

4. Войтович Р. Інформаційна революція, як необхідна передумова виникнення сучасних процесів глобалізації // Вісник НАДУ. – К., 2004. – № 1. – С. 492-495.

5. Гол Д. Онлайнова журналістика. – К.: К.І.С., 2005. – 344 с.

6. Різун В. Теорія масової комунікації : [підручник для студентів галузі 0303 «Журналістика та інформація»]. – К.: Просвіта, 2008. – 260 с.

**Ченька М.В.**

*студентка,*

*Національний університет «Львівська політехніка»*

## **МОДЕЛЬ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ, СПРЯМОВАНОЇ НА ПІДВИЩЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ**

**Актуальність роботи.** Досить гостро в сучасних реаліях постає питання соціальної активності та залучення суспільства до процесів, які стосуються соціальної сфери. Рівень соціальної відповідальності громадян нашої країни є досить на низькому рівні, про це свідчать численні соціальні експерименти активістів та соціологів. Важливість соціальної активності важко заперечити, оскільки це один із чинників формування суспільного ладу, який забезпечує гармонію та стабільний розвиток як громади, так і країни загалом. Соціальна активність являє собою певний етап соціалізації, який сприяє залученню і формування такої якості як «небайдужість». Підвищити соціальну відповідальність громадян достатньо важко, адже даний світогляд формується із дитинства під час процесу виховання. Тим не менш, коли мова йде про соціальну залученість, то варто забезпечити зручні та доступні механізми для цього. У всьому світі волонтерська діяльність є досить популярною та збільшує поширеність поміж суспільства. Це розглядають як добровільну, соціально спрямовану діяльність. Тим не менше, ця сфера потребує вдосконалення саме технічної частини, оскільки, незважаючи на популярність, вдало реалізованих проєктів обмаль, або вони відбуваються без залучення сучасних ІТ систем. Часто ключовими факторами є питання зручності використання, доступності та надійності [1]. Як один із прикладів, то рівень соціальної активності можна змінити шляхом створення інформаційно-технологічних рішень,

які гарантуватимуть зручний спосіб долучення до волонтерських процесів.

**Мета роботи** – розробка інформаційної системи, яка спрямована на підвищення рівня соціальної активності та відповідальності суспільства. Цей сервіс призначений для створення комфортних умов для волонтерства і благодійності. Ідеологія проекту побудована на реалізації мрій соціально незахищених дітей. Однією з причин формування цього проекту з метою підвищення соціальної активності, стало збільшення кількості потенційних донорів. Краудфандинг отримує все більшу популярність у соціальних мережах та ЗМІ, а саме тому сприяє поінформованості людей щодо цього, як щодо простого та доступного методу долучитись до волонтерства [2].

**Об’єкт роботи** – процес інформаційно-технологічного супроводу соціального сегменту (сфери). **Предмет роботи** – інформаційна система втілення мрій, яка сприяє залученості суспільства до волонтерства та благодійництва шляхом використання зручної та доступної платформи.

**Завдання**, які постають задля втілення мети роботи:

- Проведення системного аналізу тематики волонтерства та спеціалізованих інформаційних систем.
- Розроблення моделі процесу роботи інформаційної системи.
- Опис та визначення вимог до функціоналу платформи.
- Формування ролей для усіх учасників системи.

Виконавши системний аналіз даної предметної області, було знайдено кілька схожих рішень. *Аналоги* такої системи існують, а саме сервіси:

- Mrii.in.ua – <http://www.mrii.in.ua/wish>, який замиється виконанням мрій ВІЛ-інфікованих дітей.
- Здійсни мрію – <https://wish.1plus1.ua>, який орієнтований здебільшого на збір коштів на виконання мрій дітей-пацієнтів лікарень.
- Сайт здійснення мрій – <http://mrii.at.ua/>
- Українська біржа благодійності – <https://ubb.org.ua/uk/projects/>, який займається збором коштів для «Операторів допомоги».

Кожну з цих інформаційних систем було перевірено за такими характеристиками: масштабованість, уніфікація, інтеоперабельність, сфера застосування, функціональність, придатність до застосування, продуктивність, надійність, мобільність, експлуатаційна придатність, взаємодія з користувачем, акредитація Виконавців, поширеність та доступність, зручність для волонтерських організацій.

