

Чухланцева А.К., Сардак Л.В.

ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ И ОТБОРА ВИЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТА ПО ИСТОРИИ ИСКУССТВ

Аннотация

В статье приводится анализ работ, посвященных вопросам формирования образовательного контента, представлены и описаны принципы отбора визуального образовательного контента. Проводится классификация визуальных объектов и их характеристика. Иллюстрируется процесс отбора визуального контента на примере дисциплины «История искусств». Представлены примеры визуального контента, основанные на основных темах истории искусств. Делается вывод о том, что визуальный контент вне зависимости от изучаемой дисциплины, необходимо уметь правильно подбирать и эффективно использовать в учебном процессе.

Ключевые слова: визуальный контент, наглядность, история искусств, учебный процесс, образовательный контент, методика преподавания искусства.

A.K. Chuhlantseva, L.V. Sardak

PRINCIPLES OF FORMATION AND SELECTION OF VISUAL CONTENT IN ART HISTORY

Abstract

The article provides an analysis of works on the formation of educational content, presents and describes the principles of selection of visual educational content. The classification of visual objects and their characteristics. The process of visual content selection is illustrated by the example of the discipline "History of arts". Examples of visual content based on the main themes of art history are presented. It is concluded that visual content, regardless of the discipline, must be able to choose and effectively use in the educational process.

Keywords: visual content, visualization, art history, educational process, educational content, methods of teaching art.

Благодаря средствам информационных технологий, представленных в настоящее время во многих учебных заведениях, у нас есть возможность использовать их в педагогической деятельности не только как представление учебного материала, находясь в рамках рабочей программы, но и вносить качественно новые дидактические дополняющие материалы, тем самым увеличивая уровень наглядности и повышая интерес у учащихся к предмету.

«Визуализация является неотъемлемой частью жизни человека, ведь примерно 80% информации мы получаем посредством зрения. Однако с каждым годом объем информации возрастает и если в 80-х годах человек получал ежедневно информации в объеме 40 газет, то на сегодняшний день каждые сутки человек получает такое количество информации, которое можно уместить в 180 печатных изданий» [5]. Стоит также отметить, что визуальный контент сейчас актуален как никогда. Пребывая в социальных медиа, человек сталкивается с множеством информации, которая представлена в графическом виде. Исходя из результатов опроса Software Advice and Adobe, можно сделать вывод о том, что пользователи считают более важным изображения в

том или ином источнике [1].

Бесчисленное множество визуального контента в сети Интернет, является либо недостаточно качественным для использования на уроках, либо поиск и дальнейший самостоятельный отбор изображений занимает достаточно много времени. Для этого предлагается определить принципы формирования и отбора визуального контента.

В статье «Об одном методе классификации визуальных моделей» [4] подробно описывается на какие вопросы необходимо ответить, для того чтобы успешно выбрать метод визуализации, после чего авторы представляют плавный переход от этих вопросов к распределению визуальных языков моделирования по типам знаний. Однако к визуальным языкам в статье относятся в основном такие категории изображений, которые несут в себе содержательную часть в виде проанализированной информации, а именно: графики, диаграммы, интеллект-карты и другие. Отсюда следует, что применить данную методику к нашему предмету достаточно сложно, а если и возможно, то только частично, так как объекты, изучаемые в рамках предмета «История искусств» несут в себе несколько другие характеристики и применить данную схему разделения по визуальным языкам уже не получится.

К визуальному контенту относятся не только диаграммы, карты, блок-схемы, но и большое количество групп изображений или видео материалов, поэтому в первую очередь необходимо определить, какие объекты будут рассматриваться. Ниже представлено несколько классификаций визуального контента и примеры объектов, относящихся к выделенным группам.

