МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛІСТИКИ
Кафедра соціальних комунікацій та інформаційної діяльності

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА
на тему **«Комунікаційні інструменти онлайн-платформи для студентського нетворкінгу»**

Виконав студент 4 курсу
групи 6.0292
спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
ОП «Інформаційно-комунікаційна справа»
Санталов Р.Ю.
Керівник – проф., д-р наук із соц. ком.
Ковпак В.А.
Рецензент – доцент, к. н. із соц. ком.
Лебідь Н.М.

Запоріжжя – 2026

ЗМІСТ

Завдання …….. 3
Реферат ……... 5
Вступ……. 7
Розділ 1. Теоретичні засади нетворкінгу для здобувачів освіти……. 10
1.1 Історія сутність та види нетворкінгу…… 10
1.2 Порівняльний аналіз сучасних платформ для нетворкінгу……... 18
Розділ 2. Комунікаційні інструменти онлайн-платформи для студентського нетворкінгу…….. 29
2.1 Формування функціональних та нефункціональних вимог до застосунку (на прикладі авторської розробки) ……...…….…… 29
2.2 Проєктування інтерфейсу засобами Figma: архітектура інформаційних потоків та логіка користувацької взаємодії……. 38
Висновки...……..…. 52
Список використаних джерел…… 56
Додаток А. ...…… 61
Додаток Б. …… 64
Summary ……... 71
Декларація академічної доброчесності …… 73

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет журналістики

Кафедра соціальних комунікацій та інформаційної діяльності

Рівень вищої освіти бакалаврський

Спеціальність 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»

ОПП Інформаційно-комунікаційна справа

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Березенко В.В.
_____
«__»_____2026 року

З А В Д А Н Н Я
НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Санталову Руслану Юрійовичу

1. Тема роботи (проєкту) «Комунікаційні інструменти онлайн-платформи для студентського нетворкінгу»

керівник роботи (проєкту) Ковпак Вікторія Анатоліївна, проф., д-р наук із соц. ком., затверджено наказом ЗНУ від «08» грудня 2025 року № 1776-с.

2. Строк подання студентом роботи 25 травня 2026 року.

3. Вихідні дані до роботи праці вітчизняних дослідників Н. Бордюг, М. Васильченко, К. Мещерякова, Є. Рудевська, С. Толочко, Г. Юркевич та інших.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) розкрити історичні аспекти виникнення, сутність та класифікацію видів нетворкінгу в сучасному суспільстві; 2) провести порівняльний аналіз сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу, виявивши їхні переваги та функціональні обмеження для студентської спільноти; 3) визначити та систематизувати функціональні та нефункціональні вимоги до спеціалізованого інформаційного продукту (застосунку) для студентського нетворкінгу; 4) розробити інтерактивний прототип інтерфейсу застосунку в середовищі Figma, обґрунтувавши логіку архітектури інформації та алгоритми взаємодії користувачів із системою.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) – 7 таблиць, 17 рисунків.

6. Консультанти розділів роботи (проєкту):

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Перший розділ	Ковпак В.А., проф., д-р наук із соц. ком.	08.02.2026	11.02.2026
Другий розділ	Ковпак В.А., проф., д-р наук із соц. ком.	10.03.2026	12.03.2026
Вступ, висновки	Ковпак В.А., проф., д-р наук із соц. ком.	14.04.2026	16.04.2026

7. Дата видачі завдання ._____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз; укладання бібліографії	Січень 2026 р.	Виконано
2.	Збір матеріалів для аналізу	Лютий – Березень 2026 р.	Виконано
3.	Підготовка Розділу 1	Квітень 2026 р.	Виконано
4.	Написання Розділу 2	Травень 2026 р.	Виконано
5.	Формулювання вступу, висновків, оформлення роботи	Травень 2026 р.	Виконано
6.	Одержання відгуку та рецензії, проходження нормоконтролю	Травень 2026 р.	Виконано
7.	Захист роботи	Червень 2026 р.	Виконано

Студент _____ _____
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ _____
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ _____
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, двох розділів із підрозділами, висновків, списку використаних джерел, 2 додатків. Обсяг основної роботи – 55 сторінок. Список використаної літератури включає 52 найменувань (викладених на 5 сторінках).

Об'єктом дослідження є процес професійної та соціальної комунікації (нетворкінгу) здобувачів вищої освіти в онлайн-середовищі.

Предметом дослідження є інформаційні технології, комунікаційні інструменти та принципи проєктування інтерфейсу онлайн-платформ для студентського нетворкінгу.

Мета дослідження – проаналізувати теоретичні засади функціонування нетворкінгу та на основі отриманих даних спроєктувати модель (прототип) застосунку для студентської комунікації, забезпечивши ефективну архітектуру інформаційних потоків та зручність користувацької взаємодії.

Методи дослідження: порівняльний аналіз (для зіставлення функціональних можливостей, інтерфейсних рішень та інформаційної ємності сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу, що дозволило виявити найбільш ефективні інструменти для студентського середовища); метод моделювання та прототипування (із застосуванням онлайн-редактора Figma) (для візуалізації архітектури інформації та практичної реалізації інтерфейсу застосунку, що забезпечує логічну структуру взаємодії користувачів); елементи дискурс-аналізу (для дослідження трансформації засобів студентської комунікації під впливом зовнішніх чинників (пандемії COVID-19, умов воєнного стану в Україні тощо), що дозволило врахувати актуальні потреби онлайн-ком'юніті при формуванні вимог до продукту); системний підхід (для визначення функціональних та нефункціональних вимог до застосунку як цілісної інформаційної системи, що інтегрує комунікаційні та архівні функції).

Для реалізації поставленої мети необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Розкрити історичні аспекти виникнення, сутність та класифікацію видів нетворкінгу в сучасному суспільстві.

2. Провести порівняльний аналіз сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу, виявивши їхні переваги та функціональні обмеження для студентської спільноти.

3. Визначити та систематизувати функціональні та нефункціональні вимоги до спеціалізованого інформаційного продукту (застосунку) для студентського нетворкінгу.

4. Розробити інтерактивний прототип інтерфейсу застосунку в середовищі Figma, обґрунтувавши логіку архітектури інформації та алгоритми взаємодії користувачів із системою.

Методологічну і теоретичну основу дослідження складають праці вітчизняних дослідників Н. Бордюг, М. Васильченко, К. Мещерякова, Є. Рудевська, С. Толочко, Г. Юркевич.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у системному аналізі функціональних обмежень сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу та теоретичному обґрунтуванні вимог до створення спеціалізованого інформаційного продукту (застосунку) для студентського середовища.

Сфера застосування: матеріали проведеного дослідження можуть бути використані у професійній діяльності закладів освіти та органів державної влади, до компетенції яких входить взаємодія зі студентами. Ця робота може стати у пригоді громадським організаціям та студентському самоврядуванню, яке опікуються комунікацією та проєктами зі здобувачами освіти у закладах першого та вище рівнів акредитації.

ЗАСТОСУНОК, FIGMA, СТУДЕНТСЬКИЙ НЕТВОРКІНГ, ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА, ПРОТОТИП ІНТЕРФЕЙСУ, ТЕХНОЛОГІЇ, КОМУНІКАЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ

ВСТУП

У сучасному інформаційному суспільстві цифрові технології відіграють ключову роль у процесах комунікації, обміну знаннями та формування професійних зв'язків. Однією з важливих складових професійного та особистісного розвитку є нетворкінг – процес встановлення та підтримки корисних контактів між людьми з метою обміну інформацією, досвідом і можливостями для співпраці. Питання нетворкінгу порушували в своїх працях М. Васильченко [1], К. Мещерякова [6], Є. Рудевська [11], С. Толочко та Н. Бордюг [14], Г. Юркевич [18].

З розвитком цифрових платформ значна частина комунікації перемістилася в онлайн-середовище. Онлайн-платформи надають можливість швидкого обміну інформацією, створення спільнот за інтересами, пошуку однодумців та професійних контактів незалежно від географічного розташування користувачів. Проте з початком пандемії Covid-19 навчання в університетах та комунікація між студентами перейшла в онлайн формат, а з повномасштабним вторгненням росії в Україну велика кількість молоді, зокрема студентів, виїхала за межі України, що додатково ускладнило можливості для нетворкінгу, зважаючи на відсутність єдиної платформи для його здійснення. Для студентів створення такої платформи може стати ефективним інструментом для взаємодії, обміну академічним та професійним досвідом, пошуку партнерів для проєктів, стажувань або працевлаштування, а також для зберігання зв'язку з Батьківщиною, що і зумовлює **актуальність нашої роботи.**

Мета дослідження: проаналізувати теоретичні засади функціонування нетворкінгу та на основі отриманих даних спроєктувати модель (прототип) застосунку для студентської комунікації, забезпечивши ефективну архітектуру інформаційних потоків та зручність користувацької взаємодії.

Завдання дослідження:

1. Розкрити історичні аспекти виникнення, сутність та класифікацію видів нетворкінгу в сучасному суспільстві.

2. Провести порівняльний аналіз сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу, виявивши їхні переваги та функціональні обмеження для студентської спільноти.

3. Визначити та систематизувати функціональні та нефункціональні вимоги до спеціалізованого інформаційного продукту (застосунку) для студентського нетворкінгу.

4. Розробити інтерактивний прототип інтерфейсу застосунку в середовищі Figma, обґрунтувавши логіку архітектури інформації та алгоритми взаємодії користувачів із системою.

Методи дослідження: порівняльний аналіз (для зіставлення функціональних можливостей, інтерфейсних рішень та інформаційної ємності сучасних онлайн-платформ для нетворкінгу, що дозволило виявити найбільш ефективні інструменти для студентського середовища); метод моделювання та прототипування (із застосуванням онлайн-редактора Figma) (для візуалізації архітектури інформації та практичної реалізації інтерфейсу застосунку, що забезпечує логічну структуру взаємодії користувачів); елементи дискурс-аналізу (для дослідження трансформації засобів студентської комунікації під впливом зовнішніх чинників (пандемії COVID-19, умов воєнного стану в Україні тощо), що дозволило врахувати актуальні потреби онлайн-ком’юніті при формуванні вимог до продукту); системний підхід (для визначення функціональних та нефункціональних вимог до застосунку як цілісної інформаційної системи, що інтегрує комунікаційні та архівні функції).

Об’єктом дослідження є процес професійної та соціальної комунікації (нетворкінгу) здобувачів вищої освіти в онлайн-середовищі.

Предметом дослідження є інформаційні технології, комунікаційні інструменти та принципи проєктування інтерфейсу онлайн-платформ для студентського нетворкінгу.

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали проведеного дослідження можуть бути використані у професійній діяльності закладів освіти та органів державної влади, до компетенції яких входить взаємодія зі

студентами. Ця робота може стати у пригоді громадським організаціям та студентському самоврядуванню, яке опікуються комунікацією та проєктами зі здобувачами освіти у закладах першого та вище рівнів акредитації.

Апробація кваліфікаційної роботи: Санталов Р., Ковпак В. Комунікаційні інструменти онлайн-платформи для студентського нетворкігну: етичні, безпекові та інклюзивні виміри проєктування. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Європейська журналістика миру і рішень: українська перспектива» 28-29 травня 2026 року, [відповідальний редактор В. А. Ковпак]. Запоріжжя : ЗНУ, факультет журналістики, 2026. (прийнято до друку)

Структура: кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Обсяг основної роботи – 55 сторінок. Список використаної літератури включає 52 найменування (викладених на 5 сторінках).

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФУНКЦІОНУВАННЯ НЕТВОРКІНГУ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

1.1 Історія сутність та види нетворкінгу

В стародавніх цивілізаціях, на кшталт Месопотамії, Єгипту чи Китаю, нетворкінг будувався довкола довіри між сторонами задля взаємовигідних торгівельних шляхів та дипломатичних відносин. В добу середньовіччя з'явились гільдії ремісників та крамарів, що пропонували формальні види нетворкінгу, зокрема сприяли навчанню та взаємопідтримці. В епоху ренесансу у великих містах на кшталт Лондону та Парижу з'являлись кав'ярні, що приваблювали до себе митців для обміну думками, ідеями та знаннями. Крамарі в цей час використовували нетворкінг задля збільшення політичного впливу та розширення бізнесу. В 19 столітті, з індустріальною еволюцією, нетворкінг почав по-справжньому процвітати – замість гільдій почали створюватись клуби та цілі асоціації, розширюючи можливості нетворкінгу та професіоналізацій. Також з'явились перші бізнес картки, які здобували найбільшої популярності в аристократів та крамарів. 20 століття ознаменувало собою прогрес в сфері комунікацій. Були створені перші телефони, факси, телеграфи, що своєю чергою розширювали можливості нетворкінгу між людьми [35; 43].

Наприкінці 20 – початку 21 століття вперше з'явився концепт онлайн спільноти через Bulletin Board Systems (BBS). Вона пропонувала користувачам можливість надсилати файли, повідомлення та приймати участь в дискусіях. Подібно до цього, у 1980-х роках система Usenet дозволяла користувачам залишати статті в спеціально відведених категоріях, що було передвісником сучасних форумів. З появою інтернету в 1990-х роках з'явились онлайн форуми та «кімнати» для спілкування. Такі платформи як AOL, IRC та Yahoo! Chat дозволяли людям комунікувати в режимі реального часу. В 1997 році також з'явились перші блоги. Цього ж року з'явився перший сайт для соціального

нетворкінгу SixDegrees, який дозволяв користувачам створювати профілі та додавати друзів. На початку 2000-х років почало з'являтись все більше сайтів для нетворкінгу – Friendster, MySpace, Linkedin, які пропонували інноваційні шляхи об'єднання людей та можливості для поширення інформації. Запуск таких соціальних мереж як Facebook в 2004 році, Twitter в 2006, Instagram в 2010 та Snapchat в 2011 надало новий поштовх до можливостей нетворкінгу [23; 21].

Сучасний оксфордський словник англійської мови визначає нетворкінг як «систему спроб зустрітися та поговорити з людьми, що можуть бути корисними для вас у вашій роботі» [44], нетворкера як «людину, яка використовує свої професійні або соціальні контакти для пошуку роботи та побудови кар'єрних можливостей» [42]. Водночас соціальний нетворкінг подається як «комунікація з людьми які поділяють ваші інтереси використовуючи вебсайт або інші сервіси в інтернеті» [49].

Головною ціллю нетворкінгу є розширення сфери впливу, знайомств, отримання нових можливостей для росту та розвитку, а також налагодження ефективної взаємодії з профільними спеціалістами в різних галузях [7]. Нетворкінг сприяє формуванню професійного середовища, у якому учасники можуть обмінюватися знаннями, досвідом та корисною інформацією. Завдяки встановленню нових контактів людина отримує доступ до актуальних ідей, професійних ресурсів та перспектив співпраці, що позитивно впливає на її особистісний і кар'єрний розвиток.

У своїй праці «Нетворкінг у формуванні екологічної компетентності здобувачів освіти на аксіологічних засадах» С. Толочко та Н. Бордюг виділяють загальні правила для успішного нетворкінгу [14]:

- ефективна самопрезентація на різні випадки життя;
- культура спілкування, яка полягає в побудові ефективної комунікації та діалогу;
- виконання домовленостей або обіцянок наданих співрозмовнику.

Водночас в своєму дослідженні «нетворкінг: основні правила та рекомендації», Г. Юркевич виокремлює більш конкретні правила для успішного

нетворкінгу [18]:

- на заходи краще приходити раніше, не ховатись та не намагатись злитись з оточенням;
- виявляти позитивні емоції та захоплення своєю справою;
- запам’ятовувати найважливіше зі слів співрозмовників (імена, дні народження і т.д);
- не заміняти офлайн спілкування онлайн;
- цілеспрямовані знайомства ефективніші за випадкові.

Для онлайн нетворкінгу зазвичай застосовують наступні правила та порад [12]:

- детально заповнюйте профіль у соцмережах, щоб сформувати позитивне враження;
- дотримуйтеся ділового етикету. При будь-якій зустрічі з метою нетворкінгу поводитись скромно, триматись впевнено і обов’язково звертатись до незнайомих людей на «Ви»;
- Звертаючись до інших людей з метою ділового нетворкінгу, сформулювати мету свого звернення максимально стислою та зрозумілою;
- подбати про рекомендації, використовуючи теорію «6-ти рукостискань»;
- проявляти компетентність;
- не шукати якнайбільше ділових контактів, натомість зав’язувати зв’язки з тими людьми, які можуть стати для вас корисними;
- не проявляти надмірну наполегливість;
- думати про те, чим можете бути корисними людині;
- у соціальних мережах не додавати в друзі усіх підряд;
- публікувати цікаву та цінну інформацію на своїх профілях, яка б відповідала вашим діловим потребам та інтересам.

Загалом нетворкінг поділяють на кілька різновидів [7]:

1. За метою спілкування:

- особистий – пошук друзів, однодумців, «своїх» спеціалістів (лікарів,

юристів, будівельників тощо);

- діловий — пошук корисних зв'язків для розвитку бізнесу та обміну досвідом. Професійна спільнота допомагає знайти колег, партнерів і клієнтів, намітити нові шляхи просування.

2. За моделлю поведінки:

- Позитивний – людина щиро і безкорисливо допомагає новим знайомим. Таку тактику часто використовують підприємці-новачки, щоб залучитись підтримкою, продемонструвати доброзичливість та надійність;

- негативний – тільки корисливе спілкування. Людина використовує контакти для досягнення мети, а нових знайомих розглядає лише як засіб досягнення успіху;

- змішаний – співпраця на взаємовигідних умовах, тобто модель win-win. Обидва учасники спілкування мають вигоду з нього, при цьому допомагаючи одне одному щиро.

3. За способом спілкування:

- офлайн – зустрічі наживо на бізнес-конференціях, майстер-класах, виставках, освітніх та розважальних заходах;

- онлайн – спілкування через інтернет за допомогою месенджерів, на тематичних форумах чи по відеозв’язку.

Додатково до цього виділяють [6]:

4. За типом зв’язку:

- вертикальний. Нетворк із тими, хто має більше досвіду, впливу чи статусу. Наприклад, ментори, інвестори, C-level.

- горизонтальний. Спілкування з колегами одного рівня – це про обмін інсайтами, спільні проєкти, підтримку.

- висхідний. Ви допомагаєте тим, хто тільки починає, і будуєте лояльне коло навколо себе.

5. За ціллю:

- кар’єрний нетворкінг. Побудова зв’язків для пошуку роботи, рекомендацій, розвитку експертизи.

- бізнес-нетворкінг. Пошук партнерів, клієнтів, інвесторів, замовників, B2B-можливостей.
- нетворкінг інтересів. Спільноти за цінностями, стилем життя чи нішевими темами.
- соціальний. Знайомства поза роботою, які згодом можуть дати неочікувані можливості.

Ділові знайомства допомагають розв’язати низку задач, зокрема [7]:

- розширення можливостей;
- кадрові питання;
- мережа корисних контактів допоможе знайти людей для просування та розвитку бізнесу: від інвесторів до блогерів-інфлюенсерів;
- оперативна комунікація з експертами;
- розширення кругозору та мотивація до росту — контакти з успішними людьми дають змогу навчитися чогось нового, перейняти досвід, працювати над собою і досягати високих результатів.

Для онлайн нетворкінгу підходять [1]:

- соціальні мережі;
- блоги;
- спільноти;
- онлайн-курси, вебінари та марафони.

Ефективна підготовка до нетворкінгових подій є ключовою для успіху в налагодженні нових контактів. Спершу потрібно детально вивчити захід і дізнатися про його формат, учасників, спікерів, запрошених гостей та основні теми для обговорення [8]. Важливим етапом підготовки є також визначення власної мети участі у заході: пошук професійних контактів, обмін досвідом, встановлення партнерських зв’язків чи отримання нових знань. Для цього доцільно заздалегідь підготувати коротку самопрезентацію, яка дозволить стисло та зрозуміло представити себе, свої інтереси та професійні досягнення. Крім того, варто продумати перелік запитань для потенційних співрозмовників, аби підтримувати конструктивний діалог та демонструвати зацікавленість у

спілкуванні.

Не менш важливою є підготовка власного цифрового профілю в соціальних мережах або професійних платформах, адже після знайомства учасники часто продовжують комунікацію онлайн. Актуальна інформація про освіту, професійні інтереси та досягнення формує позитивне враження та підвищує довіру до людини. Під час самого заходу необхідно дотримуватися культури спілкування, бути відкритим до нових знайомств, уважно слухати співрозмовників та підтримувати взаємоповагу у комунікації.

Після завершення нетворкінгової події важливим є підтримання встановлених контактів. Це може здійснюватися через соціальні мережі, електронну пошту або участь у спільних професійних заходах і проєктах. Регулярна взаємодія дозволяє перетворити одноразове знайомство на довготривалі професійні зв’язки, які можуть бути корисними для подальшого навчання, розвитку кар’єри та реалізації спільних ініціатив. Проте саме під час підготовки та проведення нетворкінгу можуть виникати деякі труднощі та проблеми, що наведені в додатку А.

Наведені в таблиці 1.1 види офлайн нетворкінгу залишаються важливими навіть в умовах активного розвитку цифрових технологій, оскільки саме особисте спілкування дозволяє швидше сформувати довіру між учасниками комунікації. Офлайн-нетворкінг створює можливості для безпосереднього обміну досвідом, налагодження професійних контактів та розвитку навичок міжособистісної взаємодії. Участь у конференціях, семінарах, виставках чи бізнес-подіях сприяє розширенню кола знайомств, формуванню професійної репутації та підвищенню рівня залученості до професійної спільноти.

Таблиця 1.1

Види офлайн нетворкінгу

Джерело	Опис
Професійні конференції та семінари	Конференції та семінари пропонують можливості для зустрічі з експертами та іншими професіоналами через нетворкінгові сесії, панельні дискусії та неформальні зустрічі.
Професійні асоціації та організації	Асоціації та організації організовують заходи, тренінги та інші нетворкінгові можливості для членів, що допомагає підтримувати та розширювати мережу контактів.
Бізнес-мережі та клуби	Місцеві бізнес-мережі і клуби організовують регулярні зустрічі для обміну ідеями, співпраці і нетворкінгу в рамках місцевої бізнес-спільноти.
Академічні та навчальні заклади	Університети та коледжі організовують лекції, семінари та виставки, де можна зустрітись з іншими студентами, викладачами та професіоналами.
Волонтерські та благодійні заходи	Участь у волонтерських та благодійних заходах дозволяє познайомитися з новими людьми, які можуть стати важливими контактами у вашій професійній діяльності.
Виставки та ярмарки	Виставки і ярмарки, спеціалізовані на індустріях, збирають велику кількість учасників і гостей, що забезпечує безліч можливостей для нетворкінгу.
Місцеві та мережі бізнес-події	Місцеві бізнес-події, такі як сніданки, обіди або вечірки для професіоналів, забезпечують неформальну атмосферу для налагодження контактів серед місцевих підприємців

Джерело: [8]

Для здобувачів освіти офлайн-нетворкінг має особливе значення, оскільки дозволяє встановлювати контакти не лише з однолітками, а й з викладачами, роботодавцями, представниками громадських організацій та бізнесу. Такі

контакти можуть стати основою для майбутнього працевлаштування, участі у спільних проєктах або професійного наставництва. Крім того, участь у подібних заходах сприяє розвитку навичок публічної комунікації, самопрезентації та роботи в команді.

На підставі статті Є. Рудевської «Що таке нетворкінг простими словами» [11] можна визначити їхні загальні переваги та недоліки. До переваг можна віднести:

- знайомства з різними людьми дозволяють дізнаватися про нові тенденції, напрямки розвитку й отримувати експертні поради;
- мережа контактів може сприяти розвитку кар'єри, відкриваючи доступ до прихованих вакансій і рекомендацій;
- спілкування з представниками різних професійних сфер дозволяє переймати нові підходи до роботи, отримувати практичні поради та вдосконалювати власні компетентності;
- нетворкінг допомагає знаходити партнерів для спільних проєктів, залучати інвесторів або клієнтів, а також брати участь у нових ініціативах;
- активна участь у професійних спільнотах та заходах сприяє створенню особистого бренду та підвищує рівень довіри до фахівця.

А до недоліків:

- нетворкінг вимагає часу на підтримання зв'язків і пошук нових контактів;
- нетворкінг може бути незручним для людей, яким важко комунікувати в нових середовищах;
- велика кількість знайомств не завжди гарантує наявність якісних та довготривалих професійних зв'язків;
- постійна комунікація, участь у заходах та необхідність підтримувати активність можуть спричиняти втому та психологічне перевантаження;
- іноді контакти встановлюються виключно заради особистої вигоди, що може негативно впливати на довіру та ефективність взаємодії між людьми.

1.2 Порівняльний аналіз сучасних платформ для нетворкінгу

При обранні застосунку для онлайн-нетворкінгу потрібно зважати на:

- поставлені цілі – комунікація, управління завданнями, спільна робота з документами, організація заходів чи пошук професійних контактів;
- чіткі правила використання інструменту, які регламентують етичну поведінку учасників, захист персональних даних та дотримання норм цифрової комунікації;
- послідовність та частота використання застосунку;
- зручність та доступність інтерфейсу, що дозволяє користувачам швидко адаптуватися до функціоналу платформи та ефективно використовувати її можливості;
- рівень безпеки та конфіденційності;
- можливість інтеграції з іншими цифровими сервісами та платформами;
- наявність функцій для створення спільнот, тематичних груп та каналів, які сприяють об’єднанню користувачів за професійними або освітніми інтересами;
- популярність застосунку серед цільової аудиторії.

Із поступовим зростанням популярності віддаленої роботи та гнучких форматів зайнятості, онлайн-застосунки для нетворкінгу допомагають командам залишатися на зв’язку та ефективно працювати [15]:

Chanty [24] – універсальна платформа для командної співпраці, що об’єднує спілкування, завдання в одному місці, роблячи процес набагато простішим. Серед особливостей цієї платформи виділяють:

- інтегроване управління завданнями: керування завданнями прямо в чаті та їх відображення на Канбан-дошці не виходячи з розмови;
- миттєві повідомлення: швидкий зв’язок з командою, можливість ділитись файлами та тримати всіх у курсі через спеціально організовані канали;
- можливість проводити HD аудіо- та відеодзвінки без виходу з

платформи, економлячи час на перемикання між застосунками;

- отримання миттєвого зворотнього зв’язку за допомогою вбудованих опитувань і голосувань;
- можливість демонструвати екран під час дзвінків для більш ефективних віддалених обговорень і презентацій;
- просте налаштування платформи з інтуїтивним розумінням.

Slack [48] – платформа для обміну повідомленнями, яка перетворює розрізнені розмови на роботі в єдиний організований центр. Це допомагає в оптимізації розмов та інтеграцій через:

- організовані канали: можливість створювати канали для проєктів або команд, щоб кожна розмова була чітко впорядкована й не перетворювалася на хаос;
- прямі повідомлення: можливість вести приватні розмови один на один або в групах для більш персоналізованої комунікації;
- обмін файлами: можливість надсилання документів, зображень та інших файлів миттєво – в каналах чи прямих повідомленнях;
- інтеграції: підключення сторонніх застосунків в одному місці;
- пошуковий архів: можливість миттєво знаходити повідомлення, файли, посилання без необхідності гортати сотні рядків. Повідомлення й налаштування можна адаптувати під себе, щоб завжди бути в курсі найважливішого;
- запуск дзвінків безпосередньо зі Slack, щоб команда була ще більш згуртованою без необхідності перемикатися між застосунками.

Slack створено для командної співпраці в режимі реального часу, тому він ідеально підходить для віддалених команд, динамічних середовищ або компаній, яким потрібно налагодити міжвідомчу взаємодію.

Microsoft Teams [37] – це платформа для співпраці, яка забезпечує безперебійну комунікацію, обмін файлами та управління командами. Вона інтегрується з Office 365 і є ідеальною для організацій, які вже користуються пакетами рішень Microsoft. Особливістю цієї платформи є:

- інтеграція з Office 365 та можливість працювати спільно над документами Word, Excel і PowerPoint, обмінюватись ними й редагувати без жодних складнощів;
- командні канали: структурування розмов команд в каналах, присвячених окремим темам або проєктам;
- обмін і спільна робота з файлами: обмін файлами та їх редагування у режимі реального часу;
- високоякісні дзвінки з внутрішніми та зовнішніми контактами;
- управління завданнями та відстеження прогресу Planner та To-Do прямо в застосунку;
- надання можливості співпрацювати у вашому робочому просторі партнерам, клієнтам чи зовнішнім спеціалістам;
- можливість швидко знаходьте файли, чати чи зустрічі завдяки розвиненій функції пошуку, яка заощаджує час.

Zoom [52] – це ефективне рішення для віртуальних зустрічей і командної співпраці. Воно забезпечує відеозв'язок у реальному часі, тож ідеально підходить для вебінарів, обговорень у команді, презентацій для клієнтів та навіть віртуальних соціальних подій. Ця платформа пропонує:

- HD-відео та кришталево чистий звук;
- розділення зустрічей на менші обговорювальні групи для ефективнішої співпраці;
- можливість ділитися своїм екраном під час зустрічей, щоб презентувати, демонструвати або спільно працювати над документами в реальному часі;
- вебінари та великі зустрічі до 1 000 учасників одночасно;
- запис зустрічей щоб переглянути їх пізніше або надіслати колегам, які не змогли долучитися;
- синхронізація Zoom із Slack, Google Calendar, Microsoft Teams та іншими застосунками для легкого планування та комунікації;
- можливість додати індивідуальності під час зустрічей завдяки

віртуальним або розмитим фонам;

- мобільний та десктопний застосунок: мобільна версія Zoom працює так само зручно, як і десктопна, що дозволяє залишатися на зв’язку в дорозі.

ClickUp [25] – це комплексна платформа для управління проєктами та підвищення продуктивності, яка спрощує командну співпрацю, менеджмент завдань і відстеження проєктів у реальному часі в одному місці. Особливістю цієї платформи є:

- індивідуальні подання з можливістю перемикатися між переглядами списку, дошки, календарю, діаграма Ґанта тощо, щоб організовувати та візуалізувати завдання у форматі, що найкраще підходить команді;
- створення завдань й підзавдант, призначення їх учасникам, встановлення дедлайнів та відстеження прогресу;
- використання вбудованого відстеження часу, щоб контролювати тривалість виконання завдань і тримати команду в межах графіка та бюджету;
- можливість залишати коментарі, прикріплювати файли та згадувати (@) колег безпосередньо там, де ведеться робота;
- автоматизація повторюваних робочих процесів та завдань для заощадження часу і мінімізації помилок;
- відстеження цілей та прогресу команди за допомогою функції встановлення цілей ClickUp, а також створення звітів й дашбордів для аналізу проєктів;
- безперешкодне підключення понад 1 000 застосунків, серед яких Google Drive, Slack, Zoom, Trello тощо, щоб використовувати ClickUp з уже знайомими інструментами;
- керування командою на ходу з інтуїтивним мобільним застосунком ClickUp, який дозволяє відслідковувати завдання і прогрес з будь-якого місця.

