



**Визуальное
восприятие и
литературное
понимание
графических
новелл**



Проблема: С развитием технологий и мультимедийной культуры графические новеллы становятся все более популярными как форма искусства и развлечения.



Актуальность: развития мультимедийной культуры и необходимости понимания влияния визуальных стимулов на когнитивные процессы.



Transition Slide

Bottom Photo Placeholder

Цель:

Создание увлекательной и качественной графической новеллы с целью развлечения и визуального привлечения читателей.



Полезность: Графическая новелла будет представлять собой не только источник развлечения, но и ценный инструмент для развития визуальных навыков, литературной грамотности и критического мышления у читателей

Визуальная новелла:

Интерактивность:

Предоставляет возможность читателю принимать активное участие в развитии сюжета, принимая решения и влияя на исход истории.

Скорость восприятия:

Может быть менее медленной в восприятии благодаря использованию текста и графики.

Глубина сюжета:

Часто ориентирована на развитие сложных и глубоких сюжетов, так как может вмещать больше текстовой информации.

Интерактивные элементы:

Может включать в себя различные интерактивные элементы, такие как выбор ответов, мини-игры и альтернативные концовки.

Могут быть доступны в виде приложений или программ для различных устройств, обеспечивая гибкость в читательском опыте.

Доступность:

Манга или комикс:

Интерактивность:

Читатель пассивно просматривает историю, не имея возможности изменять ее развитие.

Скорость восприятия:

Часто более динамичны и быстро читаемы из-за минимума текста и большого количества изображений.

Интерактивные элементы:

Могут быть более поверхностными из-за ограничений по тексту и времени, которое читатель тратит на каждую страницу.

Могут быть доступны в виде бумажных книг или в цифровом формате, в зависимости от предпочтений читателя.

Ограничены статическими изображениями и текстом, без возможности взаимодействия со сценарием.

Глубина сюжета:

Доступность: