

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

Кваліфікаційна робота

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти на тему:

**МVP ПРОЄКТУ «ЛІСОВА ПІСНЯ» ЗА МОТИВАМИ
УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ: КОМУНІКАЦІЙНА
СТИЛІСТИКА ТА ПРАВОВІ АСПЕКТИ
ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗІВ**

Терміни реалізації проєкту:

початок 01 червня 2021 р.

закінчення 31 травня 2022 р.

Виконала

студентка магістратури денної форми
навчання спеціальності 061 —
журналістика освітньо-професійної
програми «Правова журналістика»

Валерія КРАПІВНА

Керівник

професор **Віталій КОРНЄЄВ**

Київ — 2021

ЗМІСТ

I. ОПИС ІННОВАЦІЙНОГО ПРОЄКТУ

1. Загальні відомості	3
2. Характеристики проєкту	4
2.1. Ключові слова	4
2.2. Реферат проєкту	4
2.3. Масштаб проєкту	6
2.4. Спрямованість проєкту	6
2.5. Інноваційність проєкту.....	6
3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва.....	6
3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення	6
3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом	7
3.3. Організація заходів	8
4. Очікувана ефективність проєкту	9
4.1. Економічна ефективність проєкту	9
4.2. Соціальна ефективність проєкту.....	9
5. Аналіз потенційних ризиків проєкту	9
5.1. Основні фактори ризику проєкту.....	9
5.2. Управління ризиками	10
6. Комунікаційна стилістика та правові аспекти використання образів	10
7. Загальні висновки.....	12
8. Джерела, на основі яких сформовано проєкт.....	13
II. ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ	
9. Додатки. Матеріали проєкту «Лісова пісня».....	14

I. ОПИС ІННОВАЦІЙНОГО ПРОЄКТУ

1. Загальні відомості

Цей проєкт розробляється з метою просування української культурної спадщини (опесередком базування сюжету гри на образах української міфології) на світовому рівні, а також висвітлення та винесення на дискурс важливих соціокультурних проблем суспільства.

Сфера діяльності — ігрова (розважальна).

Комп'ютерні ігри, хоч і існують вже майже півстоліття, досі не сприймалися як повноправні засоби масової комунікації. Із поширенням комп'ютерної та мобільної техніки у світі, ігри стали доступнішими для людей, а також стали зосереджувати більше уваги на підйманні соціальних питань у сюжеті та комунікації між геймерами зі всього світу. Сьогодні ігри, так само як і традиційні ЗМІ, формують світогляд, просто дещо іншим шляхом. Тож ми можемо сприймати ігрову сесію не тільки як розвагу, а і як акт комунікації.

Цільова аудиторія: молодь віком 14–35 років в Україні та англomовних країнах, які грають у комп'ютерні та/або мобільні ігри, активно користуються смартфонами та знайомі із жанром інтерактивної новели.

Актуальність проєкту полягає у висвітленні таких гостросоціальних тем, як екологічна криза, дискримінація уразливих верств населення, виклики дорослішання, зіткнення інтересів, дволичність тощо. До того ж звернення до міфологій та використання фольклорних образів — останній тренд у масовій культурі. Гра побудована на оригінальному сценарії з використанням авторських ілюстрацій.

Метою проєкту є просування української міфології, а також висвітлення певних соціокультурних проблем суспільства: нерівність, екологічність, релігійність тощо. Ми хочемо розповісти світові більше про

українську культуру та підвищити її цінність за допомогою ігрових нативних механік.

Завданням проєкту є створення унікального та, у майбутньому, прибуткового проєкту у рамках дедлайну на тему української міфології.

2. Характеристики проєкту

2.1. Ключові слова

Сфера розваг, ігрова індустрія, комунікаційний проєкт, інноваційний проєкт, український ігропром, інтерактивна новела.

