

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Одеський національний технологічний університет
ННІ Комп'ютерної інженерії, автоматизації робототехніки та
програмування ім. П.М.Платонова
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут»
Університет Інформатики і прикладних знань м. Лодзь, Польща

XXV Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів

«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ
ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І
ТЕХНОЛОГІЙ»

Матеріали конференції



Одеса

17-18 квітня 2025 р.

Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 17-18 квітня 2025 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2025 р. – 287 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області ІТ, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, обчислювальної техніки і автоматизованих систем, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам з комп'ютерного моделювання та розробки комп'ютерних ігор.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку інформаційних технологій та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції.

Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.

Науковий редактор збірника Зосімов В.В.

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ
КОНФЕРЕНЦІЇ ГОЛОВА ПРЕЗИДІЇ

Єгоров Б.В., Президент ОНТУ, академік НААН України, д.т.н., професор

ЧЛЕНИ ПРЕЗИДІЇ

Іванченкова Л.В., Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор

Ольшевська О.В., Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент

Даріуш Долива, уповноважений декана факультету Інформатики УІтаПЗ, м.Лодзь, д.математичн.наук, Польща

Ковалюк Т.В. - к.т.н., доц., Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Булгакова О.С. – директор навчально-наукового інституту комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доц.

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Зосімов В.В. – д.т.н., професор кафедри КІ ОНТУ, д.т.н., проф.

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Артеменко С.В. – зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ,

Хобін В.А. – д.т.н., професор кафедри АТПтаРС ОНТУ

Тарасенко В.П. – д.т.н., проф., завідувач кафедри СКС НТУУ
«Київський політехнічний інститут»

Невлюдов І.Ш. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КІТАМ ХНУРЕ

Мельник А.О. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ЕОМ НУ — Львівська політехніка

Жуков І.А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КСтаМ НАУ.

ЗМІСТ

Список організацій, представники яких взяли участь у роботі конференції	13
Розділ 1: Математичне і комп'ютерне моделювання складних процесів	14
1. SOLVING THE SECRET SANTA PROBLEM EFFICIENTLY WITH GRAPH-BASED ALGORITHMS AND FORWARD CHECKING Verbinskiy D., Savchenko S. (Odesa National University of Technology)	15
2. LIGHTING MODEL SELECTION FOR THE FORMATION OF THREE-DIMENSIONAL GRAPHIC IMAGES Zavalniuk K., Romanyuk O., Maidaniuk V. (Vinnytsia National Technical University)	17
3. МОДЕЛЮВАННЯ ТЕПЛООБМІНУ ПОВІТРЯНОГО ПОТОКУ В ПЛОСКІЙ ТРУБІ В СЕРЕДОВИЩІ SOLIDWORKS FLOW SIMULATION Клименко Я., Свинчук О. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	19
4. СЕМАНТИЧНА МЕРЕЖА ФАКТОРІВ ВПЛИВУ НА ЯКІСТЬ КОМПЛЕКТУВАННЯ КНИЖКОВИХ БЛОКІВ ВКЛАДАННЯМ Кудряшова А., Доморадо О. (Національний університет «Львівська політехніка»)	21
5. АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗРАХУНКУ РІВНЯ ОСВІТЛЕННЯ Малюкін О., Мельников О. (Донбаська державна машинобудівна академія)	24
6. ВИЯВЛЕННЯ АНОМАЛІЙ В ТРАФІКУ МЕРЕЖІ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ЗА ДОПОМОГОЮ МАШИННОГО НАВЧАННЯ Миценко С., Палій В. (Державний торговельно-економічний університет)	26
7. ЗАСТОСУВАННЯ ЛОГІСТИЧНОГО ВІДОБРАЖЕННЯ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ПОШИРЕННЯ COVID-19 В ХАРКІВСЬКІЙ ОБЛАСТІ З УРАХУВАННЯМ ФРАКТАЛЬНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ Сікетін Д., Михайловська О., Кіріченко Л. (Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна)	29
8. ХМАРНЕ СЕРЕДОВИЩЕ WOKWI ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ ПРОЄКТІВ ІНТЕРНЕТУ РЕЧЕЙ Шевчук Р., Нєнов О. (Одеський національний технологічний університет)	30
Розділ 2: Управління, обробка та захист інформації	33
1. БЕЗПЕКА ДАНИХ У СУЧАСНИХ ДОДАТКАХ Бондаренко Н., Бабюк Н. (Вінницький національний технічний університет)	34
2. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ДАНИХ У CRM-СИСТЕМАХ: ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УПРАВЛІННЯ КЛІЄНТСЬКИМИ ВЗАЄМИНАМИ Великий В., Мельник В. (Вінницький національний технічний університет)	36
3. РОЗРОБКА ЗАХИЩЕНОГО МЕСЕНДЖЕРА З E2EE. РОЗРОБКА СЕРВЕРНОЇ ЧАСТИНИ Голочалов Д., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	38
4. ОГЛЯД ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНКЛЮЗИВНОСТІ НА ВЕБ-САЙТАХ ТА У ДОДАТКАХ Драченко А., Селіванова А. (Одеський національний технологічний університет)	40

