



**Харківський національний економічний
університет ім. С.Кузнеця**

**Кафедра комп'ютерних систем і технологій
зав. кафедри д.е.н. проф. Пушкар О.І.**

**Презентації професійних дисциплін
магістерської ОПП ТЕМВ
(Технології електронних мультимедійних видань)**

Презентація кожної дисципліни професійного спрямування підготована професорами і доцентами кафедри КСіТ, які викладають відповідну дисципліну

Для кожної дисципліни вказуються ключові компетентності (загальний їх перелік зазвичай значно більший), які набуває студент в процесі опанування відповідної дисципліни. Також наводяться ілюстрації результатів деяких робіт виконаних студентами, що вивчали відповідну дисципліну.

Мультимедійне видавництво

Д.е.н., проф. Олександр ПУШКАР

Лектор: ПУШКАР ОЛЕКСАНДР ІВАНОВИЧ

Доктор економічних наук,
Кандидат технічних наук,
European Engineering Educator "ING-PAED IGIP"
Професор

Освіта:

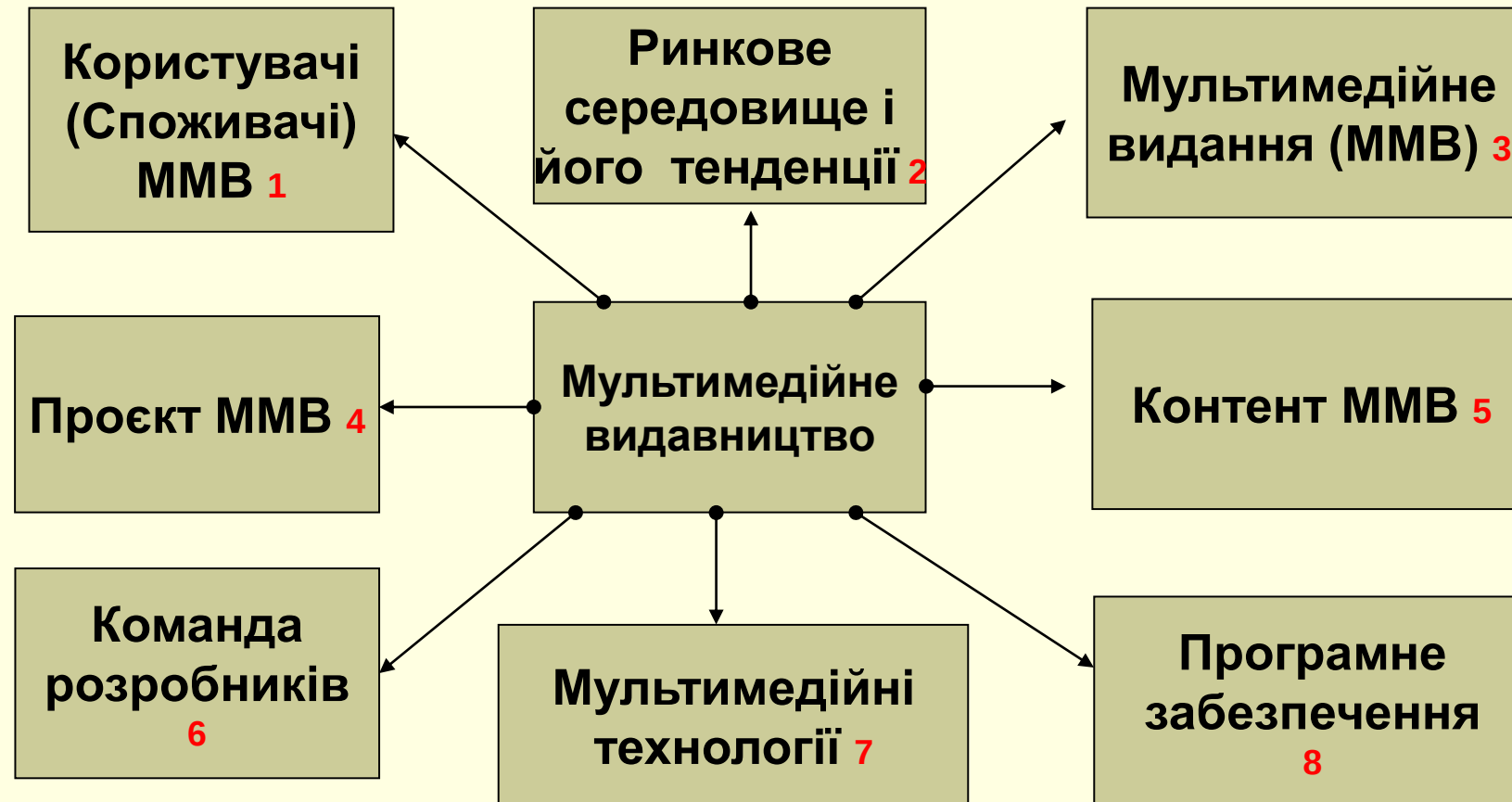
- 1.Харківський університет
радіоелектроніки,
Спеціальність **Автоматизовані системи управління**
- 2.Харківський інженерно-економічний
інститут
Спеціальність - **менеджмент і маркетинг**
- 3.Харківський національний економічний
університет.
Спеціальність «Інформаційні системи та технології»,
кваліфікація **аналітик комп'ютерних систем.**



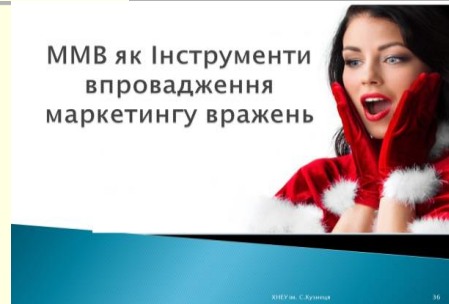
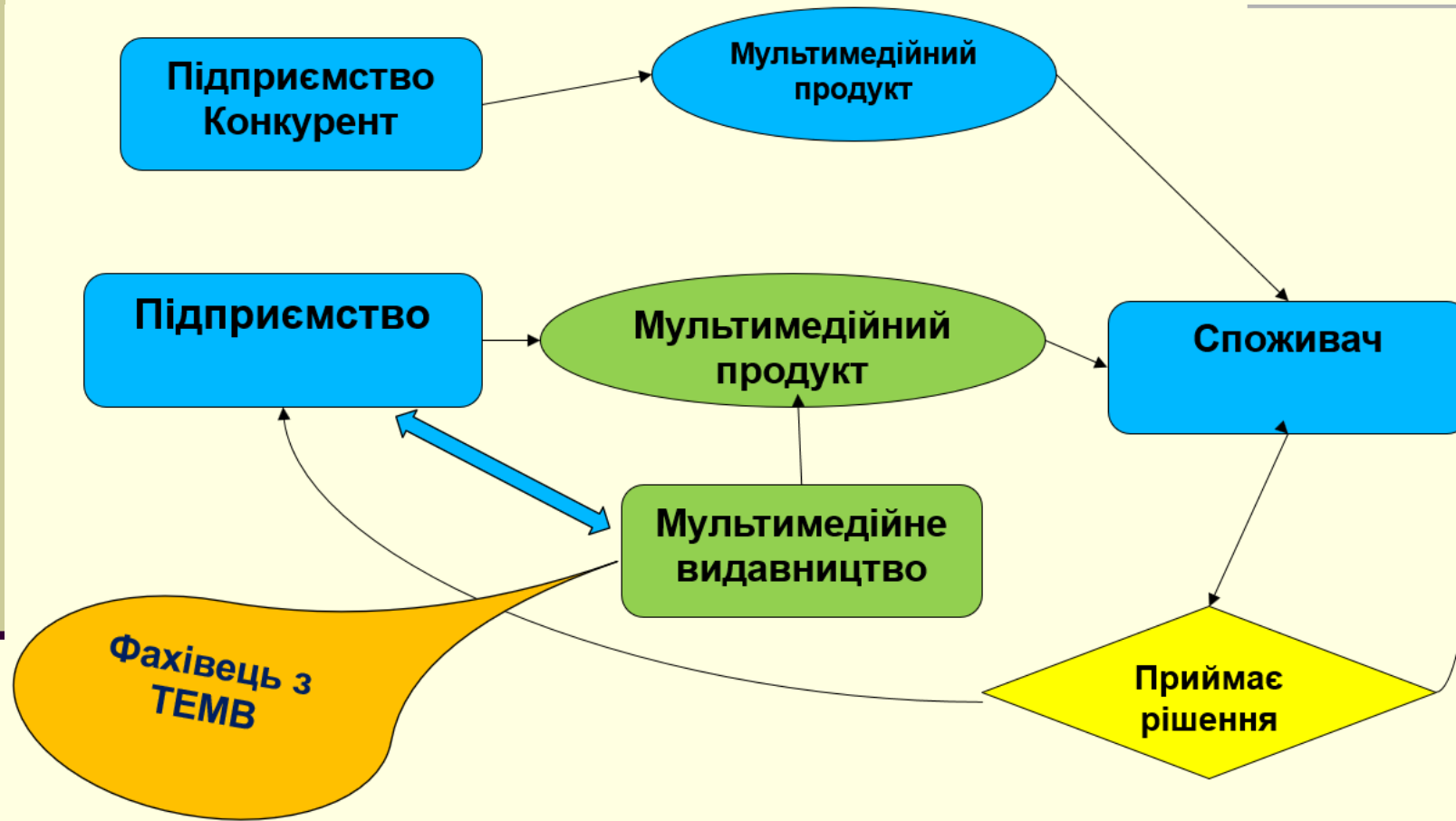
Які горизонти знань відкриває перед Вами дисципліна

- ❑ Навчальна дисципліна "Мультимедійне видавництво" вивчається студентами спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" магістерської програми "Технології електронних мультимедійних видань" усіх форм навчання.
- ❑ Дисципліна є обов'язковим освітнім компонентом, який дозволяє системно поєднати управлінські процеси з технологіями створення мультимедійних продуктів і грає надзвичайно важливу роль у підготовці фахівців.

Об'єкти, які повинні тримати в полі зору технолог, розробник, менеджер мультимедійного видавництва



Місце мультимедійного видання в економіці вражень



Ключові компетентності

- ❑ Здатність організовувати експлуатацію технічних та програмних засобів видавничого опрацювання інформації, матеріалів, аналізувати та оцінювати можливості адаптації технологічних комплексів для ефективного використання під час підготовки усіх видів продукції видавництва
- ❑ Здатність організовувати діяльність та ефективно керувати установами/підрозділами у сфері видавництва та поліграфії
- ❑ Здатність розробляти і реалізовувати наукові та прикладні проекти
- ❑ Проводити аналіз сучасних цифрових медіапродуктів як культурних форм напрямів підвищення ефективності діяльності підприємства
- ❑ Здатність до здійснення організації виробництва електронного мультимедійного видання

Ключові компетентності

- ❑ Відслідковувати тенденції розвитку ринку мультимедійних видань та обґрунтовувати вибір програм навчання персоналу перспективним мультимедійним технологіям перед роботодавцем;
- ❑ Узгоджувати із замовником вибір моделі проектування електронного видання;
- ❑ Розподіляти завдання на робочі місця згідно з кваліфікацією виконавців; розробити та впроваджувати заходи з підвищення продуктивності праці у відповідному підрозділі виробництва;
- ❑ Проектувати основні характеристики та сценарій мультимедійного видання; визначити термін виконання замовлення і витрати ресурсів, використовуючи інформаційно-довідкові дані про характеристики технологічних процесів, використовуючи програму Microsoft Project, а також різні програми, що підтримують Agile технології проектування

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Проектування мультимедійних видань

Тема 1. Загальна характеристика мультимедійного видавництва та мультимедійних видань

Тема 2. Управління проектами створення мультимедійних видань. Agile методологія проектування

Тема 3. Контент і структура електронного видання. Розроблення сценарію та дизайну мультимедійних видань

Тема 4. Технології проектування окремих видів мультимедійних видань

Змістовий модуль 2. Організація виробництва електронного видання

Тема 5. Аналіз структури та компонентів мультимедійних видань. Тестування та дизайн-аналіз проекту

Тема 6. Вибір інструментальних засобів створення мультимедійного видання

Тема 7. Оптимізація та просування онлайн-видань

Тема 8. Створення та організація роботи мультимедійного видавництва

Тематика лабораторних занять

Огляд мультимедійних видавництв: структура, діяльність, послуги
Огляд мультимедійних видань та їхніх складників
Створення проєкту засобами MS Project Планування переліку робіт
Створення проєкту засобами MS Project. Розрахунок вартості проєкту та оптимізація
Створення власного проєкту засобами MS Project (на основі власного мультимедійного видання)
Збір і аналіз контенту для мультимедійного видання
Аудит вебсайта. Тестування мультимедійних комплексів для навчання
Створення схеми просування вебсайта. Складання маркетингового плану просування мультимедійного видання
Формування команди для створення мультимедійного видання. Аналіз механізмів фрилансингу на прикладі спеціалізованих вебсайтів
Складання супровідної документації для мультимедійного видання. Аналіз якості супровідної документації для заданого набору мультимедійних видань

Лабораторна робота

Огляд мультимедійних видавництв: структура, діяльність, послуги

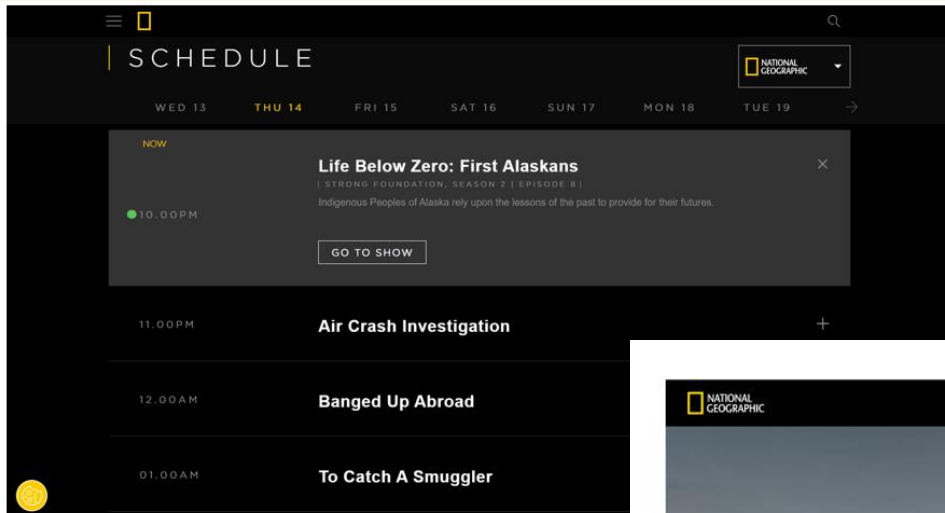


Рис. 1. Розклад показу шоу



Рис. 2. Інтерактивна презентація

З огляду заявлених вакансій **National Geographic Society/ Partners/ Magazine Studios** у LinkedIn можна зрозуміти, що навіть у напрямках дизайну, всім ним потрібні менеджери та коригувальники. Це можна наочно побачити на рисунку нижче.

