

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет _____ Комп'ютерних наук _____
Кафедра _____ Медіасистем та технологій _____
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Спеціальність _____ 186 Видавництво та поліграфія _____
Тип програми _____ Освітньо-професійна _____
Освітня програма _____ Видавничо-поліграфічна справа _____
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Зав. кафедри МСТ _____
(підпис)
« 02 » червня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві _____ *Карпенку Микиті Валерійовичу* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Розробка відео контенту* _____
_____ *для Youtube каналу з коментарями комп'ютерних ігор* _____

Затверджена наказом по університету від _____ 27 травня 2025 р. № 442 Ст _____

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії _____ 11 червня 2025 р. _____

3. Вихідні дані до роботи

Вид – мультимедійний контент відео каналу; Середовище розповсюдження – платформа Youtube; Графічний матеріал – растрові зображення у форматах .png, .jpg; Призначення – використання для ігрових сесій, сфера розваг.


4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ; 1. Аналіз технічного завдання; 2. Аналітичний огляд літератури за темою; 3. Схема технологічного процесу створення Youtube каналу; 4. Вибір інструментальних засобів для створення Youtube каналу; 5. Проектування візуального подання контенту каналу; 6. Наповнення каналу контентом та тестування; 7. Економічна частина; Висновки.

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)

Мета та актуальність; Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу; Аналітичний огляд досягнень у сфері віртуальних настільних ігор; Визначення етапів процесу проектування мапи; Вибір інструментальних засобів; Проектування мапи та елементів; Економічна частина; Висновки.

6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	проф. Кулішова Н.Є.		10.06.2025
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		11.06.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Вступ	12.05.2025	виконано
2	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	14.05.2025	виконано
3	Аналітичний огляд літератури за темою	16.05.2025	виконано
4	Схема технологічного процесу створення Youtube каналу	18.05.2025	виконано
5	Вибір інструментальних засобів для створення Youtube каналу	20.05.2025	виконано
6	Проектування візуального подання контенту каналу	28.05.2025	виконано
7	Наповнення каналу контентом та тестування	01.06.2025	виконано
8	Економічна частина	03.06.2025	виконано
8	Оформлення пояснювальної записки	04.06.2025	виконано
9	Оформлення графічної частини	07.06.2025	виконано

Дата видачі завдання 02 червня 2025 р.

Здобувач



(підпис)

Керівник роботи



(підпис)

проф. Нонна КУЛІШОВА

(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи: 56 с., 6 табл., 17 рис., 2 дод., 55 джерел.

YOUTUBE, ІГРОВИЙ ПРОЦЕС, ВІДЕОКОНТЕНТ, ВІДЕОМОНТАЖ, ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ, ПРЕВ'Ю, ВІДЕОКАНАЛ, МОНТАЖНІ ТЕХНІКИ, ЗВУКОВИЙ СУПРОВІД, MORTAL KOMBAT.

У кваліфікаційній роботі описано етапи створення унікального стилю каналу на Youtube. Розроблено відеоконтент для каналу Youtube з коментарями комп'ютерних ігор. Стильова візуалізація каналу передбачає формування впізнаваного та привабливого стилю відеоконтенту, орієнтованого на залучення й утримання широкої геймерської аудиторії різного віку. Проведено аналіз аналогів розроблених Youtube каналів на демонстрації ігрового процесу. Розглянуто зміст підготовки мультимедійного відеоконтенту з застосування монтажних технік та звукових ефектів. Створено відеоконтент з коментарями до комп'ютерної гри Mortal Kombat.

У рамках економічної частини проведено розрахунок витрат на електроенергію, заробітну плату працівникам каналу, визначено вартість та прибутковість проекту.

ABSTRACT

Explanatory note of the qualification work: 56 p., 6 tab., 17 fig., 2 app., 55 sources.

YOUTUBE, GAME PROCESS, VIDEO CONTENT, VIDEO EDITING, TARGET AUDIENCE, PREVIEW, VIDEO CHANNEL, EDITING TECHNIQUES, SOUND SUPPORT, MORTAL KOMBAT.

The qualification work describes the stages of creating a unique style of a channel on Youtube. Video content for the Youtube channel with comments on computer games was developed. The stylish visualization of the channel involves the formation of a recognizable and attractive style of video content, focused on attracting and retaining a wide gaming audience of different ages. An analysis of analogues of the developed Youtube channels on the demonstration of the gameplay was conducted. The content of preparing multimedia video content using editing techniques and sound effects was considered. Video content with comments on the computer game Mortal Kombat was created.

As part of the economic part, a calculation of electricity costs and salaries for channel employees was carried out, the cost and profitability of the project have been determined.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП	8
1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ.....	10
1.1 Аналіз завдання	10
1.2 Постановка мети і задач проектування.....	11
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ	13
2.1 Аналіз аналогів	13
2.2 Аналіз цільової аудиторії	15
2.3 Планування та структура каналу.....	16
2.4 Застосування стилевого оформлення каналу	17
3 СХЕМА ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ YOUTUBE КАНАЛУ	18
4 ВИБІР АПАРАТНИХ ТА ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ YOUTUBE КАНАЛУ	21
4.1 Апаратні інструментальні засоби для розробки мультимедійного контенту.....	21
4.2 Вибір програмних інструментальних засобів розробки каналу Youtube.....	24
5 ПРОЕКТУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ПОДАННЯ КОНТЕНТУ КАНАЛУ ...	27
5.1 Проектування структури каналу.....	27
5.2 Створення озвучення та налаштування експорту відеоматеріалів для каналу Youtube.....	30
5.3 Етапи створення прев'ю для відеоконтенту Youtube	31
5.4 Розробка графічного дизайну	34
6 НАПОВНЕННЯ КАНАЛУ КОНТЕНТОМ ТА ТЕСТУВАННЯ	38
6.1 Наповнення каналу контентом	38
6.2 Тестування ефективності роботи каналу.....	40
7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	44

ВИСНОВКИ.....	50
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	52
ДОДАТОК А Приклади застосування монтажу Match Cut	
під час створення контенту каналу Nick.....	57
ДОДАТОК Б Приклади контенту каналу	60

ВСТУП

У сучасному світі велике значення приділяється розробці та реалізації проектів відео контенту для Youtube каналів.

Враховуючи швидкі технологічні зміни та умови глядачів, такі канали стають ефективним засобом комунікації та способом подання глибокої, об'ємної та цікавої інформації.

Першочерговим аспектом розробки такого проекту є визначення тематики та стильового подання. Це передбачає аналіз цільової аудиторії, визначення її потреб та інтересів, а також визначення основних тематичних напрямків та форматів контенту [1].

Крім того, необхідно ретельно продумати структуру та зміст контенту каналу. Канал може поєднувати різноманітний зміст, який включає різні теми прев'ю, що сприяють зацікавленню стилем відеоматеріалів. При цьому важливо забезпечити актуальність та якість відеоматеріалів для глядачів у сприйнятті інформації [2, 3].

Для створення мультимедійного супроводження необхідно використовувати сучасні технології та інструменти, такі як обробка відео, аудіозаписів, анімація та інші мультимедійні елементи. Це дозволить зробити канал більш цікавим та привабливим для глядачів.

Одним із ключових аспектів розробки проекту є вибір особистого візуального стилю та відповідного дизайну графічного оформлення. Основною діяльністю з розробки відео матеріалів є монтаж, який має бути приємним та гармонійно злагодженим для глядачів. Привертанням уваги для аудиторії являється виразна тематика ігрового контенту, кольорова гамма, шрифти та композиція для прев'ю і відеокадрів, а також звуковий супровід, звукові ефекти. Все це є основою оформлення каналу Youtube.

Дослідження та практична реалізація змісту каналу спрямовані на збільшення його конкурентоспроможності, підвищення впізнаваності серед

глядачів, покращення їхнього сприйняття каналу та залучення глядачів до перегляду даного контенту.

Метою даної роботи є лише розробка концепції конкуренції та забезпечення стабільної позиції каналу серед схожих продуктів.

У першому розділі роботи встановлено мету та задачі дослідження, проведено огляд існуючих каналів, що присвячені коментарям комп'ютерних ігор. Це дозволить виявити переваги та недоліки різних підходів до створення контенту на каналі Youtube.

Також проведено детальний аналіз цільової аудиторії з метою з'ясування їхніх потреб, смаків та очікувань від глядачів, які зацікавленими у перегляді каналів з оглядами комп'ютерних ігор.

Другий розділ «Аналітичний огляд літератури» містить огляд аналогів за темою кваліфікаційної роботи.

Третій розділ «Схема технологічного процесу створення Youtube каналу» описує етапи створення відеоканалу.

Четвертий розділ «Вибір апаратних та програмних засобів для створення Youtube каналу», вміщує використання інструментальних засобів розробки мультимедійного контенту каналу.

П'ятий розділ «Проектування візуального подання контенту каналу», присвячено плануванню змісту каналу, вибору програмного забезпечення, техніки відеомонтажу, звуковому супроводу та створення прев'ю .

У шостому розділі «Наповнення каналу контентом та тестування» наведено розробку концепції створення каналу та його пошукової оптимізації і методи ранжування. Проведена аналітика створеного каналу.

Сьомий розділ «Економічна частина» присвячений економічному обґрунтуванню проєкту, описано економічну доцільність впровадження відеоканалу через обчислення потенційних витрат.

1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ

1.1 Аналіз завдання

Розробка проекту каналу Youtube Nick [4] виходить з важливості забезпечення високоякісного та цікавого контенту для фанатів відеогри Mortal Kombat, що була створена компанією Midvey у 1992 році. За цей час вийшло 12 основних відеоігор та дві мобільні. На даний час відеогра є актуальною для гравців та фанатів всього світу. Відеогра емоційна, підтримує сучасний графічний дизайн, має інтерактивність кастомізації – варіативність зміни аксесуарів, зброї, костюми персонажів. Даний проект ставить перед собою завдання об'єднати різноманітні аспекти цього ігрового всесвіту та подати їх у цікавому та доступному форматі для аудиторії.

Аналіз технічного завдання для розробки проекту каналу Youtube Nick виявив ряд потенційних проблем, що можуть вплинути на ефективність сприйняття інформації глядачами. До таких проблем можна віднести неоднорідність дизайну, недостатнє використання візуальних ефектів, неактуальна інформація та зображення, нечіткість звукового супроводу і звукових ефектів та невиразне оформлення кадрів.

Ці аспекти можуть призвести до неефективного сприйняття контенту та втрати зацікавленості аудиторії.

Для створення проекту розробки каналу Youtube Nick необхідно використовувати сучасні технології та креативні методи дизайну. Важливо забезпечити якісне використання кадрових зображень, а також збалансувати використання текстового та візуального контенту.

Очікуваним результатом розробки буде створення привабливого та цікавого для аудиторії каналу, яке допоможе залучити увагу широкого кола глядачів, підвищити їхню зацікавленість у всесвіті Mortal Kombat та збільшити відомість проекту серед фанатів та зацікавлених осіб.

1.2 Постановка мети і задач проектування

Поняття та стратегія створення каналу Youtube, мета, суть та відповідні його можливості.

Розробка проекту каналу Youtube Nick – це складний процес, що передбачає не лише визначення концепції та змісту каналу, але й впровадження різноманітних візуальних ефектів для підвищення його привабливості та взаємодії з аудиторією. Ця стратегія створення каналу передбачає включення в його структуру не лише візуальних, а й фото-, аудіо- та інших мультимедійних елементів, що зробить його більш динамічним та цікавим для глядачів.

Мета створення каналу Youtube полягає в тому, щоб надати глядачам комплексну інформацію про тему, адаптовану під візуальну та звукову форми сприйняття. Суть контенту каналу полягає в тому, щоб створити зручний та цікавий формат, який забезпечить максимальне залучення аудиторії та підвищить її інтерес до тематики.

Можливості створення каналу Youtube включають в себе використання різноманітних мультимедійних форматів, таких як відеоролики, аудіозаписи, анімація тощо, для ілюстрації та розширення текстового контенту [2-4]. Це також може включати в себе можливість інтерактивної взаємодії з аудиторією, наприклад, коментування, вподобайки, обговорення тощо, що дозволить залучити читачів у процес взаємодії з каналом. Такі можливості дають змогу зробити більш активним канал, який відповідає сучасним вимогам та може взаємодіяти з аудиторією.

