

УДК 004.031.42

**РАЗРАБОТКА ДЕТСКОГО ИНТЕРАКТИВНОГО
ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ (НА ПРИМЕРЕ СКАЗКИ
С. ПИСАХОВА «НЕ ЛЮБО – НЕ СЛУШАЙ»)**

Горбачева Л. Г.

магистр

Научный руководитель: Жихарева А. А., доцент, канд. физ.-мат. наук
Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна, г. Санкт-Петербург

Данная статья посвящена разработке интерактивного электронного издания сказки С. Писахова «Не люблю – не слушай» для удобства использования детьми младшего школьного возраста.

Ключевые слова: интерактивное электронное издание, гиперссылки, Степан Писахов, Adobe InDesign, верстка.

В современном мире цифровые технологии становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Огромное значение для культуры имеют семантические издания, которые помогают исследователям-филологам работать с разными вариантами текстов, а также черновиками авторов, не покидая одного сайта. Этому способствует интерактивный интерфейс и обилие гиперссылок. В сфере детской литературы с появлением Интернета и его широким распространением начал формироваться другой тип книги, который меняет отношение ребенка к чтению. Детские электронные издания предлагают возможность взаимодействия с текстом и иллюстрациями, что делает процесс чтения более увлекательным и познавательным. Такие интерактивные элементы как анимации, звуковые эффекты, задания и гиперссылки позволяют детям не только воспринимать информацию, но и активно участвовать в её освоении, т.е. напрямую взаимодействовать с книгой. Это способствует развитию критического мышления и творческих навыков, а также помогает удерживать внимание совсем юных читателей. Интерактивные электронные книги становятся не только развлечением, но и ценным инструментом для обучения и развития [1].

Интерактивное электронное издание, или недетерминированное электронное издание — электронное издание, параметры, содержание и способ взаимодействия с которым прямо или косвенно устанавливаются самим пользователем в соответствии с его интересами, целями и уровнем подготовки и т. п. на основе информации и с помощью алгоритмов, определенных издателем [2, с. 175].

В данной статье рассматривается процесс разработки интерактивного электронного детского издания на примере сказок С. Писахова. Степан Григорьевич Писахов (1879–1960) — русский художник, этнограф, сказочник, который посвятил свое творчество Русскому Северу. Его считают уникальным автором русской литературы, в текстах которого удивительным образом переплетаются элементы народного фольклора и авторская интерпретация, что создает неповторимый авторский стиль. В сказках, как правило, идет повествование о характерных для северных жителей деталях быта, занятиях и привычках.

Сказки С. Писахова насыщены диалектизмами и регионализмами, поэтому представляют собой интересный, но одновременно и сложный для восприятия текст. При написании своих сказок, С. Писахов активно использует говор, присущий людям, которые проживают в Архангельской области, а также специфические выражения — диалектизмы, — что делает его произведения самобытными и необычными. К таковым относятся, например, «поденщина», «поветерь», «погреница», «по-зажилыю» и др. [3, с. 22] Помимо этого, сложность восприятия сказок С. Писахова обусловлена необходимостью постоянного обращения к комментариям, которые поясняют не только лексические особенности, но и культурные контексты, заложенные в его текстах. Читателю, не знакомому с местной культурой и языковыми особенностями, бывает трудно уловить смысл происходящего, что может снизить интерес к чтению и пониманию произведений автора. В виду этого есть необходимость реализации такого формата, который был бы удобен ребенку для взаимодействия не только с основным содержанием, но и паратекстом.

Таким образом, необычный авторский стиль С. Писахова требует особого подхода к его интерпретации для детской аудитории. Именно поэтому важным аспектом данного издания является интеграция образовательного контента, который может быть представлен в виде гиперссылок на страницы с подробными пояснениями.

Разработка электронного интерактивного сборника сказок С. Писахова в пакете верстки Adobe InDesign представляет собой комплексный процесс, состоящий из нескольких ключевых этапов, каждый из которых играет важную роль в создании издания.

Первый этап — исследование и планирование: определяется целевая аудитория (в данном случае — дети, не знакомые с культу-

рой и лексическими особенностями русского севера, то есть не проживающие в этом регионе); цели и задачи издания. Это позволяет сформировать четкое представление о содержании и функционале будущего издания. В случае со сказкой С. Писахова, основной целью является образование. Именно поэтому на этом этапе было решено включить в издание яркие изображения (с целью привлечения внимания целевой аудитории), а также интерактивные гиперссылки и сноски в самом тексте для наилучшего понимания сюжета и языка юными читателями.

Второй этап — контентная разработка: подбираются и пишутся тексты, иллюстрации и мультимедийные материалы, которые будут использоваться при разработке издания. В данном случае при создании иллюстраций был задействован искусственный интеллект, так как уже существующие онлайн и оффлайн изображения не отвечали искомым требованиям: были разворотными или полосными.

Третий этап — разработка макетов страниц и интерактивных элементов. В процессе работы было разработано два макета — макет для страницы с текстом сказки и макет для страницы с примечаниями. Макеты, использованные для страниц с текстом сказки и с примечаниями, отличаются друг от друга расположением фрейма изображения, первый также включает в себя черту, отделяющую сноски от текста и иллюстрации к нему (рис. 1).

Пакет Adobe InDesign также предоставляет необходимые инструменты для создания гиперссылок, интерактивных кнопок, анимаций и т. д., что позволяет сделать издание более удобным для пользователя. Тем не менее, очень важно соблюсти баланс между интерактивностью и читабельностью, не перегружать страницу огромным количеством «кликабельных» элементов. На этом этапе осуществляется работа над навигацией, чтобы читатель мог легко перемещаться по материалам. Навигация также должна быть интуитивно понятной, а гиперссылки — лаконично встраиваться в текст.

Четвертый этап — верстка, то есть непосредственный процесс технической реализации издания. В InDesign необходимо тщательно выстроить сетку, продумать расстановку текста и иллюстраций, установить шрифты, кегли, межстрочный интервал, отступы.

- Секция 3. Издательское дело и интеллектуальная собственность,
реклама, PR и медиа: традиции и инновации

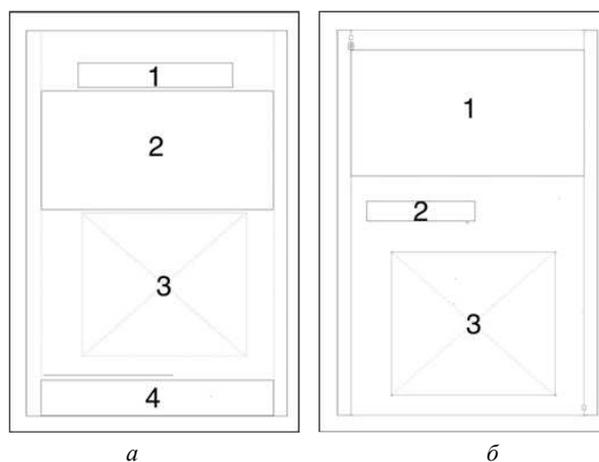


Рис. 1. Расположение элементов на странице:

- а* – макет страницы с основным текстом сказки. Обозначенные зоны:
1 – заголовок (*присутствует только на первой странице, далее – опускается),
2 – основной текст, 3 – иллюстрация, 4 – сноски;
- б* – макет страницы с пояснительным материалом. Обозначенные зоны:
1 – основной текст примечания, 2 – гиперссылка, возвращающая читателя к тому месту, на котором он закончил читать, 3 – иллюстрация.

Пятый этап — тестирование: проверяется работоспособность всех интерактивных элементов, выявляется наличие ошибок и оценивается удобство использования. Очень важно проверить все функции и их отображение на разных типах устройств (телефонах, планшетах, компьютерах и т. п.).

Шестой этап — реализация издания в удобном для просмотра формате и его распространение среди потенциальных читателей. Adobe InDesign позволяет экспортировать проект в различные форматы, в том числе, такие как PDF или EPUB, что обеспечивает доступность на разных устройствах. Самым удобным оказался уже упомянутый выше PDF-формат, так как он поддерживается устройствами любого типа и при этом не требует установки дополнительных приложений для корректной работы.

