувати інтерактивні складову комплексу для тестування;
публікувати тести у різних форматах;

вмонтовувати тест у структуру мультимедійного навчального видання.

6. Самостійна робота студентів

Метою самостійної роботи є поглиблення знань, які було отримано на лекційних заняттях, та підтвердження і реалізація вмінь, що були сформовані на лабораторних заняттях. Така робота потребує від студентів інтенсивної самостійної роботи над спеціальною літературою, та програмним забезпеченням. Студентам потрібно ознайомитись з конкретними технологіями, призначеними для проектування та реалізації процесу створення мультимедійних інформаційних продуктів. Також рекомендується опрацьовувати аналітичні статті в журналах, що присвячені проблемам функціонування та розвитку комп'ютерних технологій і інформаційних систем у мультимедійній сфері.

Основні види самостійної роботи, які запропоновані студентам:

1. Вивчення лекційного матеріалу.
2. Робота з опрацювання та вивчення рекомендованої літератури.
3. Виконання завдань на ПК із використанням сучасного програмного забезпечення.
4. Вивчення основних термінів та понять за темами дисципліни.
5. Підготовка до лабораторних занять, дискусій, роботи в малих групах, вання.
6. Контрольна перевірка кожним студентом особистих знань за запитаннями для контролю.

Перелік питань для самостійного опрацювання подано в табл. 4

Таблиця 4

Перелік питань для самостійного опрацювання та вивчення рекомендованої літератури

Назва теми	Питання для самостійного опрацювання (за модулями та темами)	Рекомендована література
1	2	3
Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань		
Тема 1. Загальна характеристика електронних видань	Відмінності у функціонуванні електронних видавництв світу	[7; 30; 31; 38 – 40]
Тема 2. Вимоги до проекту-	Основні принципи створення	[1; 7; 10]

вання електронного видання	електронних видань	
	Мультимедійні словники: технологічні та функціональні особливості	[3; 4; 19; 42]

Закінчення табл. 4

1	2	3
Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	Мультимедійні видання по фольклору	[6; 7; 42]
	Електронні мультимедійні енциклопедії	[6; 7]
Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань		
Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	Електронні видання для перегляду на спеціалізованих пристроях	[7]
	QuickTime Virtual Reality презентації	[34; 43]
Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	Проблема електронного навчання у вищих навчальних закладах	[13; 17; 21 – 24, 32 – 34]
	Віртуальні та ситуаційні тренажери	[34]
Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	Інтерактивні ігри: види, типи, особливості розробки	[18]
	Інтерактивні 3D мультимедіа презентації	[20; 33 – 36]
	Віртуальні тури	[7]
	3D моделювання та 3D візуалізація художніх та музейних експозицій	[7; 8; 10]
	Електронні мультимедійні видання у сфері інтерактивного дизайну та візуалізації	[3; 7; 15; 18; 25]
Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	Функціональні можливості Adobe Digital Publishing Suite	[26; 32]
Тема 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування	Функціональні можливості Adobe eLearning Suite	[22]

7. Контрольні запитання для самодіагностики

Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань

Тема 1. Загальна характеристика електронних видань

1. Опишіть еволюційний розвиток сфери електронного видавництва. Наведіть специфіку діяльності лідерів електронного видавництва (Європа, Росія, Україна).

2. Визначіть змістовне навантаження основних понять сфери електронного видавництва.

3. Розкрийте змістовне навантаження кожної з категорій продукції (за сферами), що випускається мультимедійними видавництвами. Наведіть приклади до категорій.

4. У чому полягає відмінність понять "електронне видання" та "мультимедійне електронне видання"?

5. Які виділяють різновиди мультимедійних проєктів?

6. Який стандарт необхідно враховувати в процесі проєктування мультимедійних видань? Наведіть приклади елементів до кожної частини стандарту.

7. Охарактеризуйте кожен із типів електронних видань. У чому полягають їх відмінності? Коли доцільно розробляти кожен з типів (навести конкретні приклади).

8. У яких форматах можуть бути розповсюджені електронні мультимедійні видання? Коротко поясніть, за допомогою якого програмного забезпечення можуть бути отримані електронні видання даних форматів.

9. Наведіть переваги та недоліки електронних видань по відношенню до паперових (з позиції користувача).

10. Які категорії містить детальна класифікація електронних видань? Наведіть до кожної приклади.

11. Наведіть повну класифікацію електронних мультимедійних видань. Розкрийте зміст кожної з її категорій. Наведіть приклади до категорій.

Тема 2. Вимоги до проєктування електронного видання

1. Назвіть групи вимог, що висуваються до електронного видання.

2. Розкрийте зміст та обґрунтуйте важливість врахування технічних та технологічних вимог, що висуваються до електронного видання, в процесі його проєктування та безпосередньої прикладної розробки.

3. Розкрийте зміст та обґрунтуйте важливість врахування економічних та психологічних вимог, що висуваються до електронного видання, в процесі його проєктування та безпосередньої прикладної розробки.

3. Обґрунтуйте важливість врахування вимог до вмісту та структури, що висуваються до електронного видання, в процесі його проектування та безпосередньої прикладної розробки.

4. Наведіть та розкрийте зміст етапів процесу вибору програмного забезпечення при реалізації технологічних вимог до проектування.