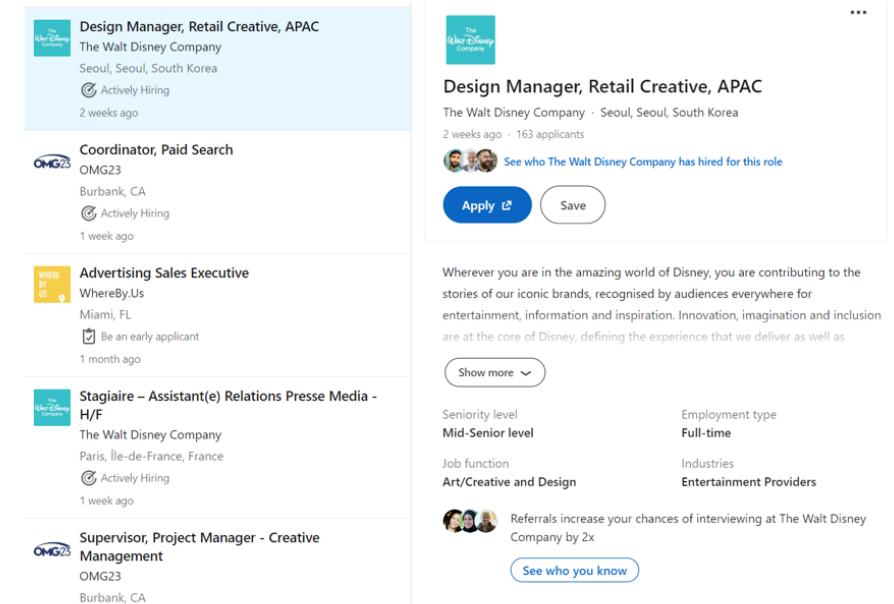


Рис. 3. Перелік вакансій на LinkedIn, прямо чи опосередковано пов'язаних зі спеціальністю 186

Лабораторна робота

Огляд мультимедійних видань та їх складових

3. Нижче надана структурна схема видання, яка відображає рух користувача.



Рис. 2. Структура мультимедійного видання

5. Перелік виконаних робіт:

Розробка алгоритму роботи сервісу та механізму взаємодії користувача зі штучним інтелектом:

- Приблизні трудовитрати: 100-150 годин.

Розробка користувацького інтерфейсу:

- Програмне забезпечення: Adobe XD, Figma, HTML, CSS, JavaScript.
- Приблизні трудовитрати: 150 годин.

Розробка чат-ботів та механізму їх створення користувачем :

- Програмне забезпечення: Python (?).
- Приблизні трудовитрати: 400 годин.

Висновок: Character.ai – дуже успішний стартап, який у період карантинних заходів майже по всьому світу, допоміг багатьом людям відчувати себе не такими самотніми. Сама ідея доволі проста, але при цьому геніальна, адже зараз людям важко заводити друзів і відповідно реалізовувати своє бажання бути у колективі єдино думців. Успіх проекту підтверджується тим, що за відкритими джерелами на сайті було зареєстровано приблизно 168 мільйонів візитів за місяць з мобільних та ПК.

Лабораторна робота

Створення проекту засобами MS Project. Планування переліку

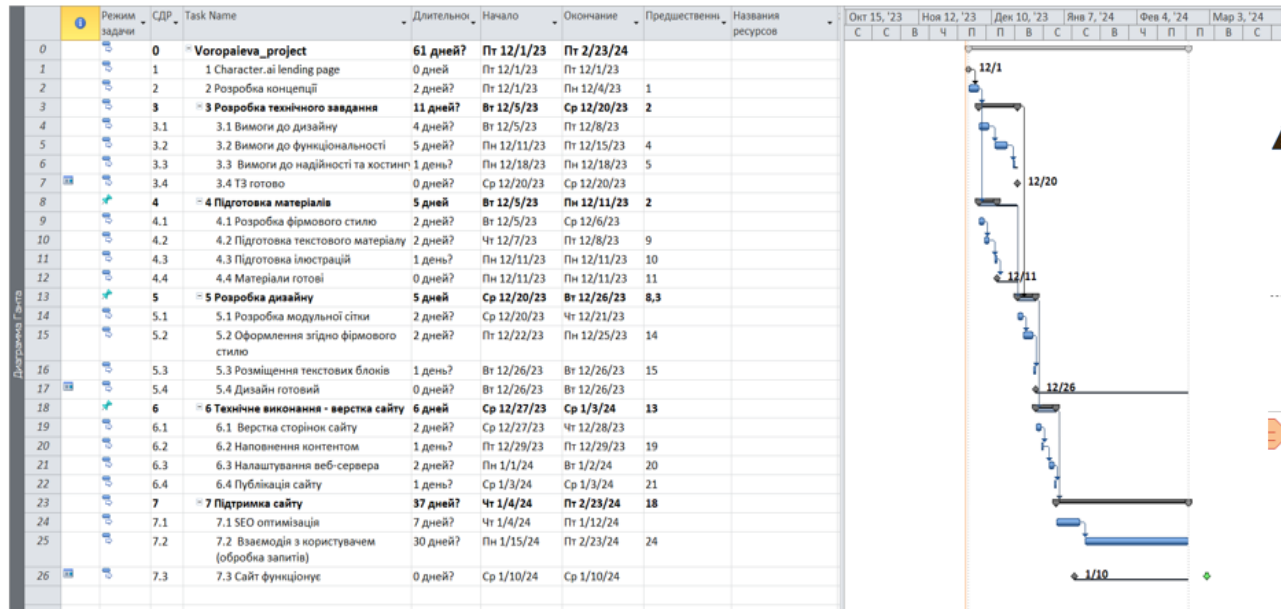


Рис. 1. Відображення проекту у діаграмі Ганта

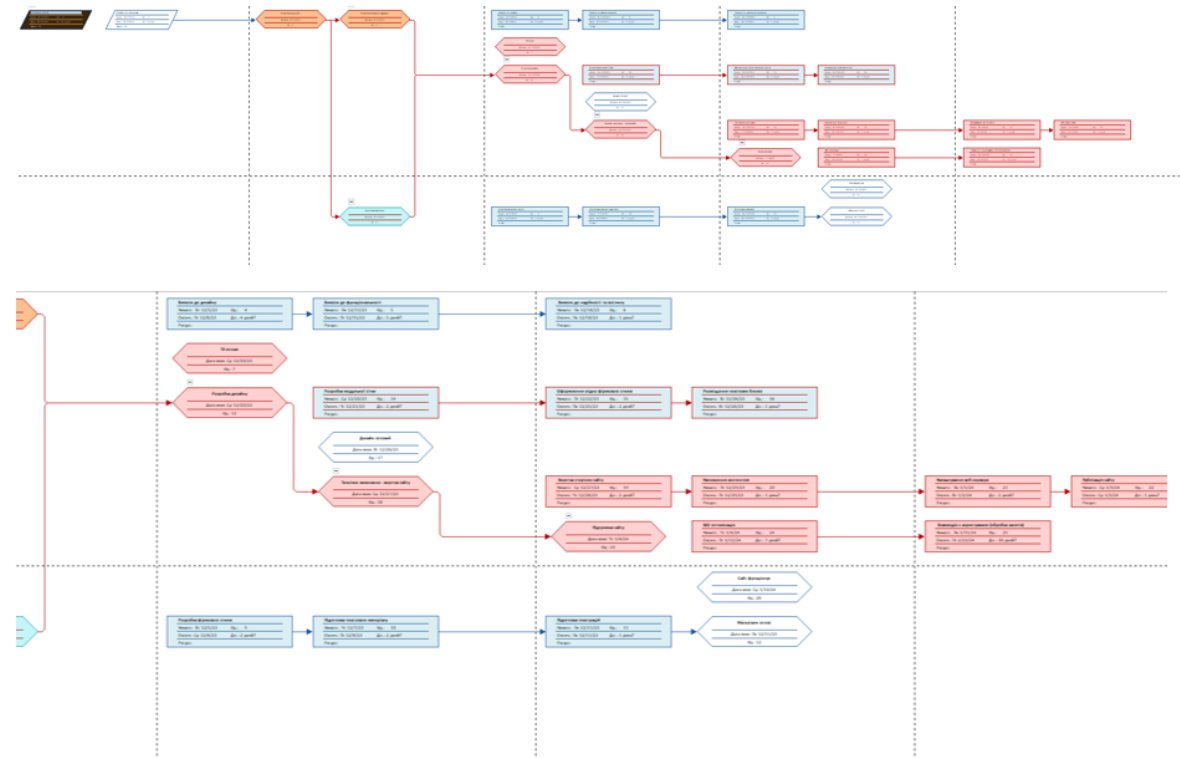


рис3. Мережевий графік після застосування макету.

Лабораторна робота

Створення проекту засобами MS Project. Розрахунок вартості

Name	Work
Цільова сторінка горе-косметолога	1 000 hrs
Розроблення концепції	32 hrs
Розроблення ТЗ	80 hrs
Вимоги до дизайн	0 hrs
Вимоги до функціональності	0 hrs
Вимоги до надійності та хостингу	0 hrs
ТЗ готово	0 hrs
Підготовлення матеріалів	96 hrs
Розроблення фірмового стилю	32 hrs
Підготовка текстового матеріалу	16 hrs
Підготовка ілюстрацій	8 hrs
Матеріали готові	0 hrs
Розроблення дизайну	120 hrs
Розроблення модульної сітки	16 hrs
Оформлення згідно фірмового стилю	16 hrs
Розміщення текстових блоків	8 hrs
Дизайн готовий	0 hrs
Технічне виконання	88 hrs
Верстка сторінок сайту	16 hrs
Наповнення вмістом	16 hrs
Налаштування веб-сервера	16 hrs
Публікація сайту	8 hrs
Сайт готовий	0 hrs
Підтримка сайту	584 hrs
SEO оптимізація	0 hrs
Взаємодія з користувачем	0 hrs
Сайт функціонує	0 hrs
Проект готовий	0 hrs

Рисунок 6. Звіт працевитрат на кожну роботу

Name	Work	Cost
Замовник	96 hrs	0,00 ₴
Менеджер проекту	56 hrs	16 800,00 ₴
Дизайнер 1	64 hrs	20 800,00 ₴
Дизайнер 2	40 hrs	13 000,00 ₴
Верстальник 1	16 hrs	5 200,00 ₴
Верстальник 2	8 hrs	2 600,00 ₴
SEO-спеціаліст	296 hrs	88 800,00 ₴
Програміст	24 hrs	19 200,00 ₴
Копірайтер	16 hrs	1 000,00 ₴
Фотограф	8 hrs	800,00 ₴
Хостинг-провайдер	0 послуга/міс	0,00 ₴
Оренда офісу	0 послуга/міс	0,00 ₴

Рисунок 8. Сумарна вартість послуг кожного з спеціалістів

Лабораторна робота

Створення власного проекту засобами MS Project на основі власного ММВ

Я обрав тему проекту «Створення 3D комп'ютерної гри»

Режим задачі	Назва задачі	Довготривалість	Начало	Окончание	Предшественники	Названия ресурсов	Затраты	Заблокировано	Добавить новый столбец
	Створення 3D комп'ютерної гри	333 днів?	Пт 01.12.23	Вт 11.03.25			3 711 700,00 ₴	Нет	
	Планування	42 днів	Пт 01.12.23	Пн 29.01.24			390 000,00 ₴	Нет	
	Зустрічі та брейншторми щодо створення гри	10 днів	Пт 01.12.23	Чт 14.12.23		2D Middle художник Сімон Арт директор Іван	300 000,00 ₴	Нет	
	Планування методів монетизації	14 днів	Пт 15.12.23	Ср 03.01.24	4	Маркетолог Сергій	21 000,00 ₴	Нет	
	Бізнес план	14 днів	Чт 04.01.24	Вт 23.01.24	5	Маркетолог Сергій	21 000,00 ₴	Нет	
	Затвердження бюджету та строків	4 днів	Ср 24.01.24	Пн 29.01.24	6	Арт директор Іван Васильович	48 000,00 ₴	Нет	
	Готовий план розробки	0 днів	Пн 29.01.24	Пн 29.01.24	7		0,00 ₴	Нет	
	Підготовка	84 днів	Вт 30.01.24	Пт 24.05.24			862 400,00 ₴	Нет	
	Визначення команди	4 днів	Вт 30.01.24	Пт 02.02.24	8	Арт директор Іван Васильович	102 400,00 ₴	Нет	
	Визначення ідей гри	7 днів	Пн 05.02.24	Вт 13.02.24	10	Арт директор Іван Ва	84 000,00 ₴	Нет	
	Визначення загальної концепції гри	10 днів	Ср 14.02.24	Вт 27.02.24	11	Арт директор Іван Васильович	120 000,00 ₴	Нет	
	Визначення цільової аудиторії гри	10 днів	Ср 28.02.24	Вт 12.03.24	12	Арт директор Іван Васильович	120 000,00 ₴	Нет	
	Визначення жанру гри	3 днів	Ср 13.03.24	Пт 15.03.24	13	Арт директор Іван Васильович	36 000,00 ₴	Нет	
	Визначення механіки гри	3 днів	Пн 18.03.24	Ср 20.03.24	14	Арт директор Іван Васильович	36 000,00 ₴	Нет	
	Визначення сюжету гри	30 днів	Чт 21.03.24	Ср 01.05.24	15	Сценарист Марія	144 000,00 ₴	Нет	
	Аналіз конкурентів	7 днів	Чт 02.05.24	Пт 10.05.24	16	Арт директор Іван Ва	84 000,00 ₴	Нет	

Рис. 4. Частина плану проекту у вигляді графіку Ганта

До речі ціни я шукав за допомогою таких сайтів як [FreelanceHunt](#) і [robotaua](#) та інших відкритих джерел (рис. 5-6).

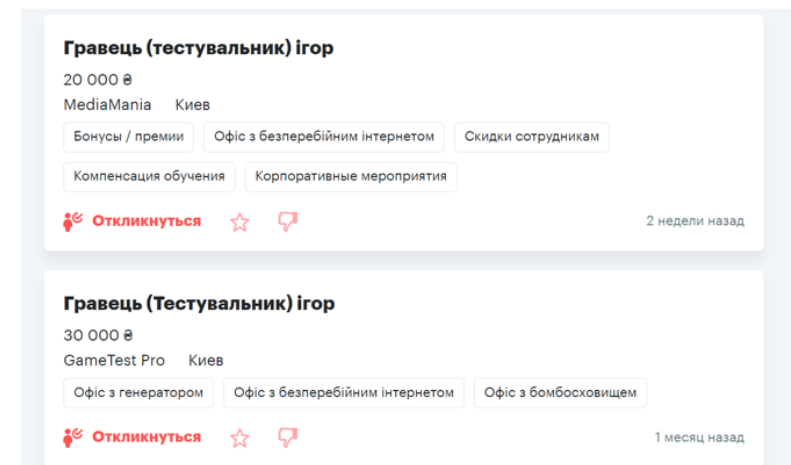


Рис. 6. Вакансії на [robotaua](#)

Миснік В.І. створення власного проекту засобами MS Project на основі власного ММВ

Інженерна педагогіка та навчання на робочому місці

Д.е.н., проф. Олександр ПУШКАР

Мета дисципліни

Дисципліна є методологічною і методичною основою для:

- ❑ опанування студентами предметної області викладання інженерної педагогіки під час підготовки фахівців у галузі комп'ютерних систем і технологій поліграфічного виробництва та технологій мультимедійних електронних видань;
- ❑ організації навчального процесу, а також отримання практичних навичок самостійного опрацювання матеріалу з певного напрямку науки і подання його у вигляді програм курсів, семінарів, вебінарів та відповідного методичного забезпечення їх проведення на робочому місці фахівця.

Ключові компетентності

- ❑ Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях
- ❑ Здатність спілкуватися іноземною мовою
- ❑ Здатність розробляти проекти навчальних занять
- ❑ Здатність приймати обґрунтовані рішення.
- ❑ Здатність розробляти та впроваджувати нові технологічні процеси навчання, зокрема веб-базовані технології, у сфері видавництва та поліграфії, здійснювати оптимізацію навчального процесу відповідно до поставлених вимог
- ❑ Здатність організовувати діяльність та ефективно керувати підготовкою фахівців в мультимедійних видавництвах
- ❑ Відшуковувати необхідні дані в науковій літературі, базах даних та інших джерелах, аналізувати та оцінювати ці дані
- ❑ Здатність організовувати навчання працівників на робочому місці з використанням сучасних інструментів і технологій
- ❑ Здатність проводити навчання працівників на робочому місці відповідно до вимог виконуваних проектів

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Специфіка викладацької діяльності в інженерній педагогіці

Тема 1. Методологічні засади інженерної педагогіки вищої школи

Тема 2. Форми організації навчання, навчальні цілі та навчальний матеріал

Тема 3. Кредитна трансфертно-накопичувальна система організації навчального процесу

Тема 4. Сучасні та інноваційні методи та технології навчання

Змістовий модуль 2. Навчання на робочому місці

Тема 5. Особливості навчання на робочому місці та навчання протягом усього життя

Тема 6. WEB-базоване навчання

Тема 7. Середовище дистанційного навчання

Тема 8. Формування особистості фахівця готового до інноваційної професійної та викладацької діяльності

Лабораторна робота

Провести аналіз заданої дисципліни: історія формування дисципліни, її сутність, структура, перспектива розвитку.

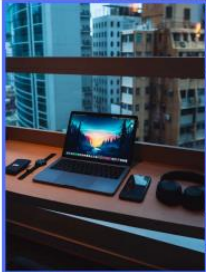
АНАЛІЗ ДИСЦИПЛІНИ:

ДОДРУКАРСЬКЕ ОПРАЦЮВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ

ВИКОНАЛА:
ЛАПІНА АНАСТАСІЯ
ГР.8.04.186.010.22.1

ДОДРУКАРСЬКЕ ОПРАЦЮВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ

МЕТОЮ викладання даної навчальної дисципліни є формування сучасного рівня інформаційної та комп'ютерної культури, набуття практичних навичок роботи на сучасній комп'ютерній техніці у галузі додрукарського опрацювання текстової та графічної інформації, підготовки кваліфікованих користувачів настільних видавничих систем, що володіють основними теоретичними положеннями, методами і практичними прийомами аналізу і оброблення комп'ютерної інформації.



ПЕРСПЕКТИВА РОЗВИТКУ

ОДНІЄЮ З ПЕРСПЕКТИВ РОЗВИТКУ ДОДРУКАРСЬКОГО ОПРАЦЮВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ Є РОЗВИТОК СИСТЕМ АВТОМАТИЧНОЇ ОБРОБКИ ТЕКСТІВ ТА АНАЛІЗУ ДАНИХ З ВИКОРИСТАННЯМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. ТАКІ СИСТЕМИ МОЖУТЬ АВТОМАТИЧНО ОБРОБЛЯТИ ВЕЛИКИ ОБСЯГИ ТЕКСТОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ, АНАЛІЗУВАТИ ЇЇ ТА НАДАВАТИ КОРИСНУ ІНФОРМАЦІЮ ДЛЯ ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ.

ЩЕ ОДНІЄЮ ПЕРСПЕКТИВОЮ Є РОЗВИТОК СИСТЕМ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТА ЗРУЧНИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ДЛЯ ВЗАЄМОДІЇ З ІНФОРМАЦІЄЮ.



СТРУКТУРА

- 1 Роль і місце додрукарської обробки інформації в редакційно-видавничому процесі;
- 2 Технологічні особливості обробки різних видів тексту на комп'ютерних видавничих системах;
- 3 Основні вимоги до поліграфічного відтворення тексту та технологічні схеми обробки текстової інформації;



Лабораторна робота

Інноваційні процеси в галузі та освіті

НАВЧАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ОНЛАЙН-КУРСІВ І МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

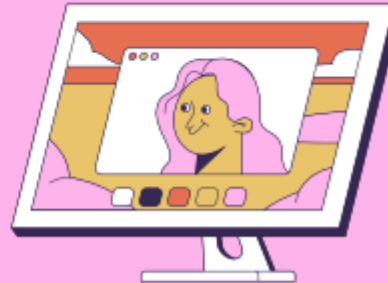
учні можуть вивчати передові технології, використовуючи безліч безкоштовних та платних онлайн-курсів та мобільних додатків.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

учні можуть навчатися технологій, використовуючи віртуальну реальність. Наприклад, вони можуть створювати віртуальні моделі машин або будівель, використовуючи спеціальне програмне забезпечення.

КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ

учні можуть вивчати передові технології, використовуючи комп'ютерне моделювання. Наприклад, вони можуть вивчати процеси, що відбуваються у містах, використовуючи комп'ютерну модель міста.



ІННОВАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ В ГАЛУЗІ ТА ОСВІТІ

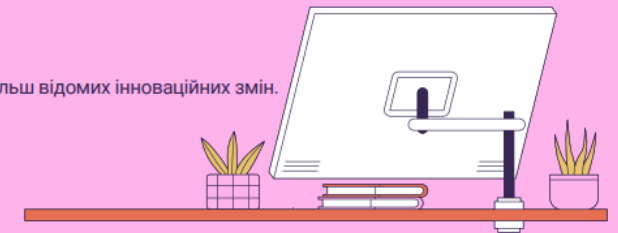
Виконала:
ст. 1 курсу
групи 8.04.186.010.22.1
факультету ІТ
Алексеева Ірина



ІННОВАЦІЙНІ ЗМІНИ

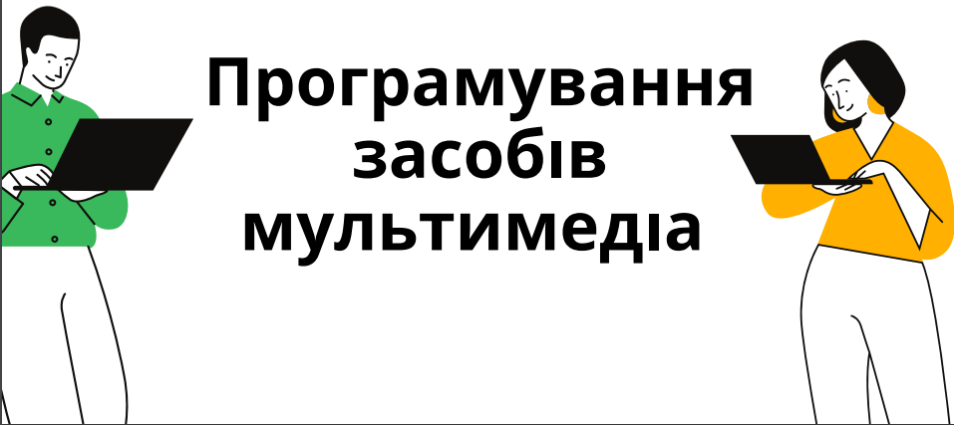
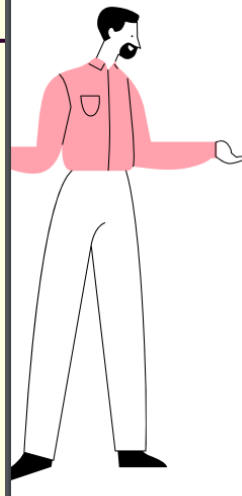
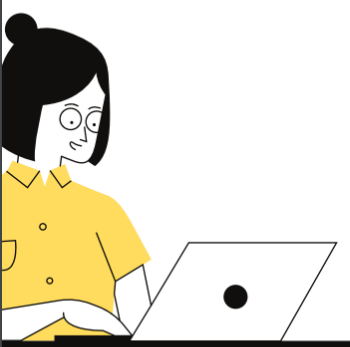
За останні п'ять років дисципліна "Інформатика та комп'ютерна техніка" пройшла значні інноваційні зміни, які дозволили їй стати ще більш актуальною та привабливою для студентів та молодих фахівців.

Розглянемо деякі з найбільш відомих інноваційних змін.



Лабораторна робота

Методичні засади інженерної педагогіки вищої школи

ГМИРАК МАРІЯ 8.04.186.010.22.1  Програмування засобів мультимедіа	 Історія формування Історія формування дисципліни пов'язана з появою комп'ютерів та розвитком технологій мультимедіа. У 1980-х роках з'явилися перші комп'ютери зі звуковими та графічними можливостями, що дало поштовх до розвитку програмування мультимедіа.
 Визначення Програмування засобів мультимедіа це дисципліна, яка вивчає створення програмного забезпечення, яке може обробляти мультимедійні дані, такі як зображення, звук та відео.	Історія формування У 1990-х роках з'явилися спеціальні програмні засоби, які дозволяли створювати мультимедійні додатки, такі як Adobe Flash та Shockwave. 

Гмирак Марія аналіз заданої дисципліни: історія формування дисципліни, її сутність, структура, перспектива розвитку

Після успішного закінчення курсу, студент має демонструвати здатність критично вивчати, аналізувати і оцінювати з різних точок зору:

- ❑ Технології, процеси, методи та інструменти для розробки лекцій, практичних та лабораторних занять.**
- ❑ Особисті знання і потребу в інших знаннях. Формувати програму свого навчання на робочому місці**
- ❑ Перспективи та загальні тенденції у навчанні на робочому місці в мультимедійних фірмах.**

КУЛЬТУРА ЦИФРОВИХ МЕДІА

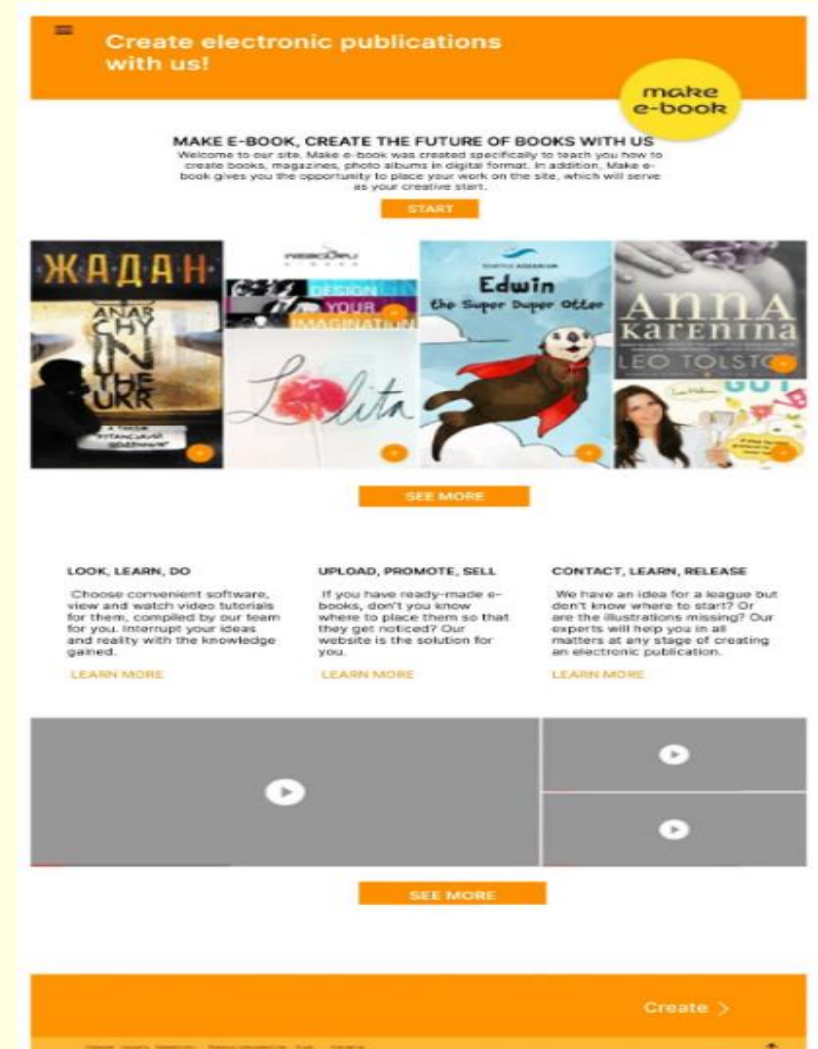
К.е.н., доц. Грабовський Є.М.

Ключові компетентності

Здатність генерувати нові ідеї (креативність);
Проводити аналіз сучасних цифрових
медіапродуктів як культурних форм
напрямів підвищення ефективності
діяльності підприємства;
Здатність застосовувати знання у практичних
ситуаціях.



Результати виконання лабораторної роботи «Проектування графічного інтерфейсу користувача згідно з принципами культури цифрових медіа» (виконавець – студент 1 року ОКР «магістр» Устич Ярослав)

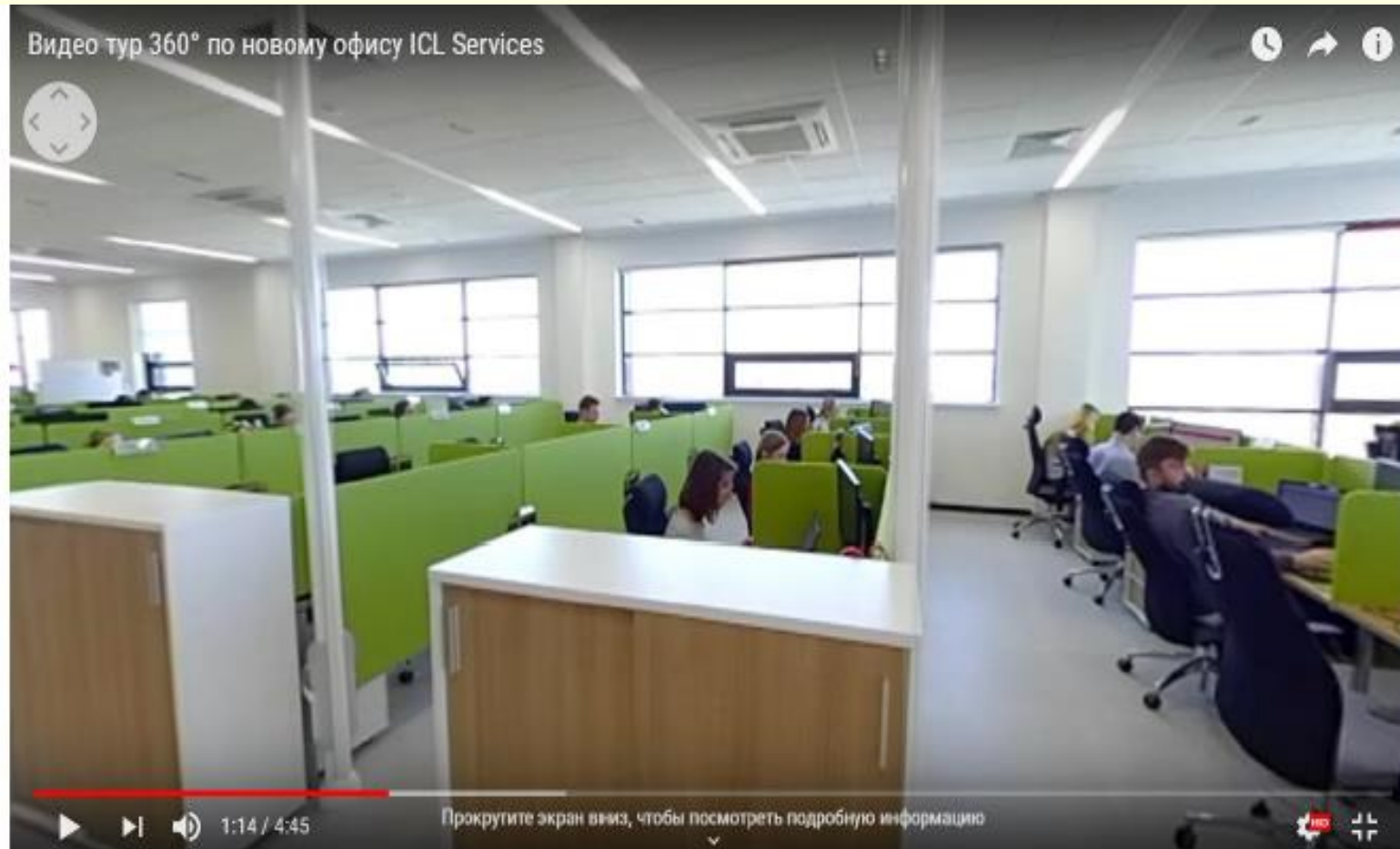


Результати виконання лабораторної роботи «Дослідження культурологічних особливостей віртуальних музеїв» (виконавець – студентка 1 року ОКР «магістр» Борзих Таїсія)



Приклад панорамного туру готелю

Результати виконання лабораторної роботи «Дослідження
культурологічних особливостей віртуальних музеїв»
(виконавець – студент 1 року ОКР «магістр» Твердохліб Сергій)



МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ

Лектор: Потрашкова Людмила Володимирівна

МЕТА ДИСЦИПЛІНИ

МЕТА:

формування в студентів системи знань, вмінь і навичок
з розробки моушн-роликів і моушн-інфографіки засобами Adobe After Effects
відповідно до базових принципів і сучасних тенденцій мультимедійного дизайну

ПРЕДМЕТ:

змістовні принципи та основні тенденції мультимедійного дизайну, правила дизайну інфографіки,
а також інструментарій Adobe After Effects як засіб створення моушн-роликів і моушн-інфографіки

ЗАВДАННЯ:

навчання студентів загальним принципам і сучасним тенденціям мультимедійного дизайну;
формування в студентів компетентностей щодо створення роликів засобами Adobe After Effects;
формування в студентів компетентностей щодо створення анімованої інфографіки засобами After Effects;
формування в студентів компетентностей щодо створення доповненої реальності

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Модуль 1. Моушн-дизайн засобами Adobe After Effects

Тема 1. Знайомство з Adobe After Effects (АЕ)

Тема 2. Моушн-дизайн. Моушн-дизайн доповненої реальності (Теорія. Spark)

ЛР 1. Створення динамічної композиції засобами After Effects
та її використання у доповненій реальності

Тема 3. Створення відеоефектів засобами Adobe After Effects (АЕ)

Тема 4. Стадії процесу створення відеороликів (Теорія)

ЛР 2. Створення відеоролика зі спецефектами засобами After Effects

Модуль 2. Анімована інфографіка засобами Adobe After Effects

Тема 5. Когнітивна теорія мультимедійного дизайну (Теорія)

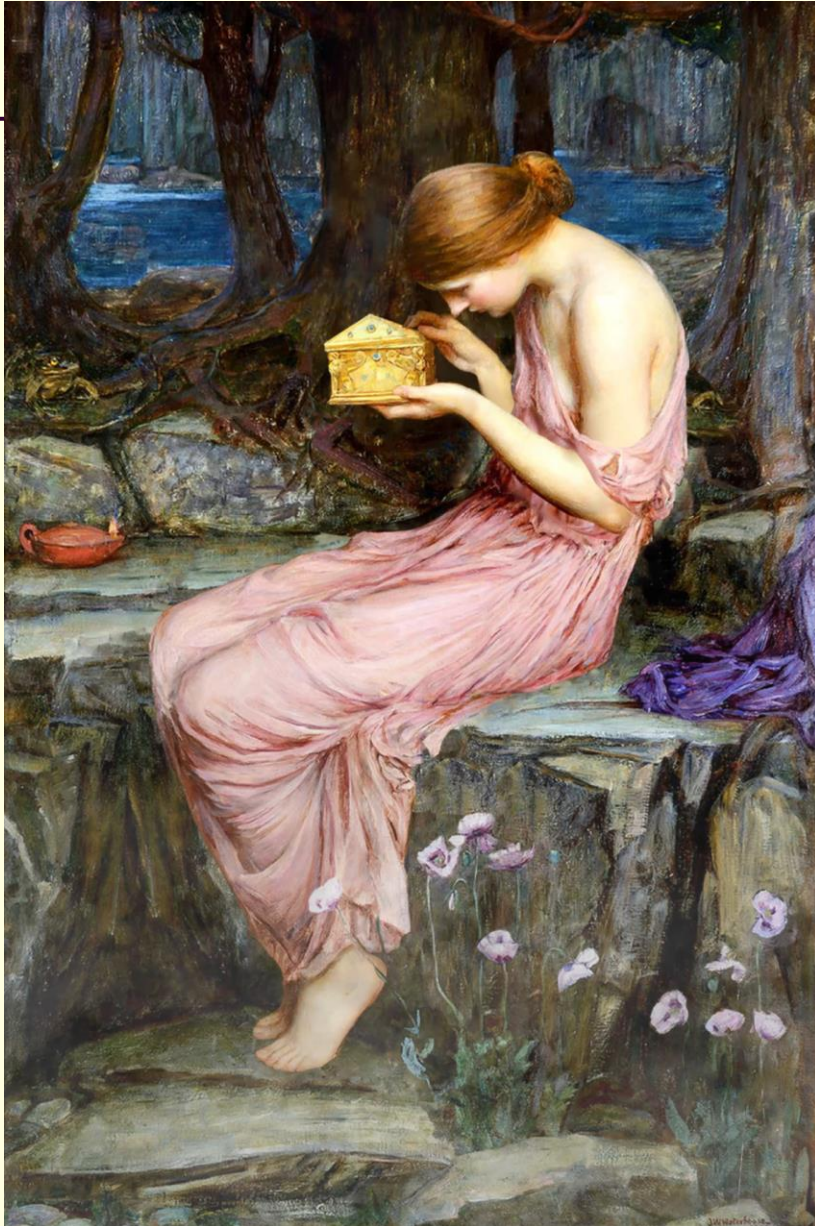
Тема 6. Дизайн інфографіки (Теорія)

Тема 7. Побудова анімованих діаграм засобами Adobe After Effects.

