

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук
(повна назва)

Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Розробка електронного журналу про вокалоїдів
(тема)

Виконала:

студентка 4 курсу, групи ВПВПС-20-4



Стеценко К.О.
(прізвище, ініціали)


Спеціальність 186 Видавництво та поліграфія
(код і повна назва спеціальності)

Тип програми освітньо-професійна

Освітня програма

Видавничо-поліграфічна справа

(повна назва освітньої програми)

Керівник  ст. викл. Хорошевський О.І.
(посада, прізвище, ініціали)

Допускається до захисту
Зав. кафедри МСТ

_____ (підпис)

Дейнеко Ж.В.
(прізвище, ініціали)

2024 р.

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)
« 20 » травня 2024 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

студентові _____ *Стеценко Катерини Олегівни* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Розробка електронного журналу про вокалоїдів* _____

Затверджена наказом по університету від _____ 20 травня 2024 р. № 458 Ст _____


2. Термін подання студентом роботи до екзаменаційної комісії _____ 18 червня 2024 р. _____

3. Вихідні дані до роботи
Електронне видання. _____

4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі
Вступ, Аналіз технічного завдання; Проектування технологічного процесу розробки електронного журналу; Вибір програмних засобів для розробки електронних журналів; Проектування інформаційної структури електронного журналу; Розробка графічного дизайну і модульної сітки електронного журналу; Створення оригінал-макета видання; Опис практичної частини; Опис технічних засобів редакційно-видавничого центру; Тестування і публікація електронного журналу; Економічна частина; Висновки; Додатки. _____

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)
Аналіз технічного завдання; Проектування технологічного процесу розробки електронного журналу; Вибір програмних засобів для розробки електронних журналів; Проектування інформаційної структури електронного журналу; Розробка графічного дизайну і модульної сітки електронного журналу; Створення оригінал-макета видання; Опис практичної частини; Опис технічних засобів редакційно-видавничого центру; Тестування і публікація електронного журналу; 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	ст. викл. Хорошевський О.І.		17.06.2024
Економічна частина	ас. Помогалова Н.В.		17.06.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз технічного завдання	01.06.2024	Вик
2	Проектування технологічного процесу розробки електронного журналу	01.06.2024	Вик
3	Вибір програмних засобів для розробки електронних журналів	01.06.2024	Вик
4	Проектування інформаційної структури електронного журналу	02.06.2024	Вик
5	Розробка графічного дизайну і модульної сітки електронного журналу	03.06.2024	Вик
6	Створення оригінал-макета видання	03.06.2024	Вик
7	Економічна частина	14.06.2024	Вик
8	Оформлення пояснювальної записки	14.06.2024	Вик

Дата видачі завдання 20 травня 2024 р.

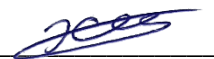
Студент



(підпис)

Стеценко К.О.

Керівник роботи



(підпис)

ст. викл. Хорошевський О.І.

(посада, прізвище, ініціали)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка містить 45 с., 5 табл., 18 рис., 1 дод., 17 джерел.

ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ, ЖУРНАЛ, АНАЛІЗ, МАКЕТ, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, МОДУЛЬНА СІТКА, ТЕСТУВАННЯ, ПРОЕКТУВАННЯ, ЕКОНОМІЧНІ РОЗРАХУНКИ.

Метою створення електронного видання у даній кваліфікаційній роботі є перш за все поширенням інформації про вокалоїдів та їх культуру загалом. Також, метою являється ще підтримка фанатів, видання може слугувати платформою для їх поширенням досвіду, інформції та думки.

В даній кваліфікаційній роботі було розроблено оригінал-макет електронного журналу про вокалоїдів. Видання розраховано на читачів у підлітковому віці та на молодих дорослих, які являються потенційними фанатами вокалоїдів, а саме у даному напрямі у музиці. Видання відрізняється від інших завдяки своєму простому та приємно-яркому дизайну, має цікаву інформацію та поширює в собі не тільки культуру вокалоїдів, а й також популяризує різноманітних композиторів, що створюють пісні та музичні відео за їх допомогою.

ABSTRACT

The explanatory note contains 45 p., 5 tabl., 18 fig., 1 app., 17 sources.

ELECTRONIC PUBLISHING, MAGAZINE, ANALYSIS, LAYOUT, GRAPHIC DESIGN, MODULAR GRID, TESTING, DESIGN, ECONOMICAL CALCULATIONS.

The purpose of creating an electronic publication in this qualification work is primarily to spread information about vocaloids and their culture in general. Also, the goal is to support fans, the publication can serve as a platform for them to share their experience, information and opinion.

In this qualification work, an original layout of an electronic magazine about vocaloids was developed. The publication is intended for readers in adolescence and young adults who are potential fans of vocaloids, namely in this direction in music. The publication differs from others due to its simple and pleasantly bright design, has interesting information and spreads not only the culture of vocaloids, but also popularizes various composers who create songs and music videos with their help.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	7
1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ.....	8
1.1 Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	8
1.2 Аналітичний огляд стану проблеми розробки електронних журналів....	9
1.3 Аналіз аналогів	11
2 ПРОЕКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ	16
3 ВИБІР ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ РОЗРОБКИ ЕЛЕКТРОННИХ ЖУРНАЛІВ	20
4 ПРОЕКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ	22
4.1 Аналіз початкової інформації і розбиття її на логічні блоки	22
4.2 Виділення текстової інформації	22
4.3 Визначення взаємного розташування блоків інформації на сторінці ...	24
5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ	26
6 СТВОРЕННЯ ОРИГІНАЛ-МАКЕТА ВИДАННЯ.....	28
6.1 Розробка оригінал-видання	28
6.2 Розміщення інформації в інформаційних модулях.....	29
7 ОПИС ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ	32
8 ОПИС ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ РЕДАКЦІЙНО-ВИДАВНИЧОГО ЦЕНТРУ	34
9 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ	35
10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	37
ВИСНОВКИ	43
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	44
ДОДАТОК А Результат розробки сторінок журналу про вокалоїдів	46

ВСТУП

Музика з давніх давен була чимось захоплюючим для багатьох людей. Вона відома тим, що має здатність зцілювати отримані рани від якихось ситуацій або ж навпаки, допомагає випустити свої емоції; надихає і надає сил на щось, об'єднує собою людей навколо, створюючи невидимі зв'язки. Вона є втіленням нашої культури, історії; вона показує наскільки кожна людина індивідуальна, надає нам можливість виражати себе через творчість.

Завдяки тому, що музика росте і розвивається разом з нами, з'являються та народжуються неймовірні ідеї, наприклад створення пісень за допомогою віртуальних співаків. Вокалоїди – саме так їх називають.

Вокалоїди – це нове відкриття у світі пісень. Завдяки їм кожен може передати свої почуття, емоції та історії просто створивши пісню з їх голосами. Завдяки ним кожен розповідає якусь певну історію, або також через музичний кліп. Але, чи часто фанати можуть знайти журнали не за всі гроші світу з їх інтересами?

Саме тому було вирішено створити електронне видання, журнал про вокалоїдів.

Видання має велику інформацію про кожного, доволі популярного, вокалоїда. Кожна сторінка розроблена під кольорову гамму обраного вокалоїда; текст читається просто та легко, має важливу і потрібну інформацію для знайомства з кожним.

1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ

1.1 Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу

Електронний журнал про вокалоїдів спрямований на цільову аудиторію, що зацікавлена у японській поп-культурі. Основна аудиторія складається з їх фанатів, в цілому це діти або підлітки, дуже рідко це бувають молоді дорослі, які зацікавлені не тільки в їх музиці, а й також в їх характеристиках, новинках та культурі в цілому. Також, до цільової аудиторії даного видання, що створюється, можуть відноситися шанувальники японської поп-музики та аніме, а також художники та музиканти, які працюють з вокалоїдами у своїх творчих проектах, наприклад при створенні музичного кліпу.

