

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ (НА ПРИМЕРЕ СПРАВОЧНОГО ИЗДАНИЯ «ОТ РЕКРУТА ДО ТИТАНА. DOTA 2»)

Современную жизнь сложно представить без применения информационных технологий. Это не только новые технические средства, но и новые формы и методы изучения интересующей информации. В настоящее время во всем мире люди пользуются гаджетами и с их помощью познают мир. Чтобы узнавать информацию создаются интерактивные ресурсы: книги, справочники, тесты и т. д. Исходя из этого, сейчас набирают большую популярность электронные мультимедийные издания [1].

Информационно-коммуникационные технологии открывают пользователям доступ к нетрадиционным источникам информации, повышают эффективность самостоятельной работы, дают совершенно новые возможности для творчества, проявления и выявления своих способностей, обретения и закрепления различных навыков, позволяют реализовать принципиально новые формы и методы обучения [2].

Современные технологии подачи информации и в большей степени технологии электронного предоставления информации являются личностно-ориентированными и направлены на развитие индивидуальных ресурсов пользователей.

Применение электронных методов подачи информации позволяет повысить уровень знаний в той или иной области изучения, а также улучшить качество предоставляемых информационных услуг, обеспечивает большую гибкость в реализации образовательных целей разработчиков электронных изданий.

Dota 2 — компьютерная многопользовательская командная игра жанра стратегия в реальном времени с элементами компьютерной ролевой игры. Исходя из статистики от самих разработчиков игры, ежемесячно в Dota 2 приходит по несколько тысяч новых игроков. Из-за высокого порога вхождения в игру, новичкам приходится часто искать обучающую информацию в любых доступных источниках (интернете либо на материальных носителях информации) либо получать ее опытным путем, наигрывая тысячи часов в Dota 2 [3].

Актуальность работы состоит в разработке такого издания, которое бы облегчило поиск нужной и конкретной информации всем игрокам в Dota 2, ведь такого издания на сегодняшний день не существует.

На первом этапе проанализирован рынок изданий по игре Dota 2 и изучены интересы читательской аудитории. Опрос проводился посредством распространения документа Google Forms среди разного сегмента людей. Опрос проходили люди из разных стран СНГ, разного пола, люди с разными потребительскими предпочтениями, а также люди разных возрастов. Общее количество человек, прошедших опрос, составило 1743.

Данные опроса свидетельствуют о том, что будущее издание по игре Dota 2 должно носить информативный характер, иметь основательную информационную и образовательную базу.

Проанализировав доступные информационные ресурсы, а также рынок печатных изданий по игре Dota 2, можно сделать вывод: сообщество игроков нуждается в издании (информационном ресурсе), объединяющем информацию, подаваемую в различных источниках.

В связи с тем, что порог вхождения в игру слишком большой (чтобы хорошо разбираться в игре, нужно знать большое количество игровых механик и т. д.), а комплексных справочных изданий, которые бы предоставляли собой систематизированную и полезную информацию для игроков, не существует, было принято решение разработать электронное справочное издание по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2».

В связи со всем вышеперечисленным, создание электронного справочного издания по игре Dota 2 является целесообразным.

Проектируемое мультимедийное интерактивное издание по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2» предназначено для лиц, желающих самостоятельно изучить, восстановить или систематизировать свои знания по данной тематике, а также для лиц, которые тесно связаны с данной темой и имеют непосредственное вовлечение в нее (обычные игроки, профессиональные игроки, комментаторы, аналитики и т. д.).

Электронное издание по игре Dota 2 в формате SCORM представляет собой справочный материал, размещенный на отдельных страницах. Страницы содержат текстовую, иллюстративную и видеоинформацию. Вся информация представлена в виде понятных и логичных фрагментов, опирающихся на опыт профессиональных игроков.

Для того чтобы использование справочника было эффективным, материал включает в себя интерактивные элементы — гиперссылки на информационные окна с дополнительным текстовым и иллюстративным содержанием. Примерами таких ссылок являются пояснения, важная информация, различные навигационные кнопки, вкладки, определения основных терминов издания. Подобные «вживления» в издание способствуют активизации внимания пользователя, повышают интерес к информационному содержанию справочного издания.

