

ПРОЕКТИРОВАНИЕ WEB-СТРАНИЦ СРЕДСТВАМИ ЯЗЫКА ГИПЕРТЕКСТОВОЙ РАЗМЕТКИ В ИНДУСТРИИ ТУРИЗМА

Л. С. Черепица

*Белорусский государственный экономический университет,
пр. Ванеева, 30, г. Минск, Беларусь, lovov.cherepitsa@gmail.com*

Рассмотрена актуальность развития индустрии туризма в Республике Беларусь. В связи с этим, перед учреждениями образования важным является совершенствование системы подготовки кадров в индустрии туризма и гостеприимства. В соавторстве разработана учебная программа «Информационное обеспечение в индустрии туризма и гостеприимства». К одной из изучаемых тем относится проектирование Web-страниц средствами языка гипертекстовой разметки HTML. Данная тема содержит общие сведения и терминологию, структуру HTML-документа, основные тэги тела документа Body, создание таблиц, гипертекстовых ссылок, форматирование документа и т.д. При изучении данной темы автором разработаны задания трех уровней: базовые, углубленные креативные, которые позволяют повысить эффективность усвоения материала.

Ключевые слова: индустрия туризма; язык разметки гипертекста; базовые задания; углубленные задания; креативные задания.

Развитие индустрии туризма является одним из приоритетных направлений социально – экономического развития Республики Беларусь. Индустрия туризма – это вид деятельности, направленный на организацию активного отдыха населения в путешествии, ознакомлении с историей, культурой, обычаями, духовными и религиозными ценностями различных стран и народов, гармонично сочетающий физическое воспитание, элементы спорта.

Главная цель Государственной программы «Беларусь гостеприимная» на 2021-2025 годы состоит в формировании и подъеме современного рентабельного туристического комплекса, увеличения вклада туризма в развитие экономики страны. К задачам в сфере туризма относятся создание конкурентоспособных туров и туристических маршрутов; продвижение национальных туров и экскурсий по Беларуси на мировом и внутреннем туристических рынках; развитие объектов туристической индустрии; повышение качества туристических и сопутствующих услуг, их реализация по конкурентным ценам [1, 2].

В Белорусском государственном экономическом университете для студентов специальности 6-05-0311-02 «Экономика и управление», профилизация: «Экономика и управление туристическим бизнесом» в соавторстве разработана учебная программа «Информационное обеспечение индустрии туризма и гостеприимства» [3]. В современных условиях эта программа должна быть неотъемлемой частью образования специалиста данного профиля и дальнейшей работы на должностях в туристических организациях разного уровня, гостиницах, ресторанах и других организациях, а также для ведения собственного бизнеса в этих направлениях.

Актуальность изучения данной учебной дисциплины вызвана необходимостью качественной и всесторонней подготовкой профессиональных кадров в сфере туризма и гостеприимства на основе применения компьютерных информационных технологий.

Освоение данной дисциплины позволяет сформировать у студентов знания, которые будут необходимы им в дальнейшей профессиональной деятельности.

Учебная дисциплина «Информационное обеспечение индустрии туризма и гостеприимства» относится к числу специальных дисциплин, в области компьютерных информационных технологий, изучаемых студентами экономических специальностей.

Методика преподавания учебной дисциплины строится на сочетании теоретических и лабораторных занятий. Закрепление теоретических знаний и практических навыков, а также развитие исследовательских и познавательных способностей реализуется в рамках выполнения управляемой самостоятельной работы студентов (УСРС) и разработкой проекта.

Изучение каждой темы, предполагает применение основных и дополнительных литературных источников, материалов тематических изданий и информационных ресурсов Internet.

Оценка усвоения содержания учебной дисциплины, проводится через компьютерные тесты, две контрольные работы и защиту проекта, выполняемого в течение семестра.

Учебная дисциплина «Информационное обеспечение индустрии туризма и гостеприимства» является одной из основополагающих дисциплин, формирующих у обучающихся систему знаний, умений и навыков, определяющих их компетентность, как специалистов в индустрии туризма и гостеприимства. Данная учебная дисциплина позволяет приобретать навыки по:

- работе с программными продуктами в сфере туризма и гостеприимства;
- созданию туристского продукта на основе применения компьютерных информационных технологий;
- самостоятельному нахождению, применению различных электронных источников информации по разработке проекта туристского продукта, технологий обработки и анализа информации;
- грамотному представлению результатов работы.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен знать:

- возможности информационных технологий в обслуживании потребителей туристическими товарами и услугами;
- возможности применения геоинформационных систем в индустрии туризма и гостеприимства;
- сущность и назначение информационных технологий, и их влияние на индустрию туризма и гостеприимства;
- основные виды и характеристики прикладного программного обеспечения (ПО) в индустрии туризма и гостеприимства;
- правовые основы в индустрии туризма и гостеприимства; выполнять обработку и анализ данных;
- программные продукты в индустрии туризма и гостеприимства;
- возможности мультимедиа в индустрии туризма и гостеприимства;
- мобильные технологии информационного взаимодействия агентов туристического бизнеса.

Кроме этого, студент должен уметь:

- применять системы автоматизации управления гостиницами; программными продуктами в сфере организации туризма;
- работать с сервисами Internet для решения задач в индустрии туризма и гостеприимства;
- разрабатывать структуру, наполнять и публиковать сайты по тематике индустрии туризма и гостеприимства;
- применять сетевые технологии в сфере индустрии туризма и гостеприимства;
- выполнять поиск, анализ и обработку научно-технической информации с использованием информационных технологий;
- применять информационные технологии в глобальных системах бронирования и резервирования;
- применять системы управления знаниями в практической деятельности.

А также, для студента, а далее специалиста, владеть:

- навыками автоматизированной обработки данных, создании документов;
- технологиями работы в глобальных системах бронирования и резервирования;
- методами разработки сайта по туристической тематике;
- прикладными программными продуктами по эффективному обеспечению проектирования и организации туров, их рекламы и продвижения в глобальном информационном поле и т.д.

К одной из тем при изучении данной учебной дисциплины относиться «Проектирование Web-страниц средствами языка гипертекстовой разметки HTML». Язык гипертекстовой разметки HTML (от англ. Hyper Text Markup Language) предназначен для создания Web-страниц и их просмотра в Web-браузере. HTML является стандартом для обмена документами между различными платформами. Web-браузеры получают HTML документ от сервера по протоколам HTTP/HTTPS или открывают с локального диска, далее интерпретируют код в интерфейс, который отображается на экране монитора.

Язык гипертекстовой разметки HTML разработан британским учёным Тимом Бернерсом-Ли в Женеве, в Швейцарии в 1986–1991 годах. HTML создавался как язык для обмена научной и технической документацией [4, 5].

HTML включает набор структурных и семантических элементов – дескрипторов. Дескрипторы также часто называют тегами. Теги (дескрипторы) HTML – это команды, которые выполняет Web-браузер.

Создавать файлы HTML можно с помощью обычных текстовых редакторов, таких как, например, Блокнот (Notepad), Far Editor, Norton Editor. HTML-документ включает:

- текстовое содержимое страницы;
- структуру и формат страницы;
- мультимедийные объекты;
- гиперссылки.

С помощью HTML можно создать относительно простой, но функционально оформленный документ. Помимо упрощения структуры документа, в HTML внесена поддержка гипертекста. Мультимедийные возможности были добавлены позже.

Любой документ на языке HTML представляет собой одинаковую базовую структуру, которая включает набор элементов. Начало и конец каждого элемента обозначается тегами (открывающий и закрывающий). Теги записываются в угловых скобках <Тег>, для закрывающего тега характерно наличие символа слеш (/). Теги подразделяются на:

- *Парные* теги:
<Тег> фрагмент текста </Тег>
- *Непарные* теги:
<Тег>

Каждый файл начинается открывающим тегом <HTML> и заканчивается закрывающим тегом </HTML>. Внутри этого тега заключены два другие: <HEAD> и <BODY>. <HEAD> содержит заголовочную информацию о документе, <BODY> – содержимое документа. Внутри тега <HEAD> может содержаться дополнительный тег <TITLE>. Тег <TITLE> содержит название документа, отображаемое в заголовке окна браузера.

Теги могут включать атрибуты. Атрибуты (параметры) уточняют действия тегов. Атрибуты указывают в открывающем теге. Каждый тег содержит свой набор допустимых атрибутов. Для парных тегов атрибуты указывают в открывающем теге. Атрибуту присваивается заданное или произвольное значение:

При изучении языка гипертекстовой разметки автором разработаны задания, которые по степени сложности состоят из трех уровней:

- базовые;
- углубленные;

- креативные.

Базовые задания направлены на формирование основных знаний, умений и навыков при изучении языка разметки гипертекста. Базовые задания сформированы на основе что нужно сделать и в пошаговом алгоритме выполнения, как это сделать. Однозначность полученного результата сопровождается экранной копией. Для заданий данного типа характерно формирование базового уровня знаний и предполагают воспроизведение содержания. Наличие рекомендаций по выполнению заданий и экранных форм к лабораторным работам позволяет считать данное учебное пособие достаточным для освоения учебной дисциплины.

Углубленные задания предполагают знания расширенного курса, которые включают выполнение работы по образцу: макет, отчет, сценарий, анализ, проект, схема, для них характерно применение аналитико-рефлексивных умений и навыков, предполагают несколько вариантов решения в соответствии с установленными правилами, алгоритмами, инструкциями.

Креативный уровень включает задания проблемного характера, направлен на систематизацию и структурирование учебного материала, определение областей применения полученных знаний, самостоятельный поиск способа выполнения задания. Задания направлены на самостоятельное обобщение и оценку учебного материала, использование межпредметных связей, объяснение проблемной ситуации, обоснование полученных выводов, всестороннюю оценку проекта, макета, действия. Данные задачи относятся к интеллектуально-поисковому типу, требуют от обучаемого не только знания алгоритма решения задачи, но и умения создать свой алгоритм или найти нетрадиционное творческое решение.

Разработка и внедрение таких заданий, при изучении базовых возможностей языка HTML, позволила интенсифицировать познавательную деятельность обучаемых, формирование аналитического мышления, повысить усвоение учебного материала, познавательную творческую активности и увеличить эффективность образовательного процесса, что подтверждают результаты тестирования.

Библиографические ссылки

1. Государственная программа «Беларусь гостеприимная» на 2021-2025 гг. // Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. 2021. № 58.
2. Постановление Совета Министров Республики Беларусь от 07.04.2006 г. № 471 «Об утверждении Правил гостиничного обслуживания в Республике Беларусь».
3. Информационное обеспечение индустрии туризма и гостеприимства: учеб. программа учреждения высш. образования по учеб. дисциплине для специальностей 1-25 01 13 «Экономика и управление туристской индустрией» / Черепица Л.С. [и др.] // Минск, БГЭУ, 2023г., 15 с.
4. Дронов В. HTML5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов. Спб.: БХВ-С.Петербург, 2010. 416 с.
5. Лоусон Б., Шарп Р. Изучаем HTML5. Библиотека специалиста. Спб.: Питер, 2012. 304 с.