Таблица 1

Классификация и примеры электронных объектов визуального контента

Статические	Динамические	2D	3D
Фотография 	Фотография 	Фотография 	Фотография 
Инфографика 	Инфографика 	Инфографика 	Инфографика 
Иллюстрация 	Иллюстрация 	Иллюстрация 	Иллюстрация 

Статические	Динамические	2D	3D
Схема 	Схема 	Схема 	Схема 
План 	План 	План 	План 
Чертеж 	Чертеж 	Чертеж 	Чертеж 
Презентация 	Презентация 	Презентация 	Презентация 
Диаграмма 	Диаграмма 	Диаграмма 	Диаграмма 
Блок-схема 	Блок-схема 	Блок-схема 	Видеофильм 
Граф 	Граф 	Граф 	3D модель 
Репродукция 	Видеофильм 	Видеофильм 	3D панорама 

Статические	Динамические	2D	3D
3D модель 	3D модель 	Репродукция 	
3D панорама 	3D панорама 		

Таким образом можно распределить визуальный контент по группам в рамках двух классификаций, а именно:

1. *Классификация по технологии визуального контента.*

- Статические. К этой группе относятся те объекты, которые представляют собой статичное изображение.
- Динамические. Объекты, которые имеют свойство изменяться в соответствии с линией времени являются динамическими.

Если со статическими и динамическими объектами все довольно просто и интуитивно понятно, то с объектами, изображаемыми в разных плоскостях дело обстоит чуть сложнее. Так, в статье «О визуализации информации» [7], указывается целых семь типов представления информации по методам представления информации. Автор описывает различные программные интерфейсы, разделяя информацию на отдельные подкатегории, однако если эти же объекты рассматривать с точки зрения отображения информации, то типов уже будет всего два.

2. *Классификация по виду отображения визуального контента.*

- 2D. Объекты этой группы являются изображениями, расположенными в одной плоскости, в связи с чем у нас нет возможности посмотреть этот объект под «другим углом».
- 3D. Визуальный объект, представляющий собой некую 3D модель будет относиться к данной группе.

Работа О. В. Ющенко и М. Р. Тимофеевой [12] подробно описывает процесс создания художественного образа в дизайне одежды и основные его этапы. Проведя параллель между графическим образом и визуальным контентом, можно отметить похожие черты, ведь по мнению авторов графический образ является сообщением, которое должно быть понятным, привлекающим, запоминающимся и не должен вызывать отрицательных эмоций. После изучения материалов становится понятно, что существует некая общая схема, которой придерживаются для создания визуального контента, но конкретных принципов при этом не дается. Основываясь на информации в различных источниках [3; 8; 10], определим основные этапы формирования визуального контента:

1. Возникновение необходимости визуализировать какой-либо материал.

2. Поиск идеи и определение средств для отображения контента.
3. Анализ существующих средств и выбор оптимального варианта для отображения материала.
4. Создание визуального контента, отвечающего принципам его формирования.

Таблица 2

Принципы формирования визуального контента

Принцип	Описание
Соответствие	Подбор правильного типа визуализации.
Достоверность	Результат не должен искажать информацию.
Качество	Хорошее или отличное качество используемых объектов.
Полнота	Присутствие сравнения данных или уточняющего материала.
Закономерность	Соблюдение логики изложения материала.
Доступность	Простота восприятия информации.
Оптимальность	Избежание перегрузки большим количеством информации.

1. *Соответствие.* Опираясь на классификацию объектов, составляющих визуальный контент, необходимо выяснить какие объекты будет лучше использовать в том или ином материале.

2. *Достоверность.* Выбор таких объектов как диаграммы или графики влечет за собой трудности в правильности изображаемых на них данных. Принцип достоверности будет полностью соблюдаться в случае если искажения информации при визуализации не произойдет.

3. *Качество.* Какая визуализация бы не создавалась, не стоит забывать о качестве включаемых в неё объектов. Если объект не планируется показывать в более детализированном варианте, то и добиваться высокого уровня детализации бессмысленно [10].

4. *Полнота.* Для привлечения внимания учащихся имеет большое значение сравнение визуальной информации, либо дополнение простых изображений небольшими фактами или историями.

5. *Закономерность.* Логика повествования, общая структура информации существует практически везде в нашей жизни и визуальный контент не исключение. При создании материала следует четко следовать содержанию выбранной темы.

