**ДНІПРОВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ**

**УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ОЛЕСЯ ГОНЧАРА**

ФАКУЛЬТЕТ СИСТЕМ І ЗАСОБІВ МАСОВОЇ КОМУНКАЦІЇ

КАФЕДРА МАСОВОЇ ТА МІЖНАРОДНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

**Пояснювальна записка**

до кваліфікаційної роботи

бакалавра

на тему: «Урбаністичний мультимедійний лонгрид:
специфіка презентації фактів»

Виконала: студентка IV курсу, групи ЗЖ-18-01

спеціальності 061 журналістика

освітня програма «Журналістика»

Попкова Д. Є.

Керівник:

\_\_\_\_ Кирилова О.В., канд. філол. наук, доц.

Рецензент:

\_\_\_\_ Іванова С.А., канд. філол .наук, доц.

м. Дніпро–2022 рік

**Зміст**

Вступ 3

Розділ I. Мультимедійний лонгрид, його функції, різновиди та місце у сучасній інтернет-журналістиці 6

Розділ II. Дніпро крізь призму історії: становлення мегаполіса у проєкті «Подорож Дніпром: путівник історією міста» 12

2.1 Місто як герой мультимедійного тексту 12

2.2 Мультимедійна історія у форматі «таймлайн»: особливості презентації

 14

2.3 Особливості створення проєкту «Подорож Дніпром: путівник історією міста» 15

Висновки 17

Список використаної літератури та джерел 19

**RESUME**

**The topic** of the diploma is creating a multimedia timeline based on the history of the city of Dnipro. It tells the history of the city from the date of its founding, namely in 1776, until February 23, 2022. The project includes all the events that in one way or another influenced the formation of the city: the construction of churches, factories, universities, visits of famous people, the transfer of power during the revolution, which famous people gave Dnipropetrovsk to Ukraine and the world, etc.

**The problem** with the project is that Dnipro is a city with beautiful architecture, but this is rarely noticed. Many historic buildings have been restored in a modern manner. They are deprived of the pomposity that was before. Now these buildings are inscribed in the cityscape. But what is the history of this or that building? Do you know how long this has stood here? Few people really stop and read the sign on the house, which indicates which prominent person lived here or what was here before? Therefore, we decided to collect this (basic) information about the city, buildings, and townspeople on one site.

**The idea** of the multimedia longread, in our opinion, is the creation of a media project based on a timeline what will help increase the interest of the population in the history of the native land, present the city as a centre of Ukraine's industrial activity, and form the image of the Dnipro as a rich, and most importantly, an interesting, centuries-old history that will attract citizens and ordinary readers and users who just want to know more about the megalopolis.

**Technical characteristics.** We created a multimedia longread on the Weblium platform. This site builder was chosen instead of Tilda Publisher. After all, it has the simplest possible interface, there are many templates that greatly simplify the work, and it has all the multimedia elements that we intended to use in the project. This free site designer includes drawings, photos, and settings to help them adjust to the desired changes, zooms, and an interactive map where we can mark the addresses and labels needed in the project, using the original design and filling of urban longread.

**ВСТУП**

Проєкт полягає у створенні мультимедійного таймлайну, в основі якого лежить історія міста Дніпра. Він розповідає історію міста починаючи з дати його заснування, а саме 1776 року, і до 23 лютого 2022 року. Проєкт містить у собі всі події, які так чи інакше вплинули на становлення міста: будівництво церков, заводів, університетів, візити відомих осіб, перехід влади у часи революції, яких відомих людей подарувала Дніпропетровщина Україні та світу тощо.

**Актуальність** проєкту полягає в тому, щоб познайомити мешканців міста (і не тільки), з містом, його історією, старовинними спорудами, видатними уродженцями Дніпра й області, іменитими гостями міста, які відвідували його впродовж століть. Проєкт буде цікавий як молодому поколінню, яке зможе ближче познайомитись з історією рідного міста, так і старшому, яке зможе дізнатися більше про близькі серцю місця у місті, повз яких вони ходять вже не одне десятиріччя.

