



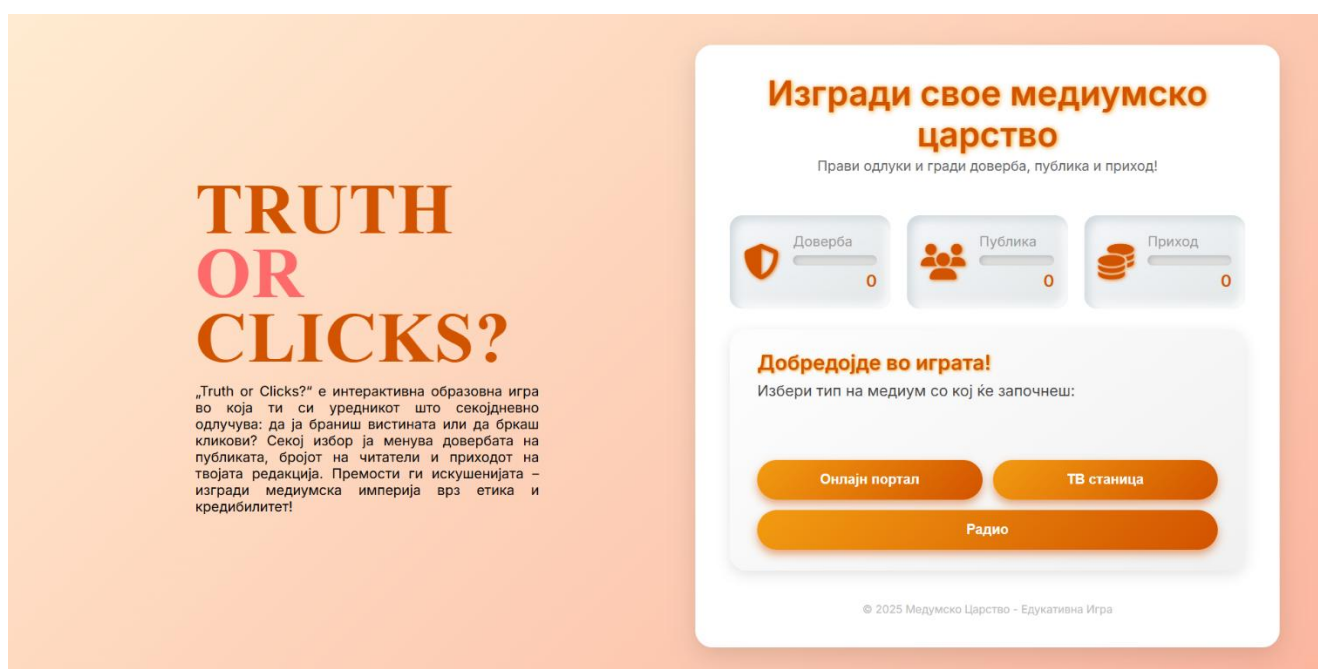
Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ во Скопје  
**ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИЧКИ НАУКИ И  
КОМПЈУТЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО**

Проектна задача по предметот:

## Медиуми и комуникации

Име на игра:

**Интерактивна игра на македонски – Truth or Clicks?**



Изработиле:  
Сара Добревска, 221125  
Стефани Вуксанова, 221218

19 Јуни 2025, Скопје

## 1. Мотив за играта

### Зошто е оваа игра потребна?

Во дигиталната ера, медиумите се соочуваат со дилема: да ја штитат вистината или да бркаат кликови за профит. Играта ги воведува играчите во улога на медиумски уредник и им овозможува преку симулација да почувствуваат тежината на секојдневните одлуки што влијаат на кредибилитетот, публиката и приходите.

### Предизвици за заедницата:

- Медиумска неписменост
- Ширење дезинформации
- Пад на довербата во медиумите
- Притисок од реклами и спонзори
- Етички компромиси во новинарството

### Цел:

Да се подигне свеста за медиумската етика и да се едуцираат младите за влијанието на новинарските одлуки преку интерактивна игра.

## 2. Хештаг за играта

**#TruthOrClicks**

## 3. Опис на играта во една реченица

Интерактивна симулација во која ти одлучуваш дали ќе избереш вистина или кликови, балансирајќи доверба, број на публика и приходи.

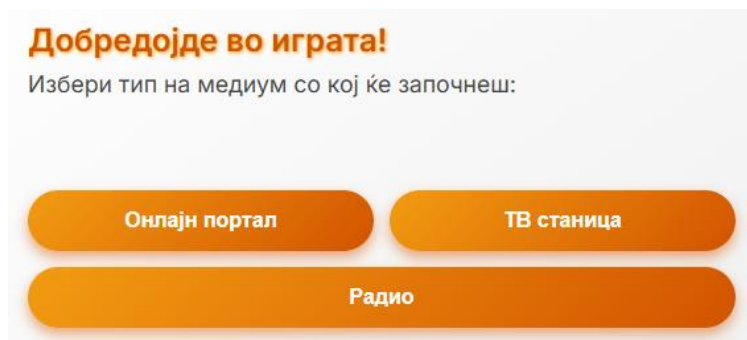
## 4. Мисијата на играта

Да ги научи играчите за вредноста на етичкото новинарство и да ги охрабри да препознаваат дезинформации и да не ги предизвикуваат истите, додека управуваат со медиумска организација.

