

2. Интерфейсам нужны писатели. Объясняем, что такое UX-writing и чем занимается UX-писатели [Электронный ресурс] // Science Soft. – Режим доступа: <https://www.scnsoft.by/blog/what-is-ux-writing>. – Дата доступа: 12.05.21.

3. Егереv, К. Этой кнопке нужен текст. О UX-писательстве коротко и понятно / К. Егереv. – Москва: Альпина Паблишер, 2020. – 187 с.

УДК 096

М. В. Макаpчук, преп.-стаж.
(БГТУ, г. Минск)

**СОЗДАНИЕ ОБЛОЖКИ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА
(на примере учебно-методического комплекса
Кононовой Е. И. «Технологии XXI века:
информационное сообщество и СМИ»)**

Введение. На сегодняшний день структура издательского бизнеса коренным образом изменилась: расширился ассортимент издаваемой литературы, появились новые виды деятельности. Такие кардинальные изменения затронули также сегмент учебной литературы. Процесс создания современного учебника касается многих сфер деятельности человека: педагогики, социологии, искусствоведения, книговедения, издательского дела, полиграфического производства и т. д. [1].

Задача. Определить требования к дизайну обложки учебного издания, на основе которого разработать собственный макет для учебно-методического комплекса Кононовой Е. И. «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ».

Основная часть. К оформлению учебного пособия предъявляются определенные требования обязательные для выполнения. Так, например, учебные издания должны соответствовать учебной программе дисциплины, на разных образовательных уровнях должна сохраняться преемственность и взаимная согласованность, должен соблюдаться принцип интеграции учебных дисциплин [2].

Внешний вид книги — это «одежда», по которой ее встречает читатель. Главным и обязательным атрибутом любого издания, а также его визитной карточкой является обложка. Обложка может быть одним из решающих факторов: пожелает ли читатель купить книгу или нет. Зачастую из-за плохо оформленной книги издание не раскупается, даже если ее содержание находится на высоком уровне.

С первого взгляда обложка должна давать читателю примерное представление о книге: ее содержание, функциональное назначение,

3. ИННОВАЦИИ В КНИГООБРАЗОВАНИИ И КНИГОРАСПРОСТРАНЕНИИ

читательский адрес. Название книги должно хорошо считываться, быть ярким и запоминающимся. Каждый автор заинтересован в том, чтобы его имя и книгу запомнили, поэтому текст на обложке и переплете следует выполнить крупным шрифтом.

Работая над текстом для обложки, важно уделить внимание шрифтам. Недостаточно просто разместить на ней текст. Обложка должна выполнять главную задачу: покупатель захотел ознакомиться именно с вашей книгой. Таким образом, происходит визуальная коммуникация: автор передает смысл или интригу книги, а читатель должен понять и расшифровать.

Изображение должно быть дополнением, а не основой композиции. Лучшим вариантом для оформления книги будет либо профессиональное фото по теме книги, сделанное специально для издания, либо специально нарисованная иллюстрация. В качестве основных цветов на обложку рекомендуется брать не кричащие, но привлекающие внимание оттенки.

Дизайнер при разработке обложки не должен бояться «пустого пространства», так как в современном мире неумелое нагромождение страницы не только считается признаком непрофессионализма, но и содействует плохой читабельности текста.

Обложка учебных изданий в большей степени информативна: здесь часто указывается номер тома, город и год выпуска книги. На задней стороне обложки может быть помещена аннотация к произведению, сведения об авторе, ISBN, штрих-код и тому подобное. Однако это идет в ущерб эстетической стороне книги, так как издание должно не только пояснять, но и заинтересовать читателя.

При разработке обложки к изданию «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ» учитывалось содержание, целевая аудитория и функциональное предназначение. Главной целью было создать привлекательную обложку, которая бы дополняла и раскрывала суть названия, не уйти в стандартные формы оформления книг для учебных изданий. Основными критериями при создании были простота и современный дизайн. Для создания обложки использовались такие программы, как Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Adobe Illustrator — для создания векторной графики — фигуры девушки и предметов, которые по ассоциации подходят словам «информационное общество» и «СМИ».

В качестве основных цветов для учебно-методического комплекса «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ» ис-

пользовался черный и мягкий оттенок оранжевого, с помощью которого также делались акценты (рис. 1).



Рис. 1 – Обложка учебно-методического комплекса Кононовой Е. И. «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ»

Вывод. Основными чертами дизайна проектируемого учебно-методического комплекса Кононовой Е. И. «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ» являются легкость и простота. Это прослеживается в основном издании: в его композиции, цветовом решении, шрифтовом оформлении.

Литература

1. Андреева, В. А. Дизайн учебной книги в России: художественно-техническое оформление азбук и букварей: история и современная практика / Dissert Cat [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/dizain-uchebnoi-knigi-v-rossii-khudozhestvenno-tekhnicheskoe-oformlenie-azbuk-i-bukvarei-ist>. – Дата доступа: 21.09.2021.
2. Рекомендации по разработке, оформлению, утверждению и изданию учебной литературы / Gigabaza.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gigabaza.ru/doc/62273.html>. – Дата доступа: 14.10.2021

УДК 793.7

В. В. Мельникова, студ.
К. Р. Угланова, студ.
Нав. кір.: І. В. Наўроцкая, выкл.
(БДУІР, г. Мінск)

КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ ЯК СРОДАК ВЫВУЧЭННЯ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

Тэхналогіі — неад'емная частка сучаснага грамадства. Іх роля ў паўсядзённым жыцці бяспрэчная таксама, як і значнасць гульнявой індустрыі, якая з'яўляецца часткай сегмента новых тэхналогій.

3. ИННОВАЦІЯЦІ В КНИГОЗДААННІ І КНИГОРАСПРОСТРАНЕННІ

Большасць людзей усё яшчэ адносяць гульні выключна да сферы забаў, але шматлікія даследаванні ўжо даўно даказалі таксама і наяўнасць іншых, акрамя адпачынку, пераваг ад такога спосабу баўлення часу [1].

З велізарнай колькасці навыкаў, якія можна развіць гуляючы ў камп'ютарныя гульні, вылучым той, які актуальны для нашага даследавання, а менавіта магчымасць вывучэння мовы шляхам яе натуральнага ўспрымання. Вельмі важна падкрэсліць, што падчас гульні ўспрымання адбываецца непасрэдна. Гэта значыць, што чалавек не спрабуе штучна завучваць асобныя словы, а ўспрымае іх у кантэксце, часам нават цэлымі фразавымі канструкцыямі. Усё гэта становіцца адбываецца на разуменні асаблівасцей выкарыстання аднаго слова ў розных значэннях або выкарыстанні розных слоў ці канструкцый для абазначэння пэўнага паняцця, катэгорыі ў залежнасці ад маўленчай сітуацыі. Такі спосаб засваення мовы магчымы дзякуючы навучанню на прыкладах, прычым не на штучных, далёкіх ад нашай штодзённасці, а на ўзорах жывога маўлення, якое асэнсоўваецца на прыкладзе рэалістычных, часцяком даволі будзённых, бытавых і знаёмых кожнаму сітуацый.

Асабліва важна адзначыць, што ў гульнях разам з перадачай маўлення адлюстроўваецца нацыянальны і культурны каларыт (краіны, эпохі, вераванняў і г. д.). Вядома, што залог поспеху гульні — якасная прапрацоўка не толькі сюжэту, але і адпаведных дэкарацый, касцюмаў, а таксама вонкавага аблічча персанажаў, захаванне ў іх пэўных нацыянальных рысаў.

Любая гульня (камп'ютарная або настольная) звычайна пачынаецца з прапрацоўкі свету, у якім будуць развівацца яе дзеянні. А паколькі стварэнне сюжэту, персанажаў і месца дзеяння з «нуля» задача вельмі няпростая і доўгая, распрацоўшчыкі нярэдка выкарыстоўваюць ужо існуючыя канцэпты. І часта крыніцай матэрыялаў становіцца менавіта кнігі. У такім выпадку нельга сказаць, што выкарыстанне кніг прыносіць карысць толькі гульнявой індустрыі. Папулярнасць гульняў пашырае аўдыторыю чытачоў: так, многія людзі, даведаўшыся, што маецца першакрыніца ў падабанай імі гісторыі, хочучы пазнаёміцца і з самой кнігай.

Прыкладаў адаптацый кніг праз гульні можна прывесці багата. У першую чаргу, гэта «Вядзьмак» польскай кампаніі CD Projekt RED. Вядома, што Анджэй Сапкоўскі моцна пашкадаваў ў далейшым, што прадаў ліцэнзію CDPR занадта танна [2]. Але нельга адмаўляць таго факту, што пасля поспеху трэцяй часткі цікавасць да яго кніг прыкметна вырасла. А ўжо пасля таго, як выйшаў серыял, ужо і гульні, і кнігі напаткала другая хваля папулярнасці. Самая