

# ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ І СІСТЭМЫ Ў АДУКАЦЫЙНАЙ ПРАСТОРЫ КУЛЬТУРЫ БЕЛАРУСІ

*А. Г. Бураўкін, кандыдат тэхнічных навук, дацэнт;*

*С. А. Ганчарова, кандыдат тэхнічных навук, дацэнт;*

*Т. С. Жылінская, выкладчык;*

*М. М. Другакова, кандыдат тэхнічных навук, дацэнт;*

*кафедра інфармацыйных тэхналогій у культуры Беларускага дзяржаўнага  
ўніверсітэта культуры і мастацтваў*

Адзнакі, якія выяўляюць станаўленне інфармацыйнага грамадства, – амаль неабмежаванае распаўсюджанне інфармацыйных тэхналогій, ужыванне новых форм камунікацый, узнікненне новых відаў вытворчай і творчай дзейнасці (на аснове такіх тэхналогій) – адлюстроўваюць імклівы працэс узаемадзеяння гуманітарных і дакладных ведаў [5]. Дакладныя веды пры гэтым даюць у першую чаргу інструментарый стварэння новых форм існавання аб'ектаў гуманітарнага характару і метадаў вырашэння традыцыйна гуманітарных праблем [4], гуманітарныя веды фарміруюць прастору задач удасканалення і развіцця.

Узаемадзеянне паміж гуманітарнымі і дакладнымі навукамі не з'яўляецца чымсьці новым, але на сучасным этапе яно набыло інтэнсіўны характар. У гуманітарных навукх даволі трывала праяўляецца тэндэнцыя матэматызацыі [6].

Навукова-вытворчым увасабленнем названага ўзаемадзеяння з'яўляецца інфарматызацыя культуры. Функцыя захавання і перадачы ў прасторы і часе культурных здабыткаў падтрымліваецца ўкараненнем адмысловага тэхналагічнага працэсу – рэтраспектыўнай канверсіі інфармацыйных рэсурсаў [2]. Менавіта на аснове рэтраканверсіі адбываецца рух культуры ў глабальнай інфармацыйнай прасторы. Актуальнасць праблемы рэтраспектыўнай канверсіі інфармацыйных рэсурсаў узрастае ва ўмовах станаўлення інфармацыйнага грамадства.

На сацыяльным узроўні праяўляецца масавізацыя ведаў, якія адносяцца да інфармацыйных камп'ютарных тэхналогій (спароджанае гэтым працэсам паняцце – інфармацыйная культура асобы). Гэтыя веды абапіраюцца на матэматычную базу. Акрамя таго, інфармацыйныя сеткі даюць хуткі і вольны доступ да разнастайнай інфармацыі культуры (дакладнасць і сапраўднасць гэтай інфармацыі – асобная праблема).

Місія адмыслоўцаў галіны культуры – падтрымліваць рух працэсаў інфарматызацыі культуры, фарміраваць інфармацыйную культуру асобы, забяспечваць дакладнасць і сапраўднасць інфармацыі культуры. Для яе выканання спецыялісту неабходна валодаць ведамі і навыкамі выкарыстання інфармацыйных тэхналогій, праектавання і стварэння інфармацыйных рэсурсаў [1]. З гэтых прычын інфармацыйныя тэхналогіі і сістэмы могуць і павінны разглядацца ў адукацыйнай прасторы культуры ў якасці цэласнага комплексу са значным патэнцыялам хуткага развіцця.

У склад тэрміна *інфармацыйная культура* большасць даследчыкаў уключаюць усю грамадска значную чалавечую дзейнасць, звязаную з любымі інфармацыйнымі працэсамі і з працэсам інфарматызацыі грамадства. На сёння выкладанне курсаў, мэта якіх – падрыхтоўка спецыялістаў да прафесійнай дзейнасці ва ўмовах інфармацыйнага грамадства – магчыма ў межах цыкла інфармацыйных дысцыплін.

