

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІА У ЖУРНАЛЬНИХ ВИДАННЯХ

Чеботарьова І.Б., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Мендєльєва М.В., асистент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Будник Д.В., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. У даній роботі досліджено особливості використання мультимедіа у друкованих журнальних виданнях. Розглянуто основні типи мультимедійного контенту та способи їх інтеграції за допомогою QR-кодів, текстових посилань і AR-технологій. Наведено приклади сучасних журналів які використовують мультимедійні додатки та визначено їх основні переваги.

Ключові слова: мультимедіа, періодичні видання, QR-код, журнал.

Стрімкий розвиток цифрових технологій спричинив перехід друкованих журналів як джерел інформації на другий план. Звичайне друковане видання сьогодні не може повноцінно конкурувати з цифровими медіа, тому сучасні журнали змушені адаптуватися та шукати нові способи утримання зацікавленості та приваблення нової аудиторії. Однією з ключових тенденцій є інтеграція друкованих медіа з онлайн платформами та використання мультимедіа [1].

У журналах в залежності від тематики використовуються різні типи мультимедіа. Одним з найпоширеніших є відео, які наочно пояснюють інформацію, демонструють різні події, процеси або об'єкти. Наприклад, журнал «Guitar World» використовує текстові посилання для доступу до навчальних відео з гри на гітарі (рис. 1).

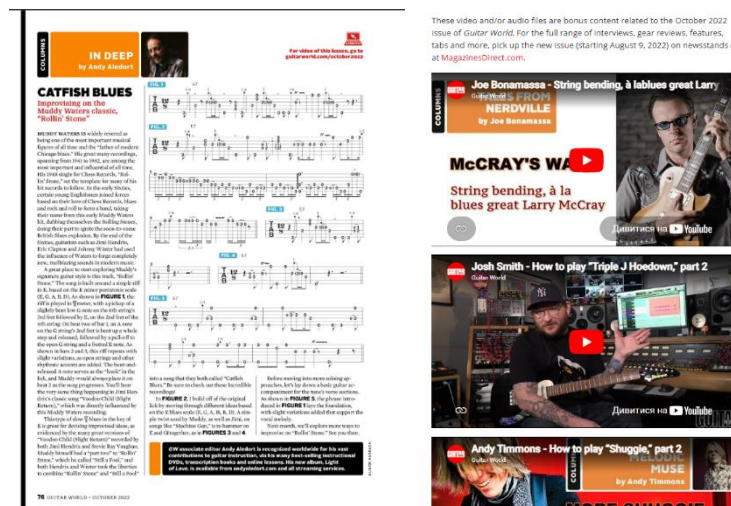


Рисунок 1 – Використання текстового посилання на навчальні відео у журналі «Guitar World»

Аудіо матеріали у журналах найчастіше представлені у вигляді подкастів, аудіосупроводу, інтерв'ю або музичних композицій. Так, журнал «Good Food» надає читачам доступ до подкастів через URL-адресу, розміщену безпосередньо на сторінці видання (рис. 2).

Графічний контент [2] може містити фотогалереї, додаткові схеми та ілюстрації. Також широко використовуються посилання на вебплатформи та зовнішні цифрові ресурси, які можуть містити додаткову текстову інформацію, аудіовізуальні матеріали, інтерактивні опитування, 3D-моделі, анімації, інтерактивні карти та інші типи

мультимедійного контенту. Наприклад, журнал National Geographic використовує текстові посилання для переходу до тематичних розділів власної вебплатформи, де читач може переглядати додаткові статті, відео, фотографії та взаємодіяти з інтерактивними картами (рис. 3).

