

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. А. Н. КОСЫГИНА
(ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО)

ДИЗАЙН
И
ТЕХНОЛОГИИ

Научный журнал

№ 76 (118)

Москва · РГУ им. А. Н. Косыгина
2020

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

В. С. Белгородский
главный редактор,
доктор социологических наук, профессор

Е. А. Кирсанова
зам. главного редактора,
доктор технических наук, профессор

Л. Н. Абуталипова
доктор технических наук, профессор

Г. П. Андрианова
доктор химических наук, профессор

В. Е. Барышева
кандидат искусствоведения, профессор

Н. П. Бесчастнов
доктор искусствоведения, профессор

В. Е. Горбачик
доктор технических наук, профессор

А. В. Демидов
доктор технических наук, профессор

Г. П. Зарецкая
доктор технических наук, профессор

О. Н. Зотикова
доктор экономических наук, профессор

В. В. Костылева
доктор технических наук, профессор

М. В. Киселев
доктор технических наук, профессор

М. Г. Котовская
доктор исторических наук, профессор

В. Е. Кузьмичев
доктор технических наук, профессор

И. Д. Мацкуляк
доктор экономических наук, профессор

Ю. Милитки
доктор технических наук, профессор

Ю. В. Назаров
доктор искусствоведения, профессор

А. А. Никитин
доктор экономических наук, профессор

А. А. Одинцов
доктор экономических наук, профессор

М. Павлова
доктор технических наук, профессор

Г. И. Петушкова
доктор искусствоведения, профессор

А. К. Прокопенко
доктор технических наук, профессор

Н. А. Смирнова
доктор технических наук, профессор

Ю. С. Шустов
доктор технических наук, профессор

УЧРЕДИТЕЛЬ

ФГБОУ ВО «Российский государственный
университет им. А. Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство).
Научный журнал «Дизайн и технологии»,
№ 76 (118). – Москва:
РГУ им. А. Н. Косыгина 2020. – 135 с.

Электронная версия журнала
представлена на сайте: www.d-and-t.ru

СОДЕРЖАНИЕ/CONTENTS

ДИЗАЙН		DESIGN	
<i>Суворова А.А., Волкодаева И. Б.</i> Метод применения монументально-декоративного светового фарфора в современном дизайне архитектурной среды	6	<i>Suvorova A.A., Volkodaeva I.B.</i> Method of application of monumental decorative light porcelain in modern environmental design	6
<i>Елисеенков Г.С., Черданцева А. А., Морокова М. Е.</i> Особенности дизайн – проектирования упаковки на основе исследований потребительских предпочтений	12	<i>Eliseenkov G. S., Cherdantseva A.A., Morokova M.E.</i> Features of design - designing packaging based on researches of consumer preferences	12
КОНСТРУИРОВАНИЕ И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗДЕЛИЙ ИЗ КОЖИ		DESIGN AND TECHNOLOGY OF LEATHER GOODS	
<i>Рубцова И.В., Костылева В.В., Казанович В.Л.</i> Проектирование вкладной стельки на основе геометрического образа обувной колодки женской обуви на высоком каблуке	18	<i>Rubtsova I.V., Kostyleva V.V., Kaganovich V.L.</i> Design of an insole on the basis on geometric image of shoe last on indicators on the distribution of plantar pressure of women's high-heeled shoes	18
<i>Максименко А.Н., Костылева В.В., Разин И.Б.</i> Подходы к преобразованию реляционных баз данных в базы знаний	22	<i>Maximenko A.N., Kostyleva V.V., Razin I.B.</i> Approaches to converting relational databases into knowledge bases	22
КОНСТРУИРОВАНИЕ И ТЕХНОЛОГИЯ ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ		DESIGN AND TECHNOLOGY OF SEWING GOODS	
<i>Нигматова Ф.У., Айдаркулова К.А., Исаева Д.Х., Мансурова М.А.</i> Возрастная динамика размерных признаков школьников Узбекистана	28	<i>Nigmatova F.U., Aydarkulova K.A., Isaeva D.Kh., Mansurova M.A.</i> Age dynamics of dimensional signs of schoolchildren of Uzbekistan	28
ХИМИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ И ЭКОЛОГИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ		CHEMICAL TECHNOLOGY AND ECOLOGY OF TECHNOLOGICAL PROCESSES	
<i>Богатова Л.Ф.</i> Применение разработанной методики обработки археологической кожи перед процессом консервации неравновесной низкотемпературной плазмой (НННТП)	36	<i>Bogatova L. F.</i> Application of the developed method of processing archeological skin before the process of non-equilibrium low-temperature plasma (NLP)	36