Існуючыя курсы па фарміраванні інфармацыйнай культуры спецыяліста ў галіне культуры і мастацтва прапануюць наступныя раздзелы для вывучэння: інфармацыя і яе функцыянаванне ў грамадстве; інфармацыйныя рэсурсы грамадства; тэхналагічныя аспекты інфармацыйна-пошукавай дзейнасці асобы: пошук інфармацыі, афармленне вынікаў бібліяграфічнага пошуку і г.д.

Сёння яны павінны быць дапоўнены новымі складнікамі, які адпавядае сучасным уяўленням аб працэсе інфарматызацыі, і новай адпаведнай мэтай. Гэты новы складнік ёсць веды і ўменні, неабходныя для паспяховай прафесійнай і творчай дзейнасці ў медыяасяроддзі.

Тэхналагічным ядром медыяасяроддзя з’яўляюцца тэхналогіі электронных камунікацый (асабліва сетка Інтэрнэт) і мультымедыйныя тэхналогіі – сродак сінергіі розных форм уздзеяння: выява, гук, тэкст і г.д. Менавіта гэтыя тэхналогіі найбольш выкарыстальныя ў якасці інтэрфэйсавых і пры дзейнасці, звязанай з інфармацыйнымі рэсурсамі.

Патрэбнасць у «сяброўскім інтэрфэйсе» паміж карыстальнікамі і мультымедыя прывяла да ўдасканалення інтэрактыўнасці і ўзнікнення прынцыпова новых спосабаў яе рэалізацыі. Узніклі першыя гіпертэксты, гіпермедыя, кантэкстныя меню і інш. Стандартныя прылады ўводу – вываду інфармацыі пачалі ўсё больш саступаць месца ўласна мультымедыйным інтэрактыўным

прыладам, пры дапамозе якіх рэалізуюцца магчымасці тактыльнай, аўдыявізуальнай і іншай інтэрактыўнасці.

Уласцівасць інтэрактыўнасці мультымедыя з'яўляецца вызначальнай. Па-першае, таму што з пункта гледжання прафесійнай дзейнасці і творчасці менавіта інтэрактыўнасць адрознівае мультымедыя ад такой традыцыйнай культурнай з'явы, як сінтэз мастацтваў. Па-другое, таму што з пункта гледжання інфарматыкі, дзякуючы інтэрактыўнасці, можна гаварыць аб новым узроўні апрацоўкі інфармацыі. Па-трэцяе, таму што з пункта гледжання культуралогіі інтэрактыўнасць сучасных мультымедыйных прадуктаў як спосаб зваротнай сувязі паміж суб'ектам і аб'ектам прымушае чалавека бачыць у іх адлюстраванне элементаў сваёй уласнай інтэлектуальнай дзейнасці [7].

Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў здзяйсняе падрыхтоўку спецыялістаў на вышэйшым і паслядыпломным узроўнях адукацыі. Сфера прафесійных інтарэсаў студэнтаў, магістрантаў і аспірантаў універсітэта досыць шырокая і вельмі спецыфічная. Яе важнай асаблівасцю з'яўляецца тое, што дзейнасць спецыялістаў у сферы культуры і мастацтваў мае выключна творчы характар. Пры арганізацыі навучальнага працэсу і вызначэнні зместу выкладання інфармацыйных тэхналогій для студэнтаў творчага профілю неабходна ўлічваць:

- разнастайнасць форм выкарыстання камп'ютарных тэхналогій у культуры і мастацтвах;
- асаблівасці апрацоўкі эстэтычнай інфармацыі розных форм і жанраў;
- неаднароднасць навучальных праграм для музыкантаў, мастакоў, сацыяльных педагогаў, бібліятэкараў, музейнаўцаў і мастацтвазнаўцаў.

Адукацыя па інфармацыйных тэхналогіях вядзецца па наступных напрамках.

Базавая падрыхтоўка (дысцыпліна «Асновы інфармацыйных тэхналогій») уключае засваенне канцэптuala-тэарэтычных прынцыпаў комплекснай інфарматызацыі; асноўных прынцыпаў функцыянавання персанальнага камп'ютара, яго вузлоў і блокаў; галоўных паняццяў і функцыянальных магчымасцей сучасных аперацыйных сістэм; важнейшых магчымасцей і пакетаў прыкладных праграм; пытанняў абароны інфармацыі ў камп'ютарах і камп'ютарных сетках; асноў сеткавай тэхналогіі выкарыстання камп'ютараў; асноўных прынцыпаў функцыянавання

камп'ютарных сетак. Пасля базавай падрыхтоўкі студэнты павінны ўмець працаваць у сучасных аперацыйных асяроддзях з асноўнымі праграмнымі прадуктамі інфармацыйных тэхналогій (тэкставымі, графічнымі і таблічнымі працэсарамі, базамі даных, сродкамі падрыхтоўкі прэзентацый, браўзерамі), з рэсурсамі лакальных і глабальных камп'ютарных сетак, выкарыстоўваць сеткавыя сродкі пошуку інфармацыі.

Пасля базавай падрыхтоўкі выкладаюцца веды і ўменні, неабходныя для здзяйснення прафесійных кампетэнцый, менавіта:

– спецыялізаванае ПЗ (апрацоўка гуку, камп'ютарная графіка, вэб-тэхналогіі, камп'ютарнае мадэліраванне праектаў і г.д.) – дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры», «Музычная інфарматыка» і шэраг іншых);

– стварэнне інфармацыйных электронных рэсурсаў культуры і мастацтва (дысцыпліны «Праектаванне інфармацыйных рэсурсаў і сістэм», «Камп'ютарная апрацоўка тэкстаў і выдавецкія сістэмы», «Базы даных» і інш.);

– падтрымка творчай дзейнасці ў прафесійным і медыяасяроддзі («Медыякультура спецыяліста», «Мультымедычныя тэхналогіі прадзюсарскай дзейнасці», «Трохмернае мадэляванне і анімацыя» і інш.).

Такім чынам, у працэсе навучання рашаецца задача ўсебаковай, грунтоўнай падрыхтоўкі спецыялістаў сферы культуры ў галіне камп'ютарных тэхналогій з дастатковай мастацкай і творчай кампанентай. Вопыт паказвае, што такая разнастайная падрыхтоўка дазваляе выпускнікам выбіраць работу ў шырокім спектры пасад і спецыяльнасцей.

---

1. *Бураўкін, А. Г.* Інфармацыйныя тэхналогіі ў мастацтве / А. Г. Бураўкін. – Мінск : Беларус. ун-т культуры, 1999. – 250 с.

2. *Бураўкін, А. Г.* Рэтраканверсія – тэхналогія захавання культурнай спадчыны ў інфармацыйным грамадстве / А. Г. Бураўкін // *Программа ЮНЕСКО «Память мира»: деятельность библиотек, архивов, музеев по сохранению документального наследия: материалы Междунар. конф., Минск, 30 нояб. – 1 дек. 2006 г. / Нац. б-ка Беларуси ; сост. Г. В. Киреева. – Минск, 2007. – С. 111–114.*

3. Государственная программа информатизации Республики Беларусь на 2003–2005 годы и на перспективу до 2010 года «Электронная Беларусь»; постановление Совета Министров Республики Беларусь № 1819 от 27.12.2002 г.

4. *Крюковский, Н. И.* Кибернетика и законы красоты : филос. очерк / Н. И. Крюковский. – Минск : Изд-во БГУ, 1977. – 256 с.

5. Мелюхин, И. С. Информационное общество : истоки, проблемы, тенденции развития / И. С. Мелюхин. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та, 1999. – 208 с.

6. Флиер, А. Я. Культурология для культурологов : учеб. пособие для высш. шк. / А. Я. Флиер. – М. : Акад. проект, 2000. – 496 с.

7. Шлыкова, О. В. Социокультурная природа мультимедиа : автореф. дис. ... д-ра культурологии: 24.00.01 / О. В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М., 2004. – 42 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