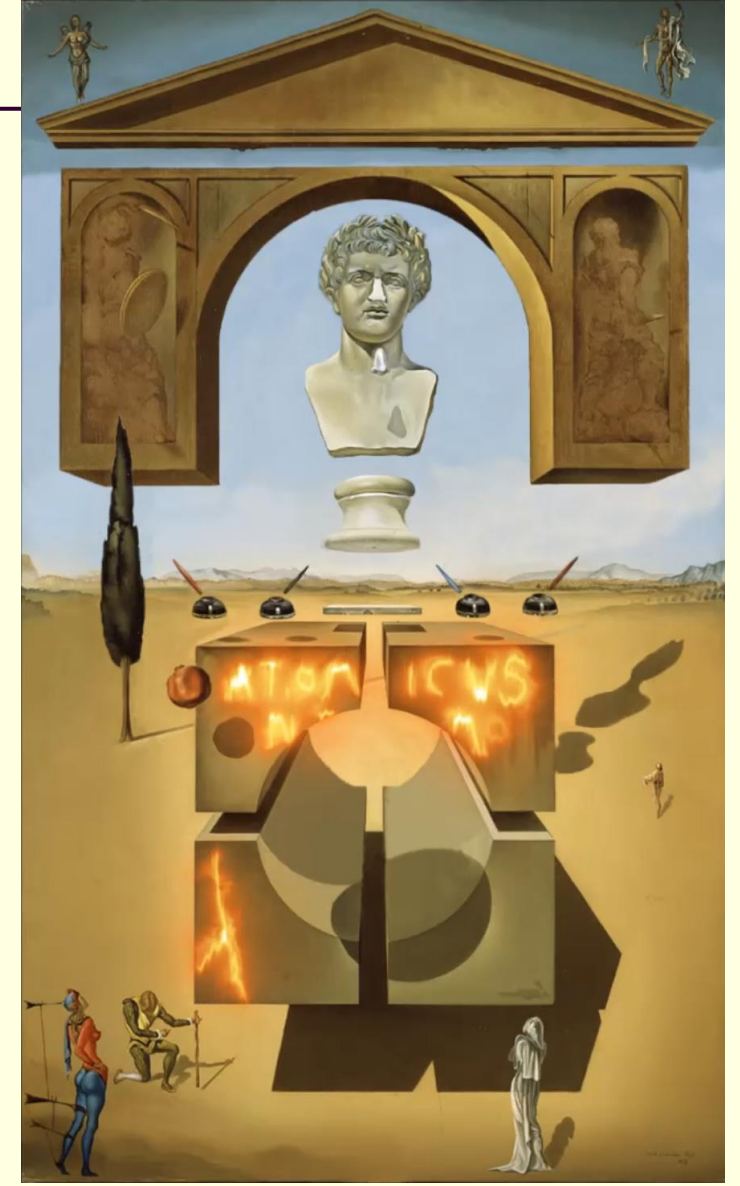
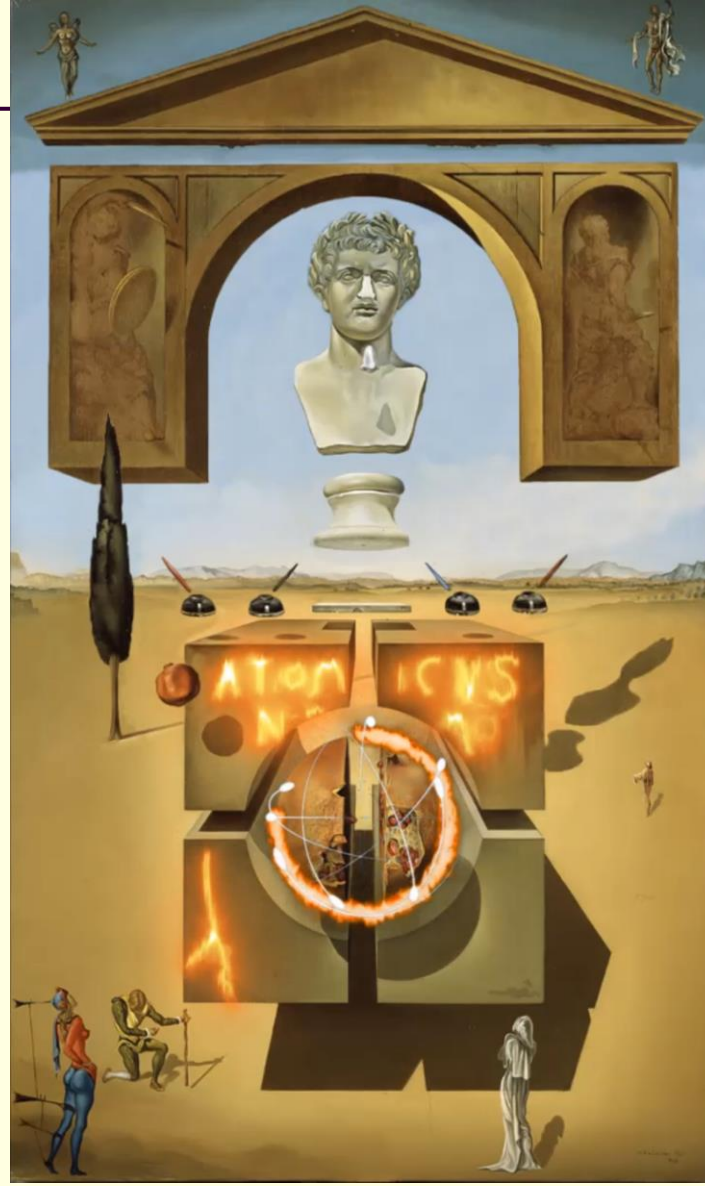
Вирази в Adobe After Effects (АЕ)