Весь массив информационного материала в виде страниц представлен теоретическим модулем.

Теоретический модуль представлен в виде комбинации текстовой и иллюстративной информации со следующей структурой разделов и подразделов:

1. Введение.
2. Герои.
3. Карта.
4. Механика.
 - 4.1. Фарм.
 - 4.2. Микроигра.
 - 4.3. Макроигра.
 - 4.4. Механика атаки.
 - 4.5. Механика мира.
5. Киберспорт.
 - 5.1. Команды.
 - 5.2. Турниры.
 - 5.3. Игроки.

Данная структура соответствует базовым информационным запросам игроков Dota 2. Раздел с информацией про киберспорт даст пользователю осязаемое представление об профессиональных игроках, клубах, а также турнирах, проводимых по игре Dota 2 без непосредственного участия в жизни профессиональной сцены [3].

В зависимости от количества уникальных пользователей, издание относится к асинхронным методам представления информации, которые позволяют пользователям использовать ее в разное время, когда удобно и по мере надобности.

Мультимедийное электронное издание предполагает наличие глоссария. Гипертекстовая организация электронного глоссария обеспечивает неограниченный объем словарных статей и удобную навигацию их поиска. Цифровой формат предоставляет ряд

технических возможностей для эффективной оптимизации макро- и микроструктурных параметров словаря, в том числе средств лексикографического описания, позволяет регулярно обновлять информацию и вносить корректировки. Навигационная система позволит открыть глоссарий с любой активной страницы [4].

Весь справочный материал издания представлен в виде основных разделов, которые содержат свои подразделы. Навигационная система позволит переключаться между разделами и подразделами, а также в нужный момент воспользоваться глоссарием и меню.

Для электронного справочного издания по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2» необходимо создание графического интерфейса, который будет являться основным пользовательским пространством при изучении предоставляемой информации.

Графический интерфейс не только решит проблему взаимодействия с приложением, но и сделает это взаимодействие максимально комфортным. Основным принципом интерфейса будет являться то, что при меньшем количестве усилий пользователь ознакомится с возможностями приложения и поймет принципы работы в нем.

Так как электронное справочное издание по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2» в формате SCORM состоит из множества страниц, прототипы создаются для тех, которые отражают общую концепцию и принцип расположения элементов (рисунок 1).

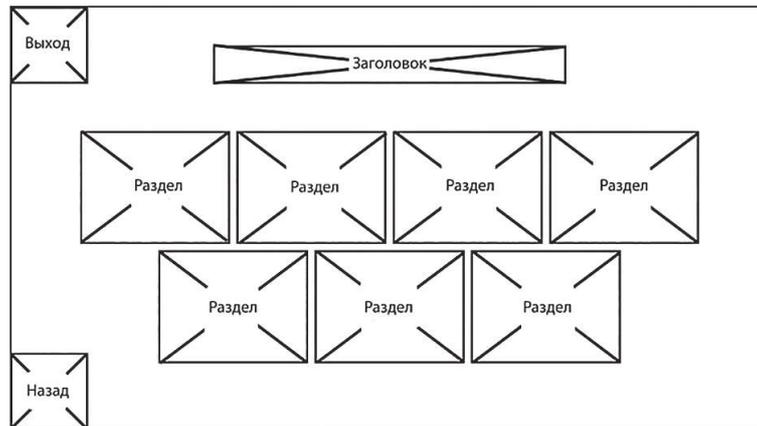


Рисунок 1 — Прототип содержания справочника в раскрытом состоянии

Навигационная система предполагает перемещение с помощью гиперссылок в главное меню и на любой нужный раздел справочника.

Визуальное оформление справочника будет придерживаться современной стилистике «Flat Design», или «плоского оформления» — дизайн интерфейсов программ и операционных систем, представленный, как противоположность реализму.

Выбор цветовой палитры обусловлен концепцией издания, пользовательским восприятием, а также современными тенденциями сочетания цветов в рамках графического интерфейса. За основу взяты четыре цвета: светло-серый, солнечно-желтый, темно-голубой и бордовый.

