

Производственная практика (научно-исследовательская работа)

Вариативная самостоятельная работа 2.1.

Выполнила: студент группы 1ом_КЭО/24 Леонтьева Анна Викторовна

Задание: создать электронный глоссарий по теме исследования.

Тема магистерской диссертации: разработка дидактических материалов для корпоративной подготовки педагогов в области графического дизайна.

Глоссарий

Глоссарий по теме исследования - разработка дидактических материалов для корпоративной подготовки педагогов в области графического дизайна

Адаптивность дидактических материалов – Способность дидактических материалов подстраиваться под индивидуальные потребности и уровень подготовки обучающихся.

Андрагогика – Раздел педагогики, изучающий особенности обучения взрослых.

Блендэд лёнинг (Blended learning) – Смешанное обучение, сочетающее онлайн- и офлайн-формы обучения.

Брендбук – Официальный документ компании, содержащий описание ключевых элементов бренда, включая логотип, фирменные цвета и шрифты.

Векторная графика – Изображения, построенные на основе математических уравнений, позволяющие масштабирование без потери качества.

Визуализация информации – Представление данных и идей в графической форме для облегчения восприятия и понимания.

Визуальная коммуникация – Передача информации и идей посредством визуальных элементов.

Дидактика – Раздел педагогики, изучающий теорию обучения и образования.

Дидактические материалы – Учебные материалы, предназначенные для обеспечения эффективного процесса обучения.

Дизайн-мышление – Методология решения проблем, ориентированная на пользователя и включающая этапы эмпатии, определения проблемы, генерации идей, прототипирования и тестирования.

Индивидуальная образовательная траектория – Персональный путь обучения, учитывающий индивидуальные цели, потребности и возможности обучающегося.

Интерактивный контент – Дидактические материалы, предполагающие активное взаимодействие обучающегося с содержанием.

Кейс-стади (Case study) – Метод обучения, основанный на анализе реальных или смоделированных ситуаций.

Компетенции – Способность применять знания, умения и навыки для успешного выполнения определенной деятельности.

Корпоративная культура – Совокупность ценностей, убеждений, норм и правил поведения, принятых в организации.

Корпоративное обучение – Система обучения и развития персонала внутри организации.

Креативное мышление – Способность генерировать новые идеи и подходы к решению задач.

Макет (в дизайне) – Предварительный эскиз или модель будущего графического продукта.

Методические рекомендации – Документ, содержащий советы и указания по организации и проведению обучения.

Микрообучение – Обучение, основанное на небольших, сфокусированных блоках информации.

Наглядность – Принцип дидактики, предполагающий использование визуальных средств для облегчения понимания материала.

Обратная связь (в обучении) – Информация, предоставляемая обучающемуся о его прогрессе и ошибках.

Педагогический дизайн – Процесс проектирования и разработки эффективных образовательных сред и учебных материалов.

Профессиональный стандарт – Документ, определяющий требования к квалификации работника, необходимые для выполнения определенного вида профессиональной деятельности.

Растровая графика – Изображения, состоящие из пикселей, качество которых снижается при увеличении.

Сторителлинг – Метод передачи информации через рассказывание историй.

Тайм-менеджмент – Навык эффективного управления временем.

Типографика – Искусство оформления печатного текста посредством набора и вёрстки.

UI/UX дизайн – Проектирование пользовательских интерфейсов (UI) и пользовательского опыта (UX).

Учебное пособие – Учебное издание, дополняющее или частично заменяющее учебник.

Коллаборативное обучение – Метод обучения, основанный на сотрудничестве и взаимодействии обучающихся.

Лендинг – Одностраничный веб-сайт, предназначенный для привлечения внимания к определенному продукту или услуге.

Мокап – Визуальное представление дизайна продукта в реальных условиях использования.

Нейросети (в дизайне) – Использование алгоритмов машинного обучения для автоматизации и улучшения процессов дизайна.

Персонализация обучения – Адаптация образовательного процесса под индивидуальные особенности и потребности обучающегося.

Портфолио (педагога/дизайнера) – Сборник работ, демонстрирующий навыки и достижения.

Прототипирование – Создание предварительных версий продукта или интерфейса для тестирования и доработки.

Рефлексия (в обучении) – Процесс самоанализа и оценки обучающимся своего опыта и результатов обучения.

Скрайбинг – Визуализация информации в процессе ее донесения с использованием рисунков и символов.

Стилизация (в дизайне) – Придание объекту или изображению характерных черт определенного стиля.

Тренажер – Интерактивное обучающее средство, имитирующее реальные условия деятельности.

Фасилитация – Процесс помощи группе людей эффективно взаимодействовать для достижения общей цели.

Фирменный стиль – Набор графических элементов, идентифицирующих компанию или продукт.

Электронное обучение (e-learning) – Обучение с использованием информационных и коммуникационных технологий.