<i>Чурсин В. И.</i>	41	<i>Chursin V.I.</i>	41
Биополимерные пленки, модифицированные полисахаридами в качестве основы для раневых покрытий		Biopolymer films modified by polysaccharides as bases for previous coatings	
МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЕ, КАЧЕСТВО И СЕРТИФИКАЦИЯ ПРОДУКЦИИ ЛЁГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ		SCIENCE OF MATERIALS, QUALITY AND CERTIFICATION OF LIGHT INDUSTRY GOODS	
<i>Семенова А.В., Чернова О.Ф., Горбачева М.В., Перфилова Т.В.</i>	49	<i>Semenova A.V., Chernova O.F., Gorbacheva M.V., Perfilova T.V.</i>	49
Видовые диагностические признаки волокон шерсти представителей семейства верблюдовых, как критерии идентификации текстильного материала		Specific diagnostic features of the wool fibre of members of the family of camelids, as criteria of identification of textile material	
<i>Рыклин Д.Б., Тан С., Ульянова Н.В.</i>	58	<i>Ryklin D. B., Tang X, Ulyanova N.V.</i>	58
Разработка методики выбора ткани с наилучшей драпируемостью на основе обработки результатов 3D-сканирования		Development of a fabric selection method with the best drapeability based on results of 3D scanning	
<i>Омирова М.З., Груздева А.П., Чагина Л.Л., Азанова А.А.</i>	70	<i>Omirova M.Z., Gruzdeva A.P., Chagina, L.L., Azanova A.A.</i>	70
Исследование водонепроницаемости материалов, используемых для изготовления тентовых изделий		Investigation of the water resistance of materials used for manufacturing of tent products	
ОБОРУДОВАНИЕ И АВТОМАТИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВ ЛЁГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ		MACHINERY AND AUTOMATION OF LIGHT INDUSTRY	
<i>Дерюгин Н.В., Бородина Е.С., Седяров О.И., Тюрин М.П.</i>	78	<i>Deryugin N.V., Borodina E.S., Sedlyarov O.I., Tyurin M.P.</i>	78
Система охлаждения пароинжекционного типа парогазовой установки		Cooling system of steam-injection type of steam-gas installation	
ЭКОНОМИКА И МЕНЕДЖМЕНТ		ECONOMY AND MANAGEMENT	
<i>Петросян Д.С., Зотов В.В., Петросян А.Д., Боташева Л.С., Баева Ф.Н.</i>	83	<i>Petrosyan D.S., Zotov V.V., Petrosyan A.D., Botasheva L.S., Bayeva F.N.</i>	83
Экономика и этика: о феномене пренебрежительного делового общения		Economics and ethics: about the phenomenon of dismissive business communication	

