

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет _____ Комп'ютерних наук _____
Кафедра _____ Медіасистем та технологій _____
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Спеціальність _____ 186 Видавництво та поліграфія _____
Тип програми _____ Освітньо-професійна _____
Освітня програма _____ Видавничо-поліграфічна справа _____
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Зав. кафедри МСТ _____
(підпис)

« 19 » травня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві _____ *Білоцерківській Альоні Олексіївні* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Проектування електронного мультимедійного путівника* _____
_____ *“Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною”* _____

затверджена наказом по університету від _____ 19 травня 2025 р. № 385 Ст _____

2. Термін подання студентом роботи до екзаменаційної комісії _____ 16 червня 2025 р. _____

3. Вихідні дані до роботи

Тип видання: електронне. Варіант поширення: мережне. Графічний матеріал: _____


4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ; Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу; Аналітичний огляд досягнень у виробництві та застосуванні електронних видань; Проектування технологічного процесу виготовлення електронного видання; Вибір інструментальних засобів розробки; Проектування інформаційної структури електронного видання, складових фірмового стилю; Розробка графічного дизайну і модульної сітки видання; Розміщення інформації в інформаційних модулях і створення навігації електронного видання; Тестування і публікація електронного видання; Результати проектування; Економічна частина; Висновки _____

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)

Титульний слайд презентації; Актуальність та мета роботи; Цільова аудиторія; Аналіз аналогів; Вибір інструментальних засобів; Інформаційна структура; Графічний дизайн та модульна сітка; Опис практичної частини; Тестування і публікація; Економічна частина; Висновки. _____

6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

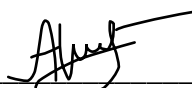
Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	ст. викл. Хорошевський О.І.		03.06.2025
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		02.06.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	07.03.2025	Виконано
2	Аналітичний огляд досягнень у виробництві та застосуванні електронних видань	15.03.2025	Виконано
3	Проектування технологічного процесу виготовлення електронного видання	23.03.2025	Виконано
4	Вибір інструментальних засобів розробки	31.04.2025	Виконано
5	Проектування інформаційної структури електронного видання, складових фірмового стилю	08.04.2025	Виконано
6	Розробка графічного дизайну і модульної сітки електронного видання	16.04.2025	Виконано
8	Розміщення інформації в інформаційних модулях і створення навігації	24.04.2025	Виконано
9	Тестування і публікація	02.05.2025	Виконано
10	Економічна частина	02.06.2025	Виконано
11	Оформлення пояснювальної записки	05.06.2025	Виконано
12	Оформлення графічної частини	02.06.2025	Виконано


Дата видачі завдання 19 травня 2025 р.

Здобувач



(підпис)

Керівник роботи



(підпис)

ст. викл. Олексій ХОРОШЕВСЬКИЙ

(посада, прізвище, ініціали)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка містить 58 с., 4 табл., 21 рис., 2 дод., 17 джерел.

ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ, ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН, ПРОЄКТУВАННЯ, МАКЕТ, АДАПТИВНА ВЕРСТКА, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ШАБЛОНИ, ЕЛЕКТРОННА ПУБЛІКАЦІЯ.

Метою кваліфікаційної роботи є проєктування електронного мультимедійного путівника «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною».

У першому розділі визначено мету проєкту, завдання, цільову аудиторію та основні вимоги до структури й функціоналу електронного видання.

Другий розділ містить аналіз аналогів електронних видань, що дозволило обґрунтувати власні дизайнерські та технічні рішення.

Третій розділ описує технологічний процес створення видання.

У четвертому розділі розглянуто й порівняно програми для верстки, серед яких основним інструментом обрано Adobe InDesign.

П'ятий розділ присвячено інформаційній структурі. Здійснено розбиття на логічні блоки, виокремлено головну інформацію, визначено розміщення елементів на сторінках.

У шостому та сьомому розділах описано графічні рішення, модульну сітку, підбір шрифтів і кольорів, а також реалізацію навігації, закладок та інтерактивних елементів.

Восьмий розділ охоплює тестування функціоналу.

Дев'ятий розділ узагальнює результати проєктування, а в десятому – економічна частина розробки.

ABSTRACT

The explanatory note contains 58 p., 4 tab., 21 pic., 2 app., and 17 sources.

ELECTRONIC PUBLICATION, INTERACTIVE DESIGN, PROJECTING, LAYOUT, ADAPTIVE LAYOUT, GRAPHIC DESIGN, TEMPLATES, ELECTRONIC PUBLICATION.

The aim of the qualification work is to design an electronic multimedia guidebook 'City, Steppe and Mines: A Journey through Luhansk Region'.

The first chapter defines the project's goal, objectives, target audience and basic requirements for the structure and functionality of the electronic publication.

The second section contains an analysis of similar electronic publications, which allowed us to justify our own design and technical solutions.

The third section describes the technological process of creating the publication.

The fourth section reviews and compares layout programmes, among which Adobe InDesign was chosen as the main tool.

The fifth section is devoted to the information structure. It is divided into logical blocks, the main information is highlighted, and the placement of elements on the pages is determined.

The sixth and seventh sections describe graphic solutions, a modular grid, font and colour selection, as well as the implementation of navigation, bookmarks and interactive elements. The eighth section covers functional testing.

The ninth section summarises the design results, and the tenth section covers the economic aspects of development.

ЗМІСТ

	С.
СКОРОЧЕННЯ ТА УМОВНІ ПОЗНАКИ	8
ВСТУП.....	9
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	10
1.1 Мета та задачі	10
1.2 Цільова аудиторія	11
1.3 Вимоги до проєктування	15
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ	17
2.1 Досягнення у виробництві та застосуванні електронних видань	17
2.2 Аналіз аналогів	18
3 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ ВИГОТОВЛЕННЯ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ.....	25
4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ	31
4.1 Програми для верстки та дизайну.....	31
4.1.1 Adobe InDesign.....	31
4.1.2 Affinity Publisher.....	32
4.1.3 Scribus.....	33
4.2 Порівняльна характеристика програм	34
5 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ	36
5.1 Аналіз початкової інформації і поділ її на логічні блоки	36
5.2 Виділення головної інформації	37
5.3 Визначення взаємного розташування блоків інформації на сторінці	38
6 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ	40
6.1 Розробка композиції	40
6.2 Кольорові рішення.....	41

6.3 Шрифтові рішення	42
6.4 Підготовка макетів сторінок.....	43
6.5 Розробка модульної сітки.....	44
6.6 Мультимедійні елементи.....	45
7 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНИХ МОДУЛЯХ	
І СТВОРЕННЯ НАВІГАЦІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ	47
8 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ	49
9 РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУВАННЯ	50
10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	51
10.1 Характеристика продукції	51
10.2 Розрахунки витрат.....	51
10.3 Потенційні ринки збуту	55
ВИСНОВКИ	56
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ.....	57
ДОДАТОК А Процес проєктування та тестування електронного	
мультимедійного видання.....	59
ДОДАТОК Б Сторінки електронного мультимедійного путівника	62

СКОРОЧЕННЯ ТА УМОВНІ ПОЗНАКИ

CMS (укр. Система керування вмістом, СКВ; англ. Content Management System) – програмне забезпечення для організації веб-сайтів чи інших інформаційних ресурсів в Інтернеті чи окремих комп'ютерних мережах [8].

NCS Colour (англ. Natural Color System, укр. природна система кольору) колірна модель, запропонована Скандинавським інститутом кольору (Skandinaviska Färginstitutet AB), Стокгольм, Швеція . Вона заснована на системі протилежних кольорів і знайшла широке застосування у промисловості для опису кольору продукції.

ВСТУП

У сучасному цифровому світі зростає потреба у зручних та інтерактивних засобах доступу до інформації. Одним із популярних рішень є електронні мультимедійні путівники, які поєднують текстову, графічну, аудіо- та відеоінформацію, забезпечуючи користувачів швидким і зручним доступом до необхідних даних.

До повномасштабного вторгнення більша частина українців ніколи не відвідувала Луганську область, вважаючи її безкультурною та нецікавою. Проте регіон має багату історію, унікальні природні ландшафти та численні культурні пам'ятки, які залишаються маловідомими для широкого загалу. В умовах, коли фізичний доступ до Луганщини обмежений, особливо важливо знайти нові способи популяризації її спадщини та туристичного потенціалу. Одним із таких рішень є розробка електронного мультимедійного путівника, який дозволить досліджувати регіон дистанційно, відкриваючи його красу та історію через інтерактивні формати.

Проектування електронного мультимедійного путівника є актуальним завданням, оскільки такі системи широко застосовуються у сфері туризму, освіти, культури та дозвілля. Вони сприяють збереженню та популяризації історичної та культурної спадщини, покращують доступність інформації для користувачів та можуть використовуватися на різних цифрових платформах.

Метою кваліфікаційної роботи є проектування електронного мультимедійного путівника «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» що забезпечить користувачів інтерактивним, інформативним та зручним засобом ознайомлення з історико-культурною та природною спадщиною Луганщини, сприятиме популяризації регіону.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Мета та задачі

У сучасному цифровому просторі електронні мультимедійні видання стають важливим засобом подання та розповсюдження інформації. Завдяки інтеграції текстових, графічних, аудіо- та відеоматеріалів такі видання забезпечують високий рівень взаємодії з користувачем і значно розширюють можливості традиційних друкованих засобів.

Метою кваліфікаційної роботи є проєктування електронного мультимедійного путівника «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» що забезпечить користувачів інтерактивним, інформативним та зручним засобом для ознайомлення з історико-культурною та природною спадщиною Луганщини, сприятиме популяризації регіону.

Вихідні дані до проєктування:

- вид видання: електронне;
- формат: 2480×3508 px;
- призначення електронного видання: популяризувати культуру, історію та природну спадщину Луганської області, розвіюючи стереотипи про регіон і залучатиме зацікавлену аудиторію до вивчення його особливостей через зручний мультимедійний формат;
- варіант поширення: мережа Інтернет;
- наявність текстових матеріалів, тематичних відео та аудіо, графічних елементів, анімацій, векторних та растрових зображень.

Електронний мультимедійний путівник «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» може застосовуватися в галузях краєзнавства, освіти та культурної спадщини. Він стане корисним для дослідників, освітян, студентів і всіх, хто цікавиться історією та природою Луганщини. Видання може

використовуватися як інтерактивний інформаційний ресурс у туристичних центрах, музеях, навчальних закладах, а також у сфері цифрових медіа.

Для реалізації проєкту необхідно вирішити наступні завдання:

- сформулювати задачі, які буде виконувати електронний мультимедійний путівник;
- проаналізувати аналоги, визначити переваги та недоліки;
- визначити цільову аудиторію, виявити їх потреби;
- обґрунтувати вибір програмного забезпечення для проєктування електронного мультимедійного путівника;
- розробити дизайнерські рішення;
- підготувати контент (зображення, відео, векторні зображення);
- налаштувати прототип;
- зробити тестування, усунути недоліки.

Результатом роботи стане спроектований електронний мультимедійний путівник «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною», який міститиме інтерактивні елементи та мультимедійний контент.

1.2 Цільова аудиторія

Успішне створення електронного видання неможливе без глибокого розуміння його цільової аудиторії. Визначення групи користувачів, їхніх потреб, уподобань та рівня підготовки дозволяє адаптувати контент, функціонал та дизайн видання відповідно до їхніх очікувань.

Було проведено опитування 31 особи за допомогою Google Form, яке містило тринадцять запитань, які були спрямовані на вивчення вікової категорії, потреб та уподобань цільової аудиторії, зокрема щодо частоти використання електронних видань, зручності формату, доступності мультимедійного контенту та рівня зацікавленості у путівнику про Луганщину. Результати представлені у вигляді діаграм (рис. 1.1-1.8).

У такому випадку була визначена цільова аудиторія електронного путівника – жінки віком від 18-24 років, які мають середній рівень доходу. Проживають в різних регіонах України, але більшість у центральній частині. Більша частина не відвідувала Луганську область, що ще раз підкреслює актуальність розробки даного електронного видання. Переважна частина рідко подорожує Україною. Цільова аудиторія переважно рідко використовує подібні видання або не використовувала їх взагалі, але зацікавлені у використанні. Також виявлено перевагу до мобільного додатку, але на другому місці стоїть PDF файл, в якому і буде виданий електронний путівник. Цільова аудиторія має постійний доступ до інтернету, віддає перевагу використанню видання на смартфоні. На рис. 1.8 надані рекомендації з боку цільової аудиторії.

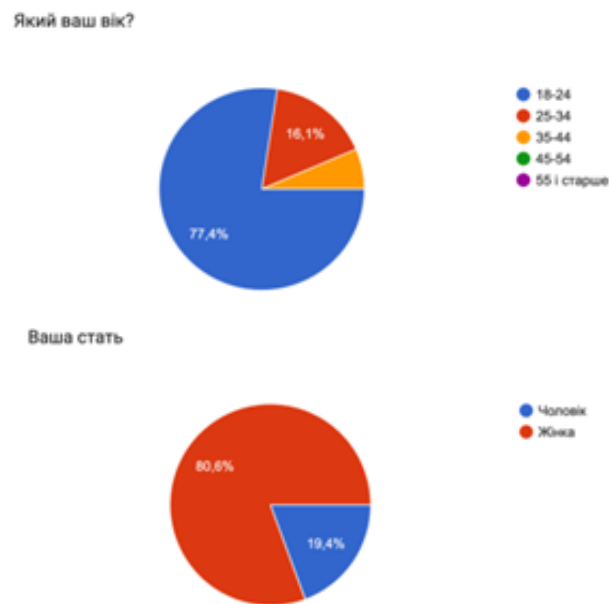


Рисунок 1.1 – Визначення цільової аудиторії

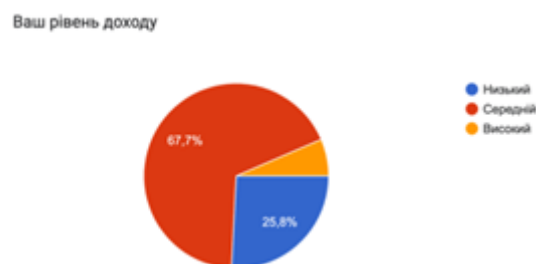


Рисунок 1.2 – Рівень доходу ЦА

У якому регіоні Ви проживаєте?

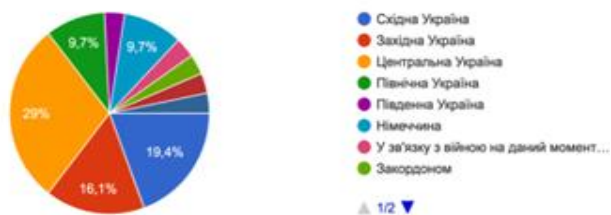
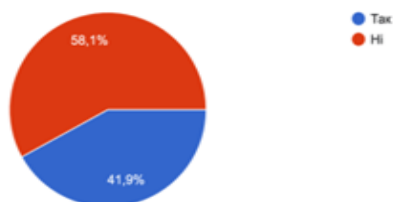


Рисунок 1.3 – Місце проживання ЦА

Чи були Ви колись в Луганській області?



Як часто Ви подорожуєте Україною?

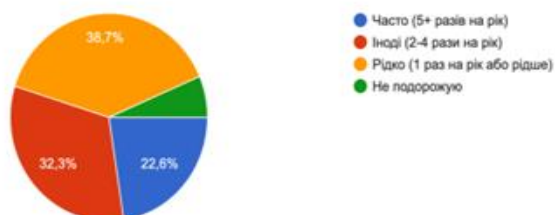
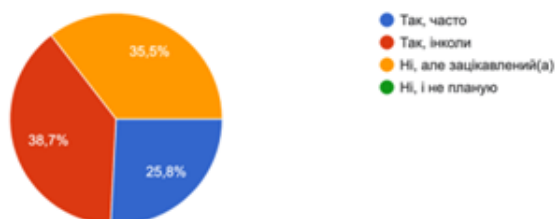


Рисунок 1.4 – Частота подорожей Україною та відвідування Луганщини ЦА

Чи користувалися Ви електронними путівниками раніше?



Який формат путівника Вам зручніший?

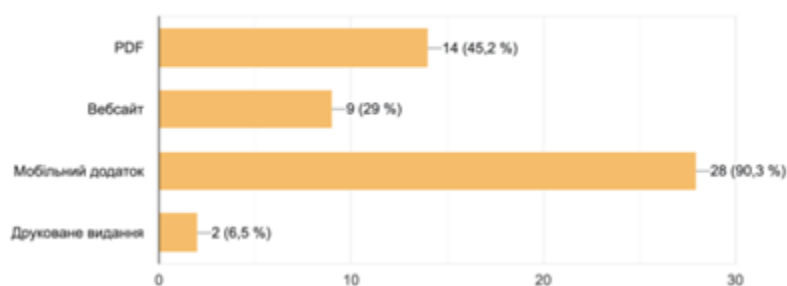
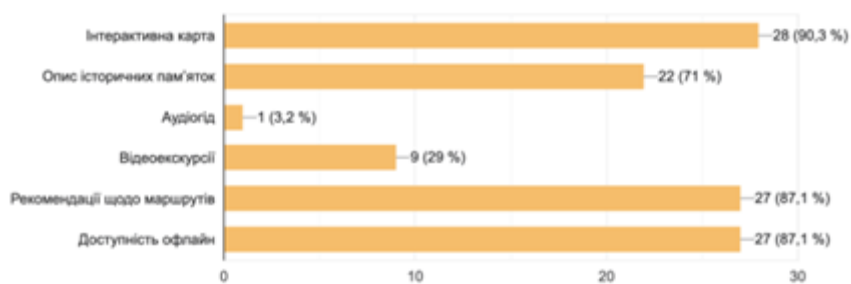


Рисунок 1.5 – Уподобання ЦА

Які функції у путівнику Ви вважаєте найкориснішими?



Яким пристроєм Ви найчастіше користуєтеся для перегляду подібних матеріалів?

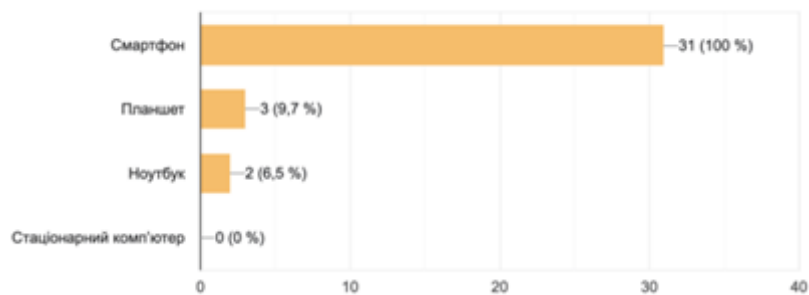


Рисунок 1.5, аркуш 2

Чи маєте Ви доступ до інтернету під час подорожей?



Рисунок 1.6 – Можливості ЦА

Чи готові Ви заплатити за якісний електронний путівник?

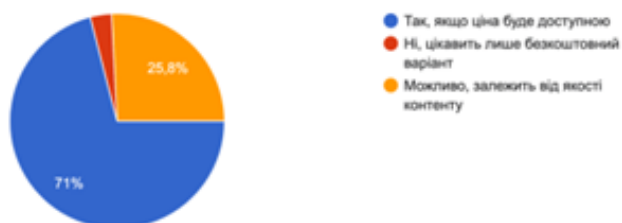


Рисунок 1.7 – Готовність оплати ЦА

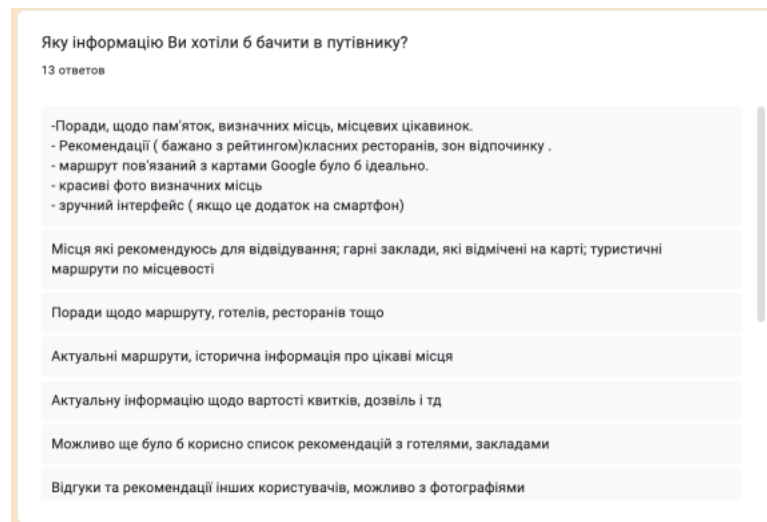


Рисунок 1.8 – Рекомендації від ЦА

1.3 Вимоги до проєктування

Згідно з теоретичними положеннями Бондар Ірини Олександрівни [2], існує декілька груп вимог, які необхідно враховувати для здійснення якісного процесу проєктування електронного видання:

- технічні (до характеристик комп'ютера, до периферійних компонентів, до програмного забезпечення);
 - технологічні (враховуються обмеження, що виникають в результаті застосування певної технології створення електронного видання);
 - психологічні (до характеристики користувача, типу сприйняття інформації, уваги, пам'яті, провідних півкуль мозку). Психологічні вимоги необхідно враховувати у проєктуванні інтерфейсу електронного видання і його змістовнотематичному наповненні;
 - економічні (застосування програм невеликої вартості та безкоштовних програм, однак таких, що задовольняють усім вимогам до потрібної функціональності для створення й опрацювання елементів ЕВ, знижує собівартість його створення);
 - зміст і структура (продукують підтримку електронного видання).
- Виділяють наступні найбільш важливі вимоги до структури: модульність,

відповідність системи навігації до структури видання, ієрархічність структури, гнучкість перенастроювання структури).

Дані групи взаємопов'язані між собою та впливають одна на одну.