5. МОДЕЛЮВАННЯ ВПЛИВУ ІНФОРМАЦІЙНИХ ЗАГРОЗ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОТИБОРСТВА Карпович І., Гладка О., Тимракевич А. (Національний університет водного господарства та природокористування)	43
6. АНАЛІЗ РОЗРОБЛЕНОГО ДОДАТКУ DIA-MUSIC: МУЗИЧНИЙ ПЛЕЄР ДЛЯ ANDROID З ВИКОРИСТАННЯМ JETPACK COMPOSE Лукашов Д., Корнієнко Ю. (Одеський національний технологічний університет)	45
7. ЗАСОБИ ДЛЯ ШИФРУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ Нечипорук М., Лужецький А., Романюк О., Майданюк В. (Вінницький національний технічний університет)	47
8. АНАЛІЗ РОЗРОБКИ WEB-САЙТУ ДЛЯ РЕСТОРАННОГО КОМПЛЕКСУ «ODESA STREET FOOD» У ХАДЖИБЕЙСЬКОМУ РАЙОНІ МІСТА ОДЕСИ Памбук Л., Корнієнко Ю. (Одеський національний технологічний університет)	49
9. АЛГОРИТМІЧНИЙ ПІДХІД ДО ОЦІНКИ ДОСТАТНОСТІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ПОТОКІВ У МЕТРОЛОГІЧНИХ СИСТЕМАХ Пановик У., Гідей Р. (Національний університет «Львівська політехніка»)	51
10. ОСОБЛИВОСТІ МОДЕРНІЗАЦІЇ ІНФОРМАЦІЙНИХ МЕРЕЖ Суботін О., Новіков Д. (Донбаська державна машинобудівна академія)	53
11. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СКБД POSTGRESQL ТА MONGODB ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ОНЛАЙН-ЧАТУ У СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ ОРЕНДОЮ ЖИТЛА Терешко Д., Бабюк К. (Вінницький національний технічний університет)	56
Розділ 3: Нові інформаційні технології освіти	59
1. РОЗРОБКА ТА ДОСЛІДЖЕННЯ СИСТЕМИ АВТОМАТИЗОВАНОГО СТВОРЕННЯ ТА ПЕРЕВІРКИ ТЕСТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ VBA ТА OPENCV Іванов Ю. (Одеський національний технологічний університет)	60
2. АНАЛІЗ ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ СЕРЕД УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ: ПОВЕДІНКОВІ ОСОБЛИВОСТІ ТА КЛАСТЕРНИЙ ПІДХІД Котлик С., Соколова О., Мойсєєва І. (Одеський національний технологічний університет)	62
3. ВПЛИВ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ОСВІТНЬОЇ СИСТЕМИ УКРАЇНИ У ПІСЛЯВОЄННИЙ ПЕРІОД Маслов О. (Одеський національний технологічний університет)	65
4. ЧАТ-БОТИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУПРОВОДІ АБІТУРІЄНТІВ ПІД ЧАС ВСТУПНОЇ КАМПАНІЇ Поліщук В., Свинчук О., Колумбет В., Бандурка О. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	67
5. ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ Тищенко А. (Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця)	70
6. ГЕЙМІФІКОВАНА ПЛАТФОРМА ДЛЯ ВИВЧЕННЯ БАЗ ПРОГРАМУВАННЯ НА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЯХ Шит Я., Свинчук О., Бандурка О. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	72
Розділ 4: Проектування інформаційних систем та програмних комплексів	75
1. DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION FOR RIDE-SHARING ORGANIZATION Amirzhanova S., Kim Y. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)	76