Trello [51] – це візуальний інструмент для командної співпраці, який дозволяє командам будь-якого масштабу ефективно пріоритезувати проєкти, завдання та робочі процеси. За допомогою дощок, списків і карток Trello пропонує простий, але потужний спосіб організувати все – від особистого списку

справ до багаторівневих командних проєктів. Trello допомагає командам залишатися організованими, згуртованими й мотивованими завдяки інтуїтивному та зручному інтерфейсу. Серед переваг Trello:

- створення дошок для кожного проєкту, розбивання їх на списки, а завдання – на окремі картки для чіткої візуалізації процесу;
- делегування завдань членам команди, встановлення термінів виконання й можливість тримати все під контролем без потреби у щоденних зустрічах. А також Додавання коментарів, файлів, посиланнь;
- розширення функціоналу Trello за допомогою інтеграцій із такими застосунками, як Slack, Google Drive і Zapier для ще більшої ефективності;
- завдяки наочному оформленню Trello легко відстежувати прогрес і наближення термінів через дії в картках;
- створення робочого процесу, який підходить саме вашій команді — від Kanban і Scrum-дошок до звичайних списків «To-Do»;
- можливість залишайтеся в курсі справ із будь-якого місця завдяки зручному й інтуїтивному мобільному застосунку.

Asana [22] – провідна платформа для управління роботою, що допомагає командам бачити загальну картину, залишатися продуктивними й досягати цілей. Вона створена для того, щоб забезпечити організованість під час створення проєктів, формування завдань і дотримання дедлайнів. Особливістю цієї платформи є:

- створення проєктів, завдань й підзавдань, призначення відповідальних і відстеження прогресу через дедлайни;
- організація роботи команди у вигляді списків, дошок, календарів або таймлайнів;
- коментування, прикріплення файлів й згадування колег безпосередньо в завданнях, зберігаючи комунікацію в одному місці;
- Заощадження часу на запуск повторюваних процесів, використовуючи шаблони;
- відстежування завантаженость членів команди, щоб уникнути

перевантаження окремих учасників;

- отримання оновлення про статус проєктів у режимі реального часу завдяки налаштовуваним звітам Asana;
- можливість поєднювати Asana з такими інструментами, як Slack, Google Drive, Microsoft Teams для безперервного робочого процесу.

Monday.com [38] – це робоча операційна система, на якій команди керують проєктами та робочими процесами легко й ефективно. Особливістю цієї операційної системи є те, що вона дозволяє:

- створювати власний робочий процес з нуля – дошки, колонки, завдання відповідно до потреб команди;
- коментувати, ділитись файлами та згадувати колег прямо в робочому процесі;
- слідкувати за ходом завдань у зручному візуальному форматі – через Gantt-діаграми, Kanban-дошки або таймлайни;
- налаштовувати одноразові чи повторювані автоматизовані дії, щоб заощаджувати години роботи щотижня;
- інтегрувати понад 40 застосунків, серед яких Slack, Trello, Google Drive, Zoom тощо для зручної співпраці без переривань;
- можливість фіксувати час, витрачений на виконання завдань, щоб точно оцінити ресурси та строки;
- отримувати аналітику в реальному часі завдяки настроюваним дашбордам і інструментам звітності [15].

LunchClub [33] – сервіс для міжнародного нетворкінгу з Кремнієвої Долини, що підбирає людей відповідно до збігу інтересів і бекграунду по профілю. Частота зустрічей при цьому становить один раз на тиждень, а вартість – безкоштовно.

The Breakfast [50] – UX-додаток, де можна підбирати собі пару для спілкування кожні 24 години. Зустрічі відбуваються оффлайн «за сніданком», для цього потрібно вибрати місто, в якому зараз знаходишся. Потрапити в сервіс можна тільки через інвайт-код від поточного учасника. Кількість інвайтів на

учасника обмежена. Можна також заповнити форму в додатку, щоб потрапити в список очікування. Вартість становить за тиждень $3,99, щомісячний – $11,99.

Додатково до цього існують ще такі сервіси:

- Academia [20] – соціальна мережа для співпраці вчених та дослідників;
- Inospin [29] – платформа для нетворкінгу для дослідників у галузі природничих наук, хімії та матеріалознавства;
- Cureus [26] – інноваційна платформа відкритого доступу для спеціалістів у галузі медицини для поширення та обміну результатами наукових досліджень;
- Innocentive [28] – платформа, яка згуртовує професіоналів для генерації нових ідей та спільного вирішення нагальних проблем;
- LabRoots [30] – соціальна мережа для науковців, де можна знайти найпопулярніші новини з царини науки та найактуальніші віртуальні події та вебінари;
- LifeScience.net [31] – це веб -платформа, присвячена природничим наукам, яка складається із п’яти модулів «Робота», «Події», «Новини», «публікації», «Протоколи»;
- Linkedin [32] – соціальна мережа для пошуку та встановлення ділових контактів;
- Malaria World [34] – міжнародна соціальна мережа для професіоналів та дослідників які працюють над подоланням малярії;
- Mendeley [36] – соціальна мережа для вчених та програмне забезпечення для керування бібліографічною інформацією;
- MyScienceWork [40] – платформа для науковців, котра сприяє безперешкодному доступі до наукових публікацій, поширенню знань та відкритій науці, а також пропонує низку послуг для видавців та науковців. База містить понад 90 мільйонів наукових публікацій та 12 мільйонів патентів;
- nanoHUB [41] – централізована, відкрита платформа для професіоналів та дослідників у галузі обчислювальних наук, нанотехнологій та

суміжних галузей;

- Open Science Framework [45] – відкрита платформа для підтримки досліджень та нетворкінгу;
- ResearchGate [47] – науковий портал та соціальна мережа засіб співробітництва між вченими з будь-яких наукових дисциплін;
- ORCID [46] – реєстр унікальних постійних ідентифікаторів авторів та дослідників [12;13].

Порівняльний аналіз цих застосунків та платформ наведені в таблиці 1.2 та додатку Б.

Таблиця 1.2

Порівняльний аналіз деяких застосунків для нетворкінгу

Критерій	Lunchclub	Lunch Club	The Breakfast
Вартість	Переважно безкоштовний	Безкоштовний	Вартість становить за тиждень $3,99, щомісячний – $11,99.
Формат	1:1	Одне знайомство на день	Одне знайомство на день (зранку)
Підбір людей	AI matching за цілями та інтересами	За профілем, інтересами та бекграундом	Випадковий
Частота зустрічей	Один раз на день	Один раз на тиждень	Один раз на день
Основні можливості	AI рекомендації інтро між людьми віртуальні події	креативні спільноти живі івенти	- щоденні інтро- фокус на офлайн-сніданках
Фокус	Професійний нетворкінг	Креативні індустрії	Соціальні знайомства
Переваги	сильний AI matching глобальна база користувачів	Можливості міжнародного нетворкінгу	живі зустрічі
Недоліки	якість матчів може падати менше локального фокусу	нерегулярність залежність від міста	нерегулярність- залежно від міста

Джерело: Авторське упорядкування на основі [12; 13].

Проаналізовані вище застосунки дають змогу зрозуміти, що більшість сучасних онлайн-застосунків для нетворкінгу орієнтовані переважно на науковців, дослідників, фахівців певних галузей та команди, які працюють над спільними проєктами. Основною метою таких платформ є професійна взаємодія, обмін науковими матеріалами, пошук партнерів для реалізації досліджень, а також формування професійної репутації користувачів. Водночас потреби здобувачів освіти у сфері соціальної комунікації, неформального обміну досвідом та побудови міжуніверситетських зв'язків залишаються недостатньо врахованими. Для студентів подібні нетворкінгові можливості або взагалі відсутні, або реалізовані у значно обмеженому вигляді.

Як приклад можна навести систему управління навчанням Moodle [39], яка широко використовується закладами вищої освіти для організації навчального процесу. Дана платформа дозволяє об'єднувати здобувачів освіти в межах окремого університету, забезпечує доступ до навчальних матеріалів, тестування та комунікацію між викладачами і студентами. Проте її функціонал майже не спрямований на розвиток повноцінного студентського нетворкінгу. Серед основних недоліків можна виділити:

- складність пошуку студентів з інших факультетів або академічних груп;
- відсутність зручних інструментів для створення міждисциплінарних спільнот;
- неможливість ефективної взаємодії між студентами різних університетів.

Окрім цього, така система зазвичай має лише формалізований характер і використовуються виключно в межах освітнього процесу, що обмежує розвиток неформальної комунікації, обміну ідеями, спільного пошуку однодумців та створення студентських ініціатив. Саме тому здобувачі вищої освіти змушені шукати альтернативні платформи для побудови нетворкінгу, комунікації та пошуку однодумців поза межами офіційних університетських систем. На сьогодні найбільш популярними серед студентської молоді платформами для

цього є Telegram та Discord. Їх популярність пояснюється доступністю, простотою використання, можливістю швидкого створення тематичних спільнот, чатів і каналів, а також підтримкою миттєвої комунікації між великою кількістю користувачів. Саме через ці платформи студенти найчастіше дізнаються про події, обмінюються навчальними матеріалами, шукають учасників для командних проєктів або підтримують зв’язок із вже знайомими людьми.

Проте зазначені платформи мають низку суттєвих обмежень у контексті створення повноцінного студентського нетворкінгу. Насамперед вони орієнтовані переважно на підтримку вже існуючих соціальних зв’язків та інформування користувачів, а не на активне формування нових знайомств чи побудову структурованої студентської спільноти, що дуже важливо в умовах змішаного та дистанційного навчання або відсутності здобувача освіти в межах міста, де розташований заклад вищої освіти. У більшості випадків студент потрапляє до певного каналу або сервера лише через запрошення, рекомендації знайомих чи зовнішні посилання, що значно обмежує можливість органічного пошуку нових контактів. Через це комунікація часто відбувається всередині замкнених груп, які рідко взаємодіють між собою, а сам нетворкінг набуває радше номінального характеру, ніж стає інструментом реального соціального та професійного розвитку.

Окремо слід звернути увагу на проблему відкритості таких платформ та можливість повної або часткової анонімності користувачів. З одного боку, це створює комфортні умови для спілкування, однак з іншого – значно ускладнює контроль за достовірністю інформації та поведінкою учасників спільнот. На прикладі Telegram можна спостерігати значне поширення інформаційно-психологічних операцій (ІПСО), дезінформації, фейкових новин, маніпулятивного контенту, а також випадків кібербулінгу та ворожої пропаганди. Особливо небезпечним це є для студентської аудиторії, яка активно споживає цифровий контент і може ставати об’єктом інформаційного впливу. Відсутність ефективних механізмів верифікації користувачів, модерації контенту та захисту інформаційного простору створює додаткові ризики для психологічної безпеки

здобувачів освіти та негативно впливає на формування здорового цифрового середовища для студентського спілкування.

У результаті виникає потреба у створенні сучасної цифрової платформи, яка б поєднувала можливості соціального нетворкінгу та освітнього середовища, забезпечуючи здобувачам освіти умови для ефективної комунікації, пошуку професійних і творчих контактів, участі у спільних проєктах та розвитку студентської спільноти незалежно від меж окремого закладу освіти.

РОЗДІЛ 2
КОМУНІКАЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМИ ДЛЯ СТУДЕНТСЬКОГО НЕТВОРКІНГУ

2.1 Формування функціональних та нефункціональних вимог до застосунку (на прикладі авторської розробки)

Нефункціональні вимоги (non-functional requirements) — набір специфікацій, які описують можливості роботи системи та обмеження і можуть бути явними або неявними. [3]. Нефункціональні вимоги складають з:

- Quality attribute requirements (QAR) – вимоги до якості, які вимірюються й оцінюються;
- Constraints – обмеження або обмежувальні умови, які впливають на розробку системи (наприклад, використання певної технології або дотримання бюджету).

Основні вимоги до якості:

- Performance – наскільки швидко система обробляє запити та з якою затримкою;
- Scalability – наскільки система може збільшити свої ресурси в умовах зростання навантаження;
- Usability – наскільки зручним є інтерфейс для користувачів, зокрема доступність (accessibility);
- Maintainability – наскільки легко підтримувати та вдосконалювати систему;
- Reliability – наскільки система може витримувати фейли й відновлюватись;
- Availability – наскільки система доступна для користувачів без перерв;
- Security – наскільки система захищена від несанкціонованого доступу й атак;

- Portability – наскільки легко переносити систему між різними середовищами;
- Integration – наскільки система інтегрована з іншими системами;
- Extensibility – наскільки легко розширювати систему новими компонентами або функціями;
- Flexibility – наскільки легко змінювати або замінювати компоненти системи.
- Compatibility – наскільки система сумісна з іншими системами або середовищами [3].

Відповідно до цього можна сформулювати наступні нефункціональні вимоги:

1. Застосунок повинен забезпечувати високий рівень безпеки захисту даних користувачів:
   - шифрування конфіденційної інформації;
   - захист від несанкціонованого доступу;
   - використання захищених протоколів передачі даних.
2. Застосунок повинен бути стабільним роботи при будь-якій кількості активних користувачів:
   - швидке завантаження сторінок;
   - мінімальні затримки при обміну повідомленнями;
   - ефективна робота бази даних.
3. Застосунок повинен бути побудовий з розрахунок на майбутнє масштабування без значних змін в структурі застосунку:
   - залучення нових університетів;
   - додавання нових компонентів та заміна вже існуючих.
4. Застосунок повинен бути доступною для користувачів у будь-який час доби, що буде потребувати стабільну роботу серверної інфраструктури та мінімізації часу простою системи.
5. При побудові інтерфейсу необхідно зробити його інтуїтивно зрозумілим для користувачів та звернути увагу на:

- адаптивність дизайну;
- простоті в навігації;
- швидкому доступі до основних функцій.

6. При розробці застосунку передбачити можливість роботи на різних пристроях та операційних системах. Окрім цього застосунок повинен мати можливість інтегруватись з наявними базами даних студентів та іншими онлайн-платформами.

7. Хмарна інфраструктура застосунку має використовувати георозподілені сервери (за межами зони активних бойових дій) та сервіси захисту від шкідливого трафіку (наприклад, Cloudflare, AWS Shield) для запобігання зупинки сервісу під час масованих хакерських атак на інфраструктуру.

8. Кожен запит до бази даних студентів повинен проходити сувору автентифікацію. Токени сесій користувачів мають автоматично анулюватися у разі виявлення входу з нетипових IP-адрес (наприклад, одночасний вхід з України та з-за кордону).

9. Інтерфейс платформи має відповідати міжнародному стандарту ДСТУ EN 301 549 (або WCAG 2.1 на рівні не нижче AA), що передбачає повну адаптацію для користувачів із порушеннями зору, слуху або моторики (зокрема, внаслідок бойових травм), підтримку екранних дикторів (Screen Readers) та можливість керування інтерфейсом за допомогою однієї руки або гарячих клавіш.