<i>Пришляк Е.А.</i> Актуальные аспекты моделирования человеческого капитала	95	<i>Prishlyak E.A.</i> Relevant aspects of human capital modeling	95
<i>Мартакова С.А., Генералова А.В.</i> Механизмы поддержки и стимулирования предприятий легкой промышленности реализации задачи повышения конкурентоспособности отрасли	104	<i>Martakova S.A., Generalova A.V.</i> Mechanisms of support and stimulation of enter- prises of light industry in the implementation of the problem of increasing the competitiveness of the industry	104
СОЦИАЛЬНЫЕ И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ		SOCIAL AND HUMANITARIAN SCIENS	
<i>Хохяева З.З., Гогаева О.В., Бессонова Н.Г.</i> Японизм как явление моды XX века	110	<i>Khokhaeva Z.Z., Gogaeva O.V., Bessonova N.G.</i> «Japonism» as a fashion phenomenon of the XX century	110
<i>Лянцевич А.В., Ившин К.С.</i> Северный культурный код в дизайне циф- ровой книги	117	<i>Lyantsevich A.V., Ivshin K.S.</i> The northern code of culture in the design of an e-book	117
НАУКОЁМКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБРАЗОВАНИЯ		EDUCATIONAL HIGH TECHNOLOGIES	
<i>Леденева И. Н., Шальмиева Д. Б., Нефедова Л. В.</i> Роль научной организации труда в профессиональной подготовке специалистов и руководителей предприятий легкой промышленности России	124	<i>Ledeneva I.N., Shalmieva D.B., Nefedova L.V.</i> The role of the scientific labor organization in the professional training of specialists and managers of light industry enterprises of Russia	124
<i>К сведению авторов.....</i>	136	<i>Information for authors.....</i>	136

УДК 7.021

СЕВЕРНЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД В ДИЗАЙНЕ ЦИФРОВОЙ КНИГИ

Лянцевич А.В.,

Сыктывкарский государственный университет им. Питирима Сорокина

Ившин К.С.

ФГБОУ ВПО «Удмуртский государственный университет»

lanelic@yandex.ru, ivshic@mail.ru

В настоящее время существует потребность в создании виртуальных ресурсов для объектов культуры с организованным виртуальным пространством, наличием художественного замысла, грамотной структурой, снабжённых визуальным и графическим материалами; аудио- и видеoinформацией, направленной на популяризацию культуры, выполняющей просветительскую и познавательную функции.

В данной статье показана разработка подобной цифровой книги на основе этнографических исследований, а также рассмотрен принцип трансляция северного культурного кода в контексте дизайн-проектирования цифровых платформ на примере регионального контента.

Ключевые слова: виртуальная среда, виртуальный музей, виртуальный продукт, цифровой дизайн, северный культурный контент, сохранение культуры.

На сегодняшний момент на виртуальных платформах нашей страны в недостаточном объеме транслируется национальный контент, который мог бы выполнять функцию сохранения этнокультурных памятников в оцифрованном виде.

Целью данной статьи является разработка принципов трансляции северного культурного кода в контексте дизайна цифровых носителей на примере проектирования виртуальной книги как полноценной художественной среды.

Последние десять лет в научных работах в области культуры многими исследователями не только высказываются мнения о необходимости разработки подобного продукта на основе этнографических исследований, но и формулируются концепции создания такого рода виртуального пространства.

Это прежде всего работы отечественных исследователей А.С. Баканова, А.А. Обознова, Н.Л. Паниной, А.Ю. Помпеева, а также зарубежных – В.Е. Вудсона, А. Купера, Д. Кронина, Я.П. Нильсен, К. Перниче, Дж. Раскина, М. Раша, Р. Реймана, Р. Росе-Сундхолм, Б. Тиллмана, П. Тиллман, Р. Унгера, Д.Дж. Фиттса, К. Чендлер, и др.

Доктор искусствоведения Н.Л. Панина утверждает, что потенциал такого ресурса огромен как в области культуры, так и в рамках образовательного процесса. Однако с появлением любительских сайтов формируется тенденция к обесцениванию в сети Интернет понятия «книга». В связи с этим Н.Л. Паниной формулируется концепция виртуального ресурса: «...виртуальный музей должен включать цифровые коллекции объек-

тов с возможностью поиска, виртуальные выставки, экскурсии (лекции), т.е. большие массивы различным образом иллюстрированной и структурированной вербальной информации, будь то текст, аудио, видео, желательна с возможностью выбора нескольких траекторий просмотра этой информации» [8, с. 61]. Ядром виртуального ресурса должна являться цифровая копия книги, фонд, она же является «первой оболочкой». «Второй оболочкой», внешней, должны являться виртуальные экскурсии, лекции, где необходимо выделить структурные части книги (на примере рукописной книги): основной текст, миниатюры, элементы оформления листа (буквицы, заставка, бордюр и др.), неосновные тексты (комментарии и пометы, вкладные, писцовые, владельческие записи и т.д.). Всё вышеперечисленное должно составлять единое пространство листа, но при необходимости может быть после клика по миниатюре увеличено для подробного рассмотрения и сопровождается комментарием [8, с. 63].