2. DEVELOPMENT OF A CLOUD-BASED PLATFORM FOR SERVICE STATION FINANCIAL MANAGEMENT Franchuk O., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)	78
3. DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF A BEHAVIORAL DATA-DRIVEN CONTENT GENERATION SYSTEM Savchuk M., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)	80
4. DEVELOPMENT OF A SOFTWARE TOOL FOR TESTING MONITORING IN AN IT COMPANY Maksymenko O., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)	83
5. DEVELOPMENT OF SOFTWARE PAYMENT FOR CAR RENTAL Parpolita V., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)	85
6. DEVELOPMENT OF A PROTOTYPE MOBILE APPLICATION FOR TASK LIST MANAGEMENT Semyatova B., Kim Y. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)	87
7. DEVELOPMENT OF AN INTELLIGENT TIME MANAGEMENT APPLICATION WITH CONTEXT-AWARE OPTIMIZATION Rudyk R., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)	89
8. РОЗРОБКА МОБІЛЬНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КОНТРОЛЮ ДИХАННЯ ТА РЕАБІЛІТАЦІЇ Бевз С., Бурбело С., Рибак Д., Лещенко І. (Житомирський військовий інститут імені С.П. Корольова, Національний університет оборони України, Вінницький національний технічний університет)	91
9. РОЛЬ CRM-СИСТЕМ У ЦИФРОВІЙ ТРАНСФОРМАЦІЇ МАЛОГО БІЗНЕСУ Богаць І., Ліщинська Л. (Вінницький національний технічний університет)	94
10. ВИКОРИСТАННЯ ГРАФОВИХ АЛГОРИТМІВ ДЛЯ ПОБУДОВИ ОПТИМАЛЬНИХ МАРШРУТІВ Бондаренко Н., Бабюк Н. (Вінницький національний технічний університет)	97
11. ІНТЕРАКТИВНІ МОЖЛИВОСТІ ВЕБ-САЙТУ ЯК ІНСТРУМЕНТУ ЦИФРОВОГО РОЗВИТКУ СПОРТИВНОГО КЛУБУ Главчев І., Бодюл О. (Одеський національний технологічний університет)	99
12. ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА «МОЇ НОТАТКИ» З ГОЛОСОВИМ УПРАВЛІННЯМ НА БАЗІ ВЕБ-ЗАСТОСУНКУ Деменко В., Снігур Т. (Одеський національний технологічний університет)	101
13. ПРОГРАМНА СИСТЕМА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ АДАПТИВНОГО ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО НАВЧАННЯ Деревянко П., Ковалюк Т. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)	103
14. IOS-ДОДАТОК «КІНОСВІТ» Долгоруков С., Снігур Т. (Одеський національний технологічний університет)	106
15. ПРОЄКТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО КОМПЛЕКСУ ДЛЯ ПІДТРИМКИ ОСВІТНЬОГО ПАРТНЕРСТВА МІЖ ІТ-КОМПАНІЄЮ ТА ФАКУЛЬТЕТОМ Єзерська О., Ковалюк Т. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)	108
16. ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ДЛЯ ВИСОКОПРОДУКТИВНИХ ГРАФІЧНИХ СИСТЕМ Завальнюк Є. (Вінницький національний технічний університет)	111
17. ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ОЦІНКИ ЯКОСТІ ФОНОВОГО ОФОРМЛЕННЯ САЙТІВ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ІЗ ДАЛЬТОНІЗМОМ Канішев В., Мельников О. (Донбаська державна машинобудівна академія)	113