## 5. Приказна

### Вовед (точка од која нема враќање):

Играчот избира тип на медиум: онлајн портал, ТВ станица или радио. Тоа е почетна точка што влијае на почетните вредности за доверба, публика и приходи.



### Препреки и конфликти:

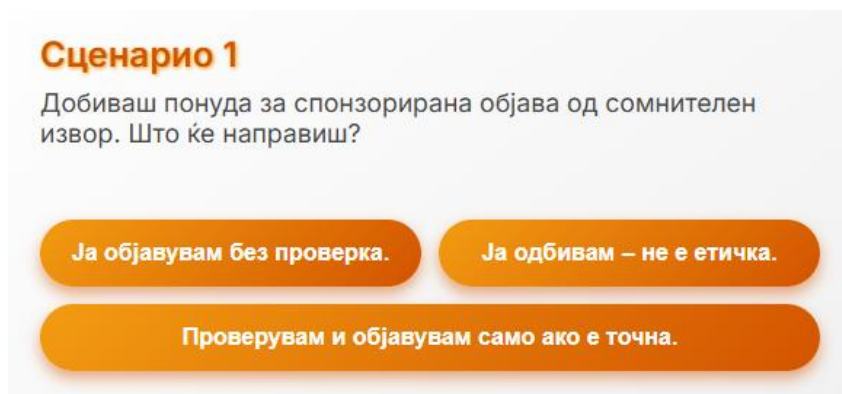
Секоја „мисија“ е одлука – пример:

- Добиваш понуда за спонзорирана објава од сомнителен извор. Што ќе направиш?

Опции:

- Ја објавувам без проверка.
- Ја одбивам – не е етичка.
- Проверувам и објавувам само ако е точна.

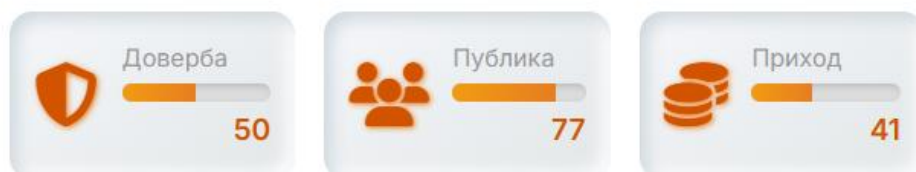
Одлуките ја менуваат динамиката помеѓу **Trust / Audience / Income**.



### Кулминација:

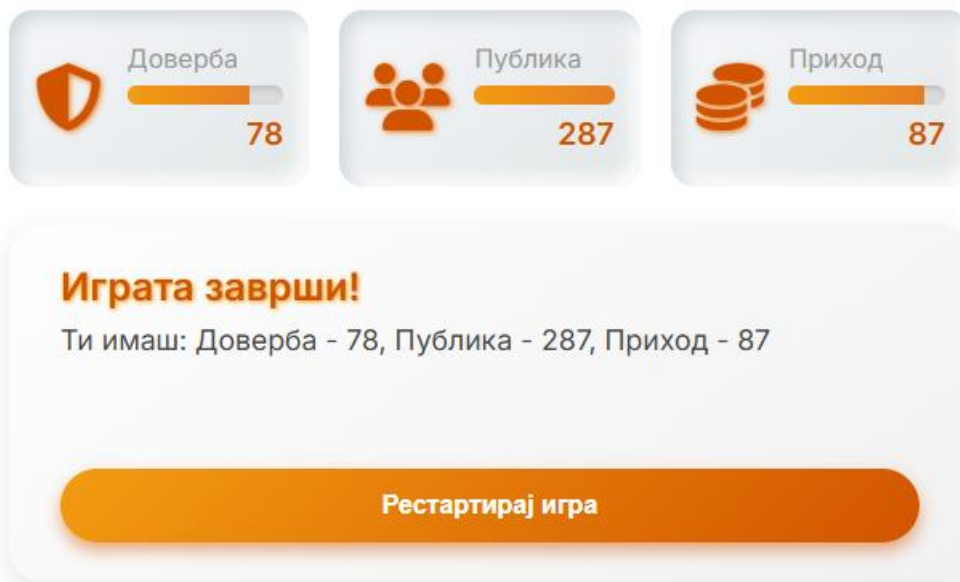
Последните неколку одлуки водат до тежок баланс – ако играчот постојано бркал кликови, може да изгуби доверба. Ако играл етички, може да остане без публика или пари. Треба да се балансира!

