

**Региональная конференция по научно-техническому творчеству
школьников «Лабиринты науки»**

Секция: Информационно-телекоммуникационные технологии

**Тема работы: СОЗДАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ WEB-СТРАНИЦЫ
ИГРЫ «ПРИЦЕЛ В БУДУЩЕЕ»**

Автор:

Кузнецова Екатерина Алексеевна,
обучающаяся 8 «Г» класса
ГООУ ЯО «Лицей №86»

Руководитель проекта:

Петрова Екатерина Олеговна,
учитель технологии
ГООУ ЯО «Лицей №86»

Ярославль
2022

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Создание Web-страниц.....	4
1.1 Современные способы доведения информации.....	4
1.2 Способы создания Web-страниц.....	5
1.3 Этапы разработки Web-сайта	6
1.4 Анализ открытых Web-страниц.....	6
1.5 Выбор конструктора сайтов.....	7
ГЛАВА 2. Этапы создания информационной Web-страницы к игре «Прицел в будущее».....	8
2.1 Встреча с заказчиком.....	8
2.2 Определение контента страницы.....	8
2.3 Работа в конструкторе сайтов Tilda Publishing.....	8
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	10
СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	11
Приложение 1.....	12
Приложение 2.....	13
Приложение 3.....	14

ВВЕДЕНИЕ

Часто выбор профессии совершается без должного обдумывания, на уровне интуиции, сиюминутных увлечений, под давлением окружающих, настроения или впечатления от недавно увиденной профессии, без осознания предъявляемых ею требований и слабым представлением о специальности в целом.

Актуальность и необходимость организации профориентационной работы заключается в том, что она является важнейшим средством формирования профессиональной направленности, которая включает в себя отношение к профессии и мотивы её выбора.

Одной из форм проведения профессиональной ориентации является игра. Она позволяет знакомить с серьёзной информацией в непринуждённой обстановке.

ПАО «Ростовский оптико-механический завод» проводит различные профориентационные мероприятия с целью заключения целевых договоров на обучение в ведущих Вузах России. Игра «Прицел в будущее» - один из способов познакомить школьников с предприятием, его деятельностью, специалистами и профессиями. Проведение профориентации в игровой форме позволяет легко и интересно рассказать о сложных вещах. Привлечение на игру учащихся разных школ увеличивает вероятность того, предприятие подберет кандидатов на целевое обучение, а ребята осознанно сделают выбор в пользу того или иного Вуза.

Для того, чтобы привлечь к участию в ней школьников, информацию об игре специалистам предприятия приходится рассказывать устно на встречах, по телефону. Это занимает много времени и не даёт яркого представления о том, что собой представляет игра.

Мы решили, что информацию об игре «Прицел в будущее» можно разместить на информационной Web-странице. Ссылку на страницу легко передавать через мессенджеры, социальные сети и флаеры.

Цель: Создать информационную Web-страницу к игре «Прицел в будущее».

Задачи:

- изучить литературу и интернет источники о способах создания и дизайне Web-страниц;
- собрать информацию, фото материал об игре «Прицел в будущее», обозначить ключевые моменты для отражения на Web-странице;
- сверстать Web-страницу, наполнить информацией;
- опубликовать Web-страницу и представить её заказчику.

ГЛАВА 1. СОЗДАНИЕ WEB-СТРАНИЦ

1.1 Современные способы подачи информации

В наше время существует множество способов подачи информации:

- Общепринятый и традиционный источник получения информации — средства массовой информации -пресса (газеты, журналы); книжные издательства; агентства печати; радиовещание; телевидение.
- Социальные сети — ВКонтакте, Одноклассники, медиаблог RuTube.
- Лонгрид - метод подачи объёмной информации в Интернете. Это комплекс, который состоит из текста, разбавленного инфографикой, текстами, иллюстрациями, фоновой музыкой, сносками, презентацией и т.д. Главное, чтобы все элементы были связаны между собой.
- Сайт, или веб-сайт, также веб-узел, — одна или несколько логически связанных между собой веб-страниц; также место расположения контента сервера. Обычно сайт в Интернете представляет собой массив связанных данных, имеющий уникальный адрес и воспринимаемый пользователями как единое целое.

- Веб-страница — документ или информационный ресурс Всемирной паутины, доступ к которому осуществляется с помощью веб-браузера. Веб-страница может содержать множество различных материалов, таких как: стилевая информация — контролирование страницы по восприятию и ощущению, скрипты, которые делают страницу более динамичной и удобной в использовании для пользователей, медиа — изображения, музыка и видео.

Поскольку целевая аудитория – школьники, то подача информации через СМИ неэффективна; на страницы соцсетей ПАО «РОМЗ» предназначены больше для сотрудников и студентов-целевиков, объявления о профориентационных мероприятиях на них публикуются, но практически не доходят до целевой аудитории. Лонгрид это просто вебстраница с длинным, осмысленным текстом. То есть это просто статья. Для рекламной информации о проведении игры нет необходимости создавать целый сайт. Учитывая всё вышеизложенное, и было принято решение создать WEB-страницу.

1.2 Способы создания Web-страниц

Существует несколько способов, с помощью которых можно создать WEB-страницу: с помощью языка HTML, создание WEB-страниц в WORD, создание WEB-страниц с помощью онлайн-конструктора.

Рассмотрим самый лёгкий способ, который, как самый оптимальный в нашей ситуации, планируется использовать в работе - создание WEB-страниц с помощью онлайн-конструктора.

Онлайн-конструкторы — это сайты, которые создаются в интернете на хостинге (Хостинг — место, где размещается сайт в сети интернет). Также в сети Интернет можно без труда найти бесплатные шаблоны, с помощью которых можно сделать себе сайт.

Начинается работа с создания дизайна, обычно в графическом редакторе. Дизайнер создаёт один или несколько вариантов дизайна, в соответствии с техническим заданием. При этом отдельно создаётся дизайн главной страницы, и дизайны типовых страниц. Собственно, «дизайн страницы» пред-

ставляет собой графический файл, слоеный рисунок, состоящий из наиболее мелких картинок-слоев элементов общего рисунка.[1]

1.3 Этапы разработки Web-сайта

На сегодняшний день выделяют несколько этапов разработки веб-сайта:

- Проектирование сайта или веб-приложения;
- Разработка креативной концепции сайта;
- Создание дизайн-концепции сайта;
- Создание макетов страниц;
- Создание мультимедиа-объектов;
- Вёрстка страниц и шаблонов;
- Программирование (разработка функциональных инструментов)

или интеграция в систему управления содержимым (CMS);

- Оптимизация и размещение материалов сайта;
- Тестирование и внесение корректировок;
- Публикация проекта на хостинге;
- Обслуживание работающего сайта или его программной основы.

В зависимости от текущей задачи, какие-то из этапов могут отсутствовать. [2]

1.4. Анализ открытых Web-страниц

Анализируя открытые для общего пользования Web-страницы, можно наметить ключевые детали для своей работы:

- Список функций и выгод.

Эффективные информационные страницы демонстрируют ключевые особенности и преимущества таким образом, чтобы посетители поняли, насколько полезным может оказаться для них данный сервис.

- Чем меньше, тем лучше.

Одна из сложнейших частей в разработке Web-страницы заключается в оптимальном выборе количества информации. Желательно отображать

наиболее ценную и полезную для посетителя информацию, прочитав и посмотрев которую, он быстро поймет, какие возможности предоставляет сервис. Сайт должен быть простым в использовании.

- Кнопки для регистрации или совершения действия

Для того, чтобы посетитель совершил какое-либо действие: зарегистрировался, подписался на рассылку новостей и т.д. на страницах есть соответствующие кнопки. Они расположены на самом видном месте.

- Шаблон и дизайн.