10. Застосунок має уникати використання «темних патернів» (dark patterns), які штучно утримують увагу користувача або викликають тривожність. Дизайн сповіщень (Push-notifications) повинен бути гнучким, з можливістю налаштування «режиму тиші» під час комендантської години або повітряних тривог, щоб не створювати додаткового психологічного навантаження на студентську молодь.

Функціональні вимоги – опис функцій, які реалізовані (пропонується реалізувати) у програмному продукті або посилаються на програмний продукт

та обумовлюють його функціональні можливості, є підставою для технічних рішень при його створенні [9]. Функціональні вимоги визначають що система повинна робити, а не функціональні вимоги визначають якою система повинна бути [15]. Функціональними вимогами для цього застосунку є наступні:

1. Авторизація та додавання користувачів застосунку через унікальний ідентифікатор, пароль, а також через інтеграцію з Єдиною державною електронною базою з питань освіти [10] та державним застосунком «Дія» [2].

2. Кожен користувач повинен мати особистий профіль в якому відображається інформація про нього з можливістю редагування.

3. Здійснення пошуку інших користувачів застосунок повинно враховувати спеціально створені критерії.

4. Головна сторінка застосунку повинна дозволяти користувачу отримувати інформацію про новини та заходи інших користувачів застосунку.

5. Користувачі повинні мати змогу створювати та поширювати події. При створенні подій необхідними для заповнення полями є:

- назва заходу;
- опис;
- дату та час проведення;
- місце або формат проведення (онлайн/офлайн/змішано);
- запрошені особи (за наявності).

6. Передбачити можливість здійснення індивідуального та колективного спілкування з іншими користувачами застосунку.

7. Система повинна надсилати користувачу повідомлення у разі якщо до нього прямо чи опосередковано здійснено певні дії.

8. Для забезпечення ефективної можливості адміністрування контенту та форумів повинна бути створена адміністративна панель. UML (Unified Modeling Language) – уніфікована мова моделювання, що використовується розробниками програмного забезпечення для візуалізації процесів та роботи систем.

9. Забезпечення механізму автоматичного та ручного блокування маркерів, мови ворожнечі, спам-розсилок та дезінформації. Можливість для користувачів миттєво надсилати скаргу (report) на підозрілі профілі чи публікації.

10. Студент повинен мати функціональну можливість повністю приховати своє точне місцеперебування, обмеживши відображення геопозиції лише містом або назвою університету, що є критичним для безпеки користувачів в умовах воєнного стану.

11. Наявність альтернативних способів введення та сприйняття інформації (голосове введення повідомлень, аудіодескрипція елементів інтерфейсу, альтернативний текстовий опис для всього візуального контенту подій).

Діаграма варіантів використання – (діаграма прецедентів, сценарій використання, use case) – дозволяє уявити типи ролей та їх взаємодію із системою. Проте не показує порядок виконання кроків. Зображує функціональні вимоги (те, що система може зробити) з точки зору користувача. Може описуватись текстом або у вигляді діаграми [5]. Описом варіанту використання може бути:

- Ім'я (Name) – Варіант використання має унікальну назву. Ім'я зазвичай включає дієслово, що описує дію, яку виконує актор, та іменник, який описує або те, що робиться, або об'єкт дії;
- Мета (Goal) – це короткий опис успішного результату варіанту використання з точки зору основного учасника. Це діє як резюме варіанту використання;
- Актори (Actors) – це будь-яка людина або система, зовнішня по відношенню до рішення, яка взаємодіє з цим рішенням. Кожному актору присвоюється унікальне ім'я, яке відображає роль, яку він відіграє у взаємодії з рішенням. Деякі підходи до написання варіантів використання не рекомендують використовувати системи або події в якості акторів. Варіант використання починається актором, який називається основним актором для цього варіанту

використання. Інші актори, які беруть участь у варіанті використання у допоміжних ролях, називаються вторинними акторами;

- Передумови (Preconditions) – це будь-який факт, який повинен бути істинним перед початком виконання варіанту використання. Передумова не перевіряється у варіанті використання, але діє як обмеження на його виконання;
- Тригер (Trigger) – це подія, яка ініціює потік подій для варіанту використання. Найпоширенішим тригером є дія, яку виконує головний актор. Тимчасова подія (наприклад, час) може ініціювати варіант використання. Зазвичай це використовується для запуску варіанту використання, який має бути виконаний на основі часу доби або певної календарної дати, наприклад, рутина в кінці робочого дня або звірка системи в кінці місяця;
- Потік подій (Flow of Events) – Потік подій - це набір кроків, що виконуються актором і рішенням під час виконання варіанту використання. Більшість описів варіантів використання виокремлюють базовий, первинний або основний потік успіху, який представляє найкоротший або найпростіший шлях досягнення мети актора. Варіанти використання можуть також включати альтернативні потоки та потоки винятків. Альтернативні потоки описують інші шляхи, які можуть бути використані, щоб дозволити акторові успішно досягти мети варіанту використання. Потоки виключень описують бажану реакцію рішення, коли мета недосяжна і варіант використання не може бути успішно завершений;
- Пост-умови або гарантії (Post-conditions or Guarantees) – Пост-умова – це будь-який факт, який повинен бути істинним, коли варіант використання завершиться. Постумови повинні бути істинними для всіх можливих потоків, що проходять через варіант використання, включаючи як основний, так і альтернативні потоки. Варіант використання може описувати окремі постумови, які є істинними для успішного та неуспішного виконання варіанту використання. Їх можна назвати гарантіями; гарантія успіху описує постумови успіху. Мінімальні гарантії описують умови, які повинні бути істинними, навіть якщо мета актора не досягнута, і можуть стосуватися таких питань, як вимоги безпеки

або цілісність даних [4].

Відповідно до опису варіанту використання наведеного вище можна створити умови використання для застосунку та оформити у вигляді таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Специфікація прецеденту «UC-9: Модерація та блокування загрози безпеці»

Елемент опису	Вміст елементу для авторської розробки
Ім'я (Name)	Подання скарги на деструктивний контент / користувача
Мета (Goal)	Оперативне очищення студентського простору від мови ворожнечі або кібербулінгу
Актори (Actors)	**Основний:** Студент **Вторинні:** Модератор платформи, Система автоматичної фільтрації контенту
Передумови	Користувач авторизований у системі та помітив порушення правил платформи у стрічці новин чи чаті
Тригер (Trigger)	Натискання кнопки «Поскаржитись» (Report) біля публікації чи профілю користувача
Основний потік подій	1. Студент обирає причину скарги (мова ворожнечі, спам, , фейк, дезінформація). 2. Система фіксує ID порушника, скриншот контексту та надсилає дані в адмін-панель. 3. Система автоматично приховує цей контент для заявника до вирішення питання модератором. 4. Модератор перевіряє скаргу і приймає рішення про блокування (бан) облікового запису порушника
Постумови	Деструктивний контент видалено

Джерело: Авторська таблиця на основі [4].

Для деталізації функціональної архітектури проєкту розроблено текстові специфікації для ключових прецедентів системи, що дозволяє формалізувати логіку взаємодії користувача із платформою студентського нетворкінгу. Для уточнення нефункціональних вимог варто додати аргументи, які б прив’язували IT-метрики до соціокомунікаційної та студентської специфіки.

Зважаючи на створені та описані функціональні вимоги можна створити наступну діаграму варіанту використання (рис. 2.1).

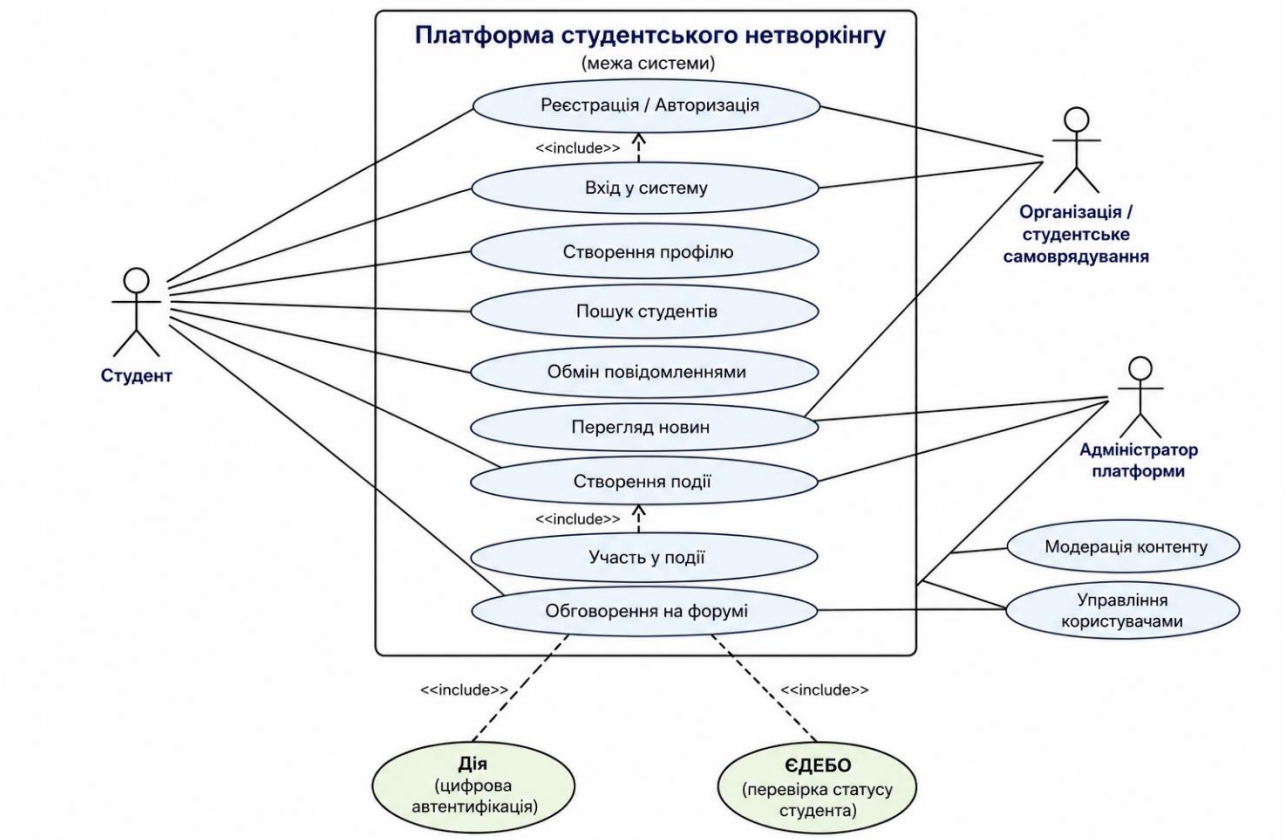


Рис. 2.1 – UML діаграма варіанту використання платформи для студентського нетворкінгу. Авторська версія

Для забезпечення життєздатності платформи в умовах специфічного студентського середовища, загальнотеоретичні атрибути якості варто трансформувати у конкретні технічні ліміти та критерії:

1. Застосунок має витримувати визначені пікові, при цьому час відгуку інтерфейсу при обміні повідомленнями не повинен перевищувати 1.5 секунди.

2. Оскільки інтеграція відбувається через «Дію», збереження персональних даних (токенів авторизації) регулюється протоколами наскрізного шифрування AES-256.

3. Зважаючи на різнорідність парку мобільних пристроїв студентства та операційні системи персональних комп'ютерів, архітектура інтерфейсу оптимізується під операційні системи Android (версії 8.0 і вище) та iOS (версії 14 і вище), а також під операційні системи Windows, MacOS та Linux.

4. Графічний інтерфейс (UI) розробляється з урахуванням стандартів WCAG 2.1, що передбачає підтримку динамічного шрифту та режимів високої контрастності для студентів із порушеннями зору.

Узагальнюючи результати формування функціональних та нефункціональних вимог до спеціалізованого інформаційного продукту для студентського нетворкінгу, слід наголосити, що цей етап виходить далеко за межі суто технічного або інженерного проєктування. Формалізація вимог у межах авторської розробки виступає фундаментальним містком між соціокомунікаційними потребами сучасної молоді та архітектурною логікою майбутнього програмного середовища. Окреслення чітких прецедентів взаємодії дозволяє спрогнозувати поведінку користувачів та оптимізувати інформаційні потоки всередині закритої академічної спільноти.

В умовах триваючої повномасштабної війни та перманентних гібридних загроз, інтеграція безпекових критеріїв у нефункціональні вимоги є не просто додатковим технічним параметром, а безальтернативною передумовою фізичної та онтологічної безпеки студентства. Застосування концепції «нульової довіри», наскрізного шифрування та георозподіленої хмарної інфраструктури дозволяє гарантувати стійкість платформи до масованих кібератак на український освітній сектор. Водночас дворівнева верифікація через державні сервіси «Дія» та ЄДЕБО виконує стратегічну функцію – вона унеможливлює проникнення у внутрішній простір ЗВО ворожих агентів впливу, бот-мереж чи інструментів проведення інформаційно-психологічних операцій (ІПСО), створюючи натомість верифіковане та психологічно безпечне середовище для комунікації.

Поруч із безпековим треком, етична та інклюзивна експертиза на етапі моделювання вимог забезпечує людиноцентристський вимір цифрового продукту. Адаптація інтерфейсу до міжнародних стандартів вебдоступності (WCAG 2.1) набуває особливої ваги в контексті сучасної української реальності – це відкриває рівні можливості для якісного нетворкінгу студентів-ветеранів та осіб, які дістали поранення чи бойові травми. Впровадження принципів етичного дизайну, відмова від маніпулятивних патернів утримання уваги та синхронізація системи сповіщень із безпековими чинниками воєнного часу (такими як повітряні тривоги чи комендантська година) дозволяють знизити загальний рівень психологічного напруження користувачів.

Таким чином, комплексне проєктування функціональної та нефункціональної структури застосунку дозволяє трансформувати його з утилітарного комунікаційного інструменту на стійку, інклюзивну та адаптовану до викликів сьогодення національну платформу, здатну ефективно підтримувати горизонтальні зв'язки та розвивати соціальний капітал українського студентства.

2.2 Проєктування інтерфейсу засобами Figma: архітектура інформаційних потоків та логіка користувацької взаємодії

Процес інтерактивного моделювання та графічної реалізації інтерфейсу застосунку в онлайн-середовищі Figma базувався на принципах людиноцентрованого дизайну (User-Centered Design, UCD) та концепції атомарного дизайну (Atomic Design). Такий підхід дозволив забезпечити консистентність (візуальну цілісність) інтерфейсу та гнучкість налаштування його елементів.

На етапі створення компонентної бази (Рис. 2.2) було розроблено уніфікований UI Kit, що включає набір глобальних стилів (колірна палітра, типографіка) та базових інтерактивних компонентів (кнопки, текстові поля, іконки, елементи навігації типу Bottom Navigation Bar та Sidebar для адміністративної панелі). Створення майстер-компонентів та їхніх варіацій

(Component Variants) із налаштованими станами (Default, Hover, Active, Disabled) дозволило оптимізувати процес проектування та забезпечити стандартизацію інтерфейсу на всіх екранах застосунку.

Figma [27] – це застосунок для роботи із векторною графікою, що дозволяє створювати різні макети, елементи інтерфейсу, зображення, ілюстрації, проектування і багато інших креативів [17].

Компоненти Figma – це багаторазові елементи, які дизайнери можуть постійно використовувати в різних проектах [19]. В застосунку розроблені та застосовані компоненти бокового меню та шапки сайту (Рис. 2.2).

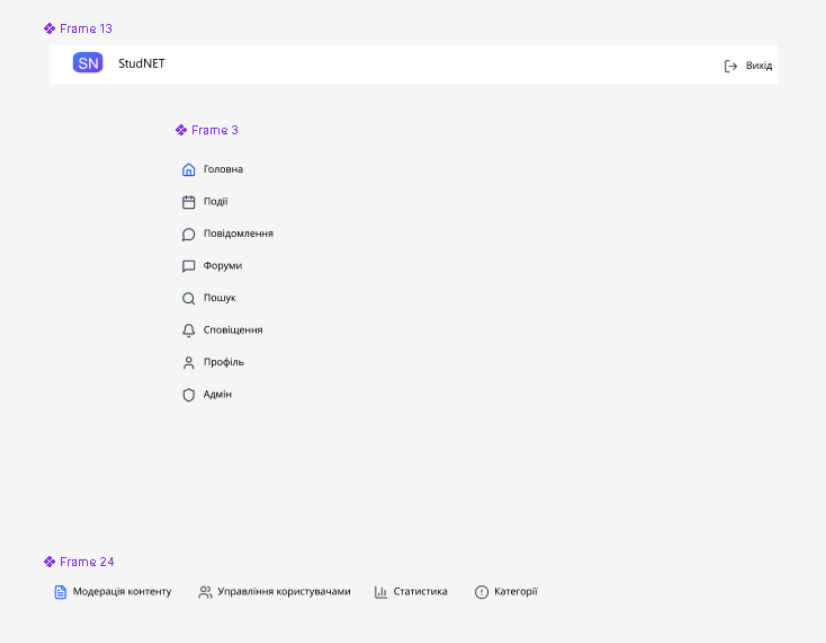


Рис. 2.2 – Створення компонентів в Figma.

Додавання користувачів застосунку відбувається через інтеграцію з Єдиною державною електронною базою з питань освіти [10], що дозволить оперативно та автоматично реєструвати користувачів в застосунку використовуючи унікальний номер студента а також перевіряти інформацію про навчальний заклад і основні відомості про студента, що буде необхідно для заповнення персональної сторінки користувача.

Вхід в застосунок буде здійснюватись через логін та пароль користувача або через інтеграцію з державним застосунком «Дія» [2]. Логін при цьому буде

використовувати унікальний номер студента, а пароль буде встановлювати сам користувач (Рис. 2.3). Проєктування логіки авторизації враховує вимоги когнітивної психології щодо мінімізації зусиль користувача. Інтеграція із державним застосунком «Дія» реалізована як пріоритетний безпарольний метод, що знижує бар'єр входу. Захист інтерфейсу від помилок введення реалізовано через механізм динамічної валідації полів у реальному часі (підсвічування помилок до моменту відправки форми).

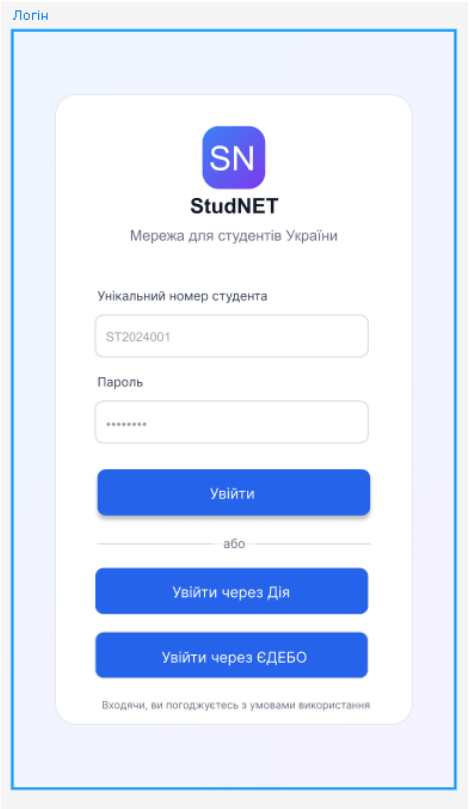


Рис. 2.3 – Авторизація користувача в застосунку

Головна сторінка застосунку дозволяє отримати інформацію про заходи інших органів студентського самоврядування університетів, громадських організацій, інших користувачів застосунку, а також коментувати, ділитися з іншими користувачами та ставити вподобайку. Окрім цього користувач має змогу проводити опитування, створювати події та поширювати фотографії (Рис. 2.4).

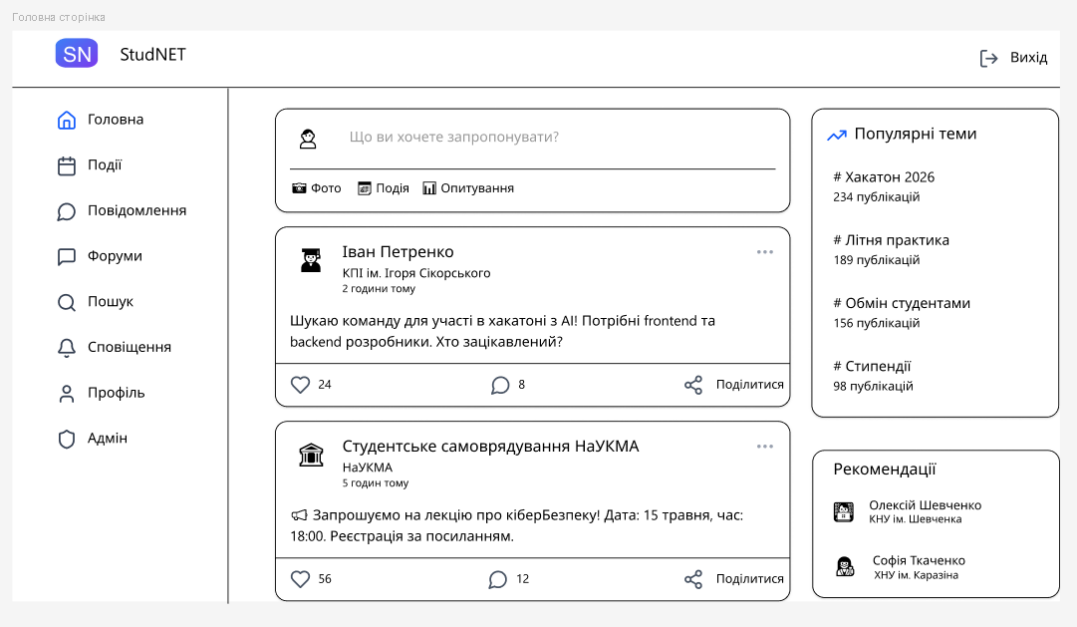


Рис. 2.4 – Головна сторінка застосунку

При формуванні архітектури Головної сторінки застосовано класичний патерн нескінченної стрічки новин (Infinite Scroll) та ієрархічне карточному моделюванню (Card-based UI).

Головною ідеєю створення цього застосунку є можливість об’єднати студентів через спільні заходи, саме тому в користувачам надана можливість створення власних заходів та їх популяризація не тільки серед студентів власних університетів, а серед студентів всіх університетів країни через відображення у вкладці «Події». Картка події виступає ключовим композиційним вузлом, де візуальний акцент зміщено на тригери дії: назву, дату та формат проведення (онлайн/офлайн). Це дозволяє користувачеві сканувати контент за мілісекунди, знижуючи когнітивне навантаження (Рис. 2.5).

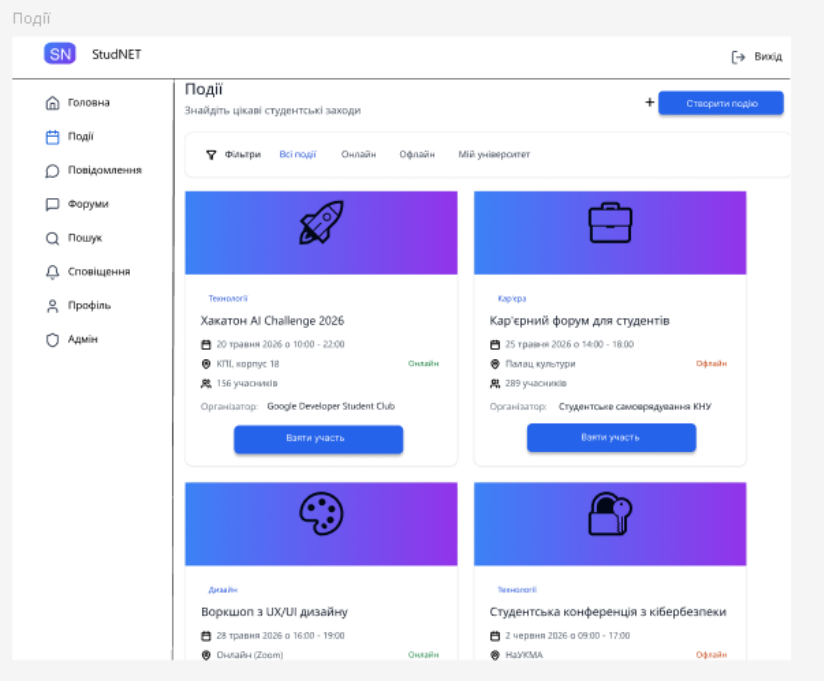


Рис. 2.5 – Відображення всіх наявних та діючих подій

При створенні нового заходу вказується (Рис. 2.6):

- назву заходу;
- опис;
- дату та час проведення;
- формат проведення;
- місце проведення;
- категорія;
- організатор;
- максимальна кількість учасників;
- запрошені особи (за наявності);
- теги.

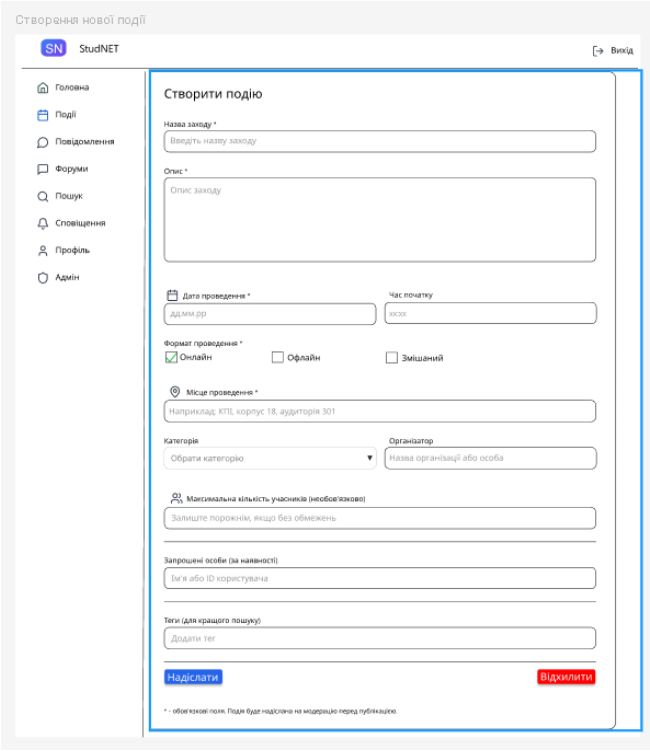


Рис. 2.6 – Створення нової події

Для забезпечення комунікація між користувачами було розроблено можливість індивідуального та групового спілкування у вкладці «Повідомлення» (Рис. 2.7).

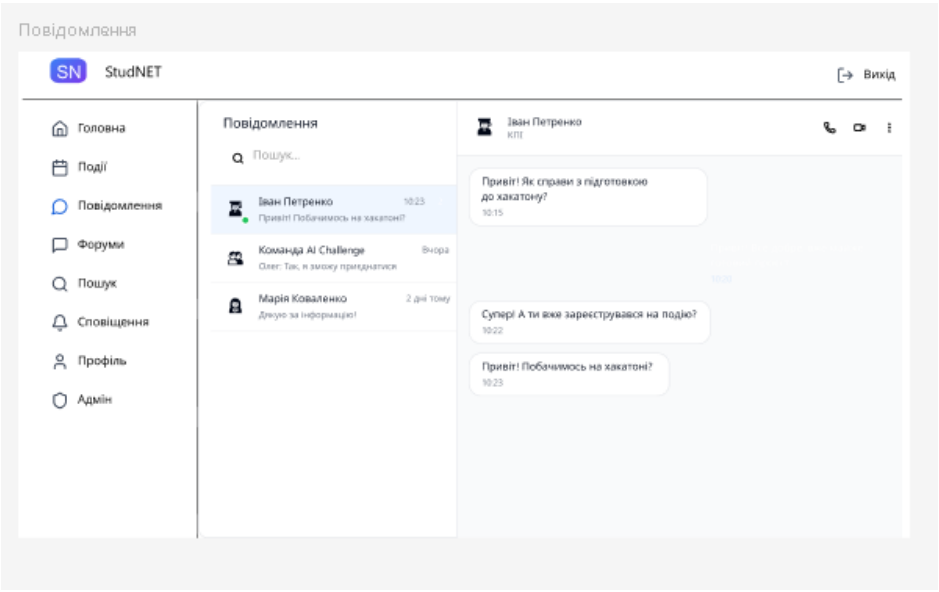


Рис. 2.7 – Спілкування з іншими користувачами застосунку у вкладці «Повідомлення»

У разі потреби, користувачі мають змогу прийняти участь в живому спілкуванні з іншими користувачами в режимі реального часу за допомогою вкладки «Форуми» (Рис. 2.8).

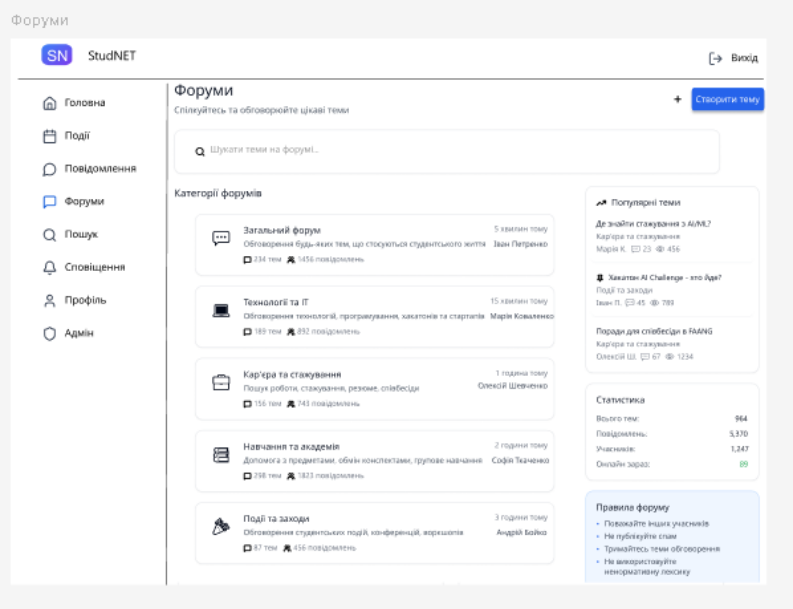


Рис. 2.8 – Пошук простору для спілкування за інтересами у вкладці «Форуми»

Розроблена вкладка «Пошук» дозволяє шукати інших користувачів зі списку рекомендованих, або за іншими критеріями:

- прізвище та ім’я;
- місто;
- університет та факультет;
- спеціальність і курс;
- професійні інтереси;
- участь в студентських або громадських організаціях.