*Об’єктом дослідження* є урбаністичний мультимедійний проєкт «Подорож Дніпром: путівник історією міста».

*Предмет наукової розвідки* – медіатизація історії міста за допомогою мультимедійних практик, прийомів, технік у лонгриді.

**Мета** аналіз подій, що відбулися у місті впродовж 246 років його існування. Створення медіапроєкту, основою якого є таймлайн, на нашу думку, буде сприяти підвищення рівня зацікавленості населення в історії рідного краю, представлення міста, як осередку, в основному, промислової діяльності України, та формування іміджу Дніпра як міста з багатою, насиченою, а найголовніше – цікавою, багатовіковою історією, яка буде приваблювати як містян, так і пересічних читачів, користувачів.

Серед **завдань** кваліфікаційної роботи можна викормити:

* дослідження та аналіз публікацій з теми наукової роботи,
* систематизація отриманої інформації щодо хронології міста та його становлення,
* створення мультимедійного лонгриду на платформі Weblium.

**Огляд останніх досліджень та публікацій.** У процесі досліджень були використані роботи, які стосуються теми лонгриду як способу викладення тексту : І. Крецу, М. Гузун, Л. Василик [1]. Особливості формату «лонгрид» простежені у роботах С. Шашенко [2], У. Лешко [3], М. Чабненко [4]. Теоретичну базу кваліфікаційної роботи склали дослідження С. Шашенко [2], У. Лешко [3], в яких описано окреслення комунікаційних особливостей мультимедійних лонгрідів в українському медіапросторі, визначено структурні елементи лонгриду, основні типи, простежено специфіку використання мультимедійних історій у сучасних онлайн-медіа. У статті С. Єлісєєвої [5] окреслюється визначення поняття «лонгрид», висвітлено основні характерні риси лонгриду з точки зору його побудови та лінгвістичної точки зору, надається визначення функціонального стилю, до якого належить лонгрид та його основні риси. У роботі О. Кирилової [6] описуються лінійні та нелінійні лонгриди, перші спроби створити мультимедійні довгі форми.

**Методика дослідження.** Основними методами дослідження стали історичний метод, аналіз документальної інформації, систематизація.

**Одержані результати та їх новизна:** оформлено історію міста, починаючи з 1776 по 2022 рр., у вигляді мультимедійного лонгриду, основою якого є таймлайн, використано оригінальну модель оформлення та наповнення урбаністичного лонгриду.

**Структура роботи**. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, додатків, списку використаної літератури (14 позицій).

У I розділі, який має назву «Мультимедійний лонгрид, його функції, різновиди та місце у сучасній інтернет-журналістиці» йдеться про пояснення самого поняття лонгриду у наукових статтях, історії його виникнення, його види та особливості.

У II розділі, який має назву «Дніпро крізь призму історії: простежування становлення мегаполіса у проєкті «Подорож Дніпром: путівник історією міста» мова йде про сутність проєкту, послідовний процес його створення, описана цільова аудиторія та особливість самого проєкту.

**РОЗДІЛ I**

**МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ЛОНГРИД, ЙОГО ФУНКЦІЇ, РІЗНОВИДИ ТА МІСЦЕ У СУЧАСНІЙ ІНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛІСТИЦІ**

Саме поняття «лонгрид» розуміє під собою спосіб викладення логічно структурованого тексту, наповненого різними формами візуальної комунікації (фотографії, відео-, аудіосупроводження, інфографіки) та призначного для довгого читання. Відомо, що людьми краще сприймаються певні блоки інформації, ніж довгий текст. При пошуку інформації користувачі віддають перевагу короткій, стисло викладеній інформації, у якій швидше можна буде знайти потрібне. За даними PureInternet, бар’єр «довжини», тобто ефект, коли людина закриває новину не читаючи, бо бачить задовгий текст, становить 1,8–2 тисяч знаків [7].