Що стосується технологічної групи, то реалізація її вимог залежить від технічних можливостей.

ПК, необхідного периферійного обладнання та програмного забезпечення, яке, у свою чергу, є інструментом для реалізації певної/певних технологій, необхідних для розроблення електронного видання. Серед них: технологія оброблення зображень; відеотехнологія; технологія оброблення текстів; технології гіпертексту; технології оброблення мови; технології електронного підпису тощо.

Спираючись на вимоги, які прописані у вищезгаданому навчальному посібнику, можна виділити також особистісно-психологічні особливості конкретного користувача або групи користувачів які закладені в основу проєктування інтерфейсу електронного видання. Звернімо увагу, що після того, як користувач щось прочитав, запам'ятовується 10%; після того, як користувач щось почув, запам'ятовується 20 %; після того, як користувач щось побачив, запам'ятовується 30 %; після того, як користувач щось побачив і почув, запам'ятовується 50 %; після того, як користувач щось зробив сам, запам'ятовується 90 % [2].

У ході аналізу завдання на кваліфікаційну роботу було визначено мету, основні завдання та цільову аудиторію електронного мультимедійного путівника. Результати опитування потенційних користувачів дали змогу визначити потреби та рівень ознайомленості з регіоном. Вони вплинули на формування змісту видання. Сформульовано ключові вимоги до проєктування.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ

2.1 Досягнення у виробництві та застосуванні електронних видань

Сучасні технології відкрили нові можливості для створення та розповсюдження електронних видань. Завдяки розвитку цифрових платформ, електронні книги, мультимедійні журнали та освітні ресурси стали доступними широкій аудиторії. Видавці дедалі частіше віддають перевагу електронному формату, оскільки він забезпечує оперативність оновлення контенту, зручність використання та інтеграцію мультимедійних елементів, таких як відео, аудіо та інтерактивна графіка.

До переваг електронних видань можна віднести їхню низьку собівартість, легкість поширення і простоту використання. Електронні видання поділяються на online (мережеві, колективного користування) та offline (автономні, локальні) – версії.

Перевагою доступних через Інтернет мережевих версій є те, що вони можуть бути використані одночасно багатьма студентами.

Для створення таких видань використовуються різні формати подання інформації: TXT, RTF, DOC, HTML, CHM, EXE, PDF, DjVu, FB2 та інші. Найпоширенішими форматами для підготовки навчальних електронних видань є HTML, PDF і CHM.

Застосування електронних видань охоплює різні галузі: освіта, туризм, наукові дослідження, маркетинг та масові комунікації. Наприклад, у сфері освіти популярності набули інтерактивні підручники, які дозволяють студентам взаємодіяти з матеріалом в інтерактивному форматі. У туристичній галузі електронні путівники надають користувачам доступ до мультимедійного контенту, карт і додаткових сервісів у реальному часі.

Розвиток електронних видань демонструє значний потенціал для подальшого вдосконалення та впровадження інноваційних рішень.

2.2 Аналіз аналогів

Для ефективного проєктування електронного мультимедійного путівника «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» необхідно провести аналіз існуючих аналогів. Дослідження подібних електронних видань дозволяє визначити їхні сильні та слабкі сторони, оцінити сучасні підходи до подання інформації та виявити ключові вимоги користувачів.

В межах аналізу будуть розглянуті електронні путівники, що охоплюють туристичні маршрути України та інших країн. Основними критеріями оцінки стануть дизайн, зручність користування, читабельність тексту, рівень інтерактивності, структура та якість контенту.

Перегляд та аналіз електронних видань проводили в застосунку Books на iOS та за допомогою програми Оглядач на MacBook.

1. Електронний путівник Донеччиною “Гід на Схід” (рис. 2.1-2.3) [10].

Видання складається з 35 сторінок, містить 7 розділів та 52 локації. Формат – PDF-файл, який зручно дивитись на смартфоні та планшеті. Мова путівника – українська.

Перш за все, даний електронний путівник добре інформує читачів про культуру Донеччини, надає багато історичних та цікавих фактів.

Аналізуючи дизайн видання, можна підкреслити, що він доволі простий, але його особливістю є зображення з видаленим фоном, що дозволяє з них створювати цікаві поєднання та композиції.

Зазначимо, що текстова інформація видання читабельна, завдяки влучному вибору шрифту та його кеглю. Але на деяких сторінках текстові блоки розташовані занадто близько до краю сторінки (рис. 2.2).

Читабельності тексту також посприяла кольорова гама, яка складається з приємних до ока кольорів і не відволікає від текстового контенту. Рівень

інтерактивності електронного путівника не високий, але видання має клікабельні заголовки, натискаючи на які, можна перейти на геомітку згаданого місця в Google Maps.

Електронний путівник можна отримати за донат від 30 до 200 грн.

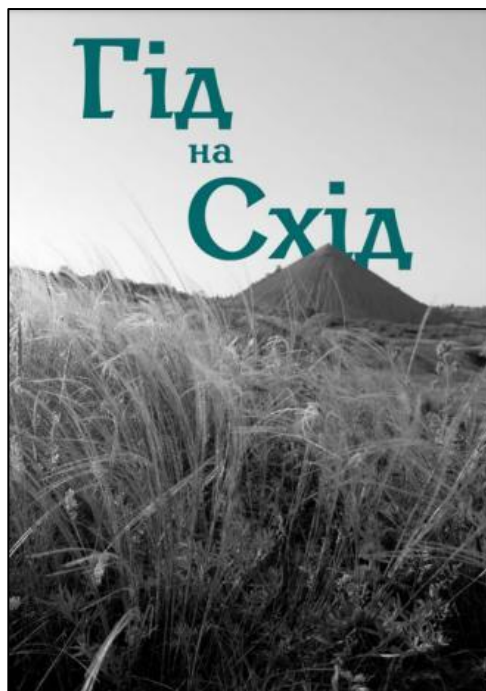


Рисунок 2.1– Обкладинка електронного путівника “Гід на Схід”

Зміст	
4	Степовий воїн. Фронтир. Сійкість.
9	Ігнатій Маріупольський. Рух. Оновлення.
14	Георгій Седов. Сила. Ресурс.
18	Джон Г'юз. Розбудова. Праця.
22	Архип Куїнджі. Творення. Втілення.
27	Віктор Графф. Перетворення. Зміни.
31	Василь Стус. Відродження. Відкриття.
35	Мапа

Рисунок 2.2 – Зміст електронного путівника “Гід на Схід”

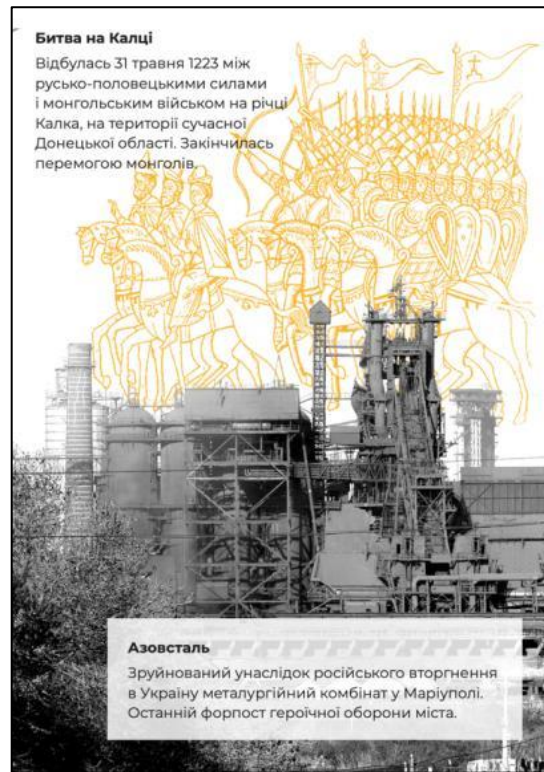


Рисунок 2.3 – Одна зі сторінок видання

2. Електронний путівник “Lofoten Travel Guide” [13].

Видання в PDF-форматі складає 90 сторінок, мова путівника – англійська. Вартість електронного путівника складає 19,99 євро, що є прийнятною вартістю для європейських користувачів, однак для більшості українців вона може бути завищеною.

Після покупки надається доступ до понад 300 точок Google Maps (рис. 2.4-2.5), а саме: походи, включаючи початок маршруту, деталі походу та місця для паркування; найкращі оглядові майданчики та місця для фото; найкращі ресторани, кафе, пекарні, кемпінги та житло.

Електронний мультимедійний путівник пропонує користувачам низку переваг, серед яких: довічний доступ, що передбачає одноразову оплату та необмежене використання матеріалів, негайний доступ після придбання, сумісність із мобільними пристроями та комп'ютерами, включення податків у вартість. Крім того, у майбутньому заплановане розширення контенту, що автоматично буде доступним для всіх користувачів, які придбали відповідне видання раніше.



Рисунок 2.4 – Інтерактивна карта



Рисунок 2.5 – Одна зі сторінок видання

Дизайн видання вирізняється мінімалістичним підходом. Заголовки виділені жирним шрифтом великого розміру, що забезпечує легку читабельність. Підзаголовки також виділені жирним шрифтом, але меншого розміру, що допомагає організувати текстові блоки. Колір тексту контрастує з фоном, що сприяє зручності читання.

Електронний путівник особливо вирізняється яскравими та якісними растровими зображеннями, присутні також векторні зображення.

3. Електронний путівник “Italy” (рис. 2.6-2.7) [14].

Видання містить велику кількість сторінок – 800, розмір видання становить 128×197 мм (1512×2326 px), мова основного тексту – англійська. Доступне в форматах EPUB, MOBI та PDF. Вартість електронного путівника сягає 13,95 євро, що є заниженою для такого великого обсягу видання.

У процесі дослідження дизайнерських рішень, можна визначити, що видання використовує сітковий підхід до розташування елементів, великі зображення відіграють ключову роль у привабливості уваги читача, доповнюючи текстову інформацію.



Рисунок 2.6 – Обкладинка електронного путівника

WHEN TO GO
Any time, Italy is a year-round destination that can be enjoyed as much in winter as in the busier seasons of summer, spring and autumn.

Ever since pilgrims started traipsing to Rome and classical-minded aristocrats embarked on the Grand Tour, travelers have been flocking to Italy. To follow in their footsteps, spring and autumn are the best seasons for sightseeing, touring and enjoying seasonal food. High summer means packed beaches as cities empty and holidaymakers head to the coast, while winter promises good times in the country's many ski resorts.

When planning a visit, it's also worth checking Italy's festivals programme and religious calendar. Major cultural and business events can take over even large cities, while saints' days and big religious celebrations can lead to crowds and spikes in accommodation prices.

Accommodation Lowdown
In many cities, there's no precisely defined high and low season. But as a general rule, accommodations in cheapest between November and March. On the coast, prices skyrocket in August, so try to come in June, July or early September.

SNOW FALLS
Snow can pretty much be guaranteed in the Alps and Apennines from November to March, possibly even later. It also comes at lower altitudes, although when and how much is far less predictable.