Що до обмежень цільової аудиторії, існує два факта. Перший, так як вокалоїди в основному популярні лише серед молоді, то й привертати увагу видання до себе може в основному лише людей, починаючи від дітей та підлітків, і завершуючи молодими дорослими. А друге, оскільки електронний журнал присвячений вокалоїдам, його аудиторія може бути обмежена лише фанатами японської поп-культури та музики. Проте, можна дуже часто помітити те, що багато людей слухають їх пісні навіть не підозрюючи про це.

Для створення електронного журналу необхідно підібрати приємну кольорову гамму, правильність шрифтів для зручного читання, якісні фотографії та цікаву інформацію.

Результатом роботи у створенні журналу має бути приємне, читабельне видання, з цікавою інформацією, яке приверне увагу улюбленого фаната. Можливо навіть це допоможе їм дізнатись щось нове про свого улюбленого вокалоїда або ж навпаки познайомить його з чимось новим.

1.2 Аналітичний огляд стану проблеми розробки електронних журналів

При огляді аналітичного огляду стану проблеми розробки електронних журналів можна помітити те, що ця частина видавничої індустрії швидко та стрімко розвивається в умовах цифровості. За останні декілька років можна спостерігати те, наскільки популярними стали електронні видання у порівнянні з традиційними друкованими.

На сьогодні читачі, а особливо діти та підлітки, віддають більше переваги зручному доступу до отримання інформації за допомогою доступу до мережі Інтернет через різноманітні пристрої, такі як комп'ютери, мобільні пристрої та планшети.

Однак розробка електронних журналів не являється чимось легким та доволі часто стикається з багатьма проблемами у плані технологічного характеру, наприклад підтримка різних платформ для доступності до видання, оптимізація та забезпечення безпеки даних усіх користувачів.

На ринку електронних видань спостерігається величезна конкуренція, що вимагає у авторів видань постійно вдосконалювати свої нові видання, знаходити щось нове, що привабить читача. Для підтримання популярності видання є важливим позитивний читач, тому відгуки та оцінка аудиторії являється важливим елементом.

Загалом, щоб мати успішне видання, впровадження електронних журналів вимагає до себе комплексний підхід, таке як урахування технологічних, фінансових, конкурентних та змінюваних вимог аудиторії.

На сьогодні проблеми розвитку електронних видань є головним принаймні в шести пріоритетних напрямках [17]:

- eContent. Сприяння змістовному розвитку Інтернет з метою подолання бар'єрів, що стримують європейських розробників від повного використання їх потенціалу у всесвітній мережі;
- eLearning. Застосування цифрових технологій в навчанні;
- eCommerce. Нарощування електронної комерції;

- розвиток дослідницьких мереж, сприяння поєднанню навчання і праці в Інтернет для студентів і дослідників;
- система охорони здоров'я в онлайн;
- застосування цифрових технологій на транспорті;
- електронний уряд, що забезпечить доступ до урядової інформації та онлайн-механізми прийняття рішень.

Розробка електронних журналів є доволі складним та довгим процесом. Воно включає у себе декілька складових, наприклад технічні, організаційні та економічні. Для того, щоб краще зрозуміти усі аспекти створення електронного видання, потрібно розглянути ті, що були зазначені вище.

Перш за все потрібно роздивитись технічні аспекти. Технічні аспекти – це те, завдяки чому створюється. Наприклад:

- платформи. Вибір платформи, для створення власного електронного видання, являється головним етапом у його розробці. Існує декілька платформ, якими широко користуються іншими користувачами, наприклад Figma, Canva, програми Adobe, тощо;
- інтерфейс. Інтерфейс та вигляд видання буде значно впливати на його сприймання іншими користувачами. Потрібно не забувати про адаптивний дизайн, а тобто мати доступ до нього з різних пристроїв, і не порушувати його вигляд;
- формати даних. Доволі часто електронні видання подаються у форматі PDF та HTML.

Наступним, не менш важливим аспектом, є організаційний аспект, в який входить редакційний процес. Редакційні процеси включають у себе редагування видання, його тестування, публікацію, архівування та рецензію.

Останній аспект, який може бути розглянутим, це соціальність. Соціальні аспекти зазвичай включають у себе взаємодію з читачами та комунікація з ними. Ведення соціальних медіа та взяття до уваги зауваження читачів – це вже плюсик та гарний відгук до власного видання.

Проблемою, при створенні електронного видання, є якість контенту та доступність. Зазвичай до якості контенту входить його оригінальність. Існує доволі багато електронних видань і частіше за все, вони мають щось своє, а також знають чим привернути увагу. Але чим далі – тим більше однакових ідей.

Що до доступності, існує доволі багато платформ та ресурсів, як безкоштовних, так і платних, де видання можна просувати. Але на платні ресурси мають певні обмеження, що не дуже зручно.

Розвиток електронних журналів є важливою віхою в полегшенні доступу до наукової інформації та його сприянню. Незважаючи на поточні виклики, перспективи цієї галузі обіцяють суттєві покращення в майбутньому.

1.3 Аналіз аналогів

Створення електронного видання – це складний процес, що включає розробку концепції, вибір вмісту, дизайн та підготовка до його публікації. Він потребує креативності, технічної експертизи та організаційних навичок. Розробник визначає тематику, планує його вміст, а редактори та дизайнери працюють над оформленням кожної сторінки.

Серед основних причин створення журналу, можна виділити наступні:

- потреба у чомусь новому у світі, у новому засобі спілкування, який відповідатиме потребам аудиторії в усьому;
- виявлення певної категорії аудиторії на ринку, яка потребує персоналізованого видання, щоб задовольнити їхні унікальні інтереси та потреби;
- комерційні стимули, наприклад залучення рекламодавців до нового випускаемого видання і збільшення прибутковості шляхом реклами.

У процесі створення журналу важливо розглядати різноманітні аспекти, такі як концепція, цільова аудиторія, вміст, дизайн та його видавничі цілі, для досягнення успішного запуску та розвитку видання.

Для аналізу аналогів було обрано 2 варіанти можливих дизайнів для майбутнього журналу.

Першим аналогом являється українське аніме-видання «сьогодНЯ!» (рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – Українське аніме-видання «сьогодНЯ!»

На обкладинці відображена доволі популярна аніме героїня з ім'ям Мем, або ж англійською – Меме. Персонаж відображений на усю обкладинку і це, звісно, привертає увагу одразу ж. Але, є невеликий недолік – все ж таки, обкладинка здається трохи пустою. Вона має назву випуску, його номер та персонажа.

Випуск має 48 сторінок, якщо продивитись далі, йде зміст, а далі вже інформація. Випуск має в собі 10 статей про короткометражне аніме, кліпи та трохи про режисерів, які пов'язані з таким форматом. (рис. 1.2).



Рисунок 1.2 – Зміст та інформація у випуску

Кожна сторінка видання має певну інформацію, назву теми, а також фотографії до них (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 – Сторінки видання

Перевагами є те, що завдяки зображенням сторінки не виглядають пустими та можуть зацікавити око читача. Але є також і недолік, наприклад, фотографії виходять за межі тексту.

Видання розташоване на одному з сайтів, легко читається та перелистується [12] (рис. 1.4).



Рисунок 1.4 – Вигляд журналу на сайті

Наступним аналогом являється англійське видання електронного журналу «Journal of Anime and Manga Studies: Volume 4» [13] (рис. 1.5).