Адаптивне оформлення каналу Youtube – це комплексний процес розробки та організації контенту з метою оптимального представлення відеоматеріалів на каналі. Метою цього процесу є створення естетично збалансованого та цікавого сприйняття візуального контенту, яке відповідає потребам та очікуванням цільової аудиторії.

Одним з ключових аспектів адаптивного оформлення є застосування сучасних методів монтажу, що дозволяють ефективно розміщувати різноманітний відеоконтент, відеокліпи, зображення графіку в текст. Цей підхід передбачає оптимізацію склеювання кадрів, а також збалансоване розташування елементів на кадрах з метою створення гармонійного вигляду та зручності візуалізації.

До інших методів адаптивного оформлення відноситься запис закадрового голосу автора каналу, впровадження звукових ефектів, фотографії, ілюстрації, з урахуванням їхнього впливу на загальний вигляд кадрів. Ці елементи використовуються для підвищення візуальної привабливості та залучення уваги глядачів до контенту [5-7].

Остаточо, адаптивне оформлення каналу Youtube спрямоване на створення якісного та сучасного продукту, який відповідає стандартам каналу Youtube та задовольняє потреби аудиторії. Цей процес включає в себе вивчення унікальних характеристик аудиторії, вибір оптимальних монтажних рішень та постійне вдосконалення з метою забезпечення максимального задоволення від перегляду.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ

2.1 Аналіз аналогів

Серед релевантних інформаційно-розважальних каналів, присвячених цій темі, вирізняються: StarInSky [8], Mand [9], ManWithNoGame [10] та інші медіа ресурси.

Їхній контент базується на демонстрації ігрового процесу з використанням графічних обкладинок (прев'ю), що варіюються за якістю візуального виконання – від привабливих до посередніх (табл. 2.1).

До позитивних характеристик відеоконтенту в рамках досліджуваних каналів можна віднести:

- застосування різноманітних форматів графічного оформлення контенту прев'ю;
- використання клікбейт-елементів з метою залучення глядацької уваги до відповідного контенту;
- музичний супровід, який підсилює емоційне сприйняття;
- вкраплення гумористичних елементів, що сприяють утриманню зацікавленості аудиторії.

Водночас наявні й характерні недоліки:

- відсутність індивідуалізованих стильових рішень, зокрема у виборі відповідних шрифтів;
- обмежена кількість органічних монтажних переходів;
- недопрацьованість у сфері режисурування та монтажу відеоряду;
- недостатня кількість інформативного контенту, що висвітлює ключові аспекти гри;
- обмежене використання гумористичних елементів як складової стилістики відео.

Таблиця 2.1 – Основні переваги та недоліки аналізованих контентів каналів

YouTube Канал	Основні переваги контенту	Основні недоліки контенту
 <p>ManWithNoGame</p>	<p>Є інтро, ознайомлення з каналом та контентом. Цікава, приємна, стисла та лаконічна подача матеріалу. Є супровідна корисна інформація.</p>	<p>Не вистачає монтажних переходів.</p>
 <p>Mand</p>	<p>Приємний музичний супровід, який не відволікає від основної інформації, характерна анімація відео контенту.</p>	<p>Не вистачає монтажних технік. Прев'ю не цікаві.</p>
 <p>StarInSky</p>	<p>Контент містить проходження гри Mortal Kombat, відчувається приємний емоційний гумористичний елемент у відео.</p>	<p>Відсутність монтажною техніки, звукового коментаря та ефектів.</p>
 <p>CShift620</p>	<p>Стилістичні обкладинки, приємний звуковий коментар автора, стилістичні переходи між кадрами та темами.</p>	<p>Відсутність музикального супроводу.</p>
 <p>Razbuten</p>	<p>Якісні прев'ю, є стиль. Дуже цікава рівномірна подача матеріалу.</p>	<p>Не вистачає монтажних переходів.</p>
 <p>Just In</p>	<p>Гумор у монтажній нарізці. Більше звукових ефектів для утримання аудиторії. Наявність клікбейту.</p>	<p>Не вистачає якісних цікавих прев'ю. Відсутній стиль для прев'ю. Занадто швидко виконане склеювання кадрів, глядач не встигає за змістом</p>
 <p>OLDboi</p>	<p>Розмите тло при зміні кадрів та тематичних фото/скрінів. Додавання звукових ефектів при появі монтажних переходів між кадрами. Використання стандартних для програми анімаційних переходів. Якісні прев'ю.</p>	<p>Стильове оформлення прев'ю. Занадто швидко виконане склеювання кадрів, глядач не встигає за змістом.</p>

Англомовні канали-амбасадори на Youtube – ManWithNoGame, Mand – знімають відео-контент з гри Mortal Kombat Мобайл. Задача каналів-

амбасадорів – доносити цінності гри глядачам, покращувати імідж та стимулювати продажі.

Такі канали допомагають бренду підвищувати лояльність цільової аудиторії, збільшувати рівень довіри до нього та попит на свою продукцію. За допомогою каналів зв'язку налагоджують комунікацію з потенційними користувачами гри *Mortal Kombat*, збирають зворотний зв'язок.

Англомовний канал *StarInSky* знімає відео-контент з гри *Mortal Kombat* Мобайл, а також створює контент розважального характеру.

Англомовні канали *CShift620* [11], *Razbuten* [12], *Just1n* [13] знімають відео-контент з різної ігрової тематики, застосовують різноманітні формати графічного оформлення прев'ю, клікбейт-елементи з метою залучення глядацької уваги, використовують музичний супровід, який підсилює емоційне сприйняття, знімають професійні відеокліпи з використанням монтажної склейки різних типів.

Україномовний канал *OLDboi* [14] знімає відео-контент, присвячений різним іграм, новинам з ігрової тематики. Канал переважно має якісне стильове оформлення, звукові коментарі, але інформація іноді подається занадто швидко, глядач не встигає за зміною тематики відеоролика.

2.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільова аудиторія проекту складається переважно з чоловіків віком від 18 до 45 років, або жінок такого саме віку, які виявили зацікавленість в оглядах новин стосовно відеоігр *Mortal Kombat*. Цільова аудиторія каналу *Nick* також охоплює підлітків та дорослих глядачів, які виявляють інтерес до жанру файтингів загалом. Особливість даної спільноти полягає у стабільному інтересі до серії ігор, нові частини якої виходять у середньому кожні 2–4 роки. Актуальними версіями є *Mortal Kombat 1* (2023) та її сюжетне доповнення, випущене 24 вересня 2024 року. Незважаючи на

позиціонування, як перезапуск, гра продовжує розвиток наративної лінії попередніх частин.

Глядачі можуть бути фанатами фентезійних всесвітів та віртуальних ігор, а також можуть бути професійно пов'язані з галузями, де цей контент є популярним, наприклад: геймери, сценаристи та режисери ігор та фільмів, художники. Це віддані шанувальники всесвіту, які цінують якісний контент та цікавляться розвитком фантазійних світів, що може впливати на їхній вибір перегляду цікавого відео контенту.

2.3 Планування та структура каналу

Тривалість та функціональне призначення відповідного відеоконтенту каналу «Nick».

Тривалість відеоматеріалів коливається від 8 до 20 хвилин, залежно від змістового навантаження. Типовий формат передбачає розгляд актуальної теми, пов'язаної з грою Mortal Kombat, з метою її висвітлення, обговорення та інформування широкої спільноти гравців.

Первинне призначення каналу полягає у створенні інформаційного середовища, де автор має змогу висловлювати власну позицію щодо ситуацій, що виникають у грі, а глядачі – взаємодіяти через лайки, коментарі та зворотний зв'язок. Такий діалог сприяє формуванню ком'юніті, яке здатне не лише обговорювати наявні проблеми, а й продукувати нові ідеї.

Особливу увагу аудиторія приділяє:

- якісному монтажу;
- чистоті звуку та чіткості дикторського голосу в коментарях;
- музичному тлу;
- оригінальному прев'ю, яке виконує функцію візуального "гачка".

Саме натхнення та креативний підхід до створення нового матеріалу виступають рушієм розвитку каналу та основою залучення нових глядачів.

2.4 Застосування стилевого оформлення каналу

На залучення нових глядачів впливає багато факторів, в тому числі і інструменти для візуальної впізнаваності каналу [15]. Для створення особистого стилю каналу добираються унікальні шрифти, логотип, кольорова палітра. Шрифти передають тематичний настрій контенту, залишають візуальний емоційний слід. На каналі Youtube шрифти виконують функцію не тільки носія інформації, але і впливають на сприйняття контенту, створюють асоціації та формують емоційний вплив. Важливим є фактор читабельності на різних екранах, включаючи мобільні пристрої. У прев'ю, назвах та субтитрах використовують шрифти великого розміру. Надмірно тонкі та витончені або декоративні шрифти можуть здатися гарними, проте втрачають свою функціональність, якщо їх погано видно у зменшеному фокусі. Психологічно шрифти, як і кольори, мають здатність впливати на настрій глядача. Типографіка є частиною візуальної мови з, яка спілкується з викладачем ще до включення відео. Часте використання одного чи кількох фірмових шрифтів створює ефект впізнаваності, тобто глядач інтуїтивно асоціює певний шрифт із конкретним каналом [14]. Регулярне використання шрифтів у логотипі, обкладинках відео, титрах та сприяє формуванню візуального гарного сприйняття, яке формує позитивний зв'язок з аудиторією.

Кольорова гармонійна палітра є емоційною силою для глядацької аудиторії та часткою візуальної привабливості контенту каналу. Стильове графічне оформлення впливає на глядацьку аудиторію за допомогою іконок, прев'ю, виразному відео контенту.

Логотип каналу – символічний образ, який відображає не лише ім'я каналу але й його цінності, стиль та характер, створює візуальну індивідуальність. Привабливіше виглядає простий та виразний логотип, гарно зроблений логотип підвищує рівень довіри до каналу [16].

3 СХЕМА ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ YOUTUBE КАНАЛУ

Створення каналу Youtube – це складний процес, який включає кілька основних етапів. Кожен з цих етапів є важливим для успішної реалізації проекту та забезпечення високої якості продукту. Основні етапи створення каналу Youtube складаються з (рис. 3.1):

- аналізу цільової аудиторії;
- розробки концепції;
- планування змісту;
- створення контенту;
- монтажу кліпів;
- додавання звукового супроводу;
- редагування та коректури у відео редакторі для забезпечення високої якості відео матеріалу;
- експорту роликів та викладання на канал Youtube.

Аналіз цільової аудиторії полягає в ретельному вивченні цільової аудиторії каналу. Це включає в себе дослідження інтересів, потреб, вимог та очікувань глядачів від такого каналу. Розуміння аудиторії допомагає визначити контент та формат мультимедійного супроводження.

Під час розробки концепції визначається загальна концепція відеоматеріалу з урахуванням результатів аналізу аудиторії. Вирішуються питання щодо тематики, стилю, формату та контенту відео матеріалу, а також стратегії використання мультимедійних елементів [2-6, 15].

На основі концепції розробляється планування змісту, тобто план випусків відеоматеріалів, включаючи теми тощо. Також визначається список мультимедійних елементів, які будуть використані для кожного випуску.