В своей диссертационной работе «Особенности письменной культуры в виртуальной среде» кандидат культурологии А.Ю. Помпеев приходит к заключению: «...генеральной задачей книжного искусства на современном этапе является не традиционное художественное оформление книги, а интенсивная комплексная разработка её как организации, как целостной, гармоничной функциональной формы создания и функционального использования элементов письменной культуры. В этой форме текст и графика становятся единым визуальным полем, образ которого формирует монтаж на основе компьютерных программ» [9].

Указанные точки зрения Паниной и Помпеева могут послужить базисом для проектирования сайта вирту-

ального ресурса регионального контента. Этот контент необходимо оформить в грамотное виртуальное пространство в соответствии с указанными выше тенденциями цифрового дизайна.

В основе научного исследования данной статьи лежит искусствоведческий метод, который заключается в комплексном подходе к объекту традиционной культуры с точки зрения технической эстетики и дизайна.

Используется также метод эмпирического исследования, а именно изучение архивов музеев и личных коллекций, сайтов музеев и выставочной среды.

На сегодняшний день существует высокая потребность в создании виртуальных ресурсов объектов культуры с организованным виртуальным пространством, наличием художественного замысла, грамотной структурой, снабженного визуальным, графическим материалом с авторскими комментариями, аудио- и видеoinформацией, направленной на популяризацию культуры, выполняющей просветительскую и познавательную функции. Задачей дизайнера является разработка такого виртуального пространства, которое бы отвечало потребностям как специалистов в этой области, так и неподготовленного пользователя. Исходя из этого среда должна быть разработана с использованием современных технологических возможностей программирования: с двухмерной или трехмерной графикой, анимацией для привлечения новой аудитории, а также в соответствии с современными тенденциями в дизайне. Информация на сайте должна быть структурирована и снабжена гиперссылками для возможности поиска необходимой информации, ознакомления со структурой книги и проч. Все

вышеуказанное должно являться «единым полем», выстроенным по законам проектирования экспозиции.

В последние годы в нашей стране, в том числе и в Республике Коми, стоит вопрос о сохранении и экспонировании культурного наследия.

Таким образом, одним из способов экспонирования объектов культуры может быть проектирование виртуальной экспозиции. Для этого необходимо определить методику проектирования виртуального интерактивного ресурса.

Для создания виртуального интерактивного ресурса необходимы специальные профессиональные знания во многих областях. Проектируемый ресурс или экспозицию надо проанализировать с разных точек зрения.

Следовательно, нужно иметь некоторое представление о виртуальных ресурсах. Современные веб-ресурсы состоят не только из текстовых элементов, но также из анимированных иллюстраций, GIF-изображений, видеороликов, интерактивных взаимосвязей. Подготовка виртуальных приложений происходит с помощью специально для этого предназначенных компьютерных программ, которыми дизайнеру необходимо владеть в совершенстве.

Таким образом, типологию виртуальных интерактивных ресурсов можно различить: по способу взаимодействия; по принципам структурной организации; по функциональному наполнению; по способу моделирования; по технологии создания (таблица 1).

Таблица 1. Типология виртуальных интерактивных ресурсов

Способ взаимодействия	Online Offline
Принципы структурной организации	Тематические Систематические Ансамблевые Монографические
Функциональное наполнение	Информационные Познавательные Развлекательные
Способ моделирования	2D-моделирование (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW) 3D-моделирование (CINEMA 4D, Autodesk 3ds Max) Видеомоделирование (Adobe After Effects, VEGAS Pro)
Технология программирования	Онлайн-конструирование Ручное программирование

В моделировании и создании виртуальных интерактивных экспозиций принимает участие сложный по

составу творческий коллектив, включающий научных консультантов музейных организаций, дизайнера-

верстальщика, моушн-дизайнера, дизайнера визуализатора, художника-графика, фотографа, специалистов звукового дизайна и веб-программирования, корректора текстового наполнения.