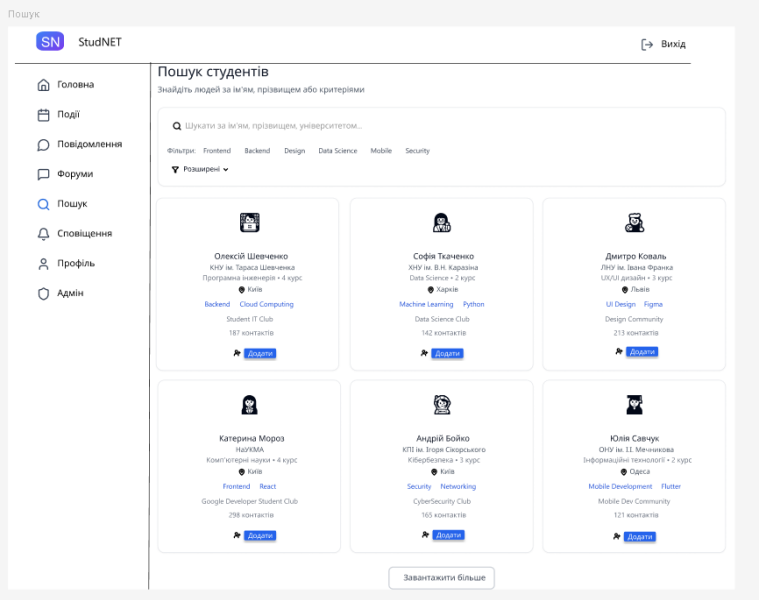


Рис. 2.9 – Пошук інших користувачів застосунку

Для підвищення обізнаності стосовно заходів та подій була створена вкладка «Сповіщення», яка буде надсилати користувачу повідомлення у випадках:

- отримання нового повідомлення;
- отримання запиту на додавання в друзі;
- появи нових коментарів під постом цього користувача;
- початку запланованої події.

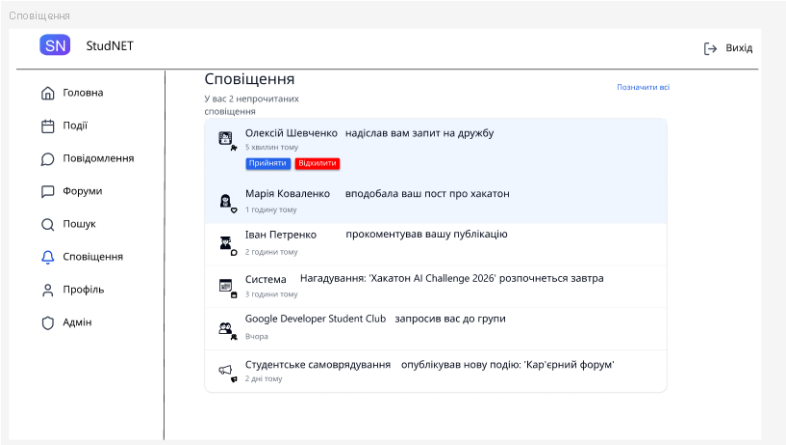


Рис. 2.10 – Інформація з вкладки «Сповіщення»

Кожен користувач застосунку має власний відкритий профіль (Рис. 2.11). В ньому відображається інформація про:

- місто;
- університет та факультет;
- спеціальність і курс;
- професійні інтереси;
- участь в студентських або громадських організаціях;
- портфоліо та досягнення;
- посилання на соціальні мережі.

За бажанням користувача, деякі дані можуть бути приховані.

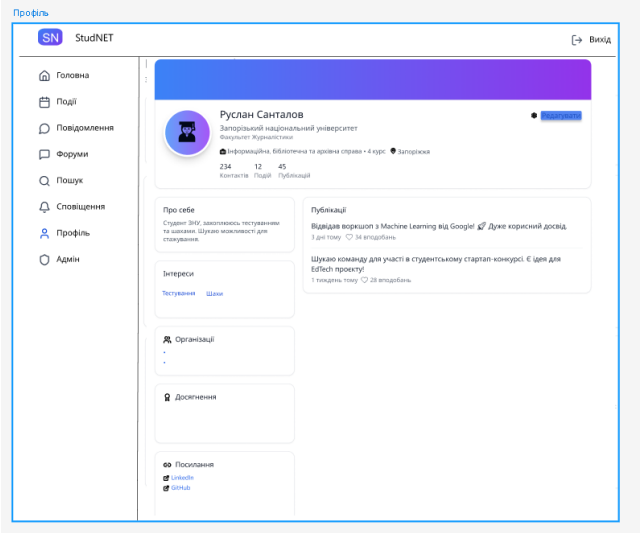


Рис. 2.11 – Профіль користувача застосунку

Окрім цього, в користувачів є можливість редагувати деяку інформацію в своєму профілі (Рис. 2.12). Зокрема:

- інформацію про себе;
- місто;
- професійні інтереси;
- студентські та громадські організації в які входить користувач;
- досягнення;
- посилання на наявні соціальні мережі;

- портфоліо.

Зважаючи на те, що застосунок інтегрується з Єдиною державною електронною базою з питань освіти зміна прізвища та ім’я, університету, факультету та курсу не передбачена.

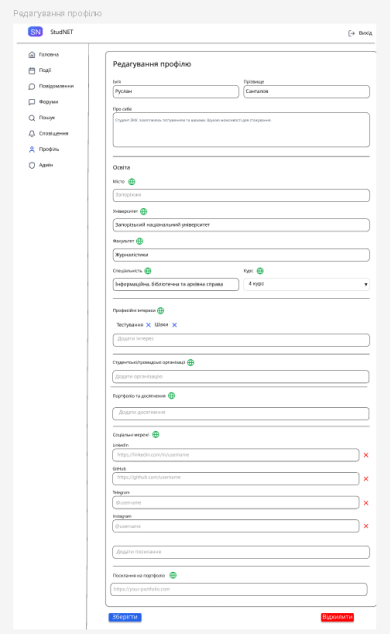


Рис. 2.12 – Редагування профілю користувача застосунку

Вкладка «Адмін» надає можливість адміністрування контенту та форумів через спеціально створену адміністративну панель. Залежно від університету, заходів, типу та правил надсилання повідомлень, адміністратори можуть відрізнятися.

Вкладка «Модерація контенту» у вкладці «Адмін» дозволяє публікувати або відхиляти заходи інших користувачів (Рис. 2.13).

Вкладка «Управління користувачами» у вкладці «Адмін» надає змогу вчиняти певні дії стосовно інших користувачів у разі порушення правим користування застосунком (Рис .2.14).

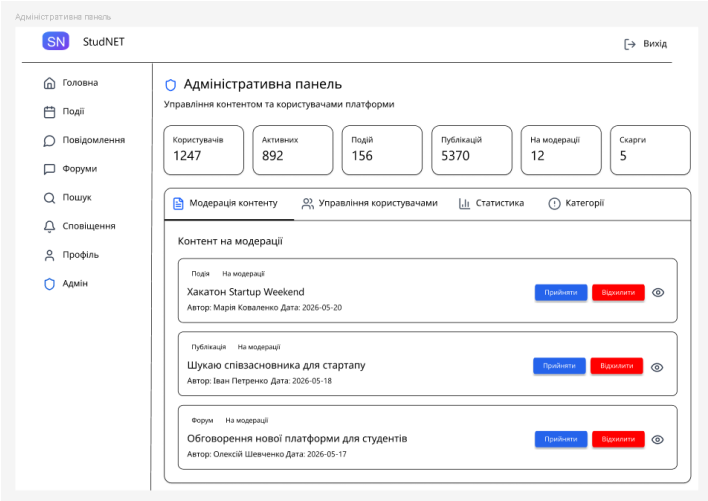


Рис. 2.13 – Перегляд модерації контенту у вкладці «Адмін»

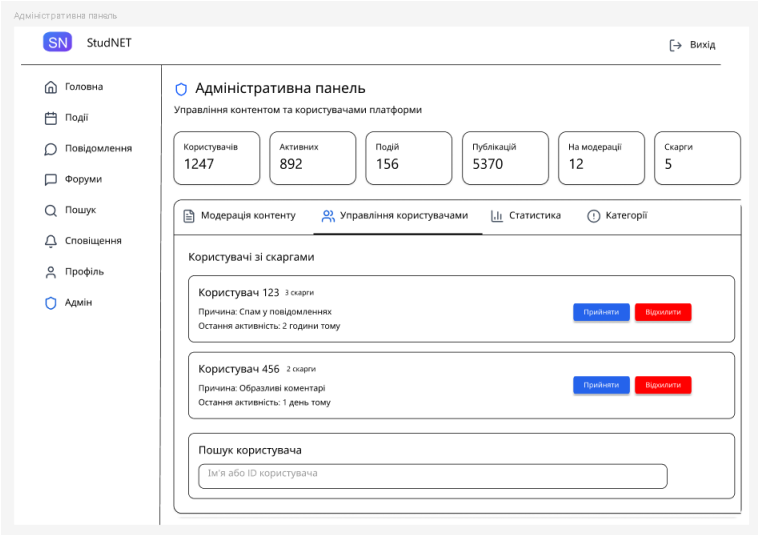


Рис. 2.14 – Перегляд управління користувачами у вкладці «Адмін»

Вкладка «Статистика» у вкладці «Адмін» надає змогу отримувати інформацію про активність користувачів в застосунку (Рис. 2.15).

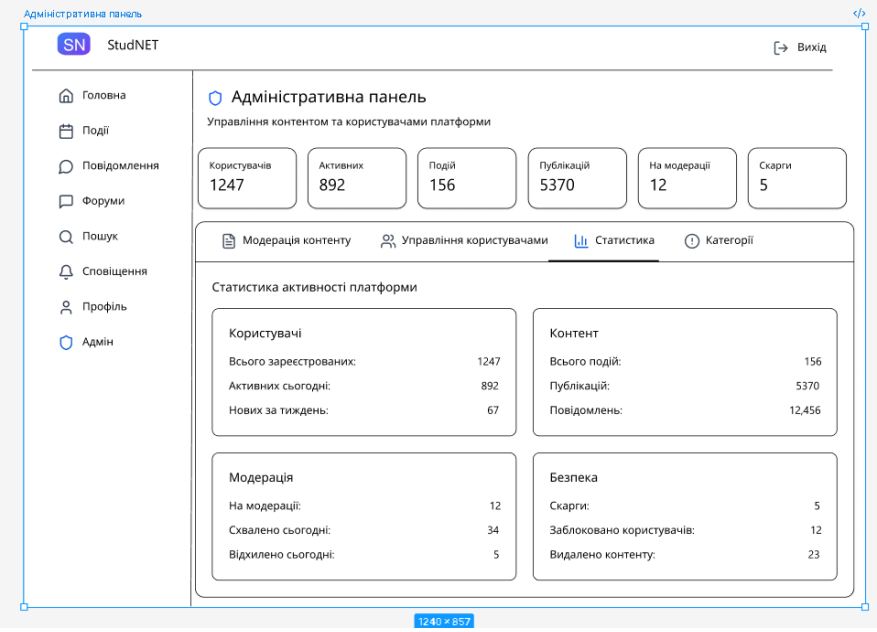


Рис. 2.15 - Перегляд статистики у вкладці «Адмін»

Вкладка «Категорії» у вкладці «Адмін» дозволяє модерувати категорії контенту, а саме видаляти та створювати нові (Рис. 2.16).

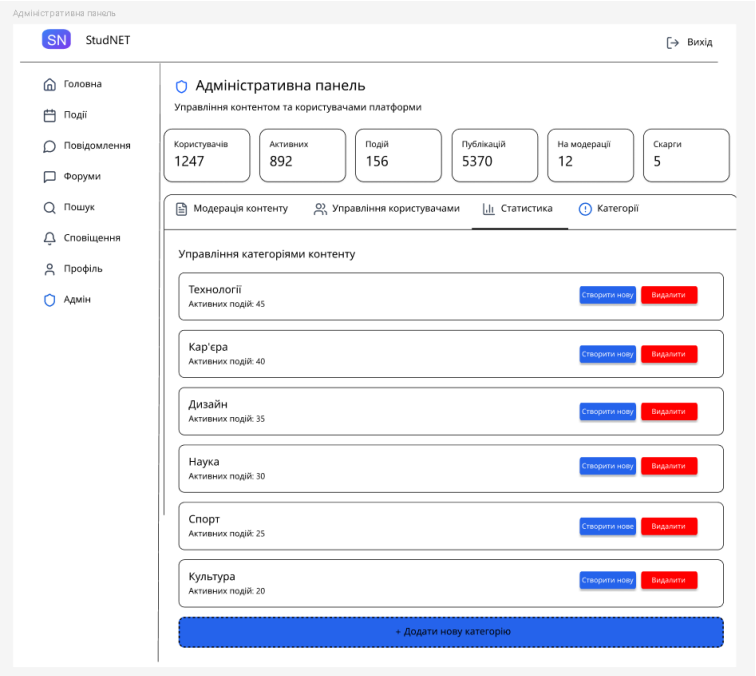


Рис. 2.16 – Перегляд наявних категорій у вкладці «Адмін»

Особливу увагу приділено налаштуванню інформаційної архітектури та карти користувацьких шляхів (User Flow), що було практично реалізовано через

інструментарій *Figma Prototyping* (Рис. 2.17). Логіка взаємодії між екранами системи базується на принципах передбачуваності та збереження контексту:

1. Взаємодія між основними екранами налаштована за допомогою тригера *On Click* (при натисканні), тоді як для випливаючих вікон сповіщень та підказок використано тригери *While Hovering* (при наведенні) або *After Delay* (автоматично через заданий час).

2. Для переходу між основними розділами меню застосовано тип анімації *Instant* (миттєво) або *Move In / Slide Out* для симуляції нативного мобільного додатка. Для відображення динамічних змін усередині однієї сторінки (наприклад, відкриття детального опису події) використано інтелектуальну анімацію *Smart Animate*, що згладжує переходи між однаковими шарами (layers).

3. Реалізовано збереження стану табору навігаційного меню (Sticky / Fixed position), що забезпечує користувачеві швидкий доступ до розділів «Пошук», «Повідомлення» чи «Профіль» із будь-якої точки застосунку.

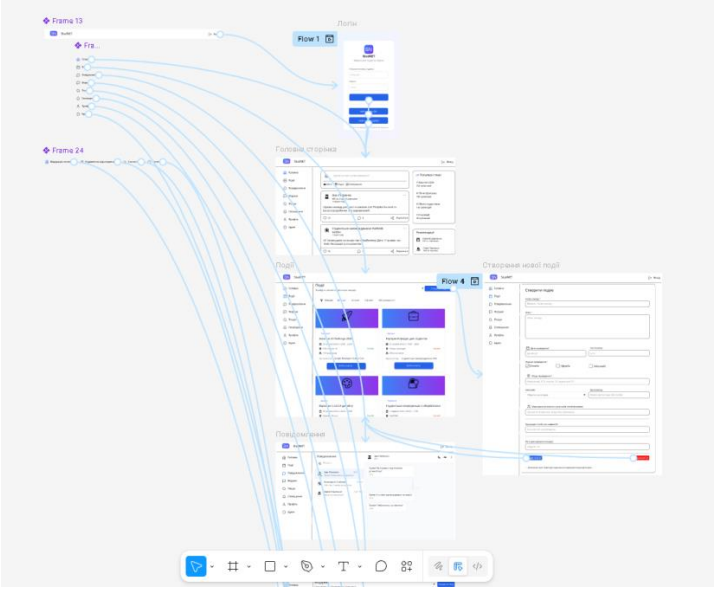


Рис. 2.17 – Встановлення взаємодії між сторінками

У результаті виконання практичного етапу дослідження було здійснено повний цикл проєктування та прототипування спеціалізованого інформаційного

продукту для студентського нетворкінгу – від формалізації системних вимог до створення інтерактивного UI/UX-прототипу.