Є різносформовані тлумачення поняття «лонгрид». Так, Л.Є. Василик, викладач кафедри журналістики Чернівецького національного університету Ю. Федьковича, авторка медіакритичних статей, опублікованих на сайтах ІДПО та «Детектор медіа», вважає, що «лонгрид - новий формат подачі текстової інформації в інтернеті. Коли віртуального тексту багато, його розбивають різними вставками: роликами, презентаціями, інтерактивними картинами, цитатами, виносками» [1, 140 с]. А М. В. Чабаненко, кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент кафедри журналістики Запорізького національного університету, авторка багатьох наукових робіт, зокрема «Основи інтернет-журналістики», «Інтернет-ЗМІ як складова частина системи засобів масової інформації України: монографія», «Особливості та загальні тенденції становлення і розвитку мережевих ЗМІ», тлумачить це поняття, як «багатоформатний жанр інтернет-журналістики, розрахований на перегляд, передовсім, з гаджетів із сенсорними дисплеями»; «різновид інтернет-публікацій, цікава мультимедійна розповідь великого розміру» . Також виділяє сторітелінг, як «новий і одночасно старовинний спосіб донесення інформації… посідає одне з найпомітніших місць, виливаючись у великі мультимедійні матеріали, зокрема лонгриди». [8, 80 с]. От що розуміє під поняттям «лонгрид» Михайло Кригель, редактор сайту Focus.ua, «Лонгрид можна розуміти по-різному. По-перше, це формат подачі матеріалу, що включає в себе аудіо, фото, відео, текст, анімацію, програмування, інтерактивні карти й інфографіку. По-друге – це текст, одиницею інформації якого є сенси, що в ньому закладені. Лонгрид не варто сприймати буквально як великий обсяг для читання, очевидно, що “лонг” стосується одиниці інформації.

Для різних типів читачів лонгрид також має різне значення. Для одних – це все, що довше напису на паркані. А для інших лонгрид – те, що довше “Іліади”.» [9].

Одним з найвідоміших також є лонгрид The New York Times «Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek» авторства John Branch, який вийшов у 2012 році [8]. Історія розповідає про лижників, які потрапили у пастку в горах у Вашингтоні через лавину. В українських ЗМІ цей формат також набуває все більшої популярності.

Перші спроби створити мультимедійний лонгрид були ще наприкінці 1990-х рр. У 1997 р. журналіст Марк Боуден опублікував на сайті Philadelphia Inquirer серію матеріалів (28 частин) під назвою «Black Hawk Down» («Падіння чорного яструба»). У той час онлайн не лише не сприймався як простір для сильної публіцистичної оповіді. Веб взагалі не визнавався як серйозний канал комунікації. Однак автор «Black Hawk Down» зміг залучити обмежений функціонал, щоб створити захопливу історію про один з епізодів військової операції США в Сомалі у жовтні 1993 р. очима молодих солдат, які брали в ньому участь. Щоденне розгортання історії у кіберпросторі протягом 28 днів залучило сотні тисяч читачів по усьому світу. На піку популярності електронна версія збирала по 46 тис. переглядів щодня [6].

До перших українських текстів довгої форми можна віднести: «Небесна сотня» («Українська правда», 2014), «Топ-20 музыкантов Украины» («Новое время», 2014), «Brexit. Уйти не прощаясь» («Дзеркало тижня»), «2014 рік. Революція гідності. Кульмінація», «Антиафіша: що робити на вихідних, якщо не хочеться виходити з дому» (медіаплатформа «Укрінформ»). Також, досить широковідомим є проєкт «The Ukrainians», який цілком складається з лонгридів-інтерв’ю. Варто додати, що вітчизняним лонгридам властива видовищність як змісту, так і технічним особливостям матеріалу. Здебільшого журналісти віддають перевагу специфічним темам (катастрофи, стихійні лиха, революції тощо). Також спостерігається аналогічність – більшою мірою використовують текстовий матеріал, фотографії, рідше відео або інфографіку [3].

Лонгриду притаманні такі особливості: візуальний супровід (фотографії, відео, інфографіки, цитати) повинен бути гармонійно поєднаний з текстовою частиною та супроводжувати читача протягом читання, глибоке занурення у тему на яку написаний лонгрид, огляд цієї проблеми з нестандартної точку зору, задіяння жанрових, методичних та технологічних засобів сучасного медіапростору. Ми виокремлюємо три види лонгриду: репортаж, реконструкція та особисті історії або портретний лонгрид.

* Репортаж – лонгрид такого типу розповідає та детально описує події, які відбулися, зазвичай розповідь ведеться від третьої особи. Такий вид лонгриду досить розповсюджений в українських ЗМІ, наприклад «Історія Євромайдану. Хроніка української революції», «Іловайське пекло», «Історія ГогольFest», «Машиністи часу, або Назад в майбутнє» [2].
* Реконструкція – вид лонгриду, коли описуються події, які призведуть до необхідного результату. Цей тип вважається найскладнішим та відноситься більше до аналітики. У реконструкції важливу роль відіграє саме візуальне наповнення: музичний супровід, відеосупроводження, графічне наповнення. Лонгриди такого аналітичного типу торкаються в основному військової тематики: «путін. Війна. Доповідь Нємцова про війну РФ на Донбасі», «Дебальцево. Як це було», «Наша війна. Початок» [2].
* Особисті історії або портретний лонгрид – у такому типі лонгриду журналісту треба розкрити особистість героя, його історію, проблему. Зазвичай це нариси, інтерв’ю, біографічні замальовки. У процесі створення такого лонгриду залучаються різні мультимедійні засоби взаємодії з аудиторією: ілюстрації, графічні малюнки, відеоряд та навіть пісні. Портретний лонгрид є досить розповсюдженим серед українських ЗМІ. Серед відомих портретних лонгридів можна назвати «In Memoriam. Кузьма Скрябін», «Відкрито позитивні: як живуть діти, що не приховують ВІЛ», «Розстріляне відродження. Невідома історія письменників із розсекречених архівів КДБ», «Маклауд. Сповідь розвідника» [2].

Для формату лонгриду добре підходять теми, які мають лінійну структуру: дорога, подорож, експедиція. Якщо брати географічну тематику, то тут слід звернути увагу на місцевість на масштаб, гарним рішення буде застосування інтерактивної карти. Беручи до уваги подію, де важлива і хроніка, і географія, то влучним буде додати «гіда» та інтерактивну мапу.

Учені з Каліфорнійського університету Пол Грабович, Річард Ернандес і Джеремі Ру виокремили кілька категорій мультимедійних історій [10]:

1. Історії за лінійною формою, подібні до традиційних ЗМІ.

Читач повинен слідувати поетапно протягом всієї розповіді, починаючи від зав’язки і аж до самої розв’язки. Зазвичай такі історії поділяють на блоки або ж розділи.

Вчені виділяють два типи:

• «Christmas Tree», тобто «Різдвяна ялинка». Переважно спочатку користувач читає текст, а вже після цього – переходить передивлятися мультимедійні елементи. Прикладом може слугувати матеріал газети «The New York Times», який отримав у 2008 р. Пулітцерівську премію в категорії «Журналістське розслідування» (авторами матеріалу були Волт Богданіч (Walt Bogdanich) та Джейк Хукер (Jake Hooker). Текст був розташований ліворуч, а мультимедійні елементи – праворуч.

• вбудовані мультимедіа. Ця форма розповіді особлива тим, що у ній переважає лінійний вигляд тексту, а його доповненням є мультимедійні компоненти, які вбудовані в сюжетну лінію. Отже, мультимедійні елементи рекомендовані користувачу для перегляду не після прочитання тексту, а паралельно з ним. Таким чином відбувається більш плавний перехід між текстовою частиною до мультимедійної, і назад до тексту. Наразі така форма є найбільш поширеною.

1. Історії за нелінійною формою, з вбудованими в текст мультимедійними елементами. Текст має вигляд лінійної розповіді, доповненням до нього виступають мультимедійні компоненти. На відміну від лінійної розповіді, яка містить у собі одну історію, нелінійна форма має декілька розділів. Кожен розділ має індивідуальну будову розповіді.