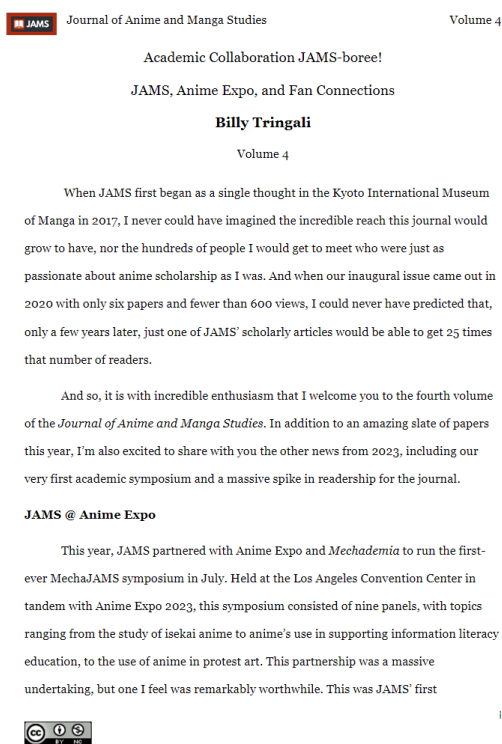


Рисунок 1.5 – Електронне видання

«Journal of Anime and Manga Studies: Volume 4»

Метою Journal of Anime and Manga Studies являється надання простору для науковців, студентів і незалежних дослідників, які вивчають аніме, мангу,

кошплей і досліджують фандоми, щоб отримати доступ до високоякісних досліджень на ці теми та поділитися своїми дослідженнями з іншими.

Видання має доволі багато тексту і не дуже багато картинок. Скоріше за все, видання розраховане більше для любителів на почитати (рис. 1.6).

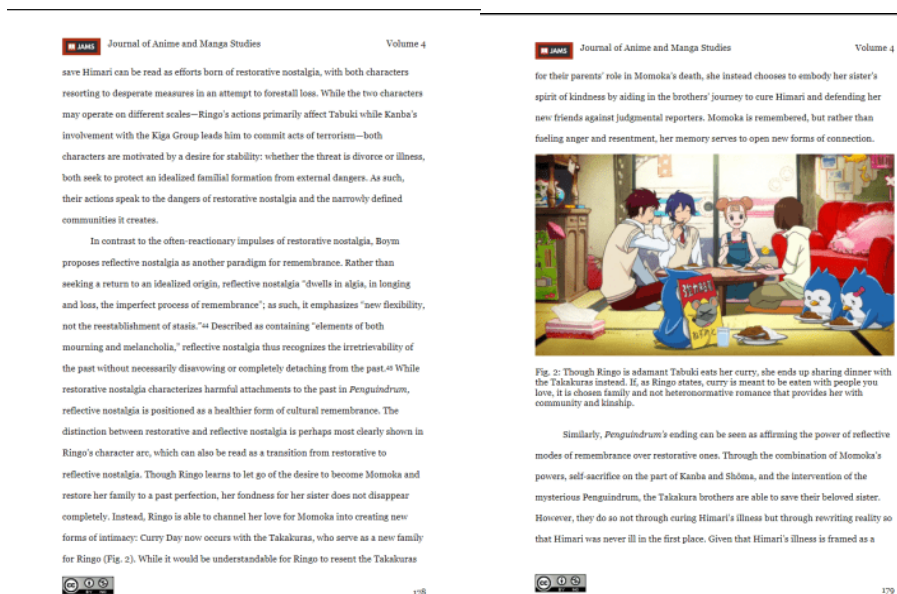


Рисунок 1.6 – Сторінки видання

Недоліком є саме те, що воно має доволі багато тексту, воно нічим не перебивається. Через це мало хто буде цікавитись подібним. Але все ж таки, з іншого боку існування такої великої інформації може бути і перевагою.

Як підсумок, проаналізуємо обидва аналоги за допомогою таблиці 1.1.

Таблиця 1.1 – Порівняння двох аналогів

Назва видання	Переваги	Недоліки
Українське аніме-видання «сьогодНЯ!»	Популярний персонаж на обкладинці, що легко привертає увагу читача; наповнення сторінок текстом і фотографіями; цікава інформація.	Обкладинка здається пустою через мінімальність інформації на ній; нерівномірне розташування текстового та графічного матеріалу, зображення виходять за межі кордону тексту.
Електронне видання «Journal of Anime and Manga Studies: Volume 4»	Велика кількість цікавої інформації.	Відсутність обкладинки; забагато тексту яке ніяк не перебивається зображеннями; мало зображень.

2 ПРОЕКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ

Проектування технологічного процесу розробки електронного журналу складається з таких етапів:

- аналіз початкової інформації та його аналогів;
- розбиття видання на логічні блоки;
- визначення загальних вимог дизайну та структуру журналу;
- вибір програмних засобів;
- підготовка контенту;
- проектування модульної сітки;
- розробка макета;
- наповнення журналу контентом;
- тестування.

Схему наведено нижче (рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Схема технологічного процесу

Потрібно розглянути кожен етап окремо.

Аналіз початкової інформації та його аналогів:

- визначення цілей проекту та його вимог для правильного функціонування журналу;
- огляд цільової аудиторії, на яку буде розраховано видання.

При розробці власного електронного видання, для початку вивчається на яку аудиторію буде розраховуватись певне видання. Так як це видання буде йти про вокалоїдів, а їх фанатами зазвичай являються підлітки та молоді дорослі, тому воно буде розроблятися та обпіратися саме на них.

Цілю ж проекту є розширення популярності вокалоїдів в Україні, а також розробка чогось нового для їх фанатів, тому що при аналізі аналогів було помічено те, що подібні видання майже не існують у нашій країні.

Розбиття видання на логічні блоки: побудування логічної послідовності сторінок видання. На цьому етапі вирішується які сторінки будуть йти один за одним і що вони будуть у себе включати.

Визначення загальних вимог дизайну та структуру журналу: розробка дизайну, його вигляд, підбір кольору, тексту, тощо. Загальними вимогами є вирішення концепції журналу і те, як приблизно воно буде виглядати.

Вибір програмних засобів: вибір певних програм, завдяки яким буде створюватись видання. Існує велика кількість програм, які можуть допомогти у створенні власного видання. Наприклад це може бути Figma та програми Adobe.

Підготовка контенту: йде підбір усіх потрібних елементів контенту для журналу, наприклад статті, фотографії, графіка, тощо. Це один з важливих пунктів у створенні видання. Кожна фотографія проходить обробку для того, щоб її якість була на вищому рівні. Також увесь текстовий матеріал проходить вичитку та перевірку на помилки.

Проектування модульної сітки: модульна сітка розробляється задля пропорційності сторінок.

Розробка макета: повне створення дизайну видання, що розробляється.

Наповнення журналу контентом: усі зібрані та підготовлені матеріали вставляються у макет видання. Йде повна розробка видання після усіх аналізів та підбору матеріалів.

Тестування: перевірка на помилки та їх виправлення; перевірка правильності функціонування видання.

На цьому останньому етапі йде перевірка того, як виглядає видання на різних пристроях і чи являється воно адаптованим під них. Наприклад, йде перевірка того, як виглядає журнал на сайті, на якому воно буде випущено, на ПК і мобільному пристрої. Потім йде виправлення усіх помилок, які були помічені, перевірка того чи правильно взагалі функціонує видання, а вже потім – розміщення у вільний доступ для усіх користувачів.

Також, існують певні вимоги до контенту, який буде додаватись до електронного видання. До нього входять: якість тексту, візуальний матеріал, технічні характеристики, відповідність редакційній політиці, зворотній зв'язок. Необхідно роздивитись кожному вимогу детальніше.