Weather through the year (Rome)

Month	Avg. daytime max	Avg. daytime min	Days of rainfall
JANUARY	12°C	7°C	7
FEBRUARY	13°C	7°C	7
MARCH	16°C	8°C	7
APRIL	18°C	9°C	7
MAY	22°C	11°C	6
JUNE	27°C	15°C	4
JULY	31°C	19°C	3
AUGUST	31°C	19°C	3
SEPTEMBER	27°C	17°C	7
OCTOBER	22°C	14°C	8
NOVEMBER	17°C	10°C	9
DECEMBER	13°C	8°C	9

WHEN TO GO
PLAN YOUR TRIP

SAHARAN WIND
It's not uncommon to wake up on a spring or summer morning and find everything outside coated in sand, particularly in Italy's south. This is thanks to the sirocco, a hot southerly wind that blows in from North Africa bringing sand from the Sahara Desert.

Carnivals, Processions & Patis
The run-up to Lent sees **Carnival** festivities break out across the country. In Venice masked partygoers have a ball, while in Viareggio crowds cheer on giant papier-mâché floats. February Processions take to Italy's streets to mark **Easter**. Romans flock to St Peter's Square to be blessed by the pope (p97). Florentines fire off fireworks by the Duomo (p408). **March or April** Siena's Piazza del Campo sets the stage for the **Palio** (p454), a daredevil horse race between costumed jockeys. Each rider represents one of the city's medieval contrade (districts). **July and August** Performers take to the steep streets of Spoleto for the **Festival del Due Mondi**. For more than two weeks, the Umbrian town stages art exhibitions, opera, ballet and classical music. **June to July**

Sporting Thrills
Masquerading horse riders perform fearless equestrian acrobatics while processions march to the beat of costumed drummers at **La Sagra**, a historic carnival event held in the Sardinian town of Oristano (p331). **February** Customised players kick bumps out of each other during Florence's **calcio storico** (historic football match) (p433), held to celebrate the city's patron saint. **June**

WINTER SAILING
A sailing instructor and participant at the 2022 Sardinia World Champs@Sea, Andrea Balzer sails the waters off Tavolara on the Lido coast. @andrea_balzer

Every season has something suggestive that makes the experience, which is why it's wonderful to achieve it and practice sport throughout the year. I love going out in winter when it's cool, windy and there's hardly anyone else on the boat but me. That said, I think the best weather period is between late spring and early summer.

RAINNY ROME
It actually rains more in Rome than it does in London. The difference is that in Rome rain tends to fall in more predictable patterns, generally from October to February, while in London it can rain anytime.

WHEN TO GO
PLAN YOUR TRIP

Рисунок 2.7 – Вміст видання

Заголовки виділені жирним шрифтом, найімовірніше, сучасного гротескного стилю, що надає дизайну динамічності та читаємості. Використано гармонійне поєднання природних відтінків, яке підкреслює туристичну тематику видання.

Що стосується інтерактивності, то електронний путівник має інтерактивні гіперпосилання на відеоматеріали, геомітки, додаткові статті.

Растрові та векторні зображення присутні та мають високу якість з професійною обробкою.

Аналізуючи розглянуті аналоги, можна висунути наступні вимоги, які необхідно застосувати у виданні, яке проектується:

- структура навігації має бути логічною, а користувачі повинні легко знаходити потрібну інформацію;
- підтримка різних пристроїв (смартфони, планшети, комп'ютери) для зручного використання;
- використання фотографій високої роздільної здатності, ілюстрацій та відео тощо;

– логічний поділ на розділи, наявність змісту, міток та навігаційних елементів тощо.

Отже, було проведено аналітичний огляд сучасних досягнень у виробництві та застосуванні електронних видань, їх переваги та особливості. Аналіз трьох аналогічних путівників показав різні способи подачі інформації, використання мультимедійних елементів. На основі виявлених переваг та недоліків аналогів було сформовано обґрунтовані вимоги до проектування власного електронного путівника.

3 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ ВИГОТОВЛЕННЯ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ

Процес створення електронного мультимедійного путівника є складним і багатоетапним, оскільки поєднує в собі розробку дизайну, наповнення контентом, застосування інтерактивних елементів та забезпечення оптимальної взаємодії з користувачем. У цьому розділі буде розглянуто основні етапи проєктування, технологічні аспекти розробки та особливості впровадження мультимедійного контенту в електронне видання.

Процес проєктування електронного видання складається з таких етапів:

а) підготовчий етап:

- 1) визначення цільової аудиторії та концепції видання;
- 2) вибір формату (PDF, EPUB, MOBI, HTML тощо);
- 3) планування структури та змісту;
- 4) збір і підготовка матеріалів (тексти, зображення, мультимедіа);
- 5) розробка загальної дизайнерської концепції;

б) редагування та верстка:

- 1) літературне та технічне редагування контенту;
- 2) оформлення тексту, вибір шрифтів, кольорів;
- 3) додавання зображень, графіків, інтерактивних елементів;
- 4) адаптація під різні пристрої (десктопи, планшети, смартфони);

в) форматування та конвертація:

- 1) збереження у вибраному форматі;
- 2) оптимізація розміру файлу;

г) перевірка та тестування:

- 1) коректура, перевірка на помилки;
- 2) перевірка інтерактивних елементів;
- 3) тестування коректного відображення;
- 4) перегляд на різних пристроях для оцінки зручності читання;

д) публікація та розповсюдження:

- 1) розміщення на сайті, в онлайн-магазинах, бібліотеках;
- 2) створення супровідних матеріалів (анотація, реклама, обкладинка);
- 3) оптимізація для SEO (якщо видання доступне в інтернеті);

е) підтримка та оновлення:

- 1) збір відгуків від читачів;
- 2) оновлення інформації у разі необхідності;
- 3) випуск нових редакцій або доповнень.

Схематичне зображення етапів процесу проектування електронного видання подано на рисунку 3.1.



Рисунок 3.1 – Схема етапів процесу проектування ЕВ

Для більш ефективної організації створення електронного видання необхідно узгоджений підхід до кожного з вищезгаданих етапів, їхнього змісту та методів реалізації.

Підготовчий етап є ключовим для створення якісного електронного мультимедійного путівника, оскільки на цьому етапі закладаються основні

принципи його концепції, змісту та дизайну. Першочерговим завданням є визначення цільової аудиторії, адже від її характеристик залежатимуть стиль подачі матеріалу, формат інтерактивних елементів та загальна структура видання. Важливо зрозуміти, для кого створюється путівник – для туристів, які планують подорож регіоном вперше, чи для досвідчених мандрівників, які шукають унікальні маршрути. Наступним кроком є вибір формату електронного видання. Після визначення формату розпочинається планування структури та змісту. Формується загальний макет електронного видання, визначаються розділи, підрозділи та логічна послідовність подачі матеріалу. Збір і підготовка матеріалів є одним із найтриваліших процесів, оскільки він передбачає ретельний добір текстових даних, фотографій, відеоматеріалів.

Зображення та відео повинні бути високої якості, водночас їх необхідно оптимізувати для швидкого завантаження, щоб не перевантажувати пристрої користувачів. Останнім етапом підготовки є розробка загальної дизайнерської концепції. Це включає вибір кольорової гами, шрифтів, стилю ілюстрацій та верстки.

Етап редагування та верстки є наступними, впливає на якість, зручність сприйняття та загальний вигляд видання. Літературне редагування спрямоване на покращення стилю, корекцію граматичних, орфографічних і пунктуаційних помилок, а також усунення невідповідностей у викладі матеріалу. Водночас технічне редагування передбачає перевірку відповідності контенту вимогам електронного формату, включаючи правильне відображення спеціальних символів, коректність гіперпосилань і мультимедійних елементів. Сюди входить також оформлення тексту, що включає вибір відповідних шрифтів, кольорової гами та інших дизайнерських елементів. Шрифти мають бути читабельними на різних пристроях, а їх розмір та інтервали між рядками – оптимальними для комфортного читання. Колірна схема повинна відповідати загальній дизайнерській концепції та забезпечувати достатній контраст між текстом і

фоном, щоб інформація залишалася зрозумілою навіть на екранах мобільних пристроїв при різному рівні освітлення. Після цього до путівника додаються зображення, графіки, схеми та інтерактивні елементи. Зображення повинні бути високої якості, але водночас оптимізованими для швидкого завантаження, щоб не сповільнювати роботу електронного видання. Завершальним етапом верстки є адаптація видання під різні пристрої, включаючи десктопи, планшети та смартфони.

На етапі форматування та конвертація формується кінцевий вигляд видання, що буде доступним для користувачів. Насамперед відбувається збереження файлу у вибраному форматі. Так як основний акцент робиться на фіксованому дизайні, то потрібно дати перевагу розробки інтерактивного PDF-файлу. Також необхідно застосувати стиснення яке дозволяє зменшити розмір файлу без значної втрати якості. Додатково на етапі конвертації перевіряється коректність відображення всіх елементів у кінцевому форматі.

Четвертий етап проєктування – перевірка та тестування. Насамперед проводиться коректура, що включає перевірку текстового наповнення на граматичні, орфографічні та стилістичні помилки. Окремо перевіряються інтерактивні елементи, зокрема гіперпосилання, кнопки, анімовані об'єкти, відеовставки та інтерактивні карти. Особлива увага приділяється мультимедійному контенту, зокрема перевіряється, чи коректно відтворюються відео та аудіофайли, чи не спотворюється зображення при збільшенні або перегляді на різних екранах. Тестування коректного відображення видання на різних пристроях і платформах також входить в цей етап проєктування. Тестування проводиться в різних браузерах і додатках для читання електронних книг, щоб переконатися, що контент не виходить за межі екрану, текст залишається добре читабельним, а всі інтерактивні функції працюють без збоїв.

Передостанній етапом проєктування є публікація та розповсюдження. На цьому етапі відбувається розміщення готового видання на відповідних платформах, зокрема на офіційному сайті. Для них потрібно створити

супровідні матеріали, такі як анотацію, рекламний текст, інформацію про автора, а також розробка обкладинки. Для забезпечення максимальної доступності та зручності користування проводиться оптимізація для пошукових систем (SEO), що включає підбір ключових слів та створення коректної структури URL-адреси.

Завершальним етапом проектування є підтримка та оновлення, яке дозволяє покращувати користувацький досвід.

Першим кроком у цьому процесі є збір відгуків від читачів через електронну пошту, коментарі на платформі поширення або соціальні мережі. У разі необхідності можна оновити інформацію. Сюди може входити: виправлення неточностей, додавання нових фактів, оновлення посилань на додаткові ресурси.

У таблиці 3.1 наведений опис процесу та необхідні ресурси для кожного етапу проектування електронного видання.

