

## ВЕБ-САЙТ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ ЧДТУ

**Романенко Н. Г.**, д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну  
**Афонін В. А.**, заслужений художник України, доцент кафедри дизайну  
**Чікало Б. П.**, викладач, **Деркач С. П.**, ст. викладач  
Черкаський державний технологічний університет

**Анотація.** В статті розглянуто види віртуальної реальності як дизайн-об'єкт, визначено історико-культурну своєрідність WEB-сайтів та обґрунтовано методологію створення сайту кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету (ЧДТУ)

**Ключові слова:** дизайн віртуальної реальності, WEB-дизайн.

**Аннотация.** Романенко Н. Г., Афонин В.А., Чикало Б. П., Деркач С.П. Веб-сайт кафедры дизайна ЧДТУ. В статье рассмотрены виды виртуальной реальности как дизайн-объект, определено историко-культурное своеобразие WEB-сайтов и обоснована методология создания сайта кафедры дизайна Черкасского государственного технологического университета.

**Ключевые слова:** дизайн виртуальной реальности, WEB-дизайн.

**Summary.** Romanenko N. G., Aphonin V. A., Chikalo B. P., Derkach S.P. Web-site of design department of Cherkasy State Technological University. In the article kinds of virtual reality such as an object of design are considered, historical and cultural peculiarity of Web-sites is determined and methodology making of Web-site of the design department of Cherkasy State Technological University is substantiated.

**Keywords:** design of virtual reality, Web-design.

**Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими і практичними завданнями.** З огляду на швидкий розвиток інформаційних технологій, що призвів до зміни пріоритетів усіх сфер життя сучасного суспільства, закономірним стало виділення особливої сфери взаємодії людини з інформаційними потоками – віртуальною реальністю, прототипом якої є реальний світ. В повсякденне життя пересічного українського громадянина увійшли нові інформаційні технології, зумовлені розповсюдженням мережі Інтернет.

Зростаюча потреба у користуванні ресурсами віртуальної реальності вимагає організації віртуального простору за законами мистецтва та ергономіки, чим призвела до появи нової гілки дизайну – WEB-дизайну. Викликає зацікавленість розглянути такі існуючі види віртуальної реальності, як дизайн об'єкти, принципи їх побудови за використаними засобами художньої виразності, психологічний вплив на користувача [1].

Дослідження проведено в рамках комплексного плану науково-дослідних робіт кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету, а також є складовою частиною держбюджетної теми «Дизайн України в контексті художньо-проектної культури ХІХ – ХХ століття. Черкаський регіон» (№ держреєстрації УкрІНТЕІ 0102U005387 від 10.05.06).

До виконання науково-дослідної роботи були залучені магістранти спеціальності 8.020207 «Дизайн» Галицька Олена і Вакуленко Ольга.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Розбудова українського суспільства, зміни в економіці сприяють піднесенню ролі нових напрямків художньо-проектної діяльності та виробленню неповторних рис саме українського дизайну. Відповідно до чого, віртуальний дизайн також вимагає мистецтвознавчого осмислення в аспектах національної художньо-проектної культури.

Як було зазначено вище, розвиток інформаційних технологій призвів до зміни пріоритетів в усіх сферах життя сучасного суспільства. І якщо локомотив історії обумовити трансформацією соціально-технічних засобів, то історичну зміну цивілізацій можна представити наступними революціями:

- аграрно-ремісничка
- індустріальна;
- інтелектуальна (інформаційно-комп'ютерна) [2].

Наслідком останньої революції є створення інформаційного суспільства, соціальні, технологічні, економічні, політичні та культурні механізми якого поєднує процес інформатизації. Дуже добре відомо, що інформатизація полягає у накопиченні, зберіганні, обробці, та розповсюдженні різного роду знань. Засобами інформатизації є персональні комп'ютери, телевізори, проекційні системи, основою яких є електронні технології. Прикметник «електронні» походить від терміну «електрон» – невидима оку елементарна частинка атома. Проміжний енергетичний стан перетворення невидимих частинок в квантовій механіці називають віртуальним. Тлумачення цього терміну [3], що походить від середньовікової латинської мови [*virtualis* – можливий], полягає у визначенні сутності або дії (у даному випадку електрону), як такої, що може проявлятися при відповідних умовах. Тобто віртуальна реальність – це те що ми бачимо в даний момент на моніторі телевізора, комп'ютера, будь-якої установки або у видовищному просторі, де використовуються електронні технології, але ця подія, на даний момент може і не існувати, якщо це не прямий зв'язок.

Найбільш перспективним видом віртуальної реальності є Інтернет. Кінцева мета сьогодення, до якої стримить технічний розвиток Інтернету – це інформаційна магістраль (Information Highway), що стане доступною до широких мас вже у 20-х роках XXI століття. Підвищення чіткості тривимірної графіки, максимальне наближення її до реального світу й поєднання із високоякісним звуковим супроводом та кінестетичними ефектами зможуть задовольнити естетичні потреби користувача на сучасному рівні [4, 5].

**Мета цієї публікації** полягає в дослідженні Інтернету, як дизайн-об'єкту, у визначенні історико-культурної своєрідності WEB-сайтів, в обґрунтуванні методології створення WEB-сайту кафедр дизайну ЧДГУ.

**Викладання основного матеріалу.** В проектуванні віртуального світу за законами мистецтва будь-яка нова розробка, а особливо її впровадження у життя, починається із визначення потреб користувача. WEB-дизайнер повинен враховувати естетичні потреби й потреби usability (від англійського use –

користуватися й ability – здатність, вміння) – цільової групи користування даним видом віртуальної реальності, мотивацію потреб цієї групи. Відповідно до вищезазначеного викликає зацікавленість: які види віртуальної реальності існують на сьогоднішній день, які основні принципи побудови WEB-сторінок; визначення мотивацій потреб умовної групи; психологічний вплив елементів дизайну сайту на користувачів. Ці та багато інших питань турбують не лише з теоретичної точки зору, а й в інтересах практичного застосування набутих знань.

Основою для пошуків реалізації творчого потенціалу цілого ряду фахівців з дизайну при створенні віртуального простору звичайно став високий рівень технічної бази комп'ютерних мереж і систем. Поєднання візуального зображення з рухом та звуком мали спільну мету, але настільки відрізнялися за своєю суттю, що стали передумовою для формування видів віртуальної реальності.

Найбільш відомим на сьогоднішній день видом віртуального світу є телебачення, яке у вигляді візуально-аудіальної інформації здатне в значній мірі впливати на відчуття людини. Термін „телебачення” має грецьке („теле” – „далечинь”) та латинське („visio” – „бачення”) походження і тлумачиться як „бачити на відстані”. Телебачення, як вид віртуальної реальності, має свою чітко визначену структуру. Відмінна риса якого – це пасивна роль глядача, без його активної участі у створенні можливих варіантів розвитку подій. Дизайн телебачення має за мету вплинути на ту чи іншу цільову аудиторію раціональною та емоціональною складовою звернень. Різноманітність його складових та власні засоби реалізації впливу на суспільство відмінні від засобів систем штучної реальності, такої, наприклад, як візуально погоджені дисплеї кіберпростору комп'ютерів. Для подальшого розкриття теми зупинимося на тлумаченні терміну «кіберпростір». Цей термін має дві складові: кібернетика – наука про загальні закономірності процесів управління й передачі інформації і простір. Кіберпростір є наступним видом віртуальної реальності й вигідно відрізняється від телебачення можливістю втручання зі сторони користувача. На сьогоднішній день глобальним всевітнім кіберпростором стала мережа Інтернет, яка представляє суцільне поле для розвитку віртуальних технологій. Швидкість навігації в цьому просторі значною мірою формує основні принципи створення його візуальної складової. Дизайн кіберпростору передбачає компактне розміщення великих масивів інформації шляхом її систематизації таким чином, щоб оптимально знизити можливість затримки при користуванні ресурсами віртуального світу та надати при цьому користувачеві максимального комфорту й естетичної насолоди.

Існують й інші види віртуальних систем, що здатні забезпечити більш повну ілюзію перебування людини поза реальним світом завдяки максимальному залученню її органів чуття. На сьогоднішній день такі віртуальні системи використовуються в якості різновиду комп'ютерних ігор, що не отримали масового поширення.

Таким чином, дизайнерського втручання сьогодні в найбільшому ступені вимагає інформаційне середовище, кіберпростір мережі Інтернет.

