

СЪВРЕМЕННИ ГРАФИЧНИ МОДЕЛИ
НА КОНТЕНТ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ
В ЕЛЕКТРОННИТЕ КНИГИ-ПРИЛОЖЕНИЯ
ЗА ДЕЦА

Д-р Мая Стоянова

СУ „Св. Климент Охридски“

Факултет по журналистика и масова комуникация

Резюме

- В предложеното изследване се прави опит за типологизация на актуалните в момента графични модели на визуална репрезентация на съдържанието на електронните книги-приложения за деца във възрастова група 4 - 7 години.
- Въпросът, който се дискутира е: как да накараме едно дете, което не може да чете, да възприеме и разбере дадено съдържание пълноценно? А възможният отговор е: чрез адаптиране и адекватна навигация на информацията посредством многоканален и интерактивен достъп до нея.
- Изпълнението на тази задача се възлага на комуникационния дизайн, неговите възможности и потенциал.

Методология на изследването

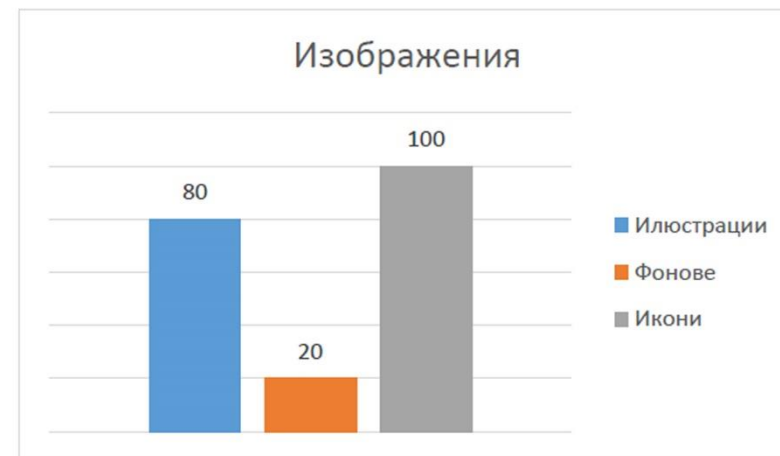
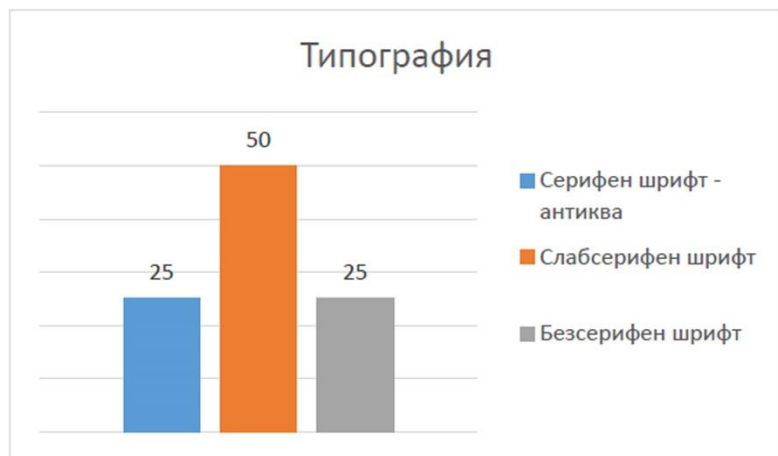
- За целите на изследването са подложени на графичен контент анализ и компаративен анализ на графичните модели - детски електронни книги на големи, средни и малки компании - производители на специализирани мобилни приложения за образование.
- Изследваните параметри са:
 1. потребителски интерфейс;
 2. структура/организация на съдържанието;
 3. навигация;
 4. функционалности.

РЕЗУЛТАТИ

Параметър 1: потребителски интерфейс

По отношение на първия параметър - потребителския интерфейс, са изследвани следните характеристики:

- 1. Типография
- 2. Цветови системи
- 3. Изображения

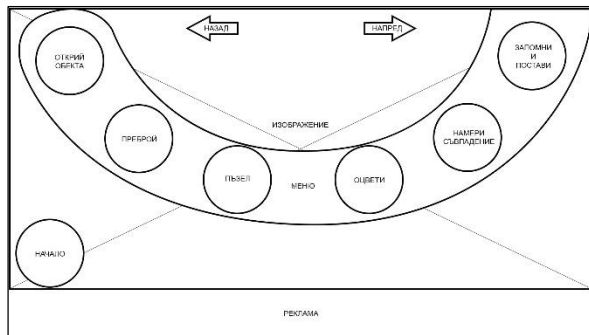


Параметър 2: модели на структура и организация на съдържанието

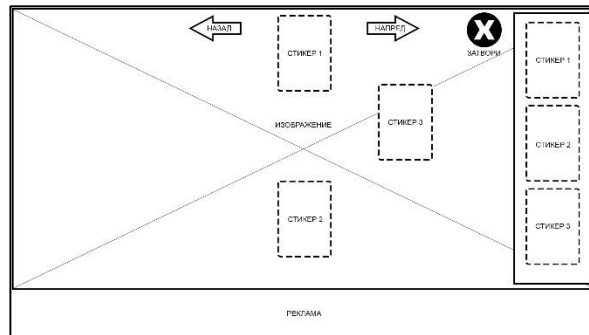
- Самото съдържание на електронните книги може да се раздели на три големи групи: текстово, аудио и визуално. Текстовото е статично и динамично, както и аудио и визуалното.
- Статичното текстово съдържание е информацията, която изпълнява функционална роля. Дава сведения за производителя, осигурява контакт и обратна връзка на потребителя с него. Предлага опции за избор/смяна на език, достъп до социални мрежи, посещение в онлайн магазин с възможност за евентуална покупка.
- Динамичното текстово съдържание е повествованието в книгата, което трябва да бъде прочетено от детето. То се променя на всяка нова страница, организирано в отделни глави или раздели. Интерактивното съдържание, под формата на хиперлинкове в началото на книгата след страницата с главното меню, е също част от цялостното динамично съдържание на книгата и оптимизиращ навигационен инструмент в корпуса на информационната архитектура на приложението.
- Аудио съдържанието в книгите-приложения за деца в много висока степен дублира текстовото съдържание. Това прави възможно четенето/следенето/сканирането на текста чрез опция за слушане на аудио запис, придружен симултанно от цветно маркиране на прочетената/произнесената фраза от текста. Друга опция е предоставянето на възможност за аудио запис на текста от потребителя (опитен читател) с функция за кастомизиране на различни роли.
- Визуалното съдържание в електронните книги за деца-неопитни читатели е водещо спрямо текста. От една страна, защото дублира в пълна степен текстовото, а от друга, защото изпълнява и информираща, разясняваща, допълваща и обогатяваща роля в образователния процес на придобиване на комплексна четивна грамотност при потребителите между 4 и 7 години.

- Освен статичните пълноформатни изображения, илюстриращи сюжета, са включени модулни образователни игри (вж. Фиг.4), които под една или друга форма присъстват в почти всички книги-приложения, независимо от производителя. Такива са опциите за:

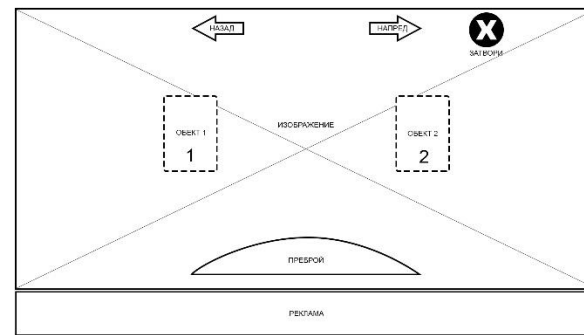
1. Намиране на различни скрити обекти, имащи отношение към повествованието, (вж. Фиг.5)
2. Броене на обекти – действащи лица в текста, (вж. Фиг.6)
3. Оцветяване на обекти с помощта на различни техники и инструменти, (вж. Фиг.7)
4. Редене на пъзели с различна степен на трудност, (вж. Фиг.8 и 9)
5. Запомняне и намиране на съвпадения при двойки закрити карти на принципа: изображение-изображение, изображение-дума или дума-дума. (вж. Фиг. 10)



