Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС З ДИСЦИПЛІНИ «ДИЗАЙН ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

Укладач – Коваленко Інна Олександрівна

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моді і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Робоча навчальна програма
З ДИСЦИПЛІНИ
«ДИЗАЙН ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка…….……5
2. Тематичний план ……..……...9
3. Зміст дисципліни……11
4. Список використаних джерел……..…..23
5. Питання до заліку……25
6. Конспект лекцій…….……..27

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасний світ неможливо уявити без електронних видань, які стали невід'ємною частиною інформаційного простору. Дизайн електронних видань відіграє ключову роль у формуванні візуального сприйняття цифрових публікацій, інтернет-ресурсів та інтерактивного контенту. Завдяки поєднанню естетики, функціональності та технологічних рішень дизайн електронних видань спрямований на створення зручних і привабливих цифрових продуктів, що відповідають сучасним вимогам користувачів.

Значення дисциплін

Навчальна дисципліна «Дизайн електронних видань» належить до професійного циклу підготовки дизайнерів та спеціалістів у сфері цифрових комунікацій. Вона надає студентам необхідні знання та навички для створення інтерактивних і статичних електронних видань, що відповідають актуальним тенденціям та стандартам цифрового дизайну.

Місце навчальної дисципліни системі професійних знань «Дизайн електронних видань» є важливою складовою підготовки майбутніх фахівців у сфері графічного дизайну. Вона інтегрує знання з типографіки, UX/UI-дизайну, кольорознавства, верстки, адаптивного дизайну та веб-технологій. Вивчення цієї дисципліни дозволяє студентам оволодіти широким спектром професійних компетенцій, необхідних для роботи у сфері електронних медіа, веб-дизайну, видавничої справи та інших галузях, пов’язаних із цифровими комунікаціями.

Метою навчальної дисципліни «Дизайн електронних видань» полягає у освоєнні необхідних теоретичних основ, методики та формуванні професійних компетенцій орієнтованих на підготовку та функціонування електронних видань, вивчення способів проектування і впровадження електронних видань.

Завданнями навчальної дисципліни є:

- вивчення теоретичного комплексу галузі електронних видань;
- опанування структурної компоненти електронних видань;
- вироблення навичок розробки електронних видань;
- оволодіння навичками підбору необхідних програмних продуктів для розробки електронних видань;
- практична реалізація розроблених електронний видань у відповідних програмних продуктах.

Студент повинен знати:

- особливості розвитку сфери електронних видань;
- термінологію, специфікацію та класифікацію електронних видань;
- базові умови проектування електронних видань;
- принципи проектування електронних видань;
- технології розробки електронних видань;
- особливості вибору елементів електронних видань;
- призначення та функціонування неінтерактивних та інтерактивних елементів електронного видання;
- специфіку процесу публікації електронних видань у різних форматах.

Студент повинен уміти:

- аналізувати діяльність електронних видавництв;
- класифікувати електронні видання;
- обирати вид електронних видань, враховуючи потреби конкретної цільової аудиторії;
- застосовувати сучасні технології розробки електронних видань;
- визначати необхідність внесення змін у контент електронних видань;
- обґрунтовувати концепцію, сценарій та технічне завдання електронних видань;
- правильно визначати структурні компоненти електронних видань;

- розробляти ескізи сторінок проекту та контролювати дотримання специфікацій;
- готувати елементи електронного видання засобами комп'ютерної обробки;
- впроваджувати інтерактивні мультимедійні комплекси, враховуючи потреби різних цільових аудиторій;
- проводити аналітичні дослідження у галузі електронних видань.

Студент повинен володіти:

- технічними прийомами розробки композиційного рішення і виконавською майстерністю;
- комп'ютерними технологіями для проектування електронних видань;
- навичками пошуку ефективних рішень в розробці ескізів сторінок проекту;
- навичками макетування та редагування електронних видань;
- навичками створення електронних видань різного типу і різного призначення.

Міжпредметні зв'язки «Дизайн електронних видань» тісно пов'язані з комп'ютерною графікою, UX/UI-дизайном, типографікою, маркетингом та мультимедійними технологіями. Комп'ютерна графіка забезпечує технічну реалізацію візуальних матеріалів, дозволяючи студентам працювати з програмами для створення графічного контенту. UX/UI-дизайн допомагає розробляти зручні для користувачів інтерфейси та логічні структури навігації. Типографіка сприяє правильному оформленню текстового контенту, підвищуючи його читабельність та естетичність. Маркетинг і брендінг допомагають визначати цільову аудиторію та створювати контент, що відповідає потребам ринку.

Таким чином, «Дизайн електронних видань» є комплексною дисципліною, що поєднує технічні, художні та комунікаційні знання, забезпечуючи студентам всебічний підхід до створення якісного цифрового контенту.