Прави одлуки и гради доверба, публика и приход!



### Завршеток:

Завршува со анализа – каков тип на медиум сте изградиле (колку е доверлив, колку публика и колкав е профитот).



### Интеракција и карактери:

- Има прашања и одговори со мерење на влијанието.
- Карактери се претставени преку ситуации (новинар, спонзор, публика).
- Светот е симулиран медиумски пазар.

Визуелно, играта користи шарени статистики, јасен UI и интерактивни копчиња.

## 6. Ниво на развој

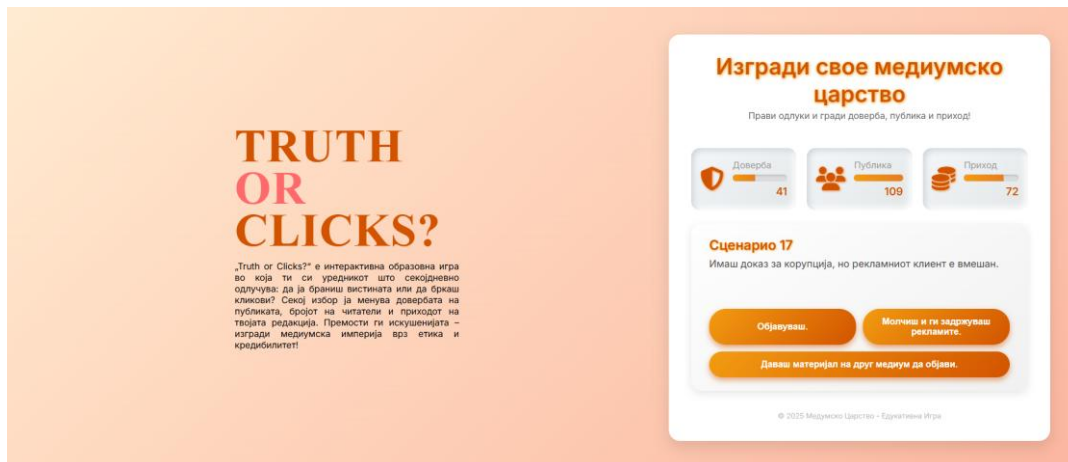
- Функционална веб-игра (HTML/CSS/JS)
- Работи локално со отворање index.html
- <https://github.com/svuksanova/TruthOrClicks>

## 7. Околина на развој

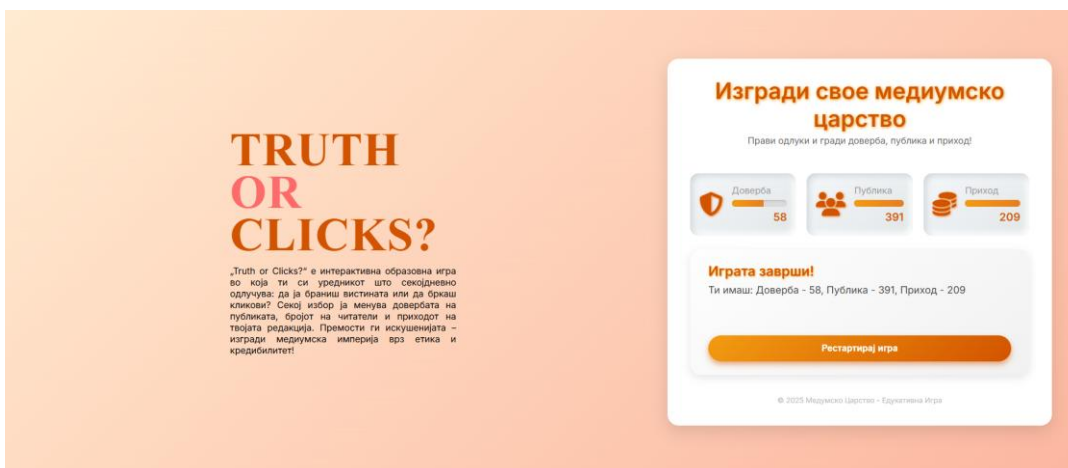
- **HTML** – структура на страницата
- **CSS** – модерен дизајн со градиенти и прилагоден фонт
- **JavaScript** – логика на играта, избори и променливи

## 8. Дали играта е тестирана

Одредено сценарио:



Крај на играта:



## 9. Заклучок

Потврдено:

- Едукацијата може да биде интерактивна и ефективна.
- Играчите интуитивно учат преку последици на изборите.

Предизвици:

- Балансирање на вредностите за Trust/Audience/Income.
- Донесување одлуки кои се правилни за известување на јавноста, а сепак носат профит.

Лично искуство:

Создавањето на оваа игра беше инспиративен процес што комбинира етика, технологија и дизајн за позитивно влијание во општеството.