

УДК 004.946

В.С. Парненко, магістр, Нац. техн. ун-т України
“Київ. політехн. ін-т”

ВЕБ-ДИЗАЙН ЯК ФУНДАМЕНТ СУЧАСНОГО ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА

В.С. Парненко. Веб-дизайн як фундамент сучасного віртуального середовища. Розкрито поняття, функції та мета веб-дизайну. Досліджено історію виникнення веб-дизайну, яку виділено по етапах становлення. Визначено та охарактеризовано основні стадії веб-дизайну на шляху до створення сучасного інформаційного середовища. Запропоновано процес визначення дизайн-макету.

Ключові слова: веб-дизайн, віртуальне середовище, етапи становлення, стадії, дизайн-макет, комп'ютерна віртуальна реальність, візуалізація, технічна сторона, проект.

В.С. Парненко. Веб-дизайн как фундамент современного виртуальной среды. Раскрыты понятие, функции и цель веб-дизайна. Исследована история возникновения веб-дизайна по этапам становления. Определены и охарактеризованы основные стадии веб-дизайна на пути к созданию современной информационной среды. Предложено определения дизайн-макета.

Ключевые слова: веб-дизайн, виртуальная среда, этапы становления, стадии, дизайн-макет, компьютерная виртуальная реальность, визуализация, техническая сторона, проект.

V.S. Parnenko. Web design as the foundation of the modern virtual environment. The concept, function and purpose of the web-design are disclosed. The history of web design is studied according to the stages of its formation. The main stages of web design on the way to creation of the modern information environment are identified and characterized. The process of determining the design layout is proposed.

Keywords: web design, virtual environment, stages of development formation, stages, design-layout, computer virtual reality, visualization, technical part, project.

Актуальність дослідження. Сучасні інформаційні технології створили штучне середовище, яке в свою чергу має просторово-тимчасові переваги перед інформаційними системами, що заповнили віртуальний простір значно раніше. Аналізуючи це середовище на перший план впливає його масштабність та віртуальна сутність, які порушують звичне цілісне буття людини. Однак, варто зазначити, що окрім технічної сторони, в комп'ютерній віртуальній реальності просвічується і культурний аспект, який невідривно пов'язаний з виникненням нового культурного простору, з його новими формами взаємодії і проявами творчої суті людей. В умовах сьогодення будь-яка форма культури містить у собі віртуальний образ, що є провідником у її середовища. У той же час, віртуальна культура спирається на дії, що абсорбуються для більш глибокого залучення людини в свій простір, що в свою чергу, призводить до витіснення віртуальністю реальності і втрати почуття об'єктивності світу. Задля того, щоб повною мірою зробити цей віртуальний простір доступним, тобто оприлюднити його, необхідна сполучна ланка, яка б забезпечувала його взаємодію з масовим користувачем. Такою ланкою в сучасному світі є веб-дизайн.

Зі станом проникнення в динамічне веб-середовище людей і трансформації його в частину повсякденного життя веб-дизайн здобув нові особливості. Він допомагає у створенні ефективної інформаційної платформи, що відповідає завданням веб-ресурсу, а також зумовлює виявлення та розвиток комерційного, комунікативного, соціокультурного потенціалу цього віртуального середовища. На основі цього можна стверджувати, що веб-дизайн виступає в ролі інструменту культурних трансформацій сучасного суспільства.

Виходячи з зазначено, дослідження функцій, механізмів та інструментів веб-дизайну, його ролі у формуванні сучасного віртуального середовища є актуальним.

Стан інтенсифікації впровадження комп'ютерних технологій в усі сфери життєдіяльності сучасного суспільства викликає низку проблем, однією з головних серед яких є проблема віртуалізації. Ця проблема, у першу чергу, включає в себе поняття “віртуальність” і його прояви в сучасному світі, дослідження явища веб-дизайну як основи сучасного віртуального середовища.

