

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ МОНЕТИЗАЦИИ АВТОРСКОГО КОНТЕНТА

Глимнуров А.Ф., студент,

Первушевский А.А., студент,

Черников И.С., студент,

Мальцев Д.В., канд. хим. наук, доцент

Бирский филиал УУНиТ, г. Бирск, Россия

Аннотация. В статье описаны функциональные возможности, которыми должен обладать сервис для публикации авторского контента. Дается схема базы данных прототипа информационной системы. Приводятся используемые в разработке информационной системы технологии.

Ключевые слова: информационные системы, онлайн-платформы публикация авторского текста, монетизация авторского контента, монетизация текста.

В современном цифровом мире, где контент стал одним из ключевых активов, вопрос эффективной монетизации авторского труда приобретает все большее значение. Создание уникального и ценного контента — это лишь первый шаг. Чтобы контент увидели люди, а автор получил вознаграждение, необходимы эффективные информационные системы для монетизации, созданные на основе современных web-технологий. В данной статье рассматриваются ключевые аспекты проектирования информационной системы для сервиса монетизации авторского контента, выполняемой в рамках выпускной квалификационной работы.

Упомянутые выше сервисы представляют собой онлайн-платформы, где сходятся единомышленники, авторы и их аудитория. Данное сообщество предполагает и критику и взаимную поддержку. В свою очередь, онлайн-платформы являются информационными системами. Базовое свойство

информационной системы это то, что она создается для конкретного объекта [1,ст.6]. Объектом может выступать конкретное предприятие или его конкретное направление деятельности. В нашем случае это онлайн-бизнес. Исходя из интересов бизнеса, строится информационная система, определяется ее функционал.

Определим, каких требований и критериев должен придерживаться и какие возможности должен реализовывать подобный сервис по монетизации контента. Следует сказать, что подходов для монетизации контента достаточно много (собственный сайт, социальные сети, видеохостинги)[2]. Мы рассмотрим популярные онлайн-сервисы публикации авторского контента, такие как Patreon, Boosty.

Данные сервисы предоставляют следующие функциональные возможности:

- Регистрация и авторизация на сайте сервиса
- Публикация новостей, блогов, файлов авторами
- Возможность прикреплять файлы к блогу, новостям
- Публикация и просмотр общедоступного контента
- Публикация и просмотр эксклюзивного контента, доступного только по платной подписке
- Редактирование контента (автором или администратором, модератором)
- Возможность размещать на продажу отдельные цифровые товары
- Возможность покупать отдельные цифровые товары
- Комментирование авторского текста
- Ведение рейтинга контента

В проектируемом сервисе реализованы лишь некоторые функциональные возможности, такие как:

- Регистрация и авторизация на сайте сервиса
- Публикация новостей, блогов, файлов авторами
- Возможность прикреплять файлы к блогу, новостям

- Публикация и просмотр общедоступного контента
- Публикация и просмотр эксклюзивного контента, доступного только по платной подписке
- Редактирование контента (автором или администратором, модератором)
- Комментирование авторского текста

Подробнее опишем функциональные возможности, которые будем реализовывать в нашей системе:

Регистрация и профили пользователей:

Система должна позволять пользователям создавать учетные записи и заполнять свои профили. Это позволит пользователям загружать свой авторский контент и управлять им или оставаться только в качестве читателя.

Загрузка и управление контентом:

Пользователи должны иметь возможность загружать файлы любого формата, такой как фотографии, видео, музыка, текст и т.д. Система должна предоставлять удобный интерфейс для управления контентом, включая возможность добавлять описания, теги, категории и устанавливать цены на контент. В случае текста система должна позволять редактировать контент.

Покупка и продажа контента:

Система должна предоставлять возможность пользователям покупать и продавать эксклюзивный авторский контент. Пользователи должны иметь доступ к каталогу контента, где они могут просматривать, искать и фильтровать контент по различным параметрам. Пользователи должны иметь возможность приобретать контент, используя различные методы оплаты.

Управление правами доступа:

Система должна предоставлять возможность авторам контролировать права доступа к своему контенту. Это может включать возможность устанавливать ограничения на просмотр, скачивание и использование контента.

На основе функциональных возможностей была создана инфологическая модель базы данных для информационной системы:

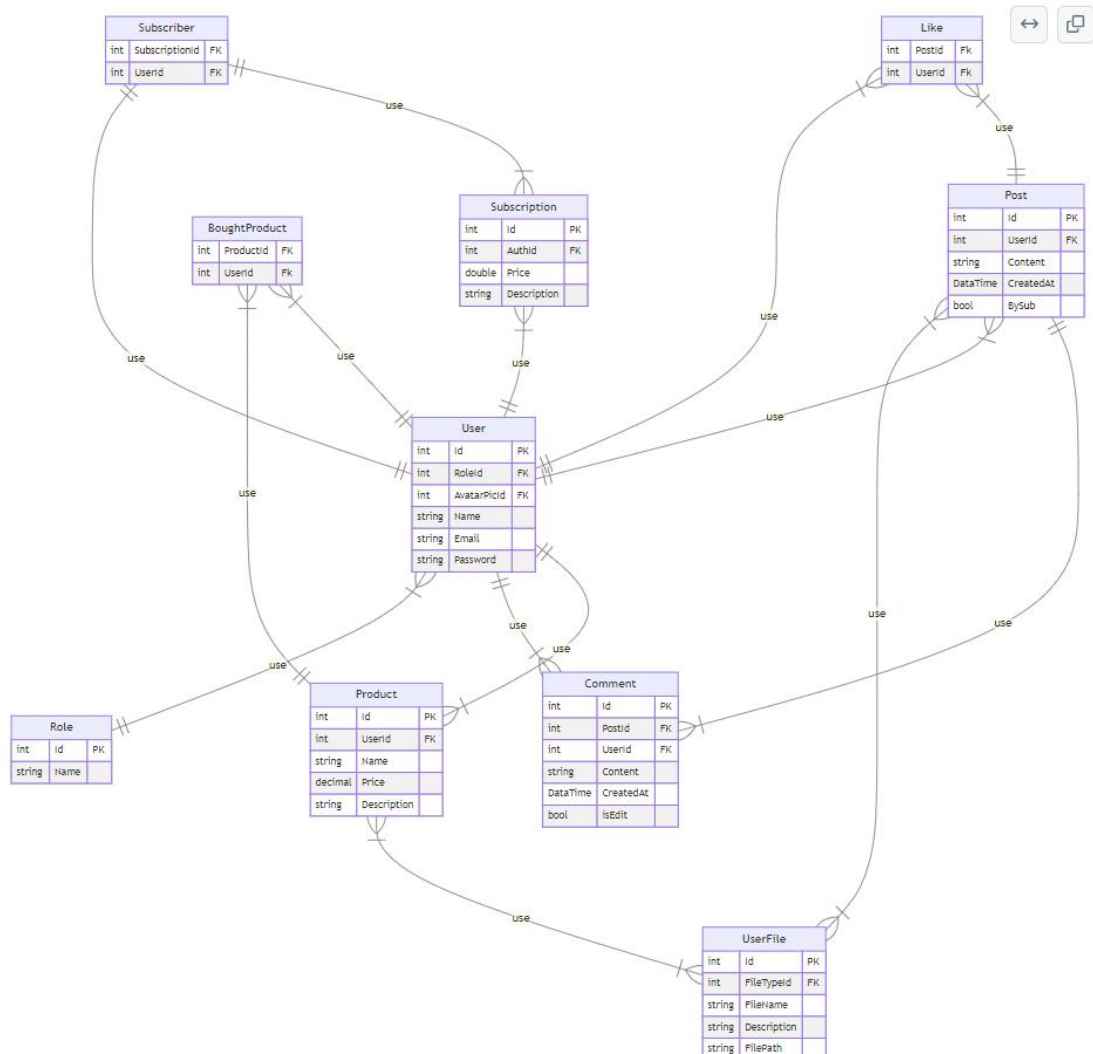


Рисунок 1. Схема базы данных разрабатываемого проекта

Таблица «Пользователь» (User)

Представляет собой профиль пользователя со всей личной информацией о нём. Такие как ФИО, почтовый адрес, пароль, роль на платформе.

Таблица «Подписчик» (Subscriber)

Представляет собой зарегистрированного пользователя с подписками на авторов контента.

Таблица «Подписка» (Subscription)

Представляет собой подписку на автора, содержит цену и описание.

Таблица «Пост» (Post)

Представляет собой пост или новость, которая содержит в себе информацию: текст, дату публикации, метку доступа по подписке или общедоступности.

Таблица «Метка» (Like)

Представляет собой отметку нравится (лайк), которая привязана к посту и ставиться зарегистрированными пользователями.

Таблица «Комментарий» (Comment)

Представляет собой комментарии привязанные к посту, публикуемые зарегистрированными пользователями. Содержат текст комментария, время публикации комментария. Один пользователь может создавать множество комментариев для одного поста.

Таблица «Продукт» (Product)

Представляет собой таблицу продуктов с авторским контентом доступным для покупки за отдельную плату. Содержит цену и описание цифрового продукта.

Таблица «Купленный продукт» (BoughtProduct)

В таблице содержится информация какой информационный продукт приобрёл пользователь.

Таблица «Файл пользователя» (UserFile)

Представляет файл, загруженный пользователем на платформу. Содержит название, описание, путь к файлу на сервере.

Информационная система для монетизации авторского контента проектируется с учетом будущего возможного расширения функционала и его корректировки. Приведенная выше схема базы данных не является окончательной.

Реализация проекта будет осуществляться с использованием фреймворков. Серверная часть реализована с использованием ASP .NET Core, где база данных PostgreSQL Database с использованием Entity Framework Core 6 по принципу Code First. Клиентская часть разработана с использованием технологий Blazor Webassembly, Razor Pages, HTML, CSS, JavaScript, C#.

В заключение следует сказать, что монетизация авторского контента в современном цифровом мире является очень актуальной темой. Особое внимание следует уделять функциональным возможностям сервиса, чтобы удовлетворять запросам авторов и посетителей.

Литература

1. Остроух, А. В. Проектирование информационных систем : монография / А. В. Остроух, Н. Е. Суркова. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 164 с. — ISBN 978-5-8114-8377-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/175513> (дата обращения: 18.11.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Как монетизировать контент: зарабатываем деньги на текстах, видео и подкастах. URL: <https://www.unisender.com/ru/blog/sovety/kak-monetizirovat-kontent/> (дата обращения: 18.11.2023).