6. *Доступность.* Основной задачей визуализации является наглядность и простота восприятия информации. Данный принцип объясняет: лучше если подобранный материал будет составлен максимально информативно и просто для более быстрого схватывания информации и ее запоминания посредством визуализации.

7. *Оптимальность.* Важно помнить, что красота изображения и общий стиль визуального контента не должны нагружать создаваемый материал, так же, как и огромное количество текстовой информации.

Ознакомившись с другими работами [6; 11], содержащими экспериментально доказанные вопросы, связанные с актуальностью подбираемого материала и его формата, можно сделать вывод о том, что графическое представление напрямую зависит от темы, которую мы задаем изначально, также при

подборе материала стоит обращать внимание на объем файлов. Учитывая эти и другие аспекты, был составлен следующий список принципов отбора электронного визуального контента.

Таблица 2

Принципы отбора электронного визуального контента

Принцип	Описание
Научность	Соответствие объекта определенной теме изучаемой дисциплины.
Качество	Приемлемое разрешение изображения для демонстрации.
Полнота	Общая информация об объекте.
Оптимизация	Оптимальный объем файла объекта для демонстрации.
Эргономичность	Эффективное использование объекта в учебном процессе.

1. *Научность.* Выбор визуального контента напрямую зависит от первоначального определения объекта и от темы дисциплины для которой он подбирается. Принцип научности будет удовлетворен, если выбранный объект освещает заданную тематику. Благодаря структуре рабочих программ учебных дисциплин не сложно будет определить тип визуального контента и в соответствии с темой занятия подобрать нужный наглядный материал, соответствующий современному уровню развития науки.

2. *Качество.* Многие учебные дисциплины требуют более детального изучения некоторых объектов. Поэтому необходимо, чтобы исходный файл, который планируется представлять имел хорошее качество. При подборе материала этот принцип также следует учитывать.

3. *Полнота.* Немаловажным фактором в подборе наглядных материалов в учебном процессе является развернутость описательной составляющей выбранного для показа объекта. Визуальный контент в искусстве имеет как правило несколько характеристик: автор, название, год создания и материалы, при помощи которых создано художественное произведение.

4. *Оптимизация.* Объем файла определенного объекта является также важным аспектом в подборе визуального контента. В зависимости от используемых средств информационных технологий и их рабочей мощности осуществляется подбор материала.

5. *Эргономичность.* Важно помнить, что визуальный контент должен быть легко воспринимаемым и максимально удобным для учащихся при считывании информации. В своей работе С. В. Аранова [2] отмечает, что для эффективного отображения информации с помощью электронных средств, объект должен быстро восприниматься и легко воспроизводиться, лучше всего, если компоновка материала будет учитывать особенности движения глаз.

При подборе материалов для дисциплины «История искусств» следует учитывать не только вышеперечисленные принципы, но и некоторые нюансы самой учебной дисциплины. Необходимо выбирать объекты так, чтобы они точно описывали тему, в плане качества изображения. Если нужно показать отдельный архитектурный элемент фасада или колонны, не стоит подбирать объект, на котором изображено все здание. В этом случае целесообразнее будет выполнить поиск изображений нужных фрагментов. Размер файла, его формат и технология отображения визуального контента играют немаловаж-

ную роль в подборе учебного материала. Перед тем как начать поиск, необходимо оценить технические возможности для отображения визуальной информации. Важно также учитывать, что во многих темах учебной дисциплины «История искусств» требуется полное описание художественного произведения, и, отображение его характеристик, будет обозначать соблюдение принципа полноты. При использовании составных объектов, таких как инфографика или презентация, стоит обратить внимание на структуру и расположение внутренних объектов. Они не должны загружать поле зрения учащихся и быть доступными для восприятия. В таблице ниже приведены примеры визуального контента в рамках учебной дисциплины «История искусств». Такие визуальные объекты как диаграммы, блок-схемы и графы используются очень редко или не используются вовсе, поэтому примеры к этим объектам отсутствуют.