5. Запропонуйте схему технологічного ланцюжка для створення проекту мультимедійного електронного каталогу продукції "Квіти".

6. Поясніть, як формується множина комбінацій сприйняття матеріалу видання з врахуванням психологічних вимог. Що при цьому необхідно враховувати?

7. Наведіть та розкрийте змістовне навантаження основних елементів вихідних вимог електронного видання.

8. Що включають у себе мінімальні системні вимоги? Наведіть приклад їх запису.

9. Розкрийте зміст та обґрунтуйте важливість врахування принципів повноти, наочності та регулювання в процесу проектування електронного видання. Наведіть приклади реалізації принципів у електронному мультимедійному виданні.

10. Розкрийте зміст та обґрунтуйте важливість врахування принципів інтегрованості, галуження та квантування в процесу проектування електронного видання. Наведіть приклади реалізації принципів у електронному мультимедійному виданні.

11. Розкрийте зміст та обґрунтуйте важливість врахування принципів адаптивності та комп'ютерної підтримки в процесу проектування електронного видання. Наведіть приклади реалізації принципів у електронному мультимедійному виданні.

Тема 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань

1. Наведіть попередні етапи, що повинен пройти розробник електронного видання. Розкрийте зміст даних етапів.

2. Що таке технічне завдання? Які складові повинно містити технічне завдання на проектування електронного видання?

3. Розкрийте змістовне навантаження функцій технічного завдання.

4. Наведіть приклад побудови структурної схеми електронного видання певного спрямування.

5. Що таке система специфікації на проект електронного видання? Наведіть приклад побудови системи специфікацій.

6. Наведіть приклад побудови технологічної схеми електронного видання певної спрямованості. Які фактори необхідно враховувати при виборі інструментальних засобів, що будуть використовуватися в рамках технологічної схеми?

7. Порівняйте технології розробки електронних видань. Які можна виділити загальні та специфічні елементи у кожній з технологій.

8. Наведіть схему типового процесу розробки електронних видань. Розкрийте змістовне навантаження кожного з її етапів.

9. Обґрунтуйте необхідність внесення певних змін у прийняту схему типового процесу розробки електронних видань.

Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань

Тема 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань

1. У чому полягає призначення HTML-компіляторів? Опишіть функціональні можливості типових програм компіляторів.

2. Охарактеризуйте інструментальні засоби, представлені "стопочно-картковим" виглядом (у чому полягають їх особливості?). Наведіть приклади даних продуктів. Чому їх відносять саме до даного типу?

3. Охарактеризуйте інструментальні засоби на основі піктограми та керування у часі (у чому полягають їх особливості?). Наведіть приклади даних продуктів. Чому їх відносять саме до даного типу?

4. У чому полягають відмінності програм-редакторів від інших категорій інструментальних засобів. Наведіть приклади програм-редакторів та на конкретному прикладі опишіть специфіку роботи програми-редактора в процесі створення електронного видання.

5. Опишіть особливості створення та перегляді електронних видань у вигляді цифрових електронних 2d та 3d фотоальбомів.

6. Наведіть функціональні можливості програми AutoPlay Media Studio та опишіть послідовність процесу створення мультимедійного електронного видання за допомогою даного програмного забезпечення.

7. На основі конкретних прикладів створення електронних видань здійсніть порівняння функціональних можливостей програмного забезпечення FlipAlbum та AutoPlay Media Studio.

8. Для чого призначені додатки спеціалізованого призначення? Наведіть приклади таких додатків.

9. Наведіть критерії оцінки електронних видань. Запропонуйте до кожної групи критеріїв приклади відповідності та невідповідності даним критеріям. Обґрунтуйте у чому полягають невідповідності та запропонуйте шляхи їх виправлення.

Тема 5. Технологія розробки електронних навчальних видань

1. Які існують підходи при створенні та використанні електронних засобів навчання? Розкрийте зміст кожного з підходів.

2. Для чого потрібні комп'ютерні тренажери? Наведіть приклади таких тренажерів та обґрунтуйте доцільність їх використання.

3. У чому полягає призначення електронного лабораторного практикуму? Наведіть приклади подібних практикумів.

4. Наведіть основні види електронних навчальних видань.

5. З яких етапів складається робота над електронним підручником? Охарактеризуйте кожен з етапів.

6. Що таке педагогічний сценарій? У чому полягає його призначення та з яких він складається компонентів?

7. Наведіть приклад (графічно) реалізації декількох навчальних тракторів в рамках одного електронного навчального видання.

8. Що таке технологічний сценарій? У чому полягає його призначення та з яких він складається компонентів?

9. Наведіть склад виконувачів типового електронного підручника.

10. Розкрийте призначення наступних підсистем електронного навчального видання: ядро та ілюстративний навчально-довідковий комплекс.

11. Розкрийте призначення наступних підсистем електронного навчального видання: комплекс віртуальних лабораторій та пошуковий комплекс.

12. Опишіть особливості створення та перегляду електронних видань засобами програмного забезпечення SunRav BookOffice. У яких форматах можливо створювати електронні видання?

13. На основі конкретних прикладів створення електронних видань здійсніть порівняння функціональних можливостей програмного забезпечення SunRav BookOffice та AutoPlay Media Studio. Обґрунтуйте доцільність застосування кожного із забезпечень для пропонованих прикладів.