2.2. Реферат проєкту

Назва проєкту. Розробка інтерактивної новели «Лісова пісня»

Опис проєкту. Події гри відбуваються у недалекому майбутньому, де людство тільки вийшло з екологічно-повітряної кризи. Але цей світ дуже хиткий, бо серед людей намагаються асимілюватися міфічні істоти. У Києві працює надзвичайне Бюро, яке займається справами “нелюдей”, називаючи основою своєї діяльності створення препарату, що міг би перетворити усіх міфічних створінь на звичайних людей. Проте в місті працює підпільна організація “Лісова пісня”, що має на меті захистити вразливих ліших, чугайстрів, мавок, лелет та інших істот, що не можуть прийняти свою природу. Надію на подолання цього розбрату дає легенда про “цвіт папороті” — містичний артефакт, який може раз і назавжди покласти край протистоянню двох таборів. У такому світу починає свій нелегкий шлях головна героїня, якій належить розібратися у протистоянні двох рас та заново віднайти себе.

Основні техніко-економічні показники. Проєкт передбачає створення мобільного додатку на платформах iOS та Android у форматі free-to-play. Інтерактивний драфт продукту виконується у програмі Figma. MVP продукту матиме такі розділи: головне меню, нова гра, продовжити гру, музика, про

команду. Необхідні витрати на роботу менеджера проєкту, сценариста-редактора, художника-ілюстратора, UX-дизайнера та програміста.

Організаційні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва:

- Термін реалізації проєкту: шість календарних місяців.
- Витрати на реалізацію проєкту: 70 тисяч гривень.
- Строк окупності: один календарний рік.

Джерела і умови фінансування проєкту. Реалізація проєкту можлива частково за краудфандингові гроші та за кошти отримані від гранту (20% та 80% відповідно), повністю за грантові кошти або повністю на краудфандинговій основі.

Таблиця 1. Стислий перелік робіт та необхідні обсяги фінансування.

п/п	Найменування робіт	Необхідні обсяги фінансування, тис. грн
1	Проведення дослідження необхідного функціоналу для проєкту	Не передбачено
2	Збір команди проєкту	Не передбачено
3	Гонорари за роботу команди	56
4	Тестування	Не передбачено
5	Просування та реклама	14
	Разом	70

Оцінка ефективності проєкту:

- Економічний ефект: прогнозований термін окупності один календарний рік.
- Соціальний ефект: вплив на просування української культури на світовому рівні, а також порушення декількох важливих соціокультурних проблем суспільства.

2.3. Масштаб проєкту

Проєкт націлений, як мінімум, на національний масштаб. Шляхом створення застосунку на тему української міфології та культури ми популяризуємо їх, що позитивно відображається на бренді цих понять та України в цілому.

2.4. Спрямованість проєкту

Проєкт покликаний просувати українську культуру на світовому рівні, а також порушувати низку важливих соціокультурних питань у суспільстві.

2.5. Інноваційність проєкту

Цей комунікаційний проєкт є важливою інноваційною складовою, що дає поштовх для підвищення рівня якості українських ігор, їх різноманітності та представлення на світовому ринку. Жодна компанія ще не робила ігор, що базуються на українській міфології, а також не існує інтерактивних новел, зроблених в суто Україні, тож унікальність та інноваційність проєкту полягає ще у цих двох аспектах.

3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва

3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення

- | | |
|---|------|
| • досліджено та обґрунтовано наукові аспекти | 100% |
| • досліджено та обґрунтовано технічні аспекти | 80% |

• проведено теоретичні та експериментальні дослідження	80%
• розроблено технологію, ескізний і технічний проєкт	40%
• розроблено робочу документацію, створено дослідні зразки	40%
• наявні необхідні права на об'єкти інтелектуальної власності	100%
• проведено соціальні дослідження	80%
• наявність матеріально-технічної бази	80%
• наявність необхідного персоналу	100%
• визначено та узгоджено фінансування проєкту	40%
• визначено та узгоджено місце виконання проєкту	100%
• інші види робіт	60%

3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом

Таблиця 2. План виконання робіт за проєктом.

п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати, тис. грн
1	Проведення дослідження функціоналу	Крапівна В.С. Лавріненко М.І.	2 міс.	-
2	Збір команди проєкту	Крапівна В.С. Лавріненко М.І.	1 міс.	-

3	Робота команди над розробкою	Крапівна В.С. Лавріненко М.І. Склярів Д.Ю. Пономаренко В.С. Цапко А.А.	6 міс.	56.000
4	Тестування	Склярів Д.Ю.	3 міс.	-
5	Просування та реклама	Лавріненко М.І.	1 міс.	14.000

3.3. Організація заходів

Стислий перелік технологічних процесів:

Основними процесами, якими опікуватимуться організатори проєкту, будуть: проведення дослідження необхідного функціоналу для проєкту, збір команди проєкту, робота команди над розробкою, тестування додатку, просування та реклама.