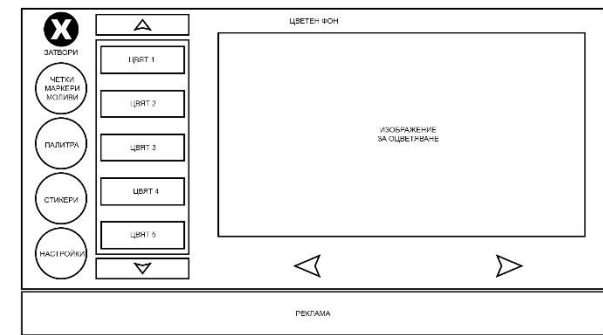
4



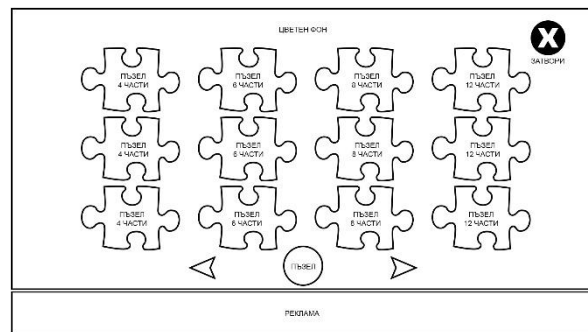
5



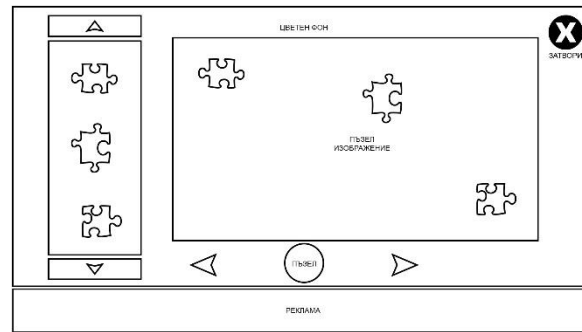
6



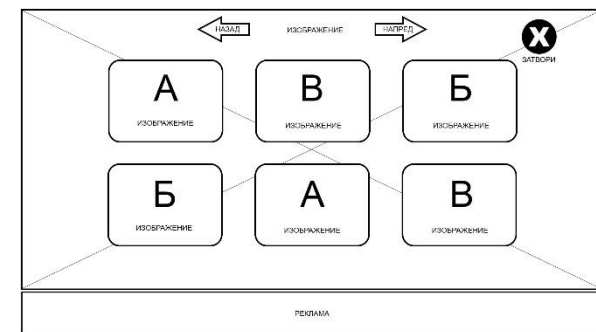
7



8



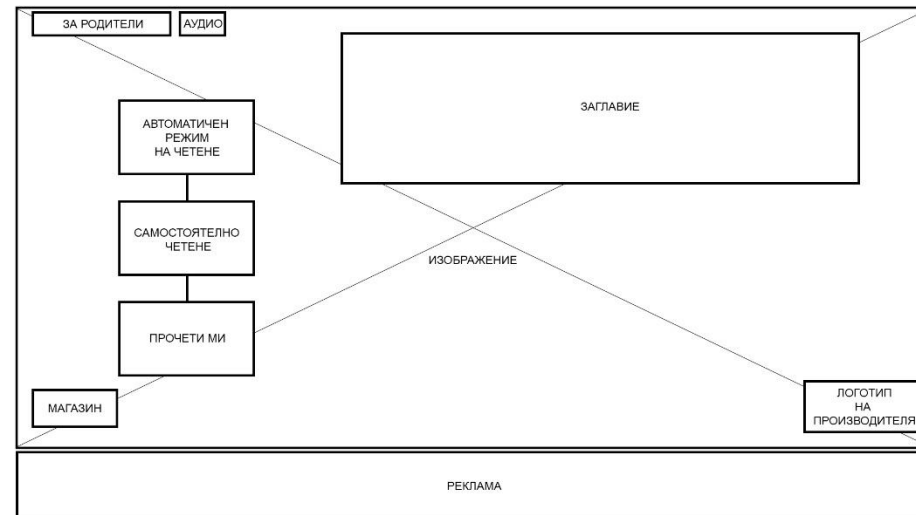
9



10

Параметър 3: навигация

- От изключително значение за възможността едно дете без четивна грамотност да може да „прочете“ дадено съдържание и да го разбере е навигационната система на приложението.
- Навигацията в електронните книги-приложения е изключително опростена като визия и много интуитивна за употреба. Тя разчита на визуални подсказки чрез икони и бутони, с графична визия, дублираща алтернативния текст. Иконите и бутоните дори формално наподобяват и графично изобразяват смисъла на текстовите линкове, без да оставят някакво съмнение в децата-потребители каква е тяхната функция.



Параметър 4: функционалности

- Подобно на навигационните системи и по отношение на функционалните възможности тези книги са с ограничени и опростени опции за интеракция, и са ориентирани предимно към възрастните потребители, а не децата-читатели.

Изводи

Изводите, които може да се направят на база проведеното изследване на електронни книги за детска аудитория във възраст-това група 4-7 години, са следните:

- Съвременните модели на визуална репрезентация на съдържанието са оптимизирани за нуждите и потребностите на целевата група, към която са ориентирани.
- Потребителският интерфейс е ориентиран към потребителя с акцент върху ефективната комуникация.
- Организирането на информационната структура е интуитивно, логично, линейно и разбираемо за децата потребители.
- Навигацията на съдържанието е опростена, минималистична, преобладаващо иконична.
- От гледна точка на ефективността трябва да се подчертае ролята на дублирането на текстовата информация чрез статична или динамична визуална информация, дублирането на текстовата информация чрез аудио информация и допълването и разширяване на текстовата информация с образователни дейности – игри, т.е. високата степен на геймификация в процеса на придобиване на начална четивна грамотност при децата.

Благодаря за вниманието!