ща, проблему встановлення взаємозв'язку технологій і людини в контексті сучасного веб-простору за допомогою веб-дизайну, віддзеркалення аспектів інформаційного, ігрового і комунікаційного характеру веб-дизайну в процесі взаємодії з користувачем.

В наукових працях за темою дослідження висвітлюються різні аспекти проблематики. Зокрема зарубіжна філософська література акцентує увагу переважно на проблемі комунікації людини з технікою, моделювання нового типу реальності за допомогою комп'ютерної техніки і т.д. Традиційна українська школа віртуального простору особливу увагу надає виробленню концепції розуміння, аналізу та оцінки феномену віртуальної реальності. Сучасний віртуальний простір розкривається у працях зарубіжних вчених [1...3].

У роботах вітчизняних вчених розглядається поняття дизайну в просторі сучасної культури, що, в свою чергу, дозволяє на основі їх досліджень провести первинне осмислення сутності веб-дизайну як різновиду дизайну [4...6].

Поринаючи у величезну кількість літератури з веб-дизайну варто відзначити теоретичні роботи професійних веб-дизайнерів, в яких розглядається веб-дизайн як інструмент сучасних інформаційних технологій [7...8].

Однак багато авторів в різних аспектах лише торкаються окремих сторін віртуального веб-простору, більш єдині дослідження з даної тематики допоки відсутні.

Метою даної роботи є: розкриття поняття, функції та мети веб-дизайну; дослідження історії виникнення веб-дизайну, по етапам його становлення; визначення та надання характеристик основних стадій веб-дизайну на шляху до створення сучасного інформаційного середовища.

Поняття веб-дизайну з'явилося не так давно. Зараз під веб-дизайном багато користувачів розуміють чисто візуальне оформлення сторінок сайту, яке впливає на його зовнішнє сприйняття. Однак, насправді, це насамперед робота над оптимальною структурою, юзабіліті і найбільш зручним розташуванням контенту. І з цієї точки зору стає зрозуміло, що веб-дизайн — це багато в чому логіка подачі інформації, що впливає на ефективність сайту з багатьох параметрів.

Веб-дизайн виступає елементом “олюднення” технічного віртуального простору. У становленні його можна виділити кілька стадій [10]:

— наприкінці 1950-х рр. XX ст. стають доступними для публічного використання результати військових технологій; “обживання” штучного інформаційного середовища відбувається на рівні допитливого дослідження можливостей нового простору;

— з початку 1990-х рр. XX ст. розробка технологій гіпертексту і мови розмітки, поява браузерів відкрили можливість створення перших продуктів для масового використання, представлених у звичній для читання формі;

— на рубежі XX...XXI ст. відбулося виділення веб-дизайну як самостійної технології зі своїми методами впливу і формами подання інформації;

— сьогодні веб-дизайн придбав додатковий статус емоційного провідника користувача у веб-середовищі у зв'язку з комерціалізацією штучного веб-простору.

Сучасний віртуальний простір вбирає в себе величезну кількість інформації, саме на сторінках Internet публікуються журнали і книги, збираються бібліотеки і проводяться виставки і конференції. Встановлені в різних містах світу відеокамери дозволяють транслювати події і передавати фотозображення різних об'єктів. Будь-яка людина, перебуваючи в будь-якій точці світу, що має доступ до Інтернету, може звертатися до інформаційних ресурсів рідною мовою, переглядати журнали, читати книги і слухати новини улюбленої радіостанції.

Щоб згадані Інтернет-ресурси мали цікавий та зрозумілий вигляд, звертаються до веб-дизайну.

Розглянемо основні моменти веб-дизайну створення сучасного інформаційного середовища. На початку варто зазначити, що на відміну від графічного дизайну, тут на перший план виходить композиція, робота з розташуванням окремих текстових і графічних блоків, шрифти. Також необхідно добре уявляти можливості CMS в плані надання тих чи інших елементів. Загалом, це наголошує на значенні обмеження стандартів html-коду або flash.