Якість тексту. Так як це основна електронних видань, тому й увесь текстовий матеріал, що використовується, має бути на вищій якості. Перша за все, матеріал має бути граматично правильним і не містити ніяких орфографічних помилок, це забезпечить високу точність у граматичності, а також і приємне враження у читача. Друге, текст має бути правильно побудованим, мати логічну послідовність, що допоможе читачу легше зрозуміти інформацію, яка передається. Що саме головне, матеріал має бути унікальним, а також актуальним. Не потрібно забувати й про те, що він має відповідати обраній тематиці створеного електронного видання.

Візуальний матеріал. До вимог цього етапу входить високий стандарт якості матеріалу. Фотографії та ілюстрації, що обираються, мають бути високої роздільної здатності, чіткими та відповідати тематиці видання. Усі зображення мають дотримуватись авторських прав або ж мати на них певні ліцензії на їх використання. Що не менш важливо, увесь візуальний матеріал має доповнювати собою текстовий матеріал.

Технічні характеристики. Усі матеріали, що будуть використовуватись, мають бути у певних форматах, які будуть сумісними з використовуваними програмними засобами. Також, розмір файлів повинен бути оптимізований для забезпечення швидкого завантаження без втрати якості. Також важливе те, аби створений контент був адаптований для коректного відображення на різних пристроях.

Відповідність редакційній політиці. Контент електронного видання має відповідати етичним нормам та не нести в собі негативні висловлювання.

Зворотній зв'язок. Якщо видання, куди воно публікується, має коментарі та опитування для отримання зворотнього зв'язку від читачів, тоді вони мають бути зручними для користування. Також, важливо враховувати усі відгуки від читачів для покращення якості контенту своїх майбутніх видань.

3 ВИБІР ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ РОЗРОБКИ ЕЛЕКТРОННИХ ЖУРНАЛІВ

Найважливіший етап при створенні любых видв проукдції являється правильний підбір програмного забезпечення, в якому буде виконуватись уся поставлена задача.

На сьогодні існує доволі велика кількість текстових редакторів. Вони прості, проте мають великий спектр своїх можливостей, що доволі спрощує та допомагає при роботі з текстом. Найбільш популярними засобами для роботи з текстом є Microsoft Word [10], Google Docs. Їх опис наведений у таблиці 3.1

Таблиця 3.1 – Опис обраних текстових програм

Назва програмного засобу	Опис	Переваги та недоліки
Microsoft Word	Самий популярний текстовий редактор у світі. В цій програмі взагалі без проблем можна робити будь-які маніпуляції з текстом.	Перевагами програми є: простота використання, багатий функціонал, сумісність, автозбереження. Також існують і недоліки, наприклад: вартість, вимогливість до ресурсів, обмежена підтримка спеціалізованих програм.
Google Docs	Онлайн-редактор для створення та форматування текстових документів.	Перевагами є: безкоштовне, має хмарне зберігання, спільна робота з іншими користувачами, простота у використанні. Недоліками ж є: залежність від інтернету, проблеми з конфіденційністю, проблеми з великими файлами, залежність від Google.

Також, на сьогодні існує просто нескінчена кількість програм для редагування графічної інформації, будь-якої – растрової та векторної. Розглянемо усі програми, що використовуються для усіх видів графічної інформації. Спочатку розглянемо популярних представників векторних програмних засобів: Adobe Illustrator [8] та Figma [11]. Їх опис та особливості наведені у таблиці 3.2.

Таблиця 3.2 – Опис та особливості обраних векторних програм

Назва програмного засобу	Опис	Переваги та недоліки
Adobe Illustrator	Програма, що являється векторним графічним редактором, яка використовується для створення багатьох векторних ілюстрацій, логотипів, малюнків, іконок та інших графічних елементів.	Перевагами даної програми є: являється потужною для роботи з векторною графікою, інтеграція з іншими продуктами Adobe, широкі можливості в експорті. Але існують також і недоліки, наприклад: висока вартість, складність для простих завдань, вимогливість до ресурсів.
Figma	Веб-платформа для дизайну та прототипування, яка дозволяє проектувати, співпрацювати та створювати високоякісні інтерфейси користувача (UI) та дизайни для веб-сайтів, мобільних додатків та інших цифрових продуктів.	Перевагами даної програми є: спільна робота у реальному часі з іншими користувачами, також хмарне зберігання, простота використання, широкі можливості для роботи. Але, як і в інших програмах, є і свої недоліки. Наприклад: програма має залежність від інтернету, є обмеження при роботі з дуже великими проектами.

Представником растрових програмних засобів є Adobe Photoshop [9].

Adobe Photoshop це найвідоміший графічний редактор, який використовується для обробки та редагування растрових зображень. У цій програмі можливо робити такі редагування зображень як обрізка, зміна розміру, корекція кольору, і інше. Також в програмі існують так звані «шари», завдяки яким автор створеного видання має змогу працювати з різнимим частинами зображення, які є незалежними одна від одної. Що не менш важливе, Adobe Photoshop підтримує роботу з RAW-зображеннями, що надає можливість редагувати зображення з великою якістю.

Для обробки растрових зображень було обрано Adobe Photoshop, а для обробки векторних – Adobe Illustrator.

4 ПРОЕКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ

4.1 Аналіз початкової інформації і розбиття її на логічні блоки

Для того, щоб створити своє власне електронне видання, а саме електронний журнал про вокалоїдів, потрібно проаналізувати сторінки які будуть туди входити та яка інформація буде туди включатись.

Для початку потрібно продумати вигляд обкладинки. За ідею можна обрати найпопулярнішого вокалоїда – Хацуне Міку. Хацуне Міку являється настільки популярною, що її доволі легко впізнати навіть не будучи фанатом вокалоїдів.

Тепер роздивимось підрозділи та сторінки видання. Сторінки будуть мати в собі:

- головна інформація про вокалоїда, що буде розглядатись;
- цікаві факти про них;
- використання їх голосів у різних композиторів;
- використання вокалоїдів у відеоіграх;
- їх вплив на музичну індустрію.

Така структура сторінок значно полегшить та дозволить чітко організувати структура електронного видання та полегшить розглядання інформації про вокалоїдів. Створена структура також забезпечить логічний доступ та послідовність тем для читачів.

4.2 Виділення текстової інформації

Перш за все потрібно додати, так зване, ім'я вокалоїда, про якого буде йти інформація на сторінці (рис. 4.1).

初音ミク Hatsune Miku

Рисунок 4.1 – ім'я вокалоїда, про якого буде йти інформація на сторінці

Далі – основна інформація. Вона додана до невеликої підкладки (рис. 4.2).

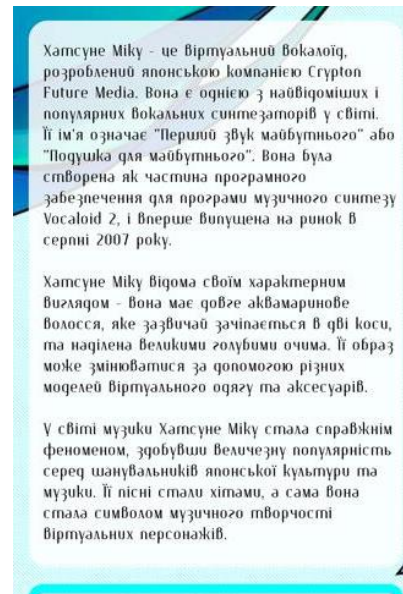


Рисунок 4.2 – Основна інформація

А також було додано декілька фотографій, які розташовані для краси, проте вони підходять до інформації, що там вставлена (рис. 4.3).



Рисунок 4.3 – Зображення на сторінці

4.3 Визначення взаємного розташування блоків інформації на сторінці

Сторінки зроблені в одному стилі та форматі – зліва знаходяться по 4 блоки на інформацію та зображення, а також ім'я вокалоїдіа. А справа – по 2 блоки (рис. 4.4).



Рисунок 4.4 – Розташування інформації

Рішення у розташуванні текстових блоків в даному виданні було прийнято по декільком ключовим факторам. Завдяки такому розташуванню тексту, читач може не тільки краще сприймати подану інформацію, а й також видання має свою естетичну привабливість.

Перш за все, однією з основних причин подібного розташування текстового матеріалу є створення чіткої візуальної ієрархії, тобто око читача спочатку фокусується на центральному основному зображенні, а вже потім переходить до текстових блоків які розташовані навколо нього, тобто по бокам сторінки.

Також, текстові блоки мають, так званий, баланс між собою завдяки своєму симетричному розташування по сторінці. Це призводить до рівномірного розподілу певної інформації на сторінці, що допомагає уникнути перенавантаження інформації на якийсь один блок, і завдяки цьому створюється доволі гармонічний дизайн.

Для покращення ж читабельності поданої інформації, текстові блоки були розміщені у вертикальному положенні та усі блоки йдуть відокремлено

один від одного, що надає можливість легко прочитати та сприйняти інформацію, яка сюди внесена.

Далі, були створені кольорові акценти у вигляді обведення навколо зображення і текстових блоків. Якщо брати до уваги те, що кожна сторінка зроблена у кольорах певного вокалоїда, то можна замітити те, що дизайн являється витриманим у стилі та доволі простим. Це цілком відповідає тематиці вокалоїдів. Використання ж відповідних кольорів, шрифтів і розташування тексту тільки підсилює асоціацію з даною обраною темою для створення власного електронного видання, що робить його дизайн не тільки інформативним, але й також візуально привабливим для читачів цього журналу.

5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ

Існують такі загальні вимоги до графічного дизайну проєктованого електронного видання:

- ідентифікація бренду, а саме його оригінальність та ідентичність по візуалу для відповідності по темі та меті видання;
- обрання шрифтів, що значно приємні та легкі для читабельності;
- створення кольорової схеми, що покращує та відображає візуальну привабливість видання;
- зручний та гнучкий макет, який буде адаптовано на усі пристрої та їх екрани;
- візуальність та висока якість зображення, що ефективно залучить аудиторію до себе;
- можливість не тільки для читача, а й для автора мати зворотній зв'язок для покращення майбутніх проєктів по побажанням читачів.

На сьогодні існують такі елементи та об'єкти графічного дизайну у електронному виданні:

- логотипи мають свою впізнаваність завдяки своїй колірній палітрі та візуальному стилю, що представляють собою ідентичність видання;
- різноманітність шрифтів, їх розмірів, міжрядковість інтервалів які використовуються для текстових елементів, наприклад заголовки, основний текст, додатковий текст, інше;
- зображення та ілюстрації, які покращують написаний зміст завдяки візуалізації описаного;
- елементи навігації, завдяки яким можна мати невеличкий інтерактив з публікацією;
- інтерактивні мультимедійні медіа, які включають в себе аудіо- та відео-матеріали, а також анімації.

Перед тим, як розпочати вертсання свого видання, необхідно обов'язково розробити структуру сторінки, а саме модульну сітку.

Модульна сітка являється універсальним засобом для структурування візуального простору, що застосовують як графічні, так і Web-дизайнери.

Сітка ж являє собою структуру, що містить ряд вертикальних та/або горизонтальних рядків, які поділяють сторінку на стовпці або модулі.

Основними перевагами використання модульної сітки являються:

- стандартизація розміщення елементів на сторінці;
- зменшення ризику допущення помилок при розміщенні або ж переміщенні певних елементів по сторінкам;
- покращення вигляду сторінки видання завдяки пропорційності розташованих елементів.

Було зроблено 4 стовпчики для однакового розташування блоків з текстом та фотографіями. Також було проведено лінійки, за допомогою яких можна легко розмістити деякі текстові та графічні елементи видання (рис. 5.1).

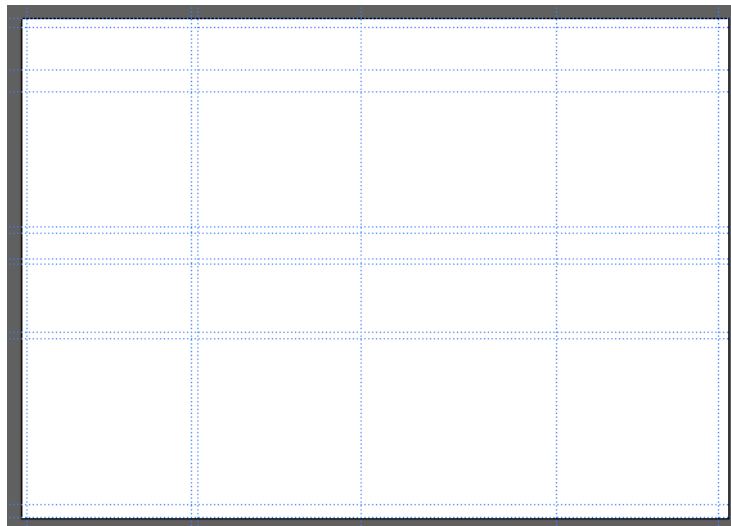


Рисунок 5.1 – Розробка модульної сітки

6 СТВОРЕННЯ ОРИГІНАЛ-МАКЕТА ВИДАННЯ

6.1 Розробка оригінал-видання

Журнальні видання верстаються в залежності від сприймання його дизайну читачем. Так як журнал по більшій частині буде створюватись для фанатів вокалоїдів, а в основному це діти шкільного віку та підлітки, іноді молоді дорослі люди, то й дизайн буде обпиратись більше на них і те, як би їм хотілось бачити це видання.

Основна частина буде містити в собі сторінки із зображеннями та цікавою інформацією про певного вокалоїда, а є також сторінка де буде загальна інформація про усіх вокалоїдів загалом.

Текстова частина видання, що створюється, була виконана за допомогою ручного набирання тексту на клавіатурі. Його було експортовано у програму Adobe Illustrator.

Для оформлення того, що буде всередині видання, було обрано шрифт Daх.

Daх є розширеною версією FF Daх Condensed. Сімейство FF Daх розвинулося з ідеї поєднання чіткості вузької Futura з «трохи романським відтінком». Результатом є компактний, але дуже розбірливий шрифт позачасового дизайну. Автор дизайну – Ганс Райхель.

Для створення сторінок, було використано растрові зображення. Наприклад, на сторінці з Хацуне Міку можна чітко помітити її зображення на усю сторінку. А растровими зображеннями являються невеликі прямокутники, в яких було вставлено текстовий матеріал.

У програмі Adobe Photoshop було виконано невеликі маніпуляції над растровим фото самого вокалоїда – обробка для її покращення. Наприклад, при маніпуляціях над цим фото було зроблено такі етапи: налаштовані параметри насиченості, яскравості та різкості.

Нарешті, завершивши роботу з текстовим та графічним матеріалом, можна перейти до верстання власного видання.

Для верстання було обрано програму Adobe Illustrator. Для початку зробимо верстку обкладинки. На ній відображено найпопулярнішого вокалоїда, Хацуне Міку. Також інформацію про те, що буде входити у журнал, інформація про постер у подарунок та номер випуску.