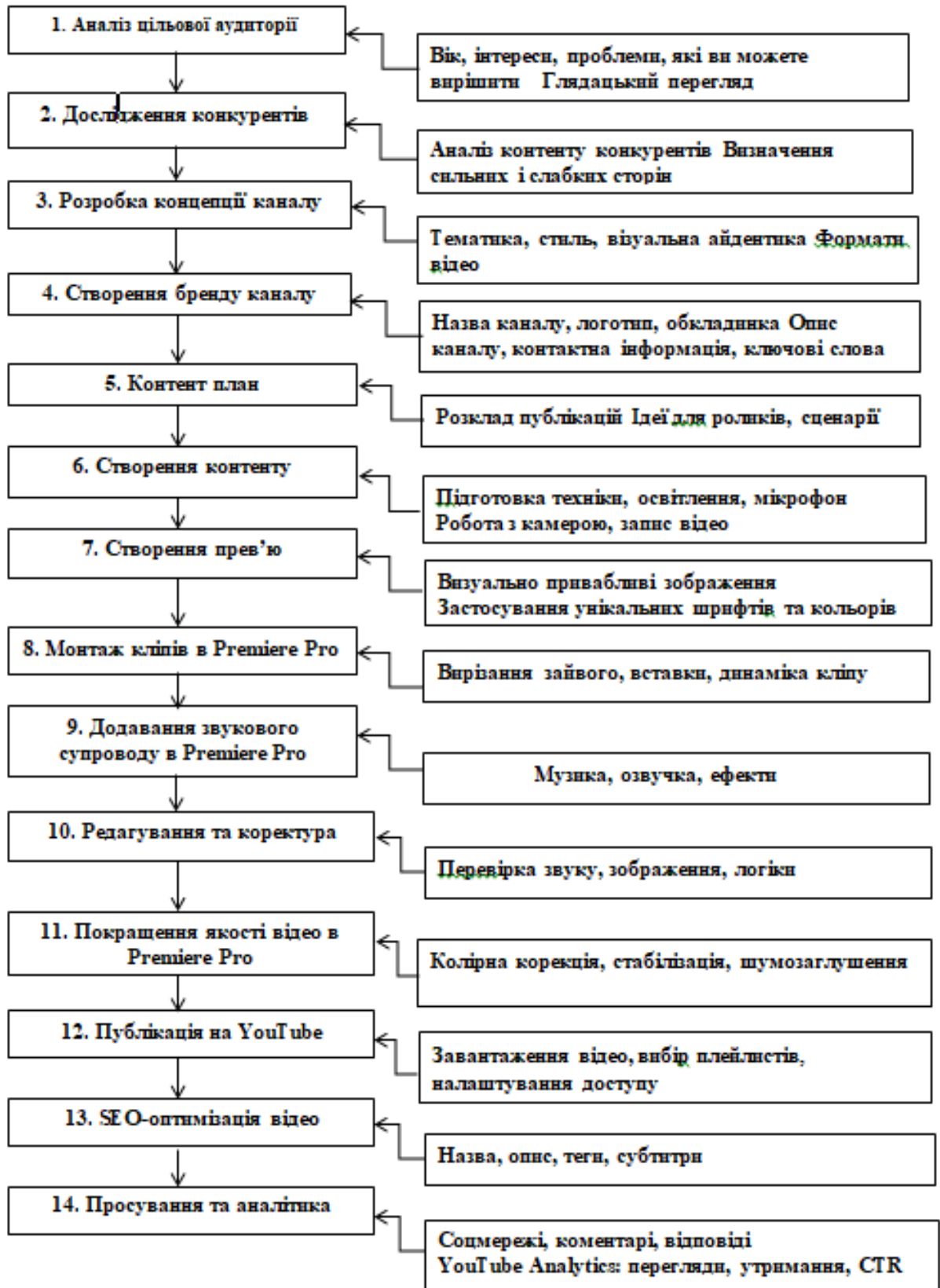


Рисунок 3.1 – Схема етапів створення каналу Youtube

На етапі створення контенту пишеться план монтажу, підбирання відео кліпів і зображень, записується текстова закадрова фонова озвучка, та мультимедійний контент для кожного випуску. Це може включати написання тексту, створення відео-, аудіо- та графічних матеріалів, підготовку фотографій тощо.

Після створення контенту відбувається монтаж кліпів та кадрів. Це включає в себе вибір виду монтажного склеювання, колірної палітри для створення обкладинки відео – прев'ю та вибір стильового шрифту який залежить від змісту самого відеоролика. Перед викладанням відеоролика важливо провести редагування та коректуру текстового і графічного матеріалу, вдосконалення стилю та забезпечення високої якості контенту.

Останній етап – викладання та публікація відео ролика. На цьому етапі готовий продукт викладається на каналі та публікується у відповідних мультимедійних форматах для онлайн-доступу для усіх глядачів.

4 ВИБІР АПАРАТНИХ ТА ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ YOUTUBE КАНАЛУ

4.1 Апаратні інструментальні засоби для розробки мультимедійного контенту

Інструментальні засоби для розробки мультимедійного контенту в контексті підготовки відеоролику представляють собою сукупність програмних та технічних засобів, які дозволяють створювати та обробляти різноманітні мультимедійні елементи для викладання на каналі.

Розробка відео контенту каналу потребує наявності комп'ютерних та цифрових засобів з особливими технічними характеристиками та фахівців даного профілю (табл. 4.1).

Таблиця 4.1 – Фахівці, необхідні для роботи у невеликих командах компанії у сфері створення відео контенту

Кількість фахівців	Фахівці для створення відео контенту	Сфера діяльності
1	Контент-менеджер / сценарист/ Ведучий / блогер	Підбирає тему для відео контенту, пише тексти для коментарів відеороликів. Виконує функції ведучого блогера.
1	Відео оператор	Знімає відео для майбутнього відео контенту.
1	Монтажер/ відео редактор, звукорежисер	Збирає відео матеріал, виконує його обробку, обробку звукового супроводу та звукових ефектів.
1	Графічний дизайнер	Створює обкладинку на відео (прев'ю), та інші графічні зображення для відео контенту відповідно до графіку нових випусків.

Для монтажу відеороликів, який виконує фахівець зі створення анімованих та відео ефектів, потрібен комп'ютер з досить потужним процесором, графічною картою та великим об'ємом оперативної пам'яті.

Щоб знайти найдешевший, можна розглянути варіанти застосування використаної техніки або з складання компонентів, враховуючи конкретні потреби та бюджет.

В якості бюджетної основи рекомендується використовувати процесор Intel Xeon E5-2690v3, Intel Core i5 або AMD Ryzen 5, оперативна пам'ять 16 ГБ DDR4, графічну карту середнього класу (наприклад, NVIDIA GeForce RTX 3050 або AMD Radeon RX 6500 XT) та твердотільний накопичувач (SSD). Графічна карта: NVIDIA GeForce RTX 3050, AMD Radeon RX 6500 XT або потужніші моделі, якщо дозволяють кошти. Твердотільний накопичувач (SSD) обсягом не менше 512 ГБ або 1 ТБ. Материнська плата має бути підходящою під обраний процесор та з достатньою кількістю слотів для пам'яті та розширення. Монітор рекомендується вибирати з діагоналлю 24 – 27 дюймів та роздільною здатністю Full HD або 4K, а також з високою частотою оновлення для роботи з векторною графікою і відео монтажу. Мікрофон – студійний (рис. 4.1), який має значні переваги за чистотою звуку, широким діапазоном частот та здатністю передавати тонкощі звуку, що робить їх ідеальними для професійного запису музики, вокалу та інших видів звукозапису. Чистий звук відео коментарів дозволяє глядачам краще сприймати інформацію та насолоджуватися якістю відеоконтенту.



Рисунок 4.1 – Мікрофон конденсаторний Fifine K669B студійний

Навушники є невід'ємним елементом «екіпірування» звукорежисера, геймера, монтажера відеокліпів. Вони необхідні для якісного відтворення

звукових ефектів та тестування якості звуку. Особливих вимог для роботи під час відео монтажу навушники не потребують, головна мета навушників – допомогти фахівцю в його діяльності зі звуковим вибором та протестувати результати запису звукових доріжок.

Для тестування звукового супроводу відео ролику використовують колонки, які дозволяють отримати якісніший і чистіший звук, ніж стандартні звукові карти. Колонки повинні підтримувати різні конфігурації звуку, включаючи багатоканальні – 5.1 або 7.1, надавати ширший спектр налаштувань, таких як регулювання гучності окремих каналів, налаштування мікрофона та вибір стиснення аудіо.

Маніпулятор миша та клавіатура не потребують високих вимог, метою даного обладнання є допомога редактору в наборі тексту, та роботи у професійних додатках.

Опис прикладу бюджетної версії робочої станції фахівців відеомонтажу та графічного дизайну для створення каналу Youtube наведено у табл. 4.2.

Таблиця 4.2 – Опис прикладу бюджетної версії робочої станції для фахівців відеомонтажу та графічного дизайну

Компонент робочої станції	Марка компонента
1	2
Процесор	Intel Xeon E5-2690v3 Кількість процесорів: 1шт. 2,80 GHz – 3.60GHz 12 ядер, 24 потоки 30 MB SmartCache
Радіатор	Active 4U CPU Tower Silent Heatsink Тип: повітряне охолодження Матеріал радіатора: алюміній+мідна основа та 4 теплових трубки 120 мм вентилятор: швидкість обертання, об/хв: 1800 Рівень шуму, дБ: 26,5 (досить тихо)
Кількість портів USB 2.0 4 шт/USB 3.0 4шт	HP Z440 LGA 2011v3
Оперативна пам'ять	16 GB DDR4 ECC Reg Швидкість пам'яті (читання/запис): 60 ГБ/с Число каналів пам'яті: 4 каналний режим
Відеокарта	Nvidia GeForce GT 1030 2GB Розрядність шини пам'яті: 64 біт Максимальна роздільна здатність: 4096×2160

Продовження таблиці 4.2

1	2
SSD	NVME M.2 1Тб Інтерфейс: PCI-Express x4 Швидкість читання до 3500 МБ/с Швидкість запису до 2700 МБ/с
Корпус	Vinga Apache Габарити, мм: 413x198x422 6x Fan Pro 120мм.
Блок живлення	450W 80+ Стандарт 80 PLUS: 80 PLUS Bronze Система охолодження БП: 1x120мм ККД (%): 85
Монітор	Монітор Samsung S24D360
Мікрофон	Конденсаторний Fifine K669В студійний, з регулятором гучності. підключення дротове, USB, частота – 20000 Гц, чутливість – 43 дБ ±3 дБ, еквівалентний рівень шуму – 80 дБ Максимальний рівень звукового тиску: 130 дБ Співвідношення сигнал/шум: 78 дБ Спосіб встановлення: настільний
Колонки	Realtek High Definition Audio
Навушники	JBL T110 Black (JBLT110BLK)
Маніпулятор миша	Ігрова провідна мишка Defender Sky Dragon GM-090L 6кн 3200 dpi RGB з килимком Black
Клавіатура	Провідна Genius Scorpion K215 USB
Операційна система:	Windows 10 Pro (OEM)

4.2 Вибір програмних інструментальних засобів розробки каналу Youtube

Для обробки відео та аудіо матеріалів зазвичай використовуються програми такі як Adobe Premiere Pro [16, 17], CapCut [18], DaVinci [19], Final Cut Pro [20] або Audacity [21].

Ці редактори дозволяють проводити монтаж, налаштування звуку та обробку відео з метою підготовки мультимедійного вмісту відео контенту.

Крім того, для створення анімацій та інших спеціалізованих мультимедійних елементів часто використовуються програми, такі як Adobe After Effects [22], Blender [23] або Toon Boom [24]. Ці інструменти дозволяють створювати анімаційні ефекти та інші рухомі мультимедійні компоненти для включення до друкованих видань з мультимедійним

супроводженням. Cinema 4D [25] або Blender використовуються дизайнерами, яким необхідно працювати в 3D.

Зараз існують також веб-сервіси, які спеціалізуються на генерації зображень, що можуть бути використані для створення візуального контенту. Ці сервіси такі, як Canva [26] або Piktochart [27] надають зручні інструменти для швидкого створення графічних елементів, інфографіки, банерів та іншого візуального контенту без необхідності великого обсягу знань в галузі графічного дизайну.

Крім сервісів, які надають інструменти для створення графічних елементів та інфографіки, існують і інші популярні сервіси для генерації візуального контенту.

Один з таких сервісів – Leonardo AI [28], який використовує штучний інтелект для створення мистецьких робіт та графічних ілюстрацій. Leonardo AI дозволяє користувачам генерувати артові роботи на основі вхідних даних та параметрів, які можна налаштувати за допомогою інтерфейсу.

Ще одним популярним сервісом є Midjourney [29], який спеціалізується на автоматизованому створенні мультимедійних контентів, таких як графіка, анімація та відео. Midjourney використовує різноманітні алгоритми та техніки для генерації візуальних елементів, які можуть бути використані для підготовки мультимедійного контенту.