На основі аналізу специфіки студентського середовища та комунікаційних розривів сучасних онлайн-платформ було деталізовано та систематизовано функціональні й нефункціональні вимоги до майбутнього застосунку. Визначено ключові прецеденти використання (Use Cases), які формалізовано у вигляді UML-діаграм та детальних текстових специфікацій, що дозволило чітко розмежувати ролі Студента та Адміністратора (Модератора) платформи.

Обґрунтовано та практично впроваджено жорсткі безпекові й інклюзивні стандарти в архітектуру системи. Модель верифікації через державні реєстри (Дія, ЄДЕБО) визначено як базовий інструмент забезпечення онтологічної безпеки закритого академічного простору в умовах воєнного стану. Критерії доступності інтерфейсу адаптовано до міжнародних вимог WCAG 2.1, що гарантує інклюзивну інтеграцію для студентів-ветеранів.

За допомогою інструментарію графічного редактора Figma розроблено високорівневий інтерактивний прототип інтерфейсу. Реалізовано консистентну дизайн-систему (UI Kit) та налаштовано складну логіку користувацької взаємодії (User Flow) із використанням динамічних переходів (Smart Animate). Створена модель адмін-панелі (модерація контенту, статистика, управління користувачами) доводить масштабованість проєкту та його готовність до етапу безпосередньої програмної розробки (архітектури Front-end та Back-end).

ВИСНОВКИ

Дослідження генезису нетворкінгу довело, що цей феномен пройшов тривалу еволюцію від традиційних механізмів побудови довіри у стародавніх цивілізаціях та середньовічних гільдіях до мережевих соціокультурних просторів епохи Ренесансу (кав'ярень, клубів, асоціацій). У XX–XXI століттях, під впливом науково-технічного прогресу та появи засобів масової комунікації, нетворкінг трансформувався у віртуальну площину. Визначено, що сучасний соціокомунікаційний дискурс трактує онлайн-нетворкінг як цілеспрямовану, динамічну систему взаємодії користувачів у цифровому середовищі, яка базується на принципах взаємовигідності (моделі *win-win*), шерингу знань та капіталізації соціальних зв'язків.

Систематизовано класифікацію різновидів нетворкінгу за ключовими критеріями: за метою (особистий, діловий), за моделлю поведінки (позитивний, негативний, змішаний), за способом комунікації (офлайн, онлайн) та за архітектурою зв'язків (вертикальний, горизонтальний, висхідний). Доведено, що для студентського середовища пріоритетним є саме горизонтальний нетворкінг інтересів та кар'єрного старту, який забезпечує інтеграцію молоді в єдиний інформаційно-академічний простір.

У результаті проведення компаративного аналізу широкого спектра цифрових рішень (корпоративних месенджерів Chanty та Slack; екосистемних платформ Microsoft Teams; сервісів відеотелефонії Zoom; таск-менеджерів ClickUp, Trello, Asana, Monday.com; а також нішевих дейтинг-нетворків LunchClub та The Breakfast) було виявлено їхні функціональні обмеження для студентського ком'юніті. Більшість наявних продуктів мають суворе комерційне спрямування, орієнтовані на оптимізацію бізнес-процесів або розв'язання вузьких наукових завдань (як-от платформи Academia чи ResearchGate).

Встановлено, що в умовах сучасних викликів в Україні – наслідків пандемії COVID-19 та триваючого повномасштабного вторгнення рф, які призвели до масової вимушеної міграції й розпорошення студентства – наявні інструменти

(зокрема академічні системи керування навчанням типу Moodle) не здатні забезпечити гнучкі міжвишівські та внутрішньоуніверситетські горизонтальні зв’язки, що змушує здобувачів освіти самостійно шукати альтернативні платформи для проведення нетворкінгу у вигляді телеграм каналів та серверів в Dicsord. Проте така форма взаємодії несе ризики через можливе використання інформаційно-психологічних спеціальних операцій, дезінформації та інших видів психологічної маніпуляції, а також складнощі в пошуках однодумців та залучення їх до проєктів. Це підтверджує практичну відсутність і гостру потребу у створенні єдиної національної онлайн-платформи для студентського нетворкінгу, яка б поєднувала комунікативну, організаційну та безпекову функції.

У межах роботи вперше розроблено та деталізовано технічне завдання для проєктування студентського застосунку через чітку формалізацію функціональних (FR) та нефункціональних вимог (NFR). Визначено базові прецеденти використання (Use Cases), які регламентують створення профілів, модерацію подій, обмін повідомленнями та роботу форумів.

З огляду на чинники воєнного стану, до структури вимог безпеки було закладено концепцію «нульової довіри» (Zero Trust Architecture) та обов’язкову дворівневу верифікацію користувачів шляхом перевірки їхніх даних із державними реєстрами – застосунком «Дія» або Єдиною державною електронною базою з питань освіти (ЄДЕБО). Це технічне рішення мінімізує ризики проникнення у внутрішній простір застосунку бот-мереж, ворожих агентів впливу та запобігає реалізації інструментів інформаційно-психологічних операцій (ІПСО).

Окрім цього, у нефункціональних вимогах вперше на системному рівні обґрунтовано параметри етичної та інклюзивної експертизи:

– Адаптація графічного інтерфейсу до міжнародних стандартів вебдоступності WCAG 2.1 (на рівні не нижче AA) для безбар'єрної взаємодії зі студентами-ветеранами, які отримали бойові травми, поранення чи порушення когнітивно-моторних функцій;

– Впровадження принципів етичного UX (Ethical UX), що передбачає гнучке керування приватністю геоданих, захист від кібербулінгу та синхронізацію пуш-сповіщень із безпековими протоколами цивільного захисту (повітряні тривоги, комендантська година).

На завершальному етапі роботи засобами онлайн-редактора Figma було практично втілено концептуальну модель застосунку у вигляді інтерактивного високорівневого прототипу. Для забезпечення цілісності візуального стилю було створено єдину систему компонентів (UI Kit), яка включає кнопки, поля введення, картки подій, навігаційні панелі, модальні вікна та інші інтерактивні елементи.

У роботі детально описано та графічно зафіксовано архітектуру ключових інтерфейсних вузлів: екранів авторизації, Головної сторінки з картографічним моделюванням контенту, модулів «Події», «Повідомлення», «Форуми за інтересами» та Персонального профілю студента (із жорстким обмеженням на редагування верифікованих через ЄДЕБО анкетних даних). Особливу увагу приділено розробці повнофункціональної панелі адміністратора («Адмін»), яка надає гнучкі інструменти для модерації контенту, керування категоріями, збору аналітики активності та оперативного реагування на порушення правил платформи та окремих сторінок. Логіка користувацьких шляхів (User Flow) була повністю протестована та реалізована за допомогою інструментів *Figma Prototyping* із застосуванням динамічних анімаційних ефектів (*Smart Animate*), що підтвердило ергономічність, інтуїтивність та високу юзабіліті-ефективність розробленого інтерфейсу. Окремо було реалізовано систему навігації між модулями застосунку, яка забезпечує швидкий доступ користувачів до основних функцій платформи. Інтерфейс розроблено відповідно до принципів адаптивного дизайну, що дозволяє коректно відображати елементи як на мобільних пристроях, так і на планшетах чи персональних комп’ютерах.

Матеріали та практичні результати кваліфікаційної роботи мають виразне прикладне значення. Розроблена специфікація вимог та інтерактивний прототип у Figma є готовим до впровадження технічним завданням (ТЗ) для етапу безпосередньої програмної розробки (архітектури Front-end та Back-end).

Практична цінність роботи полягає також у можливості подальшого масштабування функціоналу платформи шляхом створення та інтеграції нових сервісів та можливостей безпосередньо в застосунку, зокрема системи рекомендацій подій, алгоритмів пошуку однодумців за інтересами, механізмів автоматизованої модерації контенту, інтеграції з іншими освітніми цифровими платформами, зміна та шерінг налаштувань бекграунду застосунку і багато чого іншого.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Васильченко М. Ефективний нетворкінг: як заводити корисні зв’язки. *GoIT – центр сучасних професій*. URL: https://goit.global/ua/articles/efektyvnyy-netvorkinh-iak-zavodyty-korysni-zv-iazky/ (дата звернення 17 квітня 2026 року).
2. Державні послуги онлайн. *Дія*. URL: https://diia.gov.ua/ (дата звернення: 15 травня 2026 року).
3. Зінченко Л. Розбираємо ази архітектури й нефункціональні вимоги. *DOU: Спільнота програмістів*. URL: https://dou.ua/forums/topic/49766/ (дата звернення 12 травня 2026 року).
4. Зосим М. Варіанти використання та сценарії (Use Cases and Scenarios). *Maxym Zosym*. URL: https://www.maxzosim.com/use-cases-and-scenarios/ (дата звернення 13 травня 2026 року).
5. Каграманова Ю. Як будувати UML-діаграми. Розбираємо три найпопулярніші варіанти. *DOU: Спільнота програмістів*. URL: https://dou.ua/forums/topic/40575/ (дата звернення 13 травня 2026 року).
6. Мещерякова К. Нетворкінг: як заводити корисні зв’язки в офлайні та онлайні. *High Bar Journal: онлайн-видання про технології та продуктове IT*. URL: https://journal.gen.tech/post/vse-pro-networking-online-offline (дата звернення 25 квітня 2026 року).
7. Нетворкінг: переваги корисних знайомств для бізнесу. *Школа бізнесу Нова пошта*. URL: https://online.novaposhta.education/blog/netvorking-perevagi-korisnih-znajomstv-dlya-biznesu (дата звернення 28 квітня 2026 року).
8. Парашкевова С. Ефективний нетворкінг. *Простір Психологів*. URL: https://psyhology.space/psypedia-post/efektyvnyj-netvorking/ (дата звернення 29 квітня 2026 року).
9. Про затвердження Вимог до програмних продуктів, які використовуються на ринках капіталу та організованих товарних ринках, та програмного забезпечення автоматизованих, інформаційних та інформаційно-комунікаційних систем, призначених для здійснення професійної діяльності на ринках капіталу

та організованих товарних ринках, депозитарної діяльності Центрального депозитарію цінних паперів : Рішення національної комісії з цінних паперів та фондового ринку від 02.10.2012 № z1760-12. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1760-12#n17 (дата звернення 16 травня 2026 року).

10. Реєстри та сервіси. *Єдина державна електронна база з питань освіти*. URL: https://info.edbo.gov.ua/ (дата звернення 15 травня 2026 року).

11. Рудевська Є. Що таке нетворкінг простими словами. *BFB - корисні поради на кожен день*. URL: https://bfb.org.ua/shho-take-netvorking-prostymy-slovamy/ (дата звернення 3 травня 2026 року).

12. Сервіси для нетворкінгу. *Nauka*. URL: https://nauka.gov.ua/information/servisy-dlia-netvorkinhu/ (дата звернення 20 квітня 2026 року).

13. Сервіси для нетворкінгу. Який обрати? *UAspectr*. URL: https://uaspectr.com/2021/03/15/servisy-dlya-netvorkingu-yakyj-obraty/ (дата звернення 23 квітня 2026 року).

14. Толочко С. В., Бордюг Н. С. Нетворкінг у формуванні екологічної компетентності здобувачів освіти на аксіологічних засадах. Інструментарій виховання в сучасних закладах освіти: реалізація творчих і соціально значущих програм, проєктів : зб. матеріалів наук.-практ. конф. Київ, 2022. С. 150–153. URL: https://ipv.org.ua/wp-content/uploads/2022/04/Zbirnyk-tez-konf.-28.04.2022.pdf#page=150 (дата звернення 15 квітня 2026 року).

15. Трансформуйте свою роботу за допомогою онлайн-застосунків для співпраці. *Chanty - Team Communication and Collaboration Software Chanty*. URL: https://www.chanty.com/blog/uk/online-collaboration-software-uk/ (дата звернення 20 квітня 2026 року).

16. Функціональні та Не Функціональні Вимоги. *Blogger - Create a unique and beautiful blog easily*. URL: https://lvivqaclub.blogspot.com/2008/10/blog-post_17.html (дата звернення 20 травня 2026 року).

17. Що таке Figma та для кого вона потрібна. *CASES — Соцмережа креативних*

індустрій. URL: https://cases.media/article/sho-take-figma-ta-dlya-kogo-vona-potribna (дата звернення 17 травня 2026 року).

18. Юркевич Г. Й. Нетворкінг: основні правила та рекомендації. *Actual trends of modern scientific research* : зб. матеріалів IX Міжнар. наук.-практ. конф. (Мюнхен, 11–13 квітня 2021 р.). Мюнхен, 2021. С. 440–443. URL: https://shorturl.at/iu3Qt (дата звернення 15 квітня 2026 року).

19. Як використовувати властивості компонентів Figma: детальний посібник. *Dsgn: курси, матеріали та ком'юніті для дизайнерів*. URL: https://dsgn.work/component-properties/ (дата звернення 17 травня 2026 року).

20. Academia.edu – Find Research Papers, Topics, Researchers. *Academia.edu*. URL: https://www.academia.edu/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

21. Anjum P. The History of Online Communities & Social Networking. *FluentCommunity*. URL: https://fluentcommunity.co/blog/history-of-online-communities/ (дата звернення 14 квітня 2026 року).

22. Asana: Manage your team's work, projects & tasks online. *Asana*. URL: https://asana.com/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

23. Chamat R. The History of Social Networking : website. URL: https://ewm.swiss/en/blog/history-social-networking (дата звернення 13 квітня 2026 року).

24. Chanty – Team Communication and Collaboration Software Chanty. *Chanty*. URL: https://www.chanty.com/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

25. ClickUp: Maximize productivity. Software, AI and humans converge. *ClickUp*. URL: https://clickup.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

26. Cureus Journal of Medical Science: Peer-reviewed. *Cureus*. URL: https://www.cureus.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

27. Figma: The Collaborative Interface Design Tool. *Figma*. URL: https://www.figma.com/ (дата звернення 5 травня 2026 року).

28. Innocentive: the World's leading Science, Technology and Innovation Crowd. *Innocentive*. URL: https://www.innocentive.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року)

29. Inospin: The #1 Partnering network. *Inospin*. URL: https://www.inospin.com/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

30. Labroots: Trending Science News, Webinars & Virtual Events. *Labroots*. URL: https://www.labroots.com/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

31. Life Science Network - A platform for Life Sciences. *Lifescience.net*. URL: https://www.lifescience.net/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

32. Linkedin: професійна спільнота. *Linkedin*. URL: https://ua.linkedin.com/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

33. Lunchclub - Your network is waiting for you. *Lunchclub*. URL: https://lunchclub.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

34. Malaria World: free global knowledge and information service for malaria professionals. *Malaria World*. URL: https://malariaworld.org/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

35. Martinez M. The 5 Stages in the Evolution of Networking : website. URL: https://www.biopolis.world/en/blog/5-stages-evolution-networking (дата звернення 14 квітня 2026 року).

36. Mendeley: the free all-in-one reference manager. *Mendeley*. URL: https://www.mendeley.com/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

37. Microsoft Teams: Відеоконференції, наради й виклики. *Microsoft Teams*. URL: https://www.microsoft.com/uk-ua/microsoft-teams/log-in (дата звернення 27 квітня 2026 року).