Тема 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань

1. Наведіть та коротко охарактеризуйте найбільш популярні інструментальні засоби створення проектів електронного навчання.
2. Наведіть функціональні можливості програми Adobe Captivate та опишіть послідовність процесу створення мультимедійного видання.
3. Які виділяють категорії навчальних мультимедійних ресурсів?
4. Які особливості притаманні програмі Adobe Captivate?
5. Наведіть та охарактеризуйте усі способи створення нового проекту (за видами). У чому полягають відмінності даних способів?
6. Як відбувається процес редагування мультимедійного проекту у середовищі Adobe Captivate?
7. З якими типами слайдів підтримує роботу Adobe Captivate?
8. Для чого використовуються майстер-слайди? Наведіть приклади майстер-слайдів зі складовими елементами.
9. У чому полягає призначення часової шкали? Які вона містить елементи? Який елемент має власну шкалу?
10. Що таке слайдлет? Як відбувається робота зі слайдетом?
11. Які складові містяться у бібліотеці ресурсів проекту видання?
12. На основі конкретних прикладів створення електронних видань здійсніть порівняння функціональних можливостей програмного забезпечення Adobe Captivate та AutoPlay Media Studio. Обґрунтуйте доцільність застосування кожного із забезпечень для пропонованих прикладів.

Тема 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів

1. Наведіть, розкрийте призначення та особливості використання кожного з неінтерактивних елементів проекту, створеного за допомогою Adobe Captivate.
2. Наведіть, розкрийте призначення та особливості використання кожного з інтерактивних елементів проекту, створеного за допомогою Adobe Captivate.
3. Для чого потрібні віджети та як з ними працювати?
4. У яких режимах здійснюється запис з екрану комп'ютера? Порівняйте режими між собою та наведіть їх відмінності.
5. Які виділяють різновиди автоматичного режиму?
6. Наведіть приклади та обґрунтуйте, коли доцільно використовувати кожен з режимів запису, а у якому випадку вибір конкретного режиму є недоцільним.

6. Яким чином ведеться настроювання параметрів режимів запису?
7. Наведіть покрокову послідовність здійснення процесу запису нового проекту.
8. Як здійснюється запис додаткових слайдів до проекту?
9. Як опублікувати проект із записом? Які вихідні формати доцільно обирати для публікації подібного проекту?

Тема 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування

1. Опишіть специфіку створення електронних комплексів для тестування, призначених для монтування у електронні видання.
2. Яким чином ведеться настроювання параметрів тестів? Розкрийте зміст основних параметрів тесту.
3. Які виділяють формати для повідомлень?
4. Наведіть покрокову послідовність здійснення процесу створення тесту.
5. Які види питань можливо задавати засобами програми Adobe Captivate? У чому полягають відмінності між видами питань?
6. Яким чином ведеться настроювання параметрів тестового слайду? Розкрийте зміст основних параметрів тестового слайду.
7. Що таке пул питань та коли доцільно його використовувати?
8. Коли доцільно включати слайд із відповідями до тесту?
9. Яким чином ведеться публікація проекту з тестом?
10. Розкрийте відмінності публікації проекту з інтерактивним тестом в різних форматах (.swf, .exe та .mp4).

8. Індивідуально-консультативна робота

Індивідуально-консультативна робота здійснюється за графіком індивідуально-консультативної роботи у формі:

індивідуальних занять;
консультацій;
перевірки виконання індивідуальних завдань;
перевірки та захисту завдань, що винесені на поточний контроль, тощо.

Формами організації індивідуально-консультативної роботи є:

- а) за засвоєнням теоретичного матеріалу:
консультації індивідуальні (запитання – відповідь);

- групові (розгляд типових прикладів – ситуацій);
- б) за засвоєнням практичного матеріалу:
консультації індивідуальні і групові;
- в) для комплексної оцінки засвоєння програмного матеріалу:
індивідуальне здавання виконаних робіт.

9. Методики активізації процесу навчання

При викладанні навчальної дисципліни "Технології електронного видавництва" для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачено застосування таких навчальних технологій, як проблемні лекції, мозкові атаки, рольові ігри, презентації та командна робота (табл. 5).

Таблиця 5

Використання навчальних технологій для активізації процесу навчання

Методики активізації процесу навчання	Практичне застосування навчальних технологій
1	2
Проблемні лекції направлено на розвиток логічного мислення студентів, коло питань теми обмежується двома-трьома ключовими моментами, використовується досвід закордонних навчальних закладів з роздачею студентам під час лекцій друкованого матеріалу та виділенням головних висновків з питань, що розглядаються. При читанні лекцій студентам даються питання для самостійного розмірковування, на які лектор відповідає сам, не чекаючи відповідей студентів	Проблемна лекція з питання: "Зміст основних етапів процесу проектування" (за темою 3)
	Проблемна лекція з питання: "Критерії оцінки електронних видань" (за темою 4)
	Проблемна лекція з питання "Створення інтерактивних тестів в Adobe Captivate" (за темою 8)
Мозкові атаки – метод розв'язання невідкладних завдань, сутність якого полягає в тому, щоб висловити якомога більшу кількість ідей за дуже обмежений проміжок часу, обговорити і здійснити їх селекцію	Мозкова атака щодо реалізації структурної побудови та дизайну мультимедійної електронної книги для певної цільової аудиторії (лабораторне заняття № 4)