Разработка визуального оформления интерфейса предполагает создание отдельных оригинальных графических элементов. Графическими элементами электронного справочника являются: навигационные кнопки, иконки, карточки, маркеры тестов, динамичные плашки, различные иллюстрации к соответствующему материалу и т. д.

Для электронного справочного издания по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2» выбрана гарнитура «Century Gothic» — минималистичный гротеск. Это сдержанный, малоконтрастный, геометрический, легко читаемый шрифт без засечек, подходящий для любого отображения и использования текста.

В рамках справочника для иерархии и выделения информации использованы следующие шрифты семейства:

- Century Gothic Light;
- Century Gothic Bold;
- Century Gothic Regular.

Такое шрифтовое оформление целесообразно, так как выполняет демонстрационные, а также визуальные задачи по иерархическому выделению текста.

На основе концепции подготовлены макеты графического интерфейса в стилистике «плоского» дизайна, а также принято решение об анимировании отдельных элементов. Макеты разработаны в векторном редакторе Corel Draw 2019, растровом редакторе Adobe Photoshop 2020 и видео-редакторе Adobe Premiere Pro: создано рабочее пространство с разрешением 1920×1080 (Full HD) и 300 ppi, на основе прототипов размещены контент блоки, задан цвет, отрисованы и размещены в соответствующих местах иконки и другие графические flat-элементы (рисунки 2–3).



Рисунок 2 — Прототип страницы Содержание



Рисунок 3 — Прототип страницы Глоссарий

Для создания интерактивного справочника по игре Dota 2 в качестве редактора электронных изданий выбран Articulate Storyline 360 [5].

Исходя из концепции издания, а также запросов целевой аудитории, электронное издание по игре Dota 2 содержит сложный графический интерфейс, в который входит много графического и экшн-материала. Для его создания необходим векторный и растровый редактор, а также видеоредактор и программа для записи видеоматериала.

Для создания графического материала и макета справочника по игре Dota 2 использовался векторный редактор CorelDRAW 2019 [6]. Для обработки уже существующих графических материалов выбран растровый редактор Adobe Photoshop 2020. Для соз-

дания и обработки видеоматериала использовались следующие программы: Adobe Premiere Pro 2019 и Open Broadcaster Software (OBS Studio) [7].

С учетом концепции для электронного справочного издания по игре Dota 2 «От рекрута до титана. Dota 2» разработана ненавязчивая, плавная анимация в умеренном количестве.

Передача данных осуществляется в основном через протокол Real Time Messaging Protocol (RTMP), и данные могут быть переданы в любой источник, поддерживающий RTMP — в программе имеются готовые предустановки для прямой трансляции на YouTube, Twitch.tv, Instagram и другие проекты.

Графические элементы сохраняются в виде отдельных изображений в формате png для последующего переноса на рабочее пространство редактора электронных изданий Articulate Storyline 360.

Таким образом, с помощью современного программного обеспечения и редакционно-издательских навыков удалось создать интерактивное, доступное и удобное в использовании справочное издание по игре DOTA 2 «От рекрута до титана. DOTA 2» со структурированной подачей материала, которое можно открыть на компьютере, планшете и смартфоне.

Список использованных источников

1. Мультимедийная история и ее особенности [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://clck.ru/34k8Ki> — Дата доступа: 14.05.2023.
2. Мультимедиа и ее виды [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультимедиа> — Дата доступа: 14.05.2023.
3. Dota 2 Официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.dota2.com/home> — Дата доступа: 17.05.2023.
4. Конструктор электронных курсов iSpring Suite [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.ispring.ru/ispring-suite> — Дата доступа: 18.05.2020.
5. Программы для разработки электронных курсов. Articulate Storyline [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://el-blog.ru/about-articulate-storyline/> — Дата доступа: 18.05.2023.
6. Лучшее программное обеспечение для создания курсов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.g2.com/categories/course-authoring> — Дата доступа: 17.05.2023.
7. Fraps — компьютерная утилита [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Fraps> — Дата доступа: 18.05.2023.