

## ЗАДАЧИ РАЗРАБОТКИ ЭЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

*Бондарь И.А., доцент, кафедры КСиТ ХНЭУ им. С. Кузнеця,  
Ларькина А.В., магистр 1 года обучения, кафедры КСиТ ХНЭУ им. С. Кузнеця*

Читатели оформляют электронные подписки и покупают электронные журналы специализированной направленности, например, игровой, не только из-за полезных новостей, советов и обзоров, но и из-за логически грамотно построенной структуры их разделов с тематической информации и привлекающим эстетическим оформлением. Содержание и дизайн находятся в органической взаимосвязи, взаимозависимости, представляя собой единое целое. Поэтому важно знать, как создать эту целостность, которая привлечет к электронному журналу внимание читателей, какие особенности при этом нужно учитывать и какие параметры влияют на качество конечного результата.

Для получения качественно построенной структуры электронного журнала и удобного, эстетического и адекватного дизайнерского решения, разработчик должен решить ряд важных и сложных задач:

1. Выделить наиболее важные разделы игровой направленности, которые рационально включить в структуру электронного журнала для геймеров. Для реализации данной задачи рационально использовать метод анкетирования и метод анализа иерархий [1]. Это позволит определить числовые значения степени важности попарно сравниваемых элементов (разделов) на основе шкалы относительности и удалить из рассмотрения наименее значимые разделы. На основе опроса читателей журналов игровой индустрии были выделены следующие потенциальные (латентные) разделы для анализа важности включения разделов в структуру электронного журнала: «Новости о вышедших играх и интервью», «Новости за прошедший месяц», «Новости игрового мира», «Мнение редактора по спорным вопросам среди геймеров», «Ожидаемые события в игровом мире», «Десятка лучших игр за месяц», «Обзор писем и сообщений на форуме от читателей», «Мини-интервью с геймерами», «Фото от читателей», «Интересные факты, связанные с играми», «Превью предстоящих релизов», «Обзоры вышедших игр», «Обзор худших игр месяца», «Руководства по прохождению игр», «Обзор ретро-игр».

2. Определить последовательность подачи разделов в структуре электронного журнала. Для реализации данной задачи рационально построить ориентированный граф взаимовлияния наиболее важных разделов и матрицы достижимости [2] с целью определения уровня приоритета разделов. Полученная на выходе иерархия разделов, распределенная по уровням приоритета, даст возможность логически правильно распределить разделы при построении структуры электронного журнала для геймеров. Уровень приоритета разделов дает возможность расположить разделы в структуре в соответствии со степенью их важности подачи для читателей. Таким образом, разработчик получит для реализации иерархическую структуру подачи тематической информации.

После определения структуры и последовательности подачи разделов, необходимо решить следующую задачу «Какой должен быть дизайн». Современные электронные журналы не могут существовать без мощной визуализации, «голый» текст не способен выполнить все функции и редко привлекает, тем более, в игровой индустрии. Для наполнения содержания необходимо сопровождение, правильное размещение и подача разных видов контента (фотографий, инфографики, видео, аудио и т.д.) с целью комплексного воздействия на процесс восприятия геймеров. Таким образом, следующей задачей, которую необходимо решить становится задача разработки дизайна электронного журнала.

3. С целью разработки грамотного дизайнерского решения для электронного журнала необходимо: 1) определить критерии оценки качества дизайна электронного журнала с учетом принципов эффективного оформления (подчиненность содержанию, единство стиля, контрастность, пропорциональность, направленность, экономичность и сдержанность, экспериментальность) [3]; 2) выделить и оценить элементы дизайна по каждому из критериев качества. Для реализации данных задач должна быть сформирована и предложена экспертам анкета оценки дизайна современных электронных журналов в игровой индустрии. Далее, учитывая то, что при опросе экспертов могут возникнуть разногласия, необходимо рассчитать значение коэффициента конкордации, на основе которого принять решение про согласованность экспертов [4]. После этого, выполнить расчет коэффициентов весомости критериев оценки качества дизайна и определить наиболее значимые из них, которые и отобрать для ведения дальнейшего исследования. В процессе разработки дизайнерского решения важно определить, какие элементы дизайна рационально использовать. Процесс их выбора предлагается проводить через призму множества критериев оценки качества дизайна электронного журнала. Взвешенные значения оценки качества по каждому элементу дизайна являются отправной точкой для принятия решения про рациональность реализации конкретного элемента в дизайне электронного журнала для геймеров.

Таким образом, решение предложенных задач позволит разработать целостную и тематически правильно построенную структуру электронного журнала и его грамотное дизайнерское решение, построенное на элементах, обеспечивающих повышение качества восприятия информации.

Список литературы:

1. Саати Т. Принятие решений. Метод анализа иерархий : пер. с. англ. / Т. Саати. – Москва : Радио и связь, 1993. – 320 с.
2. Лямец В. И., Тевяшев А. Д. Системний аналіз. Вступний курс. – 2-е вид., перероб. та допов. – Х.: ХНУРЕ, 2004. – 448 с.
3. Галкин С.И. Оформление газеты и журнала: от элемента к системе. – М.: Изд-во МГУ, 1984. – 152 с.
4. Макаров И. М. Теория выбора и принятие решений: Учебное пособие / И. М. Макаров, Т. М. Виноградская, А. А. Рубчинский, В. Б. Соколов. – М.: Наука. Главная редакция физико-математической литературы, 1982. – 328 с.