Таблиця 3.1 – Технологічна схема виготовлення ЕМВ

Назва етапу	Опис процесу та необхідні ресурси
1. Підготовчий	1) Фахівці: замовник, менеджер проекту, дизайнер, автори контенту. 2) Апаратне забезпечення: комп'ютери з доступом до Інтернету, графічні планшети (за потреби). 3) Програмне забезпечення: браузер, текстовий редактор (Google Docs, MS Word), графічний редактор (Adobe Photoshop, Figma). 4) Процес: визначення концепції путівника, аналіз цільової аудиторії, створення структури видання, збирання матеріалів (тексти, зображення, відео).
2. Редагування та верстка	1) Фахівці: редактор, коректор, дизайнер. 2) Апаратне забезпечення: комп'ютери, графічні планшети (за потреби). 3) Програмне забезпечення: Adobe InDesign, Affinity Publisher, текстові редактори. 3) Процес: редагування та коригування текстів, створення макету електронного видання, налаштування інтерактивних елементів (кнопки, посилання).
3. Форматування та конвертація	1) Фахівці: верстальник, дизайнер 2) Апаратне забезпечення: комп'ютер 3) Програмне забезпечення: Adobe Acrobat, Calibre, PDF-форми, EPUB-конвертери 4) Процес: налаштування форматування, адаптація для різних пристроїв (комп'ютер, смартфон, планшет), конвертація у формати PDF, EPUB, MOBI

Продовження таблиці 3.1

Назва етапу	Опис процесу та необхідні ресурси
4.Перевірка та тестування	1) Фахівці: тестувальник, редактор, UX/UI дизайнер. 2) Апаратне забезпечення: комп'ютери, смартфони, планшети. 3) Програмне забезпечення: PDF Reader, EPUB Reader, Adobe Acrobat, мобільні емулятори. 4) Процес: тестування роботи інтерактивних елементів (кнопки, посилання, відео), перевірка коректності відображення на різних пристроях, усунення технічних помилок.
5.Публікація та розповсюдження	1) Фахівці: маркетолог, SMM-менеджер, веб-розробник. 2) Апаратне забезпечення: сервери для зберігання файлів, хостинг. 3) Програмне забезпечення: CMS (WordPress, Tilda), соціальні мережі, сервіси для email-розсилок (MailChimp), рекламні платформи (Google Ads, Facebook Ads). 4) Процес: публікація на сайті, створення сторінок завантаження, рекламне просування у соціальних мережах, розповсюдження через email-розсилки.
6.Підтримка та оновлення	1) Фахівці: контент-менеджер, технічний спеціаліст. 2) Апаратне забезпечення: сервери, хмарні сховища 3) Програмне забезпечення: CMS, сервіси оновлення контенту, Google Analytics 4) Процес: оновлення інформації у виданні, додавання нових інтерактивних елементів, оновлення дизайну та контенту, моніторинг аналітики користування путівником

У розділі було послідовно розглянуто всі етапи технологічного процесу виготовлення електронного мультимедійного видання. Схематично наведено етапи проектування ЕМВ. У вигляді таблиці наведена технологічна схема, яка містить перелік етапів проектування, опис процесу та зазначення необхідних ресурсів для його реалізації.

4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ

Розробка електронного мультимедійного путівника потребує використання спеціалізованого програмного забезпечення, яке надає якісну верстку, інтеграцію мультимедійних елементів та оптимізацію для різних пристроїв. У цьому розділі буде розглянуто найбільш відповідні програми для створення електронних видань, їхні можливості для використання у цьому проєкті.

4.1 Програми для верстки та дизайну

Для проєктування електронних видань використовується різноманітне програмне забезпечення. Серед найпоширеніших інструментів для професійної верстки можна виокремити Adobe InDesign, Affinity Publisher та Scribus. Ці програми мають різні можливості, але всі вони дозволяють працювати з текстом, зображеннями, інтерактивними елементами та експортувати готовий контент у різноманітні формати.

4.1.1 Adobe InDesign

Adobe InDesign – професійний додаток для створення макетів сторінок для друку та цифрових публікацій. InDesign дозволяє користувачам проєктувати, перевіряти та публікувати широкий спектр контенту для друку та вебу. Він пропонує точний контроль над типографікою, вбудовані креативні інструменти, інтуїтивно зрозуміле середовище для дизайну та тісну інтеграцію з Adobe Photoshop, Illustrator, Acrobat і Flash Professional [15].

Програма дозволяє працювати з текстом, зображеннями та графічними елементами, забезпечуючи високу якість верстки та зручність редагування. Завдяки широкому функціоналу InDesign підтримує розширене

форматування тексту, можливість налаштування стилів, автоматичне створення змісту та роботу з шрифтами. Користувачі можуть додавати гіперпосилання, інтерактивні кнопки, форми, анімації та відеоконтент. Крім того, Adobe InDesign дозволяє адаптувати контент під різні пристрої, зокрема комп'ютери, планшети та мобільні телефони, зберігаючи документи у форматах PDF, EPUB, HTML та інших. Важливою перевагою є можливість спільної роботи над проєктами через хмарний сервіс Adobe Creative Cloud.

Програмне забезпечення також має декілька мінусів. Один з них – висока вартість. Відсутність можливості разової покупки змушує постійно сплачувати підписку, навіть якщо програма використовується не регулярно. Ще один недолік – складність у вивченні для новачків. Інтерфейс і функціонал InDesign порівняно складні, а велика кількість інструментів може спантеличити тих, хто не має досвіду роботи з професійним видавничим ПЗ. Для повноцінного використання всіх можливостей програми потрібно витратити час на навчання. Також варто зазначити, що Adobe InDesign має доволі високі системні вимоги. Для комфортної роботи потрібен потужний комп'ютер. Також програма не експортує такі формати як SVG та WebP [16].

4.1.2 Affinity Publisher

Affinity Publisher – це сучасна програма для верстки та дизайну друкованих і цифрових видань, розроблена компанією Serif. Вона є конкурентом Adobe InDesign і пропонує професійні можливості для створення книг, журналів, брошур, рекламних матеріалів та електронних публікацій.

Програмне забезпечення доступно за одноразовий платіж, без необхідності оформлення підписки. Affinity Publisher має доволі інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дає змогу швидко опанувати програму новим користувачам. Вона підтримує всі основні інструменти верстки, включаючи роботу з текстовими блоками, стилями, гнучкими макетами та таблицями.

Також є можливість інтеграції з іншими програмами пакету Affinity, зокрема Affinity Photo та Affinity Designer, що дозволяє швидко редагувати зображення або векторну графіку без необхідності використовувати сторонні редактори. Програма підтримує роботу з різними форматами файлів, у тому числі PDF, PSD та SVG.

Одним із основних недоліків є відсутність імпорту чи відкриття таких файлів як SVG, EPS, ODT; недоступність експорту в WebP, EPUB, HTML форматах. Також у програмі поки що немає можливості автоматизованого створення змісту та розширених інтерактивних функцій, що є стандартом у Adobe InDesign.

4.1.3 Scribus

Scribus – це безкоштовна програма з відкритим кодом для верстки друкованих і цифрових видань, яка є альтернативою комерційним рішенням на кшталт Adobe InDesign та Affinity Publisher. Вона дозволяє створювати книги, журнали, газети, брошури, плакати та інші друковані матеріали, а також підтримує експорт у формати PDF, SVG, PNG, EPUB, HTML та EPS.

Програма працює на різних операційних системах, зокрема Windows, macOS та Linux. Присутнє редагування векторних зображення можна редагувати після імпорту або відкриття, налаштування типу/зображення кольорів CMYK і керування кольорами ICC. Можливі функції створення інтерактивних PDF-файлів із кнопками та гіперпосиланнями, а також підтримка макросів для автоматизації роботи.

Інтерфейс програми є дещо застарілим і може здатися складним для новачків, оскільки деякі операції виконуються менш інтуїтивно, ніж у подібних програмах. Також Scribus не підтримує формати файлів, створені в Adobe InDesign. Крім того, можливості роботи з текстом і таблицями в Scribus дещо обмежені порівняно з професійним програмним забезпеченням.

4.2 Порівняльна характеристика програм

Для того, щоб обрати програмне забезпечення, в якому буде зручно працювати над проектуванням електронного видання, потрібно зважити всі переваги та недоліки вище згаданих програм.

Спираючись на інформацію джерела [17] організували порівняльну характеристику, яка наведена в таблиці 4.1.

Таблиця 4.1 – Порівняльна характеристика програм для верстки електронного видання

Критерії	Adobe InDesign	Affinity Publisher	Scribus
Вартість	Підписка – \$41,39/місяць \$126,66/рік	Одноразовий платіж – €74,99	Безкоштовно
Підтримувані ОС	Windows, macOS	Windows, macOS, iPadOS	Windows, macOS, Linux
Формати файлів (імпорт, експорт)	Імпорт: PDF, EPS, SVG, HTML, DOCS, WebP. Експорт: PDF, EPS, PNG, EPUB, HTML, JPG, RTF.	Імпорт: PDF, EPS, DOCS. Експорт: PDF, EPS, PNG, SVG.	Імпорт: PDF, EPS, SVG, HTML, OTD, PUB, TeX/LaTeX Експорт: PDF, EPS, PNG, SVG, EPUB, HTML, TeX/LaTeX, List.
Інтерактивність	Високий рівень інтерактивності	Обмежена інтерактивність	Низький рівень інтерактивності
Рівень складності опанування	Високий рівень складності	Середній рівень складності	Середній рівень складності
Швидкість роботи	Висока швидкість роботи	Висока швидкість роботи	Порівняно повільніший
Вимоги до ПК	Потребує потужного процесора, мінімум 16 ГБ оперативної пам'яті	Оптимально працює на 8–16 ГБ оперативної пам'яті, добре функціонує на середньопродуктив них процесорах	Оптимально працює на 4–8 ГБ оперативної пам'яті
Інтеграція з іншими програмами	З продуктами Adobe (Photoshop, Illustrator, Acrobat)	Affinity Photo та Affinity Designer	Обмежена

Зважаючи на всі можливості та функції програм, було вирішено реалізувати електронне видання в програмі Adobe InDesign. Вона є одним

із найпотужніших і найбільш зручних інструментів для створення верстки електронного видання. Програма поєднує в собі широкі можливості для компанування тексту та графіки, дозволяє працювати з інтерактивними елементами – такими як кнопки, гіперпосилання, мультимедійні вставки, що є важливим для реалізації даного проєкту. Крім того, її інтеграція з іншими програмами Adobe, зокрема Photoshop та Illustrator, суттєво спрощує обробку візуальних матеріалів і пришвидшує робочий процес.

У результаті аналізу інструментальних засобів для верстки електронного видання було розглянуто переваги та недоліки відомих програмних продуктів, таких як Adobe InDesign, Affinity Publisher та Scribus. Також наведена таблиця порівняння характеристик програм, яка дала змогу оцінити функціональні можливості і зробити вибір програмного забезпечення для розробки.

5 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ

На етапі проєктування інформаційної структури електронного видання визначається не тільки змістовна ієрархія матеріалів, а й принципи їх подання, навігації та візуальної організації. Визначаються основні змістовні блоки, їхня послідовність, розташування та взаємозв'язки. У цьому розділі розглядається процес формування змістовного наповнення, створення ієрархії інформації та засобів її подання в електронному форматі.

5.1 Аналіз початкової інформації і поділ її на логічні блоки

Отже, можна умовно виділити три рівні підготовки користувачів: початковий, середній та високий. Згідно з результатами опитування, більшість не були в Луганській області, можна припустити, що їхній рівень підготовки – початковий. Ймовірно, вони потребують базової географічної та історичної інформації.

