

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ КОМПЛЕКСІ ДЛЯ ДИСЦИПЛІН МАРКЕТИНГУ ТА МЕНЕДЖМЕНТУ У ВПС

Чеботарьова І.Б., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Лобода Д.А., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. У роботі розглянуто актуальність використання інтерактивних мультимедійних технологій у навчальному процесі для дисциплін маркетингу та менеджменту у видавничо-поліграфічній справі. Проаналізовано роль відеоматеріалів, інтерактивних тестів, ігрових елементів та технологій доповненої реальності у підвищенні мотивації та ефективності навчання студентів.

Ключові слова: мультимедійний комплекс, інтерактивність, змішане навчання, доповнена реальність, маркетинг, менеджмент, ВПС.

Сучасна освіта активно трансформується під впливом цифрових технологій, що особливо проявляється в умовах змішаного та дистанційного навчання. У таких умовах важливим стає не лише подання навчального матеріалу, а й рівень залученості студентів до освітнього процесу. Інтерактивні технології відіграють ключову роль у забезпеченні ефективності навчання, оскільки сприяють активній участі студентів і підвищують результативність освітнього процесу [1].

Однією з проблем сучасного навчання є зниження мотивації студентів при використанні традиційних текстових матеріалів, зокрема в системах дистанційного навчання (DL). Як зазначається у [2], мультимедійні технології дозволяють поєднувати різні канали сприйняття інформації, що позитивно впливає на її засвоєння та запам'ятовування.

У рамках роботи пропонується підхід до створення навчального мультимедійного комплексу, що поєднує відеоматеріали, аудіосупровід, інтерактивні тести, елементи гейміфікації та технології доповненої реальності. Такі інструменти сприяють розвитку пізнавальної діяльності студентів, формують навички самостійної роботи та забезпечують зворотний зв'язок у процесі навчання [3].

Відеоматеріали відіграють важливу роль у поясненні складних тем, оскільки дозволяють демонструвати практичні приклади та реальні кейси у сфері маркетингу та менеджменту. Аудіосупровід, у свою чергу, розширює можливості навчання, надаючи студентам змогу опановувати матеріал у зручний час, зокрема під час поїздок або виконання інших завдань. Це відповідає сучасним тенденціям мобільного навчання та підвищує гнучкість освітнього процесу.

Інтерактивні тести забезпечують не лише контроль знань, але й формують активну взаємодію студента з навчальним матеріалом. Саме інтерактивність сприяє кращому розумінню інформації, оскільки студент виступає не пасивним слухачем, а активним учасником процесу навчання [3].

Особливе значення має використання ігрових елементів (гейміфікації). Інтерактивна навчальна гра дозволяє моделювати професійні ситуації, пов'язані з прийняттям маркетингових та управлінських рішень, зокрема через виконання

практичних завдань, аналіз кейсів і роботу в команді. У процесі такої діяльності студенти можуть виступати в різних ролях (менеджера, маркетолога, аналітика), що сприяє розумінню особливостей майбутньої професійної діяльності. Такий формат може використовуватися як під час занять, так і у позааудиторний час. Це сприяє розвитку комунікативних навичок, критичного мислення, підвищує зацікавленість та робить навчання більш динамічним і практикоорієнтованим.

Додатково перспективним напрямом є використання технологій доповненої реальності, які дозволяють візуалізувати складні процеси та створювати інтерактивне навчальне середовище [4-6]. Такі технології підвищують рівень залученості студентів та допомагають краще орієнтуватися у практичних аспектах дисципліни.

Запропонований мультимедійний комплекс може інтегруватися з DL-курсами, але при цьому є більш гнучким та зручним інструментом для викладача. Він дозволяє об'єднати різні формати навчального контенту в єдиному середовищі та забезпечити більш ефективну взаємодію між викладачем і студентами.

Таким чином, впровадження інтерактивних мультимедійних технологій є важливим напрямом розвитку сучасної освіти та підготовки конкурентоспроможних фахівців у видавничо-поліграфічній галузі.

Література.

1. Власій, О., & Дудка, О. (2020). Інтерактивні технології як засіб підвищення ефективності навчання. Гірська школа Українських Карпат, (23), 128-132. http://nbuv.gov.ua/UJRN/gsuk_2020_23_26.
2. Вовк, О.В., Чеботарьова, І.Б., & Чеботарьова, М.Р. (2025). Особливості розробки мультимедійного комплексу силабусів для спеціальності G20. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 167-168).
3. Цигічко, М.М., & Чеботарьова, І.Б. (2023). Основні вимоги до проектування мультимедійного комплексу «Системи управління кольором». Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 145-146).
4. Чеботарьова, І.Б., Гуріна, К.В., & Чеботарьов, Р.І. (2022). AR-технології в сучасній рекламі. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 34-36).
5. Хованец, А.О., & Чеботарьова, І.Б. (2026). Використання технологій доповненої та віртуальної реальності (AR/VR) у створенні інтерактивних поліграфічних продуктів. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 196).
6. Романенко, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Перспективи використання AR у поліграфічних виданнях культурно-освітнього призначення. Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. Т. 2. (с. 216-218).