Виходячи з цього, основною метою веб-дизайну є те, як саме той чи інший ресурс буде сприйматися користувачем. Як легко і швидко він знайде необхідну інформацію, розбереться в

навігації сайту, розгадає зміст сторінок і трансформує ту або іншу дію. Як приклад варто навести онлайн магазин товарів або послуг, поринувши на сторінки такого сайту, користувач повинен скористатися формою онлайн-запиту, натиснути на той чи інший товар, зображення, відео, текстовий матеріал, у своїй роботі йому повинно бути зручно. Відповідні елементи, посилання і кнопки повинні бути чітко і добре представлені, наведені на видному місці і доступні. У сфері дизайну закріпилася тенденція до максимально “легкої”, мінімалістичної структури, без об’ємних текстових блоків і зображень.

Однак не варто забувати про веб-ресурси категорії промо, тобто такі, в яких основною метою є залучення максимального трафіку за рахунок контенту. До переліку таких веб-ресурсів слід віднести онлайн ігри, фото, музику, відео, статті та ін. В них роль графіки помітно зростає, в хід йде flash анімація, відео ролики і мальовані персонажі. Однак такі елементи вимагають залучення більших ресурсів та методів, тоді як основним завданням веб-дизайну залишається найбільш оптимальна структура представлення.

Створення сучасного віртуального середовища починається з виготовлення дизайн-макету, який, в свою чергу, створюється в графічному редакторі і являє собою “лишкову” композицію з окремих елементів, кожен з них згодом буде вноситься також окремо [7].

Розробка бере початок з макету головної сторінки, в якому опрацьовується загальна стилістика, колірне і композиційне рішення. Основна увага приділяється верхній частині головної сторінки, де присутній логотип, назва організації (або ресурсу), контакти. Далі під нею, як правило, розміщуються основні елементи навігації, щоб користувач відразу міг перейти в найбільш важливі розділи і знайти потрібну інформацію. Верхня частина головної сторінки формує загальний стиль оформлення сайту і є одним з головних елементів, на які відвідувач звертає увагу в першу чергу.

Переходячи до наступного кроку — навігації, необхідно відзначити, що, загалом на момент створення макету вже відома загальна структура сайту, назва і зміст основних сторінок. Структуру того чи іншого сайту потрібно розмістити у вигляді списку кнопок/посилань, які б легко сприймалися, могли добре читатися і були помітними. Однак, список не повинен бути дуже великим, а назви розділів — довгими та ірраціональними. В граничному випадку можна користуватися підкатегоріями, коли під посиланням на розділ, при натисканні або наведенні розкривається список підрозділів. Навігаційний блок виступає важливим елементом, наприклад, у каталозі інтернет-магазину або тематичному рубрикаторі для порталів новин і розважальних порталів. Проте, дану задачу варто віднести до роботи над юзабіліті сайту або веб-аналітиці. Що ж стосується візуального подання, то тут навігація, як правило, розміщується в лівій частині та дублюється у вигляді посилань зверху і/або знизу сторінки.

Провідну частину сторінки займає контент, який застосовується для візуального представлення компанії, матеріалу або ресурсу в очах користувача. При створенні корпоративних сайтів даний ресурс, швидше за все, буде мати вигляд короткого інформативного тексту і/або фото продукції або послуги чи матеріалу. Коли мова йде про розважальні портали або ж портали новин, на головній сторінці часто поміщають найпопулярніші або найактуальніші фото, матеріали, статті, пости та ін. При оформленні головної сторінки основним завданням веб-дизайнера виступає розробка цієї області оптимальною за розміром і розташуванням, щоб вона опинилася в центрі уваги і допомогла донести найголовнішу інформацію до споживача.

Ще одним актуальним аспектом виступають кнопки, за допомогою яких можна відправити запит, зробити розрахунок, оформити замовлення або залишити коментар.

До основних етапів веб-дизайну на шляху до створення сучасного інформаційного середовища варто віднести [9]:

— Проектування графічного інтерфейсу. На цьому етапі у графічному пакеті створюється проект майбутньої веб-сторінки. При цьому необхідно враховувати індивідуальні особливості проекту. Наприкінці першого етапу картинка повинні виглядати ідентично майбутнім сторінкам.

— Створення HTML-шаблонів. Цей етап передбачає підготовку шаблонів для майбутнього веб-сайту, тобто в одному з HTML-редакторів необхідно розробити вже безпосередньо веб-

сторінки, які включають у себе оптимізовану графіку з ескізів і місце для тексту, який передбачається розмістити. Кількість таких шаблонів відповідає кількості розділів сайту, виходячи з першого етапу.

— Програмування I (клієнтська частина). Як правило, веб-сторінки повинні бути інтерактивними, тобто містити елементи інтерфейсу, що реагують на дії відвідувача, які не зводяться до клацання на посиланнях. Найчастіше використовуються так звані roll-overs, тобто зміни зовнішнього вигляду елементів сторінки, над якими проходить курсор миші (приклад, кнопка, при наведенні на яку курсор змінить колір). Це можливо за рахунок використання скриптових мов.

— Внесення контенту (змісту). Це відбувається за рахунок внесення тексту у готові шаблони, після чого шаблони зберігаються з різними іменами, відповідними назвам розділів сайту. Далі розставляються посилання на інші ресурси, при необхідності прописуються метадані, що ідентифікують документ. Також є необхідним до внесення тексту підготувати таблиці стилів, що описують зовнішній вигляд заголовків різного рівня та інших типових видів контенту. Необхідно відзначити, що це не завадить відкоригуванню тексту сайту хоча б однієї з програм перевірки орфографії та граматики.

— Програмування II (серверна частина). Цей етап розкриває серверне програмування (server-side scripting), тобто підключення до сторінки серверних скриптів.

— Тестування сайту. Передбачається перевірка роботоздатності, правильності посилань, коректної роботи скриптів та інше.

— Завантаження файлів на сервер провайдера. Цей етап проходить, коли робота над сайтом закінчена, і готові файли необхідно завантажити на сервер провайдера. Це робиться за допомогою одного з так званих FTP-клієнтів, тобто програм, які призначені для передавання файлів по FTP-протоколу. Головним нюансом цього етапу є те, що якщо при розробці використовувалися спеціалізовані засоби, необхідно заздалегідь переконатися, що сервер провайдера підтримує всі потрібні сервіси; в цьому випадку завантаження файлів повинно здійснюватися за допомогою спеціальних програм.

Висновки. Створення сучасного інформаційного середовища вимагає величезних зусиль, на виконання цього завдання приходять галузь веб-розробки і різновид дизайну, в завданні якого входить проектування користувальницьких веб-інтерфейсів для сайтів або веб-додатків, який носить назву веб-дизайну. Веб-дизайн використовує легко інтерпретовані символи. Для створення емоційної оболонки інформаційного веб-ресурсу він імітує чуттєві відчуття сприйманих образів. У його просторі застосовують ігрові прийоми для налагодження та підтримки зв'язку зі споживачем. Істинна і результативна інформаційна комунікація в цьому просторі можлива тільки через прояв поваги до аудиторії, а значить, необхідний професійний, ясний, доступний, вільний від "шумів" і маніпулятивних технологій веб-дизайну, що відповідає вимогам сучасної естетики і який створюється при виконанні основних етапів розробки сучасного інформаційного середовища.

Література

1. Макнейл, П. Веб-дизайн. Идеи, секреты, советы / П. Макнейл. — СПб.: Питер, 2011. — 677 с.
2. Берд, Дж. Веб-дизайн. Руководство разработчика / Дж. Берд. — СПб.: Питер, 2012. — 526 с.
3. Нильсен, Я. Веб-дизайн: анализ удобства использования веб-сайтов по движению глаз = / Я. Нильсен, К. Перниче. — М.: Вильямс, 2010. — 620 с.
4. Гончаров, А.Ю. Web-дизайн: HTML, JavaScript и CSS. Карманный справочник / А.Ю. Гончаров. — КУДИЦ-ПРЕСС, 2007. — 540 с.
5. Бородаев, Д.В. Веб-сайт как объект графического дизайна. Моногр. / Д.В. Бородаев. — Харьков: Септима ЛТД, 2006. — 588 с.
6. Луков, В.А. Дизайн: тезаурусный анализ: Науч. моногр. / В.А. Луков, А.А. Останин. — М., 2007. — 342 с.
7. Кирсанов, Д. Веб-дизайн. [Электронный ресурс] / Д. Кирсанов. — <http://www.kirsanov.com/web-design/main.html>.
8. Лебедев, А. Ководство. [Электронный ресурс] / А. Лебедев. — <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections>.

9. Клоннингер, К. Web-дизайн Свежие стили Web-дизайна / К. Клоннингер. — Изд-во: ДМК пресс, 2002. — 192 с.
10. Кузнецова, Н.С. Веб-дизайн как инструмент моделирования виртуального пространства современной культуры: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Н.С. Кузнецова. — Саранск: Морд. гос. ун-т им. Н.П. Огарева, 2010. — 171 с.

References

1. Makneyl, P. Web-dizayn. Idei, sekrety, sovery. [The Web Designer's Idea Book, Vol. 2: More of the Best Themes, Trends and Styles in Website Design] / P. Makneyl. — St. Petersburg, 2011. — 677 p.
2. Berd, Dzh., Web-dizayn. Rukovodstvo razrabotchika [The Principles of Beautiful Web Design, 2nd Edition] / Dzh. Berd. — St. Petersburg, 2012. — 526 p.
3. Nil'sen, Ya., Web-dizayn: analiz udobstva ispol'zovaniya veb-saytov po dvizheniyu glaz [Eyetracking Web Usability] / Ya. Nil'sen, K. Perniche. — Moscow, 2010. — 620 p.
4. Goncharov, A.Yu. Web-dizayn: HTML, JavaScript i CSS. Karmannyu spravochnik [Web design: HTML, JavaScript and CSS. Vade mecum] / A.Yu. Goncharov. — 2007. — 540 p.
5. Borodaev, D.V. Web-sayt kak object graficheskogo dizayna. Monogr. [Website as an object of graphic design. Monogr.] / D.V. Borodaev. — Khar'kov, 2006. — 588 p.
6. Lukov, V.A. Dizayn: tezaurusnyy analiz: nauch. monogr. [Design: thesaurus analysis: sci. monogr.] / V.A. Lukov, A.A. Ostanin. — Moscow, 2007. — 342 p.
7. Kirsanov, D. Web-dizayn. [Electronic resource] [Web design] / D. Kirsanov. — Available at: <http://www.kirsanov.com/web.design/main.html>.
8. Lebedev, A. Kovodstvo [Electronic resource] / A. Lebedev. — Available at: <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections>.
9. Klonniger, K. Web-dizayn. Svezhie stili Web-dizayna [Web design. Fresh styles of web design] / K. Klonniger. — 2002. — 192 p.
10. Kuznetsova, N.S. Web-dizayn kak instrument modelirovaniya virtual'nogo prostranstva sovremennoy kul'tury: dis. ... kand. kul'turologii: 24.00.01 [Web design as a tool for modeling the virtual space of modern culture: dis. thesis ... cand. culturology: 24.00.01] / N.S. Kuznetsova. — Saransk, 2010. — 171 p.

Рецензент д-р техн. наук, проф. Одес. нац. політехн. ун-та Тонконогий В.М.

Надійшла до редакції 13 мая 2013 г.