Верстка видання складається з наступних етапів:

- створюємо документ в програмі з необхідними параметрами (наприклад, формат видання, поля його сторінок та ін.);
- створення сторінок із зображеннями, налаштування їх розмірів;
- розміщення текстової частини, після чого робиться його оформлення: налаштування стилів для заголовків та основного тексту;
- перевірка на правильність усіх виконаних етапів. Якщо необхідно, одразу ж виправити усі помічені помилки.

6.2 Розміщення інформації в інформаційних модулях

Після створення дизайну сторінки, потрібно додати текстову інформацію. Розглянемо на прикладі Хацуне Міку – найпопулярніший вокалоїд.

Так як сторінка складається з 6 текстових блоків, було вирішено розпочати її з інформації про вокалоїда, так сказати познайомитись з ним поближче (рис. 6.1).

Далі йде фотографія – фігурка-недроїд з нею у вигляді її модельки з однієї гри, про що зазначено під фотографією (рис. 6.2).

Наступний блок з інформацією – це фотографія з вивісками Міку, а також цікаві факти про неї (рис. 6.3).

І останніми два блоки з текстом, які були додані на сторінку – це «Хацуне Міку у відеоіграх», а також «Хацуне Міку у різних композиторів» (рис. 6.4).

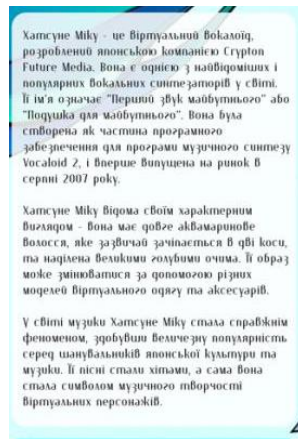


Рисунок 6.1 – Знайомство з вокалоїдом



Рисунок 6.2 – Фотографія на сторінці

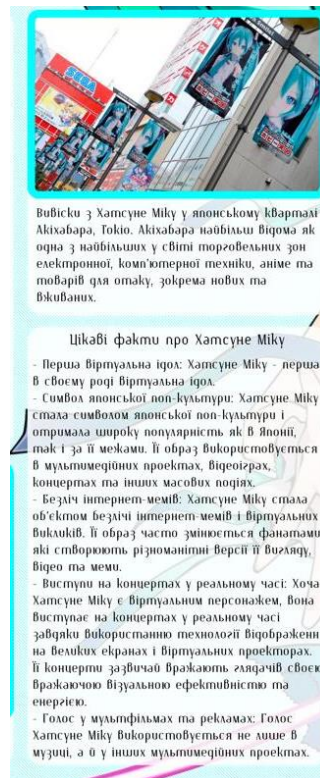


Рисунок 6.3 – Два блока з інформацією

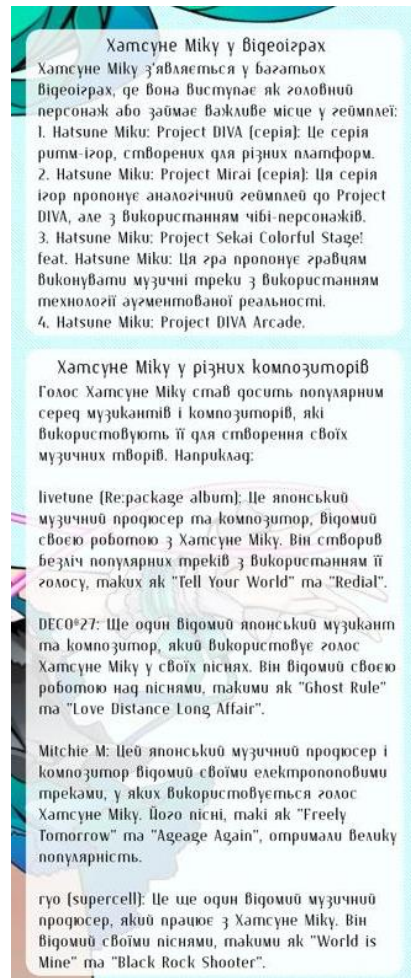


Рисунок 6.4 – Два останніх блока з текстовою інформацією

Готовий макет зберігається у потрібному форматі, після чого експортується у формат .pdf, з налаштуванням необхідних параметрів при експорті. Приклади сторінок наведено у додатку А.

7 ОПИС ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

Метою створення цього журналу полягає в тому, щоб надати фанатам вокалоїдів зручне та захоплююче джерело інформації про їх улюблених вокалоїдів, нові випуски, концерти, альбоми та інші події.

Що до цілей, журнал прагне підтримувати та заохочувати фанатів у їх страсті, створюючи відчуття спільноти і взаєморозуміння між один одним. Також ціллю є не тільки просування культурного значення вокалоїдів, а й показати їх творчий внесок у музичній індустрії.

Кожна сторінка має просту, однакову для кожної структуру. Увагу до сторінки приваблює собою велике зображення вокалоїда, що розташоване позаду усього основного тексту, про якого йде інформація.

Кожна сторінка має однакову, так звану, підкладку для тексту. Текст переривається декількома невеличкими маленькими фотографіями. На них можна побачити маленькі та великі фігурки, рекламні банери на вулицях Японії та моделька в одній з популярних ігор. Також фотографії мають невеличкі рамочки у колір обраного вокалоїда, про якого йде інформація на сторінці.

Усього вокалоїдів буде шість, що дорівнює тому, що особистої інформації про кожного вокалоїда буде усього загалом 6 сторінок. Там буде розписуватись їх особиста інформація, їх створення, цікаві факти, їх перша поява у різних іграх та де вони являються зараз. Також, журнал буде мати сторінку про загальну інформацію про вокалоїдів цілком. І також будуть створені сторінки з прикладами музичних витворів – їх автори, жанри, сенс який було закладено у їх пісні.

В першу чергу було проаналізовано та обрано кольорову гамму для сторінок. Так як в ідею взято створення окремої сторінки про кожного вокалоїда, то це означає, що і кольори сторінок будуть відповідні. Наприклад, в сторінці з Хацуне Міку йде її відома кольорова гамма – блакитний колір. А

на сторінці з Мегуріне Лука – рожевий. Те ж саме буде й з іншими – жовтий, тепло-жовтий, червоний та синій. Усі ці кольори являються, так скажемо, сігнатурними кольорами, які були підібрані для їх дизайну доволі давно. Вони яскраві, приємні для ока. В журналі ці кольори виражають їх особистість, про кого йде мова. Просто, проте легко та зрозуміло.

Для реалізації дизайну журналу було обрано 4-колонну модульну сітку.

Сторінка із загальною інформацією буде мати зображення всіх обраних 6 популярних вокалоїдів, також підкладку під текст для його легкого читання, вставки невеличких зображень та цікаву інформацію.

Сторінка з прикладами музичних витворів буде мати великий акцент на авторів та приклади їх пісень. Текст буде мати інформацію та вставки невеликого сенсу що до того, про що йде у пісні, яка була обрана як приклад.

Було розроблено підкладку так, аби текст було легко та зручно прочитати. Розроблений дизайн створеної сторінки надано у додатку А.

Обране, для створення журналу, програмне забезпечення має досить широкий функціонал для роботи з текстом.

8 ОПИС ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ РЕДАКЦІЙНО-ВИДАВНИЧОГО ЦЕНТРУ

Правильно розроблена структура редакційно-видавничого центру забезпечить не тільки стабільність у функціонуванні видавництва, а також продуктивну роботу, її стабільність і задовольнить потреби клієнтів.

Редакційно-видавничий процес складається з таких етапів:

- підготовчий;
- редакційний;
- виробничий;
- маркетинговий.

Підготовчий етап включає в себе такі етапи, як збір потрібної інформації, аналіз аналогів на обрану тему, пошук матеріалів для створення видання, підготовка.

