

Мохаммад С.Ф., студент 108А группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Бовбель Е.В.,
преподаватель

СПЕЦИФИКА РАЗРАБОТКИ ПРОТОТИПА ВЕБ-САЙТА ДЛЯ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ ПОСРЕДСТВОМ ОНЛАЙН-СЕРВИСА FIGMA

Современные технологии предоставляют новые возможности для сохранения и популяризации культурного наследия. Это особенно важно для национального киноискусства, поскольку многие классические и редкие фильмы либо не оцифрованы, либо труднодоступны для широкой аудитории. Одним из решений данной проблемы является создание цифрового архива – «программно-аппаратного комплекса, предназначенного для хранения, изменения, сопровождения и поиска документов, выполненных в электронном виде» [1].

На данный момент в Интернете представлены различные сайты, содержащие информацию о белорусском кино преимущественно в текстовом формате. Основным ресурсом можно назвать сайт киностудии «Беларусьфильм», который содержит каталог фильмов, но не предоставляет доступ к просмотру большинства из них. Несмотря на существование сайтов, посвящённых белорусскому кино, централизованный цифровой архив до сих пор не сформирован, что создаёт проблему фрагментарного доступа к национальному кинематографу. В данной статье рассматривается специфика разработки прототипа цифрового архива белорусских классических и редких фильмов в виде веб-сайта, предоставляющего возможность онлайн-просмотра фильмов, знакомства с интервью режиссёров и актёров, изучения творческого пути, работ и достижений ключевых деятелей киноискусства.

Прототипирование представляет собой процесс создания интерактивной модели веб-сайта, позволяющий визуализировать интерфейс, тестировать удобство использования (UX) и оптимизировать пользовательский опыт перед началом разработки [2]. Как отмечает Дж. Гарретт, грамотно спроектированный интерфейс должен учитывать логику взаимодействия пользователя с системой, обеспечивая интуитивное восприятие контента [3]. Это особенно важно для разрабатываемого цифрового киноархива, который предполагает сложную информационную структуру.

Для разработки прототипа веб-сайта был выбран онлайн-сервис Figma, так как он предоставляет широкий функционал для командной работы, позволяет быстро вносить изменения и тестировать интерфейс на различных устройствах. Кроме того, онлайн-сервис Figma удобен для проектирования адаптивных дизайнов, что особенно важно при создании цифровых архивов. Как указывает Д. Норман, структура и функционал сайта должны зависеть от целевой аудитории, а определение потребностей пользователей является одним из ключевых этапов проектирования [4]. Разрабатываемый прототип ориентирован на следующие группы пользователей:

- киноэнтузиасты – люди, интересующиеся историей белорусского кино;
- студенты и исследователи, изучающие кинематограф как культурное явление;
- широкая аудитория – пользователи, желающие смотреть белорусские фильмы онлайн.

Исходя из потребностей целевой аудитории была разработана структура веб-сайта, которая включает такие разделы, как:

- каталог фильмов – содержит подборку белорусских фильмов с возможностью поиска и фильтрации по жанрам, годам выпуска, режиссёрам и актёрам;

- интервью – включает видео- и текстовые интервью с режиссёрами, актёрами и кинокритиками;
- кинопортреты – содержит биографии и фильмографии выдающихся деятелей белорусского кино, а также информацию о полученных ими наградах;
- о нас – информация о проекте, его создателях и целях сайта;
- контакты – данные для связи с администрацией сайта;
- партнёрство – информация для организаций, заинтересованных в сотрудничестве.

Успешный цифровой архив должен совмещать простоту навигации с эстетическим восприятием [1]. Это особенно важно для киноархива, так как визуальная составляющая влияет на удобство и вовлеченность пользователей. Для разрабатываемого веб-сайта были выбраны шрифты Playfair Display и Roboto, так как данная шрифтовая пара отражает гармоничное сочетание классики и современности (рисунок 1). Playfair Display, отличающийся элегантными засечками, подходит для заголовков, подчёркивая культурную ценность архива; Roboto является современным и удобным шрифтом, который обеспечивает комфортное восприятие основного текста.

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк	Regular
Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц	Black
Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя	
Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк	Thin
Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц	Extra light
Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя	Light
	Regular
	Medium
	Bold
	Extra bold
	Black

Рисунок 1 – Шрифтовая пара Playfair Display (сверху) и Roboto (снизу)

В состав цветовой палитры вошли такие цвета, как лососево-красный (#D64933), белый (#FFFFFF), чёрный (#000000), которые создают гармоничное визуальное восприятие веб-сайта, благодаря сочетанию тёплого ретро-оттенка и минималистичных современных решений (рисунок 2).



Рисунок 2 – Цветовая палитра

В логотипе веб-сайта использован образ киноплёнки, который подчёркивает архивную направленность проекта, выстраивает ассоциации с историей кино и его сохранением (рисунок 3). Киноплёнка в дизайне логотипа делает его визуально узнаваемым и усиливает связь с тематикой сайта.