Готовое электронное издание организовано, как и настоящая книга, вначале — обложка, далее — страницы с основным содержанием. Таким образом, оформление электронного издания точно повторяет оформление бумажного, вызывая у читателей ассоциации с уже знакомым форматом.

Более подробное внимание уделим верстке, как основному и самому сложному этапу работы. По мнению В. В. Капелева, специалиста в области технологий полиграфических производств, самыми важными элементами верстки электронного издания являются гарнитура шрифта и размер кегля, длина строки, размер полей и интерлиньяж набора [4]. К значимым аспектам верстки также относятся цвет и фон текста, наличие и расположение интерактивных элементов, иерархия заголовков и подзаголовков (если таковые имеются), навигационные элементы и общая стилистика (например, сочетание шрифта с его цветом или с иллюстрациями).

В представленном издании используется стандартный Times New Roman во всех случаях, кроме дизайна обложки. Для нее задействован Trebuchet MS с целью различить ее с основным текстом на уровне начертания в том числе. На обложке также присутствует созданная нейросетью иллюстрация, которая, по стандарту издания, располагается под основным текстом. Внешний вид обложки представлен на изображении ниже (рис. 2).



Рис. 2. Обложка электронного издания сказки С. Писахова «Не любо – не слушай»

Для создания основного текста было использовано три основных размера кегля: 18 (для содержания сказок), 12 (для сносок, которые по стандартам должны быть значительно меньше всего остального текста) и 16 (для небольших справок об особенностях

- ▶ Секция 3. Издательское дело и интеллектуальная собственность, реклама, PR и медиа: традиции и инновации

Архангельской области после основного содержания). Для оформления текста сказки используется самый большой размер шрифта, так как это та информация, которая должна подвергаться анализу и запоминанию, следовательно, быть достаточно читабельной. Важно отметить, что для создания текста, доступного по гиперссылкам или при пролистывании издания вниз, было использовано не только уменьшение кегля, но и выбран курсив, с целью визуально разграничить текст самой сказки и различные пояснения к нему. Все описанные элементы текста можно увидеть на рисунках 3 и 4.

На каждой странице издания присутствует текст, сопровождаемый иллюстрацией. Иллюстрации подчинены логике текста и всегда находится в определённом месте, в соответствии с изначальным макетом — между основным текстом и сносками, которые помещены внизу страницы. Размер кегля у сносок значительно меньше того, которым написан основной текст, вид шрифта же не отличается. Расположение элементов на странице с основным текстом сказки С. Писахова «Не люблю — не слушай» представлено ниже (рис. 4)

Раздел с дополнительной информацией следует сразу за основным содержанием сказки и не отделен от него заголовком.



Рис. 3. Страница с основным текстом сказки С. Писахова «Не люблю – не слушай»



Рис. 4. Страница с пояснительным материалом к сказке С. Писахова «Не любо – не слушай»

Подразумевается, что к элементам этого раздела читатели будут переходить благодаря гиперссылкам, спрятанным в самом тексте (рис. 3). После знакомства с дополнительным объясняющим материалом читатели имеют возможность продолжить чтение, вернувшись на то же место, где им пришлось прерваться, также с помощью специальной гиперссылки (рис. 4). Гиперссылки лаконично встраиваются в основной текст за счет совпадения по шрифту и размеру кегля. Тем не менее для того, чтобы показать юным читателям, что элемент является интерактивным, использованы голубой цвет и подчеркивание — традиционные маркеры гиперссылок на многих интернет-ресурсах.

Говоря об иллюстрациях, стоит отметить, что они выполнены в стилистике, напоминающей народную живопись или иллюстрации к детским изданиям начала XX века. Они дополняют текст и усиливают эмоциональное восприятие сказок, становятся частью повествования, что является важным аспектом для усиления мотивации к чтению в раннем возрасте.

Для размещения иллюстраций на страницах с пояснительными материалами использована открытая верстка (на макете на рисунке 2б видно, что фрейм иллюстрации находится внизу страницы). Такое разграничение изображения и текста помогает расста-

вить акценты и показать значимость каждого из элементов по-отдельности. Иллюстрация является значимой частью примечания, потому как наглядно демонстрирует юным читателям новый объект или явление. На страницах с основным текстом изображения вставлены по принципу закрытой верстки, так как иллюстрации находятся между текстом самой сказки и примечания к нему. Таким образом, изображение разделяет страницу на два смысловых блока, что делает взаимодействие с изданием более понятным и удобным.