Опис наявних і необхідних для виробництва устаткування і приміщень:

Необхідне спеціальне програмне забезпечення і техніка, що є у наявності у команди, яка залучена до розробки застосунку: графічні редактори Procreate, Adobe Photoshop, пристрої для тестування прототипів iPhone X, Samsung Galaxy S20, застосунок для розробки прототипів Figma, ноутбуки у кожного члена команди (особисті).

Кількість і кваліфікація виробничого персоналу (детальні відомості щодо прогнозованої потреби в кадрах):

Менеджер проєкту з досвідом організації робочих процесів, роботи у таск-трекерах, розробки документації та залучення інвестицій;
Сценарист-редактор, який матиме необхідну кваліфікацію для створення текстової частини гри двома мовами;
UX-дизайнер, з необхідним досвідом та кваліфікацією для створення

користувацького інтерфейсу гри;
Програміст FullStack, з достатнім досвідом для розробки додатку на платформі Unity та релізу проєкту у середовищах iOS і Android;
Менеджер з просування, з досвідом просування мобільних застосунків та підключення до них реклами у партнерській мережі Google;
2D художник із необхідними навичками та вміннями для створення графіки у застосунку (малювання персонажів, фонів тощо).

4. Очікувана ефективність проєкту

4.1. Економічна ефективність проєкту

Економічна доцільність реалізації проєкту. Проєкт повністю реалізуватиметься за грантові чи краудфандингові кошти.

Прогнозований термін окупності — один календарний рік.

Прибутковість проєкту. При хорошій промоції може не лише окупитися, а й принести солідний прибуток.

4.2. Соціальна ефективність проєкту

Просування української культури на світовому рівні, а також порушення декількох важливих соціокультурних проблем суспільства. Гравці зможуть отримувати задоволення від гри, паралельно дізнаючись більше про українську культуру та міфологію за допомогою нативних ігрових механік та нарративу.

5. Аналіз потенційних ризиків проєкту

5.1. Основні фактори ризику проєкту

- брак часу унаслідок маленької команди розробників;
- підвищення поточних витрат;

- потреба у перегляді певних частин розробки, якщо вона виявиться неефективною в конкретних умовах.

5.2. Управління ризиками

Ми не можемо боротися із ризиками національного або ринкового масштабу на даному етапі, і не можемо їх уникнути. Тому єдиним правильним виходом буде мінімізувати їх вплив на проєкт або мати план з коригування ситуації. Справитися з такими ризиками нам допоможе гнучка методологія розробки Agile, що спрямована на внесення миттєвих коректив до реалізації ІТ-проєктів.

Щодо ризиків виробничого характеру, краще уникати їх за допомогою передбачення, класифікації та розробки плану протидії. Наприклад, непорозуміння у команді може нейтралізувати вичерпна документація згідно попередніх домовленостей, а при ризиках просування можна підстрахуватись заниженням плану, додатковими активностями або запасним підрядником для виконання завдання.

6. Комунікаційна стилістика та правові аспекти використання образів

У ході розробки проєкту постало питання визначення із комунікаційною стратегією: як подаватиметься інформація, яка саме і в яких обсягах. Маємо на увазі, що інтерактивні новели, хоча і можуть собі дозволити більші обсяги текстового наповнення, ніж інші ігри, все ж таки мають мати певні ліміти. Не слід орієнтуватися на гравців, які сумлінно читають усі діалоги та інші нарративні елементи, тому було прийнято рішення подавати історію стисло, але ємно. Один текстовий фрейм містить максимум 120 символів із пробілами. Це оптимальний обсяг, який дозволяє повно висловити думку, але не обтяжувати гравця довгим читанням.

