



ЗМІСТ ЕТАПІВ МЕТОДИКИ РОЗРОБКИ СЕРІЇ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ КОМІКСІВ

Хорошевська І.О., доцент, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця
Чернявська В.О., магістр, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця

У сучасному медійному ландшафті надзвичайно важливою стає потреба у постійних інноваціях та креативних підходах для привертання уваги цільової аудиторії (ЦА). Особливо це стосується розробки серій мультимедійних коміксів, які не лише розважають, але й можуть бути використані для навчання та інформування. Свідченням цього є зростаючий інтерес до візуальних історій у форматі коміксів протягом останніх років [1]. Враховуючи на масову популярність коміксів, попит на них в світі й стрімке збільшення інтересу до них в Україні, а також недостатню кількість наукових досліджень, присвячених цій темі, доцільно проаналізувати розвиток цього явища. Варто розібрати закономірності коміксів, їх структуру, будову і визначити, які функції і зміст несе в собі кожне стилістичне і композиційне рішення [2]. Комікси є синтетичним видом мистецтва, сучасним медіа, яке поєднує в собі книжкову графіку, кінематограф і літературу. Вони можуть розглядатися як інноваційний метод навчання та спілкування в сучасному цифровому світі, завдяки своїй привабливості та доступності. Розширення мультимедійних можливостей дозволяє створювати унікальні і якісні візуальні історії для ЦА.

Розробка ефективної методики для створення мультимедійних коміксів стає насущною потребою в умовах розвитку технологій, що швидко змінюються. Така методика забезпечить високу якість та привабливість контенту для ЦА та сприятиме розвитку нових форм креативності та інновацій у медійних проектах.

Метою дослідження є визначення основних етапів методики розробки серії мультимедійних коміксів. Об'єктом дослідження є процес розробки мультимедійного коміксу. Предметом дослідження є змістовне навантаження етапів методики розробки серії мультимедійних коміксів.

Для досягнення мети та реалізації предмета дослідження є доцільним розуміння та аналіз сучасних тенденцій у сфері медіа та коміксів, вивчення впливу мультимедійних форматів на сприйняття ЦА, а також ідентифікація основних етапів та методів, що використовуються у процесі створення мультимедійних коміксів. Також важливим є дослідження реакції споживачів на різні елементи та аспекти мультимедійних коміксів з метою покращення якості та ефективності їхнього створення. Пропонуються наступні етапи методики розробки серії мультимедійних коміксів:

Етап 1: аналіз існуючих коміксів на ринку. Дослідження різних стилів, жанрів та форматів коміксів допоможе з'ясувати: 1) який саме комікс буде створений (за жанром, характером й ін.); 2) які елементи є найбільш привабливими для читачів з метою їх використання у новій серії. Ретельний аналіз індустрії допоможе визначити можливі прогалини на ринку, які можна заповнити реалізацією відповідних складників в новій серії коміксів.



Етап 2: визначення ЦА та контенту. Етап включає в себе вивчення інтересів та потреб майбутніх читачів на основі аналізу ключових запитів за предметною областю за допомогою сервісів Google Ads, Google Trends тощо. Також, на даному етапі доцільно визначити тематику та загальну концепцію серії коміксів. Важливо врахувати можливості для розвитку персонажів та сюжетних ліній, щоб забезпечити зацікавленість ЦА протягом всієї серії.

Етап 3: розробка структури та сценарію кожного коміксу в серії. Етап включає в себе розробку головних персонажів, створення сюжетних ліній та діалогів. Важливо врахувати динаміку розвитку сюжету та рівень складності.

Етап 4: вибір мультимедійних елементів. На цьому етапі необхідно вибрати мультимедійні елементи, які будуть використовуватися в коміксах (зображення, аудіо та відеофрагменти, анімація тощо), та окреслити коло тих, що необхідно буде створити. Важливо обирати такі елементи, які найкращим чином підкреслять сюжет та атмосферу коміксів та зроблять читання цікавішим [1]. Так як комікси – це, перш за все, зображення, тому форма і колір грають першорядну роль. Детективні, містичні, супергеройські та інші жанри використовують кольори [3], що формують настрій твору. Сислове навантаження в коміксах також несе форма. Зокрема, щоб підкреслити агресивність героїв або лиходіїв, персонажі наділяються загостреними елементами, а в дизайні спокійних й доброзичливих персонажів переважає використання заокруглених форм.

Етап 5: обґрунтування вибору програмного забезпечення (ПЗ). На цьому етапі слід прийняти рішення щодо обрання найдоцільнішого ПЗ для розроблення коміксів та їх мультимедійних елементів. Такий вибір доцільно робити через призму критеріїв аналізу функціональності альтернативного ПЗ [4, 5].

Етап 6: розробка інтерактивних компонентів. Основною особливістю мультимедійних коміксів є їх інтерактивність. Тому на цьому етапі слід розробити інтерактивні компоненти, які дозволять читачам брати активну участь у розвитку сюжету та взаємодіяти з персонажами. Це можуть бути: вибір дій персонажів, можливість впливу на хід подій чи, навіть, ігрові елементи.

Етап 7: тестування та вдосконалення. Важливо перевірити, наскільки ефективно методика працює у практичному застосуванні та внести необхідні корективи для досягнення оптимальних результатів. Тестування може включати збір фідбеку від ЦА, аналіз продажів, а також перевірку функціональності та якості реалізації мультимедійних елементів.

Список літератури

1. Колісник, О.В. (2022). Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19963/1/GDIVP_mono_2022_P016-034.pdf.
2. Hrabovskyi, Ye.M., & Brusiltseva, Yu.D. (2022). The methodology of developing a mobile application design for creating a genealogical tree. Поліграфія і видавнича справа, 1(83), 66-79.
3. Бондар, І.О. (2016). Теорія кольору: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». ХНЕУ ім. С. Кузнеця.
4. Бондар, І.О., & Хорошевський, О.І. (2010). Методика вибору елементів програмного комплексу для створення й обробки мультимедійного видання. Системні дослідження та інформаційні технології, (1), 39-61.
5. Хорошевська, І. О., & Віннікова, Є.О. (2022). Специфіка вибору програмного забезпечення для створення мультиплатформного видання. Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: технічні науки, 33(72), 170-175. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2022.5/25>.