Інші популярні сервіси, такі як Artbreeder [30] і DALL-E [31] використовують технології штучного інтелекту для генерації мистецьких робіт, стилізації зображень та іншого візуального контенту. Вони дозволяють користувачам експериментувати з різними стилями та ефектами, створюючи унікальні графічні композиції.

Основні засоби для розробки мультимедійного контенту включають у себе редактори Adobe Premiere Pro та Adobe Audition для монтажу та обробки відео та звукових записів, а також програми для створення анімацій та інших спеціалізованих мультимедійних матеріалів. Для даного проекту було обрано редактори Adobe Illustrator [32], який використовується для створення

векторних зображень, та Adobe Photoshop [33, 34] для загального редагування або створення зображень, наприклад, для розробки розкадровок, для обробки прев'ю та зображень. Ці програми надають розширені можливості для роботи з растровими зображеннями, а також для обробки та налаштування графічного контенту.

Adobe Premiere Pro – відеоредактор для нелінійного відео монтажу із широким набором інструментів для роботи зі звуком та відео, підтримує високоякісне редагування відео з 32-бітовим кольором.

Adobe Photoshop – графічний растровий редактор, який має зручний інтерфейс та широкий функціонал. Він відзначається професійністю та зручністю у роботі зі створення та редагування растрових зображень, зокрема різноманітних фотографій. Ця програма ідеально підходить для обробки і ретушування фотографій, створення складних ілюстрацій та роботи з багатошаровими зображеннями.

5 ПРОЕКТУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ПОДАННЯ КОНТЕНТУ КАНАЛУ

5.1 Проектування структури каналу

Вибір тематики та етап попереднього планування. Тематика майбутнього відеоролика визначає його змістове наповнення, добір інформаційних блоків, структуру закадрового тексту, візуальні елементи (зображення, фрагменти відео), а також послідовність подачі кадрів. Вибраний персонаж, навколо якого будується сюжетна лінія, та дизайн обкладинки (прев'ю) відіграють ключову роль у формуванні візуальної ідентичності матеріалу та привабливості уваги аудиторії.

Комплексне поєднання музичного супроводу, звукових ефектів, тембру голосу диктора, а також плавних монтажних переходів забезпечує досягнення головної мети – створення якісного, емоційно насиченого та цілісного відеопродукту.

Різні техніки відеомонтажу [35-48] розроблялися для привертання уваги аудиторії, ефективної розповіді історії, глядацької інтриги та настрою. Прийоми та техніки монтажу допомагають слідувати за сюжетом, контролювати динаміку, ритм, темп відео, створюють емоційну атмосферу.

Одним із ключових інструментів впливу на емоційне сприйняття глядача є ритм у відеомонтажі, темп і динаміка зміни кадрів та сцен, що створює певне відчуття руху, напруження чи спокою у відео. Ритм у відеомонтажі – це організована зміна кадрів, яка формує відчуття темпу, який можна задати тривалістю кадрів, послідовністю дій, рухів [35, 36].

Для вирішення творчого задуму фахівці використовують наступні методи. Ефект зростання напруги досягається через поступове прискорення монтажного ритму. Формування динаміки простору реалізують шляхом варіативної побудови просторових переходів та зміни локальних перспектив. Маніпулювання часом вирішують через монтажні техніки розтягування або

стискання хронометражу подій. Таким чином, монтаж виступає не лише механічною склейкою зображень, а є справжнім художнім процесом, що формує ритмічну тканину відеоролику.

При монтажі відео роликів з коментарями відеоігор використовують переважно динамічний монтаж зі зміною темпу – різкі зміни кадрів у рухомих сценах. Спокійніші моменти в описі локацій часто узгоджуються з музикою та ефектами.

Прийом «Jump cut» [44-48] дає ефект стрибка у часі чи просторі, коли два кадри з одного і тим самим об'єктом але в різних локаціях, зняті з тієї самої відстані, розташовуються один за одним. Цей прийом передає тривогу, динаміку чи внутрішній стан героя і використовується для прискорення темпу чи створення дискомфорту.

Прийом «Склейка на момент дії» [44-48] часто допомагає у динамічних сценах, бійцівських іграх. Так зміна кадрів відбувається під час руху персонажа.

Спосіб «Match cut» [36-43] застосовують для склеювання кадрів, на яких знаходяться візуально схожі об'єкти. «Ритмічна склейка під музику» допомагає змінювати кадри для синхронізації з ритмом музики.

Для того, щоб урізноманітнити відеоряд і додати глибину, застосовують прийом «B-roll» [36, 44-48], де використовують додаткові кадри, які не належать до основного матеріалу. Цей прийом також називають «перебивками», які, у свою чергу, поділяються на внутрішні та зовнішні: зовнішні стосуються фонового зображення, а внутрішні – окремих предметів або деталей у кадрі. Порівняльна характеристика технік сучасного монтажу подана в табл. 5.1.

Монтажні переходи: особливості та приклади застосування на каналі Nick [47 – 49]. У процесі обробки відеоматеріалу застосовуються різні типи монтажних переходів, зокрема:

- адаптивний перехід;
- занурення в чорний;

- перехід типу match cut;
- звуковий перехід з різкою зміною кадру.

Таблиця 5.1 – Порівняння технік відеомонтажу

Техніка	Суть	Ефект	Ритм	Вплив на глядача
Jump cut	Різке обрізання одного кадру з пропуском часу	Передає динаміку, тривожність, внутрішній розлад	Рваний, уривчастий	Викликає напругу, підкреслює час, або емоції
Коса склейка L-cut/J-cut	Перехід звуку поза межами відповідного кадру	Плавний перехід, драматургічна безперервність	М'який, природний	Створює атмосферу, глибше занурює у сцену
Склейка на момент дії	Монтаж під час дії, руху	Збереження плавної динаміки	Ритмічний, логічний	Підсилює реалізм, непомітність монтажу
Match cut	Узгодженість форми, руху чи ідеї між кадрами	Візуально сильний перехід	Збалансований	Викликає асоціації, зміцнює змістовні зв'язки
Ритмічний монтаж під музику	Монтаж, синхронізований з музикою	Збагачує контекст, приховує склейки	Варіативний	Додає глибини, розкриває деталі
B-roll	Візуальна вставка додаткових кадрів поверх основного. Ілюстрація, доповнення, або пояснення основного змісту.	Зменшує монотонність, робить відео візуально динамічним і професійним	Залежить від жанру: у динамічному відео частіші перебивки, у спокійному м'якші та рідші	Підсилює емоцію, допомагає краще зрозуміти зміст

Приклад використання прийому match cut для відповідного каналу Nick наведено у Додатку А.

Для створення ефекту безшовного переходу між двома сценами використовується відеозапис ігрового процесу. У першому кадрі ігровий персонаж здійснює рух на певній локації, у наступному – продовжує рух вже на іншій, при цьому інший персонаж синхронно змінює місце перебування на

початковій локації першого героя. Таким чином створюється ефект «обміну позиціями», що підсилює динаміку візуального ряду.

Зміна музичного супроводу та синхронізація звукових ефектів із візуальними переходами підкреслюють тематичну межу між частинами відео та сприяють логічному сприйняттю нового розділу розповіді. Застосування такого підходу забезпечує не лише естетичну цілісність, а й сприяє ефективній комунікації змісту, підсилюючи авторський задум.

5.2 Створення озвучення та налаштування експорту відеоматеріалів для каналу Youtube

Процедура запису авторського коментаря здійснюється у звукоізолюваному приміщенні з використанням програмного забезпечення Adobe Premiere Pro. Такий підхід дозволяє усунути вплив зовнішніх акустичних подразників і досягти максимальної якості звуку. Середня кількість дублів озвучення варіюється в межах 7-12, що необхідно для отримання чіткого, інтонаційно-виразного та чистого звукового супроводу. Дотримання тиші та концентрація на дикції є критично важливими умовами на даному етапі.

Обробка звуку та синхронізація з відео. Наступним етапом є редагування записаного звуку та його синхронізація із відеорядом. Для цього використовуються інструменти вкладки «Звук» (Audio) у програмі Premiere Pro, зокрема шкала звукових ефектів та параметри налаштування шумозаглушення. Рекомендується знижувати рівень шуму не більше ніж на 20 dB, оскільки суттєвіші значення можуть погіршити розбірливість голосу для людського слуху. Також, застосовується функція усунення ефекту відлуння для покращення сприйняття голосу.

Налаштування відео та експорт. Фінальний етап включає налаштування параметрів експорту відеофайлу. Під час експорту обирається опція «Уся послідовність», що забезпечує повне кодування відеоряду та звуку.

Рекомендована роздільна здатність відео – 1920×1080 пікселів, що відповідає стандарту Full HD і дозволяє забезпечити широкий формат зображення та належне якість відтворення.

Для досягнення високої якості відеозапису необхідно встановити максимальне значення бітрейту – 50 одиниць. Високий бітрейт корелює з високою якістю зображення, тоді як низький призводить до помітної втрати деталізації. У налаштуваннях бітрейту застосовується CBR (Constant Bitrate), що гарантує стабільну якість протягом усього відеофайлу. Крім того, для оптимізації якості рекомендується обробка кадрів за схемами VBR1 та VBR2, які передбачають одно- та дворазове проходження відеоматеріалу відповідно.

Орієнтовна година обробки 15-хвилинного відео становить від 40 хвилин до 1,5 години, що залежить від складності проекту та обраних технічних параметрів.

5.3 Етапи створення прев'ю для відеоконтенту Youtube

Створення прев'ю (обкладинки) є важливим етапом підготовки відеоматеріалу для публікації на платформі Youtube. Основна функція прев'ю – привернення уваги потенційної аудиторії та стимулювання переходу до перегляду відповідного відео.

Формат та технічні параметри. Обкладинка створюється у графічному редакторі Adobe Photoshop у форматі 1280×720 пікселів (HD), що відповідає стандартним вимогам платформи щодо мініатюр. Хоча Youtube також підтримує формат 1920×1080 пікселів, практика показує, що у такому розширенні зображення піддаються значному стисканню, що призводить до втрати якості. Для попереднього перегляду зовнішнього вигляду прев'ю на різних пристроях рекомендується використовувати онлайн-сервіс [49], який дозволяє візуалізувати розміщення та сприйняття обкладинки безпосередньо у веб браузері.

Створення прев'ю проводиться за схемою, наведеною на рис. 5.1.

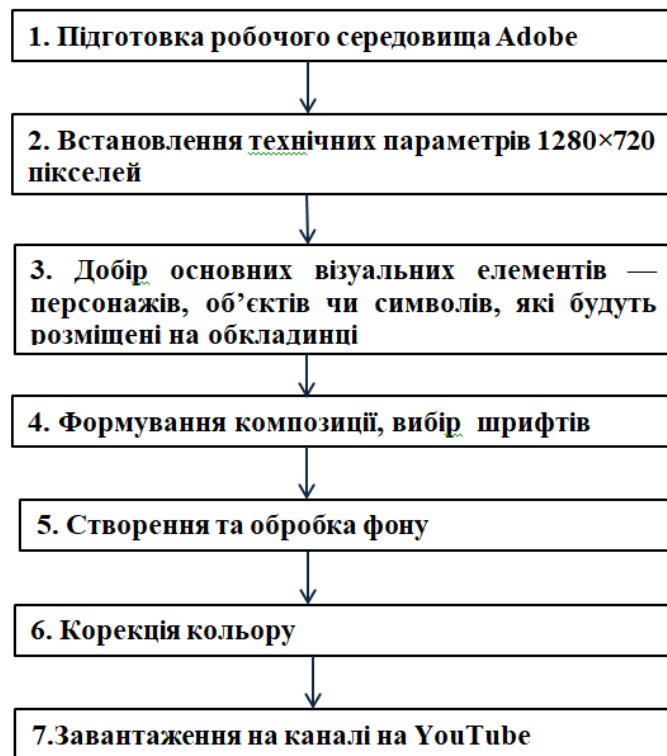


Рисунок 5.1 – Схема процесу створення та завантаження обкладинки (прев'ю) каналу на Youtube

Художнє оформлення. Фон обкладинки виконує не лише декоративну функцію, а й сприяє акцентуванню уваги на ключових елементах композиції. Зокрема, темні кольори – синій, червоний, зелений, фіолетовий та сірий – дозволяють ефективно контрастувати з контурами персонажів та їх костюмами. Обробка зображення персонажів передбачає виокремлення основних деталей зовнішності, включаючи елементи одягу та обличчя. Для підвищення візуальної привабливості застосовується неонна контурна підсвітка, яка створює градієнтне освітлення (наприклад, синій – блакитний – білий або червоний – помаранчевий – жовтий).