Користувач має змогу самостійно обрати, як йому рухатися всередині історії. Є декілька форматів:

• The Kitchen Sink, тобто «кухонна раковина». Така схема зумовлює собою історію, яка побудована на декількох історіях, що мають змогу заглибити користувача у тему та її проблематику. Звісно, такий формат буде корисний тим, хто цікавиться обраною темою. Як приклад, робота «Порожні колиски» («Empty Cradles») містить у собі вісім тематичних блоків із вбудованими різноманітними мультимедійними компонентами.

• імерсивні мультимедіа. Такі мультимедійні елементи переміщують читача у тривимірний простір. Користувач стає не просто спостерігачем, а героєм подій, невіддільною частиною історії. Саме звідси й походить поняття «імерсивна» журналістика або журналістика з ефектом присутності. 3D-реальність відтворює навколишній світ з максимальною точністю, читач бачить, чує, подорожує навколишнім середовище, перебуваючи безпосередньо у ньому. Це схоже на комп’ютерну гру, але відмінність полягає у тому, що тут, на відміну від комп’ютерної гри, не можна на щось вплинути.

Тільки дивитися, слухати та спостерігати за розвитком подій. Використовуючи 3D-окуляри глядачі можуть самостійно обрати місце, де вони хочуть знаходитися, точку спостереження, можуть рухатися без перешкод, але ніяк не можуть вплинути на поетапне розгортання подій.

1. Історія з мультимедійними елементами, де один формат переважає, а інші форми є доповненням.

О. Колесниченко при порівнянні лонгриду з аналітичною статею наголошує, що «аналітична стаття зазвичай будується за принципом наукового дослідження: гіпотеза, аргументи «за» і «проти» й уточнена з огляду на це гіпотеза, яку можна вважати істинним знанням. Лонгрид же передбачає більш наочну подачу матеріалу за рахунок використання прикладів і репортажних вставок, які не тільки полегшують сприйняття (аналітична стаття пишеться більшою мірою для інтелектуальної еліти, лонгрид — для широкої аудиторії), а й збагачують його» [10].

Узагальнюючи практику створення лонгридів важливо виходити з принципу: історія — сюжет — логіка — послідовність — структура. Як правило, тема розкривається логічно впорядкованою та послідовно викладеною історією, при чому логіка й послідовність зумовлюють структуру матеріалу. Необхідно розкладати теми на частини та опрацьовувати в кожній свою логіку та структуру [2].

Лонгриди вдало використовувати, коли має місце тема, про яку неможливо розповісти коротко – глобальні проблемі, історії людей, актуальні теми. Завдяки візуальному наповненню лонгриду є змога розповісти усе в найдрібніших деталях, охопити весь час чи простір.

**РОЗДІЛ II**

**ДНІПРО КРІЗЬ ПРИЗМУ ІСТОРІЇ:**

**СТАНОВЛЕННЯ МЕГАПОЛІСА У ПРОЄКТІ**

**«ПОДОРОЖ ДНІПРОМ: ПУТІВНИК ІСТОРІЄЮ МІСТА»**

**2.1 Місто як герой мультимедійного тексту**

Історія – це наука. Наука, що вивчає минуле: минуле людства, певної території, окремого міста. Катеринослав, він же Дніпропетровськ, він же Дніпро, існує вже майже 250 років. У порівнянні з Києвом, якому цього року виповнилось 1450, Дніпро – ще зовсім малятко, але й за цей, відносно невеликий період, сталось чимало всього.

У дослідженні міст домінує три базових узагальнення:

По-перше, це «місто як територія» – мабуть, найбільш зрозуміла метафора. Взагалі, це максимально примітивний рівень сприймання міста: через поетапність його забудови, становлення, інфраструктури, кварталів і топографії.

Друге узагальнення – «місто як люди» – також досить зрозуміле (якщо мова йде про безпосереднього спостерігача та його звичайне сприйняття міста)

По суті, це психологічне центрування на суб’єктах, погляд крізь можливість максимальної суб’єктивізації складових дослідження: від «окремої долі» до «типового представника».

