

ФОРМУВАННЯ БРИФУ НА СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО НАВЧАЛЬНОГО РЕСУРСУ

Хорошевська Ірина Олександрівна

кандидат економічних наук, доцент,

доцент кафедри мультимедійних систем і технологій

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця,

Україна

ORCID ID 0000-0001-8990-9891

Процес розроблення мультимедійного навчального ресурсу (МНР) є досить складним і потребує пророблення багатьох питань [1, 2]. Одним з таких питань є визначення чітких вимог від замовника для здійснення процесу створення МНР. Для зручності роботи з вимогами доцільно їх зібрати у складі єдиного цілісного документу, яким може бути бриф [3]. У [4] зазначається, що: «Бриф потрібен, щоб у цілому зрозуміти, над чим треба працювати, яка головна мета проєкту». В статті [5, с. 53] автори відмічають, що: «Інформація в брифі відображає бачення, побажання та вимоги замовника». Цей документ надалі виступає основою технічного завдання на розроблення певного мультимедійного ресурсу [6].

Отже, бриф є документом-угодою між замовником та розробником, мета якого полягає у з'ясуванні того, що саме хоче замовник та як він бачить проєкт МНР, який повинен бути реалізований. Найбільш ефективно наповнення даного документу відбувається після декількох контактів із замовником, на яких можна з'ясувати та уточнити певні побажання та вимоги до проєкту мультимедійного ресурсу. Наприклад, замовник може сформулювати ідею ресурсу (курсу, комплексу тощо), надати певні побажання та/або вимоги до структури, змісту, дизайну, інтерактивних елементів, що необхідно відтворити.

Варто зазначити, що стандартизованої форми брифу не має і кожна компанія, фірма розробляє власну. Однак, є певні елементи, що найчастіше зустрічаються в брифах. До них відносяться такі: контактна інформація

(замовник, розробник), загальні відомості (терміни, бюджет тощо), інформація про проєкт (назва, опис, мета, завдання тощо), продукти конкурентів (переваги та недоліки аналогів), опис цільової аудиторії (вік, стать, інтереси, необхідні знання і навички для використання МНР тощо), побажання до структури (назви та кількість розділів/підрозділів/тем, послідовність їх розташування тощо); опис вмісту (текстовий, графічний, відео, аудіо тощо), побажання до стилістики та дизайну (стиль, кольори, шрифти, персонажі, іконки тощо), побажання до інтерактивних складників (завдання, ігри, тести тощо), додаткові елементи та ін.

Варто відмітити, що залежно від вимог та побажань замовника, специфіки предметної області, за якою планується створити МНР, складники брифу можуть варіюватися (змінюватися, доповнюватися й ін.).

Часто замовник на етапі первинних контактів наводить аналоги конкурентів з позиції того, що йому в них подобається, а що ні, з метою окреслення цікавих властивостей та функціоналу, доцільних для відтворення у МНР.

В процесі формування брифу здійснюється уточнення наявного у замовника авторського контенту, який він готовий передати для відтворення в МНР (тексти, малюнки, відеоуроки, тестові запитання й ін.) та того, що потрібно ще створити.

Уточняється наявність побажань до специфіки організації навчального контенту, наприклад, може бути побажання до його розподілу за певними рівнями. Приклад такого контентного розподілу матеріалу за трьома рівнями реалізовано в мультимедійному навчальному комплексі «Теорія кольору» [7].

Визначаються побажання замовника до дизайнерського стилю, кольорової гами й ін. Враховуючи, що мова йде про навчальний ресурс, доречним є уточнення питання відносно доцільності реалізації в МНР персонажів, що можуть ототожнюватися з самим користувачем або супроводжувати його під час навчання, надаючи підказки та поради. Так, приклад реалізації персонажів «учня» та «планети-вчителя» під час вивчення географії подано в роботі [8, с. 173-174]. Приклад використання персонажу «совенятко», якщо учень вірно виконав інтерактивне завдання описано в роботі [9, с. 87-88]. Також, важливо з'ясувати, як планується побудувати педагогічний сценарій МНР.

Враховуючи важливість реалізації в складі МНР інтерактивних елементів, доречно з'ясувати, які саме елементи хоче бачити в ньому замовник з потенційно можливих, як-от інтерактивні завдання, інтерактивні підказки та поради, інтерактивні навчальні відеосимуляції із залученням користувача до дій та оцінюванням, інтерактивні ігри та тести різних рівнів складності та ін. [10, 11].

Враховуючи, що планується розроблення мультимедійного ресурсу навчального спрямування варто звернути увагу замовника на доречність реалізації в рамках ресурсу ігрових активностей. В роботах [12, 13, 14] автори зазначають, що реалізація цифрових ігор підвищує мотивацію, сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності, робить навчальне середовище цікавішим для навчання. Тому доречно уточнити у замовника чи планує він в складі МНР створення цифрових ігор. Якщо так, з'ясувати яких саме (пазл, квест тощо).