Початковий рівень – основна цільова аудиторія. Це люди, які раніше не були в регіоні та мають загальне уявлення про Луганщину. Для такого рівня користувачів важливо надати:

- короткий огляд;
- зрозумілі візуальні матеріали;
- прості пояснення;
- інструкцію з використання електронним виданням.

На початковому етапі проєктування електронного видання було здійснено аналіз зібраної інформації з метою її систематизації та подальшого дієвого представлення користувачам.

Знайдені інформаційні матеріали охоплювали різні аспекти історико-культурної, природної та промислової спадщини Луганщини.

Для зручності сприйняття контент було розподілено на п'ять основних тематичних розділів.

1. Місто. У цьому розділі буде надана загальна інформація про 5 основних населених пункти, їхню архітектуру, урбаністичні особливості та короткі факти.

2. Природа і ландшафти. Буде містити опис природних об'єктів, заповідників, екосистем.

3. Історія та пам'ятки. Буде розміщена інформація про архітектурні та історичні пам'ятки.

4. Культура і люди. У розділі буде розповідатись про відомих постатей, особливості діалектів, мистецьке життя.

5. Шляхами промисловості. Розділ надаватиме інформацію про промисловий розвиток, техногенну спадщину.

5.2 Виділення головної інформації

Для забезпечення швидкого орієнтування користувача по електронному путівнику, важливо виділити головну інформацію за допомогою кольору, масштабу або декоративних елементів. Для себе поставили за мету визначити, яку інформацію читач обов'язково повинен дізнатись з кожного розділу.

Навантаження інформацією починається з розділу “Місто”. Основною темою розділу є представлення урбаністичного обличчя Луганщини через п'ять основних населених пунктів. Головна інформація до кожного міста представлена у вигляді послідовному переліку фактів з тематичними маркерами. Ціль розділу – ознайомити користувача з містами області та їх особливостями для формування загального уявлення про регіон.

Другим розділом видання є “Природа і ландшафти” основною метою якого є демонстрація природи Луганщини. Найважливіше, що користувач має засвоїти з першого погляду: назви об'єктів виділені заголовками великим

шрифтом, коротке вступне речення до кожного об'єкта (унікальність, місцезнаходження). Також важлива інформація подана у вигляді пунктів: географічні координати, площа заповідників, роки заснування, висота об'єктів. Кнопка “Піший маршрут лісом” виконує функцію заклику до дії та взаємодії.

Третім розділом є “Історія та пам'ятки” основною темою якого є історико-культурна спадщина Луганської області. Як і в попередніх розділах, важлива інформація знаходиться після виділених жирним шрифтом підзаголовків, спонукаючи читача звернути на них увагу.

Наступний розділ “Культура та люди” містить інформацію про особливості мови, видатних особистостей та внесок в культуру кіно. Метою розділу є представлення культурної самобутності області через мову, мистецтво та митців. У розділі про діалекти наведено приклади місцевої говірки, що ілюструє мовні особливості регіону. Біографічні довідки про Голобородька і Жадана подаються у форматі стислої характеристики, елементами цитування виділені рукописним шрифтом і розміщені на клаптику паперу задля привернення уваги.

В останньому розділі “Шляхами промисловості” є ключові поняття такі як шахти, заводи, техногенна спадщина. Мета розділу – донести значення індустріального минулого регіону як частини його ідентичності. Цікава інформація, така як назви шахт мають вигляд переліку з маркерами.

5.3 Визначення взаємного розташування блоків інформації на сторінці

Задля забезпечення сприйняття інформації в електронному мультимедійному путівнику було продумане чітке розташування всіх інформаційних блоків. Цьому сприяла розроблена модульна сітка, яка дозволила впорядкувати вміст та зберегти єдину логіку оформлення на всіх сторінках.

Сторінки видання розподілені на візуальні зони, де кожен блок виконує чітку функцію. Блок заголовка (верхня частина сторінки) містить назву розділу, що одразу орієнтує користувача, у якому тематичному розділі він перебуває. Основна інформаційна зона (центральна частина) містить основні текстові блоки, розміщені в двох колонках. Особливу увагу приділено міжблоковим відступам – усі елементи мають простір між собою. Ілюстративна зона зазвичай розміщується внизу від тексту.

Підсумовуючи вищенаведене, зазначимо, що здійснено аналіз вихідного контенту, що дозволило структурувати матеріал і розподілити його по інформаційних блоках. Виділення ключового тексту дозволило зробити акцент на важливій інформації.

6 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ

6.1 Розробка композиції

Композиція видання – взаємне розташування його складників: текстів, зображальних елементів, елементів службової частини, додатків, покажчиків тощо, підпорядковане єдиному концептуальному задуму [12].

Основні принципи композиції:

- повторення цілого в її частинах, основна ознака, яка стверджує цілісність композиції, якою повинні володіти всі її елементи;
- підпорядкованість, яка означає впорядкованість всіх елементів або груп, що забезпечує певну послідовність сприйняття композиції;
- співмірність як встановлення єдиної міри порівняння ознак, елементів або їх груп в композиції, щоб допомогти читачеві зрозуміти єдину закономірність частин.
- рівновага – врівноваженість всіх частин цілого щодо відповідних просторових осей [7].

На етапі розробки композиції електронного видання було визначено загальний візуальний стиль, який відповідає тематиці мультимедійного путівника. Основним завданням стало створення зрозумілої та інтересної структури сторінок, яка буде сприяти легкому сприйняттю інформації. Усі розвороти мають бути оформлені в єдиному стилі, щоб забезпечити його цілісність.

Композиція видання базується на:

- єдності оформлення на всіх сторінках – збереження однакової системи заголовків, шрифтів, кольорової палітри, розміщення текстових блоків;
- балансі тексту та зображення – ілюстрації поєднані з текстом, без перевантаження сторінки;

- інтегрованості інтерактивних елементів (кнопок, іконок) без порушення стилістики;
- у збереженні візуального простору між текстовими блоками, інтерактивними елементами та зображеннями.

6.2 Кольорові рішення

Кольорова гама електронного видання безпосередньо впливає на сприйняття контенту, естетику та зручність взаємодії користувача з матеріалами. Її вибір ґрунтується на специфіці цільової аудиторії та принципах кольорознавства.

Під час розробки палітри враховують не лише психологічний вплив кольорів, а й контрастність, технічні особливості цифрових екранів і відповідність сучасним стандартам дизайну.

Як зазначає Бондар Ірина Олександрівна у навчальному посібнику [6], що через очі надходить 78 % всієї інформації, що людина сприймає з навколишнього світу, інші 22 % припадають на частку слуху, дотику, нюху й смакових відчуттів. Причому в процесі оптичного зору всі ці почуття постійно включаються в роботу, підсумовуючи інформацію, необхідну для запам'ятовування й класифікації зорових образів.

Було проведено аналіз кольорової гами електронного видання, після чого затверджено оптимальне колірне рішення, що відповідає його концепції та візуальному стилю. Згідно опублікованого звіту NCS Colour про кольорові тенденції 2025 року, було визначено кольорову гаму, наведену на рис.

Вона складається з шести кольорів, які створюють гармонійне поєднання між собою (рис. 6.1).



Рисунок 6.1 – Кольорова гама

6.3 Шрифтові рішення

У світі велика кількість шрифтів, усі вони дуже різні, але мають одну мету – дати людині можливість прочитати текст. Але користувач може сприймати текст по-різному. Тому шрифти можна розділити на дві основні групи: ті, які слугують для читання тексту, і ті, завдання яких привернути увагу, зробити текст помітним для користувача. Головне завдання читабельного шрифту – не відволікати читача від сенсу тексту.

Екран смартфона значно менший за екран ПК чи ноутбука, що ускладнює читання. Використання занадто дрібного та нечитабельного шрифту може призвести до втрати користувачів. З точки зору веб-типографіки це серйозна помилка, оскільки більшість користувачів не захочуть збільшувати текст вручну, особливо якщо при масштабуванні він виходитиме за межі екрана.

Тому було вирішено обрати шрифт SF Pro (рис. 6.2) спираючись на його читабельність, сучасний дизайн та універсальність для цифрових інтерфейсів. SF Pro також підтримує широкий діапазон варіантів накреслень та мовних символів.

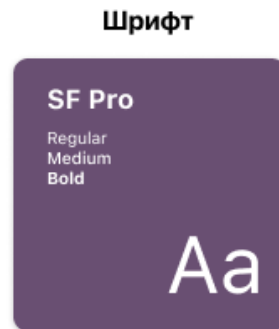


Рисунок 6.2 – Шрифтові рішення

6.4 Підготовка макетів сторінок

Для створення візуального оформлення сторінок електронного мультимедійного путівника було використано програму Adobe Photoshop. На цьому етапі було здійснено підбір зображень споруд, природних ландшафтів, пам'яток архітектури і т.п.

Перед початком роботи в InDesign було важливо заздалегідь продумати розташування всі складових: зображень, декоративних елементів, фону, а також ділянок розташування тексту.

Основні дії виконані в Adobe Photoshop (додаток А, рис. А.1):

- обробка та корекція фотографій (контраст, кольори, чіткість);
- вирізання об'єктів та розміщення їх відповідно до задуманої композиції;
- додавання векторних елементів;
- робота з прозорістю, накладання шарів, застосування ефектів;
- підготовка готових сторінок для експорту у формат PNG.

6.5 Розробка модульної сітки

Сітка поширила своє використання з світу друку на сферу цифрового дизайну і також має велике значення у веб- та інтерфейсному дизайні. Розробка модульної сітки електронного видання є важливим початком практичної частини проєктування. Використання сітки забезпечує систематичність і зрозумілість композиції. Вона допомагає уникнути хаосу і створити візуальну гармонію [9]. Її розробка ґрунтується на принципах композиції та адаптивності, що дозволяє ефективно структурувати текстові, графічні та мультимедійні елементи.

Процес створення модульної сітки передбачає аналіз цільової аудиторії та специфіки контенту, вибір оптимальної кількості стовпців і рядків, визначення відступів, полів та міжрядкових інтервалів.

Розроблена модульна сітка складається з двох колонок з середником 5 мм, поля з такими відступами: зверху 17,5 мм, знизу 15,5 мм, ліворуч та праворуч 20 мм. Також частиною модульної сітки є горизонтальні і вертикальні напрямні. Горизонтальні допомагають створити рівномірний розподіл тексту, зображень та інших елементів по висоті сторінки.

Вони визначають межі між заголовками, основним текстом, підписами до зображень та іншими блоками інформації.

Натомість вертикальні - забезпечують рівномірний розподіл контенту вздовж ширини сторінки. Вони допомагають дотримуватися симетрії, організовувати текст у колонки.

Наведена модульна сітка на рис. створена на сторінці-шаблон до якої також додано вниз спеціальний символ-маркер – номер поточної сторінки видання (рис. 6.3).