<p>Рольові ігри – форма активізації студентів, за якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації, або прийняття управлінських рішень у ролі безпосередніх учасників подій, за правилами, які вже розроблено або виробляються самими учасниками; реалізується через самостійне вирішення студентами поставленої проблеми</p>	<p>Рольова гра "Розробник-Користувач", зміст якої полягає у формуванні вимог до змістовного наповнення, структурної побудови та особливостей подання інформації в електронному навчальному виданні конкретної предметної області (лабораторне заняття № 6)</p>
---	--

Закінчення табл. 5

1	2
<p>Презентації – виступи перед аудиторією, що використовуються для представлення певних досягнень, результатів роботи групи, звіту про виконання індивідуальних завдань</p>	<p>Демонстрація студентами результатів створення електронної презентації рекламного характеру (лабораторне заняття № 2)</p>
<p>Робота в команді (в малих групах) дає змогу структурувати практичні заняття за формою і змістом, створює можливості для участі кожного студента в роботі за темою заняття, забезпечує формування особистісних якостей та досвіду професійного і соціального спілкування</p>	<p>Робота в малих групах, сформованих за результатами самостійного поділу студентів на розробників та користувачів електронних навчальних видань (для виконання лабораторної роботи № 6 студенти розбиваються на підгрупи та спільно займаються формуванням вимог для проектування структури видання та затвердження переліку елементів керування та представлення інформаційної складової проекту)</p>

10. Система поточного та підсумкового контролю знань студентів

Система оцінювання знань, вмінь та навичок студентів враховує види занять, які згідно з програмою навчальної дисципліни передбачають лекційні та лабораторні заняття, а також самостійну роботу.

Контрольні заходи включають поточний і підсумковий контроль.

Максимальна рейтингова оцінка за вивчення дисципліни протягом семестру під час проведення лекційних та лабораторних занять оцінюється сумою набраних балів і становить 100 балів.

Для оцінки роботи студентів протягом семестру підсумкова рейтингова оцінка розраховується як сума оцінок за різні види занять та контрольні заходи:

1) поточна робота студента (максимум – 68 балів):

а) присутність на лекції (всього 17 лекцій) – 8,5 балів;

б) виконання та здача (захист) звітів по лабораторним роботам (всього 8 занять) – 54 бали;

в) виконання завдання на самостійну роботу (кількість завдань визначає викладач): есе за завданням самостійної роботи – 5,5 балів;

2) контрольні роботи у формі колоквіумів (максимум 32 балів):

а) колоквіум 1 (виконання контрольної роботи № 1) – 12 балів;

б) колоквіум 2 (виконання контрольної роботи № 2) – 10 балів;

в) колоквіум 3 (виконання контрольної роботи № 3) – 10 балів.

Поточний контроль роботи студентів на лабораторних заняттях здійснюється у формі індивідуального опитування за звітами по лабораторним роботам, що передбачає ґрунтовні, розгорнуті відповіді студентів на питання, що відносяться до матеріалу лабораторної роботи. Питання індивідуального опитування стимулюють студентів логічно мислити, порівнювати, аналізувати, доводити, підбирати переконливі приклади, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити обґрунтовані висновки.

Оцінювання знань студента під час лабораторних занять має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання конкретної роботи. Об'єктами поточного контролю є:

а) систематичність, активність та результативність роботи протягом семестру над вивченням програмного матеріалу дисципліни; відвідування занять;

б) виконання завдань для самостійного опрацювання.

Оцінювання проводиться за такими критеріями:

1. Розуміння, ступінь засвоєння теорії та методології проблем, що розглядаються.

2. Ступінь засвоєння фактичного матеріалу навчальної дисципліни.

3. Ознайомлення з рекомендованою літературою з питань, що розглядаються.

4. Вміння поєднувати теорію з практикою у розгляді практичних ситуацій, розв'язанні задач, проведенні розрахунків, у виконанні завдань, що винесені для самостійного опрацювання, та завдань, що винесені на розгляд в аудиторії.

5. Логіка, структура, стиль викладу матеріалу в письмових звітах і під час виступів в аудиторії, вміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки.

Максимальна оцінка ставиться за умови відповідності рівня виконаних студентом завдань всім п'ятьом зазначеним критеріям. Відсутність тієї або іншої складової знижує оцінку на відповідну кількість балів.

Під час оцінювання лабораторних робіт увага також приділяється якості, самостійності та своєчасності здачі виконаних завдань викладачу (згідно з графіком навчального процесу). Якщо якась із вимог не буде виконана, то на розсуд викладача оцінка буде знижена.

Поточний контроль роботи студентів у рамках самостійної роботи здійснюється у формі есе, надаючи можливість систематизувати знання студентів та виразити індивідуальні враження, міркування по конкретному питанню або проблемі.

Поточний контроль роботи студентів на контрольних роботах у формі колоквіума здійснюється на основі тестування, що надає можливість при незначних витратах аудиторного часу перевірити усіх студентів. Тестові завдання охоплюють провідні теми, які вивчаються в межах навчальної дисципліни.

