

- ✓ медіа чи інфлюенсери, які свідомо чи несвідомо публікують новини без перевірки фактів.
- ✓ хакерські групи та тіньові платформи
- ✓ оплачені оголошення або статті для впливу на громадську думку

Загалом, алгоритм пошуку джерел фейкової інформації в соціальних мережах полягає в комбінації технологічних інструментів і ручного аналізу контенту. Це дозволяє швидко виявити фейкову інформацію, ідентифікувати її джерела і нейтралізувати її вплив на аудиторію. Виявлення джерел розповсюдження фейків дозволяє будувати маршрути розповсюдження дезінформації і виявляти першоджерела.

Подяка. Дана стаття підготована завдяки грантової підтримки Національного Фонду Досліджень України, реєстраційний номер проєкту 33/0012 від 3/03/2025 (2023.04/0012) «Розроблення інформаційної системи автоматичного виявлення джерел дезінформації та неавтентичної поведінки користувачів чатів» за конкурсом «Наука для зміцнення обороноздатності України».

Список використаних джерел:

1. Ковальчук, А. П. (2021). Фейки як інструмент інформаційної війни. Вісник КНУКіМ. Серія: Соціальні комунікації, 5(1), 45–50.
2. Гархаун, Я., & Тулупніков, Д. (2024). Пропаганда та дезінформація в російських та українських медіа: інформаційні технології в конфлікті. *Acta de Historia & Politica: Saeculum XXI*.
3. Pierri, F., Luceri, L., Jindal, N., & Ferrara, E. (2022). Propaganda and misinformation on Facebook and Twitter during the Russian invasion of Ukraine. arXiv. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://arxiv.org/abs/2212.00419arXiv>

РОЗРОБКА ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПЛАТФОРМ

Дарія МАТРУНЧИК, здобувач вищої освіти

Науковий керівник: Ірина СВІТНИЦЬКА, асистент

Волинський національний університет імені Лесі Українки

У ХХІ столітті мобільні додатки відіграють все більш значущу роль у різних сферах нашого життя. А також, у сучасному світі мобільні технології стають все більш інтегральною частиною нашого повсякденного життя.

Зростаюча популярність смартфонів та планшетів підкреслює важливість розробки ефективного та зручного прикладного програмного забезпечення для цих платформ. Однією з ключових функцій, яка викликає живий інтерес серед користувачів, є можливість зручного та ефективного планування їхнього часу, зокрема створення електронного розкладу для навчання, подій, завдань, і т.д..

Слід відмітити, що дане дослідження спрямоване на розробку та аналіз прикладного програмного забезпечення «Розклад» для мобільних платформ. Зосереджуючись на вимогах сучасних користувачів (здобувачів освіти та викладачів), мета дослідження полягає в створенні інтуїтивно зрозумілого, функціонального та ефективного інструменту для планування та управління часом. Важливим також є і те, що дослідження передбачає огляд загальних підходів до розробки програмного забезпечення «Розклад», розглянуті актуальні технологічні рішення та визначені ключові аспекти.

Актуальність теми дослідження. Дане дослідження на тему «Розробка прикладного програмного забезпечення для мобільних платформ» визначається декількома ключовими факторами, які відображають сучасні потреби і тенденції у галузі розробки програмних забезпечень. Зокрема: 1. зростання популярності мобільних додатків різних сфер та їхня практичність; 2. популяризація мобільних додатків серед молоді (здобувачів освіти); 3. потреба в ефективному управлінні часом (у світі, де час – це ресурс, якого завжди бракує, людям потрібні ефективні інструменти для організації свого часу. Прикладне програмне забезпечення для онлайн-розкладу допоможе здобувачам освіти управляти своїм часом, планувати свої дії і зайняття, щоб бути більш продуктивними).

Мета дослідження полягає в ретельному вивченні, аналізі основних аспектів розробки мобільних додатків.

Зокрема:

1. оцінка ефективності (дослідження спрямоване з'ясування переваг та недоліків різних мов програмування, а також визначення того, які підходи найбільш адаптовані до потреб різних категорій навчальних аудиторій);

2. ідентифікація оптимальних стратегій (проведення дослідження спрямоване на виявлення основних аспектів, які сприятимуть студентам та підвищать їхню мотивацію до навчання);

3. розробка мобільного додатку (розробка конкретного мобільного додатку для студентів, який допоможе удосконалити процес навчання, а також підвищити його результативність);

4. стимуляції інновацій (є стимулювання інновацій в галузі навчання та розробки нових додатків, які відповідають сучасним вимогам та технологічним тенденціям).

Результати дослідження. Розробка мобільного додатку «Розклад» має на меті задоволення сучасних потреб користувачів у ефективному управлінні часом. Відповідно до актуальних тенденцій у галузі програмного забезпечення, проект спрямований на створення продукту, який поєднує інноваційні функції та зручний інтерфейс. Це дозволить здобувачам освіти та науково-педагогічним

працівникам більш раціонально організовувати свій час, що, в свою чергу, сприятиме підвищенню їх продуктивності та зменшенню стресу. Зростання популярності мобільних додатків серед молоді та потреба в ефективному управлінні часом підкреслюють важливість даного дослідження. Аналіз сучасних підходів до розробки програмного забезпечення для мобільних платформ, мов програмування та ідентифікація оптимальних стратегій є важливими кроками до створення якісного продукту. Зокрема, увага приділяється не лише технічним аспектам розробки, але й потребам користувачів, що дозволяє забезпечити максимальну ефективність та зручність використання додатку.

А також, даний проєкт має на меті стимулювати інновації в галузі освіти, сприяючи розвитку нових інструментів для планування та організації часу. Розробка мобільного додатку «Розклад» не лише відповідає сучасним технологічним вимогам, але й сприяє підвищенню якості освіти, надаючи здобувачам освіти та фахівцям можливість організувати свій навчальний процес більш ефективно та коректно.

Висновки. Підсумовуючи, дослідження з розробки прикладного програмного забезпечення для мобільних платформ є важливим внеском у розвиток сучасних технологій та освіти. Виконані завдання, такі як аналіз мов програмування, розробка та тестування додатку, а також формування рекомендацій для його практичного застосування, сприяють підвищенню ефективності та доступності навчання. Реалізація цього проєкту допоможе здобувачам освіти та науково-педагогічним працівникам досягти більшої продуктивності та успіху у своїй діяльності.

Список використаних джерел:

1. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. React Native. Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/React_Native.
2. What is Expo and why it matters for app development? Режим доступу: <https://www.mozestudio.com/journal/what-is-expo-and-why-it-matters-for-app-development/>.
3. Що таке Typescript і навіщо він потрібен? Режим доступу: <https://foxminded.ua/typescript/>.
4. Офіційний сайт Sentry. Режим доступу: <https://hellip.com/ua/product/sentry.html>.
5. Офіційний сайт React JS. Режим доступу: <https://uk.legacy.reactjs.org/>
6. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. Oculus Rift. Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift