

Олена Родіонова, ст. викладач,
Вадим Лебедєв
(Національний авіаційний університет, Україна)

Практичні аспекти контенту та сценарію мультимедійного видання

Досліджено практичні аспекти системного формування контенту та розроблення сценарію для проектування мультимедійного видання туристичної тематики. Проаналізовано переваги та недоліки різних платформ для пошуку та формування контенту – тексту, графічних зображень, відео, аудіо, акторів для проєктованих сценаріїв. Визначено проблеми правових аспектів використання мультимедійного контенту.

Для проєктування мультимедійного видання, присвяченого туристичній галузі, варто використовувати різноманітний контент, що дозволить аудиторії отримати як можна більше корисної інформації та вражень про місця, які цікаво відвідати, інфраструктуру місцевості, звички та традиції мешканців. Типи контенту та джерела його отримання можуть кардинально відрізнятися. Обов'язковим наповненням для проєктованого мультимедійного видання є текст, зображення, відео, звуковий супровід.

Текстовий контент містить інформацію щодо подорожей, опис відвідуваного місця та його ймовірні особливості. Його готують самостійно, можна запропонувати виконати даний вид роботи журналістам.

Зображення та відео - вірогідно найбільш важливий контент для проєкту. Для цієї тематики слід відзняти власний контент, адже цільова аудиторія цінує ексклюзивність та оригінальність знятого матеріалу.

Звуковий контент - завжди цікаво послухати ведучого, адже аудіоінформація засвоюється та заохочує більше. Цей етап слід співвідносити з графічним контентом, адже вони доповнюють один одного. Тут можна скористатися бібліотекою звуків чи аудіо, але безпосередньо ведучого треба записувати власноруч. Також в якості супроводу можна використовувати різноманітні музичні композиції. Доволі складний етап проєктування, музичні смаки відвідувачів різноманітні, неможливо гарантувати задоволеність аудіоконтентом всіх споживачів.

Вартість проєкту може різнитися в залежності від складності та об'єму роботи, що напряду впливає на його вартість підготовки. Кількість контенту: більше контенту - більше часу на роботу, значить і вища вартість підготовки такого проєкту. Також важливим моментом є й складність реалізації проєкту, іноді це вимагає професійних навичок команди, що готує проєкт.

Важливим аспектом є реклама такого проєкту для поширення інформації, яка теж відіграє важливу роль, тому реклама, звичайно, вимагатиме фінансових вкладень.

Окрім власного підібраного контенту є можливість використовувати для наповнення мультимедійного видання контент з різноманітних професійних

платформ. Такий контент не буде звичайно індивідуальним та особливим, але він може бути доволі корисним, поживляючи видання.

В якості основи для проєктованого видання туристичного спрямування є можливість окрім зроблених індивідуальних зображень та відеоматеріалів, розмістити світлини та відео з професійних платформ. Джерелами для пошуку відповідного матеріалу є веб-ресурси Unsplash, Pixabay та Flickr, які дозволяють використовувати як безкоштовні так і платні світлини і відео за різними напрямками [1, 2, 3]. Можна рекомендувати для світлин параметри завантаження з роздільною здатністю 72 ppi та більше, формат .jpg. Для відеоматеріалу прийнятними є параметри 24 кадри/с., роздільна здатність складає 1920×1080 px. Ресурси Unsplash, Pixabay надають матеріали абсолютно безкоштовно.

Пошук веб-ресурсів для аудіо-матеріалу. Одним з таких є досить відомий веб-ресурс Snapmuse [4]. Другим джерелом з аудіо матеріалами є Mixkit [5]. Даний ресурс пріоритезує не стільки музичний супровід, скільки окремі звукові ефекти. Тим не менш, це досить корисний та популярний ресурс. Ще одним джерелом з аудіо можна порекомендувати для використання ресурс app.soundstripe [6]. Щодо цін на дані ресурси. Слід зазначити, що хоча веб-ресурси й надають безкоштовні треки, але на них також присутні й платні преміум матеріали та щоб ними користуватися слід оформити підписку на ресурс.

Серед найбільш цікавих пропозицій є ресурс Soundstripe [7], який пропонує найбільшу колекцію якісного аудіо, яке відсутнє на інших платформах, однак ціна підписки складає \$10 на місяць. Найбільш оптимальним рішенням буде Snapmuse, адже він надає досить якісні аудіо-матеріали та й коштують вони дешевше.

Також для проєктування сценарію мультимедійного видання можуть знадобитися послуги акторів. Таких агенцій доволі багато, наприклад, сайт акторських агентств WMEagenc [8]. Вартість послуг акторів даного агентства залежить від досвіду та впізнаваності актора. Для уточнення ціни, треба зв'язуватись безпосередньо з самими актором, сайт надає їх контакти. При виборі актора також важливо враховувати фактор цільової аудиторії видання.

Під час роботи над проєктом мультимедійного видання, що є цифровими за своєю природою, виникає низка особливих правових проблем, що є унікальними для мультимедійних видавництв видавництв:

- проблема використання мультимедійних продуктів без згоди власників цих продуктів;
- проблема включення до складу ММ-проєктів контенту, що є інтелектуальною власністю третіх осіб;
- проблема безконтрольного та безоплатного використання створеного інтелектуального продукту – ММВ третіми особами;
- проблема доведення авторства створеного ММВ;
- проблема зміни та фальсифікації цифрових видань.

Одним з важливих етапів проєктування на заключній стадії створення

мультимедійного видання є тестування і налагодження на предмет виявлення помилок перш, ніж оприлюднити проєкт. Цей етап потребує уваги, фінансів та людських ресурсів.

Висновки. В дослідженні сформовано системне розуміння ролі наповнення контентом проєкту мультимедійного видання, проаналізовано веб-ресурси для фото, відео та аудіо контенту, пошуку акторів для сценаріїв проєкту, визначено етапи отримання контенту. Наповнення мультимедійного видання необхідним контентом залежить безпосередньо від цілей проєкту, тематики та цільової аудиторії споживачів.

Список літератури

1. Веб-ресурс Unsplash. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://unsplash.com/>.
2. Веб-ресурс Pixabay. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://pixabay.com/>.
3. Веб-ресурс Flickr. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.flickr.com/>.
4. Веб-ресурс Snapmuse. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://snapmuse.com/search>.
5. Веб-ресурс Mixkit. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://mixkit.co/free-stock-music/>.
6. Веб-ресурс app.soundstripe. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://app.soundstripe.com/>.
7. Веб-ресурс Soundstripe. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.soundstripe.com/>.
8. Веб-ресурс WMEagency. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.wmeagency.com/>.