Редакційний етап включає в себе розробку оригінал-макету.

Виробничий етап – це існування готового варіанту оригінал-макету, йде підготовка видання для друку.

Маркетинговий етап – розповсюдження інформації про видання на багатьох популярних площадках.

9 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛУ

Тестування електронного видання є важливим етапом у його існуванні, що забезпечує високу якість та функціональність кінцевого продукту. Під час перевірки видання перед тим, як його опублікувати, перевіряється читабельність, наявність помилок, а також – адаптація до інших пристроїв.

Тестування електронного журналу було вирішено провести на одному з сайтів [14], де також було перевірено його вигляд на мобільному пристрої.

Додаємо обкладинку нашого видання та сторінки, перевіряємо як це буде виглядати з ПК (рис. 9.1).



Рисунок 9.1 – Перевірка сторінок на ПК

Далі потрібно продивитись те, як видання буде виглядати на мобільному пристрої (рис. 9.2).

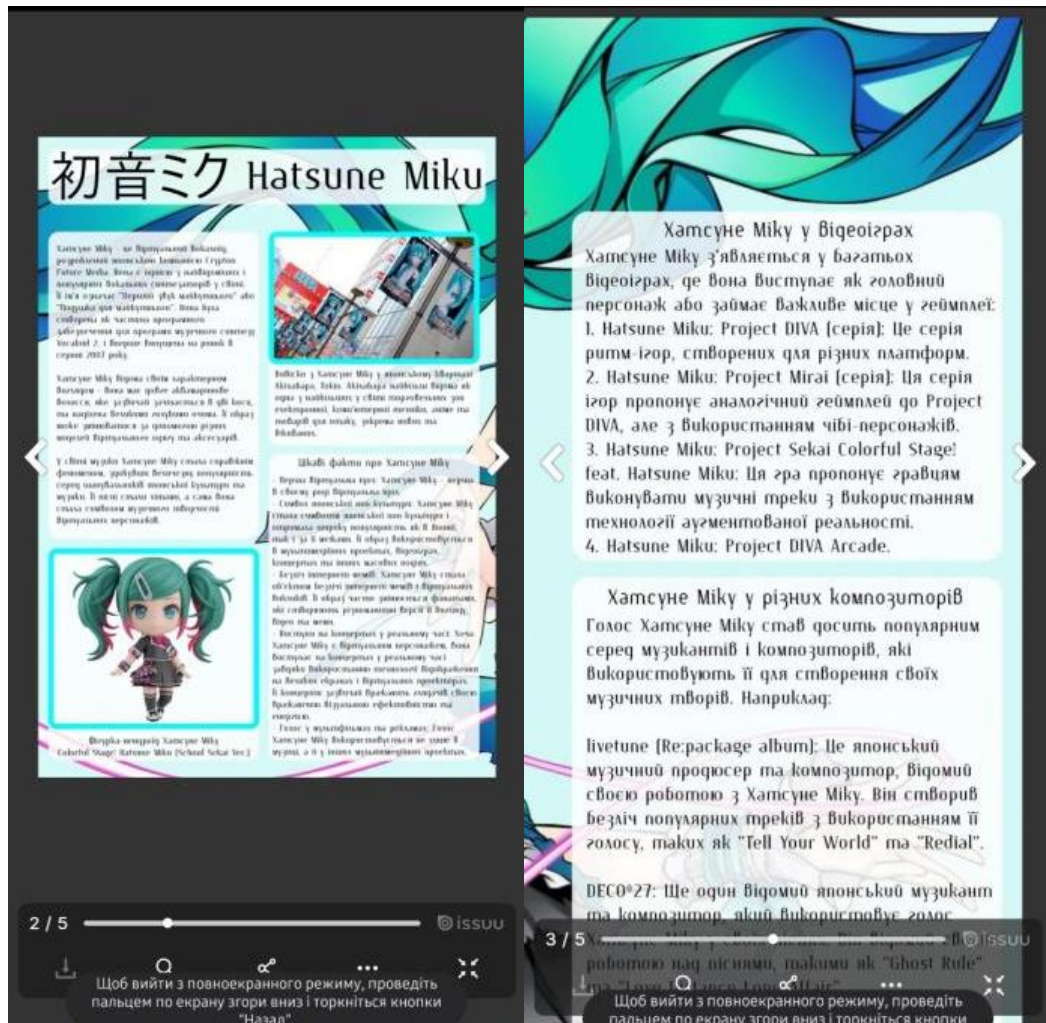


Рисунок 9.2 – Тестування видання на мобільному пристрої

Текст читабельний, без помилок. Сторінки можна приблизити та детально прочитати інформацію, а журнал добре адаптується як і під ПК, так і під мобільний пристрій. А тому можна публікувати своє електронне видання.

10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

Під час виконання кваліфікаційної роботи було створено електронне видання про вокалоїдів. Створення даного видання про вокалоїдів має декілька переваг на сьогодні. Перш за все, за рахунок того, що воно електронне, доступ до нього являється доволі простим, а також це являється одним з основних джерел інформації про вокалоїдів в Україні, їх історії, технології та вплив на музичну індустрію. Також, електронне видання може стати так званою платформою для читачів, де користувачі зможуть обговорювати певні питання чи теми, а також обмінюватися досвідом.

Перед тим, як створити видання, проводиться розрахунок економічної доцільності даного проекту, що надає змогу спрогнозувати доцільність видання та оцінити його результат. Спочатку визначається собівартість розробки, а вже потім встановлюється ціна.

Розглянемо переваги електронного видання. Створене видання має деяку кількість економічних переваг. При використанні сучасних програм для створення, наприклад Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Figma, є можливість не тільки швидко, а й ефективно та просто розробити дизайн для свого видання з мінімальними витратами. Електронне видання має простий для розуміння читачами дизайн. Він складається з декількох сторінок – обкладинка, основна інформація, яка містить дані про конкретного вокалоїда, та додаткова. Інформація ніяк змінюватись не буде, а тому це надає можливість зменшити витрати, пов'язані з необхідністю частого оновлення та підтримки контенту видання. Для публікації видання використовується безкоштовний хостинг, що значно скорочує загальну вартість власного проекту.

Тепер необхідно розглянути конкурентів що до схожого електронного видання. В Україні такі видання майже не публікуються, а тому конкуренція не дуже висока. Якщо розглядати більш детально схожі видання в Україні, можна зазриміти явні переваги у власному виданні. Наприклад:

- проєкт містить в собі інформацію, що буде цікава для читачів та фанатів, а також розміщена на доволі зручному сайті для його сприйняття;
- проєкт не потребує додаткової оплати за хостинг;
- проєкт розроблено у привабливому та приємному для ока читача дизайні, особливо якщо порівнювати його з конкурентами у країні.

Необхідно розглянути порядок створення дизайну електронного видання, що складається з наступних етапів:

- початковий етап. На даному етапі йде розробка макету та модульної сітки, розрахунок того, як буде виглядати майбутній проєкт;
- підготовчий етап, на якому йде підбір матеріалу, шрифтів та кольорів;
- основний етап, який являється доволі складним. На цьому етапі розробляється обкладинка журналу, на якій відображено найпопулярнішого вокалоїда Хацуне Міку, а також головні питання, що легко можуть привернути увагу читача для того, щоб продовжити читати дане видання. Також, туди будуть входити основні сторінки. Вони включають в себе особисту інформацію про кожного вокалоїда, якого було внесено у дане видання, а також інформацію про композиторів, спільна про усіх вокалоїдів. І останнє – розробка задньої частини журналу;
- заключний етап, де йде перевірка на помилки, їх виправлення та підготовка видання до публікації, та його поширення по мережі.

