



Рисунок 4 – Вложенные развороты

Имеет ли право на жизнь такой развлекательный формат или вся информация на журнальной странице должна быть видна сразу. В процессе уточнения и совершенствования подходов к дизайну СМИ эксперты неоднократно обращались к формулированию критериев оптимальной эргономики медиа ресурса. Как правило, все методы эргономического проектирования и критерии оценки исходят из главной задачи любой эргономики в свободной информационной среде – обеспечить концентрацию внимания пользователя на самом главном, направить энергию восприятия по нужному пути.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Журнал [degustate.me](http://degustate.me) – «Все о кофе», 2018 – 25 с.
2. Якунин, Веб-юзабилити и эргономика в интернет-СМИ, С-Петербург, 2015. – 95 с.

УДК 004.9

Студ. В. В. Бугаенко  
 Науч. рук. асс. Т.П. Брусенцова  
 (кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

### РОЛЬ КОМПОЗИЦИИ В УПРАВЛЕНИИ ВОСПРИЯТИЕМ НА СТРАНИЦЕ ВЕБ-ИЗДАНИЯ

Особое место среди средств управления восприятием принадлежит позиционированию элементов на странице относительно друг друга. Взаиморасположение элементов имеет решающее значение для скорости ориентации на странице.

Кроме того, что композиция определяет иерархию материалов по важности, в организации восприятия она также отличается рядом важных свойств:

– рождает отношения функциональной и семантической смежности (расположение близко / далеко смежных публикаций влияет на их оценку как тематически связанных / далеких по своему содержанию и функции);

– способно задавать вектор чтения (исходную точку для ориентации на странице).

Конгруэнтность способна создавать визуальные связи между элементами независимо от их пространственного положения и функционального назначения: при беглом взгляде на страницу подобные элементы воспринимаются как функционально более близкие.

В проектировании следует учитывать следующие возможные типы конгруэнтности:

Подобие по размеру. Вне зависимости от реального взаиморасположения взгляд воспринимает объекты, близкие по размеру, как принадлежащие одной группе.

Подобие по форме. Аналогичный эффект наблюдается при близости по конфигурации.

Подобие по цвету. Подобный прием часто используется для выделения, к примеру, свежих новостей в интернет-СМИ.

Негативное пространство (минус-пространство). Экспрессивные возможности фона прекрасно известны в графическом дизайне, о чем говорит распространенное использование так называемой контрформы в амбиграмах и брендовых коммуникациях. Негативное пространство способно устанавливать связи между элементами оформления на основе интервала. Объект воспринимается как «отдельный от всех», если он окружен равномерным пробелом со всех сторон. Референция – объект воспринимается как принадлежащий к группе соседних, в случае, если пробел между ними отличается от других пробелов.

Важно помнить, что в дизайне, где есть доминирование ахроматического черного или белого, фоновое пространство рекомендуется делать более наглядным.

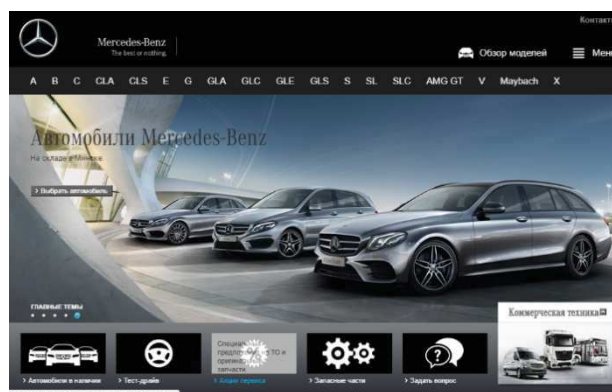
Помимо группировки элементов страницы негативное пространство способно оказывать влияние на стратегию чтения. Для интернет-СМИ особенно важным является нормативное направление восприятия, принятое при обучении чтению, – слева направо.

Одна из наиболее сложных задач эргономики – это создать условия для направленного движения взгляда на странице издания.

В целом выделяют два подхода к управлению вниманием:

- с опорой на естественные фокусные точки и силовые центры;
- путем создания собственных маршрутов для взгляда и чтения.

Горизонтальная линия, разделяющая страницу на равные доли, задает движение по горизонтали (рисунок 1). Движение вправо создает ощущение энергии и позитивной динамики, а движение в обратном направлении эмоционально инертно. Ориентация контуров объектов по вертикали задает восходящий вектор, что ассоциируется с ростом и стабильностью.



**Рисунок 1 – Горизонталь как ведущая линия композиции**

Второй способ управления вниманием подразумевает создание собственной фокусной точки, от которой осуществляется ведение взгляда по направляющим. При этом она задает исходную точку чтения, а все элементы макета образуют «линии чтения» от нее. Поэтому фокусная точка должна быть только одна на странице.

Маршрут взгляда можно определить следующими способами.

*Манипуляции визуальным весом элементов.* Этот способ основан на стремлении взгляда перемещаться от тяжелых элементов композиции к более легким.