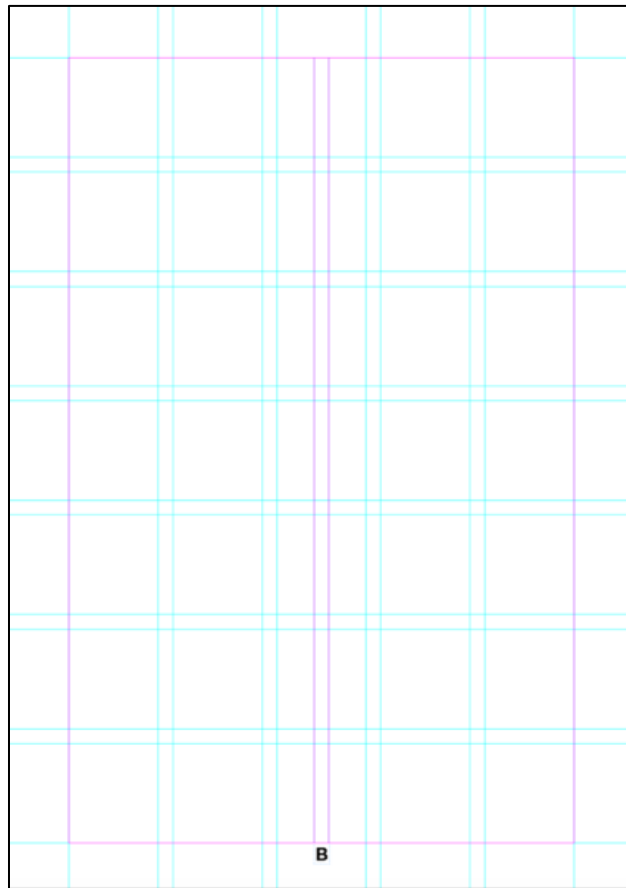


Рисунок 6.3 – Модульна сітка

6.6 Мультимедійні елементи

Мультимедійні електронні видання відрізняються від традиційних електронних видань наявністю інтерактивних елементів, які забезпечують активну взаємодію користувача з контентом. Завдяки використанню відео, аудіо, анімацій, гіперпосилань і кнопок, мультимедійні видання створюють спрощене сприйняття інформації щоб не обтяжувати користувача [3].

Програма InDesign оснащена багатьма інтерактивними функціями, які можна застосувати. Зокрема доступне створення інтерактивних кнопок, які виконують такі дії:

- перехід до певної сторінки (наприклад: натиснувши на кнопку з назвою об'єкта на сторінці Зміст можна перейти на обрану сторінку);
- кнопки відкривають у браузері зовнішні посилання (Google Maps, відео на YouTube, віртуальний тур) (рис. 6.4);

– кнопки можуть керувати аудіо- чи відеоконтентом, вставлених у макет.

Для створення кнопки в InDesign використовуються панелі Кнопки та форми, де елементам призначаються дії.

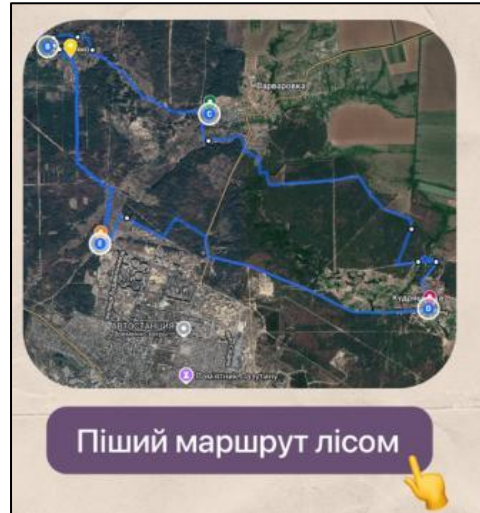


Рисунок 6.4 – Інтерактивні кнопки

Також програма підтримує вставку мультимедіа, яке активується під час перегляду інтерактивного PDF або EPUB. Імпортували тематичне відео у форматі .mp4, налаштували рамку плакату (додаток А, рис. А.2.).

Підсумовуючи, можна зазначити, що було сформовано цілісну візуальну концепцію, яка відповідає функціональному призначенню електронного путівника. Базуючись на композиційних принципах були сформовані кольорові та шрифтові рішення. Розроблена модульна сітка стала основою для систематизованого розміщення контенту.

7 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНИХ МОДУЛЯХ І СТВОРЕННЯ НАВІГАЦІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ

Після завершення роботи з графічною і дизайнерською частинами приступили до верстання – процес наповнення сторінок змістом та компонування текстових і графічних матеріалів. Верстка охоплює не лише форматування тексту, а й його гармонійне поєднання з ілюстраціями, визначення взаємного розташування інформаційних блоків.

Інформація повинна бути концептуально структурована, так, щоб користувач міг легко ідентифікувати різні її частини і відносини між ними з урахуванням обмежень її обробки людиною[4].

За допомогою інтернет-ресурсів був сформований текстовий контент, який містить коротку і найважливішу тематичну інформацію. Зібраний інформаційний матеріал, отриманий із перевірених інтернет-ресурсів, було адаптовано та розміщено в окремих текстових блоках відповідно до структури видання. Назви розділів частково виходять за межі сторінки – це є свідомим дизайнерським прийомом.

Дотримуючись напрямним лініям модульної сітки і двом колонкам, основний текст був розміщений саме за її межами.

Текстові блоки не розміщено впритул один до одного – між ними передбачено достатньо вільного простору.

Навігація електронного видання може здійснюватись як послідовним переходом з однієї сторінки на іншу, так і за допомогою гіперпосилань, нелінійним шляхом. Нелінійний мультимедійний проєкт – інтерактивний проєкт, який взаємодіє з користувачем і в якому користувачі мають можливість навігаційного управління та можуть вільно, на власний розсуд переміщатися вмістом [2]. Наприклад, на сторінці зі змістом, яка має вигляд карти, розміщені гіперпосилання у вигляді назв локацій, натиснувши на які, можна перейти на конкретну сторінку з інформацією про них.

Альтернативним способом навігації у виданні є використання закладок, створених у програмі Adobe InDesign. Закладки були сформовані для кожного розділу та підрозділу, що дозволяє користувачеві швидко переходити до потрібного фрагмента за допомогою панелі закладок у PDF-файлі (рис. 7.1).

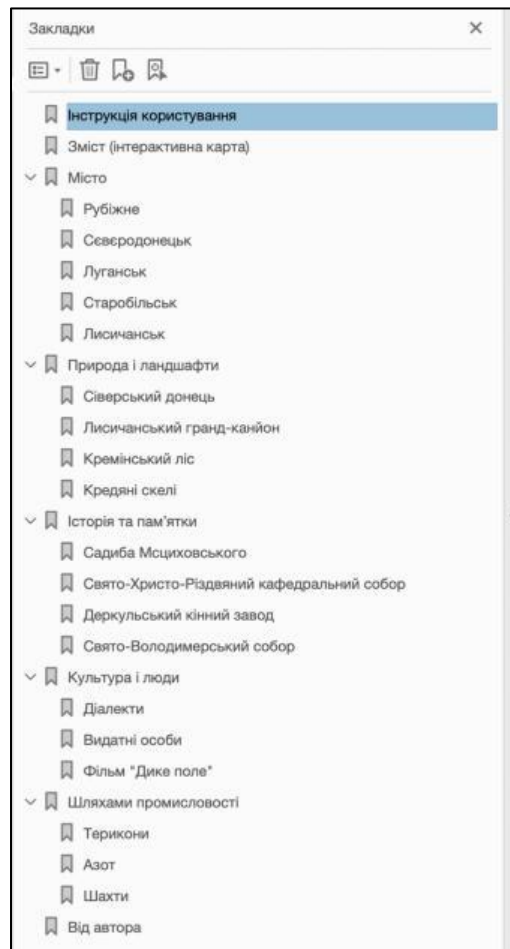


Рисунок 7.1 – Навігація по закладках

Видання містить інструкцію з користуванням електронним путівником, яка допомагає користувачам зрозуміти, як користуватись інтерактивними елементами, щоб повністю розкрити функціональність видання.

Розроблений електронний мультимедійний путівник представлений у додатку Б.

8 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ

Після завершення етапів розробки та верстки передбачається здійснення тестування електронного видання. Воно дозволяє перевірити функціональність інтерактивних елементів, коректність відображення контенту на різних пристроях і дозволяє виявити й усунути змістові або технічні помилки.

Початкове тестування проводили у програмі InDesign за допомогою попереднього перегляду в форматі EPUB. Тестування показало технічні помилки. По-перше, деякі іконки не відображались у даному форматі, їх було замінено на сумісні з форматом іконки. По-друге, було знайдено некоректність відтворення аудіо, а саме при кожному натисканні на іконку аудіо воно не припиняло відтворення, а починало спочатку. Проблему було усунуто за допомогою створення додаткової іконки з параметрами завершення аудіо. До кнопок було додано дії «Показати/приховати кнопки та форми» і налаштовано їх видимість.

Після цього було експортовано проєкт в інтерактивний PDF та EPUB (фіксований макет) формати. Перегляд був здійснений на iPhone 15 діагоналлю 6,1 дюймів та на MacBook Pro діагоналлю 16 дюймів в програмах для читання, таких як Apple Book та Adobe Acrobat.

Результати тестування наведені у додатку А (рис. А2-А5).

У ході тестування електронного мультимедійного путівника було перевірено коректність відображення текстового та візуального контенту, функціонування інтерактивних елементів, зокрема кнопок переходу, гіперпосилань та мультимедійних вставок. Також було приділено увагу зручності подачі матеріалу. Виявлені недоліки усунені

9 РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУВАННЯ

У результаті проєктування було створено інформативне електронне видання «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» у програмі Adobe InDesign у форматах PDF та EPUB з інтуїтивно зрозумілою та зручною структурою. Основна увага приділялась розробці максимально доступного подання інформації про регіон для користувачів.

Видання поділено на п'ять тематичних розділів: «Місто», «Природа і ландшафти», «Історія та пам'ятки», «Культура і люди», «Шляхами промисловості».

Кожен розділ охоплює окремі аспекти теми, містить підрозділи, присвячені конкретним об'єктам.

Інформація представлена у вигляді текстів, ілюстрацій, карт, фотографій, відео та аудіофрагментів, інтерактивних кнопок.

Інформаційна структура побудована для користувачів різного рівня підготовки: головні факти виділені жирним шрифтом або окремими блоками, додаткові пояснення подано компактно та зрозуміло, розширена інформація доступна через інтерактивні елементи.

Всі сторінки розроблено за єдиною композиційною сіткою. Розташування елементів – послідовне: від заголовка до зображення.

У виданні реалізовано внутрішню навігацію через інтерактивні кнопки. Користувач не втрачає контекст – взаємодія з матеріалом здійснюється послідовно.