Оскільки гравець вводиться у гру опосередком головної героїні, потрібно зробити усе можливе, аби процес імерсії був максимально плавним і непомітним. Навіть якщо по той бік екрану сидить літня людина, ми маємо створити підґрунтя до емпатії, аби вона проасоціювала себе із дівчиною-підлітком Мавкою, що живе у майбутньому та має свої нестандартні проблеми. Тому уникаємо прямих звернень, будь то «ти» або «ви», навіть у словах оповідача. У хід також ідуть безособові речення, пасивні стани тощо.

Багато стилістичних засобів було націлено на те, аби якомога повніше передати світ та різноплановість характерів героїв. Якщо герої розмовлятимуть літературною мовою, персонажі не сприйматимуться як живі, ніхто не повірить їхнім проблемам. Окрім суржику та слів і виразів, що характерні для української міфології, із мовних засобів використовуються зіткнення різностильових лексик (аби відобразити увесь спектр класової нерівності у грі), лексика з двоплановим стилістичним забарвленням (натяки, жарти, іронія тощо), емоційно-забарвлені слова (зменшувально-пестливі, лайка, вигуки, сленг тощо).

Оскільки гра торкається багатьох аспектів життя, у тому числі політики та медіа, не зайвим було розробити стратегію для чіткого розмежування мови звичайних людей, ЗМІ та владних структур. За допомогою прийомів інформаційно-психологічного впливу, як от посилення на авторитети, перепасування, метод негативних груп віднесення, повторення гасел і шаблонних фраз тощо, вдається передати пропагандистські риси у риторичі «Бюро», організації, яка подається як головний антагоніст.

Врешті решт необхідно було розібратися із правилами використання образів і зображень. У грі використовуються образи фольклору та міфології, які не охороняються авторським правом. На наш розсуд залишалась вільна інтерпретація та створення образів, що мають стати впізнаваними. Таким чином ми не запозичували чужі напрацювання та ми є першими та єдиними власниками авторських прав на усі візуальні елементи. Єдине, що ми не

створювали з нуля, це шрифти, але у UI-інтерфейсі використовуються шрифти з бібліотеки Google Fonts, які можна вільно використовувати навіть у комерційних цілях. Малюнки локацій створювались на основі реальних будівель, осель, ландшафтів, які гіпотетично можуть бути об'єктами авторського права. Але вони не були відтворені із високою точністю, вносилися численні зміни. Таким чином візуальні референси мають місце бути, але зображення значно відрізняються від своїх оригінальних прототипів. Така обробка підпадає під поняття похідного твору, а тому не може розцінюватись як порушення авторського права.

7. Загальні висновки

Проєкт з розробки інтерактивної новели «Лісова пісня» є актуальним і доцільним. Він покликаний висвітлювати такі гостросоціальні теми, як екологічна криза, дискримінація уразливих верств населення, виклики дорослішання, зіткнення інтересів, дволичність тощо. І все це за участі героїв з української міфології, це дуже трендово та має набіяке значення у сучасних реаліях. Також у грі присутні паралелі з реальним світом, що змушують користувача поринути у контекст подій та сприймати їх менш скептично. Тож проєкт має і соціокультурну, і просвітницьку місію?

Проєкт має вищезгадані ризики, проте існує і план протидії їм. За ретельними розрахунками, гра може і окупитися, і принести прибутки, оскільки мікротранзакції у іграх складають навіть більшу касу, ніж прибуток від масштабних AAA ігор. Сильною стороною проєкту є унікальність ідеї та тематики, оригінальний сценарій та авторські ілюстрації, а також використання ефективних робочих методів розробки та тестування.