18. ЗАСТОСУВАННЯ ТРАНСФОРМЕРНИХ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ ОБРОБКИ ПРИРОДНОЇ МОВИ В ВЕБ-ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ РЕЗЮМЕ Ковальський В., Романюк О. (Вінницький національний технічний університет)	116
19. ІНТЕРНЕТ МАГАЗИН ЦИФРОВИХ ІГРОВИХ ТОВАРІВ. Корешков О. (Одеський національний технологічний університет)	118
20. АПАРАТНО-ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ ДЕФЕКТІВ У ТЕХНІЧНИХ КОНСТРУКЦІЯХ. Кравченко П., Обухова К. (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)	119
21. ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА ПО ДОГЛЯДУ ЗА ДОМАШНІМИ ТВАРИНАМИ Крупіца Я., Селіванова А. (Одеський національний технологічний університет)	122
22. ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА СТУДЕНТСЬКОГО КЛУБУ Куріс М., Селіванова А. (Одеський національний технологічний університет)	124
23. ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ПРОЄКТУВАННЯ СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ ВЕТЕРИНАРНОЮ КЛІНІКОЮ Магтогян А. (Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця)	127
24. ПІДВИЩЕННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ ТА МАСШТАБОВАНOSTІ LARAVEL-ЗАСТОСУНКІВ ЗА ДОПОМОГОЮ SWOOLE ТА DOCKER Макар М. (Західноукраїнський національний університет)	128
25. ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ЗБОРУ ТА ОБРОБКИ СТАТИСТИЧНИХ ДАНИХ ЩОДО ВІДКЛЮЧЕНЬ ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЇ ПОБУТОВИХ КЛІЄНТІВ Мальцев А., Снігур Т. (Одеський національний технологічний університет)	130
26. PYTHON-TELEGRAM-VOT VS. AIOGRAM: ЯКА БІБЛІОТЕКА КРАЩА ДЛЯ НАПИСАННЯ ТЕЛЕГРАМ БОТІВ Мартіросян Р., Братерська Н. (Харківський національний університет міського господарства ім. О. М. Бекетова)	132
27. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ АВТОМАТИЗОВАНИХ СИСТЕМ ПРИЙНЯТТЯ ЗАМОВЛЕНЬ У СФЕРІ ГРОМАДСЬКОГО ХАРЧУВАННЯ Матвеев К., Котлик С. (Одеський національний технологічний університет)	134
28. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ЧАТ-БОТА КОНСУЛЬТАНТА З ПРОДАЖУ ТЕКСТИЛЮ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ Могілей О., Ломовцев П. (Одеський національний технологічний університет)	137
29. ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРИ ПРОГРАМНОЇ СИСТЕМИ СЕМАНТИЧНОЇ КЛАСТЕРИЗАЦІЇ ТЕКСТОВИХ ЗАПИСІВ ЗА АТРИБУТАМИ. Паламарчук М., Ковалюк Т. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)	139
30. ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТУ SOURCE GENERATORS У ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ ЗАСТОСУНКІВ НА ПЛАТФОРМІ .NET. Позур М., Войтко В. (Вінницький національний технічний університет).	142
31. АУДІОБРЕНДИНГ ЯК ЕЛЕМЕНТ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ: ВПЛИВ НА ПРОЄКТУВАННЯ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ ІНТЕРАКТИВНИХ РІШЕНЬ Плотніков В., Бодюл О. (Одеський національний технологічний університет)	144
32. ОПТИМІЗАЦІЯ АРХІТЕКТУРИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНОГО АГРЕГУВАННЯ МЕДІАКОНТЕНТУ Прус Б. (Вінницький національний технічний університет)	146

33. ОЦІНКА ПАРАМЕТРІВ ОПТИМІЗАЦІЇ ВЕБ-ІНТЕРФЕЙСІВ: ПІДХІД ДО ВИЗНАЧЕННЯ ЧАСТКИ ОПТИМІЗОВАНОГО КОДУ ТА КОЕФІЦІЄНТА ПРИСКОРЕННЯ У КОНТЕКСТІ ЗАКОНУ АМДАЛА Прус О., Майданюк В. (Вінницький національний технічний університет)	147
34. ОСОБЛИВОСТІ АВТОМАТИЗАЦІЇ ТЕСТУВАННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ У СІ/СD З ВИКОРИСТАННЯМ ПАЙПЛАЙНІВ Сторожук Ю. (Вінницький національний технічний університет)	150
35. ОЦІНКА ЯКОСТІ ЗОБРАЖЕНЬ НА ОСНОВІ АНАЛІТИЧНИХ ТА ЕКСПЕРТНИХ МЕТОДІВ Рябоконт А., Романюк О. (Вінницький національний технічний університет)	151
36. РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ «ТАЄМНИЙ САНТА» Савченко С., Вербинський Д. (Одеський національний технологічний університет)	153
37. ІНФОРМАЦІЙНО-УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА «КНИЖКОВИЙ СВІТ» Саєнко Г., Владімірова В. (Одеський національний технологічний університет)	156
38. МЕТОДИ ОПТИМІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ УПРАВЛІННЯ ОРЕНДОЮ ЖИТЛА ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ Терешко Д., Бабюк Н. (Вінницький національний технічний університет)	157
39. РОЗРОБКА ВЕБ-ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ Терлецький М. (Одеський національний технологічний університет)	160
40. РЕАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНОГО ПІДХОДУ В МОДЕЛЮВАННІ ПРОГРАМНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА Тимчук А., Ковалюк Т. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)	162
41. РОЗРОБКА ТА АНАЛІЗ ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ВЕБ-ПЛАТФОРМИ ДЛЯ КНИЖКОВОГО КЛУБУ Фирсенко А., Бодюл О. (Одеський національний технологічний університет)	165
42. ІНФОРМАЦІЙНО-УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА ПЛАНУВАННЯ ЗАДАЧ Шип Д., Владімірова В. (Одеський національний технологічний університет)	166
43. ПІДХОДИ ДО РОЗРОБКИ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ КОМП'ЮТЕРНИХ КОМПЛЕКТУЮЧИХ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ СУЧАСНИХ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ Янчев Д., Булгакова О. (Одеський національний технологічний університет)	168
Розділ 5: Комп'ютерні телекомунікаційні мережі та технології	171
1. FEATURES OF VIDEO PLAYBACK QUALITY ASSESSMENT IN DIGITAL TELEVISION AND THE INTERNET. Doroshuk A., Osharovska O., Odessa Polytechnic National University, State University of Intelligent Technologies and Telecommunications	172
2. THE IMPACT OF THE APOLLO PROGRAM ON TECHNOLOGIES DEVELOPMENT Samofatov H., Beznis P. (Odesa National University of Technology)	174
3. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ЕНЕРГОЕФЕКТИВНІ ІoT-СИСТЕМИ НА ОСНОВІ ПРИНЦИПІВ КІБЕР-ФІЗИЧНИХ СИСТЕМ Волощук С. (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)	177
4. ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЕКОЛОГІЧНИХ НАСЛІДКІВ ПІСЛЯ ДЕОКУПАЦІЇ КРИМУ: РОЛЬ ДРОНІВ І ДАТЧИКІВ У ЗАБЕЗПЕЧЕННІ СТАЛОГО ВІДНОВЛЕННЯ РЕГІОНУ	178