ЛР 3. Створення анімованої інфографіки засобами After Effects

ЛР 1. Оживлення картини



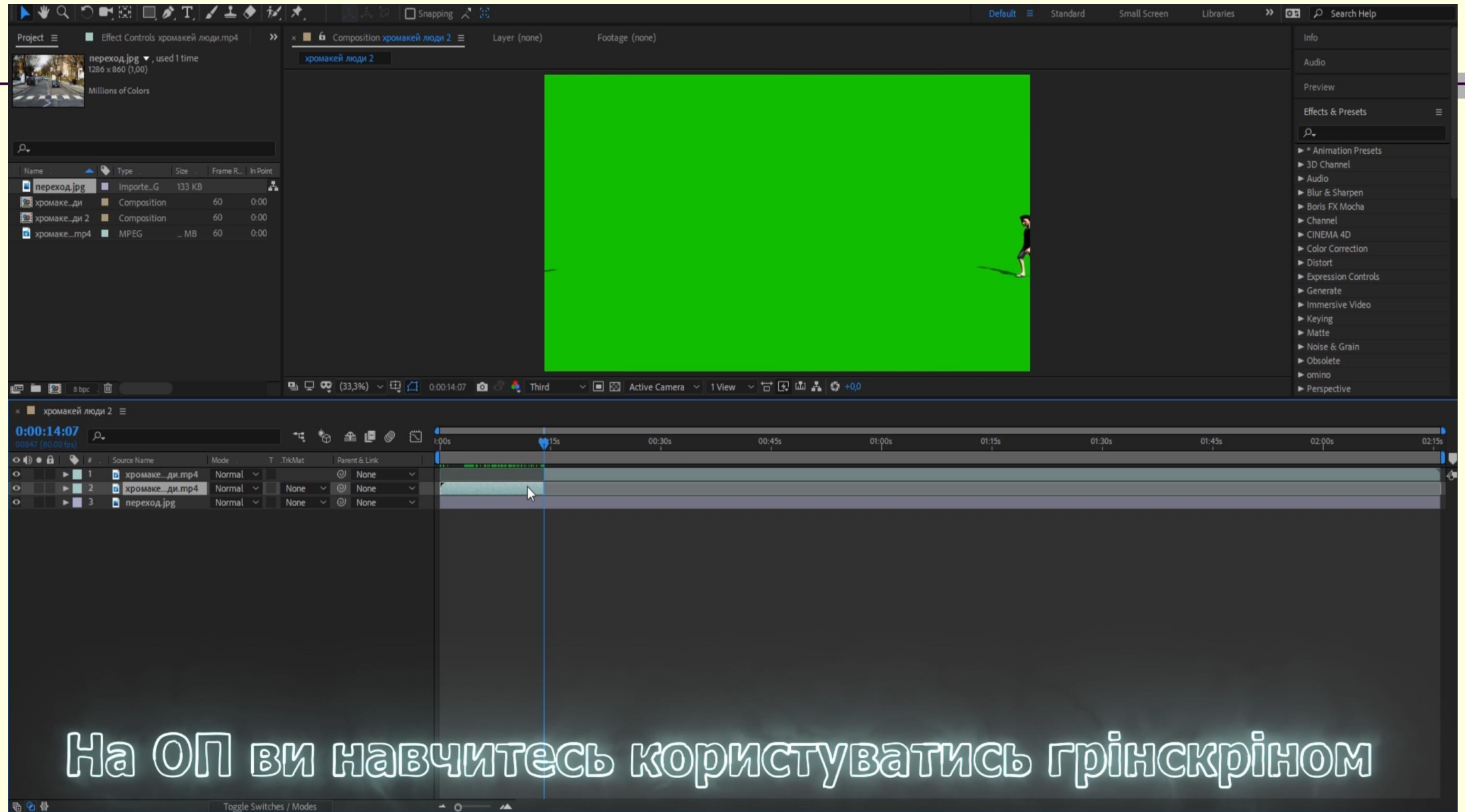
ЛР 1. Оживлення картини



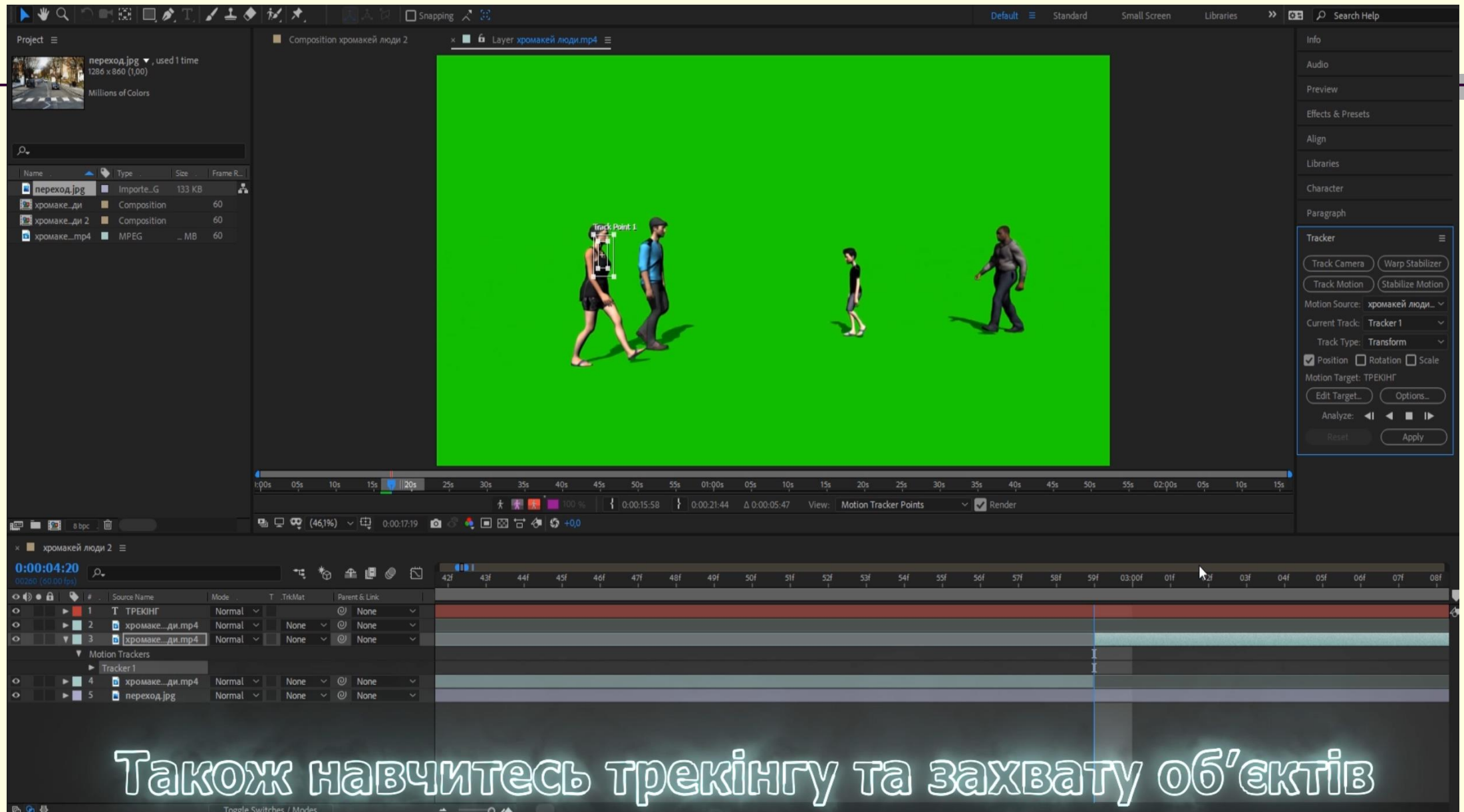
ЛР 1. Оживлення картини



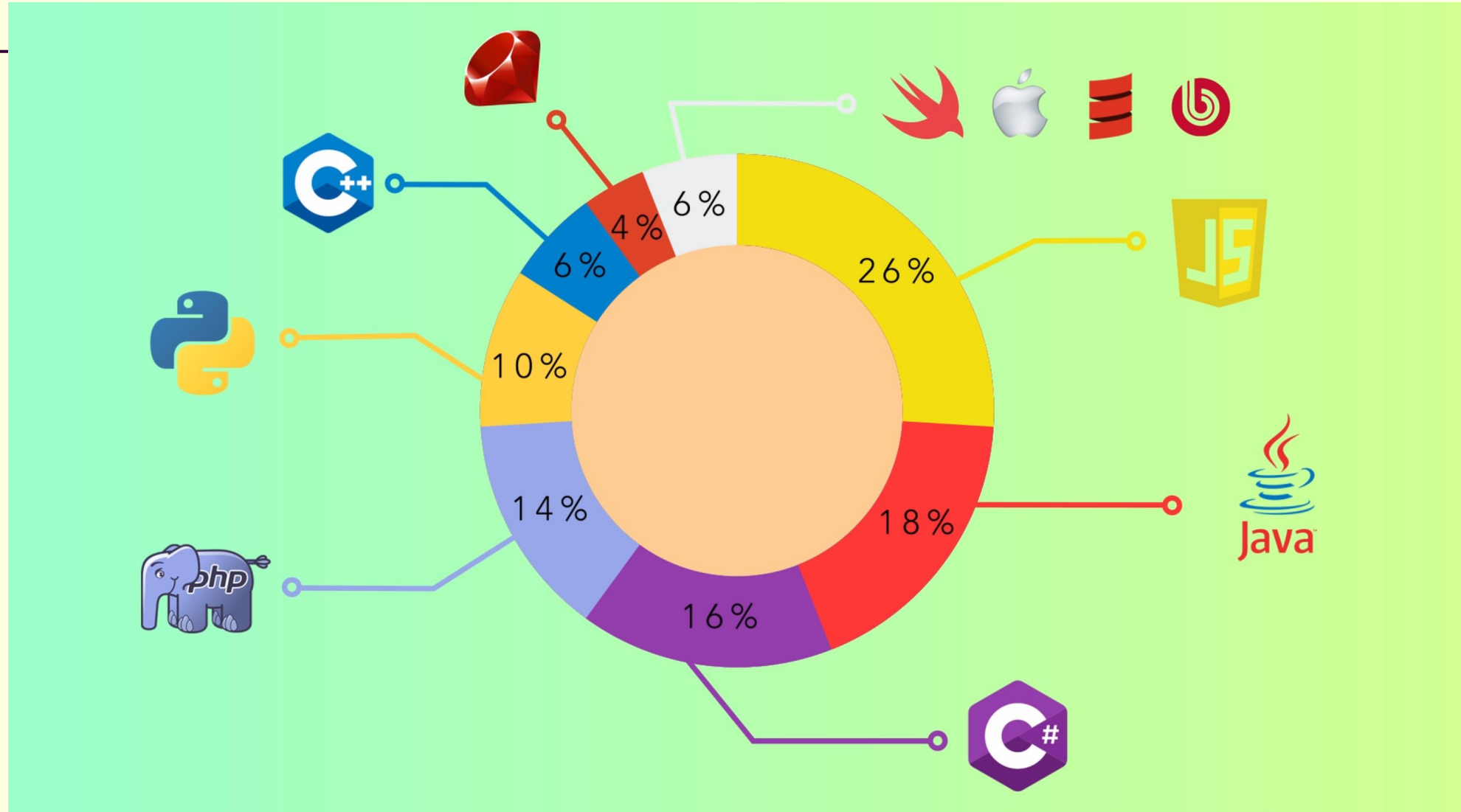
ЛР 2. Створення відеоролика



ЛР 2. Створення відеоролика



ЛР 3. Створення анімованої інфографіки



ПРОЄКТУВАННЯ ДОДАТКІВ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ

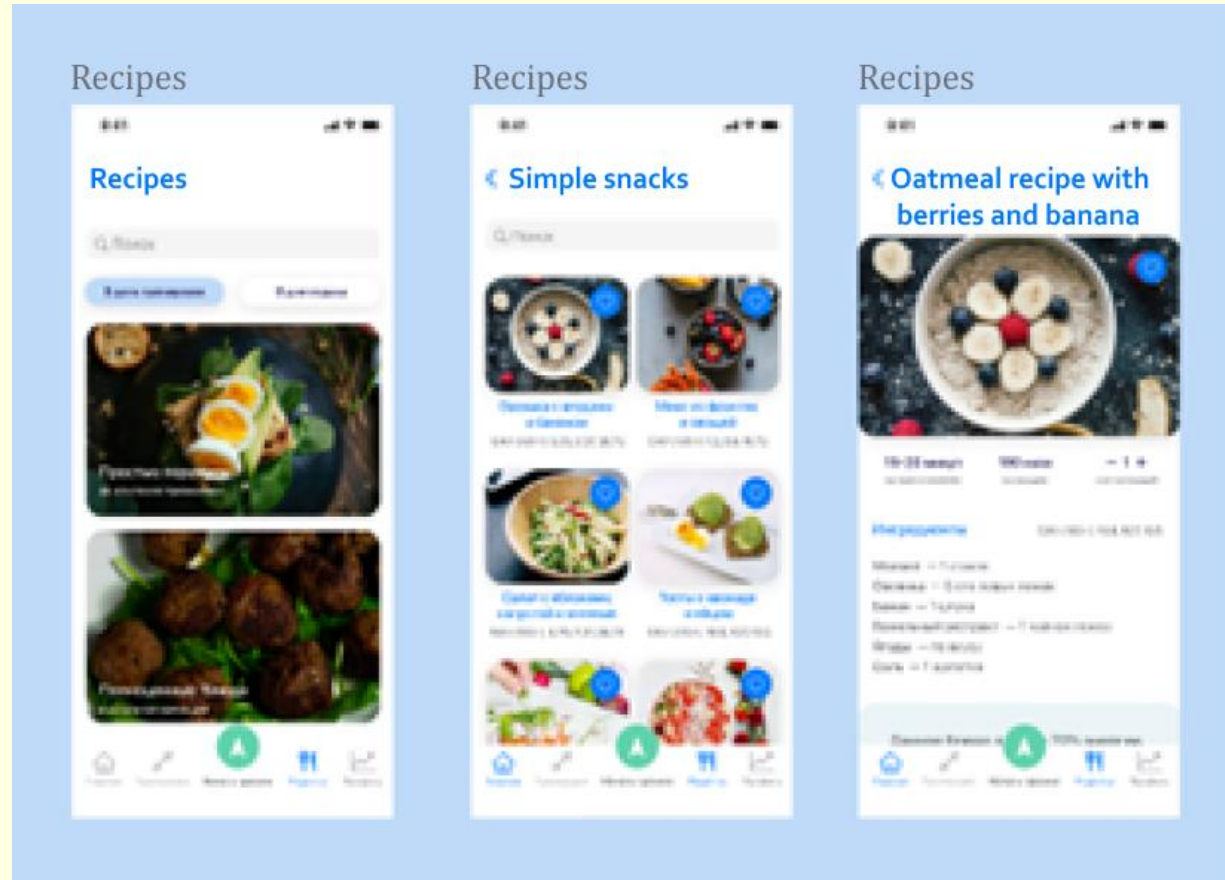
К.е.н., доц. Грабовський Є.М.

Ключові компетентності

- здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- здатність застосовувати сучасні методи й інструменти для досліджень у сфері видавництва та поліграфії, а також забезпечення якості продукції;
- здатність аналізувати структуру та контент проєктів інтерактивних медіа.

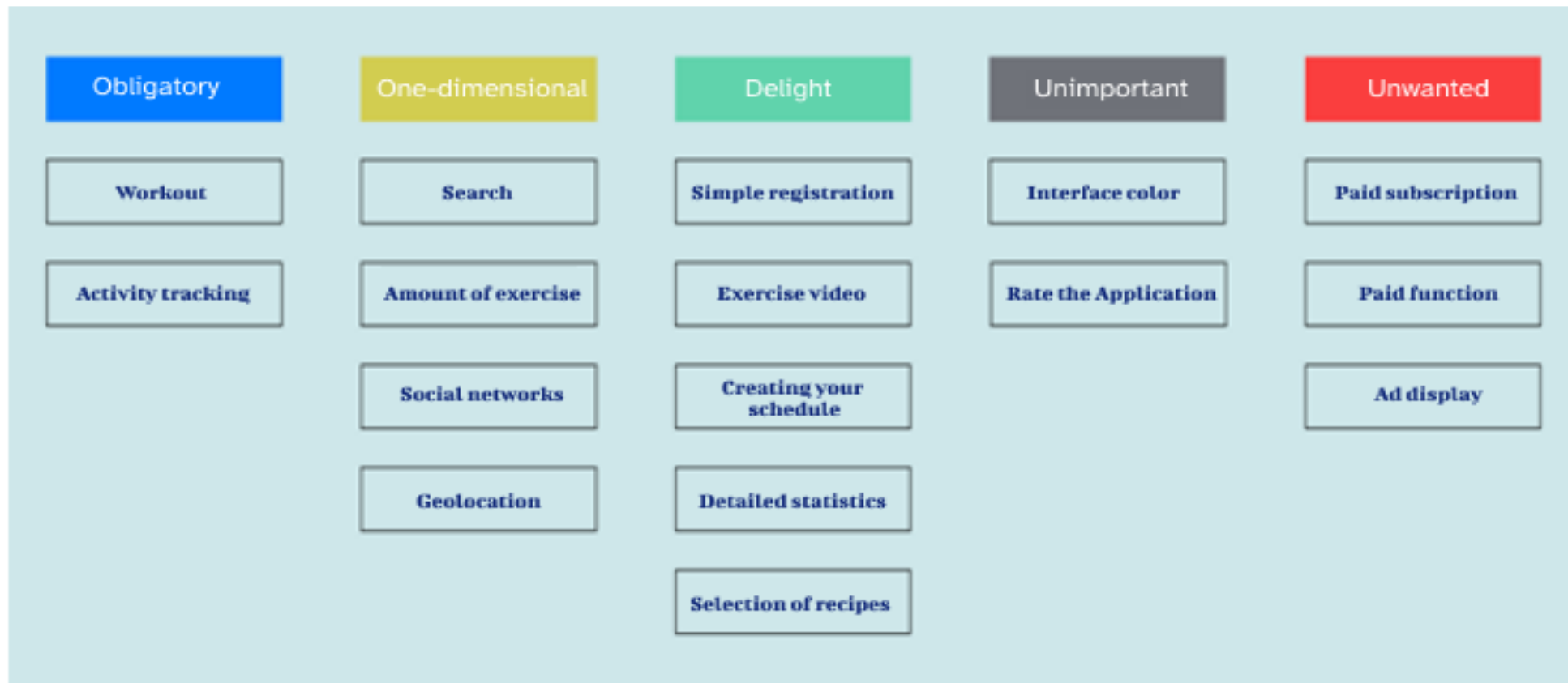


Результати виконання лабораторної роботи «Створення прототипу мобільного застосунку за допомогою онлайн-конструкторів» (виконавець – студент 1 року ОКР «магістр» Стасенко Владислав)