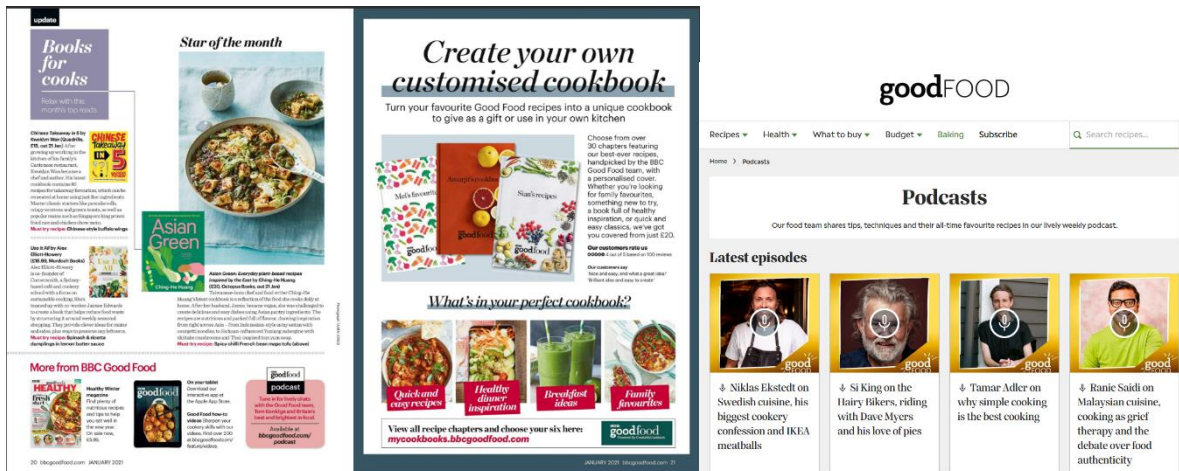


Рисунок 2 – Використання текстового посилання на подкасти у журналі «Good Food»

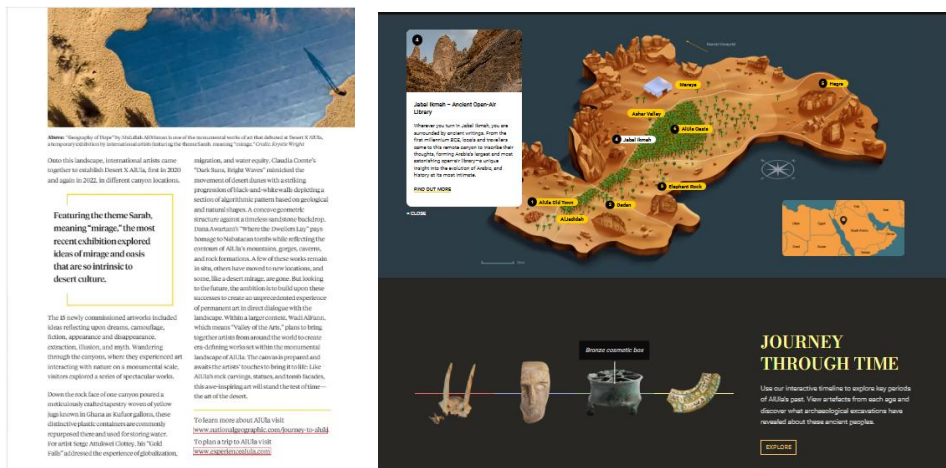


Рисунок 3 – Використання текстового посилання на сторінці «National Geographic» та сайт з мультимедіа до якого воно направляє

Технології доповненої реальності (AR) дозволяють переглядати різноманітний мультимедійний, часто інтерактивний контент, який читач бачить поверх друкованої сторінки за допомогою смартфона [3]. Прикладом використання доповненої реальності є обкладинка одного з випусків журналу «The New Yorker», при перегляді спеціальним додатком обкладинка ніби оживала, запускала анімація, а після цього читач міг переглянути 3D-модель міста (рис. 4).

Доступ до мультимедійних додатків у друкованих журналах здійснюється декількома основними способами, а саме за допомогою інтеграції QR-кодів, текстових гіперпосилань, спеціальних зображень для доповненої реальності (AR) або їх комбінація [4]. Конкретний спосіб обирається в залежності від типу контенту та технічних можливостей аудиторії. QR-коди є найпоширенішими та мають найбільш широкі можливості, оскільки є універсальними і можуть направити практично до всіх типів мультимедіа у цифровому просторі швидким скануванням за допомогою

смартфону. Наприклад, журнал «Вічний мандрівник» використовує QR-коди для переходу до соціальних мереж та YouTube-каналу авторів, де розміщені додаткові відеоматеріали та туристичний контент (рис. 5).