Гуйда О., Омецинська Н., Черненко О., Чечин І. (Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського)

5. АНАЛІЗ ПРОГРАМНИХ ПЛАТФОРМ ОБМІНУ ІНФОРМАЦІЄЮ ДЛЯ ПОБУДОВИ СИСТЕМИ КОМУНІКАЦІЇ МІЖ НАВЧАЛЬНИМ ЗАКЛАДОМ І ЗДОБУВАЧАМИ ОСВІТИ

Кулик О., Сіренко О. (Одеський національний технологічний університет) 181

6. МІКРОСЕРВІСНІ АРХІТЕКТУРИ ПОТ ТА ВИБІР ПРОТОКОЛІВ КОМУНІКАЦІЇ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦІЇ ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИРОБНИЦТВА

Пановик У., Кутас С. (Національний університет «Львівська Політехніка») 183

7. МЕТОДИ ГЕНЕРАЦІЇ ЗНАНЬ ПІД ЧАС РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Роботько Д. (Вінницький національний технічний університет) 185

8. АУДИТ КОМП'ЮТЕРНИХ МЕРЕЖ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЇХ НАДІЙНОСТІ ТА БЕЗПЕКИ

Шкурят В., Коваленко О. (Національний університет біоресурсів і природокористування України) 188

Розділ 6: Штучний інтелект та автоматизація робототехнічних систем 190

1. DEVELOPMENT OF A MEDICAL CHATBOT USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE METHODS

Ablashimov I., Seleznev V., Sarbaeva A., Rog D., Kim Y. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan) 191

2. DEVELOPMENT OF AN AI-DRIVEN MARKETING AUTOMATION PLATFORM FOR AGRICULTURAL ENTERPRISES

Harnyk A., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University) 193

3. ADAPTIVE INVESTOR QUESTIONNAIRE MODEL USING MACHINE LEARNING METHODS FOR RISK ASSESSMENT

Kozub N., Korniienko O. (Kherson National Technical University) 195

4. DEVELOPMENT OF AN AUTOMATIC CAR SELECTION SYSTEM USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE METHODS

Kulikov D., Gorbunov I., Khodjamberdiev I., Kim Ye. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan) 197

5. IMPROVING REAL ESTATE MARKETING USING AUTOMATED IMAGE CLASSIFICATION AND PRIORITIZATION

Kuznetsov V., Kovakuk T. (Taras Shevchenko National University of Kyiv) 199

6. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СУЧАСНОМУ СВІТІ: ВИКЛИКИ, МОЖЛИВОСТІ, ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Деркач Т., Іващенко А. (Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка») 201

7. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОКРАЩЕННЯ ЛЮДСЬКИХ ВЗАЄМОВІДНОСИН

Іванюш А. (Західноукраїнський національний університет) 204

8. ВИКОРИСТАННЯ ІТ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ОСВІТНЬОЇ ТРАЄКТОРІЇ АБІТУРІЄНТІВ

Котлик С., Соколова О. (Одеський національний технологічний університет) 206

9. ПРОГРАМНИЙ ТРЕНАЖЕР ДЛЯ ВИВЧЕННЯ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.

Паламарчук О., Селіванова А. (Одеський національний технологічний університет) 208

10. ПРОЕКТУВАННЯ МАСШТАБОВАНОЇ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИМ КОМПЛЕКСОМ ВНЗ Пановик У., Пановик Р. (Національний університет «Львівська політехніка»)	210
11. ФУНКЦІОНАЛЬНІ ЕТАПИ МОДЕЛІ ВИЯВЛЕННЯ ДІАБЕТИЧНОЇ РЕТИНОПАТІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ЗОРОВИХ ТРАНСФОРМЕРІВ НА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЯХ Прочухан Д. (Харківський національний університет радіоелектроніки)	213
12. НЕЙРОМЕРЕЖЕВА МОДЕЛЬ ВИЯВЛЕННЯ ДІАБЕТИЧНОