

Тобто до уваги приймалась велика кількість користувачів з різними платформами та мовами користування.

Другому рівню відповідає інтерактивність. Елементи взаємодії є ключовими при використанні мультимедійного додатку користувачем. Менш вагомими, проте теж важливими виявилися текстово-ілюстративне наповнення, дизайн та зручність інтерфейсу, які мають бути розроблені на високому рівні задля створення конкурентоспроможного цікавого мультимедійного додатку. Фактори, які відповідають третьому, четвертому та п'ятому рівням, відіграють значну роль, проте, при розгляді залежності через систему графів, на них мають великий вплив інші фактори.



УДК 004.422.833+004.915

© Володимир Слющинський, магістрант, УАД, м. Львів, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: Т. В. Нерода, канд. техн. наук, доц., УАД

### ПРОЕКТУВАННЯ ПОЛІГРАФІЧНО ОРІЄНТОВАНИХ СЕРЕДОВИЩ ДЛЯ НАЛАШТУВАННЯ ПАРАМЕТРІВ ФРАГМЕНТА ПАРТИТУРИ

*The importance is substantiated and the design basic dialog environments for setting up a specialized editor in the preparation of structured objects of publication of musical themes in accordance with the approved passport of publication is performed.*

Перед додрукарським опрацюванням поліграфічного замовлення музичної тематики складальнику необхідно налаштувати спеціалізоване середовище підготовку структурованих об'єктів публікації відповідно до затвердженого паспорта видання. Для цього посила потреба максимальної деталізації діалогових



Рис. 1. Діалогове середовище налаштування інтервалів

засобів проектного автоматизованого редактора нотних записів, у яких необхідно передбачити підтримку технологічних вимог коректного поліграфічного відтворення, затверджених вітчизняними стандартами.

Залежно від цільового призначення музично орієнтованого видання, особливо для дитячих видань чи видань для реципієнтів з проблемами зору, перш за все потрібно ввести в проєкт середовище налаштування інтервалів (рис. 1). В цьому середовищі складальник має змогу коригувати незадруковувані проміжки між основними символами нотації, які сприятимуть прийнятній читаності та розпізнаваності компонентів партитури.



Рис. 2. Діалогове середовище встановлення параметрів музичного ключа



Рис. 3. Діалогове середовище вибору та налаштування параметрів альтерації



Далі особливу увагу необхідно приділити визначенню елементів керування доступом до самих компонентів фрагмента партитури. Найважливішим і часто вживаним після знаку ноти є музичний ключ (рис. 2). Для задання шрифтових параметрів музичного ключа передбачено необхідні й достатні елементи керування, зокрема з вибором потрібного типу ключа у полі випадного списку. Також окремо поліграфічно орієнтоване середовище для вибору типу та коригування розміру альтерацій (рис. 3) забезпечує гнучкість складання музичної нотації.

УДК 004.9

© Катерина Горбачова, магістрантка, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2021 р.  
Науковий керівник: Р. А. Хохлова, канд. техн. наук, доц., КПІ ім. Ігоря Сікорського

### ДОСЛІДЖЕННЯ ФАКТОРІВ ВПЛИВУ НА РІВЕНЬ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧА В ІГРОВИЙ ПРОЦЕС ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

*The article examines the factors affecting the level of user involvement in the game process of a visual novel,*

*determines the interconnection between them and the weight of the influence of each of them on the object under study.*

Візуальні новели — це нетиповий жанр комп'ютерних ігор, в якому основний об'єм інформації передається за допомогою текстової складової. Для розширення ігрового досвіду новели нерідко доповнюються інтерактивними елементами, такими як система вибору, система відносин з персонажами, система взаємодії з ігровим світом та інші. Але постає питання: що для користувачів є визначальним у виборі даного типу ігор та, які елементи ігрового процесу утримують їх увагу?

Дана робота має на меті провести огляд візуальних новел, виокремивши основні фактори, які можуть впливати на ігровий досвід користувачів та оцінити вагомість їх впливу за допомогою побудови ієрархічної моделі.

На підставі аналітичного огляду фахових джерел жанру візуальної новели та користувацьких оцінок було відібрано основні фактори впливу на рівень залучення користувачів у ігровий процес. При детальному аналізі взаємозв'язків впливів між факторами орієнтовного графу, виконано їх розподіл за п'ятьма рівнями вагомості у вигляді розробленої домінантної ієрархічної впорядкованої моделі факторів впливу на рівень залучення користувача в ігровий процес візуальних новел (див. рис.). Для отримання вагових значень кожному рівню було присвоєно умовні числові значення, що відображають вагу фактору в загальній схемі. Припустимо, що 5 рівню відповідає число 15, а значення кожного вищого рівня збільшуватиметься в геометричній прогресії. Відповідно, результатом таких припущень є вектор:

$$\vec{T} = (240; 240; 120; 120; 60; 30; 15).$$

Аналізуючи отримані результати, можна зробити висновок, що найбільш вагомими факторами є сюжет (С), який виступає у ролі основного концепту/ідеї та лінійність/нелінійність сюжету (ЛС), яка впливає на розвиток

