

УДК 37.02

ВЕБ-САЙТ ДЛЯ КЛУБА РОЛЕВОГО ФЕХТОВАНИЯ «СВОЕ ДЕЛО»

Каджаров А.С., студент гр.244691

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники¹
г. Минск, Республика Беларусь*

Славинская О.В. – канд. пед. наук, доцент

Аннотация. Работа представляет авторский веб-сайт, выполненный для клуба ролевого фехтования «Свое Дело» по его заказу. Клуб специализируется на реконструкции боевых сцен и тренировках, вдохновленных атмосферой и миром компьютерной игры «Ведьмак 3: Дикая Охота». Сайт стал результатом проведенного исследования, основной задачей которого явилось создание эффективного цифрового инструмента для информирования участников и продвижения клуба среди заинтересованных пользователей.

Ключевые слова. Веб-сайт, адаптивный дизайн, пользовательский интерфейс, административная панель, авторизация, интерактивный контент, цифровая платформа.

В условиях цифровизации всех сфер экономики веб-сайты стали неотъемлемой частью инфраструктуры любой современной организации вне зависимости от ее организационно-правовой формы, масштаба или направления деятельности. Наличие сайта не является просто желательным элементом, а представляет собой обязательный компонент для эффективного функционирования и развития. Веб-ресурс выступает как цифровая визитная карточка, формирующая первое впечатление о компании или сообществе, и в то же время как полноценный инструмент для решения широкого круга задач. Среди них можно выделить представление основной информации об организации, автоматизацию внутренних процессов (например, записи на мероприятия, оформление заявок, регистрация пользователей), распространение новостей, поддержку обратной связи с участниками и клиентами, продвижение услуг и продукции, а также укрепление бренда в информационном пространстве. Кроме того, наличие сайта позволяет формировать устойчивое цифровое присутствие, что особенно важно в условиях растущей конкуренции и постоянного увеличения доли интернет-пользователей, получающих информацию и совершающих выбор через онлайн-среду. Отсутствие официального веб-ресурса существенно снижает шансы организации быть замеченной, услышанной и востребованной, особенно среди молодой аудитории. В этом контексте создание веб-сайта даже для относительно небольших сообществ, таких как клубы ролевого фехтования, является не просто актуальной, а необходимой задачей. Такой сайт становится не только каналом коммуникации и средством привлечения новых участников, но и важным инструментом самоидентификации и сохранения цифровой истории сообщества [1].

Именно по этой причине появился заказ на веб-сайт от клуба ролевого фехтования «Свое Дело», членом которого я являюсь.

Ролевое фехтование – это форма активного досуга, сочетающая в себе элементы спорта, театральной постановки и исторической реконструкции. Клубы, занимающиеся подобной деятельностью, занимают устойчивую нишу в среде любителей фэнтези, исторических реконструкций и тематических игр. Одним из источников вдохновения для участников таких клубов являются популярные франшизы, в частности компьютерная игра «Ведьмак 3: Дикая Охота» [2].

В таких условиях наличие современного, функционального веб-сайта становится важным инструментом для организации внутренней деятельности, информирования участников и взаимодействия с заинтересованной аудиторией.

Веб-сайт стал результатом нашего исследования, которое выполнялось для его обоснованной и качественной разработки. Цель исследования – разработка веб-сайта, выполняющего функции официального представительства клуба «Свое Дело» в Интернете. Основные задачи, решаемые в рамках исследования:

- создание современного, визуально привлекательного сайта;
- обеспечение удобного доступа к информации о клубе и его деятельности;
- реализация системы авторизации пользователей;
- внедрение административной панели для управления контентом;
- обеспечение интерактивного взаимодействия с пользователями.

Для подготовки базы нашей разработки были подобраны и исследованы разнообразные аналоги. Представим их ниже.

Nema Alliance [3]. Национальная ассоциация, объединяющая клубы исторического европейского боевого искусства (Historical European Martial Arts) в США. Сайт включает базу клубов, обучающие материалы, доступ к стандартам, а также инструменты для сертификации и страхования участников. Плюсы: централизованная база знаний и клубов по НЕМА; информационная поддержка новичков;

поддержка инструкторов, доступ к методическим материалам; интеграция с системой членства. Минусы: недостаток визуального контента; отсутствует атмосферность (всё выполнено в строгом, деловом стиле); ограниченный интерактив для участников. Что взято нами на заметку для использования в разработке: наличие информационного раздела с полезными материалами для участников; структурированный подход к подаче информации. Чего избегаем в своем проекте, т.е. - недостатки: сухого корпоративного стиля; отсутствия элементов вовлечения и визуальной динамики.

Krakowska Szkoła Fechtunku [4]. Польская школа фехтования, работающая с направлениями НЕМА и спортивного мечевого боя. Сайт содержит разделы об инструкторском составе, расписание тренировок, фотогалерею и форму обратной связи. Плюсы: современный, адаптивный интерфейс; доступная информация о тренировках и локациях; простая навигация по сайту. Минусы аналога: отсутствие пользовательских кабинетов и системы бронирования; недостаток новостного раздела или блога для сообщества; сайт носит преимущественно информационный, а не коммуникационный или интерактивный характер. Что взято на заметку для авторской разработки: чистый и понятный интерфейс; презентация тренеров и методики. Чего стараемся избежать в разработке, установив, как недостатки: односторонней подачи информации без пользовательского участия; отсутствия расширенного интерактива.

Akademia Szermierzy [5]. Польская академия, продвигающая фехтование как вид искусства и спорта. Сайт предлагает подробности об обучении, ценах, мероприятиях, а также медиа-архив. Плюсы: подробное расписание занятий и ценовая информация; упор на визуальный контент (фото, видео, афиши); эстетически привлекательный и современный дизайн. Минусы: нет онлайн-регистрации на занятия; слабая поддержка пользовательского взаимодействия; отсутствует блог или хроника событий. Что взято на заметку: эстетика сайта и работа с визуальным контентом; структура раздела «Цены» и «Мероприятия». Чего стараемся избежать: пассивной коммуникации с участниками; отсутствия системы учёта и администрирования.

На основе анализа аналогов и требований заказчика были сформированы технические требования к разработке авторского сайта. Он разработан в виде многостраничного лендинга с навигацией по следующим вкладкам:

- главная страница (содержит краткое описание клуба, анонсы ближайших мероприятий и основные преимущества участия);
- раздел «О нас» (подробно раскрывает историю клуба, его цели, принципы и особенности тренировочного процесса);
- раздел «Мероприятия» (в нем публикуются анонсы выездов, турниров, тематических вечеров и других событий);
- раздел «Галерея» (это мультимедийный раздел с фотографиями с прошедших мероприятий и тренировок);
- раздел «Цены» (находится информация о стоимости абонементов, разовых занятий, специальных пакетов и акций);
- раздел «Контакты» (данные для связи, включая номера телефонов, адреса социальных сетей и форму обратной связи для написания отзывов);
- раздел «Блог» (новостной раздел, где администрация публикует хронику событий клуба, отчёты о прошедших мероприятиях, советы по экипировке и тренировкам).

Важной особенностью разработки является наличие системы авторизации пользователей, которая позволяет зарегистрированным участникам: отправлять заявки на участие в тренировках и выездах; оставлять комментарии и задавать вопросы; взаимодействовать с администрацией клуба.

Для администраторов сайта реализована административная панель, предоставляющая возможности редактирования контента, управления галереей, блогом и пользовательскими заявками.

В процессе разработки веб-сайта для клуба ролевого фехтования «Свое Дело» были использованы современные и широко распространённые технологии веб-программирования. Их выбор обусловлен необходимостью обеспечить высокую производительность, безопасность, адаптивность интерфейса и удобство как для конечных пользователей, так и для администратора ресурса. Ниже приведены основные технологии, использованные в проекте, с обоснованием целесообразности их применения.

HTML (HyperText Markup Language). Является базовым языком разметки веб-страниц. HTML используется для создания структуры сайта, определения элементов контента и взаимодействия с браузером. Его универсальность и поддержка всеми современными веб-обозревателями делают его основой любого фронтенд-проекта.

Tailwind CSS. Tailwind — это утилитарный CSS-фреймворк, позволяющий быстро и гибко стилизовать элементы пользовательского интерфейса. В отличие от традиционных CSS-фреймворков (Bootstrap, Foundation), Tailwind предоставляет разработчику контроль над каждым аспектом внешнего вида, минимизируя потребность в написании кастомного CSS [6].

React.js. React — это библиотека JavaScript для построения пользовательских интерфейсов. Её компонентный подход позволяет создавать переиспользуемые элементы, упрощает управление состоянием и повышает читаемость кода. React активно поддерживается сообществом и широко используется в производственных решениях благодаря своей скорости, масштабируемости и поддержке виртуального DOM [7].

Next.js — это фреймворк на базе React, предоставляющий расширенные возможности для серверного рендеринга, маршрутизации и оптимизации производительности. Благодаря Next.js обеспечивается быстрая загрузка страниц, SEO-оптимизация и удобная архитектура проекта. Эти качества особенно важны для лендингового сайта с различными вкладками и динамическими компонентами [8].

TypeScript — это надмножество JavaScript с поддержкой статической типизации. Его использование позволяет выявлять ошибки на этапе компиляции, улучшает автодополнение в редакторе кода и облегчает сопровождение крупных проектов. TypeScript повышает надёжность и читаемость кода [9].

Firebase (Google). Firebase используется в проекте как облачная платформа для хранения данных, хостинга и аутентификации пользователей. Он обеспечивает быструю настройку бэкенда, масштабируемость и интеграцию с другими сервисами Google. Реализация функционала регистрации на мероприятия, обмена сообщениями и хранения пользовательских данных стала значительно проще благодаря Firebase [10].

Clerk — это современный сервис управления аутентификацией и пользовательскими сессиями. Он обеспечивает безопасную регистрацию, вход, выход и управление аккаунтами. В отличие от Firebase Authentication, Clerk предоставляет больше готовых компонентов и возможностей для настройки интерфейса авторизации без необходимости глубокого вмешательства в кодовую базу, что ускоряет процесс разработки, а также уменьшает нагрузку на сайт, что отражается в итоговой оптимизации [11].

Интерфейс разработан с учетом принципов адаптивного дизайна, что обеспечивает корректную работу на различных устройствах. Архитектура сайта построена таким образом, чтобы обеспечить хорошую работу на различных устройствах.

Представленный веб-сайт не только способствует росту цифрового присутствия клуба «Свое Дело», но и служит инструментом эффективной внутренней и внешней коммуникации. Благодаря продуманной структуре и наличию интерактивных элементов, он обеспечивает вовлеченность пользователей, информирует потенциальных участников и облегчает администрирование клубной деятельности.

Список использованных источников:

1. Славинская, О. В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О. В. Славинская, М. Н. Демидко // Вестник МГИРО. – 2018. – № 2(34). – С. 82-88.
2. CD Projekt RED. *The Witcher 3: Wild Hunt — Game of the Year Edition* [Электронный ресурс]: <https://www.thewitcher.com/us/en/witcher3>. – 2015 год.
3. Hema Alliance [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.hemaalliance.com>.
4. Krakowska Szkoła Fechtunku [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://silkfencing.pl/page/krakowska-szkola-fechtunku-1>.
5. Akademia Szermierzy [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.akademia-szermierzy.pl>.
6. Tailwind CSS [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tailwindcss.com>.
7. React [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://react.dev>.
8. Next.js [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nextjs.org>.
9. TypeScript [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.typescriptlang.org>.
10. Firebase [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://firebase.google.com>.
11. Clerk [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clerk.com>.

WEBSITE FOR LARP FENCING CLUB “SVOE DELO”

Kadzharov A.S.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics¹, Minsk, Republic of Belarus

Slavinskaya O.V. – PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor

Annotation. The article presents a description of a diploma project aimed at developing a modern website for the role-playing fencing club "Svoe Delo". The club specializes in reconstructing combat scenes and training inspired by the atmosphere and world of the computer game "The Witcher 3: Wild Hunt". The main objective of the project is to create an effective digital tool for informing participants and promoting the club among interested users.

Keywords. website, club "Svoe Delo", adaptive design, user interface, administrative panel, authorization, events, interactive content, digital platform.