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з предмету
«ДИЗАЙН ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»
Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"
Освітньо-професійна програма:
"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"
Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр
Денна форма навчання. Навчання на основі базової загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	**Теор. заняття**	**Лабо.-практичні заняття**	**Самос. робота**	**Форма контролю**
7-й семестр		**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Поняття електронного видання**:** типи, особливості, переваги та недоліки		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Основи графічного дизайну: принципи композиції, кольору, типографіки у цифровому форматі для електронних виданнь		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Формати електронних видань**:** PDF, EPUB, HTML, інтерактивні формати		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Оптимізація графіки**:** підготовка зображень для різних типів екранів		**2**	**2**	**2**	Опитування
5.	Ілюстрації та інфографіка**:** створення векторної та растрової графіки для електронних видань		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Основи верстки**:** макетування сторінок, адаптивний дизайн електронних видань		**2**	**2**	**2**	Опитування
7.	Використання InDesign для створення електронних видань		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Інтерактивні елементи**:** гіперпосилання, кнопки, відео, анімація		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Принципи адаптивного дизайну електронного видання**:** читабельність на різних пристроях		**2**	**4**	**4**	Опитування
10.	Принципи ефективного email-дизайну**:** структура, CTA, UX у розсилках		**2**	**4**	**2**	Опитування
11.	Інструменти для створення email-шаблонів**:** Figma, Stripo, Mailchimp		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	HTML-верстка email-розсилок**:** адаптивний дизайн для мобільних пристроїв		**2**	**4**	**2**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	



Тематичний план з предмету
«ДИЗАЙН ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»
Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"
Освітньо-професійна програма:
"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	Теор. заняття	Лабо.-практичні заняття	Самос. робота	Форма контролю
	5-й семестр	**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Поняття електронного видання**:** типи, особливості, переваги та недоліки		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Основи графічного дизайну: принципи композиції, кольору, типографіки у цифровому форматі для електронних виданнь		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Формати електронних видань**:** PDF, EPUB, HTML, інтерактивні формати		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Оптимізація графіки**:** підготовка зображень для різних типів екранів		**2**	**2**	**2**	Опитування
5.	Ілюстрації та інфографіка**:** створення векторної та растрової графіки для електронних видань		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Основи верстки**:** макетування сторінок, адаптивний дизайн електронних видань		**2**	**2**	**2**	Опитування
7.	Використання InDesign для створення електронних видань		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Інтерактивні елементи**:** гіперпосилання, кнопки, відео, анімація		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Принципи адаптивного дизайну електронного видання**:** читабельність на різних пристроях		**2**	**4**	**4**	Опитування
10.	Принципи ефективного email-дизайну**:** структура, CTA, UX у розсилках		**2**	**4**	**2**	Опитування
11.	Інструменти для створення email-шаблонів**:** Figma, Stripo, Mailchimp		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	HTML-верстка email-розсилок**:** адаптивний дизайн для мобільних пристроїв		**2**	**4**	**2**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Поняття електронного видання: типи, особливості, переваги та недоліки.

Електронне видання — це цифровий аналог друкованої продукції, який поширюється у форматах PDF, EPUB, MOBI, HTML тощо. Основні типи електронних видань включають електронні книги, журнали, газети, інтерактивні документи та мультимедійні видання. Перевагами є доступність, інтерактивність, швидке оновлення контенту та екологічність, а недоліками — залежність від електронних пристроїв і ризик втрати даних. Важливою особливістю є можливість використання мультимедійних елементів (відео, аудіо, анімація), що покращує взаємодію з користувачем. Завдяки цифровим технологіям електронні видання стають невід'ємною частиною сучасного інформаційного простору.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке електронне видання, і які формати воно може мати?
2. Які основні типи електронних видань існують?
3. У чому полягають головні переваги електронних видань у порівнянні з друкованими?
4. Які недоліки мають електронні видання?
5. Як мультимедійні елементи впливають на взаємодію користувача з електронним виданням?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Підготуйте презентацію на тему «Поняття електронного видання: типи, особливості, переваги та недоліки». У презентації розкрийте сутність електронних видань, їх класифікацію, основні характеристики, а також порівняйте переваги та недоліки у порівнянні з друкованими виданнями. Використовуйте візуальні матеріали, схеми або таблиці для наочності.