Шаблон должен быть адаптивным и функциональным. Существует два варианта оформления страницы. Первый — страница полностью соответствует оформлению сайта. Второй — оригинальный шаблон, который заимствует с сайта только цветовое сочетание.

Создание чересчур пышных страниц – ошибка дизайна. Следует создавать дизайн, ориентированный на пользователя со средним опытом. Неважно, если при этом эффекты в представляемых демонстрациях будут не столь впечатляющими[3].

1.5. Выбор конструктора сайтов

Конструктор сайта - это специализированный онлайн-сервис, включающий в себя готовые варианты графического оформления для создаваемых сайтов, а также имеющий удобный и интуитивно понятный пользовательский интерфейс. В интернете существует широкий выбор конструкторов сайтов. Я руководствовалась опубликованными в интернете рекомендациями и своими возможностями. Составила сравнительную таблицу конструкторов (Приложение 1). Поскольку ранее я не создавала веб-сайты, то мне нужен был интуитивный интерфейс, встроенный конструктор секций, удобные дизайнерские и типографические настройки, интеграция с другими сервисами, наличие видео уроков, возможность бесплатного опубликования в сети. По всем этим параметрам мне подошёл конструктор сайтов Tilda Publishing.

ГЛАВА 2. ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ WEB-СТРАНИЦЫ К ИГРЕ «ПРИЦЕЛ В БУДУЩЕЕ»

2.1 Встреча с заказчиком

На встрече с сотрудниками предприятия я узнала подробнее об игре, игровых атрибутах, масштабах игры, получила фото материал с проведённых игр «Прицел в будущее»- Рис 1. Заказчик предложил самостоятельно отобрать контент для наполнения Web-страницы.



Рис.1 Фото с игры «Прицел в будущее»

2.2 Определение контента страницы

Для того, чтобы веб-страница максимально отвечала целям её создания, руководствуясь правилами создания страниц[4][5], я обозначила, какими возможностями должна обладать страница и информацию, которую необходимо разместить на ней:

- наименование игры, информация о предприятии – организаторе, месте проведения, продолжительности и наполнении игры, целях игры, ролях участников игры, маршруте игры, о целевой аудитории;
- возможность записаться на игру, возможность связаться с организаторами.

2.3 Работа в конструкторе сайтов Tilda Publishing

В видеоуроках, размещенных на официальном сайте Tilda, изучила основы дизайна в конструкторе, принцип работы функции «Предпросмотр» на разных устройствах.

Поскольку объём информации небольшой, я не стала делать предварительный макет, выбрала программный шаблон и приступила к наполнению

блоков:

- выбрала палитру цветов;
- задизайнила основные элементы: значки – соты с графикой, логотип игры – прицел;
- на фоновые фото в Adobe Photoshop добавила основные элементы – Рис.2;
- разместила фоновое фото на первый блок – Рис.4;

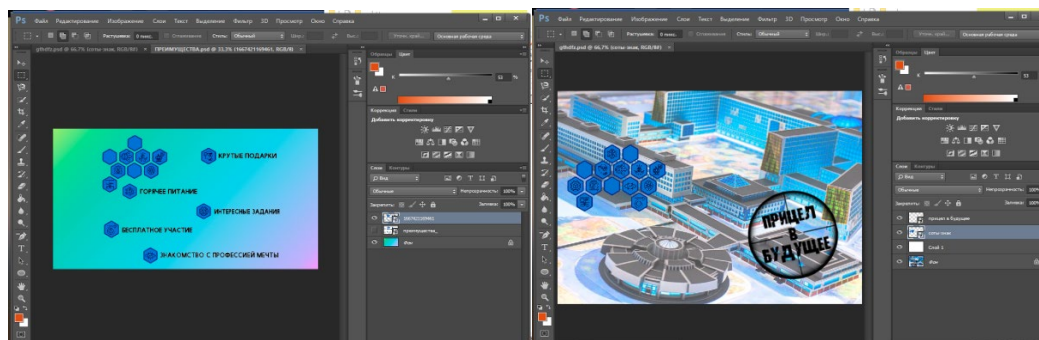


Рис.2. Фоновые фото

- в выбранный шаблон поместила необходимую информацию – Рис.3;

