

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА  
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ  
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

**Кваліфікаційна робота**  
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти  
на тему:

**«VR-галерея цифрової трансформації України»**

**Терміни реалізації проєкту**  
початок – вересень 2020 р.  
закінчення – грудень 2022 р.

**Виконала**  
студентка магістратури  
денної форми навчання  
спеціальності 061 – журналістика  
освітньо-професійної програми  
«Цифрові медіа»  
Соломія СОРОКОПУД

**Керівник**  
Руслан ВЕРБОВИЙ

КИЇВ – 2021

## ЗМІСТ

<b>1. Загальні відомості</b>	<b>3</b>
<b>2. Характеристики проєкту</b>	<b>7</b>
2.1. Ключові слова	7
2.2. Реферат проєкту	7
2.3. Масштаб проєкту	134
2.4. Спрямованість проєкту	18
2.5. Ступінь новизни	20
<b>3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва</b>	<b>29</b>
3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення	29
3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом	31
3.3. Організація заходів	34
<b>4. Очікувана ефективність проєкту</b>	<b>35</b>
4.1. Економічна ефективність проєкту	35
4.2. Соціальна ефективність проєкту	35
4.3. Інші види ефектів	36
<b>5. Аналіз потенційних ризиків проєкту</b>	<b>36</b>
5.1. Основні фактори ризику проєкту	36
5.2. Управління ризиками	37
<b>6. Загальні висновки</b>	<b>40</b>
<b>6.1. Джерела, на основі яких сформовано проєкт</b>	<b>40</b>
<b>7. Презентація проєкту</b>	<b>45</b>
<b>8. Додаток</b>	<b>45</b>

## 1. Загальні відомості

Сьогодні у суспільстві відбувається багато дискусій про цифровізацію, її трансформаційну природу та потенційно руйнівний чи навпаки розвиваючий вплив на державу, бізнес і суспільство. Проте цифрову трансформацію можна прослідкувати не лише у межах бізнесу, компаній чи розвитку технологій, а в усіх аспектах суспільства та поведінці людей.

Автоматизація та діджиталізація є важливим кроком на шляху до цифрової трансформації і дуже впливає на продукти, послуги та людей. Це знаменує собою зрушення в культурі всередині держави, що змінює спосіб життя та ведення процесів важливих для функціонування суспільства. Цифрова трансформація ширша, ніж цей процес: це більше, ніж застосування технологій в існуючій сфері життя та побуту, це здатність швидко адаптуватися, коли це необхідно, за рахунок розумного використання технологій та інформації.

Якщо запозичити визначення, що широко використовується, «цифрова трансформація – це глибока і прискорена трансформація бізнес-діяльності, процесів, компетенцій і моделей для повного використання змін і можливостей, створених цифровими технологіями, та їх впливу на суспільство стратегічним і пріоритетним чином» [13]. Хоча зазвичай діджиталізація помилково прирівнюється людьми до простого оновлення технологій. Цифрова трансформація означає адаптацію не лише до нових доступних технічних інновацій, а й до змін очікувань клієнтів, змін у суспільстві та розвитку галузей. Реагуючи на ці зміни, держави повинні стати більш орієнтованими на громадян, гнучкими, адаптованими до нових можливостей та ефективними, щоб залишатися конкурентоспроможними. Цифрова трансформація України – це те, як наша держава досягає цих очікувань.

Цифрова трансформація – це культурна, організаційна та операційна зміна організації, галузі чи екосистеми шляхом розумної інтеграції цифрових технологій, процесів та компетенцій на всіх рівнях, що функціонує поетапно та стратегічно [13].

Діджиталізація використовує технології для створення цінностей та нових послуг для різних зацікавлених сторін, інновацій та набуття можливостей для швидкого пристосування до мінливих обставин.

Впродовж 2021 року цифровізація стала головною темою України та державним пріоритетом. Беручи на себе ініціативу, Міністерство цифрової трансформації прагне зробити Україну «чемпіоном світу» з цифрових технологій. Сьогодні в Україні існує безліч проєктів цифрової трансформації:

1. Міністерство цифрової трансформації України і цифровий портал Дія під керівництвом Михайла Федорова запропонували 94 проєкти, які спрямовані на діджиталізацію держави у різних аспектах (е-Демократія е-Нотаріат, е-Майно, е-Школа, е-Соцзахист, е-Дозвіл тощо) [28].
2. Е-Дем – єдина платформа місцевої електронної демократії, що надає можливість подавати електронні петиції, пропонувати проєкти по місцевому розвитку і отримувати на це фінансування з громадського бюджету, консультації з громадськістю, що дозволяє органам місцевої влади залучати пропозиції мешканців щодо питань розвитку міст та громад тощо [34].
3. Проєкти цифрової трансформації у сфері культури та туризму від Міністерства культури та інформаційної політики України (е-Спадщина, е-Мистецтво, е-Туризм, е-Книга) спрямовані на покращення системи ведення процесів у сферах охорони культурної спадщини, мистецтва, туризму та курортів, бібліотек та видавничої справи [29].
4. Digital by Default («цифровий за замовчуванням») – проєкт від EGAP (програма «Електронне урядування задля підзвітності влади та участі громади»), що має на меті забезпечення всієї діяльності органів державної влади (включаючи надання державних послуг, організацію міжвідомчої співпраці, взаємодію з фізичними та юридичними особами, інформаційно-аналітичну діяльність), що насамперед передбачає електронну форму реалізації, а також планування та реалізацію будь-якої реформи, проєкту чи завдання – з використанням інформаційних та комунікаційних технологій [1].

Якщо об'єднати це з попередніми умовами, це стратегічна та безперервна місія, яка спирається на інтеграцію оцифрованих даних та діджитал додатків. Через це був створений Всеукраїнський форум «Україна 30», завданнями якого є аналіз та дослідження цифрової трансформації промисловості, компаній та позитивних ефектів від цих процесів, що включає в себе зниження та подолання корупції, покращення екологічних показників, створення можливостей для розвитку «smart-cities» (розумних міст), пріоритетів та потенціалу цифрової грамотності, особливо у закладах освіти, розвиток системи е-школи, адаптації paperless (безпаперових) процесів, покращення системи захисту персональних даних українців та кібербезпеки, перехід інфраструктури на новий рівень, забезпечення швидкісного інтернету в усі регіони країни, надання рівного цифрового доступу широких верств суспільства [41].

Теперішній віцепрем'єр-міністр – Міністр цифрової трансформації України М. Федоров зазначає, що: «масштабна цифрова трансформація України триває. Ми розробили унікальну методологію ефективного менеджменту і запускаємо он-лайн-дашборд з описом кожного проєкту, чіткими дедлайнами, відповідальними чиновниками за процеси та рейтингом. Важливим є чинник публічності, який дозволить кожному українцю спостерігати за реалізацією проєктів у режимі реального часу та давати свої рекомендації. Ми станемо першою країною у світі, яка зробила таку кількість проєктів у публічному дашборді» [28]. Було запропоновано та затверджено урядом 94-проєкти цифрової трансформації України, які очікується бути реалізованими протягом трьох років і це зумовить розбудову цифрової держави. Міністр цифрової трансформації наголошує на тому, що перетворення країни на технологічну компанію з мінімум бюрократії, меншою кількістю функцій уряду в економіці та дерегуляція процесів.

Важливим аспектом трансформації України є створення найзручнішої країни у світі для кожної людини, що можливо лише завдяки технологіям. Це допоможе зростати швидше та стати більш привабливими для залучення інвестицій. Україна

є першою у світі у запровадженні перших електронних паспортів, найшвидшій реєстрації бізнесів тощо.

Загальна ідея така – створити єдину систему цифрового зв'язку. Важливо відзначити, що не тільки приватні компанії, а також державні структури приєдналися до цієї системи, що свідчить про їх зацікавленість у саморозвитку та бажанні йти в ногу з сучасними технологіями, орієнтуючись на клієнтів.

Суть проєкту полягає у висвітленні діджиталізації України з її перевагами і недоліками. Задля цього була створена галерея віртуальної реальності з можливістю відслідкувати розвиток із позитивним і негативним впливом.