– Результатом цього порівняння було сформовано перелік вимог до системи, які передбачають досягнення поставлених цілей, адже існує ряд проблемних питань, які потрібно вирішити для того, щоб система задовільняла всі вище поставлені завдання. Отож, основні вимоги до інформаційної системи:

- доступність для волонтерських організацій та Виконавців;
- правдивість опублікованих мрій;
- прозорість інформації про фінанси і підтвердження виконання;
- простота використання;
- адаптація під різні цільові аудиторії;
- залученість великих корпорацій до використання системи за допомогою рекламних кампаній.

У ході виконання проекту буде реалізована система, яка передбачає можливість втілення мрій соціально незахищених дітей. Проект передбачає створення платформи для взаємодії 3 основних сторін: волонтерської організації, мецената і виконавця.

Волонтерські організації (ВО) будуть виконувати функцію збору та публікації мрій. Тобто, маючи власні бази інформації про соціально незахищених дітей, співпрацюючи з іншими установами, організації будуть виконувати збір дитячих мрій. Для того, щоб це було прозоро та «раціонально» для втілення, представники організації повинні особисто комунікувати та збирати вимоги в дітей щодо їхніх мрій. Після виконання мрії повинні бути оприлюднене підтвердження виконання і тоді мрія змінює статус на «Виконано». Після отримання всієї необхідної інформації, ВО створюють власний акаунт у системі втілення мрій, де вони повинні надати всі установчі документи, як підтвердження правомірності існування організації. ВО отримує власний кабінет учасника платформи, де він буде мати можливість публікувати дану мрію із коротким описом.

Існує наступний тип кабінету учасника, а саме виконавець. Тобто, кожен охочий втілити мрію авторизується в системі для отримання доступу до інформації про мрію.

Перший актор – волонтерська організація. Основна функція даного актора полягає у тому, що ВО забезпечує публікацію нових мрій. Можна провести аналогію із маркетплейсами, де продавці публікують свої оголошення про продаж товару. Фактично, даний актор виступає «продавцем», який публікує «товар», який може «придбати» інший актор системи. Функціями ВО як актора у системі є те, що вона має

створити акаунт, після цього надати документи, а саме підтвердження правомірності такої діяльності, пройти акредитацію, згодом публікація мрії і формування звіту по виконаних мріях на основі мрій, які змінили свій статус після втілення виконавцем.

Документи, які повинна надати ВО мають бути підтвердження на проведення волонтерської та благодійної діяльності, а саме реєстрація державними органами. Акредитація призначена для того, щоб підтвердити правомірність ВО виступати одним із акторів системи. Основним чинником, який передбачає акредитування на право виступати одним із учасників системи, є те, що документи, які надала ВО, отримали підтвердження про достовірність із сторони державних установ. Це робиться для того, щоб запобігти шахрайству та використанню системи у власних потребах. Таким чином, платформа обмежує коло організацій, які мають право на опублікування мрій, що знижує рівень можливої маніпуляції та введення в оману інших користувачів системи. Наступним пунктом акредитації є те, що ВО повинна отримати доступ від адміністратора платформи адмін-панель та пройти навчання по користуванню нею. Платформа передбачає, що кожна ВО має власну адмін-панель та доступ до свого кабінету, де може публікувати мрії, вносити зміни, відповідати на запитання інших акторів тощо. Після успішної акредитації ВО отримує доступ до адмін-панелі, де публікує мрії соціально незахищених дітей. Кожна мрія має включати інформацію про дитину, опис мрії, особливі примітки (наприклад, якщо дитина має особливі потреби) тощо. Окрім цього, кожна мрія повинна мати конкретну категорію, тобто повинна бути внесена обов'язкова інформація. Наприклад, якщо мрія потребує значних фінансових витрат, то це повинно бути вказано в окремому полі.

Наступним важливим актором є Виконавець. Основною функцією якого є фактична реалізація мрії у життя. Цей актор, як і ВО, починає роботу із платформою із реєстрації та створення профілю у системі. Окрім того, Виконавець повинен пройти також акредитацію із метою підтвердження особи, адже виконання мрії може потребувати залучення додаткових коштів, що тягне за собою певні відповідальності із сторони Виконавця. Після цього, актор отримує доступ до каталогу усіх опублікованих мрій, і обирає ту, яку має змогу та бажає втілити у життя. Виконавець «бронює» мрію, надає інформацію про те, які він буде втілювати дану мрію і напряму з ВО погоджує усі організаційні моменти. Після виконання мрії, Виконавець повинен надати

підтвердження виконання мрії, яке перевіряє адміністратор платформи та ВО. Якщо підтвердження виконання мрії задовільне, то, отримавши подвійну верифікацію від адміністратора і ВО, мрія отримує статус «Виконано».

Ще одним варіантом є те, що мрія потребує значних фінансових витрат. Тоді Виконавець «бронює» мрію і вказує суму, яка необхідна для реалізації із детальним переліком фінансовим витрат. Після цього мрія «очікує» змінює статус і переходить у інший розділ, де є можливість пожертвувати певну суму або повністю оплатити виконання мрії.

Спрощена модель інформаційної системи відображена за допомогою UML-діаграми, а саме Use case, де відображено функціонал двох основних акторів – волонтерської організації та Виконавця (рис. 1).

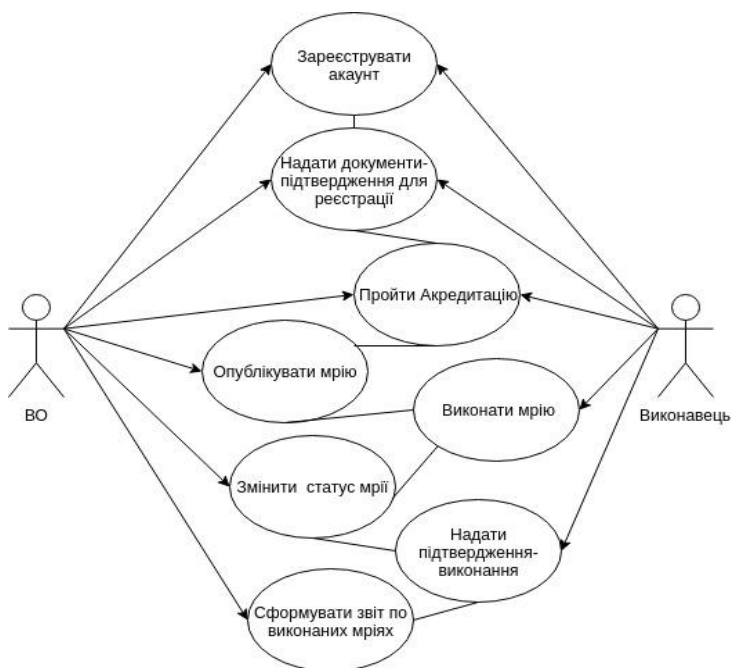


Рис. 1. Use Case проєктованої ІС «Втілення мрій»

**Висновки.** Під час роботи над даним проєктом було проведено системний аналіз, який допоміг сформувати перелік аналогів спеціалізованих інформаційних систем для волонтерства, які спрямовані

на допомогу втілення мрій, визначити функціонал платформи, який необхідний для забезпечення інноваційності рішення та вирішення поставленої мети, а також визначено список вимог до системи, який дозволяє вдосконалити проект. Окрім того, було розроблено спрощену модель інформаційної системи, яка сприяє соціальній активності. Подальше дослідження передбачає розробку деталізованої моделі інформаційної системи та розгорнутий список функціоналу платформи. А також, важливо прописати детальне дерево цілей системи для визначення основних пунктів, які вимагають реалізації від системи.

### **Список використаних джерел:**

1. Горелов Д.М. Волонтерський рух: світовий досвід та українські громадянські практики: аналіт. доп. – К.: НІСД, 2015. – 36 с.
2. Characteristic peculiarities of main crowdfunding websites. Ugolkova, O. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ena.lp.edu.ua:8080/handle/ntb/34932>