

**Автор:**

Дацько Сергій Павлович,  
студент 11 КНм групи

**Науковий керівник:**

Франчук Василь  
Михайлович, доктор  
педагогічних наук,  
доцент кафедри комп'ютерної та програмної  
інженерії

## ВЕБПЛАТФОРМА ДЛЯ САМОРЕКЛАМИ ЦИФРОВИХ ДИЗАЙНЕРІВ

**Анотація.** Метою дослідження є створення вебплатформи для самореклами цифрових дизайнерів. Завданням дослідження є проектування та розробка вебплатформи, використання якої в майбутньому допоможе рекламувати цифровий продукт. Об'єктом дослідження є вебплатформи, предметом дослідження є платформа для реклами цифрових продуктів. У дослідженні використано методи моніторингу аналогічних схем. Результатом дослідження є сформована база знань на основі зібраних відомостей про критерії щодо платформ для публікацій цифрових послуг. Платформа створюється з метою використання цифровими дизайнерами.

**Ключові слова:** самореклама, цифровий дизайнер, вебплатформа, інформаційні технології.

**Вступ.** В епоху стрімкого розвитку комп'ютерної техніки, багато людей знайшли себе в сфері інформаційних технологій (ІТ): програмісти, системні адміністратори, цифрові дизайнери (художники), саме завдяки їм існує велика кількість цифрових продуктів. Через це з'явилась необхідність у створенні зручної системи чи платформи, за допомогою якої дизайнер матиме змогу показати свої роботи людям, не витрачаючи лишніх коштів на рекламу, яка буде розміщуватися на сторонніх ресурсах. Проста у використанні вебплатформа для самореклами цифрових дизайнерів дозволить краще демонструвати навички чи здібності фахівця, та допоможе їм продемонструвати себе, як спеціаліста, людям.

**Постановка задачі.** Під час публікації своїх робіт, цифровий дизайнер зіштовхується з відсутністю необхідної платформи, яка буде орієнтована конкретно на його профіль роботи. Це ускладнює поширення і саморекламу людини, як спеціаліста. Під час моніторингу було знайдено кілька доступних на цей момент вебресурсів з подібними функціями, які пропонують обмежений функціонал, яка в свою чергу орієнтується на платоспроможність самого дизайнера. Тут йдеться про те, що дизайнер, у якого нестійке фінансове положення, не зможе найкращим чином зарекомендувати себе серед споживачів цієї сфери.

Одним зі шляхів вирішення окресленої проблеми є створення вебплатформи для самореклами цифрових дизайнерів, яка допоможе в поширенні робіт серед цифрового простору.

**Мета роботи.** Метою дослідження є створення вебплатформи для самореклами цифрових дизайнерів.

**Основна частина.** Для розробки backend частини програми вибір було зроблено на мову програмування Java. Java має об'єктно-орієнтовану високорівневу мову програмування з хорошою структурованістю коду та ієрархією доступу до різних частин програми, що полегшує створення та огляд програм. На виході отримуємо кінцевий читабельний і простий у розумінні код з можливістю подальшого його вдосконалення. Також до вебзастосунку буде легко додавати новий функціонал, хоча основною причиною обрання цієї мови все ж був багаторічний досвід у роботі з нею.

Серед основних структурних частин програми можна виокремити наступні елементи:

- Frontend буде описаний технологією HTML з використанням JavaScript.

- UI-інтерфейс, який пройде такі тестування: метод чорної/білої/сірої скриньки, два рівні тестування конфігурації (клієнтський та серверний). Особлива увага буде зосереджена на кросбраузерних та кросплатформених тестуваннях.

- Backend, який пройде такі тестування: апаратне, програмне, тестування безпеки, взаємодії та продуктивності, стрес-тестування. На останньому пункті буде зосереджено більша кількість зусиль через обмеженість ресурсів для роботи сервера.

- База даних буде створена за допомогою MySQL.

Отже, наведені основні технології, що використовуватимуться в розробці платформи, для використання цифровими дизайнерами.

**Висновки.** Створення вебплатформи для самореклами цифрових дизайнерів відкриє нові можливості в поширенні, демонстрації чи зберіганні їх робіт. На цей момент вже готова модель розробки, яка була подана вище в короткій формі. В ній описана технологія за допомогою якої буде виконуватись поставлене завдання. У перспективі планується розробка програмних модулів, що дозволять інтегрувати спеціальне хмарне сховище, яке дасть можливість зберігати більшість даних користувачів. Також ця платформа допоможе у вирішенні задач з саморекламою, що виникають у сфері малого і середнього бізнесу.

#### Список використаних джерел

1. Коротко про frontend та backend [https://uk.wikipedia.org/wiki/Front\\_end%D1%82%D0%B0\\_back\\_end](https://uk.wikipedia.org/wiki/Front_end%D1%82%D0%B0_back_end)
2. Туемлоу Е. Графічний дизайн. Фірмовий стиль, новітні технології і креативні ідеї. — М. : АСТ, 2007. — 256 с. — ISBN 5-17-041011-5.
3. Франчук В.М. Методика навчання інформатичних дисциплін в педагогічних університетах з використанням веб-орієнтованих систем: монографія. Київ: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2020. 434 с.