Віртуальна реальність (VR) – це комп'ютерне середовище зі сценами та об'єктами, які видаються справжніми, завдяки чому користувач відчуває, що занурений у своє оточення [12]. VR-галерея – це віртуальний простір із мобільним доступом, який імітує реальність. Використовуючи технологію доповненої реальності, можна візуалізувати об'єкти у своєму просторі через екран мобільного телефону, планшету чи комп'ютера. В ході проєкту для побудови галереї віртуальної реальності проводились зйомки та збір фото-матеріалу на різних локаціях, а саме на об'єктах інфраструктури, в музеях, на вулиці та інші. Важливим аспектом практичної частини проєкту є відображення цифрової трансформації щоденного життя пересічного громадянина України.

Як бачимо, цифрова трансформація є надзвичайним явищем з точки зору швидкості та масштабів, що робить виклик традиційному уявленню про найефективніший спосіб організації економічної та соціальної діяльності. Інтернет і громадські платформи дозволяють здійснювати широкий спектр мережевих заходів, які відповідають спільним інтересам. Цифрова трансформація вимагає створення діджитал бізнесу та покращенню цифрових можливостей, оскільки сполучною ланкою та основним бізнес-активом діджиталізації, очевидно, є дані, що ведуть до інформації, знань, інтелекту, дій та зміни бізнес-моделей.

Завдяки останньому діджиталізація визнана універсальним прискорювачем економічного зростання завдяки здатності технологій позитивно впливати на ефективність, результативність, витрати та якість економічної, соціальної та особистої діяльності.

## **2. Характеристики проєкту**

### **2.1. Ключові слова**

Цифрові медіа, комунікації, медіатехнології, цифрова трансформація, діджиталізація, віртуальна реальність.

### **2.2. Реферат проєкту**

Тема магістерського проєкту: «VR-галерея цифрової трансформації України».

Діджиталізація є істотною ознакою розвиненої держави і передбачає насичення фізичного світу електронними цифровими пристроями, засобами, системами та налагодження між ними електронного комунікаційного обміну, що створює цілісну взаємодію віртуального та фізичного, тобто кіберфізичний простір. Однак для того, щоб показати суть «цифровізації», слід зазначити, що мова йде менше про технології, а більше про культуру та нову модель взаємодії. Українське звучання терміну «цифровізація» має, крім визначення «цифровий», щось спільне з терміном «бачення», що окреслює певне уявлення про логічну побудову образу бажаного майбутнього. «У цьому контексті діджиталізація — це зміна парадигми в тому, як ми думаємо, як ми діємо, як ми спілкуємося із зовнішнім середовищем та один з одним. Тому тут технологія – це більше інструмент, ніж мета» [3].

Мета проєкту полягає у тому, щоб продемонструвати масовій аудиторії, що Україна справді здатна до інновацій і може претендувати на лідерство у діджиталізації.

Це важливо знати, щоб розуміти рівень цифровізації держави, в якому напрямку рухається наша країна, який вклад зробила у розробку технологій у світі, як спростила чи можливо ускладнила життя пересічного громадянина. Завдання складається з аналізу актуального рівня діджиталізації, виявленні проблем і складнощів процесу цифровізації. Також важливим є визначення того, наскільки Україна та суспільство готове до подальших змін та трансформацій. В основу входять практичні рекомендації щодо майбутніх планів та ідей. Для відображення мети і завдання дослідження була створена галерея віртуальної реальності, яка дає можливість відслідкувати розвиток та зрозуміти загальну картину цифрової трансформації України.

Пропонований проєкт складається з дослідження цієї тематики, зйомки і розробки віртуальної галереї, а також документу з описом роботи. Наступним етапом є зйомка самого процесу діджиталізації. Мається на увазі висвітлення трансформації України за останні декілька років, зображення впливу у цифрових технологіях, адаптація та реакція людей, позитивні та негативні наслідки. Останнім етапом є написання магістерської роботи з викладеними дослідженнями, аргументацією, описом і висновками проєкту.

Відповідно пропонований інноваційний проєкт може вирішити питання загальнодержавного, регіонального, галузевого та особистого рівня.

1. Проєкт на державному рівні може бути використаний для аналізу актуальної ситуації у сфері діджиталізації України, для розуміння того, наскільки населення адаптувалося до цифрових технологій, що потрібно внести та змінити для покращення стану населення.
2. На регіональному – пропонований проєкт дозволяє з'ясувати рівень цифровізації в усіх областях та районах, наскільки він відрізняється і чому. Важливо моніторити проблеми окремого регіону та вирішити, які виклики для нього характерні, як їх позбутись та побудувати ефективну стратегію розвитку діджиталізації у цьому регіоні.

3. На галузевому рівні – проєкт сприяє автоматизації процесів у сфері державних послуг для громадян, покращенню інфраструктури, а також застосуванню та адаптації інновацій.
4. На особистому рівні – пропонується проєкт може бути використаний майбутніми студентами у сфері вивчення цифрових медіа та технологій для аналізу та створення подальших проєктів. Також галерея віртуальної реальності буде у вільному доступі, тому кожен матиме змогу переглянути, доповнити її своїми враженнями та спостереженнями діджиталізації, проаналізувати та використати для персональних цілей.

Основними показниками проєкту, що продемонструють його життєздатність, будуть статистичні дані: кількість відвідувачів, тривалість сеансів відвідування, активність користувачів, коефіцієнт утримання глядачів тощо. Також важливим буде те, наскільки часто використовуватимуть проєкт для вирішення проблем державного, регіонального, галузевого чи особистого характеру. Про це буде свідчити частотність використання, віральність, а також активність відвідувачів у наповненні сайту інформацією.

### **Термін реалізації проєкту:**

15.03.2021 – 25.04.2021 – перший етап підготовки до запуску проєкту.:

1. Розробка назви і концепції проєкту.
2. Дослідження основних конкурентів проєкту.
3. Дослідження цільової аудиторії проєкту.

01.05.2021 – 10.05. 2021 – координаційний етап:

1. Вирішення організаційних питань (планування, вибір технічної реалізації для створення галереї віртуальної реальності).
2. Планування строків реалізації проєкту.

10.05.2021 – 15.05.2021 – етап залучення фінансування:

1. Планування бюджету проєкту.

15.05.2021 – 31.05.2021 – етап аналізу ринку, масштабу і ризиків:

1. Аналіз масштабу проєкту.
2. Визначення долі ринку.
3. Виявлення потенційних ризиків та управління ними.

01.06.2021 – 15.06.2021 – етап створення синопсису проєкту.

01.08.2021 - 31.10.2021 – творчий етап:

1. Аналіз джерел та пошук потрібної інформації.
2. Фотозйомка елементів цифрової трансформації на різних локаціях.
3. Фокусне опитування споживачів.

01.11.2021 – 24.11.2021 – етап розробки галереї віртуальної реальності:

1. Обробка та корекція фото-матеріалів;
2. Створення галереї віртуальної реальності.

01.09.2021 – 24.11.2021 – етап опису проєкту, аналізу дослідження і проведених робіт:

1. Порівняльний аналіз поставленої мети та завдань з проміжними результатами проєкту.
2. Перевірка, чи всі пункти та поставлені цілі були виконані.
3. Структурування інформації для подальшого викладення.

11.11.2021 – 25.11.2021 – етап запуску проєкту і публікація VR-галереї у Мережі;

11.11.2021 – 31.12.2021 – завершальний етап представлення і захисту проєкту.

15.11.2021 – 1.03.2022 – друга хвиля розвитку проєкту:

удосконалення галереї віртуальної реальності.

### **Витрати на реалізацію проєкту:**

Пропонований інноваційний проєкт не потребує вкладень чи матеріальної підтримки від інвесторів. Джерелом фінансування є власні кошти виконавця. Тому плануються наступні витрати на реалізацію проєкту:

1. Витрати на рекламу в соціальній мережі Instagram та Facebook (Meta): перший місяць – 30 доларів на дві платформи, надалі мінімально – 10 доларів на

місяць (по 5 доларів на кожну), 170 доларів (4590 грн) на рік, сума за весь період проєкту – 250 доларів (9120 грн).

2. Публікації в різних онлайн-джерелах – 4000 грн.
3. Витрати на транспортування для пошуку та збору матеріалу – 500 грн.
4. Оренда фотоапарату – 500 грн.

Загальна сума витрат на реалізацію проєкту – 14 120 грн.