В качестве наиболее естественной модульной системы выступает модель «три-на-три»: края экрана делятся на три равных сектора по вертикали и горизонтали, через точки границ секторов проводятся линейки и в точках пересечения этих линеек на плоскости страницы располагаются маркеры внимания – объекты, по которым будет перемещаться взгляд. Каждое из пересечений потенциально и будет являться фокусной точкой.

*Типографика заголовков.* Это наиболее привычный и естественный способ направления взгляда.

*Выравнивание.* Этот способ подразумевает использование ведущей базовой линии, вдоль которой выравнивается контент страни-

цы. Принцип ведущей линии необходимо соблюдать во всех элементах композиции, но особенно это касается единства базовых линий соседних блоков (рисунок 2). То же самое справедливо и для вертикального измерения верстки.

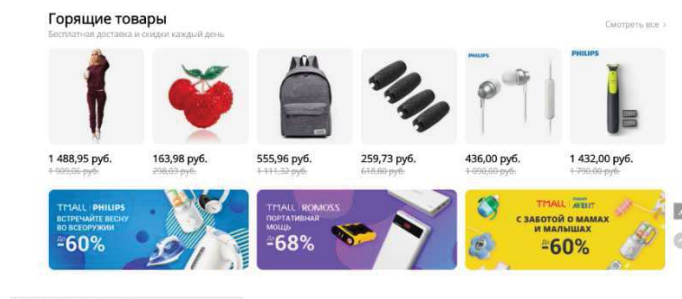


Рисунок 2 – Выравнивание вдоль базовой линии

Важное значение имеют *ритм и баланс*. Визуальная ритмическая упорядоченность композиции делает ее более предсказуемой, а, следовательно, повышается скорость и естественность восприятия. В свою очередь, баланс способен изменять визуальный вес элемента без изменения его внутренних свойств и тематического содержания.

В целом соблюдение критерия композиционного ритма предусматривает следующие принципы:

- размер пробельных элементов и интервалов должен быть единым;
- каждый ключевой, акцентированный элемент должен быть снабжен комментарием, набранным более мелким шрифтом.

Один из самых простых способов сделать содержание страницы наглядным и быстро воспринимаемым – использование симметричной верстки, при которой все элементы располагаются симметрично по обе стороны от вертикальной оси страницы (рисунок 3).

В процессе проектирования необходимо помнить о том, что смещение визуального объекта из композиционного центра усиливает его вес. В такой ситуации объект может создать ощущение направления, интенсивности и точки приложения действующей силы. Следует учитывать, что правая сторона экрана воспринимается как более тяжелая, и при равном визуальном весе элементов тот, что располагается справа, кажется тяжелее.

При размещении различных по конфигурации, цвету и размеру объектов нейтральный, симметричный баланс восприятия можно обеспечить, расположив их по правилу «рычага».

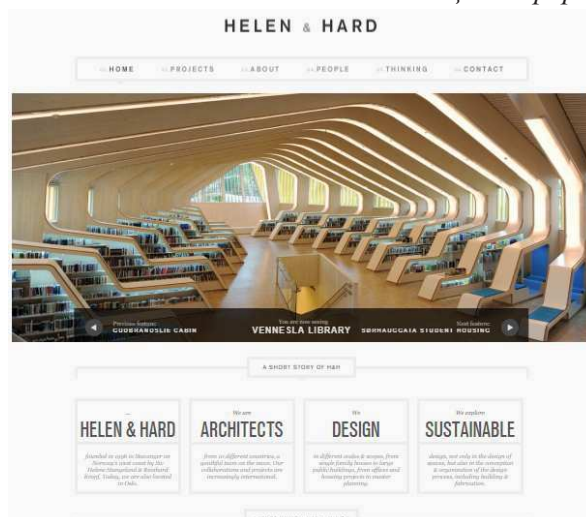


Рисунок 3 – Симметричная модель верстки

Таким образом, разработка дизайна сайта – это кропотливая работа, требующая не только творчества. Понимая, на что человек смотрит в первую очередь, а на что – во вторую и в третью, можно распределить информацию наиболее выгодным способом.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; пер. с англ. В. Н. Самохина. М.: Прогресс, 1974. 180 с.
2. Купер, А. Алан Купер об интерфейсе: основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин. СПб.: Символ-Плюс, 2009. 688 с.
3. Голомбински, К., Хаген, Р. Добавь воздуха!: основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген. СПб.: Питер, 2012. 275 с.

УДК 004.9, 004.438

Студ. Д. Н. Леонова  
Науч. рук. асс. М. Ф. Кудлацкая  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

#### РАЗРАБОТКА ВЕБ-СЕРВИСА «TECHYJOBS»

Одной из самых актуальных и насущных проблем, столкнуться с которой приходится если не всем, то подавляющему большинству это поиск работы. Есть множества способов решить эту проблему: объявления о вакансиях в режиме офлайн, кадровые агентства, центр занятости. Однако самым эффективным способом поиска на рынке