Функціонал Adobe Photoshop дозволяє доповнити зображення ефектами природних явищ (вогнь, серпанок, лід тощо), що сприяє формуванню у глядача емоційного зв'язку з візуальним рядом. Такий підхід дозволяє досягти балансу між художньою реалістичністю та стилізованою виразністю, підкреслюючи індивідуальність ігрового персонажа.

Оформлення тексту. Текстовий блок на прев'ю виконує роль короткого, але інтригуючого повідомлення, що спонукає до перегляду відео. Під час оформлення тексту особливу увагу приділяють типографіці: добору шрифтів, їхній оригінальності та візуальній гармонії з іншими елементами.

За допомогою графічних інструментів Adobe Photoshop застосовуються ефекти м'якого градієнта, зовнішнього світіння, тіней, а також стилізація шрифту під метали (зокрема ефекти золота та сталі), що додає композиції естетичної завершеності.

Підбірка шрифтів для прев'ю. В даному проекті було обрано такі шрифти для прев'ю каналу:

- шрифт d_MKX (рис. 5.2);
- шрифт Bebas Bold (рис. 5.3);
- шрифт - Franklin Gothic (рис. 5.4).

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789!?**

Рисунок 5.2 – Шрифт d_MKX



Рисунок 5.3 – Шрифт Bebas Bold

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzàáéîõ&12
34567890(\$£.,!?)**

Рисунок 5.4 – Шрифт Franklin Gothic

Шрифт d_MKX використовується для головної частини тексту прев'ю. В деяких випадках для основного тексту також використовуються шрифти Bebas Bold та Franklin Gothic. Ці шрифти використовуються у випадках, коли в роботі над графічним оформленням потрібен шрифт, який буде в першу чергу читабельним, та найголовніше мав можливість вмістити необхідну та лаконічну інформацію до глядача. Шрифт d_MKX стилізований для гри, завдяки цьому, цей шрифт можна впізнати на деяких прикладах превью.

Інші шрифти такі як Bebas Bold та Franklin Gothic використовуються для певного стилю кожного прев'ю індивідуально. Кегель шрифтів для назв роликів зазвичай містить масштабом від 85,56 пт до 198,98 пт.

Приклади застосування шрифтів в оформленні відповідного каналу Nick наведено у Додатку Б.

5.4 Розробка графічного дизайну

Перше, що глядачі бачать на каналі Youtube, це банер-заставка у профілі каналу. Сторінка, що привертає увагу потенційних глядачів, вказує на автора каналу, робить канал впізнаваним. Заставка призначена для того, щоб вразити онлайн аудиторію і перетворити її на відданих фанатів [50, 51].

Банер для каналу Nick був створений за допомогою графічного редактора Adobe Photoshop (рис. 5.5).

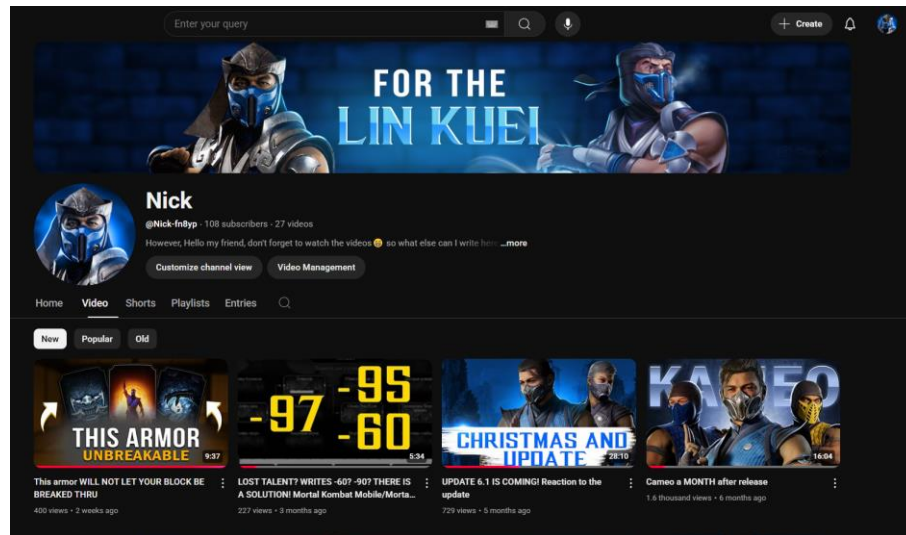


Рисунок 5.5 – Головна сторінка каналу Nick та банер каналу

Широкоформатний банер каналу Nick буде стандартизований самою платформою Youtube під формат кадру 2048×1152. Незважаючи на те, що формат має широкий масштаб, він містить композицію з двох персонажів та тексту з трьох слів, два з яких виконані звичайним білим кольором, а слово, на яке потрібно зробити акцент, виділено градієнтом. Також, було використано елементи чорного кольору у верхній та нижній частині банера. Це зроблено для того, коли глядач буде дивитись головну сторінку каналу через телевізор. Текст має слоган героя самої гри, тому було використані холодні відтінки синього та білого кольору. В даному випадку використовувалося шрифти d_MKX та Bebas Bold. Для композиції спочатку було створено текст, який розташований посередині банера. Далі було використано два варіанти одного і того ж персонажа, але з різних версій ігри Mortal Kombat: Mortal Kombat Mobile та Mortal Kombat 11. Зображення героїв розташовані з обох боків тексту. Для заднього фону було використано фото цегляної стіни, яке було розмито на 7.4 пункти, та додано темно-синій колір (рис. 5.6-5.7).

Сітка для даної роботи не використовувалася, однак було застосовано вертикальні та горизонтальні лінії лінійки. Для створення аватара каналу було розроблено зображення форматом 1000×1000 пікселів, де розташований

герой у гри Mortal Kombat 11 синьому костюмі. Для аватара не було використововано модульну сітку. Композиція складається з зображення героя гри та тлі синього кольору.

Для тла використовувалося фото диму, яке було розмито на 15 пункти. Також, фото для тла було затемнено для карти граєнта, яку було використано для контурного освітлення персонажа (рис. 5.8).

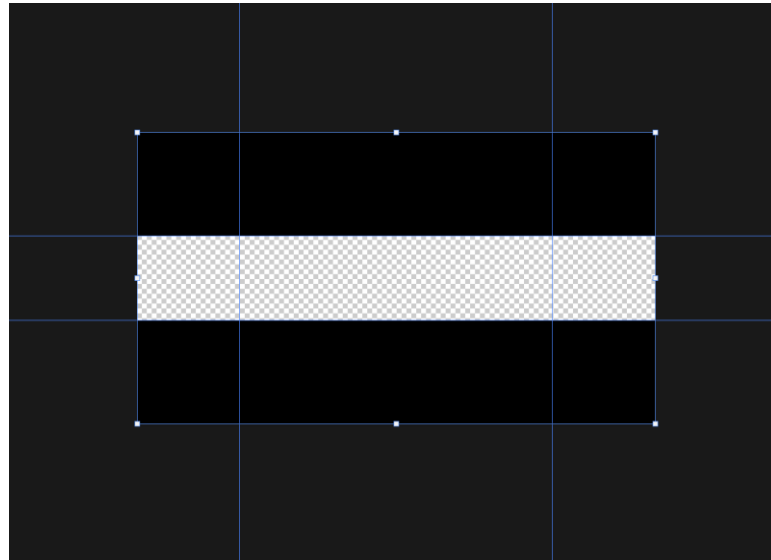


Рисунок 5.6 – Лінії лінійки, та рамки чорного кольору для банеру каналу

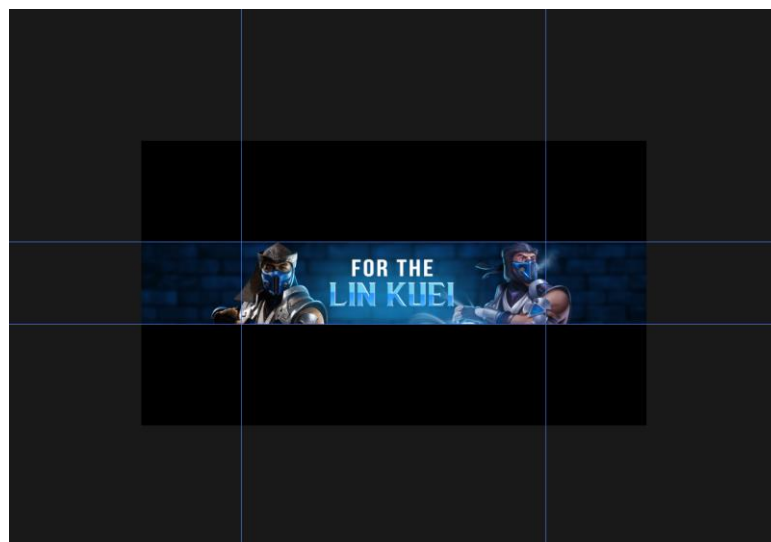


Рисунок 5.7 – Композиція банеру до каналу Nick

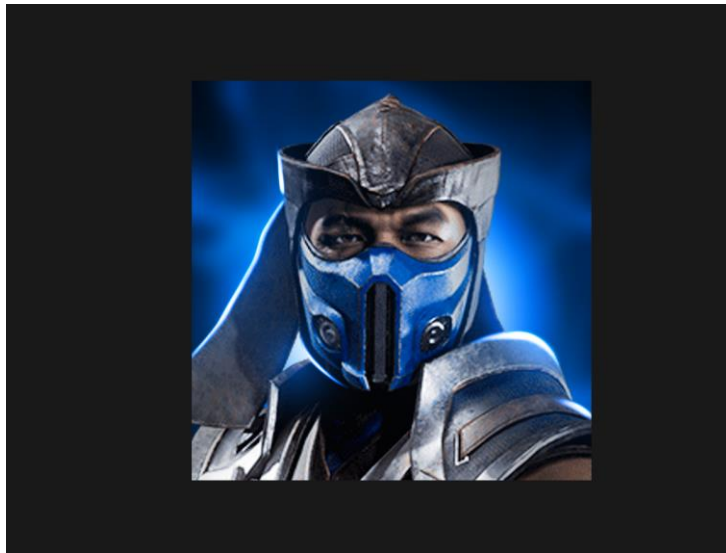


Рисунок 5.8 – Аватар каналу Nick

Приклади застосування розробленого дизайну оформлення каналу Nick наведено у Додатку Б.

Завершення роботи. Весь процес створення прев'ю є поєднанням технічних навичок та художнього бачення, що робить кожне зображення унікальним результатом творчої діяльності. Після завершення всіх етапів обробки прев'ю готове зображення у форматі 1280×720, разом з відео завантажується на канал Youtube (у даному випадку – канал Nick).

Характерної рисою прев'ю каналу Nick є наявність неоновому ефекту. Зазвичай він виражається завдяки інструменту «Карта градієнта». Потрібно зазначити, що формат фото в самому майданчику Youtube відрізнятиметься масштабом. Тобто, для глядача формат буде так само 1280×720, але на головній сторінці та у списку рекомендованих роликів прев'ю буде відображатись меншим масштабом. Це стандартизоване правило для усіх користувачів Youtube. На жаль, на нього неможливо вплинути, однак можливо змінювати роздільну здатність у редакторі Adobe Photoshop, також можна впливати на наявність прев'ю для відео, бо при завантаженні ролика на канал Youtube самостійно знайде придатні кадри для прев'ю. Прев'ю можна завантажити у налаштуваннях під час завантаження ролика на канал, або замінити минулий варіант прев'ю.