10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

10.1 Характеристика продукції

У результаті виконання кваліфікаційної роботи створено електронний мультимедійний путівник «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною». Видання є інтерактивним путівником, що поєднує текстову, візуальну та мультимедійну інформацію. Його основною метою є забезпечення користувачів інтерактивним, інформативним та зручним засобом ознайомлення з історико-культурною та природною спадщиною Луганщини, яке сприятиме популяризації регіону. Видання розраховане на широку аудиторію – молодь, студентів, педагогів, туристів та всіх, хто цікавиться регіональною історією й культурою. Файл розповсюджується в електронному форматі (PDF та EPUB).

10.2 Розрахунки витрат

Метою економічної частини є аналіз доцільності реалізації мультимедійного електронного видання як проєкту, що поєднує творчі, технічні та фінансові ресурси. Економічні розрахунки дозволяють: оцінити потенційні витрати на створення та підтримку видання, розрахувати собівартість та ціну, виявити цільові ринки збуту.

Проєктування електронного видання складалось з таких етапів:

- підготовчий етап, що включає розроблення концепції, змісту та дизайну, визначення цільової аудиторії, планування структури та змісту;
- етап редагування та верстка, що впливає на якість подачі матеріалу, включає перевірку відповідності контенту електронному формату, коректність гіперпосилань, інтеграцію мультимедіа, вибір шрифтів, відповідної кольорової гами тощо;

- форматування та конвертація – створення фінального вигляду видання у форматі, зручному для користувачів;
- перевірка та тестування, що охоплюють редагування тексту, перевірку мультимедійних елементів (кнопок, відео, карт тощо);
- публікація та розповсюдження передбачає розміщення готового видання на відповідних платформах, хмарних сховищах;
- підтримка та оновлення – за необхідності, внесення змін, оновлення відповідного контенту.

Розробкою електронного мультимедійного видання займається одна людина – технолог електронних мультимедійних видань, яка є фізичною особою-підприємцем 3-ї групи платників єдиного податку (5 %). Оплата послуг становить 100,00 грн/год, середня тривалість робочого дня – 5 годин, загальна тривалість розробки – 30 днів.

Розрахунок витрат на оплату праці наведено у таблиці 10.1.

Таблиця 10.1 – Розрахунок витрат на оплату послуг

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Оплата послуг, грн
		кількість, ос.	посада			
1. Підготовчий	Формулювання вимог до електронного видання	1	технолог ЕМВ	100,00	3	1500,00
2. Редагування та верстка	Розробка графічного матеріалу, верстка	1	технолог ЕМВ	100,00	10	5000,00
3. Форматування та конвертація	Формування кінцевого вигляду	1	технолог ЕМВ	100,00	15	7500,00
4. Перевірка та тестування	Тестування мультимедійного контенту	1	технолог ЕМВ	100,00	0,5	250,00
	Комплексне тестування електронного видання	1	технолог ЕМВ	100,00	1	500,00
5. Публікація та розповсюдження	Розміщення готового видання	1	технолог ЕМВ	100,00	0,5	250,00
Разом					30	15000,00
Усього						15000,00

Ставка єдиного соціального внеску становить 22 % від мінімальної заробітної плати у розмірі 8000,00 грн.:

$$8000,00 \times 0,22 = 1760,00 \text{ грн.}$$

До інших витрат слід віднести витрати на обслуговування комп'ютерної техніки, що використовується виконавцем проєкту, і плату за електроенергію.

Витрати на електроенергію розраховуються виходячи зі споживаної потужності пристрою і тарифу на електроенергію. У даному випадку передбачається використання одного ноутбука з потужністю 0,05 кВт/год.

Вартість 1 кВт/год електроенергії прийнято у розмірі 4,32 грн.

Розрахуємо кількість годин роботи:

$$5 \times 30 = 150 \text{ год.}$$

Отже, плата за електропостачання становить:

$$0,05 \times 4,32 \times 150 = 32,40 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки визначаються виходячи з її вартості та часу експлуатації, після закінчення якого, вона підлягає заміні (зазвичай цей час не перевищує 3-х років). Отже, враховуючи, що вартість ноутбука дорівнює 37580,00 грн, а протягом року техніка використовується 249 днів отримаємо наступну суму витрат на обслуговування за час виконання проєкту:

$$(37580,00 / (3 \times 5 \times 249)) \times 150 = 1509,24 \text{ грн.}$$

Проєкт впроваджується для однієї компанії, тому прями витрати становлять:

$$(15000+1760+32,40+1509,24) = 18301,64 \text{ грн.}$$

Для подальшого нарахування податків, а саме єдиного податку 5% та військового збору 1,5% для ФОП 3-ї групи, застосовуємо розрахунок податків після отримання доходу.

Знаходимо повну вартість Р:

$$P=C+T,$$

де С – прямі витрати з ЄСВ – 18 301,64 грн.;

Т – податки від доходу.

Оскільки податки становлять 6,5% від повної вартості, маємо:

$$T=0,065 \times P.$$

Звідси:

$$P=(C/(1-0,065))=18\,301,64 / 0,935 \approx 19\,573,95 \text{ грн.}$$

Розрахунок податків:

$$T=0,065 \times 19\,573,95 \approx 1\,272,31 \text{ грн.}$$

Нарахування єдиного податку становить 5% від доходу:

$$19573,95 \times 0,05 = 978,70 \text{ грн.}$$

Нарахування військового збору становить 1,5% від доходу:

$$19573,95 \times 0,015 = 293,61 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків наведені в таблиці 10.2.

Таблиця 10.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни електронного видання

№	Стаття витрат	Сума, грн
1	Плата за послуги розробки	15000,00
2	Єдиний соціальний внесок	1760,00
3	Витрати на обслуговування техніки	1509,24
4	Витрати на електроенергію	32,40
5	Військовий збір 1,5%	293,61
6	Єдиний податок 5%	978,70
7	Повна вартість розробки	19573,95

Розрахована повна вартість розробки електронного видання з урахуванням усіх витрат і податків становить 19 573,95 грн. Така ціна є обґрунтованою, оскільки враховує оплату наданих послуг, соціальні внески, амортизацію техніки, витрати на електроенергію та податкові зобов'язання для ФОП 3-ї групи. Для однієї особи-підприємця ця вартість дозволяє покрити всі необхідні витрати та отримати прибуток, тому замовлення за цією вартістю є доцільним.

10.3 Потенційні ринки збуту

Насамперед, видання може знайти широке застосування в освітньому секторі серед учнів шкіл, студентів, як додатковий навчальний матеріал із географії, історії чи краєзнавства. Другим важливим ринком збуту є сфера туризму. Туристичні агентства, інформаційні центри та гіді можуть використовувати видання як цифровий гід для презентації маршрутів Луганщиною. Також значний інтерес до такого видання можуть проявити державні установи. Крім того, можливим ринком збуту є громадські організації, які займаються темами культурної спадщини, регіонального розвитку чи роботою з внутрішньо переміщеними особами.

ВИСНОВКИ

Результатом виконання кваліфікаційної роботи є розроблене електронне мультимедійне видання «Місто, степ і шахти: подорож Луганщиною» яке складається з 22 сторінок яке забезпечить користувачів інтерактивним, інформативним та зручним засобом ознайомлення з історико-культурною та природною спадщиною Луганщини, сприятиме популяризації регіону.

На основі аналізу завдання, визначення цільової аудиторії та вимог до видання сформовано логічну структуру контенту, що стала основою для розробки інформативності видання. Проведено аналітичний огляд досягнень у сфері електронних видань, а також здійснено порівняльний аналіз програмних засобів, що дозволило обрати Adobe InDesign для реалізації проєкту.

У ході роботи було розроблено інформаційну структуру видання, виконано поділ матеріалу на блоки, виділено головну інформацію, визначено розташування блоків та сторінок. Створено макети сторінок, розроблено композицію видання, обрано кольорову гаму, шрифти, модульну сітку.

Особлива увага приділялась інтерактивній частині.

Після тестування та перевірки навігації було виявлено помилки, які усунуто. Фінальна версія підготовлена у інтерактивному PDF та EPUB форматах.

Проєкт має потенціал, тож було сформовано рекомендації щодо подальшого його розвитку. Перша рекомендація – реалізувати версії видання іншими мовами для залучення міжнародної аудиторії. Друга рекомендація – у майбутньому можна масштабувати проєкт на інші регіони України, створивши серію мультимедійних путівників.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ

1. Методичні вказівки з виконання кваліфікаційної роботи для студентів денної та заочної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» за освітньою програмою «Видавничо-поліграфічна справа» / В.П. Ткаченко, А.В. Бізюк, О.В. Вовк, І.М. Єгорова, В.Ф. Челомбійко. Харків: ХНУРЕ, 2020. 68 с.
2. Бондар І.О. Технології електронного видавництва: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа". Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 136 с.
3. Пушкар О.І., Климнюк В.Є., Браткевич В.В. Мультимедійні видання: навчальний посібник. Х.: Вид. ХНЕУ, 2012. 144 с.
4. Сучасні технології електронних мультимедійних видань: монографія / під ред. О. І. Пушкаря. Харків: ВД «ІНЖЕК», 2011. 296 с.
5. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання: посібник / Жалдак М.І., Шут М.І., Жук Ю.О., Дементієвська Н.П., Пінчук О.П., Соколюк О.М., Соколов П.К.; за редакцією: Жука Ю.О. К.: Педагогічна думка, 2012. 112 с.
6. Бондар І.О. Теорія кольору : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа". Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2016. 164 с.
7. Горова Д.С. Композиція обкладинки журнального видання: типологічно-жанровий аспект // Альманах. 2018. вип. 2: Культура і сучасність. С. 194-199.
8. Voiko B. Content management bible. 2nd ed. Indianapolis, IN : Wiley Pub., 2005. 1122 p.
9. Muller-Brockmann J., Brockmann J. M. Grid Systems in Graphic Design. Arthur Niggli, 1996. 176 с.

10. Електронний путівник Донеччиною «Гід на Схід». Shop UA-Travels. URL: https://shop.ua-travels.in.ua/product/gid_na_shid/?attribute (дата звернення: 10.03.2025)
11. Бережна О.Б., Андрющенко Т.Ю. Типографіка: навчальний посібник. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. 125 с.
12. Краунокова. Композиція видання. ВУЕ. URL: https://vue.gov.ua/Композиція_видання (дата звернення: 19.05.2025).
13. Lofoten Travel Guide // E-book + Google Maps Pinpoints | Elias & Kajsa. Elias & Kajsa. URL: <https://www.eliasandkajsa.com/product-page/lofoten-travel-guide-e-book-google-maps-pinpoints> (дата звернення: 10.03.2025).
14. Italy // Lonely Planet. URL: <https://shop.lonelyplanet.com/products/italy-ebook> (дата звернення: 10.03.2025).
15. Adobe InDesign // KU Information Technology. URL: <https://technology.ku.edu/catalog/adobe-indesign#:~:text=InDesign%20allows%20users%20to%20design,Illustrator,%20Acrobat%20and%20Flash%20Professional.> (дата звернення: 14.03.2025).
16. Supported file formats. URL: <https://helpx.adobe.com/au/indesign/using/supported-file-formats.html> (дата звернення: 14.03.2025).
17. Contributors to Wikimedia projects. Comparison of desktop publishing software. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_desktop_publishing_software (дата звернення: 14.03.2025).