Формат тестових завдань поділяється на:

завдання закритої форми із запропонованими відповідями, з яких вибирають одну правильну;

завдання відкритої форми з вільно конструйованими відповідями.

Тестові завдання розрізняються за принципом побудови відповіді.

Альтернативні тестові завдання передбачають наявність двох варіантів відповіді типу "так-ні"; "правильно - неправильно" тощо. Їх використовують для перевірки правильності вибору або прийняття рішення в згорнутій формі.

Тестові завдання *на відновлення відповідності частин* становлять модифікацію тестових завдань з множинним вибором і подаються у

вигляді двох або більше колонок слів, фраз, графічних зображень, цифрових або літерних позначень тощо.

Тестові завдання *на порівняння і протиставлення* (на аналіз взаємозв'язку) рекомендуються для перевірки вмінь виявляти розпізнавальні ознаки різних явищ, ситуацій тощо.

Тестові завдання з *множинними відповідями* "правильно-неправильно" передбачають, що відповіді або рішення можуть бути тільки правильними або неправильними. За ними тестується глибина знань, розуміння різних аспектів явищ, процесів тощо.

Тестові завдання *на визначення причинної залежності* використовуються за необхідністю перевірки розуміння певної причинної залежності між двома явищами. Спочатку необхідно визначити, правильне чи неправильне кожне з двох тверджень окремо, а лише потім, якщо обидва правильні, визначити, правильна або неправильна причинна залежність між ними.

Тестові завдання *на відтворення правильної послідовності*, які потребують переструктурування даних або елементів будь-якої комбінації, використовуються в разі тестування вмінь та знань правильної послідовності дій (нормативної діяльності), алгоритмів діяльності, технологічних прийомів тощо, а також знань загальноприйнятих формулювань визначень, правил, законів, фрагментів нормативних документів тощо.

Тестові завдання *відкритого типу* передбачають вільні відповіді. Вони є завданнями без запропонованих варіантів відповідей і використовуються для виявлення знань термінів, визначень, понять тощо.

Тестові завдання для поточного контролю обираються за відповідними темами із загального переліку.

Тестове завдання містить запитання одиничного і множинного вибору щодо перевірки знань основних категорій навчальної дисципліни.

Для оцінювання рівня відповідей студентів на тестові завдання біля кожного запитання ставиться відповідний бал. Типова структура поточної контрольної роботи у формі тестування наведена далі.

**Типова структура колоквиуму з навчальної дисципліни
"Технології електронного видавництва"**

Тестові завдання (20 завдань різного типу та рівня складності) – 12 балів

Примітка: – одиничний вибір, – множинний вибір.

1. Перші електронні видавництва у світі з'явилися у: (кіл_бал. = 0,25)

- 1980-х р.;
- 1990-х р.;
- 2000-х р..

2. Електронне видавництво – це: (кіл_бал. = 0,5)

- комплексна система, призначена для підготовки та створення засобів освіти, науки та культури;
- програмна система, призначена для підготовки, видання та реалізації друкованих творів;
- комплексна система, призначена для створення та тиражування друкованих видань сфер освіти науки та культури.

3. Електронне видання – це: (кіл_бал. = 0,5)

- електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості й призначений для розповсюдження в незмінному вигляді;
- електронний документ, який підготовлений для проходження редакційно-видавничого опрацювання, має вихідні відомості й призначений для розповсюдження в незмінному вигляді;
- електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має випускні відомості й призначений для розповсюдження після здійснення комп'ютерного опрацювання.

4. Які існують типи електронних видань: (кіл_бал. = 1,5)

- освітні;
- текстові;
- образотворчі;
- аудіовізуальні;
- звукові;
- програмні продукти;
- мультимедіа?

5. Які канали сприйняття підтримують мультимедійні видання: (кіл_бал. = 1)

- відеообразотворчий;
- аудіоmuzичний;

- образотворчо-динамічний;
- інтерактивно-ментальний;
- ментально-кінестетичний?

6. До яких категорій належать продукти, що випускаються електронними мультимедійними видавництвами: (кіл_бал. = 1)

- освіта;
- спілкування;
- розваги;
- корпоративні комунікації;
- програмні продукти;
- довідкові матеріали;
- інтерактивний дизайн та візуалізація?

7. Мультимедіа можна використовувати в будь-яких випадках, коли є триада: (кіл_бал. = 0,5)

- інтерфейс + користувач + електронна інформація будь-якого типу;
- інтерфейс + комутаційний канал + електронна інформація будь-якого типу;
- спілкування + комутаційний канал + користувач;
- інтерфейс + користувач + розробник.

8. При наявності аудіосупроводження запам'ятовуваність інформації складає: (кіл_бал. = 0,25)

- 10 %;
- 20 %;
- 30 %.

9. Мультимедіа дозволяє: (кіл_бал. = 1,5)

- поліпшувати комп'ютерні інтерфейси;
- привертати та утримувати увагу;
- підтримувати інтерес до інформаційної роботи;
- збільшувати запам'ятовуваність інформації;
- підтримувати базу даних, що обслуговує усіх користувачів.

10. При використанні інтерактивної взаємодії, що посилює зворотній зв'язок з користувачем, запам'ятовуваність інформації складає: (кіл_бал. = 0,25)

- до 40 %;
- до 50 %;
- до 60 %;

до 70 %.

11. Які елементи відносяться до візуального ряду: (кіл_бал. = 1)

- статистичні реалістичні зображення (фотографії);
- статистичні нереалістичні зображення (фотографії);
- текстові документи;
- динамічні реалістичні зображення (відео);
- синтезовані зображення (графіка та анімація);
- симультивні зображення (графіка та анімація).

12. Які формати не є форматами електронних видань: (кіл_бал. = 0,5)

- chm;
- swm;
- fb2;
- opf;
- orc?

13. Головною проблемою при використанні аудіоряду є: (кіл_бал. = 0,25)

- інформаційна місткість аудіоряду;
- якість аудіоряду;
- тривалість аудіоряду.

14. Електронне видання, яке містить переважно електронні образи об'єктів, подані в формі, сприйнятій для перегляду і друкованого відтворення, але не для посимвольного оброблення має назву: (кіл_бал. = 0,5)

- текстове;
- образотворче;
- аудіовізуальне;
- програмний продукт.

15. Електронне видання, в якому рівнозначно та взаємопов'язано за допомогою відповідних програмних засобів існує текстова, звукова, графічна та інша інформація, має назву: (кіл_бал. = 0,25)

- мультимедійне;
- образотворче;
- програмний продукт.

16. Мультимедійний продукт, в якому кінцевий користувач може керувати тим, які елементи з'являються на екрані і в який саме момент це відбувається має назву: (кіл_бал. = 0,25)

- лінійний мультимедійний продукт;
- інтерактивний мультимедійний засіб;
- нелінійний мультимедійний продукт;

17. Мультимедійні проекти бувають: (кіл_бал. = 0,5)

- лінійні;
- нелінійні;
- гібритні;
- лінійногібритні;
- нелінійногібритні.

18. За універсальністю електронні видання поділяються на: (кіл_бал. = 0,5)

- складні;
- прості;
- незалежні від платформи;
- залежні від платформи.

19. За цільовим призначенням електронні видання поділяються на: (кіл_бал. = 0,5)

- навчальні електронні видання;
- довідкові електронні видання;
- агітаційні електронні видання;
- інформаційно-рекламні електронні видання.

20. Електронне видання, що виходить протягом часу, тривалість якого заздалегідь не встановлена, як правило, нумерованими та (або) датованими випусками (томами), що мають однаковий заголовок називається: (кол_бал. = 0,5)

- неперіодичне електронне видання;
- серійне електронне видання;
- періодичне електронне видання;
- продовжуване електронне видання;
- оновлюване електронне видання.

Далі наведено "Технологічну карту накопичувальних рейтингових балів" (табл. 6), "Розподіл балів, які отримують студенти, за навчальними темами" (табл. 7) та "Розподіл балів, які отримують студенти, за навчальними тижнями" (табл. 8) за навчальною дисципліною.

Таблиця 6

Технологічна карта накопичувальних рейтингових балів

ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА накопичувальних рейтингових балів

з навчальної дисципліни

"Технології електронного видавництва"

для студентів факультету: Економічної інформатики	2013/2014 навчальний рік	7 семестр
напряму підготовки: 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа"	Загальний обсяг годин	
4 курсу групи: 6.04.64.10.01	за робочим навчальним планом: 144	
	Форма підсумкового контролю: Залік	
Лектори: к.е.н., доц. Бондар І.О.		
Викладач: к.е.н., доц. Бондар І.О.		

Форми навчання	Навчальні тижні																	Сесія 18-20	Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

Загальне учбове навантаження студента, години на тиждень

Аудиторні години	Лекції	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		34
	Практичні заняття																			
	Лабораторні заняття	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		34
	Поточні консультації *	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к	к		
	Екзамен																			
Аудиторні години		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		68
СРС	Вивчення теоретичного матеріалу	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		34
	Виконання лабораторних завдань	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2			42
	Підготовка до екзамену																			
Самостійна робота		4	4	4	6	4	4	6	4	4	4	6	4	4	4	6	4		76	
Загальний обсяг годин		8	8	8	10	8	8	10	8	8	8	10	8	8	8	10	8		144	

Графік оцінювання, балів на тиждень

Методи контролю	Лекції	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		8,5		
	Практичні заняття																				
	Лабораторні заняття		4		6			8		8		8		8		6		6		54	
	Есе															5,5				5,5	
	Поточні КР																				
	Колоквіуми					12						10						10		32	
ВСЬОГО балів на тиждень		0,5	4,5	0,5	6,5	13	0,5	8,5	0,5	8,5	0,5	19	0,5	8,5	0,5	6,5	6	17		100	
НАКОПИЧЕННЯ балів		0,5	5	5,5	12	25	25	34	34	43	43	62	62	71	71	78	84	100	100		100

Затверджено на засіданні кафедри " " _____ 201__ р. Протокол № _____

Завідувач кафедри _____ О.І. Пушкар

* поточні консультації проводяться викладачем за графіком, для студента години на консультації відводяться за рахунок самостійної роботи

Таблиця 7

Розподіл балів, які отримують студенти, за навчальними темами

Назва теми	лекції	лабораторні роботи	Есе	Колоквіуми	Σ
Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань					
ТЕМА 1. Загальна характеристика електронних видань	1	4			5
ТЕМА 2. Вимоги до проектування електронного видання	1	6			7
ТЕМА 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	1,5	8		12	21,5
Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань					
ТЕМА 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	1	8			9
ТЕМА 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	1	8		10	19
ТЕМА 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	1	8			9
ТЕМА 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	1	6			7
ТЕМА 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування	1	6	5,5	10	22,5
Σ	8,5	54	5,5	32	100

Таблиця 8

Розподіл балів, які отримують студенти, за навчальними тижнями

	Назва теми	тиждень	лекції	лабораторні роботи	есе	колоквиуми	Σ
Змістовний модуль 1. Теоретичні основи розробки електронних видань	ТЕМА 1. Загальна характеристика електронних видань	1	0,5				0,5
	ТЕМА 1. Загальна характеристика електронних видань	2	0,5	4			4,5
	ТЕМА 2. Вимоги до проектування електронного видання	3	0,5				0,5
	ТЕМА 2. Вимоги до проектування електронного видання	4	0,5	6			6,5
	ТЕМА 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	5	0,5			12	12,5
	ТЕМА 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	6	0,5				0,5
	ТЕМА 3. Особливості проектування технології розробки електронних видань	7	0,5	8			8,5
Змістовний модуль 2. Засоби реалізації проектів електронних мультимедійних видань	ТЕМА 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	8	0,5				0,5
	ТЕМА 4. Інструментальні засоби розробки електронних видань	9	0,5	8			8,5
	ТЕМА 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	10	0,5				0,5
	ТЕМА 5. Технологія розробки електронних навчальних видань	11	0,5	8		10	18,5
	ТЕМА 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	12	0,5				0,5
	ТЕМА 6. Технологічні особливості створення інтерактивних навчальних видань	13	0,5	8			8,5
	ТЕМА 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	14	0,5				0,5
	ТЕМА 7. Особливості використання об'єктів інтерактивних проектів	15	0,5	6			6,5
	ТЕМА 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування	16	0,5		5,5		6
	ТЕМА 8. Створення інтерактивних комплексів для тестування	17	0,5	6		10	16,5
Σ			8,5	54	5,5	32	100

Підсумкова оцінка з дисципліни складається як сума набраних балів за всі види навчальної діяльності.

Підсумкова оцінка з дисципліни згідно з методикою переведення показників успішності знань студентів Університету в систему оцінювання за шкалою ECTS конвертується в підсумкову оцінку за шкалою ECTS (табл. 9).

Таблиця 9

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

11. Рекомендована література

11.1. Основна

1. Бондар І. О. Методика вибору елементів програмного комплексу для створення й обробки мультимедійного видання / І. О. Бондар, О. І. Хорошевський // Квалілогія книги. – Львів : Львівська академія друкарства. – 2010. – Випуск № 1(17). – С. 4–12.

2. Бондарь И. А. Мультимедийный дидактический комплекс по обучению информатике школьников с нарушением слуха / И. А. Бондарь // Problems of modern pedagogics in the context of international educational standards development: Material digest of the XL International Research and Practice Conference and I stage of the Championship in Pedagogical sciences. (London, January 31-February 05? 2013) / International Academy of Science and Higher Education. – London : IASH E, 2013. – Pp. 131–133.

3. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / Т. Воган ; пер. с англ. М. И. Талачевой. – М. : НТ "Пресс", 2006. – 520 с.

4. ГОСТ 7.83—2001 "Электронные издания : Основные виды и выходные сведения" // Основные стандарты по издательскому делу : сб. / сост. А. А. Джиго, С. Ю. Калинин. – М. : Университетская книга, 2009. – С. 201–216.

5. ДСТУ 7157:2010. Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. – К. : Держспоживстандарт України, 2010. – 17 с.

6. Современные компьютерные технологии в дистанционном обучении : научное издание / под ред. А. И. Пушкаря. – Х. : Изд. ХНЭУ, 2004. – 396 с.

7. Сучасні технології електронних мультимедійних видань: монографія / під ред. О. І. Пушкаря. – Х. : ІНЖЕК, 2012. – 424 с.

8. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа / Н. Чепмен, Дж. Чепмен ; пер. с англ. – М. : Изд. "ВИЛЬЯМС". – 2006. – 624 с.

11.2. Додаткова

9. Кнабе Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа / Г. А. Кнабе. – М. : Издательский дом "Вильямс", 2006. – 736 с.

10. Сеньківський В. М. Автоматизоване проектування книжкових видань : монографія / В. М. Сеньківський, Р. О. Козак. – Львів : Українська академія друкарств, 2008. – 200 с.

11. Смирнова И. Е. Начала Web-дизайна / И. Е. Смирнова. – СПб. : "БХВ-Петербург", 2003. – 256 с.

11.3. Ресурси мережі Інтернет

12. Введення в Auto Run Pro Enterprise 12 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://gizmod.ru/2007/05/15/autorun_pro_enterprise_12-avtozagruzka_dlja_diskov.

13. Видеодемонстрация возможностей SunRav TestOfficePro по программам Tester, tMaker, tAdmin [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.sunrav.ru/video-testofficepro.html>.

14. Видеоуроки [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.indigorose.com/products/autoplay-media-studio/video-tutorials>

15. Видеоуроки 3D-Album Commercial Suite [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.futajik.ru/forum/index.php?showtopic=14097>.

16. Вопросы и ответы по AutoPlay Media Studio [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.indigorose.com/products/autoplay-media-studio/frequently-asked-questions>.

17. Загрузка демоверсии программы [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.indigorose.com/products/autoplay-media-studio/free-trial-download/>.

18. Многосоставные программные продукты [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://interactive-st.jimdo.com>.

19. Навчальні та наукові матеріали, новини, посилання щодо використання комп'ютерних мережевих технологій, зокрема, електронних видань [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.computerlibrary.info>.

20. Обзор AutoPlay Media Studio (часть 1). Программа для создания меню диска [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://aleksius.com/articles-2/miscellaneous/65-review-autoplay-media-studio-part-1>.

21. Олег Буйлов. Электронное обучение в российских условиях. SunRav BookOffice (от 31.07.2012г.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.softkey.info/reviews/review12550.php>.

22. Опис пакета для створення навчальних матеріалів Adobe eLearning Suite [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.capture.ru/news1/news_2175.html.

23. Опис пакета SunRav BookOffice, призначеного для створення електронних книг навчального характеру [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.sunrav.ru/bookoffice.html>.

24. Опис пакета SunRav TestOfficePro, призначеного для створення тестів та обробки результатів тестування [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.sunrav.ru/bookoffice.html>.

25. Опис програмного забезпечення Aurora 3D Presentation 2012 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.presentation-3d.com/downloads.html>.

26. Пакет для цифровой издательской деятельности Adobe Digital Publishing Suite [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://expert.com.ua/58015-adobe-digital-publishing-suite>.

27. Полная база описания форматов файлов [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.filetypes.ru>.

28. Портал софта. Adobe выпустила Captivate 6 с поддержкой HTML5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://warez-news.ru/13209-Adobe-vipustila--Captivate--s-podderzhkoj-HTML.html>.

29. Примеры проектов 3D-Album Commercial Suite [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.futajik.ru/forum/index.php?showtopic=11407&hl=3D-Album>.

30. Проект "Электронные книги и диски издательства "Ранок" [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://e-ranok.com.ua>.

31. Сайт дочернего предприятия берлинского электронного издательства Directmedia Publishing GmbH (электронное издательство "DirectMedia"). – Режим доступа : <http://www.directmedia.ru>.

32. Сайт з описом програмного забезпечення Adobe Digital Publishing Suite. – Режим доступу : <http://www.adobe.com/ua/products/digital-publishing-suite-pro.html>.

33. Сайт з описом програмного забезпечення Adobe Captivate 6. – Режим доступу : <http://www.adobe.com/ua/products/captivate.html>.

34. Сайт информационных технологий: средства разработки мультимедиа. – Режим доступа : <http://www.inftech.webservis.ru/it/multimedia/ar10.htm>.

35. Сайт програми FlipAlbum (создание цифрових фотоальбомов). – Режим доступа : <http://www.flipalbum.com>.
36. Сайт социального сервиса для построения презентаций. – Режим доступа : <http://prezi.com>.
37. Сайт фирмы-разработчика программ FlipAlbum и FlipPublisher. – Режим доступа : <http://support.ebooksys.com>.
38. Сайт электронного издательства "Коминфо". – Режим доступа : <http://www.cominf.ru>.
39. Сайт электронного издательства "Ноосфера". – Режим доступа : <http://noosphere.org.ua/index.php?subj=publishing>.
40. Сайт электронного издательства "Равновесие". – Режим доступа : <http://www.ravnovesie.com>.
41. Справочные системы (на английском языке) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.indigoroze.com/products/autoplay-media-studio/online-users-guide>.
42. Средства разработки мультимедиа-приложений [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.kv.by/index1998461101.htm>.
43. Средства разработки мультимедийных приложений [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://rudocs.exdat.com/docs/index-46498.html?page=24>.
44. Шаблоны в Prezi [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://mainprezi.blogspot.com/2011/09/prezi.html>.
45. Шаблоны, кнопки, примеры, плагины, скрипты и многое другое для AutoPlay Media Studio [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.autoplaymediastudio.com>.

Зміст

Вступ	3
1. Кваліфікаційні вимоги до студентів	4
2. Тематичний план навчальної дисципліни	9
3. Зміст навчальної дисципліни за модулями та темами	10
4. Плани лекцій	13
5. Плани лабораторних занять	15
6. Самостійна робота студентів	23
7. Контрольні запитання для самодіагностики	24
8. Індивідуально-консультативна робота	30
9. Методики активізації процесу навчання	31
10. Система поточного та підсумкового контролю знань студентів	32
11. Рекомендована література	44
11.1. Основна	44
11.2. Додаткова	45
11.3. Ресурси мережі Інтернет	45

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

**Робоча програма
навчальної дисципліни
"ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАВНИЦТВА"
для студентів напряму підготовки
6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа"
всіх форм навчання**

Укладач **Бондар** Ірина Олександрівна

Відповідальний за випуск **Пушкар** О. І.

Редактор **Бутенко** В. О.

Коректор **Бутенко** В. О.

План 2014 р. Поз. № 147 ЕВ. Обсяг 49 стор.

Видавець і виготівник – видавництво ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61166, м. Харків, пр. Леніна, 9а

*Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів видавничої справи
Дк № 481 від 13.06.2001 р.*