Будь-який ресурс всесвітньої мережі Інтернет, від глобального інформаційного порталу з десятками тисяч відвідувачів у день до скромної домашньої сторінки, представляють художній твір та складний комплекс інженерно-дизайнерських рішень. Процес створення такого комплексу й називається WEB-дизайном. Тобто, WEB-дизайн – це творчість, причому творчість яскраво виражена і самобутня щодо залучення відвідувачів на сайт. Добре продуманий і правильно розроблений WEB-сайт – це запорука припливу великої кількості зацікавленої аудиторії [6, 7].

Отже, при плануванні й створенні будь-якого WEB-ресурсу важливо пам'ятати, що головний критерій, на який варто орієнтуватися в процесі розробки сторінок, це зручність кінцевого користувача.

Прототипом WEB-сайту, як складової кіберпростору є звичайна книга. Саме від книги розробники першого WEB-сайту перейняли не тільки конструкцію, а й призначення, інформативне та графічне наповнення розділів WEB-сторінок. Беручи до рук книгу, перше, на що споживач звертає увагу, це – обкладинка, а вже потім зміст книги. У WEB-дизайні, згадані вище дві складові книги часто поєднані в одну заради досягнення більшої функціональності сайту, зменшення його ємкості й економії часу [8].

За принципами створення та засобами забезпечення художньої виразності дизайн-оформлення макету сайту подібний до розробки проекту фірмового стилю відповідної структурної одиниці, для якої розробляється проект. Спільними рисами побудови є наступні етапи розробки: врахування існуючого стилю, використання фірмового кольору та постійних констант, побудова дизайн-макету за допомогою таких художніх засобів як колір та форма, гармонізація дизайну оформлення макету.

Однією з негативних сторін побудови WEB-сайтів стало використання шаблонів й штампів. Спостерігається зростання кількості випадків копіювання вдалих сайтів, вдалих ідей і на їх основі розроблення, за звичай, вже менш вдалих проектів, випадки плагіату, випадки конвеєрного виготовлення однотипних WEB-сайтів. Часто застосовується й продаж дизайн-макету сайту декільком розробникам, що призводить до втрати оригінальності самого дизайн-макету сайту [9].

Для уникнення вищезазначених негативних факторів і створення дизайн-проекту – віртуальної сторінки структурної одиниці (кафедри дизайну) державного закладу, що здійснює освітянську діяльність із підготовки фахівців спеціальності «Дизайн» були поставлені і вирішені наступні завдання:

- розглянута і обґрунтована концепція дизайн-проекту сайту;
- забезпечена візуальна ієрархія на кожній сторінці сайту;
- теоретично і практично обґрунтовано дизайн створеного сайту.

Обов'язковою умовою створення дизайн-макету сайту було дотримання загального фірмового стилю кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету (ЧДТУ), його логотипу, використання фірмових кольорів, та констант, що були застосовані раніше при розробці складових

фірмового стилю (см. рис.). Використані діаметрально-протилежні кольори – блакитний і розбілений оранжевий є улюбленими кольорами нашого регіону і за своїми політичними мотивами вони повинні сприяти примиренню (розділенню) жовтогарячих та біло-блакитних представників відповідних партій. В якості нейтрального посередника використано сірий колір, що примирює між собою яскраві протилежності, на тлі якого показані студентські роботи, як символ цього примирення. Площина блакитної колірної плями значно більша, тому що обумовлює в собі повітряний простір, духовну нематеріальність, віру в майбутнє.

Своєрідність шрифтової композиції слова «design», виконаної в трьох кольорових рішеннях фірмового стилю кафедри дизайну, передбачає привернути увагу глядача своєю незрозумілістю і затримати, таким чином, його погляд на сайті.

На сторінках сайту відсутні зайві елементи, спроможні створювати фонний і візуальний шум, що сприяє ефективності навігації по сайту й сприйняттю їх змісту.

В процесі розробки конструкція макету сайту істотно змінювалася в межах концепції, змінювався підхід до диференціації інформативного вмісту сайту, вносилися численні доповнення. Багаторазова перевірка даних сприяла зміні елементів графічного оформлення та їх розташуванню.

Головна сторінка сайту (рис.) містить основні константи фірмового стилю кафедри дизайну ЧДТУ і меню сайту. До складу меню входять активні інформативні елементи щодо здійснення освітянської діяльності у галузі дизайну



Рис. Головна сторінка сайту ЧДТУ

за спеціалізаціями, професорсько-викладацький склад кафедри та їх здобутки, про студентів, новини. Такий поділ сторінки на області важливий тим, що дозволяє користувачу вибрати цікаву для нього інформацію.