Рисунок 4 – Доповнена реальність на обкладинці «The New Yorker»



Рисунок 5 – Використання QR-коду у журналі «Вічний мандрівник»

Текстові гіперпосилання у вигляді коротких URL-адрес також дають доступ до різного типу контенту, проте потребують ручного введення. Окремою категорією є спеціальні зображення і маркери для технологій доповненої реальності (AR), які розпізнаються спеціальними мобільними додатками.

Використання мультимедійних додатків у друкованих журналах має багато переваг, які сприяють покращенню якості видання.

Використання мультимедіа дозволяє значно розширити можливості видання, оскільки друкований формат має обмеження та не може передавати аудіо-візуальну інформацію. Саме тому мультимедійні додатки є ефективним способом доповнення друкованого контенту цифровими матеріалами. Це дозволяє збільшити обсяг інформації, яку можна надати читачеві, не перевантажуючи сторінки журналу.

Також однією з основних переваг є підвищення зацікавленості читачів і приваблення сучасної аудиторії до друкованих журналів, адже мультимедійні додатки роблять процес читання більш цікавим та динамічним.

Крім того, підвищується ефективність засвоєння інформації, що є особливо важливим для освітніх, навчальних або спеціалізованих журнальних видань. Мультимедійні та аудіовізуальні елементи сприяють покращенню запам'ятовування та розумінню матеріалу, створюючи більш динамічне та ефективне навчальне середовище [5].

Також для журналів, які використовують мультимедійні додатки, перевагою є можливість збору та аналізу інформації про поведінку аудиторії. Через цифрові канали, зокрема переходи за QR-кодами, посиланнями або участь в опитуваннях, редакція може отримувати дані про найцікавіші матеріали, активність читачів, джерела переходів та інші показники взаємодії з контентом.

Окремо варто зазначити покращення рекламних можливостей журналу. Реклама з використанням відео, анімації або доповненої реальності є більш ефективною та привертає більше уваги порівняно зі звичайним текстовим оголошенням. А використання QR-кодів і прямих посилань на рекламовану продукцію дозволяє збільшити ефективність реклами та ймовірність покупки. Це, у свою чергу, збільшить зацікавленість рекламодавців, що збільшить кількість рекламних замовлень і прибуток видання, оскільки для журналів реклама є основним джерелом доходу.

Отже, використання мультимедіа у друкованих журналах стає все більш поширеною практикою, що дозволяє журналам залишатися актуальними, поєднуючи переваги друкованого формату з цифровими можливостями. Для розроблюваного журналу «Riff» про рок-музику та навчання гри на гітарі планується використання QR-кодів для доступу до додаткових мультимедійних матеріалів, зокрема навчальних відео, аудіо та іншого контенту. Це дозволить зробити подачу матеріалу більш наочною, цікавою та зручною для читачів.

Література.

1. Терещенко, А.Є., & Зима, О.Г. (2026). Гібридні стратегії сучасних друкованих медіа. *Universum: Студентський науковий журнал*, (26), 456-461.
2. Вовк, О.В., Черемський, Р.А., & Некрасова, Н.М. (2017). Використання інтерактивної інфографіки в сучасних мультимедійних виданнях. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 1. (с. 204-205).
3. Хованец, А.О., & Чеботарьова, І.Б. (2026). Використання технологій доповненої та віртуальної реальності (AR/VR) у створенні інтерактивних поліграфічних продуктів. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 196).
4. Бедрата, Р.Р., Трубочанінова, С.В., & Чеботарьова, І.Б. (2026). Використання доповненої реальності у дитячих книжкових виданнях. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 156).
5. Хорошевський, О.І., & Іпполітова, В.Є. (2024). Переваги використання мультимедійних та аудіовізуальних засобів під час навчання. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 12-14).