Третя базова метафора, яка активно присутня в соціальному пізнанні останні десятиліття, – це «місто як образ». Найяскравіше, здається, ця метафора наявна в розмежуванні М. Серто «місця» та «простору». Якщо «місцю» притаманні жорстка структурність топографічного порядку, то «простір» стає уособленням реальності повсякденних практик соціальних акторів; він не стільки реальний, скільки такий, що реалізується – тут і зараз, як мінлива послідовність реакцій на змінний контекст нашої повсякденності [11].

Проєкт має на меті охопити всі три узагальнення: місто як територію (процес забудови, появи інфраструктури тощо, місто як люди (населення, видатні постаті тощо) та місто як образ (революції, бунти, націоналістичні рухи).

А от французький етнограф Марк Оже запропонував таку класифікацію міст:

а) «місто-пам'ять» - місто, в якому вершиться історія;

б) «місто-зустріч» - місто, який є простором для зустрічей людей, який сам може допомагати їм зустрічатися;

в) «місто фікція» - сучасні міста, які мало відрізняються один від одного і кількістю перевершують два попередні види міст [12, с. 163].

Виходячи з цього судження, проєкт знайомить саме з «містом-пам’яттю».

Основною темою дипломної роботи є історія міста, процес його становлення як міста-мільйонника, основні зміни в його інфраструктурі, огляд яскравих подій в процесі його розвитку та знайомство городян та пересічних читачів з цим.

Дніпро – місто з гарною архітектурою, але на це звертають увагу досить рідко. Багато історичних будівель відреставровано на сучасний манер. Їх позбавлено тієї помпезності, що була раніше. Зараз же ці будівлі вписано в міський пейзаж. Але яка історія тої чи іншої споруди? Як давно вона тут стоїть? Сьогодні лише поодинокі перехожі зупиняються та читають ту табличку на будинку, де вказано яка видатна особа тут мешкала чи що тут було раніше. Тому було прийнято рішення зібрати ці (основні) відомості про місто, споруди, містян на одному сайті.

Героєм проєкту є місто. Таке неймовірно спекотне влітку, таке фонтанне, іноді сніжне взимку, таке неймовірно гарне, таке зелене, таке сучасне, таке різне Дніпро.

**2.2 Мультимедійна історія у форматі «таймлайн»: особливості презентації**

Мультимедійний лонгрид являє собою хронологічно вибудовану історію міста, яка виражена у формі таймлайну, в якому присутні мультимедійні елементи.

Інфографіка – це візуалізація даних, які представляють собою складну інформацію швидко та чітко. Сюди ж відноситься і таймлайн. Timeline (за кембриджским словником) – a [line](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/line%22%20%5Co%20%22line) that [shows](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/show%22%20%5Co%20%22shows) the [time](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/time%22%20%5Co%20%22time) and the [order](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/order%22%20%5Co%20%22order) in which [events](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/event%22%20%5Co%20%22events) have [happened](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/happen%22%20%5Co%20%22happened). Тобто це лінія, або рядок, який показує час і порядок, у якому відбувалися події, такий собі хронологічний ланцюг. Візуалізація даних містить в собі знаки, фотографії, карти, графіки та діаграми, як представляють складні дані просто та зрозуміло. Фундамент інфографіки складається з трьох основних частин. Це visual (візуал), content (зміст) та knowledge (знання). Візуальні уявлення про дані, інформацію та/або знання це:

1. Visual elements (візуальні елементи) – кольори, графіка, позначення, іконки, карти тощо.
2. Content elements (елементи змісту) – факти, статистика, тексти, посилання, часові рамки тощо.
3. Knowledge (знання) – висновок для вираження розповіді або повідомлення.

Людський розум може розпізнавати візуальну інформацію набагато успішніше, ніж виключно текстову. З сьогоднішніми технологіями, інфографіку також можна трансформувати у анімовані зображення для версії сайту. Нижче наведено основні типи інфографіки:

* The Visual Article (візуальна стаття)
* The Flow chart (блок-схема)
* Useful attraction (корисне зацікавлення)
* Number, The Timeline (числа, часова шкала)
* Data Visualization (statistical based) (візуалізація даних (на основі статистичних даних)
* The Compare & Contrast (“VS: Versus”) (порівняння та протиставлення (“VS: проти”)
* The Photo (фото)
* How-to (process oriented) (інструкції (орієнтовані на процес)
* Research Results (результати досліджень)
* “Did-You-Know?” («Чи знали ви?») [13].

**2.3 Особливості створення проєкту
«Подорож Дніпром: путівник історією міста»**

Для мультимедійного проєкту «Подорож Дніпром: путівник історією міста», був обраний саме таймлайн, адже такий формат ідеально підходить для опису та систематизації послідовних історичних подій, які саме і наявні в даному лонгриді.

Таймлайн даного проєкту містить події, що відбулися у місті з 1776 по 2022 роки. Історія поділена на 5, відносно рівних, часових блоків (чотири по 50 років і останній – 46):

1. 1776-1826
2. 1826-1876
3. 1876-1926
4. 1926-1976
5. 1976-2022

Кожен блок має певну кількість визначних подій в історії міста. Кожен епізод супроводжується стислим описом події та візуальним наповненням.

Так таймлайн містить відомості про забудову міста, видатних уродженців, іменитих постатей, що відвідували місто у різні періоди його становлення, відкриття заводів, університетів, музеїв, фонтанів, міських установ.

Проєкт призначений для городян та пересічних читачів, які зацікавляться тим, аби пронестись цією машиною часу. Також це буде цікаво, як для молодого покоління, яке зможе познайомитись ближче з історією рідного краю та поглибитись у неї, так і для старшого покоління, яке зможе дізнатись щось нове про близькі серцю місця, повз яких люди ходять вже не одне десятиріччя.

Проєкт може бути розміщений на новинних сайтах міста, на сайті музеїв Дніпра чи на сайті Дніпровської міської ради.

Розширити проєкт можна методом розширення досліджуваної галузі, тобто брати більш детальну інформацію про кожен проміжок часу та про кожну окрему подію чи персоналію.

Посилання: <https://s3pl3.weblium.site/>

Мультимедійний лонгрид реалізований на платформі Weblium. Був обраний саме цей конструктор сайтів, адже він максимально простий у використанні, в наявності багато шаблонів, що значно спрощують роботу та є всі мультимедійні елементи, які ми мали намір використати у проєкті. Це малюнки, фотографії та налаштування, що допомагають змінити їх до потрібного формату, масштабувань, також є інтерактивна мапа, де можна позначати потрібні у проєкті адреси та позначки. При підготовці проєкту, було вивчено та проаналізовано місцеві джерела, які містять інформацію, що стосується розвитку міста, його становлення, видатних городян тощо.

**ВИСНОВКИ**

У ході написання кваліфікаційної роботи ми дослідили та проаналізували поняття такого способу викладення тексту, як лонгрид, його функції та види. На підставі цього розробили мультимедійний проєкт, який знайомить з містом через його історичний аспект.

Основною складовою даного проєкту є лонгрид, статистичні дані та візуальне наповнення, що оформлені в форматі таймлайну.

Нами було проаналізовано події, що відбулися у місті впродовж 246 років його існування. Ми вважаємо, що даний проєкт буде сприяти підвищенню рівня зацікавленості населення в історії рідного міста, представлення його, як осередку, в основному, промислової діяльності України, та формування іміджу Дніпра як міста з насиченою та багатовіковою історією, яка буде приваблювати як містян, так і пересічних читачів, користувачів.

Об’єктом даного дослідження був урбаністичний мультимедійний проєкт «Подорож Дніпром: путівник історією міста», а предметом наукової розвідки– медіатизація історії міста за допомогою мультимедійних практик, прийомів, технік, використаних в мультимедійному лонгриді.

Нами було досліджено та проаналізовано публікації з теми наукової роботи, проведено систематизацію отриманої інформації щодо хронології міста та його становлення та створено мультимедійний лонгрид на платформі Weblium. Цей конструктор сайтів був обраний замість Tilda Publisher. Адже він має максимально простий інтерфейс, в наявності багато шаблонів, що значно спрощують роботу та є всі мультимедійні елементи, які ми мали намір використати у проєкті. Це і малюнки, фотографії та налаштування, що допомагають підлаштувати їх до потрібних змін, масштабувань, і інтерактивна мапа, де можна позначати потрібні у проєкті адреси та позначки, було використано оригінальну модель оформлення проєкту та наповнення урбаністичного лонгриду.

Проєкт створений з метою познайомити молоде покоління з історією міста, поглибити їх знання про це та розповісти старшому поколінню щось нове про давно забуті місця.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ:**

1. Крецу, І., Гузун, М., & Василик, Л. (2015). *Підручник з крос-медіа.* Bonn-Sibiu: Schiller Publishing House.140 с.
2. Шашенко, С. (2019). Комунікаційні аспекти сучасних мультимедійних лонгридів: українська практика. У*країнський інформаційний простір,* (1(3), 197–210).
3. Leshko, U. (2020). *Лонгрид як форма сучасної мультимедійної журналістики.* Вісник Львівського університету. Серія журналістика, (48).
4. Чабаненко, М. (2018). *Мультимедійність в інтернет-журналістиці: навчально-методичний посібник ля здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Журналістика»*/МВ Чабаненко. *Запоріжжя: Просвіта*., 80 с.
5. Єлісєєва, С. В. (2018). *Лонгрід як об’єкт сучасного перекладу.* Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація», (2), 92-96.
6. Кирилова, O. (2022)*.* [*Журналістика довгої форми у системі диджитальної медіапрактики*](https://www.researchgate.net/profile/Oksana-Kyrylova/publication/359997390_Zurnalistika_dovgoi_formi_u_sistemi_didzitalnoi_mediapraktiki_Long-Form_Journalism_in_the_System_of_Digital_Media_Practice/links/6276b24e973bbb29cc6a5893/Zurnalistika-dovgoi-formi-u-sistemi-didzitalnoi-mediapraktiki-Long-Form-Journalism-in-the-System-of-Digital-Media-Practice.pdf)*.* In Media narratives. Collective monograph. С.30-42.
7. Ганжа, Л. (2014). *Як «УП. Життя» робить великі мультимедійні історії.*
8. Branch, J. (2012). *Snow fall: The avalanche at tunnel creek.* The New York Times - Breaking News, US News, World News and VideosURL:[http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek](http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html%22%20%5Cl%20%22/?part=tunnel-creek) (дата звернення: 07.05.2022).
9. Bida, O. (2016). *Лонгрид – це рушниця, що вистрілює декілька разів – редактор Focus.ua.* Європейська обсерваторія журналістики - EJO. URL: <https://ua.ejo-online.eu/3276/etyka-ta-yakist/%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B3%D1%80%D1%96%D0%B4%D1%86%D0%B5%D1%80%D1%83%D1%88%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8F%D1%89%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D1%96%D0%BB%D1%8E%D1%94-%D0%B4%D0%B5%D0%BA> (дата звернення: 26.05.2022.)
10. Мацишина, І. В. (2017). *Структура мультимедійного сторітелінгу (на прикладі лонгриду)*. Рекомендовано до друку Науково-методичною радою Київського національного університету імені Тараса Шевченка Протокол № 4-16/17 від 16 червня 2017 року, 149.
11. Grabowicz, P. & Hernandez, R., Rue, J. (2014). *Tutorial: Taxonomy of Digital Story Packages*

URL: https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/taxonomy-digital-story-packages/ (дата звернення: 12.05.2022)

1. Оже, М. (1999). *От города воображаемого к городу-фикции*. Художественный журнал, 24.
2. Siricharoen, W. V., & Siricharoen, N. (2015, May). *How infographic should be evaluated*. In Proceedings of the 7th International Conference on Information Technology(ICIT 2015) (pp. 558-564).
3. Легеза, С. В. (2020). *Велике місто як" голос" та" образ"(на матеріалах міста Дніпро).* Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія «Історія», (57), 58-73.