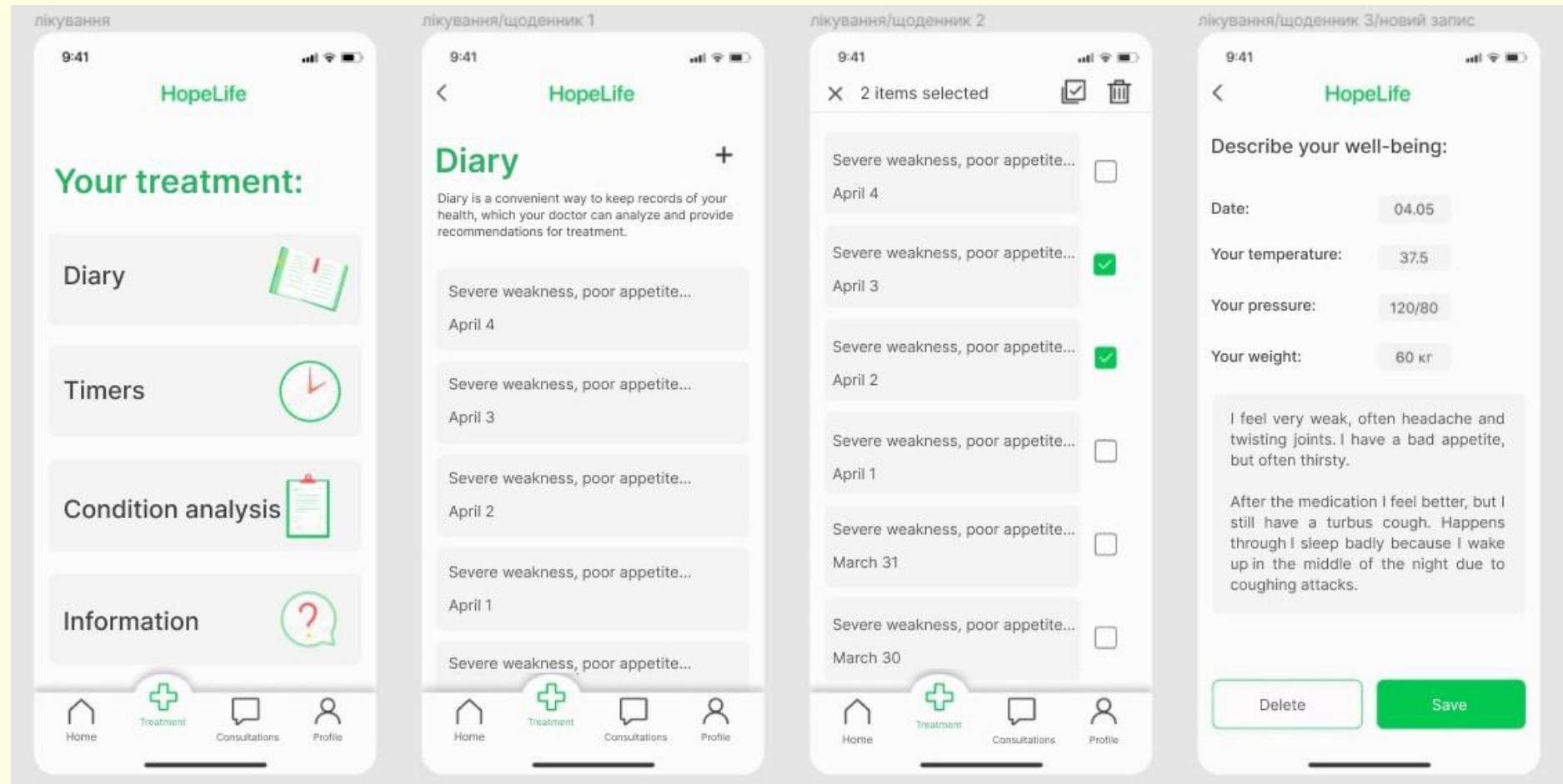


Розробка дизайну мобільного додатку для людей з активним способом життя

Результати виконання лабораторної роботи «Проектування архітектури багат шарового застосування» (виконавець – студентка 1 року ОКР «магістр» Борзих Таїсія)



Результати виконання лабораторної роботи «Проектування інтерфейсу користувача» (виконавець – студент 1 року ОКР «магістр» Гармаш Максим)



СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕДІА

Спеціальність 186 "Видавництво та поліграфія"

Освітня програма

Технології електронних мультимедійних видань

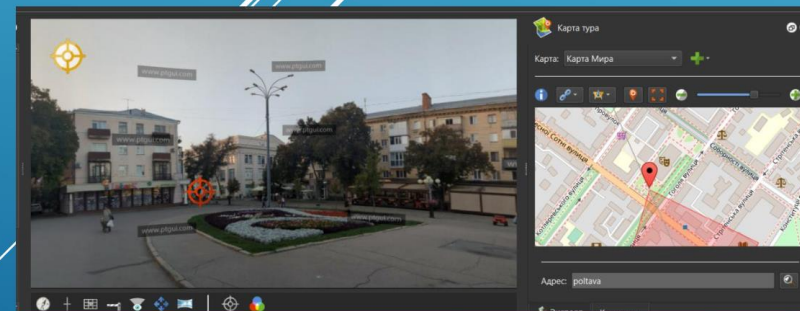
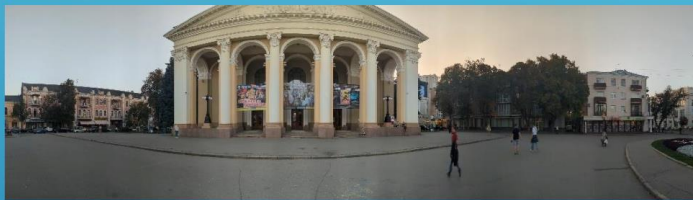
Викладач: к.е.н., доцент Євсеев Олексій Сергійович

МЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання даної навчальної дисципліни є надання студентам необхідних теоретичних основ, методичних рекомендацій і практичних навичок щодо використання комп'ютерних інструментальних засобів аналізу та розробки інтерактивних медіа.

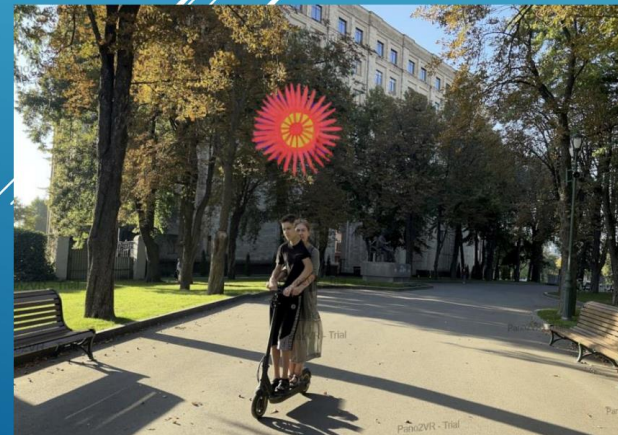
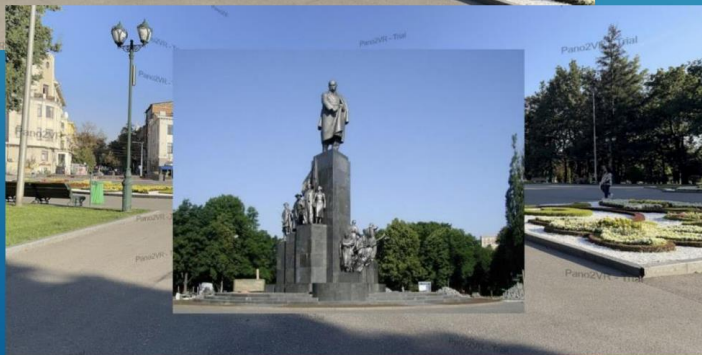
Лабораторна робота

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ



Лабораторна робота

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ



Лабораторна робота

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ WIKIMEDIA ДЛЯ СТВОРЕННЯ МЕДІАСАЙТІВ

Кіллау – холодна, нахабна дитина, що відрізняється іронічним пофігізмом. Іноді в нього проявляється його «сімейна» риса – він схильний вирішувати проблеми і навіть просто знімати стрес, вбиваючи праворуч і ліворуч, наприклад: наслідки після гри з Нетеро на дирижаблі, битва з Джонасом на іспиті і т.д. Він не прагне виділитися, але якщо хтось виявляється кращим, це зачіпає його гордість.

Через виховні традиції Золдіків Кіллау з раннього дитинства зазнавав болісних тренувань, тому його сприйняття болю і труднощів не типово – його відрізняє високий больовий поріг та здатність тримати емоції у вузді. Однак, з друзями Кіллау дозволяє собі розслабитися і виявити свої дитячі риси: пустотливість, зазнайство і любов до дуже солодких смаколиків.

Здібності.

У Кіллау є досить незвичайна здатність: він може за бажанням перетворювати нігті на своїй руці на гострі пазури, на зразок того, як це роблять кішки. Через це часто Кіллау порівнюють із котом.

Тип нен у Кіллау – Трансформація. Він здогадався перетворювати нен на електрику. Кіллау це далось легко, оскільки в дитинстві його катували струмом, і він зміг без особливих зусиль передати властивості електрики своєму нен. На основі Трансформації Кіллау



Welcome to the Biki Anime!

Ця Вікі буде присвячена аніме **Hunter x Hunter** та його головним героям

Головні герої

- Гон Фрікс** (ゴン=フリークス, *Gon Furikusu*)
- Хісока Мору** (ヒソカ モロウ, *Hisoka Morou*)
- Кіллау Золдік** (キルア=ゾルディック, *Killua Zoldyck*)



ゴンフリークス ヒソカモロウ キルア=ゾルディック

Гон Фрікс (Гон=Фрікс, *Gon Furikusu*)

син знаменитого Мисливця, Джин

Contents

- 1. Зовнішність
- 2. Характер
- 3. Сила і здібності
- 3.1. Нен-здібності

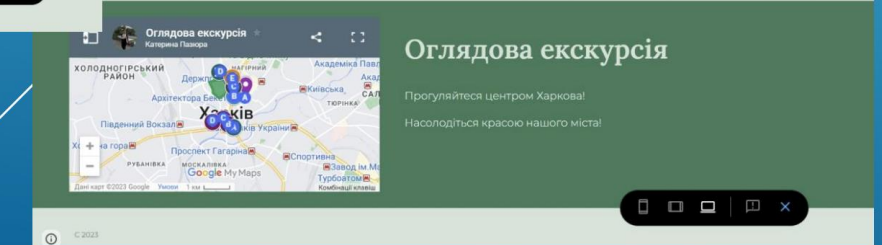
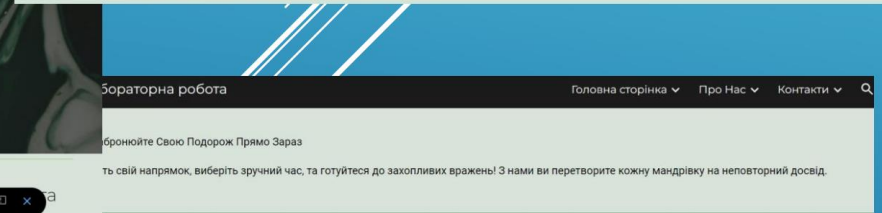
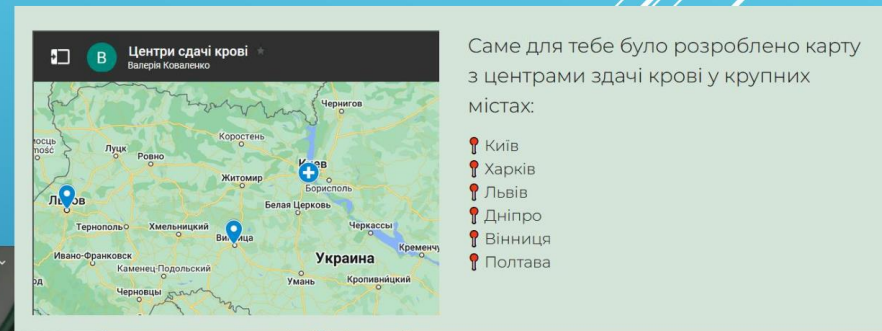
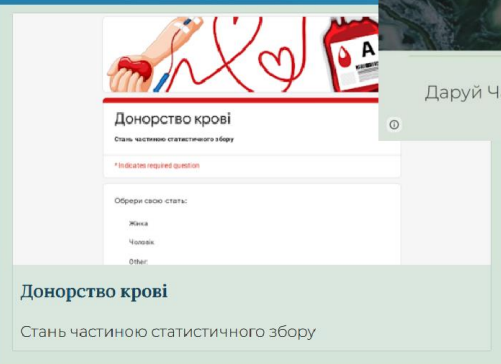
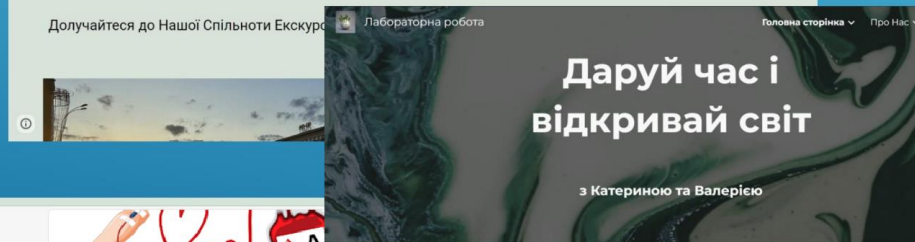
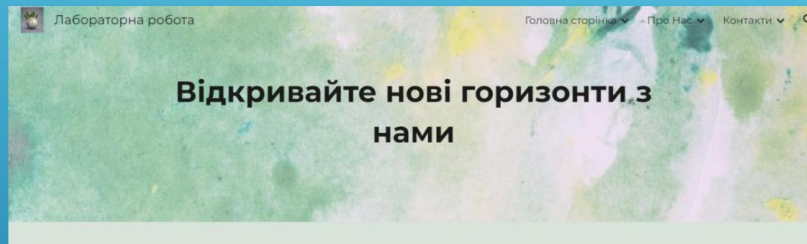
Зовнішність

Гон – дванадцятирічний підліток з довгим зеленим колючим волоссям і карими очима. Носить зелену куртку з червоною окантовкою з чорною майкою під нею, зелені шорти та зелені черевки. У дівачих арках, таких, як Острів жадібності та Мурахи-хімери, він ходить без куртки, лише у майці. В арці Острів жадібності та початку арки Мурахи-хімери він носить Намисто лідаря – ігрова карта, яка захищає носія від будь-яких ефектів, які можуть бути накладені іншою ігровою картою.