Тема 2: Основи графічного дизайну: принципи композиції, кольору, типографіки у цифровому форматі для електронних виданнь

Графічний дизайн в електронних виданнях базується на трьох ключових принципах: композиції, кольору та типографіки, які впливають на зручність сприйняття контенту. Композиція визначає розташування тексту, зображень і графічних елементів, забезпечуючи логічну структуру та візуальний баланс. Колір у цифровому форматі використовується для створення атмосфери, покращення читабельності та привертання уваги, дотримуючись принципів колірної гармонії та контрасту. Типографіка відіграє важливу роль у читабельності тексту, вибір шрифтів та їхнє поєднання впливає на стиль і загальне сприйняття видання. Гармонійне поєднання цих елементів робить електронне видання привабливим, зручним для читачів і ефективним у передаванні інформації.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Яку роль відіграє композиція в електронних виданнях і як вона впливає на сприйняття контенту?
2. Як колір впливає на читабельність і емоційне сприйняття електронного видання?
3. Чому вибір шрифтів та їх поєднання є важливими для типографіки у цифрових виданнях?
4. Які принципи колірної гармонії та контрасту слід враховувати при створенні електронного видання?
5. Як взаємодія композиції, кольору та типографіки впливає на ефективність електронного видання?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Підготуйте презентацію на тему «Основи графічного дизайну: принципи композиції, кольору, типографіки у цифровому форматі для електронних видань». У презентації розкрийте основні принципи композиції, роль кольору в дизайні та важливість типографіки для зручності сприйняття інформації. Використовуйте візуальні матеріали, приклади вдалих електронних видань і пояснення ключових дизайнерських прийомів.

Тема 3. Формати електронних видань: PDF, EPUB, HTML, інтерактивні формати

Формати електронних видань визначають спосіб зберігання та відтворення цифрового контенту. **PDF** (Portable Document Format) зберігає фіксовану верстку документа, що робить його зручним для друку та перегляду на різних пристроях. **EPUB** (Electronic Publication) є гнучким форматом для електронних книг, який адаптується до розміру екрану та підтримує динамічний текст. **HTML** використовується для веб-видань, дозволяючи інтегрувати текст, зображення, відео та інтерактивні елементи. Сучасні **інтерактивні формати** (наприклад, iBooks або FXL EPUB) додають мультимедійний контент, анімації та гіперпосилання для покращеного користувацького досвіду.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні характеристики формату PDF, що роблять його популярним для електронних видань?
2. Чим відрізняється формат EPUB від PDF у плані адаптації тексту до різних пристроїв?
3. Як HTML використовується для створення електронних видань і які його переваги?
4. Які можливості надають інтерактивні формати електронних книг?
5. У яких випадках доцільно використовувати EPUB, а не PDF, для електронного видання?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Підготуйте презентацію на тему « *Формати електронних видань: PDF, EPUB, HTML, інтерактивні форматиь*».

Вимоги до презентації:

1. Обсяг: 8–12 слайдів.
2. Структура:
   - Титульний слайд (назва, автор, група).
   - Вступ (значення електронних видань).
   - Огляд формату PDF (особливості, переваги, недоліки).
   - Огляд формату EPUB (гнучкість, підтримка пристроїв).
   - HTML у видавництві (застосування, можливості).
   - Інтерактивні формати (мультимедіа, анімації, гіперпосилання).

- Порівняльна таблиця форматів.
- Висновки.

3. Дизайн: Чіткий текст, ілюстрації, схеми, приклади використання.
4. Джерела інформації: Вказати у фінальному слайді.

Форма представлення: усний захист або надсилання файлу.

Тема 4 Оптимізація графіки: підготовка зображень для різних типів екранів

Оптимізація графіки забезпечує швидке завантаження зображень та їхню якісну відтворюваність на різних пристроях. Використання правильних форматів файлів, таких як **JPEG** для фотографій, **PNG** для зображень з прозорістю та **WEBP** для кращої компресії, допомагає зменшити розмір без значної втрати якості. Для адаптації до різних екранів застосовують **відповідні роздільні здатності** (наприклад, 1x, 2x, 3x для Retina-дисплеїв) та **гнучкі формати** (SVG для векторної графіки). Використання **lazy loading** (відкладеного завантаження) та стиснення графіки покращує продуктивність веб-сторінок. Грамотна оптимізація забезпечує баланс між якістю зображення та швидкістю завантаження.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Чому оптимізація графіки є важливою для роботи з різними типами екранів?
2. Які формати зображень найкраще підходять для збереження якості при мінімальному розмірі файлу?
3. Як адаптація роздільної здатності допомагає покращити відображення графіки на екранах високої щільності (наприклад, Retina-дисплеях)?
4. Що таке **lazy loading** і як воно впливає на продуктивність веб-сторінок?
5. У яких випадках доцільно використовувати формат SVG замість растрових зображень?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Оптимізація графіки: підготовка зображень для різних типів екранів.

Виконати наступні завдання:

1. **Теоретичне питання**
   - Досліджуйте основні формати графічних файлів (**JPEG, PNG, WEBP, SVG**).
   - Підготуйте коротке порівняння (таблицю) їхніх особливостей, переваг і недоліків.
2. **Практичне завдання**. Візьміть зображення великого розміру (наприклад, 3000×2000 px) та оптимізуйте його для веб-сторінки. Збережіть у трьох різних форматах (**JPEG, PNG, WEBP**) і порівняйте розміри файлів.
3. **Адаптація для різних екранів**. Створіть SVG-іконку та поясніть її переваги перед растровими зображеннями.