На последней странице издания представлены гиперссылки на официальный сайт музея С. Писахова, а также на порталы, посвященные творчеству С. Писахова, и путеводитель по Архангельской области. Дизайн этой страницы совпадает с оформлением пояснительных материалов.

Важно отметить, что описанный способ знакомства со сказкой – не единственный возможный. Читатель может знакомиться с текстом и сносками, не отвлекаясь ни на что другое, и только потом погружаться в дополнительные обучающие материалы. Это также является одним из удобств PDF-формата, а потому данное издание подойдет для массового читателя.

Таким образом, интерактивные электронные издания представляют собой перспективный формат детской литературы, позволяющий сделать процесс чтения более увлекательным и эффективным. Взаимодействие с текстом и иллюстрациями способствует развитию критического мышления и творческих навыков у детей. Верстка электронных изданий для младших школьников является непростой задачей, для которой подходят функции Adobe InDesign, а также применение искусственного интеллекта для генерации иллюстраций, что решает проблему поиска подходящих изображений, обеспечивая визуальное единство и соответствие стилю сказки. Продуманный дизайн, интуитивно понятная навигация и PDF-формат являются ключевыми факторами для успешного интерактивного электронного издания. В случае же со сказками С. Писахова, насыщенными диалектизмами и незнакомыми для детей описаниями мест, блюд и прочих культурных особенностей, проблема доступности и понятности текста была решена благодаря использованию гиперссылок и сносок. Так, те, кому это действительно необходимо, могут получить полное представление о содержании текста, имея быстрый доступ ко всей необходимой информации.

Разработанная модель интерактивного электронного издания сказок С. Писахова демонстрирует перспективный подход к созданию современных детских книг, сочетающий инновационные технологии с учетом особенностей текста и целевой аудитории. Дальнейшие исследования могут быть направлены на расширение функционала уже представленного издания или на создание новых электронных интерактивных книг с текстами как С. Писахова, так и других авторов.

Список использованных источников

1. Городилова, Т. С. Эволюция интерактивных книг для детей: от бумаги к цифре / Т. С. Городилова, А. А. Шарова // Научное обозрение : электрон. журн. — 2018. — № 1. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_32475536_58257119.pdf (дата обращения: 01.09.2025).
2. Мильчин, А. Э. Издательский словарь-справочник / А. Э. Мильчин. — М. : ОЛМА-Пресс. — 2003. — С. 175.
3. Писахов, С. Г. Сказки. / С. Г. Писахов. — М. : Издательство «Советская Россия». — 1978. — С. 22.
4. Капелев, В. В. Электронный образовательный ресурс методики определения параметров верстки книжных изданий / В. В. Капелев // Наука в центральной России. — 2013. — № 125. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_21065803_53734872.pdf (дата обращения: 01.09.2025).

УДК 655.5

**СОВРЕМЕННАЯ ДЕТСКАЯ КНИГА ИЗДАТЕЛЬСТВА
«БЕЛАРУСЬ»: СТРАТЕГИИ ПРОДВИЖЕНИЯ**

Долгова Т. А, Васильева Ю. С.

доцент, канд. физ.-мат. наук; студ. спец. «Издательское дело»
Белорусский государственный технологический университет, г. Минск

Статья представляет анализ детской книжной продукции издательства «Беларусь» за первую половину 2025 года, для 10 популярных изданий разных жанров и возрастных групп рассмотрено оформление книжной обложки и используемые стратегии продвижения.

Ключевые слова: детские издания, книжный маркетинг, обложка, издательство «Беларусь».

Издательство «Беларусь» уже более 100 лет выпускает книги самых разных жанров, современные работы издательства — это в основном хорошо иллюстрированные книги белорусских авторов, книги о Беларуси и для Беларуси. Издательство уделяет особое внимание и выпуску детской литературы, как художественной, так и учебной. В условиях падения спроса на печатные издания инте-