8. Джерела, на основі яких сформовано проєкт

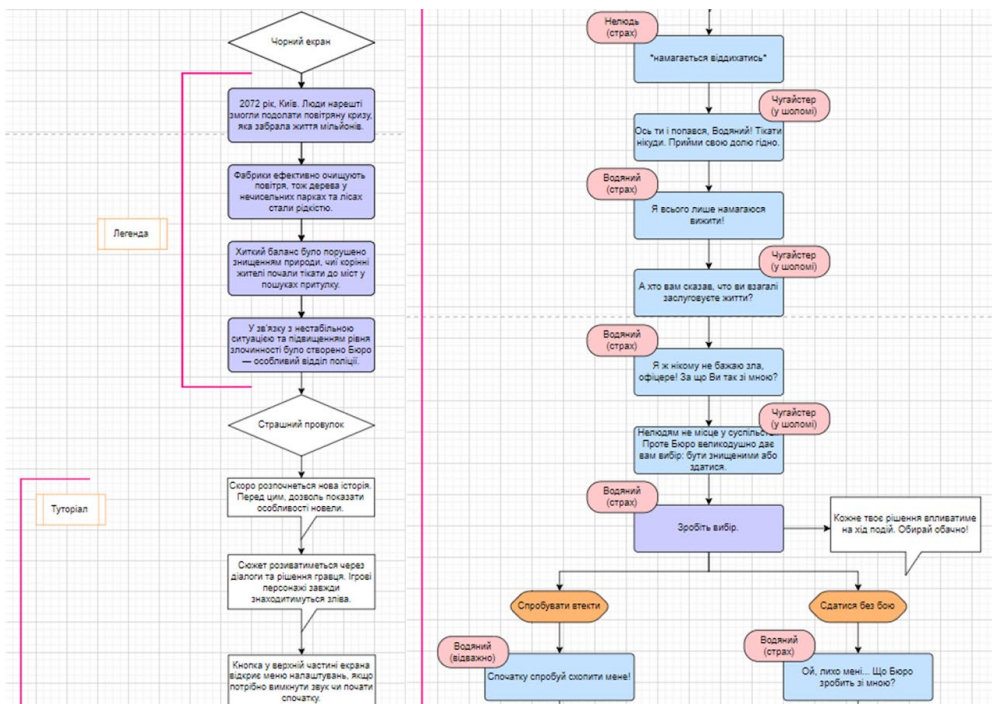
1. Ковтун Т. В. Щоб і науково, і популярно [Електронний ресурс] // Культура мови на щодень. — Режим доступу : <http://kulturamovy.univ.kiev.ua/КМ/pdfs/Magazine36-19.pdf>. — Назва з екрану.
2. Макки Р. История на миллион / Роберт Макки. — Київ: Альпіна Паблішер, 2020. — 455 с.
3. Шевченко Л. Полісемія мовна і полісемія мистецька / Л. Шевченко // Стиль і текст. — Вип. 14. — 2013. — С. 46–57.
4. Шраєр Дж. Кров, піт і пікселі / Джейсон Шраєр. — Київ: Bookchef, 2020. — 332 с.
5. Cavallaro D. Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games / Dani Cavallaro, 2009. — 268 с.
6. Eisenbeis R. How A Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games [Електронний ресурс] / Richard Eisenbeis // Kotaku East. — 2012. — Режим доступу : <https://kotaku.com/how-a-visual-novel-made-me-question-morality-systems-in-5938370>. — Назва з екрану.
7. Investigating Narrative in Mobile Games for Seniors / [Sharon Lynn Chu Yew Yee, Henry Been-Lirn Duh, Francis Quek]. // CHI 2010: At Home With Computing. — 2010. — С. 669–672.\
8. Lebowitz J. Interactive storytelling for video games : a player-centered approach to creating memorable characters and stories / J. Lebowitz, C. Klug. — Burlington: MA: Focal Press, 2011. — 336 с.
9. Mäyrä F. Mobile Gaming / F. Mäyrä, K. Alha // The Video Game Debate 2 / F. Mäyrä, K. Alha., 2020. — С. 107–120.
10. Visual novel [Електронний ресурс] // Wikipedia. — Режим доступу : https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel. — Назва з екрану.

II. ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ

9. Додатки. Матеріали проєкту «Лісова пісня»

Посилання на прототип у Figma <https://cutt.ly/QT2syz7>

Додаток А. Фрагмент блок-схеми першої глави



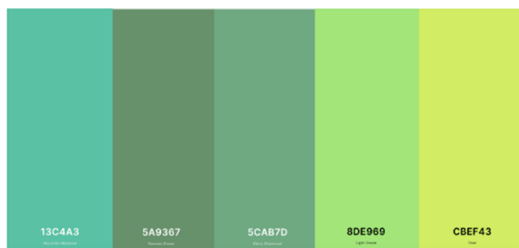
Додаток Б. Скетчі головних персонажів



Додаток В. Фрагмент брендбука

Palletes and brand colors

Brand color



Text blocks colors



Headline color



Headline Fonts

Aclonica Regular

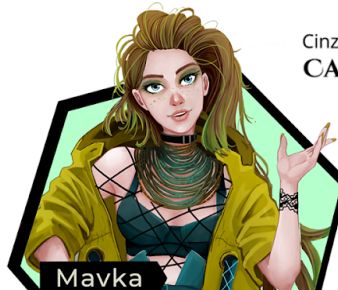
Carol Of The Woods

Atomic Age

Carol Of The Woods

Cinzel Decorative(bold)