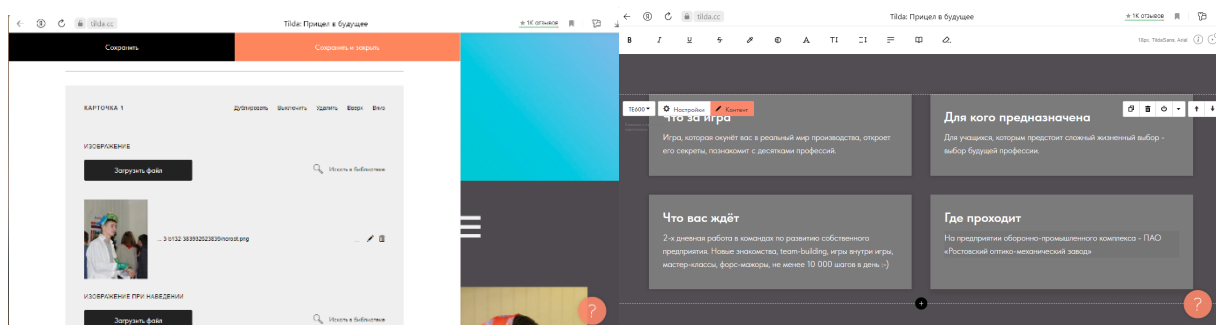


Рис.3. Работа вTilda. Заполнение шаблона

- для “оживления” страницы добавила “бегущую” строку, предварительно просмотрев видеоуроков по её добавлению;
- некоторые блоки шаблона не позволяли добавить свободный дизайн, поэтому я воспользовалась функцией ZeroBlock, по видеоурокам изучила его функции, возможности, после – добавила и наполнила его– Рис.5;

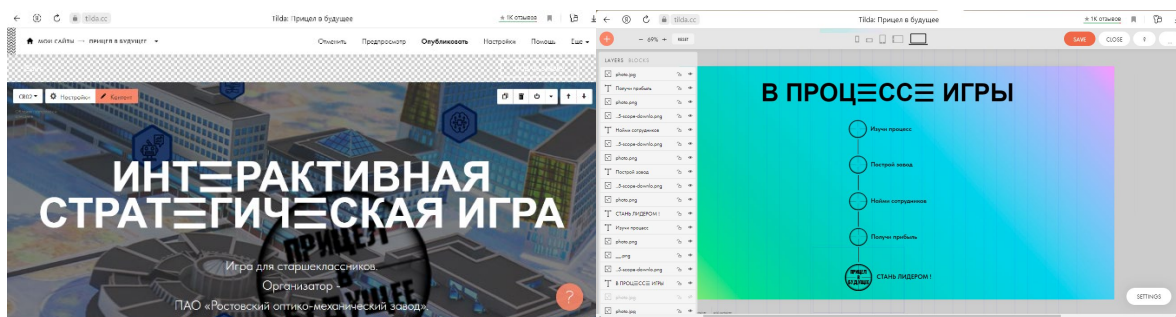


Рис.4. Первый блок

Рис.5 Работа с Zero Block

- добавила блок с фотографиями “Игры прошлых лет”;
- добавила кнопки выхода на сайт предприятия;
- добавила кнопку, ведущую на страницу ВКонтакте, где можно подать заявку на участие в данном мероприятии;
- в футере (подвале) страницы поместила контакты для связи с сотрудниками предприятия- Рис.6;

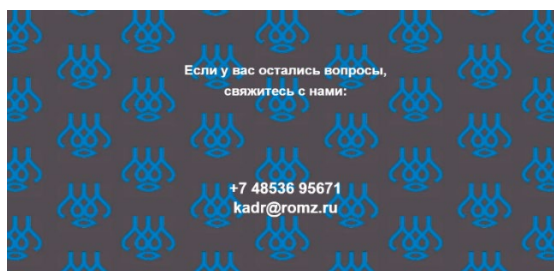


Рис.6 Футер

- поработала над вопросом с публикацией страницы в сеть INTERNET, опубликовала сайт;
- отредактировала страницу для адекватного отображения с телефона, в горизонтальной и вертикальной плоскостях, поскольку считаю, что преимущественно для открытия страницы будет использоваться телефон;
- отправила ссылку заказчику, внесла изменения по полученным замечаниям;
- сгенерировала QR-код Web-страницы;
- задизайнила флаер, поместила на него QR-код – Приложение 2.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель работы, на мой взгляд была достигнута, я создала и опубликовала информационную Web-страницу к игре «Прицел в будущее», представила её заказчику - службе персонала ПАО «РОМЗ». Ссылка на Web-страницу: <http://romz.pricel.tilda.ws/> , скриншот - Приложение 3.Получившийся в итоге результат полностью удовлетворил заказчика, понравились и дизайн, и информативное наполнение страницы. Ранее заказчик не использовал в работе такой инструмент, как информационная Web-страница, и эта идея была оценена, как отличное решение для быстрого распространения подробных сведений о проводимых службой персоналом мероприятиях.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Разные способы [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://molotokrus.ru/sozdanie-web-stranitsy-sposoby/> - Создание web страницы способы. -(дата обращения: 13.11.2022)
2. НОУ ИНТУИТ [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <https://intuit.ru/studies/courses/120/120/info> - Практика разработки Web-страниц. - (дата обращения: 13.11.2022)
3. Нильсен, Я. Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов = Prioritizing Web Usability. [Текст] /Нильсен Я., Лоранжер Х. — издание М.: «Вильямс», 2007. — С. 368.
4. Бибек А., Создание Web-страниц для "чайников" = Creating Web Pages For Dummies. [Текст] / Бибек А., Смит Б.— 7-е изд. — издание М.: «Диалектика», 2006. — С. 304.
5. Womtec.ru [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <http://womtec.ru/2010/11/tour-pages/> - Информационная страница. Обзорный тур по сайту. - (дата обращения: 13.11.2022)

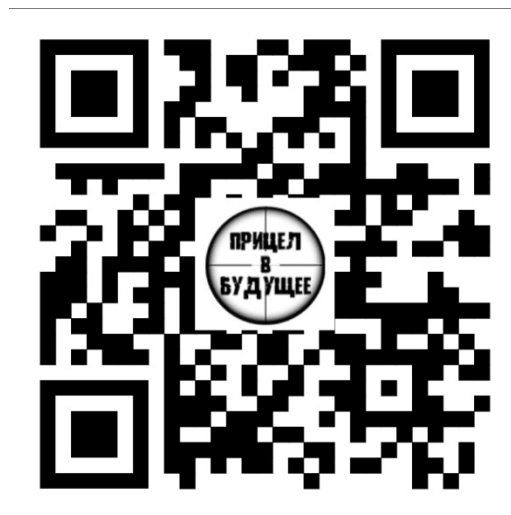
ПРИЛОЖЕНИЕ 1

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА ОНЛАЙН КОНСТРУКТОРОВ

	uKit	Nethouse	Tilda
Сложность освоения	простой	сложный	средний
Количество шаблонов	350+	60+	100+
Возможность добавления новых элементов	+	-	+
Адаптивность к новым устройствам	+	-	+
Возможность бесплатной публикации	-	+	+
Интуитивный интерфейс	+	+	+
Встроенный конструктор секций	+	-	+
Удобные дизайнерские и типографические настройки	+	+	+
Интеграция с другими сервисами	-	+	+
Наличие видео уроков в сети	+	+	+

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

QR-код , ФЛАЕР



ПРИЛОЖЕНИЕ 3 СКРИНШОТ WEB-СТРАНИЦЫ ИГРЫ «ПРИЦЕЛ В БУДУЩЕЕ»