### **Матеріально-виробнича база проєкту включає в себе:**

1. Ноутбук для роботи над фото та VR- галереєю;
2. Смартфон або фотоапарат для створення якісних фотографій для галереї віртуальної реальності.
3. Транспорт для пошуку та збору матеріалів.
4. Книги, публікації в періодиці та онлайн-джерела для дослідження цифрової трансформації;. Платформа для створення галереї віртуальної реальності.

Окреме приміщення для роботи не передбачається.

Джерело фінансування проєкту – власні кошти.

### **Оцінка ефективності проєкту:**

Прогнозований термін окупності та поширення від 2 років. Відповідальним за зйомку та розробку галереї віртуальної реальності буде виконавець. Фінансові інвестиції в цей інноваційний проєкт є незначними, тому на розвиток використовуються власні кошти.

Проєкт потребує вкладень та витрат на матеріали та практичну частину. Для організації зйомки та побудови галереї віртуальної реальності потрібні мобільний

телефон чи камера, а також сервіс для створення цього проєкту.

### **Економічний ефект:**

Приблизний час поширення та впливу через 24 календарних місяців. Проєкт є неприбутковим і буде розміщений в Інтернеті для вільного доступу. Окупність полягає в поширенні інформації про проєкт та залученості людей. Очікується, що протягом 5–10 років дослідження можна буде використати для подальшого аналізу цифрової трансформації України, висвітленні змін і для формування нових бачень та цілей.

Проєкт є волонтерською ініціативою; він не потребує значного фінансування, тому основний ефект, який очікується від його реалізації – соціальний, а не економічний.

### **Соціальний ефект:**

Інтернет-платформа має як розважальний, так і освітній характер, і її буде створено для висвітлення теми діджиталізації, вплив та ефект на населення.

Пропонований інноваційний проєкт може бути використаний для урядових та державних пропозицій до змін та ідей у розвитку цифровізації в Україні. Важливим аспектом є те, що проведене дослідження буде також корисним для майбутніх студентів та випускників, які вивчають тему цифрових медіа та трансформації. Матеріал буде опублікований у різних джерелах для публічного доступу.

Соціальність проєкту також полягає в тому, що всі відвідувачі галереї можуть доповнювати її своїми фотографіями цифрової трансформації України.

## **Інформаційний вплив:**

Проект спрямований на поширення інформації про цифрову трансформацію України, відстеження змін, аналіз та формулювання нових цілей і стратегій розвитку. Дослідження корисне для всіх людей, кому важлива і кого цікавить цифровізація та її розвиток в країні, а також її вплив на суспільство, інфраструктуру, освіту тощо. Очікується, що цей інноваційний проєкт також може бути використаний для аналізу та спостереження у віртуальних музеях чи галереях, щоб сформувати нові бачення та стратегії, встановити нові цілі та відстежити зміни в найближчі 5–10 років.

### **2.3. Масштаб проєкту**

У загальному сенсі діджиталізація – це процес переходу від аналогової форми до цифрової [1]. Наприклад, перетворення музики з компакт-дисків і вінілових платівок на \*.mp3 чи паперових документів на цифрові файли, збережені на комп'ютері. У бізнесі цей процес часто проявляється у вигляді таких ініціатив, як модернізація застарілої системи або переведення системи до оперативного режиму. Перетворення чи подання фізичних чи не цифрових речей у цифровий формат означає, що ця інформація тепер може використовуватися комп'ютерною системою.

Створення цифрових версій про «фізичних носіїв інформації» дозволяє нам отримувати дані, які можна обробляти, передавати чи використовувати для оптимізації процесів. У цьому відношенні оцифрування також включає автоматизацію існуючих ручних та паперових процесів [3]. По суті, діджиталізація створює цінність, скорочуючи витрати та закладаючи основу варіантів використання даних.

Пропонований інноваційний проєкт має на меті охопити та вирішити проблеми на декількох рівнях.

Загальнодержавний – можливість проаналізувати загальну ситуацію по цифровій трансформації України, зрозуміти проблеми та вплив технологій на населення, рівень підготовки людей та державних структур до діджиталізації; також популяризація ініціатив, які вже стали нормою для суспільства; приклад якісної та результативної комунікації у цифровізації, який можуть перейняти інші люди. Проектування цифрової економіки на національному рівні має на меті зміцнення економічного потенціалу держави та підвищення якості життя її громадян. Очевидно, що незважаючи на всі передумови для появи та поширення цифрових технологій у бізнесі та побутовому секторі, ефективність цифровізації відіграє вирішальну роль. Відсутність позитивних соціально-економічних ефектів є надзвичайно тривожним показником для всього процесу цифрової трансформації. Вони, як правило, не спостерігаються в короткостроковій перспективі і не компенсуються іншими негативними наслідками, але завдяки результатам більш тривалого інтервалу часу (наприклад, 3–5 років) їх виявлення має вирішальне значення для визначення ефективного механізму державного регулювання та коригування стратегії розвитку всієї країни.

Регіональний – враховуючи те, що проблеми по містах та областях відрізняються один від одного, проєкт можна використати для аналізу та підготовки населення та структур для цифрової трансформації, і в результаті вирішити якість проблеми, які з цим пов'язані; також це можливість для людей претендувати на бюджети для реалізації нових цифрових проєктів, співпрацювати з іншими людьми, що зацікавлені у цій темі, державними установами та ЗМІ.

Міжгалузевий – це приклад якісної та результативної комунікації, який можуть перейняти інші люди, що зацікавлені у цій темі. Галерея віртуальної реальності буде доступна на локальному рівні та у мережі.

Крім того, Україні необхідно рухатися вперед із сучасним державним навчальним

планом для підготовки загальних та професійних цифрових навичок та компетенцій як ключових компонентів цифрової трансформації економіки. Провідність державних профільних установ та українських політиків у цьому напрямку, створення та координація відповідних ініціатив, ресурсне забезпечення є ознакою активної політики у цій сфері. Цифрова грамотність визнана ЄС однією з восьми ключових компетенцій для повноцінного життя та дій у контексті цифрової трансформації економіки та суспільства. У 2016 році ЄС комплексно оновив платформу Digital Competence Framework (DigComp 2.0), яка включає 21 компетенцію, які розділені на п'ять основних блоків.

### Необхідні компетенції в умовах цифрової трансформації економіки та суспільства

Основні блоки	Компетенції
Інформаційна грамотність	Вміння шукати, фільтрувати та оцінювати, використовувати та управляти даними, інформацією та цифровим контентом.
Цифровий контент	Створення цифрового контенту, вміння змінювати, покращувати, використовувати його задля створення нового контенту, обізнаність щодо авторських прав та політики ліцензування відносно даних, інформації та цифрового контенту, вміння писати програмний код.
Вирішення проблем	Вміння вирішувати технічні проблеми, що виникають із комп'ютерною технікою, програмним забезпеченням, мережами, вміння визначати потреби та знаходити відповідні технічні рішення, або кастомізувати цифрові технології до власних потреб, креативне користування, або

	<p>вміння завдяки цифровим технологіям створювати знання, процеси та продукти, індивідуально або колективно, з метою вирішення повсякденних життєвих та професійних проблем, вміння самостійно визначати потребу в отриманні додаткових нових цифрових навичок.</p>
<p>Комунікація та взаємодія</p>	<p>Вміння спілкуватися та ділитися інформацією, контактувати із суспільством, взаємодіяти, користуватися державними та приватними послугами завдяки використанню цифрових технологій, володіння правилами поведінки та етикету в цифровому середовищі, управління цифровою ідентичністю (створювати та управляти акаунтами).</p>
<p>Безпека</p>	<p>Вміння захистити пристрої та контент, знання заходів безпеки, розуміння ризиків та загроз, захист персональних даних та приватності, знання та навички для збереження свого здоров'я та інших з точки зору як екології використання цифрових технологій, так і ризиків, загроз безпеці громадян, розуміння впливу цифрових технологій на екологію, навколишнє середовище, з точки зору їх утилізації, а також їх використання, що може нанести шкоду тощо.</p>

Табл. 3. Необхідні компетенції в умовах цифрової трансформації економіки та

суспільства (за матеріалами: Проект Цифрова аженда України – 2020 [Електронний ресурс] // «Цифровий порядок денний». Концептуальні засади (версія 1.0). – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://uccr.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>. [35].

#### **2.4. Спрямованість проєкту**

Актуальність теми полягає у відслідковуванні процесу діджиталізації держави, адаптації структур та населення, аналізу впливу цього процесу через різноманітних теоретичних та практичних досліджень. Важливим аспектом є висвітлення за допомогою галереї віртуальної реальності рівня підготовки та покроковий шлях України до цифрової трансформації.

У проєкті використовувались теоретичні та практичні методи дослідження, а саме державні структури, мобільний застосунок «Дія», вивчення матеріалів науковців тощо. До прикладних відноситься SWOT-аналіз готовності України до цифрової трансформації, проєктування віртуальної галереї цифрової трансформації України, що включає в себе збір матеріалу, зйомки, монтаж та аналіз.

Як джерела дослідження використовувалась література українських та іноземних науковців, інформація з сайтів державних структур (Міністерство та Комітет цифрової трансформації України, Міністерство освіти і культури України), а також матеріали з доповідей віцепрем'єр-міністра-Міністра цифрової трансформації України Михайла Федорова, цифрового застосунку «Дія», Київського міжнародного економічного форуму тощо.

Незважаючи на те, що цифрова трансформація переважно використовується в бізнес-контексті, вона також впливає на інші організації, такі як уряди, установи державного сектору та організації, які беруть участь у вирішенні соціальних про-

блем, використовуючи одну або кілька із цих існуючих та нових технологій. Людський елемент є ключовим у ньому на всіх рівнях: на етапах трансформації як такої (співпраця, екосистеми, навички, культура, розширення можливостей тощо) і, очевидно, у цілях цифрової трансформації. Оскільки люди не хочуть «цифрового» у всьому і цінують людську та очну взаємодію, завжди буде присутній елемент «поза мережею», залежно від контексту. Тим не менш, також у нецифрових взаємодіях та транзакціях діджиталізація відіграє певну роль у сенсі розширення прав та можливостей будь-якої особи, що стикається з проблемами нових технологій.

Практичне значення отриманих результатів свідчатиме про те, наскільки держава розвивається і трансформується в аспекті цифрової трансформації. Для України це розвиток та вихід на новий рівень, тому важливо розуміти, наскільки суспільство готове до таких змін і які кроки чи заходи можна ще вжити для покращення ситуації.

Глобальний процес цифрової трансформації з неймовірною швидкістю впливає на зміну економічної, політичної та соціальної структури, на зміну традиційних ринків і на головне джерело побудови цінностей, яке створюється завдяки ефективній діяльності уряду за допомогою цифрової інфраструктури та сучасних діджитал технологій, включаючи, перш за все, великі дані (Big Data), інтернет речей (Internet of Things), Smart-технології, штучний інтелект (Artificial Intelligence) тощо. Глибина та ступінь проникнення цих інновацій кидають виклик традиційному уявленню про те, як можна ефективно організувати економічну та соціальну діяльність. У той же час новітні технології приносять з собою нові виклики.

У ході дослідження встановлювався побут сучасного пересічного українця. Діджиталізація присутня у житті кожного та в усіх аспектах починаючи із оформлення документів, проїзду у транспорті, та закінчуючи освітою та процесами у роботі. Яскравим прикладом є мобільний застосунок «Дія», що містить інформацію про особистість: паспорти, водійські посвідчення, підприємницьку діяльність, студентські квитки, вакцинацію, свідоцтва тощо. Це додаток, який завжди поруч, як

і сам мобільний пристрій кожного.

Важливим джерелом дослідження була інформація про діяльність державних та урядових структур: центрів надання адміністративних послуг, паспортних столів, візових центрів, міських, обласних рад тощо. Одним із ключових моментів переходу держави до цифровізації полягає у створенні комфортних умов для громадян та автоматизації бюрократичних моментів. Україна розпочала процес трансформації з організації ключових структур, що привело за собою ряд процесів в інших сферах діяльності. Також важливим було створення умов для цифровізації у транспорті, у магазинах, навчальних процесах тощо, що було використано як один із методів дослідження. Значним кроком було волонтерство та допомога громадянам в розумінні, підготовці та адаптації до трансформації України.

Саме тому було необхідним дослідити усі аспекти діджиталізації України у сфері державних послуг та інфраструктури. Процес включав у себе вивчення інформації з можливих джерел, відвідування ключових місць, проходження всіх етапів, опис та аналіз комфорту використання, адаптації й інклюзивності для кожного.

## **2.5. Ступінь новизни**

Новизна отриманих результатів полягає, в тому, що пропонуванний проєкт розкриває нові аспекти українського побуту для широкої аудиторії, а саме цифрову трансформацію суспільства. Багато людей підтримують цей напрям, інша частина ставиться скептично, тому важливо проаналізувати розвиток для вітчизняного ринку та проаналізувати рівень підготовки населення, адаптивність та результати на сьогоднішній день. VR-галерея – це нова технологія, що тільки починає свій застосунок в Україні та набуває популярності.

Стратегія цифрової трансформації має на меті створити умови для повного використання можливостей нових технологій та їхнього впливу для швидшого, кращого та інноваційного майбутнього. Шлях діджиталізації потребує поетапного

підходу з чітким планом та стратегією, що залучає різноманітні зацікавлені сторони, поза складнощами та внутрішніми / зовнішніми обмеженнями. Ця стратегія враховує, що кінцеві цілі і надалі розвиватимуться, оскільки цифрова трансформація де-факто є постійним процесом, як і зміни та діджитал інновації.

Новизна результатів полягає в отриманні інформації про цифрову трансформацію України, яку можна використати для подальших досліджень та розвитку нових проєктів. Уряди держав вносять діджиталізацію до стратегій та планів розвитку, і тепер це є нової гілкою політики. Відомо, що у цифровізації є як прихильники, так і противники. Через це необхідно проаналізувати розвиток діджитал технологій для вітчизняного ринку та рівень підготовки населення, адаптивність та результати на сьогоднішній день. Технічне втілення проєкту – VR-галерея – обрана через те, що ця технологія є новою і тільки набуває поширення. Також завдяки цьому способу можна найчіткіше відобразити цифрову трансформацію України.

Практичне значення пропонованого проєкту свідчить про розвиток і трансформацію України в аспекті діджиталізації технологій та політики. Для України це вихід на новий рівень, тому необхідно проаналізувати наскільки населення відкрите до змін, які є проблеми і труднощі, як їх можна вирішити, а також надати рекомендації по покращенню ситуації.

У світлі вищесказаного, цифрова трансформація повинна розглядатись як інструмент реалізації проривної стратегії. За умови системного державного підходу цифрові технології можуть стимулювати розвиток відкритого інформаційного суспільства як одного з важливих факторів підвищення продуктивності, економічного зростання, створення робочих місць, покращення якості життя населення і громадян, а також розвиток демократії в Україні. Завдяки технологіям держава може зробити прорив протягом кількох років (замість десятиліть), а також матиме можливість перетворити застаріле середовище чи системи на сучасне і навіть ультра-сучасне. Так, у країнах з розвиненою економікою, до складу яких входить Україна, використовують віджиті технології, а нові поступово їх змінюють, доповнюють

або повністю оновлюють. Це означає, що при переході до останньої версії такі країни відразу мають значно більший потенціал для швидкого розвитку впродовж кількох поколінь технологій, щоб вони могли швидко подолати кілька етапів технологічних змін і, таким чином, свій соціально-економічний розвиток до найвищого рівня розвитку.

Цифрові технології є унікальною основою для «стрибкового розвитку», оскільки майже всі їх види, компоненти та системи доступні на міжнародному ринку та можуть бути легко транспортовані в будь-яку країну для подальшого використання. Завдяки цим характеристикам вони можуть підтримувати стратегію прориву та уникати традиційних етапів поступового розвитку, щоб подолати розрив між рівнями продуктивності та ефективності розвинутих країн і тих, що розвиваються. У довгостроковій перспективі потенціал для такого прориву ще більш вражаючий завдяки швидкому розвитку Інтернет-технологій і появі віртуального кіберпростору, в якому немає обмежень за часом і відстанню. Інтернет-технології досить важливі, оскільки вони дають змогу створювати виняткову різноманітність нових і відкритих форматів для поширення інформації та встановлення зв'язків між організаціями.

Так, у «Цифровому порядку денному України» та в концепції розвитку Цифрова економіка та суспільство України сформулювали основні принципи цифрової трансформації, дотримання яких має вирішальне значення для створення та використання переваг цифрових технологій.

**Принцип 1.** Цифровізація має забезпечити рівні можливості для кожного громадянина України доступу до послуг, інформації та знань, що надаються на основі інформаційних, комунікаційних та цифрових технологій.

**Принцип 2.** Цифровізація має бути спрямована на створення переваг у різних сферах життя, зокрема створення робочих місць, розвиток підприємництва, сільського господарства, транспорту, охорони навколишнього природного середовища,

підвищення якості медичних послуг та освіти, сприяння гендерній рівності та подолання бідності, запобігання стихійним лихам, забезпечення громадської безпеки тощо.

**Принцип 3.** Цифровізація є інструментом економічного зростання за рахунок підвищення ефективності та підвищення продуктивності через використання цифрових технологій. Цей принцип спрямований на цифрову трансформацію існуючих економічних секторів і сфер діяльності з метою підвищення їх конкурентоспроможності.

**Принцип 4.** Цифрування України має сприяти розвитку інформаційного суспільства та ЗМІ. Створення та популяризація українського контенту відповідно до національних чи регіональних потреб має сприяти культурному, соціальному та економічному розвитку, а також зміцненню інформаційного суспільства та демократії загалом. Ключовим фактором здорового розвитку інформаційного суспільства є свобода шукати, отримувати, передавати та використовувати інформацію з метою створення, збору та поширення нових знань.

**Принцип 5.** Цифровізація має зосередитися на міжнародному, європейському та регіональному співробітництві для інтеграції України до ЄС, виходу на європейський та світовий ринки електронної комерції та послуг, банківської та біржової діяльності. Цей принцип дає змогу забезпечити економічне зростання України шляхом інтеграції її в європейську та світову системи.

**Принцип 6.** Основним елементом розвитку та поширення цифрових технологій є розробка та використання відкритих, функціональних та недискримінаційних стандартів. Стандарти підвищують конкуренцію, знижують витрати та вартість продукції, гарантують сумісність, підтримують якість та збільшують ВВП країни. Побудова цифрових систем і платформ на основі внутрішніх стандартів, які орієнтовані на використання громадян, бізнесу та держави для участі у відкритих ринках, є неприпустимим. Винятком можуть бути відповідні програми безпеки та

оборони, в яких застосування національних або міжурядових стандартів є виправданим.

**Принцип 7.** Діджиталізація повинна йти рука об руку з більшою довірою та безпекою. Передумовами для одночасного розвитку та безпеки цифровізації є побудова довіри, включаючи інформаційну безпеку, кібербезпеку, захист конфіденційності персональних даних, конфіденційність та права користувачів.

**Принцип 8.** Діджиталізація має бути предметом цілеспрямованого та інтегрованого державного управління. Основними завданнями держави є, з одного боку, розробка, просування та впровадження проєктів цифрової трансформації на національному рівні та залучення відповідних інвестицій, сприяння розвитку цифрових інфраструктур і, з іншого боку, виправлення недоліків ринкових механізмів та подолання інституційно-правових перешкод. Держава має взяти на себе роль лідера і експериментатора, регулятора і захисника, популяризатора цифрової трансформації в Україні [35].

### SWOT-аналіз готовності України до цифрової трансформації

Strengthen – сильні сторони	Weaknesses – слабкі сторони
<ol style="list-style-type: none"> <li>Україна є молодою державою, тому імплементація нововведень, особливо цифрових, є необхідною складовою для розвитку.</li> <li>За віковою структурою станом на 2019 рік, діти до 14 років, молодь (14–24 роки) та дорослі (25–54 роки) складають 69,91% що є третиною населення і це</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Економічна нестабільність.</li> <li>Молодий вік держави може також свідчити про нестабільність. Третину населення складають люди передпохилого та похилого віку, для яких адаптивність до цифрових технологій є складним процесом.</li> <li>Недостатня розвиненість державних установ, інфраструктури,</li> </ol>

<p>свідчить про спрощену підготовку до цифрової трансформації та адаптивність населення [15].</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Готовність України, особливо на державному рівні, до адаптації нових технологій і втілення діджитальних процесів.</li> <li>4. Перехід державних структур та покращення цифрових процесів.</li> <li>5. Привабливість для інвесторів і залучень міжнародного капіталу.</li> <li>6. Розумне та креативне молоде населення.</li> </ol>	<p>освітніх процесів до цифровізації.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Менталітет українців та неготовність до цифрової трансформації.</li> <li>5. Невисокий рівень ВВП.</li> </ol>
<p>Opportunities – можливості</p>	<p>Treats – загрози</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оптимізація державних процесів крок за кроком.</li> <li>2. Адаптація освіти та культури.</li> <li>3. Зміни в інфраструктурі.</li> <li>4. Проведення навчальних тренінгів для легшої адаптації населення.</li> <li>5. Покращення та спрощення систем для переходу до автоматизації процесів.</li> <li>6. Вклад та заохочення молодих людей до стартапів, креативних рішень та розвитку.</li> <li>7. Можливі фінансові заохочення для бізнесів та підприємців до цифрової трансформації.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Можливий опір передпохилого та похилого населення, релігійних та культурних угруповань щодо діджиталізації.</li> <li>2. Страх і невпевненість іноземних інвесторів у доцільності вкладати у розвиток технологій на українському ринку.</li> <li>3. Скептичне відношення населення до технологій та цифрових нововведень.</li> <li>4. Процес розвитку автоматизації та діджитальності швидший ніж адаптація установ, інфраструктури (включає в себе застаріле обладнання, відсутність зв'язку</li> </ol>

<p>8. Визнання ЄС та розвиненими країнами вітчизняних нововведень та імплементація їх у власних державних політиках (електронні паспорти, водійські права, цифрові паспорти вакцинації тощо).</p>	<p>та інтернет підключення у деяких регіонах країни, бюрократія тощо).</p> <p>5. У зв'язку з невисоким рівнем ВВП населення може бути не готове підключатись до усіх можливих цифрових ініціатив.</p>
---	---

Табл. 4. SWOT-аналіз готовності України до цифрової трансформації

Враховуючи проведений SWOT-аналіз можна зробити висновок, що в Україні є багато сильних сторін та можливостей до розвитку цифровізації. Хоча подана кількість слабких та загроз може негативно вплинути на цей процес. Важливим аспектом є те, що Україна вже розпочала процес цифрової трансформації та має досвід введення технологій у державні установи, освіту, інфраструктуру та економіку. Більшість населення прихильно ставиться до діджиталізації, тому навчається й адаптується до змін. Саме тому в державі є можливість перетворити слабкі сторони у сильні та можливості, а також створити умови та запровадити превентивні заходи для очікуваних загроз.

Цифрові платформи, які пропонують пошук, соціальні мережі та інфраструктуру, на якій побудовано інші платформи, можна розглядати як технологічну основу підтримки онлайн-спільнот і є одним із ключових інструментів цифрової трансформації, оскільки вони забезпечують обмін інформацією та транзакції між великою кількістю користувачів [9]. Це серія технологічних рішень, які становлять основу функціонування спеціалізованої системи цифрової взаємодії, знижуючи транзакційні витрати та усуваючи роль посередника. Учасники є незалежними один від одного. Таким чином, цифрові платформи – це проривна інновація, яка може докорінно змінити структуру національного ринку. З одного боку, цифрові платформи дозволяють уникнути ланцюга посередників і пропонують кінцевому споживачеві максимум можливостей. З іншого боку, у випадку «цифрової монополії»

(також через інформаційну асиметрію) власники успішних платформ отримують ефективні важелі контролю над ринком і можуть проводити власну цінову політику.

З точки зору необхідності та складності змін, перед державами стоять не менш важливі завдання. Традиційний підхід до законодавчої роботи, що вимагає лінійної послідовності кроків і погоджень, не відповідає викликам нової ери – швидкості та ітерації у прийнятті рішень. Пряма громадська активність, що стала можливою завдяки цифровим технологіям, вимагає переосмислення та розвитку принципово інших процесів, які мають на меті спростити будь-яку взаємодію між державою та громадянським суспільством – від отримання послуг до голосування.

З розвитком процесів цифрової трансформації сьогодні пов'язані високі очікування (економічне зростання, підвищення якості послуг, підвищення конкурентоспроможності тощо) та виклики (скорочення робочих місць, зростання нерівності, зростання загроз інформаційній безпеці). Багато країн розробили цифрові стратегії та плани дій, які спрямовані на визначення можливостей розвитку для використання цифрових технологій третьої хвилі, таких як технології штучного інтелекту, аналіз і зберігання великих даних, Інтернет речей тощо, які є драйверами цифрової трансформації [8]. За цих умов актуальним стає завдання адекватного інформаційно-аналітичного забезпечення управління процесами цифрової трансформації на національному, регіональному та галузевому рівні та створення необхідних інструментів [8].

Останнім часом світова спільнота все більше отримує інформацію про окремі аспекти сучасного економічного життя з різноманітних рейтингів, які використовуються для характеристики розвитку окремих країн та їхнього становища у світовій економіці, а також для об'єктивної оцінки іміджу країни. у глобальному світі. Рейтинги на основі світових індексів служать індикатором необхідності впровадження заходів щодо подолання дефіциту та створення достатніх можливостей для нарощування конкурентних переваг.

Інформаційні джерела постійно висвітлюють новинки та інновації у сфері технологій. Світ знаходиться постійно у цифровому та технологічному розвитку, тому населення вчиться адаптуватися. Крім того, у діджиталізації є як прихильники, так і ті, хто не підтримують таку трансформацію. Тому ця тема є актуальною та важливою.

Результати дослідження будуть корисні всім, хто цікавиться сучасними проблемами цифрової трансформації України та можливими рішеннями, а також можуть бути використані в роботі державних органів: на національному та регіональному рівнях – для формування та впровадження нової інформаційної політики.

### **3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва**

#### **3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення**

1.	Розроблено назву і концепцію проєкту	100%
2.	Проведено дослідження основних конкурентів проєкту	100%
3.	Проведено дослідження цільової аудиторії проєкту	100%
4.	Вирішено організаційні питання (складання плану, вибір платформи для створення галереї віртуальної реальності)	100%
5.	Сплановано строки реалізації проєкту	100%
6.	Організовано бюджету	100%

7.	Продумано масштабу проєкту	100%
8.	Визначено ринок	100%
9.	Проведено аналіз потенційних ризиків та управління ними	100%
10.	Створено синопсис проєкту	100%
11.	Здійснено пошук потрібної інформації	100%
12.	Проведена фото-зйомка елементів цифрової трансформації у різних локаціях	100%
13.	Проведено фокусне опитування населення	70%
14.	Проведено обробку та корекцію фото-матеріалів	100%
15.	Створено галерею віртуальної реальності за допомогою онлайн-ресурсу	100%
16.	Проаналізовано поставлену мету та завдання і результат дослідження	100%
17.	Перевірено, чи всі пункти та поставленні цілі були виконані	100%
18.	Проструктуровано інформацію для подальшого викладення	100%
19.	Запущено проєкт і опубліковано VR-галерею у Мережі	50%
20.	Представлено і захищено проєкт	50%
21.	Удосконалено галереї віртуальної реальності	20%

Табл. 5. Стан виконання робіт

### 3.2. Календарний план виконання робіт за проектом

На даний момент проєкт знаходиться на завершальному етапі. Розробки, планування та вдосконалення ідеї відбувались протягом попереднього семестру. Основний пласт роботи очікувався на кінець осені 2021 року та початок весни 2022 року. Саме у цей період будуть проводитись основні зйомки, монтаж і створення галереї віртуальної реальності. Далі автором відбувається опис проєкту, аналіз дослідження та проведених робіт, додані факти і висновки.

До листопада очікується закінчитись практична частина, проте вона буде актуальна і матиме розвиток після закінчення захисту інноваційного проєкту. Опис проєкту, що включає переваги і недоліки цифрової трансформації України за планом відбуваються у жовтні-листопаді 2021 року. За цим слідує публікація проєкту і його захист у грудні 2021 року.

№ п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати, тис. гривень
1.	Перший етап підготовки до запуску проєкту. Під час нього реалізовано: 1. Розробка назви і концепції проєкту. 2. Дослідження основних конкурентів проєкту. 3. Дослідження цільової аудиторії проєкту.	Сорокопуд С.М., засновниця проєкту;	15.03.2021 – 25.04.2021	безкоштовно
2.	Координаційний етап:	Сорокопуд	01.05.2021 –	безкоштовно

	<p>1. Вирішення організаційних питань (планування, вибір платформи для сайту).</p> <p>2. Планування строків реалізації проекту.</p>	С.М., засновниця проекту;	10.05. 2021	
3.	<p>Етап фінансування:</p> <p>1. Розподіл бюджету.</p>	Сорокопуд С.М., засновниця проекту;	10.05.2021 – 15.05.2021	безкоштовно
4.	<p>Етап аналізу ринку, масштабу і ризиків:</p> <p>1. Визначення масштабу проекту.</p> <p>2. Аналіз ринку.</p> <p>3. Встановлення потенційних ризиків та управління ними.</p>	Сорокопуд С.М., засновниця проекту;	15.05.2021 – 31.05.2021	безкоштовно
5.	Етап створення синопсису проекту.	Сорокопуд С.М., засновниця проекту;	01.06.2021 – 15.06.2021	безкоштовно
6.	<p>Творчий етап:</p> <p>1. Пошук потрібної інформації.</p> <p>2. Фото-зйомка елементів цифрової трансформації у різних локаціях.</p> <p>3. Опитування населення.</p>	Сорокопуд С.М., засновниця проекту;	01.08.2021 – 31.10.2021	1000 грн

7.	<p>Етап розробки галереї віртуальної реальності:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Обробка та корекція фото-матеріалів.</li> <li>2. Створення галереї віртуальної реальності за допомогою онлайн-ресурсу.</li> </ol>	<p>Сорокопуд С.М., засновниця проекту;</p>	<p>01.11.2021 – 24.11.2021</p>	<p>безкоштовно</p>
8.	<p>Етап опису проекту, аналізу дослідження і проведених робіт:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Аналіз поставленої мети та завдання і результат дослідження.</li> <li>2. Перевірка, чи всі пункти та поставленні цілі були виконані.</li> <li>3. Структурування інформації для подальшого викладення.</li> </ol>	<p>Сорокопуд С.М., засновниця проекту;</p>	<p>01.09.2021– 24.11.2021</p>	<p>безкоштовно</p>
9.	<p>Етап запуску проекту і публікації VR-галереї у Мережі.</p>	<p>Сорокопуд С.М., засновниця проекту;</p>	<p>11.11.2021 – 25.11.2021</p>	<p>безкоштовно</p>
10.	<p>Етап представлення і захисту проекту.</p>	<p>Сорокопуд С.М., засновниця проекту;</p>	<p>11.11.2021 – 31.12.2021</p>	<p>безкоштовно</p>

11.	Друга хвиля розвитку проєкту: удосконалення галереї віртуальної реальності за рахунок фото, а також просування / реклама	Сорокопуд С.М., засновниця проєкту;	15.11.2021 – 1.03.2021	13120 грн
-----	--	-------------------------------------	------------------------	-----------

Табл. 6. План виконання робіт за проєктом

### 3.3. Організація заходів

Для створення магістерського інноваційного проєкту було проведено декілька заходів та проведено практичних кроків. Окрім вказаних вище етапів були вжиті ще такі заходи:

1. Проведення SWOT-аналізу для визначення рівня підготовки України і населення до цифрової трансформації. Це важливий аспект для визначення сильних та слабких сторін, а також зараз, які можна перетворити у можливості. SWOT-аналіз дає можливість чітко глянути на те, наскільки держава готова до діджиталізації, наскільки легко буде адаптуватись населенню, урядових структурам, транспортній, освітній та медичній системах тощо.
2. Використання системи GRID та SERM для управління можливими ризиками. Враховуючи той факт, що в пропонованому проєкті є можливі загрози, потрібно вжити таких превентивних заходів, щоб мінімізувати негативних ефект на проєкт.
3. До організованих заходів відноситься також фото-зйомка локацій цифрової трансформації України. Це було необхідно для збору матеріалу та побудови галереї віртуальної реальності. Даний процес належить до практичної частини дослідження.

## **4. Очікувана ефективність проєкту**

### **4.1. Економічна ефективність проєкту**

Очікується, що даний інноваційний проєкт цифрової трансформації України матиме економічний, соціальний та інформаційний впливи. Це було сформовано на початку та в ході проєкту. Важливим моментом був розвиток та практична частина інноваційного проєкту через збір інформації, пошуки та створення матеріалу, аналіз літератури та проведення дослідження.

Економічний ефект: прогнозований термін поширення та впливу дослідження від 24 календарних місяців. Пропонований інноваційний проєкт є неприбутковим і має бути опублікованим у мережі для вільного доступу. Очікується, що через 5–10 років проведене дослідження може бути використане для подальшого аналізу цифрової трансформації України, висвітлення змін та формування нового бачення та цілей.

### **4.2. Соціальна ефективність проєкту**

Соціальний ефект: дослідження проведене для висвітлення теми діджиталізації з позитивної і негативної сторони, щоб інші мали можливість проаналізувати ефект і вплив на їх життя. Матеріал буде опублікований у різних джерелах для публічного доступу. Даний інноваційний проєкт буде корисним для майбутніх студентів та випускників, які досліджують тему цифрових медіа та трансформації. Також це дослідження може бути використане для урядових та державних пропозицій до змін та ідей у розвитку діджиталізації в Україні.

### 4.3 Інші види ефектів

Інформаційний вплив: даний проєкт має на меті донести повідомлення про цифрову трансформацію України, відслідкувати зміни, зробити аналіз, побудувати нові цілі та стратегії для розвитку. Проведене дослідження може бути корисним для усіх, кому важлива та цікава діджиталізація, її розвиток у державі, впливи та ефекти на суспільство, інфраструктуру, освіту тощо. Очікується, що даний інноваційний проєкт може бути використаним також у віртуальних музеях чи галереях для проведення аналізу, формування нового бачення та стратегій, побудову нових цілей, а також для відслідковування змін через 5–10 років з цього моменту.

## 5. Аналіз потенційних ризиків проєкту

### 5.1. Основні фактори ризику проєкту

Проєкт проводиться у ході навчання та створення магістерської інноваційної роботи. Тому основні фактори ризику проєкту цифрової трансформації України пов'язані з організацією та проведенням дослідження, збором інформації та матеріалу, аналізу отриманих результатів та практичній частині, що полягає у створенні галереї віртуальної реальності. Також може виникнути потреба у перегляді певних частин стратегії, якщо вона виявилася неефективною в конкретних умовах, та побудова нової та успішної. Значним ризиком є незацікавленість аудиторії у проведеному дослідженні та опублікованому матеріалу.

Основними факторами ризику проєкту є:

1. Несприйняття аудиторією проєкту. Це може проявлятися у негативних коментарях та відгуках про проєкт, неконструктивна критика, яка може зашкодити репутації проєкту.
2. Незацікавленість аудиторії, що відповідно ускладнить процес соціального та

інформаційного впливу.

3. Масштабність проєкту. Цифрова трансформація України прослідковується у багатьох сферах, тому може бути важко зосередитись на конкретних прикладах і структурувати інформацію та матеріал.
  4. Тема постійно розвивається. Діджиталізація – це той процес, що змінюється щодня, тому досить складно прослідкувати за всіма інноваціями й технологіями, щоб подавати актуальну інформацію.
  5. Внутрішні конфлікти та відсутність мотивації. Цей фактор ризику тісно пов'язаний з попередніми факторами: реакцією аудиторії, а також терміном окупності та темпами зростання проєкту.
- Невиправдані очікування результатів роботи можуть негативно вплинути на ентузіазм і перешкодити розвитку.

## 5.2. Управління ризиками

Одним з інноваційних методів управління ризиками та прийняття рішень є система GRID, запропонована експертом з бізнес-стратегії М. Уоткінсом. Основна його ідея полягає у правильній системі оцінки ринку, компанії та продукту для кожного з елементів матриці сітки: попит, дохід, клієнти, конкуренція, позиція, імітація, пропозиції, витрати, адаптація. Кожну ідею та рішення можна перевірити на кожному з дев'яти елементів сітки.

Також була використана технологія управління репутацією SERM, яка мала на меті допомогти із ризиками та їх вирішенням. Це маркетингова тактика, яка відстежує та керує репутацією бренду шляхом оперативного реагування на виникнення негативної інформації та згладжування чи видалення негативних коментарів. За допомогою SERM можна не тільки підтримувати позитивну репутацію, а й нарощувати її, що дуже важливо на початку проєкту, коли про нього мало говорять. Це можна зробити шляхом просування PR-матеріалів і розміщення позитивних відгуків.

Перевага SERM як методу управління ризиками полягає в тому, що він працює в кількох напрямках одночасно. По-перше, це допомагає спілкуватися з аудиторією через офіційні відповіді на їхні коментарі щодо проєкту в різних ресурсах, а не лише на сторінках самого проєкту. По-друге, контролювати вплив конкурентів на репутацію бренду. По-третє, зробити його привабливим для потенційних інвесторів і співробітників.

Для ефективного управління ризиками потрібно провести та здійснити такі кроки:

1. Проведення роботи до початку реалізації нової комунікаційної стратегії.
2. Завчасно продумати варіанти отримання інформації та матеріалів для проведення дослідження.
3. Аналіз інноваційності та ефективності проєкту.
4. Відслідковування реакції та інтересу аудиторії до даного дослідження.
5. Своєчасний пошук та аналіз нових цифрових технологій та ініціатив.
6. Стабільний моніторинг дієвості стратегії, особливо на перших етапах її
7. реалізації.

Для того щоб усунути чи запобігти основним факторам ризику потрібно провести такі заходи:

- несприйняття аудиторією проєкту/ незацікавленість:

1. перед запуском проєкту методом аналізу аудиторії конкурентів було виявлено цільову аудиторію проєкту;
2. у рамках проєкту аудиторія отримує цікаву інформацію, яка може стати приводом для роздумів, але не нав'язувати якусь точку зору;
3. поширювати інформацію про проєкт серед друзів та знайомих.

- масштабність проєкту:

1. потрібно чітко прописати план і слідувати структурі;
2. важливо не розсіювати увагу і не старатись охопити все, а сконцентруватись на визначених у плані темах;

- тема постійно розвивається:

1. важливо постійно моніторити актуальну інформацію, нововведення,

інновації та цифрові технології, що з'являються на ринку чи в урядах;

2. потрібно слідкувати, щоб інформація була дотична до вибраних тем.

- внутрішні конфлікти та відсутність мотивації:

1. необхідно поступово підходити до всіх етапів роботи;

2. важливо дотримуватись плану і структури інноваційного магістерського проєкту;

3. потрібно правильно використовувати тайм-менеджмент, щоб робота над дослідженням тривала, але також була можливість для відпочинку.

Проаналізувавши даний вплив та можливі ризики, визначивши можливі варіанти управління ними, можна зробити висновок, що цілі проєкту були виставлені правильно, а очікування побудовані реально. Початковий результат інноваційного дослідження буде прослідковуватись лише через 12 календарних місяців, а кінцевий ефект – через 5–10 років.

## **6. Загальні висновки**

Проект «VR-галерея цифрової трансформації України» є новим, актуальним і доцільним. Він покликаний показати людям досягнення і втіленні ідеї, що вплинули на розвиток діджиталізації в Україні. Також важливо показати людям вплив цифрових та інформаційних технологій на життя населення та розвиток держави, висвітлити позитивний та негативний вплив, ризики та шляхи їх вирішення.

Розробка та втілення проекту про цифрову трансформацію України дозволить вийти темі на новий рівень та заявити про себе не лише у Мережі, а й на локальному, регіональному та загальнодержавному рівні.

### **Серед очікуваних результатів:**

1. Пришвидшення та покращення ефективності внутрішньої комунікації.
2. Створення та втілення стратегії відображення життя людини з усіма її перевагами і недоліками.
3. Формування іміджу України.
4. Привернення уваги до вже втілених ініціатив та проєктів.
5. Можливість втілювати нові ініціативи та проєкту за рахунок грантових коштів.

Враховуючи те, що діджиталізація відбувається зараз в усіх сферах життя людей, ця тема є актуальною для сучасного світу. Дослідження дасть розуміння того, наскільки Україна розвивається, трансформується і готова до нововведень. Результати зможуть показати загальну картину, сформулювати ідеї, а також призвести до нових практичних змін та пропозицій для подальших кроків.

## 6.1. Джерела, на основі яких сформовано проєкт

1. Digital by Default («цифровий за замовчанням») [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://egap.in.ua/projects/digital-by-default-tsyfrovyi-za-zamovchanniam/>.
2. Digitization [Електронний ресурс] // Gartner Glossary – Режим доступу до ресурсу: <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/digitization>.
3. Digitization, digitalization, digital and transformation: the differences [Електронний ресурс] // i-SCOOP – Режим доступу до ресурсу: <https://www.i-scoop.eu/digital-transformation/digitization-digitalization-digital-transformation-disruption/>.
4. Digital transformation in developing countries [Електронний ресурс] / A.González, A. Schlautmann, G. Casahuga, M. Romero // Arthur D. Little – Режим доступу до ресурсу: <https://www.adlittle.com/en/insights/viewpoints/digital-transformation-developing-countries>.
5. Digital Transformation of the Ukrainian Economy: Digitization and Transformation of Business Models / V.Yanovska, O. Levchenko, V. Tvoronovych, A. Bozhok., 2019. – 67 с.
6. Fedorov M. Covid crisis accelerates Ukraine’s digital revolution [Електронний ресурс] / Mykhailo Fedorov // Atlantic Council – Режим доступу до ресурсу: <https://www.atlanticcouncil.org/blogs/ukrainealert/covid-crisis-accelerates-ukraines-digital-revolution/>.
7. Grinschuk E. Understanding Digital Visibility And Building It Yourself [Електронний ресурс] / Eugen Grinschuk // MoreThanDigital – Режим доступу до ресурсу: <https://morethandigital.info/en/understanding-digital-visibility-and-building-it-yourself/>.
8. Katz R. Social and economic impact of digital transformation on the economy / Raul Katz.. – 41 с. – (International Telecommunications Union).
9. Kenney M. The rise of the platform economy [Електронний ресурс] / Kenney

- M., Zysman J. // Issues in Science and Technology. Vol. 32, iss. 3.. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <http://issues.org/32-3/the-rise-of-the-platfomeconomy/>.
10. OECD Recommendation on Digital Government Strategies. [Електронний ресурс] // Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) – Режим доступу до ресурсу: <https://www.oecd.org/gov/digital-government/recommendation-on-digital-government-strategies.htm>.
  11. The Digital Roadmap: how developing countries can get ahead [Електронний ресурс] // eTrade for all – Режим доступу до ресурсу: <https://etradeforall.org/news/the-digital-roadmap-how-developing-countries-can-get-ahead/>.
  12. Virtual Reality: another world within sight. [Електронний ресурс] // Iberdrola – Режим доступу до ресурсу: <https://www.iberdrola.com/innovation/virtual-reality>.
  13. What is digital business transformation? The essential guide to DX [Електронний ресурс] // i-SCOOP – Режим доступу до ресурсу: <https://www.i-scoop.eu/digital-transformation/>.
  14. Бест Р. Маркетинг от потребителя / Роджер Бест. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 760 с.
  15. Засоби масової комунікації: формування інформаційного суспільства / С. І. Горевалов [та ін.] ; Київ. міжнар. ун-т. — К. : КиМУ, 2010. — 319 с.
  16. Зернецька О. В. Глобальний розвиток систем масової комунікації і міжнародних відносин / О. В. Зернецька. — К. : Освіта, 1999. — 351 с.
  17. Золяк В. В. Функціональні характеристики контентної конвергенції засобів масової комунікації : автореф. дис. ... канд. наук із соц.комунік. : 27.00.01 / В. В. Золяк ; Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка, Ін-т журналістики. — К., 2009. — 16 с.
  18. Євсєєв О. С. Створення інтерактивних медіа : конспект лекцій / О. С. Євсєєв, Н. І. Прибиткова. — Х. : ХНЕУ, 2009 — 100 с.
  19. Іванов О. Ефекти масової комунікації / Олег Іванов // Лекція 10. — Київ, 2013.

20. Іщук Н. М. Інтерпретація поняття «глокалізація» у терміносистемі соціальних комунікацій / Н. М. Іщук // Наукові записки Інституту журналістики. — К., 2013. — Т. 51. — С. 194–197.
21. Іщук Н. М. Споживачі мережевих мас-медій: методика визначення типів / Н. М. Іщук // Українське журналістикознавство. — К., 2013. — Вип. 14. — С. 29-34.
22. Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо інтернету, бізнесу і суспільства : пер. з англ. / М. Кастельс. — К. : Ваклер, 2007. — 304 с.
23. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. — М. : ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
24. Квіт С. Масові комунікації : підручник / С. Квіт. — К.: Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2008. — 206 с.
25. Концепція розвитку електронного врядування в Україні. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://dknii.gov.ua/>.
26. Лалл Дж. Мас-медіа, комунікація, культура: глобальний підхід / Дж. Лалл ; за ред. О. Гриценка, Н. Гончаренко ; пер. з англ. О. Гриценка та ін. — К. : К.І.С., 2002. — 264 с.
27. Луман Н. Реальність мас-медіа / Н. Луман ; за ред. В. Іванова та М. Мінакова. — К. : ЦВП, 2010. — 158 с.
28. Михайло Федоров презентував 94 проєкти цифрової трансформації [Електронний ресурс] // Державний портал «Дія». – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://diia.gov.ua/news/elektronni-likarnyani-notariat-ta-socialni-poslugi-onlajn-mihajlo-fedorov-prezentuvav-94-proyekti-cifrovoyi-transformaciyi>.
29. МКІП представило проєкти цифрової трансформації у сфері культури та туризму [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://mkip.gov.ua/news/5040.html>.
30. Населення України [Електронний ресурс] // Вікіпедія – Режим доступу до ресурсу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F\\_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%)

B0%D1%97%D0%BD%D0%B8#%D0%92%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0\_%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0,.

31. Пітерс Д. Д. Слова на вітрі: Історія ідеї комунікації / Д. Д. Пітерс ; пер. з англ. А. Іщенко. — К.: ВД «КМ Академія», 2004. — 302 с.
32. Почепцов Г. Від Facebook'у і гламуру до Wikileaks: медіакомунікації / Георгій Почепцов. — К. : Спадщина, 2012. — 462 с.
33. Почепцов Г. Г. Коммуникативный инжиниринг: теория и практика / Георгий Почепцов. — К. : Альтерпресс, 2008. — 408 с.
34. Про проект [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://e-dem.ua/about\\_us](https://e-dem.ua/about_us).
35. Проект Цифрова адженда України – 2020 [Електронний ресурс] // «Цифровий порядок денний». Концептуальні засади (версія 1.0). – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://uccs.org.ua/uploads/files/-58e78ee3c3922.pdf>.
36. Проекти [Електронний ресурс] // Міністерство та Комітет цифрової трансформації України – Режим доступу до ресурсу: <https://thedigital.gov.ua/>.
37. Різун В. В. Маси : текст лекцій / В. В. Різун. — К. : ВПЦ «Київський університет», 2003. — 118 с.
38. Різун В.В. Теорія масової комунікації: підруч. для студ. галузі 0303 “журналістика та інформація” / В.В. Різун. — К.: Видавничий центр “Просвіта”, 2008. — 260 с.
39. Розумний М. Суспільні ідеї та сучасні механізми комунікації / М. Розумний // Політичний менеджмент. — 2004. — № 6 (9). — С. 32–37.
40. Рябічев В. Л. Моблогінг як один із різновидів соціальних медіа / В. Л. Рябічев, А. О. Баклан // Наукові записки Інституту журналістики. — К., 2013. — Т. 50. — С. 159–161.
41. Сербін С. М. Інформаційний продукт новітніх медіа / С.М.Сербін // Наукові записки Інституту журналістики. — К., 2012. — Т. 46. — С. 92–97.
42. Финкельштейн С. Стратегия прорыва / С. Финкельштейн, Ч. Харви, Т. Лотон., 2007. – 336 с. – (Пер. с англ. О. В. Репецкой. К.: Companion Group).

43. Цифровізація [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
<https://ukraine30.com/digitalization/>.

## **7. Презентація проєкту**

**8. Додаток**