Этапы моделирования виртуального ресурса в экспозиционном дизайне на основе регионального контента выглядят так:

1) оценка собранных материалов объектов культуры (объекты традиционной культуры, фотоархив, фольклорное наследие);

2) выбор цифровизации, то есть выбор технологий, позволяющих оцифровать весь собранный материал (сканирующее оборудование: цифровая фототехника, планетарные (бесконтактные) сканеры; программное обеспечение для обработки фото-материала: *Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Lightroom*; аудио записывающее оборудование: *диктофон, микрофон*; программное обеспечение для обработки аудио-материала: *Vegas Pro, Adobe Audition*);

3) обоснование концепции создания виртуального ресурса (в формулирование задач для разработки виртуальной экспозиции входят: семантика, элементы стиля и цветографики);

4) определение структуры виртуального ресурса – раскадровка и составление сценария;

5) детальная разработка всех структурных элементов экспозиции;

6) двух-, трехмерное моделирование элементов экспозиции (двухмерное моделирование происходит в программе *Adobe Photoshop* с помощью инструмента «Шкала времени»; трехмерное моделирование происходит в программе *Cinema 4D* и *Autodesk 3ds Max*);

7) музыкальное сопровождение (на данном этапе идет сотрудничество со специалистом, происходит согласование концепции моделируемого сайта и выявление потребности написания авторского музыкального сопровождения);

8) программирование (специалисты в области веб-программирования размещают сайт на сервере хостинга, подбирая необходимые настройки);

9) запуск тестового режима (процесс тестирования включает в себя такие проверки как: вид страниц с уменьшенными/увеличенными размерами гарнитуры, вид страниц при разных размерах окна браузера, при отсутствии флэш-плеера, проверка удобочитаемости текстовых блоков, эргономичность объектов и т.д.; обнаруженные ошибки отправляются специалисту на исправление);

10) устранение недочетов (обнаруженные недочеты поступают специалисту и исправляются до тех пор, пока результат не будет устраивать всех участников проекта);

11) публикация проекта на хостинге (подготовленный материал верстки сайта специалист размещает на сервере провайдера);

12) подготовка проекта для экспозиции в пространстве выставки (необходимо подготовить место для трансляции ресурса, установить и настроить проектор);

13) запуск ресурса на проекторе для трансляции в пространстве выставки.

Следовательно, можно сформировать общий алгоритм моделирования цифровой книги (таблица 2).

Пример интерактивного приложения мультимедиа арт-проекта «Верс да Гётыр. Свадьба на Коми земле» на проекторе для трансляции в

пространстве выставки (рис. 1). Авторы приложения: А.В. Лянцевич, А.И. Оверина, Д.В. Першина. руководители: А.В. Лянцевич, И.В. Земцова.

Таблица 2. Алгоритм моделирования цифровой книги

КУЛЬТУРНЫЕ РЕСУРСЫ — АНАЛИЗ МАТЕРИАЛА

ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ — ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛА

ВИРТУАЛЬНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ — ИНТЕРПРЕТАЦИЯ МАТЕРИАЛА

ПРОДВИЖЕНИЕ — СОЦИАЛЬНАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ



Рисунок 1. Пример трансляции ресурса в пространстве выставки Международного Арктического Саммита, г. Рованиemi, Финляндия.

При проектировании цифровой учитываются также данные эргономических и психофизиологических особенностей пользователя. Следовательно, задача дизайнера моделировать зрительных ряды и зоны активного эмоционального воздействия.

Такая среда становится коммуникативным пространством и особой информационной системой, транслирующая явления исторического процесса через знаковые компоненты.

Важна проработка сценария восприятия экспозиции на основе сюжетной подачи традиционных предметов культурного наследия, формирования легенды или «рассказов в вещах», интерьеров и обстановочных сцен, которые воссоздают атмосферу времени

или эпохи и объединены в стройное экспозиционное зрелище. Подобный прием в пространственной композицией воспринимается пользователем как фрагмент и материального, и духовного мира. Сформированная картина действительности предьявляется восприятию пользователя определённым образом организованной предметной материей.