Рисунок 3 – Дизайн логотипа

Разработанный прототип веб-сайта представлен на рисунке 4.

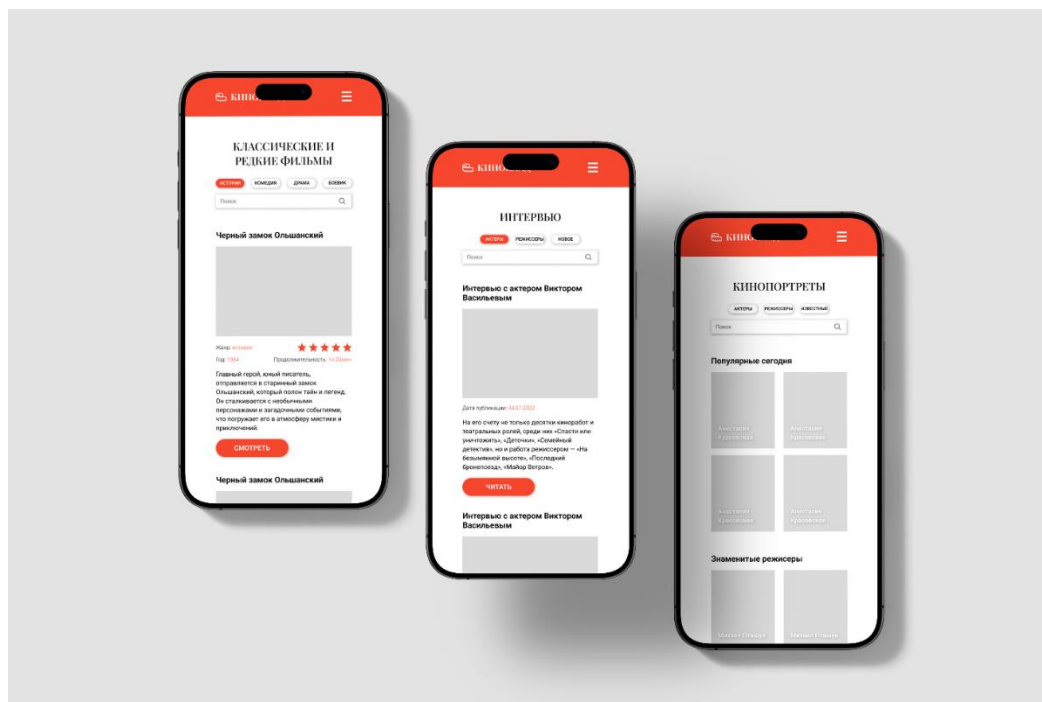


Рисунок 4 – Прототип веб-сайта

Таким образом, в результате исследования был разработан прототип веб-сайта, представляющий собой полноценный цифровой архив белорусского кино. Использование онлайн-сервиса Figma позволило создать удобный интерфейс и проработать ключевые аспекты UX. Проект может стать основой для реального цифрового архива, что поможет популяризировать белорусское киноискусство и сделать его доступным для широкой аудитории.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Цифровой архив: создание и внедрение [Электронный ресурс] // Архивный сервис. – Режим доступа: <https://archiv-s.ru/public/tsifrovoy-arkhiv-sozdanie-i-vnedrenie/>. – Дата доступа: 16.03.2025.
2. Невмержицкая, Я. Прототип сайта: зачем он нужен и как создать его самостоятельно [Электронный ресурс] / Я. Невмержицкая // SERPSTAT. – Режим доступа: <https://serpstat.com/ru/blog/prototip-sajta-zachem-on-nuzhen-i-kak-sozdat/>. – Дата доступа: 17.03.2025.

3. Гарретт, Дж. Веб-дизайн: Элементы опыта взаимодействия / Дж. Гарретт ; пер. с англ. С. Иноземцева. – СПб. : Символ-Плюс, 2008. – 192 с.
4. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман ; пер. с англ. А. Семиной – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.

Мукавозчик А.М., магистрант 706 группы
заочной формы получения образования

Научный руководитель – Густова-Рунцо Л.А.,
доктор искусствоведения, профессор

ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ КАК ЯВЛЕНИЕ В МУЗЫКАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Рассуждая о современном музыкальном искусстве, стоит отметить огромное количество различных концертных номеров с элементами театрализации и их востребованность у зрителей, которая обусловлена в первую очередь, способностью музыкального вида искусства устанавливать контакт с публикой. С этой точки зрения, данное взаимодействие предстает как коммуникация в специфическом процессе творческого (художественного) акта организованного в пространстве и времени. Субъектами такого акта являются отправитель сообщения (автор), который ставит своей задачей вызвать определенную реакцию получателя сообщения (слушателя, зрителя), на восприятие последних и рассчитано произведение автора.

Для того чтобы усилить, развить и упрочить связи коммуникации, указанные выше, художники (в широком смысле слова) прибегают к использованию имеющихся и поиску новых способов и форм воздействия на публику (зрителя), коррелирующие с современными социальными запросами общества. Так, Г. Д. Забродина пишет: «Динамичность социокультурных