Здійснимо розрахунок собівартості та ціни розробки електронного видання. У собівартість розробки електронного видання входять наступні статті витрат:

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

Розробкою даного видання займаються три фахівці: дизайнер, редактор та маркетолог. Заробітна плата дизайнера складає 60,00 грн/год, редактора – 100,00 грн/год, а маркетолога – 95,00 грн/год. При цьому тривалість робочого

дня кожного з фахівців становить 8 годин. На розробку електронного видання буде витрачено 10 днів.

Розрахунок основної заробітної плати наведено у таблиці 10.1.

Таблиця 10.1 – Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		кількість, ос.	посада			
1. Початковий етап	Розробка макету та модульної сітки	1	дизайнер	60,00	1	480,00
2. Підготовчий етап	Підбір матеріалу, шрифтів, кольорів	1	дизайнер	60,00	2	960,00
3. Основний етап	Розробка обкладинки, сторінок та задньої обкладинки	1	дизайнер	60,00	4	1920,00
4. Заключний етап	Перевірка на помилки та їх виправлення	1	редактор	100,00	1	800,00
	Підготовка видання до публікації	1	редактор та маркетолог	195,00	1	1560,00
	Публікація та просування	1	маркетолог	95,00	1	760,00
Разом					10	6480,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						1296,00
Усього						7776,00

Додаткова заробітна плата охоплює винагороди за перевиконання завдань, визнані трудові досягнення, креативність та специфічні умови праці. Вона включає додаткові платежі, надбавки, гарантійні виплати та компенсації, що передбачені законодавством, а також премії за досягнення виробничих цілей та виконання функцій. У даному випадку додаткова заробітна плата становить 20 % від основної:

$$6480,00 \cdot 0,2 = 1296,00 \text{ грн.}$$

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

$$7776,00 \cdot 0,22 = 1710,72 \text{ грн.}$$

До інших витрат можна віднести витрати на використання комп'ютерної техніки, що використовується фахівцями, а також плата за електроенергію.

Витрати на електроенергію розраховуються виходячи зі споживаної потужності використаної техніки, а також тарифу на електроенергію. У даному випадку передбачається використання трьох комп'ютерів потужністю 0,5 кВт/год кожен. Вартість електроенергії прийнято у розмірі 2,64 грн/кВт. Час використання електроенергії в процесі розробки – 80 годин. Отже, плата за електроенергію складе:

$$0,5 \cdot 8 \cdot 10 \cdot 2,64 \cdot 3 = 316,80 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування ПК визначаються з його вартості і часу експлуатації, після закінчення якого, він підлягає заміні (звичайно цей час не перевищує 3-х років). Враховуючи, що приблизна ціна одного девайсу, потрібного для даної розробки, становить 16000,00 грн, а протягом року ПК використовується 254 робочих дні, можна розрахувати суму витрат на обслуговування під час виконання проекту:

$$(48000,00 / (3 \cdot 8 \cdot 254)) \cdot 80 = 629,92 \text{ грн.}$$

Дизайнер користується пакетами від компанії Adobe, а тому це також варто внести у розрахунки витрат. Мінімальна вартість пакету ПЗ складає 440,00 грн на місяць. Маркетолог же, у свою чергу, користується безкоштовними відкритими ресурсами.

Проект впроваджується для однієї компанії, тому собівартість розробки:

$$7776,00 + 1710,72 + 629,92 + 316,80 + 440,00 = 10873,44 \text{ грн.}$$

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

$$10873,44 \cdot 0,3 = 3262,03 \text{ грн.}$$

Розрахуємо ціну розробки електронного видання без ПДВ:

$$10873,44 + 3262,03 = 14135,47 \text{ грн.}$$

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

$$14135,47 \cdot 0,2 = 2827,09 \text{ грн.}$$

Ціна розробки електронного видання з ПДВ складає:

$$14135,47 + 2827,09 = 16962,57 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків наведено у таблиці 10.2.

Таблиця 10.2 – Розрахунок витрат на розробку електронного видання

Показник	Сума, грн
Основна заробітна плата	6480,00
Додаткова заробітна плата	1296,00
Єдиний соціальний внесок	1710,72
Витрати на обслуговування техніки	629,92
Витрати на електроенергію	316,80
Витрати на ліцензію програмного забезпечення	440,00
Собівартість розробки	10873,44
Прибуток (рівень рентабельності 30%)	3262,03
Ціна без ПДВ	14135,47
ПДВ	2827,09
Ціна з урахуванням ПДВ	16962,57

Таким чином, виходячи з виконаних та отриманих результатів розрахунків витрат, повна вартість розробки електронного видання буде складати 16962,57 грн. Термін виконання усіх етапів розробки становить 10 днів командою, яка складається з дизайнера, редактора та маркетолога. Очікувана сума прибутку складе 3262,03 грн, що свідчить про доцільність створення електронного видання про вокалоїдів.

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи бакалавра було розроблено електронний журнал про вокалоїдів. Під час створення даного видання, було виконано такі етапи у його розробці:

- аналіз обраних аналогів, а також виявлення їх переваг і недоліків;
- розробка дизайн-концепції власного видання;
- вибір програмного забезпечення для розробки свого видання, а також обґрунтування їх вибору.

Також було виконано економічні розрахунки, розроблено стратегію маркетингу, проаналізовано потенційні ринки збуту, визначено витрати на розробку видання.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Бондар І.О. Визначення завдань для здійснення розробки інтерактивного електронного журналу // Біоніка інтелекту. 2016. №1(86). С. 130-135.
2. Пушкар О.І., Бондар І.О. Моделювання структурної побудови електронного журналу ігрового спрямування // Системи обробки інформації. 2017. № 2 (148). С.237-241.
3. Бондар І.О. Технології електронного видавництва : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». Харків : Вид. ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 132 с.
4. Хорошевська І.О. Структура віртуального навчального середовища підтримки студентоцентрованого навчання зі спеціальності «Видавництво та поліграфія» // Інформаційні технології і засоби навчання. 2020. Том 78, №4. С. 203-218. URL: <https://doi.org/10.33407/itlt.v78i4.2885> (дата звернення: 04.06.2024).
5. Бондар І.О., Ларькіна А.В. Етапи методики створення електронного журналу // Інформаційні технології: наука, техніка, технологія, освіта, здоров'я. 2016. С. 319.
6. Хорошевський О.І. Методика проектування малих веб-проектів // Проблеми і перспективи розвитку ІТ-індустрії. 2018. С. 69.
7. Хорошевський О.І., Іпполітова В.Є. Переваги використання мультимедійних та аудіовізуальних засобів під час навчання // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 2. С. 12-14.
8. Adobe Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html> (дата звернення: 04.06.2024).
9. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (дата звернення: 04.06.2024).
10. Microsoft Word. URL: <https://www.microsoft.com/uk-ua/microsoft-365/word> (дата звернення: 04.06.2024).

11. Figma. URL: <https://www.figma.com/> (дата звернення: 04.06.2024).
12. 27 номер аніме-видання «Сьогодні!». URL: https://issuu.com/segodnya/docs/segodnya_27 (дата звернення: 14.06.2024).
13. Journal of Anime and Manga Studies: Volume 4. URL: <https://iopn.library.illinois.edu/journals/jams/issue/view/107/24> (дата звернення: 14.06.2024).
14. Issuu. URL: <https://issuu.com> (дата звернення 14.06.2024).
15. 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.
16. 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.
17. Проблеми розвитку електронних видань в інформаційному суспільстві. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/d21b0531-14c4-47e4-8acf-80f3296388c4/content> (дата звернення: 16.06.2024).