Форма здачі: таблиця порівняння, оптимізовані зображення, короткий звіт із висновками.

Тема 5. Ілюстрації та інфографіка: створення векторної та растрової графіки для електронних видань

Ілюстрації та інфографіка відіграють важливу роль в електронних виданнях, допомагаючи візуалізувати інформацію та покращувати сприйняття контенту. **Векторна графіка** (SVG, AI) використовується для створення масштабованих зображень, які не втрачають якості при зміні розміру, що робить її ідеальною для схем, логотипів та іконок. **Растрова графіка** (JPEG, PNG, WEBP) підходить для детальних ілюстрацій, фотографій та текстур, проте її якість може погіршуватися при збільшенні. Для ефективного використання графіки в електронних виданнях важливо поєднувати обидва типи залежно від контексту та пристрою перегляду. Оптимізація зображень та вибір правильного формату дозволяє забезпечити баланс між якістю та швидкістю завантаження.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. У чому основна відмінність між векторною та растровою графікою?
2. Які переваги має векторна графіка у створенні ілюстрацій для електронних видань?
3. Чому растрові зображення можуть втрачати якість при збільшенні?
4. У яких випадках доцільніше використовувати формат SVG замість PNG або JPEG?
5. Як оптимізація графіки впливає на продуктивність електронних видань?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створення растрового зображення для обкладинки електронного журналу

Мета: Створити растрове зображення для обкладинки електронного журналу, яке буде привертати увагу та чітко передавати тематику видання.

Кроки:

1. Обрати тему для електронного журналу (може бути наукова, технічна, культурна тощо).
2. Створити растрове зображення, яке відображає тему журналу, використовуючи фотографії, текстури та графічні ефекти.
3. Зробити текстову частину (заголовок, підзаголовок) чіткою і добре читаємою, враховуючи розміри зображення.
4. Перевірити, щоб обкладинка була оптимізована для онлайн-платформи (розмір файлу, дозвіл).

Ресурси: Adobe Photoshop або Adobe Illustrator.

Тема 6. Основи верстки: макетування сторінок, адаптивний дизайн електронних видань

Верстка — це процес розміщення текстових і графічних елементів на сторінці, який має на меті створити чітку і зручну для читача структуру. Макетування сторінок передбачає правильний вибір шрифтів, кольорів, інтервалів, а також розташування заголовків, абзаців і зображень таким чином, щоб вміст виглядав гармонійно і легко сприймався. Адаптивний дизайн — це підхід, який забезпечує оптимальне відображення контенту на різних пристроях, таких як смартфони, планшети та десктопи, без втрати якості або функціональності. Для досягнення цього використовуються гнучкі сітки, медіа-запити та відносні одиниці вимірювання, що дозволяють елементам сторінки змінювати свої розміри в залежності від розміру екрану. Важливим етапом є тестування макетів на різних пристроях для забезпечення зручності використання та доступності контенту.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке верстка і яке її основне завдання при створенні електронних видань?
2. Які ключові елементи потрібно враховувати під час макетування сторінок для електронного видання?
3. Що таке адаптивний дизайн і чому він важливий для створення зручних електронних видань?
4. Які технічні інструменти використовуються для реалізації адаптивного дизайну на веб-сторінках?
5. Чому важливо тестувати макети на різних пристроях, і які методи тестування зазвичай використовуються?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створення презентації по темі "Основи верстки: макетування сторінок та адаптивний дизайн електронних видань"

Кроки для виконання завдання:

1. **Дослідження теми.** Дослідити різницю між статичним і адаптивним дизайном, а також ключові переваги адаптивного дизайну для веб-сторінок і електронних видань.
2. **Структура презентації:** Презентація повинна бути структурованою та містити наступні розділи:
    - Вступ: пояснення, що таке верстка та її важливість у створенні електронних видань.

- Основи макетування: принципи, правила та елементи, що використовуються для створення макетів (шрифти, кольори, інтервали).
- Адаптивний дизайн: що це таке, чому він необхідний для сучасних електронних видань, основні принципи.
- Приклади застосування: показати приклади адаптивних макетів на різних пристроях (мобільні телефони, планшети, десктопи).
- Висновки: підсумок, чому важливо використовувати адаптивний дизайн і як це підвищує зручність користувачів.

3. **Використання візуальних матеріалів:** Презентація має бути супроводжена графічними матеріалами, такими як скріншоти адаптивних веб-сторінок, приклади макетів і схем.
4. **Технічні вимоги.** Використовувати не більше 10-12 слайдів.

Тема 7. Використання InDesign для створення електронних видань.