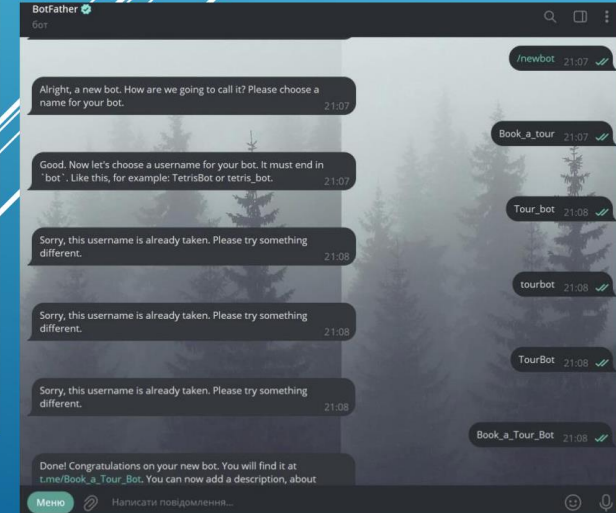
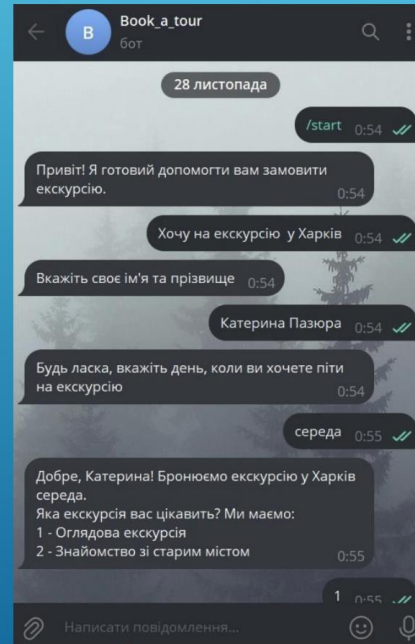
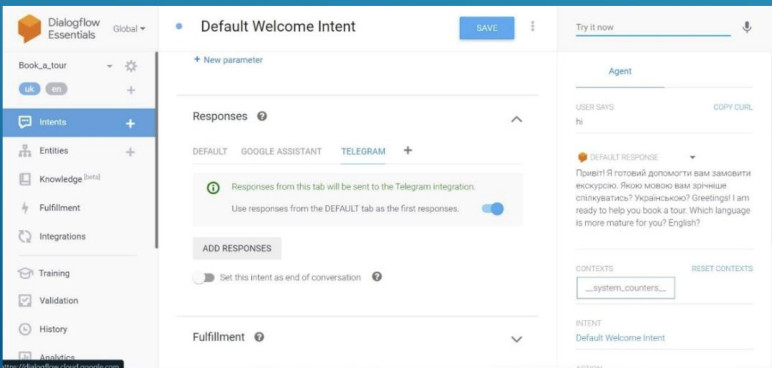
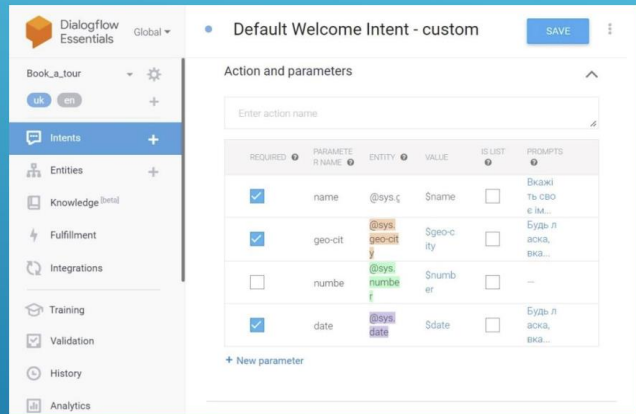
Лабораторна робота

РОЗПОДІЛЕНА РОЗРОБКА МЕДІАПОРТАЛУ ТА УПРАВЛІННЯ КОНТЕНТОМ



Лабораторна робота

РОЗРОБКА ЧАТ-БОТА НА ОСНОВІ ІНТЕРАКТИВНОГО ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО АГЕНТА



Лабораторна робота

РОЗРОБКА ЧАТ-БОТА НА ОСНОВІ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО АГЕНТА

CityKyiv

exhaustive list. Dialogflow will fit out the list with similar expressions. To extract parameter values, use annotations with available system or custom entity types.

15 Add user expression

15 **Київ** **адresa** **крово**

15 **Київ** **адresa** **крово**

15 **Київ** **blood** **donation**

15 **Київ**

15 **Київ** **Київ**

15 **Київ**

15 **Київ** **адresa**

15 **Київ** **адresa**

15 **Місто** **Київ**

15 **Київ** **місто**

1 of 2

DEFAULT TELEGRAM +

Text Response

1 Вітаю!

2 Привіт!

3 Доброго дня!

4 Enter a text response variant

Text Response

1 Я бот для швидкого пошуку місць донорства. Працюю з такими містами: Київ, Львів, Харків, Дніпро. Будь-ласка, підкажи своє місто, щоб я вказав тобі адреси. Привіт! Я бот для швидкого пошуку місць донорства. Працюю з такими містами: Київ, Львів, Харків, Дніпро. Будь-ласка, підкажи своє місто, щоб я вказав тобі адреси.

2 Enter a text response variant

Вітаю 23:19 ✓

Доброго дня! 23:19

Я бот для швидкого пошуку місць донорства. Працюю з такими містами: Київ, Львів, Харків, Дніпро. Будь-ласка, підкажи своє місто, щоб я вказав тобі адреси. Привіт! Я бот для швидкого пошуку місць донорства. Працюю з такими містами: Київ, Львів, Харків, Дніпро. Будь-ласка, підкажи своє місто, щоб я вказав тобі адреси. 23:19

29 листопада

Київ 00:15 ✓

Відділення переливання крові Київського обласного центру служби крові вулиця Багговутівська, 1, корпус 16, Київ, 04107 00:15

Київський міський центр крові. Структурний підрозділ на лівому березі вулиця Максима Берлінського, 12, Київ, 02000 00:15

Вісфарма Plasma Київ "Арсенальна" Вісфарма Plasma Київ, Івана Мазепи 1 00:15

/newbot 22:39 ✓

Alright, a new bot. How are we going to call it? Please choose a name for your bot. 22:39

Blood donation 22:39 ✓

Good. Now let's choose a username for your bot. It must end in 'bot'. Like this, for example: TetrisBot or tetris_bot. 22:39

@blooddonationua 22:40 ✓

Sorry, the username must end in 'bot'. E.g. 'Tetris_bot' or 'Tetrisbot' 22:40

@blooddonationua_bot 22:40 ✓

Done! Congratulations on your new bot. You will find it at t.me/blooddonationua_bot. You can now add a description, about section and profile picture for your bot, see /help for a list of commands. By the way, when you've finished creating your cool bot, ping our Bot Support if you want a better username for it. Just make sure the bot is fully operational before you do this.

Use this token to access the HTTP API: 6783302515:AAHywMv7_k5j1MT-H0b9Y2JpUsKgt0tw58 Keep your token secure and store it safely. It can be used by...

Львів 00:15 ✓

Львівський обласний центр служби крові вулиця Пекарська, 65, Львів, Львівська область, 79000 00:15

Міський центр служби крові Першого територіального медичного об'єднання м. Львова вулиця І. Миколайчука, 9, м. Львів, 79059 00:15

Харківський обласний центр служби крові вулиця Клочківська, 366, Харків, Харківська область, 61000 14:15

Відділення трансфузіології Харківської міської клінічної багатопрофільної лікарні №25 проспект Олександрівський, 122, Харків, Харківська область 14:15

Відділення трансфузійної допомоги Харківської міської багатопрофільної лікарні №18 вул. Краснодарська, 104, Харків, Харківська область 14:15

Нью Йорк 14:15 ✓

Нью Йорк 16:58 ✓

Це мені не дуже зрозуміло. 16:58



3D Graphics

Teacher: Kobzev Igor Volodymyrovich ass. prof., Candidate of Engineering Sciences

What is the 3D Graphics.

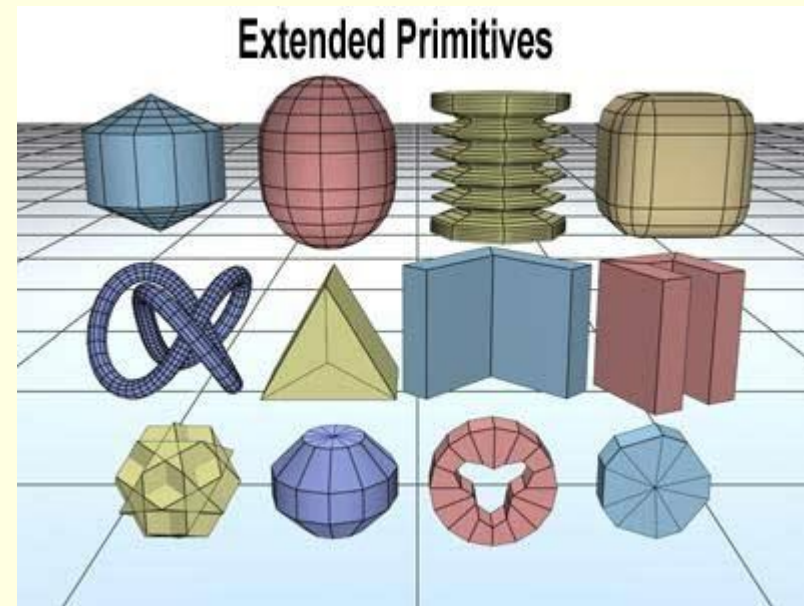
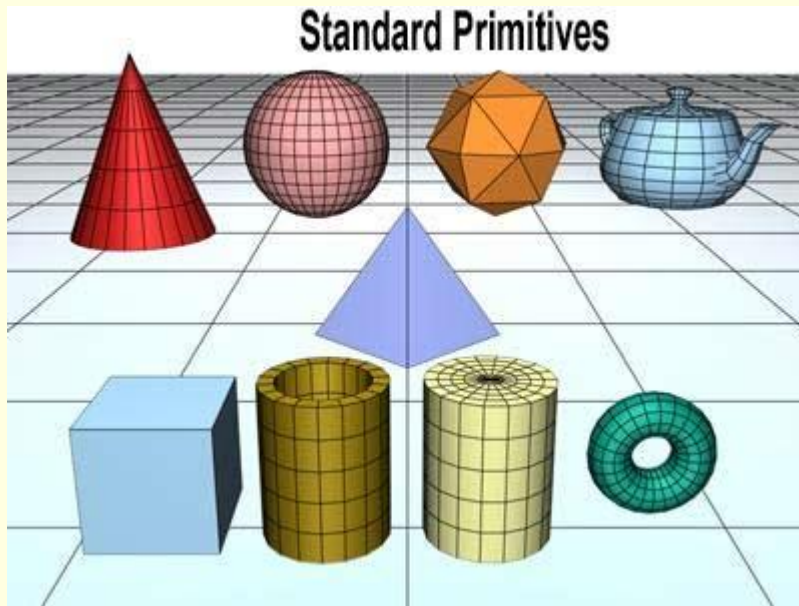
- The 3D Graphics is one of the most important and sophisticated Computer graphics branches.
- It offers the user a 3Dimensional Virtual environment and figures can be interactive environment or just a watching movie or image.

Applications of 3D graphics.

- Entertainment and games.
- Cinema movies and Visual tricks.
- Education and Explanation Drawings and figures.
- Virtual reality application.
- Commercial announcements.
- Etc..

Objects.

- The objects that can be represented in the scene can be predefined primitives and models or user designed models.



3D Software. Blender

- Blender is a free open source software that is compatible with most operating systems for example GNU/Linux, Mac OS X, Microsoft Windows and FreeBSD. This software can be used to create 3D animations, models and images like most other 3d software.
- Blender possess features such as 3D modelling, UV unwrapping, texturing, rigging and skinning, fluid and smoke simulation, particle simulation, soft body simulation, sculpting, animating, match moving, tracking, rendering, video editing and compositing.



3D Software. Autodesk 3D Studio Max

- This is another 3D software that has modelling capabilities, flexible plugin architecture and can be only used in Microsoft Windows platform. This is used by game developers, commercial studios and architectural visualization studios.
- The latest Autodesk 3DS Max also features shaders such as ambient occlusion and subsurface scattering, dynamic simulation, radiosity, normal map creation and rendering. Autodesk 3DS Max is not free and costs £1,950 for a yearly subscription.



3D Software.Autodesk Maya

- Maya is the industry leading package for 3D animation, and boasts a comprehensive modelling, rigging, animation, and dynamics toolset. It can run on Windows, Mac OS, and Linux operating system and this software was developed by Alias Systems Corporation. However this software is not free and can cost up to £1,000. This software offers powerful integrated features such as dynamic effects, 3D modelling, 3D effects and rendering tools.

3D Software. Comparisons

	Operating System	Platform	Used For	Cost
Blender	Linux, Mac OS X, Microsoft Windows	32bit and 64bit	Animation, Lighting, Modelling, Rendering, Video Game Creation, Visual 3D Effects, Sculpting, Basic Post-Production Video Editing	Free
Autodesk 3DS Max	Windows 7, Windows 8 and Windows 10, 11	64bit	Modelling, Animation (Video Games), Lighting, Rendering	£1,950 for a yearly subscription. (Free for Education)
Autodesk Maya	Linux Mac OS Windows	64bit	Modelling, Animation (Video), Lighting, Rendering, Visual 3D Effects	Annually – renewable * GBP £1,650 (Free for Education)

3D Software

- Maya and 3DS max are better than Blender but very expensive. They have no game programming involved. You'll need a separate engine for that. Both Maya and 3DS max is good for designing games because they both have a real-time 3d environment, simple scripting, and loads of examples on their forums and website. Very powerful and easy to use. Overall Maya is a better choice due to the tools and features for the price it is.