CAROL OF THE WOODS



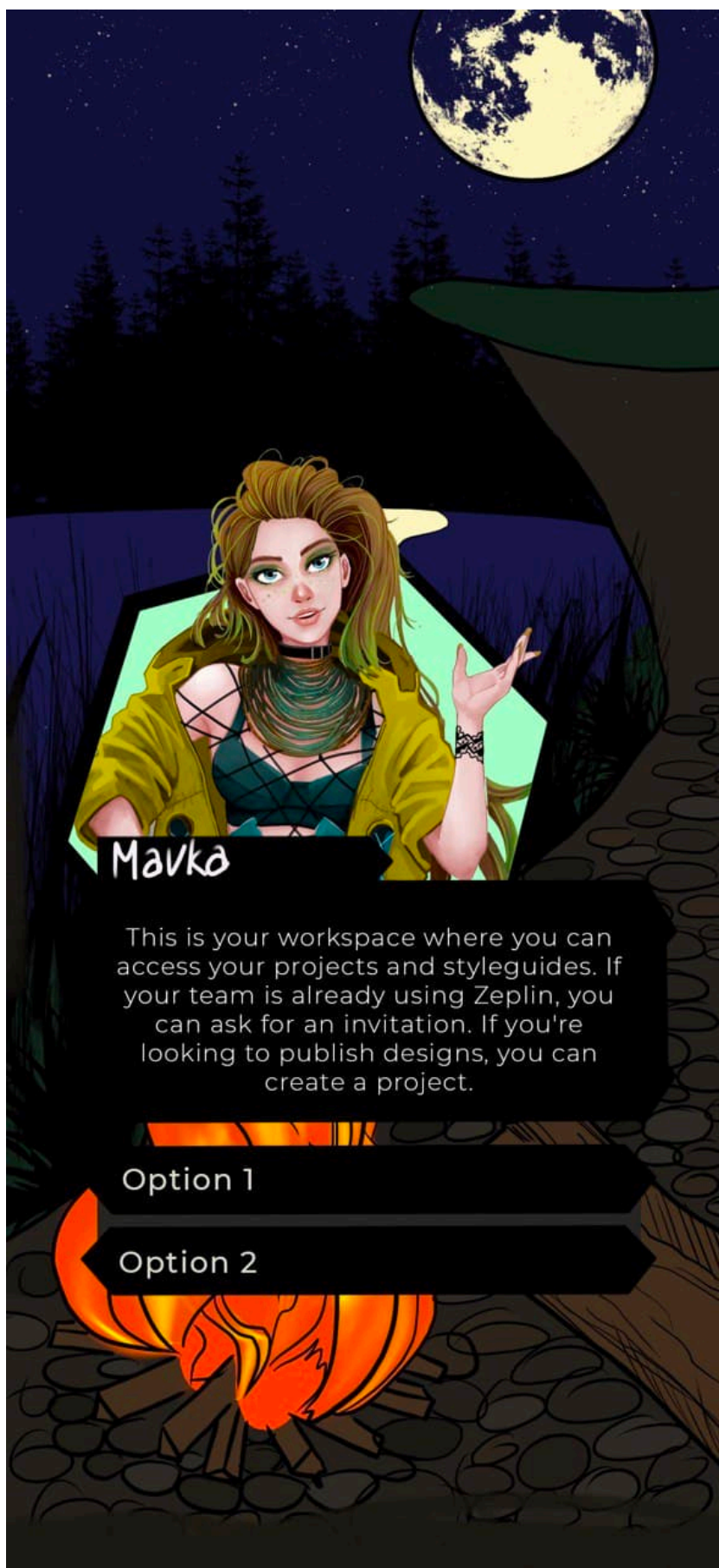
Mavka

This is your workspace where you can access your projects and styleguides. If your team is already using Zeplin, you can ask for an invitation. If you're looking to publish designs, you can create a project.