Adobe InDesign — це потужний програмний засіб для верстки, який широко використовується для створення як друкованих, так і електронних видань. InDesign надає можливість легко працювати з текстами, зображеннями, таблицями та графікою, що дозволяє створювати професійно оформлені електронні журнали, книги або каталоги. Програма підтримує інтерактивні елементи, такі як гіперпосилання, кнопки та відео, що робить електронні видання більш динамічними. Для адаптації дизайну під різні екрани InDesign дозволяє створювати макети з різними розмірами для мобільних пристроїв і планшетів. Завдяки високому рівню контролю над типографікою та стилями, InDesign є ідеальним інструментом для створення електронних видань з чітким і зручним оформленням.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні можливості Adobe InDesign для створення електронних видань?
2. Як InDesign допомагає працювати з текстами, зображеннями та графікою в електронних виданнях?
3. Які інтерактивні елементи можна додати до електронного видання за допомогою InDesign?
4. Як програма підтримує адаптацію макетів для різних пристроїв?
5. Чому InDesign є важливим інструментом для професійної верстки електронних книг і журналів?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створення макету електронного журналу

Мета завдання: Ознайомитися з основними інструментами Adobe InDesign та створити макет електронного видання з інтерактивними елементами.

Кроки виконання:

1. **Обрати тему** (наприклад, мода, технології, наука, подорожі).
2. **Створити обкладинку** з використанням зображень, заголовків та типографіки.
3. **Оформити щонайменше 3 сторінки** зі статтями, зображеннями та колонками.
4. **Додати інтерактивні елементи**, такі як гіперпосилання, кнопки або відео.
5. **Зберегти проєкт** у форматі **PDF** для електронного перегляду.

Технічні вимоги: Використовувати Adobe InDesign. Дотримуватися правил верстки (відступи, сітка, стилі шрифтів).

Тема 8. Інтерактивні елементи: гіперпосилання, кнопки, відео, анімація

Інтерактивні елементи роблять електронні видання більш динамічними та зручними для користувачів, дозволяючи взаємодіяти з контентом. **Гіперпосилання** використовуються для переходу на інші сторінки, веб-сайти або документи, забезпечуючи швидкий доступ до додаткової інформації. **Кнопки** дозволяють керувати переглядом, наприклад, відкривати меню, змінювати сторінки або запускати мультимедійний контент. **Відео** додає візуальну складову, що покращує сприйняття інформації, а **анімація** робить навігацію привабливішою, додаючи плавні переходи та ефекти. Використання цих елементів у програмах, таких як Adobe InDesign або EPUB, покращує взаємодію користувача з електронним виданням, роблячи його більш інтерактивним та сучасним.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Яку роль відіграють інтерактивні елементи в електронних виданнях?
2. Для чого використовуються гіперпосилання в електронних публікаціях?
3. Які функції можуть виконувати інтерактивні кнопки у цифрових документах?
4. Як відео може покращити сприйняття інформації в електронному виданні?
5. Яким чином анімація впливає на зручність навігації та взаємодію користувача з контентом?

Завдання для самостійної роботи

***З*авдання:** Аналіз інтерактивного електронного видання

Кроки виконання:

1. **Обрати існуюче електронне видання** (цифровий журнал, електронну книгу або сайт).
2. **Проаналізувати, які інтерактивні елементи використовуються** (гіперпосилання, кнопки, відео, анімація).
3. **Написати звіт (4-6 сторінки)**, у якому відповісти на такі питання:
   - Які інтерактивні елементи є у виданні?
   - Як вони впливають на зручність використання та сприйняття інформації?
   - Чи можна покращити взаємодію з користувачем? Якщо так, то як?

Тема 9. Принципи адаптивного дизайну електронного видання: читабельність на різних пристроях

Адаптивний дизайн забезпечує зручне відображення електронних видань на різних пристроях, таких як комп'ютери, планшети та смартфони. Основними принципами є використання гнучких сіток, масштабованих шрифтів і відносних одиниць вимірювання, що дозволяє контенту автоматично підлаштовуватися під розмір екрана. Важливу роль відіграє правильний вибір шрифту, міжрядкових інтервалів та контрастності, щоб текст залишався легким для читання на будь-якому пристрої. Також слід уникати надмірного використання дрібних деталей і складних макетів, що можуть спотворюватися на маленьких екранах. Тестування адаптивності на різних пристроях є обов'язковим етапом для забезпечення якісного користувацького досвіду.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке адаптивний дизайн і чому він важливий для електронних видань?
2. Які основні принципи використовуються для забезпечення адаптивності електронного контенту?
3. Як масштабовані шрифти та відносні одиниці вимірювання впливають на читабельність?
4. Чому важливо тестувати адаптивний дизайн на різних пристроях?
5. Які помилки можуть впливати на зручність читання електронних видань на мобільних пристроях?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: «Принципи адаптивного дизайну електронного видання: читабельність на різних пристроях»

Мета завдання: Аналіз адаптивності існуючого електронного видання.