Исследование северного культурного кода напрямую связано с явлениями традиционной культуры, а именно: возникновением, распространением, бытованием, структурными характеристиками материального или мировоззренческого плана.

Повышение грамотности в использовании средств цифрового дизайна для моделирования виртуальных продуктов с северным культурным

контентом позволит сохранять материальные носители данной культуры и, таким образом, создавать цифровые продукты на более высоком качественном и культурном уровне.

Список литературы:

1. **Баканов А.С.** Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия. М. : Институт психологии РАН, 2011. 176 с.
2. Веб-дизайн: анализ удобства использования веб-сайтов по движению глаз. М.: Вильямс, 2010. 480 с.
3. Верёс да гётыр. Свадьба на Коми земле: сборник по материалам выставки. Ижевск: Институт компьютерных исследований, 2018. 70 с.
4. **Ившин К.С.** Принципы современного трехмерного моделирования в промышленном дизайне. Архитектон: известия вузов (электронный журнал). – 2012. – № 39.
5. **Лянцевич А.В., Ившин К.С.** Интерактивная книга как художественное средство современной коммуникации / Дизайн СМИ: тренды XXI века / Научный журнал факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова. М.: факультет журналистики МГУ. Вып. (4). 2019. С. 131–135.
6. **Купер А.** Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. СПб: Символ-Плюс, 2009. 688 с.
7. **Мастеница Е.Н.** Информационный потенциал музейного предмета: этнокультурный аспект / Е.Н. Мастеница // Музей. Традиции. Этничность. XX–XXI вв. : материалы Международной научной конференции, посвящённой 100-летию Российского этнографического музея. СПб; Кишинев: Nestor-Historia, 2002. С. 289–293.
8. **Панина Н.Л.** Виртуальный музей рукописной книги в преподавании гуманитарных дисциплин / Н.Л. Панина // Вестник РУДН. 2013. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/virtualnyy-muzej-rukopisnoy-knigi-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin>(дата обращения: 23.10.2018).
9. **Помпеев А.Ю.** Особенности письменной культуры в виртуальной среде: диссертация кандидата культурологии. СПбГИК, Санкт-Петербург, 2007. URL: <http://www.dissercat.com/content/osobennosti-pismennoi-kultury-v-virtualnoi-srede> (дата обращения: 23.10.2017).
10. **Раскин Д.** Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. СПб. : Символ-плюс, 2007. 272 с.
11. **Раш М.** Новые медиа в искусстве. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.
12. **Унгер Р.** UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. СПб. : Символ-Плюс, 2011. 336 с.
13. Human Factors and Ergonomics Design Handbook / B. Tillman, D.J. Fitts, R. Rose-Sundholm, P. Tillman, W.E. Woodson. – McGraw-Hill Education – Europe, 2016. – 896 p.
14. **Lyantsevich A.V., Zemtsova I.V.** The project «Verös da götyr» / A.V. Lyantsevich, I.V. Zemtsova // Transactions & Impulsions / University of Lapland and authors. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland —2019. — P. 23

15. **Lyantsevich A.V., Ivshin, K.S.** Graphic content design of the digital interactive book / A. Lyantsevich, K. Ivshin // National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald. — 2019. — №1. — Pp. 182–186.

THE NORTHERN CODE OF CULTURE
IN THE DESIGN OF AN E-BOOK

Lyantsevich A.V.
Syktyvkar state university named after Pitirim Sorokin, Syktyvkar
E-mail: lanelic@yandex.ru

Ivshin K.S.
Udmurt state university, Izhevsk
E-mail: ivshic@mail.ru

Currently, there is a need to create virtual resources for cultural objects with an organized virtual space, the presence of artistic design, a competent structure, equipped with visual and graphic materials; audio and video information aimed at popularizing a culture that performs educational and cognitive functions.

This article shows the development of such a digital book based on ethnographic research, and also discusses the principle of broadcasting the northern cultural code in the context of the design design of digital platforms using regional content as an example.

Keyword: virtual environment, virtual Museum, virtual product, digital design, Northern cultural content, preservation of culture.