Option 1

Option 2

Додаток Г. Приклади діалогових вікон на різних локаціях



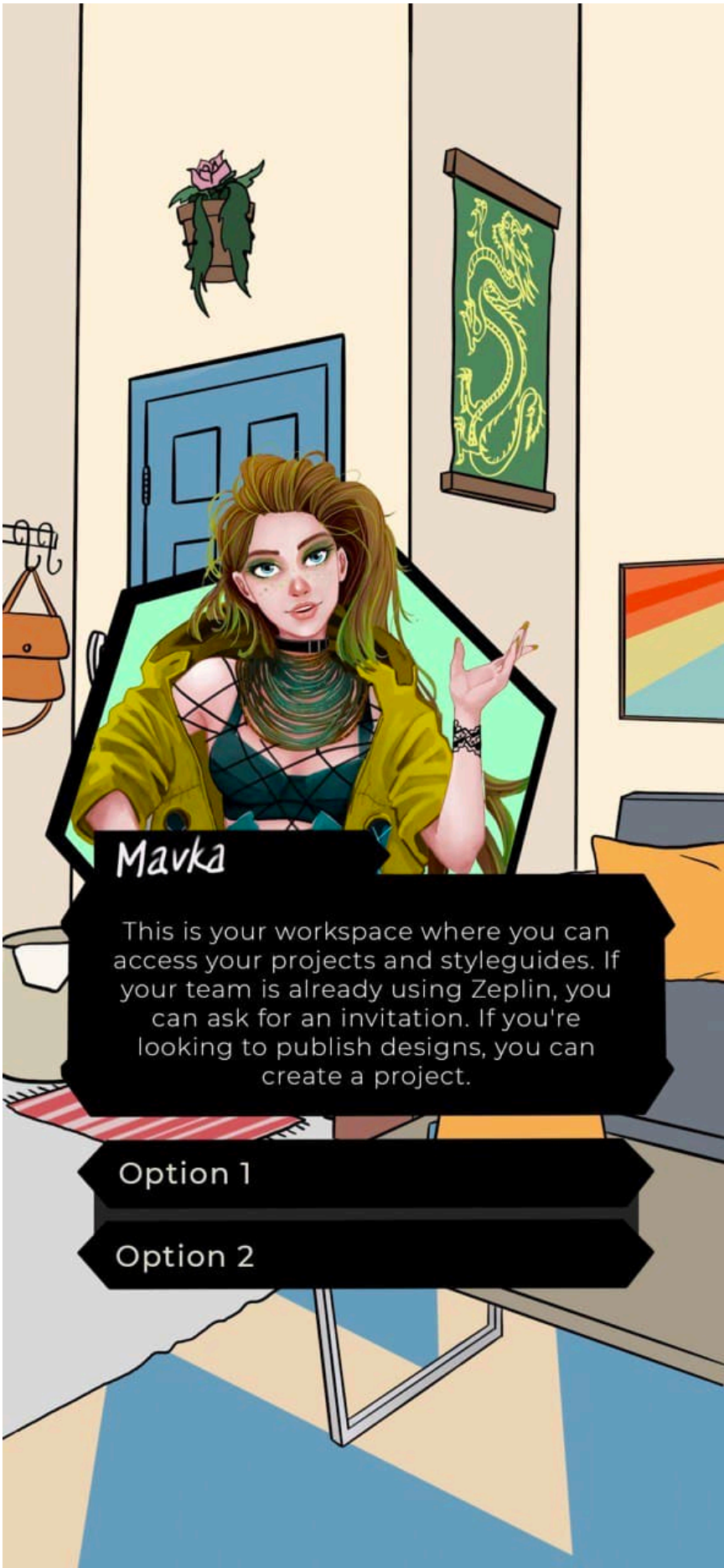


Mavka

This is your workspace where you can access your projects and styleguides. If your team is already using Zeplin, you can ask for an invitation. If you're looking to publish designs, you can create a project.

Option 1

Option 2



Mavka

This is your workspace where you can access your projects and styleguides. If your team is already using Zeplin, you can ask for an invitation. If you're looking to publish designs, you can create a project.

Option 1

Option 2