Кроки виконання:

1. Обрати електронне видання (онлайн-журнал, електронну книгу, веб-статтю).
2. Перевірити, як воно відображається на різних пристроях (комп'ютер, планшет, смартфон).
3. Проаналізувати:
    - Чи змінюється розмір тексту та зображень відповідно до екрану?
    - Чи зберігається зручність навігації?
    - Чи комфортно читати текст без масштабування?
4. Оформити звіт (4-6 сторінки) з висновками та можливими покращеннями.

Тема 10. Принципи ефективного email-дизайну: структура, CTA, UX у розсилках.

Ефективний email-дизайн базується на зрозумілій структурі, чітких закликах до дії (CTA) та зручності користувацького досвіду (UX). Структура листа має включати привітання, основний контент із візуальними акцентами та завершення із контактною інформацією або посиланнями. CTA (Call to Action) повинен бути помітним, лаконічним і мотивувати користувача до конкретної дії, наприклад, перейти на сайт або зробити покупку. UX у розсилках забезпечується адаптивним дизайном, легкою читабельністю, логічним розташуванням елементів і швидким завантаженням листа на будь-яких пристроях. Використання цих принципів підвищує відкриваність листів і конверсію, роблячи email-маркетинг більш ефективним.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні елементи структури ефективного email-дизайну?
2. Що таке CTA (Call to Action) і яку роль він відіграє в email-розсилках?
3. Як UX-дизайн впливає на зручність та ефективність електронних листів?
4. Чому важливо адаптувати email-дизайн для мобільних пристроїв?
5. Які основні помилки можуть знизити ефективність email-розсилки?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створення ефективного email-дизайну для маркетингової розсилки

Мета: Розробити концепцію та дизайн email-розсилки, яка включатиме ключові принципи ефективного email-дизайну. Повинні врахувати структуру листа, використання кнопок для заклику до дії (CTA), а також оптимальний UX для користувача. Студенти повинні працювати в групах або індивідуально, розробляючи email.

Тема 11. Інструменти для створення email-шаблонів: Figma, Stripo, Mailchimp

Для створення ефективних email-шаблонів сьогодні існує кілька потужних інструментів, серед яких Figma, Stripo та Mailchimp. **Figma** дозволяє дизайнерам створювати детальні макети email-розсилок із можливістю колаборації, що робить процес дизайну простим та зручним. **Stripo** спеціалізується на створенні адаптивних email-шаблонів з великою кількістю готових блоків та інтеграцій з популярними поштовими сервісами, що значно спрощує створення шаблонів. **Mailchimp** – це платформа для автоматизації маркетингу, яка надає інтуїтивно зрозумілий редактор для створення email-розсилок з вбудованими інструментами для аналізу та оптимізації результатів. Кожен з цих інструментів має свої переваги та підходить для різних етапів роботи з email-маркетингом – від дизайну до відправки та аналізу результатів.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні відмінності між інструментами Figma, Stripo та Mailchimp для створення email-шаблонів? Які переваги кожного з них для різних етапів розробки розсилок?
2. Як Figma може бути використана для створення адаптивних email-шаблонів? Які плагіни чи функції найкраще підходять для роботи з email-дизайном?
3. Які переваги надає Stripo для швидкого створення email-шаблонів? Як цей інструмент допомагає з інтеграцією та адаптацією дизайну для різних email-платформ?
4. Як Mailchimp полегшує автоматизацію email-розсилок і як його інтерфейс допомагає створювати інтерактивні та персоналізовані email-шаблони?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Розробка email-шаблону за допомогою інструментів Figma, Stripo або Mailchimp.

Опис завдання: Ваша задача — вибрати один із трьох інструментів для створення email-шаблонів (Figma, Stripo або Mailchimp) і створити професійний шаблон для маркетингової розсилки. У завданні необхідно використовувати специфічні можливості вибраного інструмента для розробки адаптивного дизайну та інтеграції закликів до дії (CTA).