Таблица 4

Примеры объектов визуального контента для истории искусств

Статические	Динамические	2D	3D
Фотография 	Фотография 	Фотография 	Фотография 
Инфографика 	Инфографика 	Инфографика 	Инфографика 
Иллюстрация 	Иллюстрация 	Иллюстрация 	Иллюстрация 
Схема 	Схема 	Схема 	Схема 
План 	План 	План 	План 

Статические	Динамические	2D	3D
Чертеж 	Чертеж 	Чертеж 	Чертеж 
Презентация 	Презентация 	Презентация 	Презентация 
Репродукция 	Видеофильм 	Видеофильм 	3D модель 
3D модель 	3D модель 	Репродукция 	3D панорама 
3D панорама 	3D панорама 		

Ролью визуализации и визуального контента в образовательной среде является отображение зачастую сложного учебного материала в более простой, наглядной, интерактивной форме. В следствии чего учащиеся самостоятельно учатся структурировать и анализировать большой объем информации, развивают критическое мышление, приобретают практические навыки по связыванию информации об объектах в целом [9]. Задача преподавателя же в данном случае – грамотно организовать всю подаваемую информацию, затрачивая при этом небольшое количество времени. Используя данные принципы формирования и отбора визуального контента, можно добиться понимания того, что мы можем относить к качественному образовательному контенту, познать, каким образом классифицировать объекты, находящиеся в свободном доступе, а также научиться подбирать визуальный материал.

ЛИТЕРАТУРА:

1. 3 Can't-Miss Tips for Optimizing Social Media Content // www.crazyegg.com. URL: https://www.crazyegg.com/blog/optimizing-social-media-content/?utm_content=buffer91ea2&utm_medium=social&utm_source=

twitter.com&utm_campaign=buffer (дата обращения: 05.03.2019).

2. Аранова С. В. К вопросу о принципах визуального представления учебной информации // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2017. № 185.

3. Визуальный контент. Пять причин его популярности и принципы создания. // Малевич делает сайты. URL: <https://malevi.ru/blog/dizajn-sajtov/vizualnyj-kontent-pyat-prichin-ego-populyarnosti-i-principy-sozdaniya> (дата обращения: 08.03.2019).

4. Гаврилова Т. А., Кудрявцев Д. В., Лещева И. А., Павлов Я. Ю. Об одном методе классификации визуальных моделей // Бизнес-информатика. 2013. № 4 (дата обращения: 06.03.2019).

5. Григорьева А. С. «Визуализация смыслов» – основа эффективности бизнес-процессов // Вестник науки и образования. 2017. № 8 (дата обращения: 05.03.2019).

6. Зябкина Л. В., Зябкина Н. Г., Мозгот В. Г. Формирование у студентов навыков в выборе объекта иллюстрирования // Новые технологии. 2006. № 1 (дата обращения: 07.03.2019).

7. Пескова О. В. О визуализации информации // Вестник МГТУ им. Н.Э. Баумана. 2012. № СВ-2 (дата обращения: 10.03.2019).

8. Принципы визуального представления информации // Prezi. URL: <https://prezi.com/auhf6-h9bah2/presentation/> (дата обращения: 10.03.2019).

9. Сорока О. Г., Васильева И. Н. Визуализация учебной информации // Репозиторий БГПУ. 2015. № 12 (дата обращения: 05.03.2019).

10. Тарасенко А. П. Основные этапы создания контента для использования в виртуальной среде // Визуальная культура: дизайн, реклама, информационные технологии. Омск: Издательство ОмГТУ, 2018.

11. Чувииков Д. А., Феоктистов В. П., Остроух А. В. Исследование 3D форматов хранения данных в интеллектуальных системах виртуальной реальности // Международный журнал экспериментального образования. 2015. № 3.

12. Ющенко О. В., Тимофеева М. Р. Визуализация образа в дизайн-образовании (На примере Омской школы дизайна костюма Omsk Fashion Design School_OFDS) // Международный журнал экспериментального образования. 2016. № 2.