6 НАПОВНЕННЯ КАНАЛУ КОНТЕНТОМ ТА ТЕСТУВАННЯ

6.1 Наповнення каналу контентом

Стратегічно для каналу наповнення контентом – це розробка контент плану на визначений проміжок часу з кінцевою метою [52]. Графік викладання відео потрібен для того, щоб прив'язати глядацьку аудиторію до постійного перегляду нових відео, які стануть невід'ємною часткою зацікавленості у даному контенті на каналі. Саме для цього канал збирає підписників, які будуть чекати нове періодичне відео. Глядачі підписуються, щоб регулярно отримувати оновлений актуальний тематичний контент. Для залучення глядацької аудиторії та стимулювання бажання подивитися новий контент і поділитися викладеним відео з іншою аудиторією допомагає прев'ю. Для кожного прев'ю готується свій особистий клікбейт та характерний стиль, який заохочує подивитись нове відео на каналі. Оптимізувати канал допомагають ключові слова у заголовках прев'ю, опис і відповідні теги каналу. Коефіцієнт показів – кількість переглядів відео за одну демонстрацію. Чим привабливішими є прев'ю до викладеного відео, тим більше шансів отримати вищий показник кліків на показ.

Відео контент на каналі Nick нараховує на даний час 27 відеороликів, має своє стильове оформлення та змістовий інформаційний матеріал (рис. 6.1-6.2).

Приклади тем, які використовуються для створення і поповнення відео контенту на каналі Nick:

- додавання механіки «Камео»;
- поява нової мобільної гри по серії Mortal Kombat;
- огляд різних типів спорядження для перемоги над ворогами (якими керують боти;

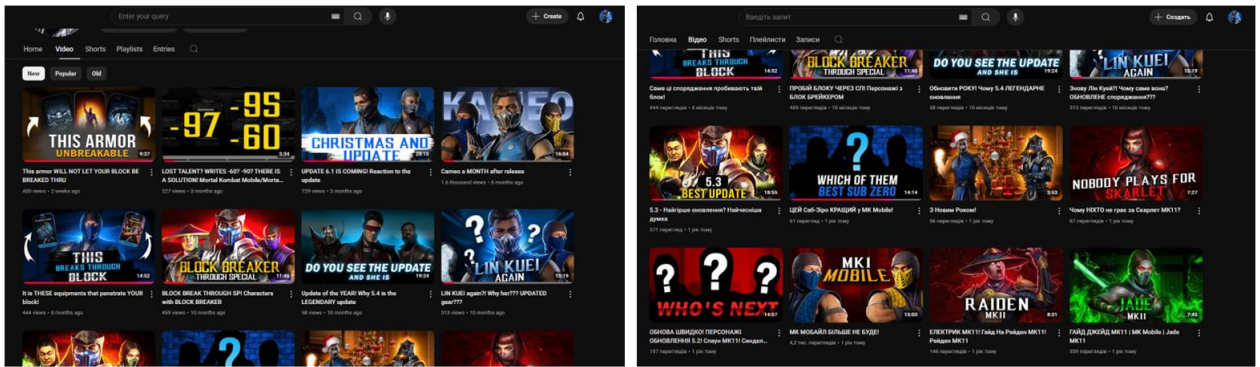


Рисунок 6.1 – Відео контент на каналі «Nick»

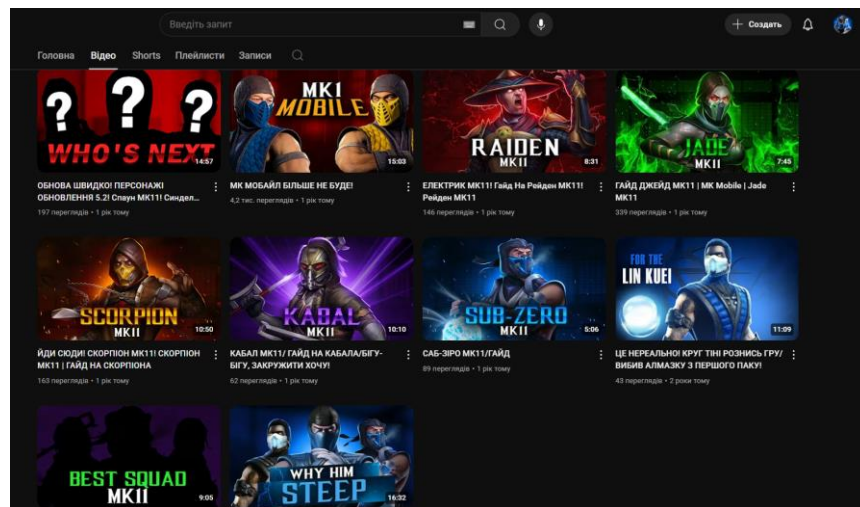


Рисунок 6.2 – Відео каналу «Nick» – перші ролики на каналі

- чому золоті версії персонажу «Саб-Зіро» мають сенс;
- обґрунтування оновлення Mortal Kombat 5.4;
- чому оновлення Mortal Kombat 5.3 найкраще оновлення у Mortal Kombat Мобайл;
- пояснення, чому ніхто не грає за персонажа «Скарлет МК11»;
- огляд персонажів, яких слід очікувати в майбутніх оновленнях Mortal Kombat Мобайл;
- який алмазний Саб-Зіро кращий у Mortal Kombat Мобайл;
- обговорення, чому певні персонажі МК11 у Mortal Kombat Мобайл є найцікавішими, та найкращій сквад (загін) з цих персонажів.

6.2 Тестування ефективності роботи каналу

Для оптимізації відео каналу використовують різні методи ранжування. Канал Youtube дає можливість онлайн спілкування з аудиторією, робити опитування за допомогою коментарів, лайків, дизлайків, що дає можливість проводити аналітику на каналі і бути в тренді сучасних подій [53]. Аналітика показує, наскільки добре було встановлено емоційний зв'язок з аудиторією.

Час перегляду, реакція на викладені відео у першу добу після публікації за кількістю переглядів, а також давність публікації відео і його актуальність – це все дає можливість провести аналітику на викладений на каналі контент.

Показники аналітики Youtube виводять канал на кращі результати, допомагають відстежувати ефективність контенту. Аналітика враховує не тільки одноразові, але і повторні перегляди. Щоб відео було зараховано як «перегляд», його повинні переглянути глядачі довше 30 секунд. 30 секунд потрібні для надихання глядача, вважається, що це межа для утримання зацікавленості аудиторії час перегляду – найважливіший показник для оцінки ефективності контенту [53].

Час перегляду – загальний час, який глядачі витратили на перегляд відео на Youtube та плейлистів до відео роликів, є важливим для виведення контенту на перші позиції пошуку каналу Youtube [53].

Аналітика каналу Youtube вимірює кількість унікальних глядачів, які переглянули відео, це вимірювання не враховує багаторазові перегляди від одних і тих самих глядачів, що допомагає визначити реальну кількість глядачів. При порівнянні переглядів корегується відео стратегія для подолання розриву між переглядами різних відео.

Крім того, важливими чинниками, які відображують цікавість аудиторії до каналу, можна назвати:

– історію пошуку в Youtube тематики відповідних переглядів відео спеціальної аудиторії;

– історію відвідування каналу.

Поштовхом для постійного перегляду відео є не тільки його назва, але і сам зміст, який приваблює глядацьку аудиторію якісно створеними відеороликами, наповненими медіа контентом, цікавою інформацією. Після переглядів відео ролик отримує конкретну статистику і збільшення пріоритету для ранжирування на Youtube. Для наступних відео робиться корегування з метою збільшення зацікавленості до контенту.

Тестування контенту на мобільних пристроях демонструє якість відео та обкладинки. Проведена аналітика каналу Nick визначила наступну статистику його діяльності.

1. Підписників каналу – 108.
2. Кількість переглядів – 12,2 тис.
3. CTR відео в результатах видачі – 3,3%.
4. Кількість показів відео – Рівень залученості аудиторії / Коефіцієнт показів – 486.
5. Унікальні глядачі – 56.
6. Обладнання для переглядів глядачів – з телефону 60,3%; з комп'ютера 32,7; з планшета 4,2; з телевізора 2,9.

Розроблена стратегія робить канал Nick більш привабливим.

Аналітика каналу допомагає утримувати та залучати нову аудиторію каналу (рис. 6.3-6.7).

Монетизація та заробіток. На Youtube заробіток називається монетизацією, це окрема програма, яка підключається в налаштуваннях каналу. Умовами для підключення монетизації є 1000 підписників на каналі, 4000 годин переглядів відео за останні 12 місяців. При підключенні монетизації доступні опції керування рекламою на каналі. Виходячи з вимог монетизації, каналу потрібні не тільки перегляди, а й передплатники.

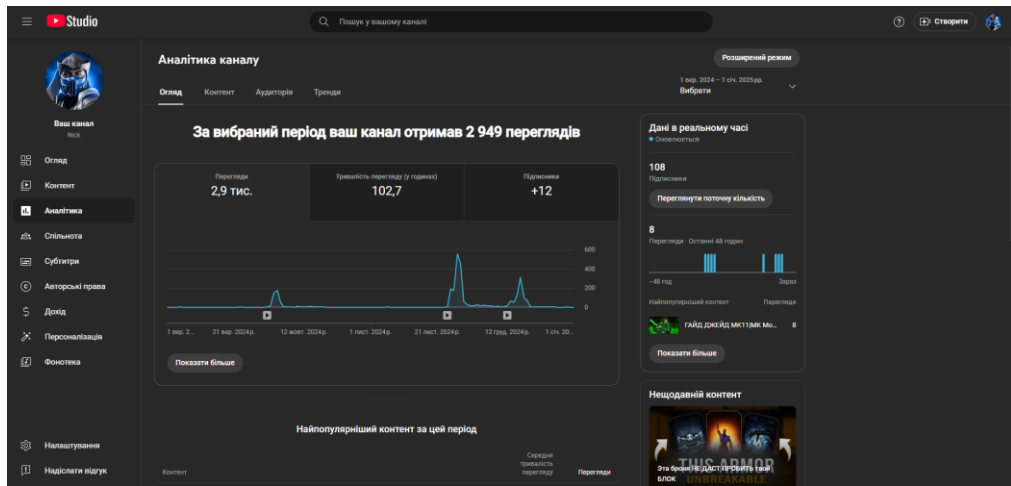


Рисунок 6.3 – Аналітика каналу Nick, вересень 2024 – січень 2025

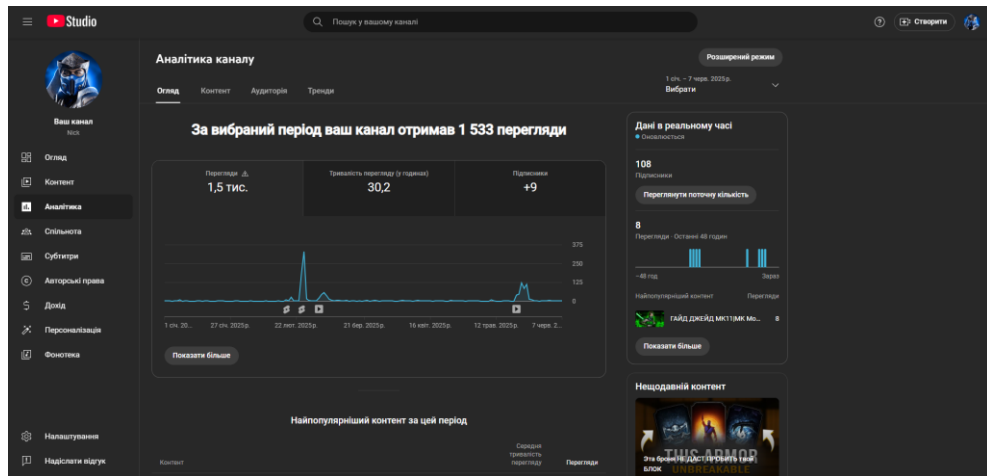


Рисунок 6.4 – Аналітика каналу Nick, січень – червень 2025

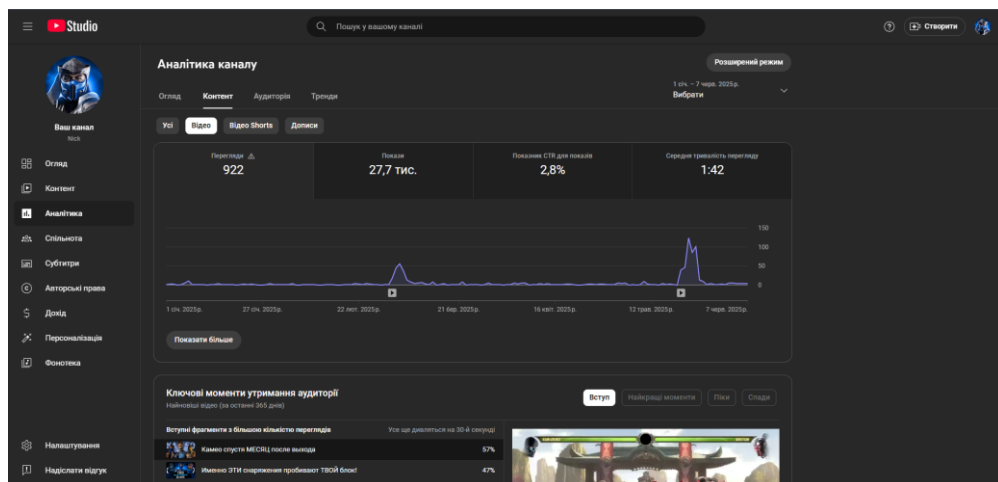


Рисунок 6.5 – Аналітика каналу Nick, перегляди, покази та CTR за січень – червень 2025