Тема 12. HTML-верстка email-розсилок: адаптивний дизайн для мобільних пристроїв

HTML-верстка для email-розсилок вимагає особливої уваги до адаптивного дизайну, адже багато користувачів відкривають листи на мобільних пристроях. Основним підходом є використання медіа-запитів (media queries), які дозволяють змінювати стилі в залежності від розміру екрану. Для адаптації контенту до мобільних екранів важливо застосовувати таблиці розмірів (таблиці замість блоків) та обмежувати ширину елементів до 600-700 пікселів, щоб лист виглядав коректно на різних пристроях. Крім того, необхідно уникати великих зображень, що можуть перевантажити мобільний інтерфейс, а також перевіряти, щоб текст залишався читабельним без необхідності масштабування. Застосування цих принципів дозволяє забезпечити зручність перегляду та зберігати ефективність email-кампаній на будь-яких пристроях.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні принципи адаптивного дизайну для email-розсилок, і чому важливо враховувати мобільні пристрої при верстці?
2. Як використовувати медіа-запити (media queries) для оптимізації email-шаблонів для різних пристроїв? Які параметри найбільш важливі для мобільних екранів?
3. Які обмеження по ширині слід враховувати при верстці email-розсилок, щоб вони добре виглядали на мобільних пристроях?
4. Чому важливо уникати великих зображень в email-розсилках, і як це може вплинути на користувацький досвід на мобільних пристроях?
5. Як забезпечити читабельність тексту в email-розсилках на мобільних пристроях без необхідності масштабування?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створення адаптивного email-шаблону

Опис завдання. Створити простий адаптивний email-шаблон, що буде коректно відображатися на різних пристроях, особливо на мобільних. Ви повинні використовувати HTML та CSS для розмітки, а також застосувати медіа-запити (media queries) для адаптації дизайну до різних розмірів екранів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. **Бондаренко, М.С.** Анімація та візуальні ефекти в електронних виданнях / М.С. Бондаренко. – Суми: Університетська книга, 2018. – 195 с.
2. **Гудименко, С.В.** Графічний дизайн для цифрових медіа / С.В. Гудименко. – Чернігів: Десна, 2020. – 289 с.
3. **Дяченко, П.О.** Адаптивні технології у веб-дизайні / П.О. Дяченко // Інформаційні технології та видавнича справа. – 2020. – № 5. – С. 67–74.
4. **Жукова, Т.В.** Інформаційний дизайн у видавничій справі / Т.В. Жукова. – Вінниця: Нова книга, 2021. – 245 с.
5. **Іванченко, Л.М.** Адаптивний дизайн електронних публікацій / Л.М. Іванченко. – Дніпро: Ліра, 2017. – 198 с.
6. **Караванська, Т.В.** Дизайн електронних видань / Т.В. Караванська. – Київ: Видавничий дім «Кондор», 2019. – 220 с.
7. **Ковальчук, Р.І.** Цифровий контент та його візуалізація / Р.І. Ковальчук. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2022. – 210 с.
8. **Корольова, А.В.** Кольорові рішення в електронних виданнях / А.В. Корольова // Вісник КНУКіМ. – 2019. – № 3. – С. 45–51.
9. **Мельник, О.П.** Веб-дизайн та розробка інтерфейсів / О.П. Мельник. – Львів: Новий Світ-2000, 2020. – 340 с.
10. **Петров, І.Г.** Основи UX-дизайну для електронних видань / І.Г. Петров. – Одеса: Астропринт, 2021. – 256 с.
11. **Пономарьов, Д.Ю.** Розробка інтерактивних електронних видань / Д.Ю. Пономарьов. – Полтава: Оріяна, 2019. – 175 с.
12. **Романчук, Л.О.** Вплив шрифтів на читабельність електронних видань / Л.О. Романчук // Типографічна культура. – 2019. – № 1. – С. 14–21.
13. **Савченко, В.М.** Роль графічного контенту у сприйнятті цифрових видань / В.М. Савченко // Медіакультура. – 2021. – № 2. – С. 33–41.
14. **Сидоренко, А.В.** Типографіка в цифрових медіа / А.В. Сидоренко. – Харків: Фоліо, 2018. – 180 с.
15. **Степаненко, І.В.** Психологічні аспекти UX-дизайну / І.В. Степаненко // Український журнал медіадосліджень. – 2018. – № 4. – С. 22–29.

Інтернет-ресурси

16. **Smashing Magazine.** Typography Best Practices for Digital Publishing // Smashing Magazine. URL: https://www.smashingmagazine.com/ (дата звернення: 20.07.2023).
17. **W3C.** Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 // Офіційний сайт W3C. URL: https://www.w3.org/TR/WCAG21/ (дата звернення: 15.07.2023).
18. **Nielsen Norman Group.** UX Guidelines for Digital Publications // Nielsen Norman Group. URL: https://www.nngroup.com/articles/ (дата звернення: 25.07.2023).

Іноземні джерела

20. **Brown, A., Johnson, K.** Responsive Design for Digital Publications / A. Brown, K. Johnson. – London: Routledge, 2020. – 275 p.
21. **Frutiger, A.** Signs and Symbols: Their Design and Meaning / A. Frutiger. – New York: Van Nostrand Reinhold, 1989. – 342 p.
22. **Krug, S.** Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability / S. Krug. – 3rd ed. – Berkeley: New Riders, 2014. – 216 p.
23. **Lupton, E.** Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students / E. Lupton. – 2nd ed. – New York: Princeton Architectural Press, 2014. – 224 p.
24. **Müller-Brockmann, J.** Grid Systems in Graphic Design / J. Müller-Brockmann. – Sulgen: Niggli, 2018. – 176 p.
25. **Nielsen, J.** Designing Web Usability: The Practice of Simplicity / J. Nielsen. – Indianapolis: New Riders, 2000. – 432 p.
26. **Norman, D.** The Design of Everyday Things / D. Norman. – Revised edition. – New York: Basic Books, 2013. – 384 p.
27. **Smith, J.** Digital Publishing Design: Principles and Practices / J. Smith. – New York: Wiley, 2019. – 320 p.
28. **Tufte, E.** The Visual Display of Quantitative Information / E. Tufte. – 2nd ed. – Cheshire: Graphics Press, 2001. – 197 p.
29. **Wroblewski, L.** Mobile First / L. Wroblewski. – New York: A Book Apart, 2011. – 132 p.

ПИТАННЯ ДО ЗАЛІКУ

1. Поняття електронного видання: типи, особливості, переваги та недоліки.
2. Основи графічного дизайну: принципи композиції, кольору, типографіки у цифровому форматі.
3. Формати електронних видань: PDF, EPUB, HTML, інтерактивні формати.
4. Оптимізація графіки: підготовка зображень для різних типів екранів.
5. Ілюстрації та інфографіка: створення векторної та растрової графіки для електронних видань.
6. Основи верстки: макетування сторінок, адаптивний дизайн електронних видань.
7. Використання InDesign для створення електронних видань.
8. Інтерактивні елементи: гіперпосилання, кнопки, відео, анімація.
9. Принципи адаптивного дизайну електронного видання: читабельність на різних пристроях.
10. Принципи ефективного email-дизайну: структура, CTA, UX у розсилках.
11. Інструменти для створення email-шаблонів: Figma, Stripo, Mailchimp.
12. HTML-верстка email-розсилок: адаптивний дизайн для мобільних пристроїв.
13. Основи графічного дизайну: значення кольору та типографіки в електронних виданнях.
14. Особливості використання векторної та растрової графіки у цифрових публікаціях.
15. Оптимізація розміру файлів для швидкого завантаження електронного видання.
16. Основи верстки: особливості макетування сторінок для електронних видань.
17. Використання шаблонів в Adobe InDesign для електронних видань.
18. Підготовка графіки для друку та цифрового поширення.
19. Принципи юзабіліті в електронних виданнях.
20. Формати електронних видань: переваги та недоліки PDF, EPUB, HTML.
21. Вимоги до дизайну електронних книг.
22. Використання анімації у цифрових публікаціях.
23. Принципи роботи з інтерактивними елементами в електронних виданнях.
24. UX-дизайн у електронних виданнях: найкращі практики.
25. Особливості графічного контенту в цифрових виданнях.
26. Адаптація електронного видання під мобільні пристрої.
27. Використання шрифтів у цифрових публікаціях.
28. Дизайн інтерфейсу електронного видання: що важливо враховувати?
29. Оптимізація графіки для мобільних пристроїв.
30. Використання інтерактивних таблиць і діаграм у цифрових виданнях.

31. Переваги та недоліки різних форматів електронних видань.
32. Використання HTML та CSS у верстці цифрових книг.
33. Методи тестування та перевірки якості електронного видання.
34. Основи інформаційного дизайну електронних публікацій.
35. Використання гіперпосилань у цифрових виданнях.
36. Методи забезпечення доступності електронних видань.
37. Вплив шрифтів на читабельність цифрових видань.
38. Формати мультимедійних елементів у цифрових публікаціях.
39. Використання Adobe Photoshop для створення графіки електронних видань.
40. Особливості email-дизайну: як зробити розсилку ефективною?
41. Адаптивний дизайн email-розсилок.
42. Використання HTML-таблиць у верстці email-шаблонів.
43. Основні вимоги до мобільних версій електронних видань.
44. Використання SVG-графіки у веб-виданнях.
45. Вплив контрасту та кольорових схем на UX електронних видань.
46. Використання JavaScript в інтерактивних електронних виданнях.
47. Принципи адаптації тексту під різні екрани.
48. Методи забезпечення швидкого завантаження електронного видання.
49. Особливості верстки електронних журналів.
50. Використання анімаційних ефектів у цифрових публікаціях.
51. Принципи SEO-оптимізації електронних видань.
52. Використання Figma у розробці електронних видань.
53. Особливості структурування контенту в email-дизайні.
54. UX-дослідження у сфері цифрових видань.
55. Використання інтерактивних презентацій у електронних виданнях.
56. Формати експорту електронних видань для різних платформ.
57. Основи програмування для адаптивного дизайну веб-видань.
58. Як зробити електронне видання зручним для читачів?
59. Основи інтерактивного дизайну у цифрових публікаціях.
60. Використання анімаційних інструментів у електронних виданнях.