

**Степура Іван, Сабліна Милана,**

студенти V курсу  
спеціальності «Соціальна інформатика»;

науковий керівник *Бушма О.В.*,  
завідувач кафедри інформатики,  
доктор технічних наук, професор

## **РОЗРОБКА СТУДЕНТСЬКОГО КОРПОРАТИВНОГО ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАННЯ**

Метою даної роботи є розробка корпоративного електронного видання студентів Київського університету імені Бориса Грінченка. Актуальність теми зумовлена відсутністю в Київському університеті імені Бориса Грінченка студентського видання та необхідністю створення засобу масового сповіщення і комунікації членів студентського наукового товариства університету.

Предмет дослідження — студентська преса, її роль і місце в інформаційному просторі сучасного університету, адаптація передового досвіду вітчизняних студентських видань до реалій Київського університету імені Бориса Грінченка.

*Студентська преса* — періодичні й неперіодичні студентські публікації.

*Електронне видання* — це сайт, на якому розміщена періодично оновлювана інформація певної тематики.

Як стверджує дослідник масмедіа Юрій Чемякін, видання вищих навчальних закладів (як і видання інших НЗ) правомірно вважати частиною корпоративної преси. Є достатньо аргументів на користь такого підходу. Зокрема, аналіз багатьох визначень поняття «корпоративні ЗМІ» дає змогу зробити узагальнюючий висновок про те, що це, перш за все, видання, яке показує інтереси якої-небудь конкретної корпорації.

Корпоративні медіа мають подвійний ефект: з одного боку, формують більш відкритий діалог всередині організації, розкриваючи та розвиваючи здібності її членів, а також вирішуючи їх проблеми, з іншого — рекламують організацію ззовні та позитивно впливають на формування загального іміджу в очах потенційних клієнтів (у нашому випадку — студентів) і партнерів.

*Обґрунтування вибору формату видання.* Слід визнати, що сьогодні в Україні кожен поважний університет видає свою студентську газету (у Київському національному університеті імені Тараса Шевченка виходить газета «Університет», у Національному технічному університеті «Київський політехнічний інститут» — газета «Київський політехнік», у Львівському національному університеті імені І. Франка — «Каменярь», у Тернопільській академії народного господарства — «Академія», в Острозькій академії — «Острозька академія», у Житомирському державному університеті імені Івана Франка — «Універсум»). Усі вони мають свій формат та різну кількість сторінок і часто є чи не єдиним джерелом масової інформації для студентів.

Проте електронне видання має низку переваг порівняно з друкованим:

1) інформація у ЗМІ даного типу доступна будь-коли та будь-кому, при цьому повинна виконуватись єдина умова — доступ читача до Інтернету;

2) забезпечується можливість інформування читачів про найостанніші новини, використовуючи при цьому будь-які мультимедійні ресурси;

3) відсутнє обмеження на обсяг опублікованих матеріалів за період часу.

Враховуючи вищевикладене, а також низку суб'єктивних аспектів, як-от: порівняно невисока вартість, наявність технічних ресурсів і умінь, — перевага була надана створенню видання онлайн-версії.

*Технологічна платформа для розробки сайту.* Наш сайт постійно наповнюватиметься новими матеріалами, тому його було вирішено створювати не за допомогою статичних сторінок, а використовуючи одну з систем керування вмістом (СКВ) — програмне забезпечення для організації веб-сайтів чи інших інформаційних ресурсів в Інтернеті.

Порівнявши низку поширених СКВ (зокрема, WordPress, Joomla! та Drupal) з нашими потребами, ми дійшли висновку, що найдоцільніше використовувати WordPress — систему керування вмістом з відкритим кодом, яка безкоштовно поширюється за ліцензією General Public License. Дана система написана на мові програмування PHP з використанням бази даних MySQL. Сфера

застосування — від блогів до складних веб-сайтів. Вбудована система тем і плагінів у поєднанні з вдалою архітектурою дає змогу конструювати на основі WordPress практично будь-які веб-проекти.

*Структура сайту.* Головна сторінка нашого веб-ресурсу містить дві колонки тематичних новин (рис. 1), а саме:

- «КУБГ» — матеріали, у яких йдеться про наш університет;
- «Інше» — інформація, котра не має безпосереднього стосунку до КУБГ, проте є корисною для його студентів.



Рис. 1. Верхня частина головної сторінки

Головне меню складається з посилань на такі категорії матеріалів:

- «Наука» — повідомлення про наукові заходи, відкриття, тенденції тощо;
- «Можливості» — інформація про гранти та освітні програми, анонси майбутніх конференцій і семінарів тощо, до чого може долучитися студент;
- «Технології» — новини та поради відповідної тематики, які представляють інтерес для сучасного студентства;

- «Дозвілля» — коли хочеться розслабитися та відпочити від науки;
- «Інтерв'ю» — діалоги з успішними людьми, які можуть стати взірцем для молоді;
- «Плюс» — цікаві матеріали, що не відповідають жодній із попередніх категорій.

Окрім новин, сайт містить сервіси «Календар подій» (електронний календар студентських і університетських заходів), «Корисні сайти» (каталог веб-сторінок для студентів) і «Дайджест» (форма передплати, що дає змогу регулярно отримувати електронною поштою інформацію про оновлення сайту).

Широкий функціонал нашого сайту цілком задовольняє потреби сучасного студентства, а привітний дизайн і цікаве наповнення приваблюють користувачів і змушують повертатися до нього знову.

Відтак створений авторами інтернет-портал має усі підстави стати таким, що допоможе підняти студентську науку в нашому університеті на належний рівень, а в майбутньому посяде достойне місце серед студентських видань провідних вишів України.

## ДЖЕРЕЛА

1. Бабенко А. Молодіжна журналістика: самвидав стає комерційним [Текст]: стаття для «Телекритики» [Електронний ресурс] / А. Бабенко. — 2008. — Режим доступу : <http://www.telekritika.ua/drukovani-zmi-vlasnist/2008-08-21/40121>
2. Видання. Основні види: Терміни та визначення [Текст]: ДСТУ 3017-95. — Офіційне видання. Чинний від 1996-01-01.
3. Ганичев В.Н. Молодежная печать. История, теория, практика [Текст]: учеб. пособ. для студ. высш. учеб. завед. / В.Н. Ганичев. — М., 1976. — 286 с.
4. Гнедаш О.В. Студентська газета як корпоративне видання вищого навчального закладу [Текст] [Електронний ресурс] / О.В. Гнедаш // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. — 2008. — Т. 21 (60), № 1. — С. 34–38. — (Серия «Филология. Социальная коммуникация»). — Режим доступу : [http://science.crimea.edu/zapiski/2008/filologiya/uch\\_21\\_1fn/gnedash.pdf](http://science.crimea.edu/zapiski/2008/filologiya/uch_21_1fn/gnedash.pdf)
5. Кондика В. Студенческая пресса в Украине : вчера, сегодня, завтра [Текст] [Электронный ресурс] / В. Кондика // День. — 2004. — № 211. — Режим доступа : <http://www.day.kiev.ua/127823>

6. Маковій В.І. Студентські ЗМІ в Україні: стан і тенденції розвитку [Текст] [Електронний ресурс] / В.І. Маковій. — Режим доступу : <http://journlib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=2295>
7. Розанов К.А. Молодежная пресса как составляющая студенческой жизни / К.А. Розанов // Известия Саратовского университета. Новая серия. — Саратов : Изд-во Саратов. ун-та, 2009. — Вып. 2. — Т. 9. — С. 81–87. — (Серия «Филология. Журналистика»).
8. Тимошик М.С. Нові тенденції в розвитку молодіжної преси України / М.С. Тимошик // Українська журналістика – 90 : тези доповідей II Респуб. наук.-практ. конф. — К., 1991. — С. 65–68.
9. Ткач О.І. Традиції та уроки студентської преси [Електронний ресурс] / О.І. Ткач. — Режим доступу : <http://journlib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=2205>

**Кудінов Руслан,**

студент II курсу

спеціальності «Інформатика»;

науковий керівник *Бушма О.В.*,

завідувач кафедри інформатики,

доктор технічних наук, професор

## **МОДЕЛЮВАННЯ ТА ПРОГРАМУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ НА ПЛАТФОРМІ UNITY3D**

Комп'ютерні ігри посідають суттєве місце в житті людства. Вони стали потужним сегментом у сфері комп'ютерних розробок. Їх існування надає людям можливість зняти стрес, зменшити психологічне навантаження, розвинути свої здібності, опинитися у віртуальному світі, відчувати себе тим, ким вони не є насправді. Розробка гри — це не тільки створення програми, а й використання великого досвіду роботи у різних сферах діяльності.

Робота присвячена практичним аспектам використання платформи Unity3D при створенні ігрових додатків.

Розробка ігор — це трудомісткий і комплексний процес, який складається з багатьох етапів. Створенням відеоігор займається розробник, який може бути представлений як однією людиною, так і великою компанією. У створенні ігор беруть участь різні фахівці: розробники візуальної складової (художники, аніматори), дизайне-