

Костенко Елена Геннадьевна

канд. пед. наук, доцент

Костенко Александр Петрович

канд. пед. наук, старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный

университет физической культуры, спорта и туризма»

г. Краснодар, Краснодарский край

ПРОФОРИЕНТАЦИЯ В СПОРТЕ СРЕДСТВАМИ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ

Аннотация: в статье описана значимость графических редакторов в профессиональной ориентации и пропаганде физической культуры и спорта. Приведены популярные графические редакторы, указаны их возможности, преимущества и недостатки. Представлен ряд источников информации, к которым применима графическая реклама физической культуры и спорта.

Ключевые слова: профориентация, пропаганда, спорт, физическая культура, информация, графическая реклама, редактирование.

Физическая культура и спорт имеют большое значение в жизни человека, и позволяют предостеречь человека от различных заболеваний, являясь вспомогательным элементом для повышения иммунитета и профилактики болезней. В настоящее время создаётся огромное количество новых направлений в данной сфере, но информация о новых видах физической культуры не всегда может иметь широкое распространение.

Для профессиональной ориентации и пропаганды различных видов, привлечения детей и молодежи, а также всех возрастных категорий в спорт необходимы методы пропаганды физической культуры.

Пропаганда является основной задачей для развития спорта. Привлечение в физическую культуру все большего круга лиц способствует не только развитию самих тренирующихся, но и спорта в целом, так как каждый отдельный че-

ловек является источником информации о влиянии тех или иных упражнений на организм [5].

Аналитический обзор научной литературы говорит о том, что одним из способов профорientации и пропаганды физической культуры и спорта являются графические изображения, карикатуры, рекламные баннеры и т.д. [1; 3; 8]. Все это совместная работа дизайнеров и пропагандистов. Реализуется такая реклама спорта непосредственно в графических редакторах, таких как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Core IDRAW, Inkscape, Figma и других.

Adobe Photoshop. Возможности: повышение разрешения фотографии; создание коллажей ретушь изображений; создание мокапов; повышение качества и оцифровка старых фотографий и изображений; подготовка дизайнерского решения к печати; работа с текстом.

Плюсы: редактор поддерживает все основные расширения; огромное количество инструментов для редактирования файла.

Минусы: требует большой мощности от устройства; официальная версия программы достаточно дорогая.

Adobe Illustrator. Возможности: отрисовка графических фигур; работа с текстом: возможность создания необычных надписей путем искривления текста; трансформация из растра в вектор.

Плюсы: подходит для Windows, MacOS и других; широкий функционал.

Минусы: необходимо устройство с большим запасом ресурсов; дороговизна официальной версии.

Core IDRAW. Возможности: редактирование и изменение фотографий; использование для отрисовки информации для различных социальных сетей; моделирования объектов.

Плюсы: беспрепятственный доступ к облачным хранилищам; подходит для работы с одним и тем же файлом на различных типах устройств и операционных систем; есть русский алфавит.

Минусы: невозможность создания инфографики; дороговизна официальной версии; иногда возникает проблема некорректного экспорта в сторонние программы.

Inkscape. Возможности: редактирование картинок и текста; преобразование различных типов изображений; работа с инструментами для рисования; одновременное редактирование файла сразу несколькими пользователями.

Плюсы: приложение является бесплатным; возможность рисования в 3D; широкое распространение программы в различных сферах художественной деятельности.

Минусы: приложение работает медленно; иногда возникает проблема некорректного экспорта в сторонние программы.

Figma. Возможности: данная программа используется для интернет-дизайна, но присутствуют инструменты для работы с изображениями; упорядочение объектов дизайна с помощью модульной сетки; рисовка векторных изображений.

Плюсы: современный интерфейс; система поддерживает функцию автоматических сохранений в облако; возможен откат к более ранним версиям файла; одновременное редактирование файла сразу несколькими пользователями.

Минусы: слабая проработка текстового редактора; нельзя работать офлайн; нельзя настроить горячие клавиши.

С помощью графической пропаганды можно проводить профорIENTATION и показать все положительные аспекты занятия физической культурой не просто в виде текста, а наглядно: в виде инфографики, картинок и карикатур, что является более запоминаемыми способами [4; 6]. Такую рекламу невозможно не заметить, её яркость привлекает внимание, следовательно, растет количество людей, которые видят эту рекламу [2]. Кроме того, графическую рекламу спорта и профессиональную ориентацию можно использовать в Интернете.

Статистика показывает, что применение графической рекламы гораздо эффективнее текстовой. Нельзя оставить без внимания и интерес детей к ярким

картинкам. Текста на таких баннерах не много, чаще всего это наглядные картинки, которые запомнятся ребенку. Он будет понимать, что спорт – это хорошо.

Ряд источников информации, в которых может быть применена графическая информация, направленная на профорientацию очень широк. Её можно использовать на сайтах, вместо текстовых объявлений, в баннерных сетях, наружной рекламе, рекламе на транспорте [7]. Следовательно, такой способ пропаганды спорта является универсальным. Например, для видео рекламы требуется экран для воспроизведения, а текстовый вариант является менее запоминаемым.

На сегодняшний день графическая реклама является самым популярным видом профессиональной ориентации и пропаганды физической культуры, а также спорта в целом благодаря высокой эффективности и низкой стоимости. С помощью печатной рекламы появляется возможность донести желаемую информацию до широкой аудитории. Листовка, проспект, постер или плакат, наклейка, открытка – малый перечень того, где может быть применена графическая реклама.

Список литературы

1. Алимпиева К.О. Информационные системы в спортивной деятельности / К.О. Алимпиева // Тезисы докладов XLVIII научной конференции студентов и молодых ученых вузов южного федерального округа. – Краснодар, 2021. – С. 91–92.

2. Галкин А.А. Роль зрелищности в индустрии спорта / А.А. Галкин, Е.Г. Костенко // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания. – Чебоксары, 2022. – С. 279–282.

3. Еремина Е.А. Компьютерные технологии как ключ к эре современного спорта / Е.А. Еремина // Тезисы докладов XLVIII научной конференции студентов и молодых ученых вузов южного федерального округа. – Краснодар, 2021. – С. 121–123

4. Кожевникова В.А. Использование офисной техники в спортивной деятельности / В.А. Кожевникова // Тезисы докладов XLVIII научной конференции

студентов и молодых ученых вузов южного федерального округа. – Краснодар, 2021. – С. 127–129.

5. Костенко Е.Г. Моделирование, прогнозирование и планирование в спорте: учебное пособие / Е.Г. Костенко, Е.В. Мирзоева. – Краснодар, 2022.

6. Луганская Е.Е. Образовательные возможности интернета в применении к волейболу / Е.Е. Луганская, Е.Г. Костенко // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания. – Чебоксары, 2022. – С. 104–107.

7. Мешкова С.С. Цифровизация в области художественной гимнастики / С.С. Мешкова, Е.Г. Костенко // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания. – Чебоксары, 2022. – С. 111–114.

8. Мурзина А.М. Интернет вещей как способ взаимодействия в образовательной среде / А.М. Мурзина // Тезисы докладов XLIX научной конференции студентов и молодых ученых вузов Южного Федерального округа. – Краснодар, 2022. – С. 229–230.