38. Monday.com: The AI Work Platform for People & Agents. *Monday.com*. URL: https://monday.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

39. Moodle: Learning Platform or Learning Management System. *Moodle*. URL: https://moodle.org/ (дата звернення 29 квітня 2026 року).

40. MyScienceWork: transform research data into knowledge. *MyScienceWork*. URL: https://www.mysciencework.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

41. NanoHUB - Simulation, Education and Community for Nanotechnology. *NanoHUB*. URL: https://nanohub.org/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

42. Networker. *Oxford Learner's Dictionaries*. URL:

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/networker?q=networker (дата звернення 13 квітня 2026 року).

43. Networking through the Ages: A Historical Perspective on Professional Connections. *Scube*. URL: https://scube.me/blogs/networking-through-the-ages-a-historical-perspective-on-professional-connections (дата звернення 15 квітня 2026 року).

44. Networking. *Oxford Learner's Dictionaries*. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/networking (дата звернення 13 квітня 2026 року).

45. Open Science Framework: repository and research workflow platform. *Open Science Framework*. URL: https://osf.io/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

46. Orcid: Open Researcher and Contributor ID. *Orcid*. URL: https://orcid.org/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

47. ResearchGate – Find and share research. *ResearchGate*. URL: https://www.researchgate.net/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

48. Slack: AI Work Platform & Productivity Tools. *Slack*. URL: https://slack.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

49. Social networking. *Oxford Learner's Dictionaries*. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/social-networking (дата звернення 13 квітня 2026 року).

50. The Breakfast – Meet interesting people. *The Breakfast*. URL: https://thebreakfast.app/ (дата звернення 28 квітня 2026 року).

51. Trello: Capture, organize, and tackle your to-dos from anywhere. *Trello*. URL: https://trello.com/ (дата звернення 27 квітня 2026 року).

52. Zoom: One platform to connect. *Zoom*. URL: https://www.zoom.com/ (дата звернення 26 квітня 2026 року).

ДОДАТОК А

Таблиця А.1

Перешкоди та стратегії вирішення в нетворкінгу

Перешкода	Опис	Можливі стратегії вирішення
Страх відмови	Боязнь негативної реакції або відмови від потенційних контактів може призвести до уникання нових знайомств та обмеження професійних можливостей.	Практикуйте впевненість у собі, розвивайте позитивне ставлення до відмови як до навчального досвіду, і починайте з менших, менш стресових ситуацій.
Інтровертність	Інтроверти можуть відчувати дискомфорт під час соціальних взаємодій і їм може бути важко ініціювати нові контакти.	Використовуйте свої сильні сторони, такі як уважне слухання. Ставте конкретні цілі для кожної взаємодії і готуйтеся до зустрічей завчасно.
Нестача часу	Велике навантаження на роботі може заважати регулярному і ефективному налагодженню контактів і підтриманню зв’язків.	Плануйте нетворкінг як частину вашого розкладу, встановлюйте пріоритети, і шукайте можливості для ефективного використання часу, наприклад, через онлайн-платформи.
Нестача навичок комунікації	Відсутність розвинених комунікативних навичок може ускладнити встановлення і підтримання професійних зв’язків.	Інвестуйте в навчання комунікаційних навичок, проходьте тренінги або курси, і практикуйте свої навички на менш важливих або менш стресових ситуаціях.

Продовження таблиці А.1

Перешкода	Опис	Можливі стратегії вирішення
Неясні цілі	Відсутність чітких цілей у нетворкінгу може призвести до неефективного використання часу і ресурсів, а також до відсутності конкретних досягнень.	Визначте конкретні, вимірювані цілі для нетворкінгу, плануйте досягнення цих цілей і регулярно оцінюйте свій прогрес.
Недовіра до інших	Сумніви у щирості або надійності потенційних контактів можуть заважати відкритій і ефективній взаємодії.	Будуйте довіру через поступове знайомство, відкритість та чесність. Встановлюйте чіткі рамки для взаємодії і перевіряйте інформацію стосовно потенційних контактів.
Перевантаження інформацією	Занадто велика кількість нових контактів або інформації може ускладнювати їх обробку і підтримку, що веде до плутанини і стресу.	Організуйте інформацію за допомогою інструментів для управління контактами, ведіть записи про важливі деталі і підтримуйте контакт у зручному для вас форматі.
Стереотипи і упередження	Негативні стереотипи або упередження щодо певних груп людей можуть обмежувати можливість встановлення корисних зв’язків.	Працюйте над усвідомленням власних упереджень, шукайте можливості для знайомства з різними людьми і розвивайте емпатію та розуміння.

Продовження таблиці А.1

Перешкода	Опис	Можливі стратегії вирішення
Недостатня автентичність	Ненадійна або нещира поведінка може перешкоджати створенню справжніх і міцних зв’язків.	Будьте відкритими і чесними у своїх взаємодіях, демонструйте свою справжню особистість і намагайтеся бути послідовними у своїх діях і словах.
Фінансові обмеження	Витрати на участь у професійних заходах або подорожі можуть стати перешкодою для активного нетворкінгу.	Шукайте безкоштовні або маловитратні заходи, використовуйте онлайн-ресурси і платформи, а також розгляньте можливість обміну послугами або отримання спонсорської допомоги.

Джерело: [8]

ДОДАТОК Б

Таблиця Б.1

Таблиця застосунків для онлайн нетворкінгу

Застосунок	Chanty	Slack	Microsoft Teams	Zoom
Призначення	Командний месенджер, співпраця	Месенджер, командна співпраця	Комунікація в команді, співпраця	Відеоконференції, онлайн-зустрічі
Ключові функції	Миттєві повідомлення, управління завданнями	Канали, прямі повідомлення, обмін файлами	Канали, відеодзвінки, обмін файлами	Відеодзвінки, вебінари, зустрічі
Обмін файлами	Так, у чатах і завданнях	Так, у каналах і повідомленнях	Так, у каналах і повідомленнях	Так, спільний екран і файли на зустрічах
Управління завданнями	Так, з Канбан-дошками	Ні, через інтеграції	Так, з вбудованим управлінням завданнями	Ні
Відео/голосові дзвінки	Так, голосові дзвінки та відеозустрічі	Так, голосові та відеодзвінки у чатах	Так, голосові та відеодзвінки	Так, HD відео та аудіо дзвінки
Інтеграції	1,000+ застосунків, включно з Google Drive, Slack тощо	2,400+ застосунків, включно з Google Drive, Zoom	100+ застосунків, включно з Microsoft 365	100+ інтеграцій, включно зі Slack та Google Calendar

Продовження таблиці Б.1

Застосунок	Chanty	Slack	Microsoft Teams	Zoom
Мобільний застосунок	Так	Так	Так	Так
Налаштування	Обмежене налаштуванння	Високе налаштування (канали, сповіщення тощо)	Помірне налаштування (канали, сповіщення)	Налаштовувані віртуальні фони
Пошук	Так, розширені функції пошуку	Так, потужний архів пошуку	Так, потужний пошук	Так, пошук історії зустрічей і чатів
Ціни	Безкоштовний план + платні від $3/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $8.75/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $4/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $13.33/місяць
Найкраще підходить для:	Малі та середні команди, стартапи	Компанії будь-якого розміру, технічні та віддалені команди	Підприємства, що використовують продукти Microsoft	Команди, які потребують надійних відеоконференцій та вебінарів

Джерело: [15]

Таблиця Б.2

Таблиця застосунків для онлайн нетворкінгу

Застосунок	ClickUp	Trello	Asana	Monday.com
Призначення	Управління проєктами, продуктивність	Управління проєктами	Завдання, управління проєктами	Управління проєктами, командна співпраця
Ключові функції	Управління завданнями, відстеження часу, звіти	Відстеження завдань, дошки, дедлайни	Відстеження завдань, планування проєктів	Управління завданнями, автоматизація, робочі процеси
Обмін файлами	Так, прикріплення файлів до завдань	Так, прикріплення файлів до завдань	Так, прикріплення файлів до завдань	Так, прикріплення файлів до завдань
Управління завданнями	Так, завдання, підзавдання, дедлайни	Так, дошки, картки та списки	Так, призначення завдань і дедлайни	Так, завдання, таймлайни та дедлайни
Відео/голосові дзвінки	Ні	Ні	Ні	Ні
Інтеграції	1,000+ застосунків, включно з Google Drive, Slack тощо	Power-ups з різними інструментами	100+ застосунків, включно з Google Drive	50+ застосунків, включно з Google Drive, Slack
Мобільний застосунок	Так	Так	Так	Так

Продовження таблиці Б.2

Застосунок	ClickUp	Trello	Asana	Monday.com
Налаштування	Високе налаштування (подання, поля, автоматизації)	Обмежене налаштування	Помірне налаштування (подання, сповіщення)	Високе налаштування (подання, робочі процеси, дашборди)
Пошук	Так, пошук завдань і проєктів	Обмежено, але є базовий пошук	Так, розширений пошук і звіти	Так, пошук завдань і проєктів
Ціни	Безкоштовний план + платні від $7/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $5/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $10.99/користувач/місяць	Безкоштовний план + платні від $9/користувач/місяць
Найкраще підходить для:	Команди, що шукають комплексне управління завданнями і проєктами	Малі команди та візуальні менеджери проєктів	Команди з складними потребами в управлінні завданнями і проєктами	Команди, яким потрібен гнучкий трекінг проєктів і співпраця

Джерело: [15]

Таблиця Б.3

Таблиця застосунків для нетворкінгу

Сервіс	Тип платформи	Основне призначення	Цільова аудиторія	Основні можливості
Academia.edu	Наукова соціальна мережа	Поширення наукових публікацій і співпраця між дослідниками	Науковці, викладачі, аспіранти, студенти	Завантаження статей, підписка на дослідників, аналітика переглядів, обговорення досліджень
BioWebSpin	Платформа наукового нетворкінгу	Співпраця дослідників у природничих науках	Дослідники у біології, хімії, матеріалознавстві	Пошук партнерів для досліджень, наукові дискусії, обмін інформацією
Cureus	Платформа відкритого доступу	Публікація та поширення медичних досліджень	Лікарі, медичні дослідники	Швидка публікація статей, рецензування, доступ до медичних досліджень
InnoCentive	Платформа відкритих інновацій	Спільне вирішення наукових і технологічних задач	Вчені, інженери, компанії, стартапи	Конкурси рішень, краудсорсинг ідей, винагороди за інновації
LabRoots	Наукова соціальна мережа	Поширення наукових новин та проведення віртуальних заходів	Науковці, дослідники, студенти	Онлайн-конференції, вебінари, новини науки

Продовження таблиці Б.3

Сервіс	Тип платформи	Основне призначення	Цільова аудиторія	Основні можливості
LifeScience.net	Платформа для природничих наук	Об’єднання інформації про роботу, події та публікації	Дослідники природничих наук	Модулі «Робота», «Події», «Новини», «Публікації», «Протоколи»
LinkedIn	Професійна соціальна мережа	Пошук роботи та професійних контактів	Фахівці різних галузей, у т.ч. науковці	Професійний профіль, вакансії, нетворкінг
MalariaWorld	Спеціалізована наукова мережа	Об’єднання дослідників у сфері боротьби з малярією	Медичні дослідники, епідеміологи	Обмін дослідженнями, новини, співпраця
Mendeley	Менеджер бібліографії + наукова мережа	Керування науковими джерелами та співпраця	Дослідники, студенти	Зберігання PDF, цитування, створення бібліографій, наукові групи
MyScienceWork	Платформа відкритої науки	Доступ до наукових публікацій та поширення знань	Науковці, видавці, установи	База >90 млн публікацій, >12 млн патентів, інструменти для видавців
nanoHUB	Науково-освітня платформа	Ресурси та інструменти для досліджень у нанотехнологіях	Дослідники, викладачі, студенти	Симуляційні інструменти, курси, наукові ресурси
Open Science Framework	Платформа управління дослідженнями	Підтримка відкритої науки та співпраці	Дослідники, наукові групи	Зберігання даних, керування проєктами, відкриті репозиторії

Продовження таблиці Б.3

Сервіс	**Тип платформи**	**Основне призначення**	**Цільова аудиторія**	**Основні можливості**
ResearchGate	Наукова соціальна мережа	Співпраця та обмін результатами досліджень	Науковці всіх галузей	Публікації, обговорення, метрики цитування
ORCID	Система ідентифікації дослідників	Унікальна ідентифікація авторів наукових робіт	Дослідники, університети, видавці	ORCID-ID, інтеграція з базами даних, підтвердження авторства

Джерело: Авторське упорядкування на основі [12; 31–32; 34; 36; 40; 41; 45–47]

SUMMARY

The bachelor's qualification thesis consists of an introduction, two chapters with subsections, conclusions, a list of references, and 2 appendices. The main body of the thesis comprises 55 pages. The bibliography includes 52 sources (presented over 5 pages).

The object of the research is the process of professional and social communication (networking) among higher education students in an online environment.

The subject of the research is information technologies, communication tools, and interface design principles of online platforms for student networking.

The purpose of the research is to analyze the theoretical foundations of networking and, based on the obtained data, design a model (prototype) of an application for student communication, ensuring an effective architecture of information flows and convenient user interaction.

Research methods: comparative analysis (for comparing the functional capabilities, interface solutions, and information capacity of modern online networking platforms, which made it possible to identify the most effective tools for the student environment); modeling and prototyping method (using the online editor Figma) (for visualizing the information architecture and practical implementation of the application interface, ensuring a logical structure of user interaction); elements of discourse analysis (for studying the transformation of student communication tools under the influence of external factors (the COVID-19 pandemic, martial law conditions in Ukraine, etc.), which made it possible to take into account the current needs of online communities when forming product requirements); systematic approach (for determining the functional and non-functional requirements for the application as an integrated information system that combines communication and archival functions).

To achieve the stated purpose, the following tasks must be completed:

1. To reveal the historical aspects of the emergence, essence, and classification of networking types in modern society.

2. To conduct a comparative analysis of modern online networking platforms, identifying their advantages and functional limitations for the student community.

3. To determine and systematize the functional and non-functional requirements for a specialized information product (application) for student networking.

4. To develop an interactive prototype of the application interface in the Figma environment, substantiating the logic of information architecture and the algorithms of user interaction with the system.

The methodological and theoretical basis of the research consists of the works of domestic researchers N. Bordiuh, M. Vasylchenko, K. Meshcheriakova, Ye. Rudevska, S. Tolochko, and H. Yurkevych.

The scientific novelty of the obtained results lies in the systematic analysis of the functional limitations of modern online networking platforms and the theoretical substantiation of the requirements for creating a specialized information product (application) for the student environment.

Scope of application: the materials of the conducted research may be used in the professional activities of educational institutions and public authorities whose competence includes interaction with students. This work may also be useful for public organizations and student self-government bodies engaged in communication and projects with students in institutions of the first and higher levels of accreditation.

APPLICATION, FIGMA, STUDENT NETWORKING, ONLINE PLATFORM, INTERFACE PROTOTYPE, TECHNOLOGIES, COMMUNICATION TOOLS

Декларація академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Санталов Руслан Юрійович, студент 4 курсу, форми навчання денна, факультету Журналістики, спеціальність 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа», адреса електронної пошти santalov.rusla@gmail.com, підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Комунікаційні інструменти онлайн-платформи для студентського нетворкінгу» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;
- згоден на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата_____Підпис_____ПІБ (студент)_____

Дата_____Підпис_____ПІБ(науковий керівник)_____