Вся інформація, з'ясована під час первинних контактів із замовником, об'єднується у брифі та є вхідною для формування вмісту технічного завдання і визначення складності реалізації технології створення МНР.

Цікавими прикладами реалізації брифів для створення МНР є такі:

1) в роботі [5, с. 51] наведено приклад фрагменту брифу на розроблення мультимедійного навчального курсу «Догляд за сукулентами» з візуалізацією частини розділу «інформація про мультимедійний курсу» (складники: «назва, короткий опис, мета створення, ..., передбачувана структура, ...»);

2) фрагмент брифу на розроблення мультимедійного видання з навчання графічному дизайну показаний в праці [15, с. 438]. Авторами роботи наведено фрагменти блоків «дизайн та стилістика видання» (складники: «вид наданої інформації, кольорове ... шрифтове оформлення, інтерактивні елементи») та «передбачувана структура видання» (складники: «основні розділи видання, основні пункти навігаційного меню ...»). Та зазначено, що розроблення брифу допомагає визначитися зі структурними, змістовими та дизайнерськими особливостями технології створення мультимедійного видання.

Отже, розроблення брифу допомагає визначитися з побажаннями та вимогами замовника відносно майбутнього проєкту МНР, окреслити бажану

структуру, визначити змістове наповнення та сформувати уявлення про дизайн створюваного ресурсу. Це допоможе надалі з визначенням конкретних параметрів у технічному завданні на створення МНР.

Список використаних джерел:

1. Хорошевська І. О. Особливості організації мультимедійних навчальних комплексів, як потужних засобів навчання. *Стратегічні напрямки розвитку науки: фактори впливу та взаємодії: матеріали III Міжнар. наук. конф. (м. Тернопіль 27 жовтня 2023р.)*. Вінниця: ТОВ УКРЛОГОС Груп, 2023, с.95-96.
2. Бондар І. О. Технології електронного видавництва: навчальний посібник для студентів напрямку підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». Х.: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 136 с.
3. Бриф. URL: https://tonyline.com.ua/glossary/brief/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 29.01.2025).
4. Що таке «бриф» і навіщо він потрібен? / Дія. Бізнес. URL: https://business.diia.gov.ua/entrepreneur-handbook/item/scho_take_brif_i_navischo_potriben (дата звернення 31.01.2025).
5. Khoroshevskaya, I., Khoroshevskiy, O., Hrabovskiy, Y., Lukyanova, V., & Zhytlova, I. (2024). Development of a multimedia training course for user self-development. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. 2 (2(128)), 48–63. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2024.302884>.
6. Хорошевська І. О. (2018). Структура представлення інформації в технічному завданні на створення мультимедійних дидактичних навчальних комплексів. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: технічні науки*, 29 (68), 5, 85-93.
7. Бондар І. О. (2018). Контентний аналіз мультимедійного навчального комплексу дисципліни «Теорія кольору». *Інформаційні технології і засоби навчання*, 63(1), 95-106. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1886>.
8. Хорошевська І. О., Віннікова Є.О. (2022). Специфіка вибору програмного забезпечення для створення мультиплікаційного видання. *Вчені записки*

Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: технічні науки, 33(72), 170-175. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2022.5/25>.

9. Женченко М. І. (2019). Моделі редакційно-видавничої підготовки мультимедійних інтерактивних е-підручників для нової української школи: Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: тези доп. IV Міжнар. наук.-техн. конф. (м. Харків, 14-17 травня 2019). Харків: Друкарня Мадрид, Т.1, с. 85-89.

10. Хорошевська І. О. (2020). Структура віртуального навчального середовища підтримки студентоцентрованого навчання зі спеціальності «Видавництво та поліграфія». *Інформаційні технології і засоби навчання*, 78(4), 203-218. <https://doi.org/10.33407/itlt.v78i4.2885>.

11. Хорошевська І. О., Глєбов В. О. Економіко-математичне підґрунтя розробки мультимедійного навчального видання «Теорія кольору». Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: монографія / редкол.: В.П. Ткаченко, О.В. Вовк, І.Б. Чеботарьова та ін. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2021, с. 136-149.

12. Li Y, Chen D, Deng X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment, *PLoS ONE*, 19(1): e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>.

13. Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation, *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.

14. Хорошевська І. О. Важливість реалізації цифрових ігор в мультимедійних навчальних ресурсах. *Теорія модернізації в контексті сучасної світової науки: зб. наук. пр. з матеріалами IV Міжнар. наук. конф. (м. Мукачево, 24 січня 2025 р.)*. Вінниця: ТОВ УКРЛОГОС Груп, 2025, с. 257-260.

15. Бондар І. О., Грабова А.С. (2017). Специфіка здійснення процесу розробки мультимедійного видання «Графічний дизайн». *Молодий вчений*, 9(49), с. 437-445.