Дослідження візуального впливу сайту на глядача здійснювався на фокус-групі. До складу фокус-групи входила обмежена кількість учасників – десять осіб, які відбиралися згідно з особливостями цільової аудиторії. Це студенти, викладачі й дизайнери, практикуючі в галузі WEB-дизайну, тобто склад фокус-групи відрізнявся різноманітністю як за соціальним, так і за віковим станом учасників, їх професійною направленістю. Головною частиною дослідження є проведення обговорення враження від візуального впливу сторінок сайту, аналіз зауважень та побажань.

Аналіз результатів дослідження показав розбіжності в поглядах і реакції WEB-дизайнерів і користувачів. Найбільшу протиріч викликала насиченість макету сайту інформативними та графічними складовими. На думку WEB-дизайнерів, дизайн-макет сайту є недостатньо насиченим, містить не заповнений інформативними елементами простір, не відповідає стандартним шаблонам. Але на думку користувачів, насиченість, тобто наповненість макету сайту елементами, є достатньою, комфортною у сприйнятті, не надмірною.

Прозвучали суперечливі погляди й відносно використаних графічних елементів та застосування колірної гами дизайн-макету сайту. На думку WEB-дизайнерів, не варто було здійснювати таке поєднання кольорів та здійснювати насичення сторінок більш детальною проробкою графічних елементів. Проте, студентська аудиторія була не згодна, стверджуючи, що сторінки сайту викликають почуття активності, динаміки, креативності, що підтримуються розміщенням кольорових плям та використанням вертикального, за рівнями, розміщення напису „design”.

### **Висновки:**

1. Зростаюча потреба у користуванні ресурсами віртуальної реальності обумовлює необхідність в організації віртуального простору за законами мистецтва та ергономіки.
2. Дизайнер віртуальної реальності має бути в постійному контакті із зовнішнім світом аби успішно досягти поставленої мети. Суттєвою допомогою у впровадженні проекту в життя може бути опитування користувачів та їх розробників.
3. При створенні сайту кафедри дизайну ЧДТУ витримані основні принципи побудови WEB-сайту:
  - 3.1. Навігація по сайту зручна. У користувача не виникає ускладнень при переході від одного розділу до іншого;
  - 3.2. Досягнуто композиційну цілісність дизайнерського рішення сайту;
  - 3.3. Шрифтова композиція узгоджена із загальним змістом сторінки;
  - 3.4. Обґрунтовано семантику вибраних кольорів, застосування яких не ускладнює прочитування тексту.

4. Аналіз результатів дослідження, проведених на фокус-групі користувачів, дозволив виявити переваги застосованої конструкції та дизайн-оформлення макету сайту, а також недоліки, які при подальшій роботі над макетом сайту були враховані та виправлені.
5. Зроблені висновки можуть бути застосовані в учбовому процесі при викладанні дисципліни «Веб-дизайн».

#### Література:

1. Бородаєв Д. В. Веб-сайт як об'єкт графічного дизайну. - Автореф. дис. кандидата мистецтвознавства. 05.01.03. - Харків, 2004. - 20 с.
2. Даниленко В. Я. Дизайн. Підручник. - Харків: ХДАДМ, 2003. - 230 с.
3. Словарь иностранных слов. - 16-е издание, исправленное. - М.: Русский язык, 1989. - 624 с.
4. Алексеева Е. Н. Влияние современных технологий на развитие искусства графики // Вісник Харківської академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. праць. - Харків: ХДАДМ, 2006. - №2. - С. 107-111.
5. Тимофеев Г. С., Тимофеева Е. В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». - Ростов-на-Дону: Феникс, 2004. - 320 с.
6. Мураховский В. И. Компьютерная графика / Под ред. С. В. Симоновича. - М.: «АСТ-ПРЕСС СКД» №, 2002 - 640 с.
7. Курс лекций «Веб - дизайн» // Харьков: ЕШКО, 2007. - Урок 1, С. 6-40.
8. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова. - Санкт-Петербург: Символ Плюс, 2004. - 376 с.
9. Круг С. Веб-дизайн: книга Стива Круга или не заставляй меня думать. - Пер. с англ. - Санкт-Петербург: Символ Плюс, 2005. - 200 с.