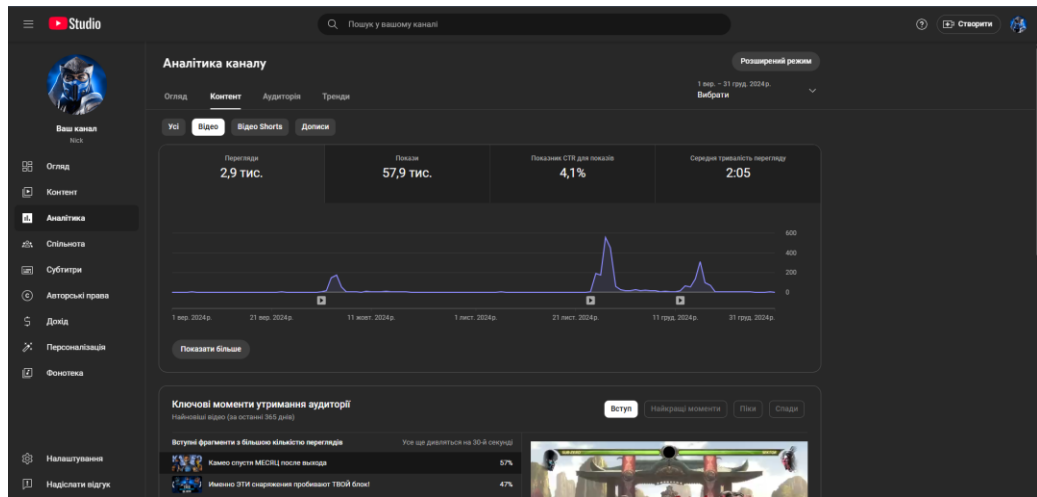


Рисунок 6.6 – Аналітика каналу Nick, перегляди, покази та CTR за вересень та грудень 2024

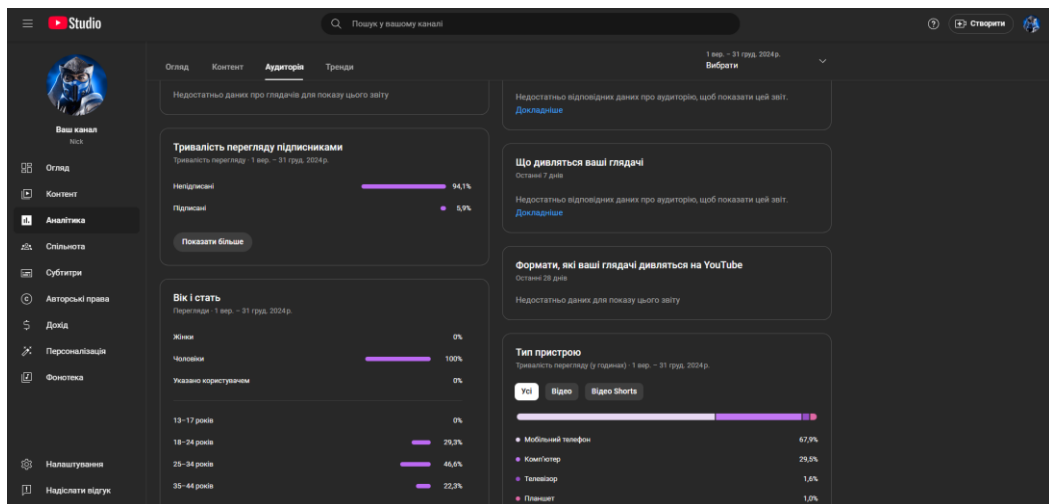


Рисунок 6.7 – Аналітика каналу Nick, аудиторія, тип пристрою, вік, стать та тривалість перегляду

7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

У результаті виконання кваліфікаційної роботи створено канал Nick на Youtube. Впровадження каналу є закономірним і діючим кроком для залучення нових клієнтів та представлення інформації про діяльність компанії в Інтернеті.

Економічна ефективність проекту визначається перед проєктуванням і розробкою каналу, у результаті чого можливо спрогнозувати потенційний ефект і доцільність впровадження даного каналу на Youtube. Спочатку розраховується собівартість розробки, потім визначається ціна.

Розглянемо переваги проєктованого каналу.

Впроваджуваний канал має максимально просту структуру й може бути розроблений мінімальною кількістю інструментальних засобів, що дозволяє заощадити витрати часу на навчання кадрів.

При розміщенні каналу в інтернеті використовується безкоштовний хостинг, що суттєво скорочує загальну вартість проєкту.

У даного каналу невеликий обсяг займаного дискового простору, що може заощадити кошти при переході на платний хостинговий майданчик.

Розглянемо конкурентне середовище відповідно до тематики проєктованого каналу. Послуги аналогічного спрямування в досліджуваному регіоні представлено переважно у розділах великих порталів з незручною навігацією та труднощами з пошуком докладного опису персонажів. У зв'язку з цим на каналі, що проєктується, передбачається явна перевага перед конкурентами з наступних причин:

- проєкт виконаний на окремому майданчику, що поліпшує сприйняття інформації через відсутність зайвих посилань, розгалуженої;
- структури, рекламних блоків спонсорів і так далі. Плюсом окремого майданчика також є спрощення проведення SEO-заходів для виведення у верхні рядки пошукової видачі;

- проєкт не вимагає оплати за хостинг;
- проєкт виконаний у найбільш яскравому й привабливому дизайні серед конкурентів у регіоні.

Розглянемо джерела економії, доходу, джерела фінансування.

Для фірми-розробника джерелом доходу є навчання, установка й персональне вдосконалення даного Youtube каналу. Витрати фірми містять у собі витрати на розробку каналу. Джерелом фінансування є власні кошти розробника.

Для підприємства-замовника джерелом економії виступає заміна ручної праці машинною, що в значній мірі скорочує час. Витрати підприємства складаються з одноразових витрат на транспортування й впровадження, а також витрат, безпосередньо пов'язаних із проведенням аналізу й супроводом Youtube каналу.

Розглянемо порядок проєктування Youtube каналу. У загальному випадку розробка інформаційного Youtube каналу містить у собі наступні етапи:

- початковий етап, на якому формулюються основні вимоги до каналу, описуються основні цілі й розробляються специфікації, тобто виявляються основні властивості, що й характеризують їхні показники;
- етап зовнішнього проєктування, де необхідно розробити структуру каналу, визначити алгоритм побудови, виявити підсистеми й окремі складові;
- заключний етап, на якому проводиться остаточна корекція Youtube каналу і підготовка необхідної супровідної документації.

Здійснимо розрахунок собівартості і ціни розробки Youtube каналу.

У собівартість розробки Youtube каналу входять наступні статті витрат:

- основна заробітна плата;
- додаткова заробітна плата;
- єдиний соціальний внесок;
- інші витрати.

Розробкою Youtube каналу займаються п'ять фахівців: контент менеджер, дизайнер, монтажер, звукорежесер та ведучій блогер. Зарплата контент менеджер становить 24,00 грн за дві години, монтажера – 384,00 грн

за 8 годин, звукорежисера – 72,00 грн за 1,5 години, дизайнера та ведучого блогера каналу – 144,00 грн/год. При цьому тривалість робочого дня кожного з них становить 8 годин. Канал розроблявся 2 дні.

Розрахунок основної заробітної плати наведено у табл. 7.1.

Таблиця 7.1– Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		к-ть ос.	посада			
1. Початковий	Підбирає теми для відеоконтенту, пише тексти для відеороликів	1	Контент-менеджер / сценарист	240,00	2 год	480,00
2. Графічна частина	Розробка прев'ю, графічного матеріалу	1	дизайнер	220,00	3 год	660,00
3. Зйомка відео	Знімає відео для майбутнього контенту	1	Відео оператор	760,00	4 год	3040,00
4. Основний етап	Редагування, склейка відео	1	Монтажер/ відео-редактор	760,00	8 год	6080,00
	Запис голосового супроводу	1	Ведучий / блогер	240,00	3 год	720,00
	Обробка звукового супроводу та звукових ефектів.	1	Звуко-режисер	240,00	1,5 год	360,00
	Тестування відеоролику	1	Монтажер/ відео-редактор	260,00	4 год	1040,00
5. Заключний етап	Викладання відео на Youtube, завантаження прев'ю	1	Монтажер	150,00	1 год	150,00
Разом					5 днів	14530,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						3196,6
Усього						17726,6

Додаткова заробітна плата – це винагорода за працю понад установлені норми, за трудові успіхи та винахідливість і за особливі умови праці. Вона включає доплати, надбавки, гарантійні та компенсаційні виплати, передбачені чинним законодавством; премії, пов'язані з виконанням виробничих завдань і функцій. У даному випадку додаткова заробітна плата становить 20% від основної:

$$4500 * 0,2 = 900 \text{ грн.}$$

Ставка єдиного соціального внеску становить 22% від величини основної і додаткової заробітної плати:

$$(4500+900) * 0,22 = 1188 \text{ грн}$$

До інших витрат слід віднести витрати на обслуговування комп'ютерної техніки, що використовується виконавцями проекту, і плату за електроенергію.

Витрати на електроенергію розраховуються виходячи зі споживаної потужності пристрою і тарифу на електроенергію. У даному випадку передбачається використання двох комп'ютерів з потужністю 0,3 кВт/год. Вартість 1 кВт/год електроенергії прийнято у розмірі 4,32 грн. Час використання електроенергії в процесі розробки:

$$8 * 5 = 40 \text{ год.}$$

Отже, плата за електроенергію складе:

$$0,3 * 4,32 * 40 * 5 = 259,2 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки визначаються виходячи з її вартості та часу експлуатації, після закінчення якого, вона підлягає заміні (зазвичай цей час не перевищує 3-х років). Отже, враховуючи, що вартість кожного комп'ютера дорівнює 12000,00 грн, а протягом року техніка використовується 254 робочих дні, отримаємо наступну суму витрат на обслуговування за час виконання проекту:

$$(24000,00 / (5 * 5 * 254)) * 40 = 151,18 \text{ грн.}$$

Проект впроваджується для однієї компанії, тому собівартість розробки становить:

$$(17726,6,00 + 3899,85 + 151,18 + 259,2)/1 = 22\,036,83 \text{ грн.}$$

Розрахуємо суму прибутку від реалізації розробки (виходячи з рівня рентабельності 30 %):

$$22\,036,83 * 0,3 = 6\,611,04 \text{ грн}$$

Розрахуємо ціну розробки каналу без ПДВ:

$$22\,036,83 + 6\,611,04 = 28\,647,87 \text{ грн.}$$

Розрахуємо суму ПДВ, що дорівнює 20 % від ціни без ПДВ:

$$28\,647,87 * 0,2 = 5\,729,57 \text{ грн.}$$

З урахуванням проведених розрахунків ціна розробки сайту з ПДВ:

$$28\,647,87 + 6\,611,04 = 35\,258,91 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків наведено у табл. 7.2.

Таким чином, повна вартість розробки каналу складе 35258,91 грн. Термін виконання усіх етапів розробки становить 5 днів для команди, до якої входять контент менеджер, дизайнер, монтажер, звукорежисер та ведучий блогер каналу. Очікувана сума прибутку складе 6611,04 грн, що свідчить про доцільність впровадження запропонованого каналу на Youtube.

Таблиця 7.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни Youtube каналу

№	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	14530,00
2	Додаткова заробітна плата	3196,6
3	Єдиний соціальний внесок	3899,85
4	Витрати на обслуговування техніки	151,18
5	Витрати на електроенергію	259,2
6	Собівартість розробки каналу	22036,83
7	Прибуток	6611,04
8	Ціна без ПДВ	28647,87
9	Податок на додану вартість (ПДВ)	5729,57
10	Ціна з урахуванням ПДВ	35258,91

ВИСНОВКИ

Кваліфікаційна робота на тему «Розробка відео контенту для Youtube каналу з коментарями комп'ютерних ігор» є важливим проєктом, що висвітлює значущість інтеграції візуальної ідентичності в стратегію розвитку роздрібного бізнесу. В результаті проведеного аналізу та практичних розробок було встановлено, саме ютубери підтримують зацікавленість захоплених користувачів ігор різного віку.

У результаті проведеного аналізу літератури було встановлено, що створення якісного відеоконтенту з коментарями до комп'ютерних ігор є багатоступеневим процесом, який поєднує в собі технічні, творчі та комунікативні аспекти. Youtube виступає як ефективна платформа для реалізації подібного контенту завдяки великій аудиторії, гнучким інструментам монетизації та зручним засобам просування.

Було виявлено, що ключову роль у формуванні унікального стилю відео, сприяють емоційному залученню глядачів і створюють ефект присутності. Використання сучасних програмних засобів для запису та монтажу дозволяє забезпечити високий технічний рівень роликів, що є важливим фактором для конкурентоспроможності каналу.

Особливу увагу було приділено створенню контенту каналу, його оптимізації для пошукових алгоритмів Youtube. Було визначено, що успішність каналу, залежить від якості ігрового процесу, створення якісного прев'ю, додавання цікавих, монтажних склейок, з метою підтримувати комунікацію автора з аудиторією з метою підтримки.

В роботі проведено аналіз технічного завдання та формулювання мети проєкту. Виконано аналітичний огляд літератури, аналіз аналогів та цільової аудиторії. Для створення контенту каналу розроблено схему технологічного процесу, схему процесу розробки прев'ю та обрано апаратні та програмні засоби. Також в проєкті ретельно розроблено візуальне подання контенту:

створено його структуру, розроблено підходи до озвучення, графічний дизайн оформлення каналу. Канал наповнено контентом, проведено тестування ефективності протягом кількох місяців.

Проведено економічне обґрунтування розробки. Повна вартість розробки каналу складе 25505,976 грн. Термін виконання усіх етапів розробки становить 2 днів для команди, до якої входять контент менеджер, дизайнер, монтажер, звукорежисер та ведучий блогер каналу. Очікувана сума прибутку складе 4904,99 грн, що свідчить про доцільність впровадження запропонованого каналу на Youtube.

Таким чином, розробка ігрового відеоконтенту з коментарями вимагає комплексного підходу та постійного вдосконалення навичок у сфері відеовиробництва. Перспективи подальших досліджень можуть бути спрямовані на аналіз ефективності різних стратегій залучення аудиторії, а також вивчення впливу новітніх технологій (зокрема штучного інтелекту) на створення геймерського контенту.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Методичні вказівки з виконання кваліфікаційної роботи для студентів денної та заочної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" за освітньою програмою "Видавничо-поліграфічна справа" / В.П. Ткаченко, А.В. Бізюк, О.В. Вовк, І.М. Єгорова, В.Ф. Челомбійко. Харків: ХНУРЕ, 2020. 68 с.
2. Цифрова обробка аудіо- та відеоінформації у мультимедійних системах: Навчальний посібник / О.В. Дробик, В.В. Кідалов, В.В. Коваль, Б.Я. Костік, В.С. Лазебний, Г.М. Розорінов, Г.О. Сукач. К.: Наукова думка, 2008. 144 с.
3. Створення та оформлення каналу Youtube. URL: <https://dizz.in.ua/uk/poslugi/video-marketing/sozдание-i-oformlenie-kanala-youtube>.
4. Кулішова Н.Є., Карпенко М.В. Створення відеоканалу на Youtube з оглядом ігрових персонажів // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 1. С. 288–289.
5. Пушкар О. І. Мультимедійне видавництво: навчальний посібник. 2-ге вид., допов. і переробл. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2022. 212 с.
6. Жалдак М.І., Шут М.І., Жук Ю.О., Дементієвська Н.П., Пінчук О.П., Соколюк О.М., Соколов П.К. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання: посібник / за ред. Ю.О. Жука. Київ: Педагогічна думка, 2012. 112 с.
7. Бельчева Г.В. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни «Розробка мультимедійних видань» для студентів усіх форм навчання спеціальності 186 – Видавництво та поліграфія. Х.: ХНУРЕ, 2017. 180 с.
8. StarInSky. URL: <https://www.youtube.com/@starinskygamer> (Last accessed: 20.05.2025).
9. Man. URL: <https://www.youtube.com/@mandmk> (Last accessed: 20.05.2025).

10. ManWithNoGame. URL: <https://www.youtube.com/@MWNG45/videos> (Last accessed: 20.05.2025).
11. C-Shift. URL: <https://www.youtube.com/@cshift620> (Last accessed: 20.05.2025).
12. Razbuten. URL: <https://www.youtube.com/@razbuten> (Last accessed: 20.05.2025).
13. Just1n. URL: <https://www.youtube.com/@CrackedJust1n> (Last accessed: 20.05.2025).
14. OLDboi. URL: <https://www.youtube.com/@oldboiua> (Last accessed: 20.05.2025).
15. Як створити Американський канал на YouTube правильно. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=WeqIIo9bWhM/> (Last accessed: 20.05.2025).
16. Adobe Premiere Pro. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/premiere/free-trial-download.html> (Last accessed: 20.05.2025).
17. Adobe Premiere Pro Classroom in a Book 2024 URL: https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780138318567/samplepages/9780138318567_Sample.pdf (Last accessed: 20.05.2025).
18. Capcut. URL: <https://www.capcut.com/> (Last accessed: 20.05.2025).
19. DaVinci. URL: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve> (Last accessed: 20.05.2025).
20. Final Cut Pro. URL: <https://www.finalcutforwindows.com/> (Last accessed: 20.05.2025).
21. Audacity. URL: <https://www.audacityteam.org/download/> (Last accessed: 20.05.2025).
22. Adobe After Effects. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html> (Last accessed: 20.05.2025).
23. Blender. URL: <https://www.blender.org/download/> (Last accessed: 20.05.2025).
24. Toon Boom. URL: <https://www.toonboom.com/> (Last accessed: 20.05.2025).

25. Cinema 4D. URL: <https://www.maxon.net/en/cinema-4d?srsltid=AfmBOoqZZK8mBwAyKe9CZjcu2k53pD1F2CMITQsGovSxLoSNNNC0fbL8> (Last accessed: 20.05.2025).

26. Canva. URL: <https://www.canva.com/free/> (Last accessed: 20.05.2025).

27. Piktochart. URL: <https://piktochart.com/> (Last accessed: 20.05.2025).

28. Leonardo AI. URL: <https://leonardo.ai/> (Last accessed: 20.05.2025).

29. Midjourney. URL: https://www.imagine.art/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=G_I_Web_T2_WW_New&utm_term=midjourney&utm_campaign=&utm_source=adwords&utm_medium=ppc&hsa_acc=3029240990&hsa_cam=22095383460&hsa_grp=174807442964&hsa_ad=728312931535&hsa_src=g&hsa_tgt=kwd-1653701833130&hsa_kw=midjourney&hsa_mt=b&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gad_source=1&gad_campaignid=22095383460&gbraid=0AAAAACs5ry-fkn_Id1kg8qBwLQhqZc6eu&gclid=Cj0KCQjwXo_CBhDbARIsADWpDH64pBIP9MYj6EQ19-HWX2ygZpcVUnyl73smO2y8k2EvytbLes_2jq0aAvemEALw_wcB (Last accessed: 20.05.2025).

30. Artbreeder. URL: <https://www.artbreeder.com/> (Last accessed: 20.05.2025).

31. DALL-E. URL: <https://openai.com/index/dall-e/> (Last accessed: 20.05.2025).

32. Adobe Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html> (Last accessed: 20.05.2025).

33. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (Last accessed: 20.05.2025).

34. Посібник користувача Photoshop [Електронний ресурс] //Adobe. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html> (Last accessed: 20.05.2025).

35. Литвинюк Л.І. До питання становлення та розвитку фірмового стилю // Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2016. С. 10-17.

36. Як монтують кіно | 8 найпоширеніших монтажних прийомів. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DQXLJjdmx9w> (Last accessed: 20.05.2025).
37. 6 Match Cut Transitions You NEED to Know! URL: https://www.youtube.com/watch?v=CGzyD_54ajU (Last accessed: 20.05.2025).
38. J Cuts, L Cuts and Match Cuts: What are they? URL: <https://www.youtube.com/watch?v=gEUnrQrIhpI> (Last accessed: 20.05.2025).
39. Ultimate Guide to Scene Transitions – Every Editing Transition Explained. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TKXBAaQB03U> (Last accessed: 20.05.2025).
40. Chen B., Ziai A., Tucker R.S., Xie Yu. Match Cutting: Finding Cuts with Smooth Visual Transitions // arXiv:2210.05766v1 [cs.CV] 11 Oct 2022.
41. MATCH CUT: Улюблені кінематографічні прийоми, Ваших улюблених режисерів. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KktZE2FzwsA> (Last accessed: 20.05.2025).
42. The PERFECT Match Cut Transition (Tutorial) URL: https://www.youtube.com/watch?v=CWb6ldBOhNE&list=PL43wyUd-FGR8-P8_LiGYfE4j2WHwbhCOc (Last accessed: 20.05.2025).
43. ТЕОРИЯ КІНО: Стоп-кадр, POV, Jump cut, Match cut, Dutch Angle URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AABWdBcWAao> (Last accessed: 20.05.2025).
44. 10 Video Editing Techniques to Make a Great Video in 2024. URL: <https://www.shoots.video/post/10-video-editing-techniques-to-make-a-great-video-in-2024/> (Last accessed: 20.05.2025).
45. 17 foundational editing techniques for film and video editors. URL: <https://www.lucidlink.com/blog/editing-techniques/> (Last accessed: 20.05.2025).
46. 5 Fundamental Editing Techniques. URL: <https://editshare.com/post/5-fundamental-editing-techniques/>
47. 15 Creative Editing Techniques Every Video Editor Should Know. URL: <https://blog.pond5.com/11099-13-creative-editing-techniques-every-video-editor-should-know/> (Last accessed: 20.05.2025).

48. Кулішова Н.Є. Карпенко М.В. Живий монтаж: динаміка простору і часу // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2025. Т. 2. С. 52-53.

49. Карпенко М.В, Кулішова Н.Є. Монтажене мислення: креативний підхід до створення відео // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. 2025. Т. 6. С. 575-576.

50. Thumbsup. URL: <https://thumbsup.tv> (Last accessed: 20.05.2025).

51. DIZZ. URL: <https://dizz.in.ua/uk/idealnij-brif-na-dizajn-logotipu/> (Last accessed: 20.05.2025).

52. Створення логотипу для каналу YouTube. URL: https://daad.org.ua/11197-yak-stvoriti-logo-dlya-kanalu-na-youtube.html#google_vignette (Last accessed: 20.05.2025).

53. Розкрутка і просування YouTube каналу. URL: <https://holostenko.ua/uk/blog/rozkrutka-i-prosuvannia-youtube-kanalu> (Last accessed: 20.05.2025).

54. Аналітика YouTube: 14 показників для відстеження ефективності вашого відеоконтенту. URL: <https://wave.video/ua/blog/youtube-analytics-metrics/> Wave wideo/ (Last accessed: 20.05.2025).

55. Полозова Т.В. Методичні вказівки до виконання економічної частини кваліфікаційної роботи для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 Видавництво та поліграфія усіх форм навчання. Харків: ХНУРЕ, 2022. 47 с.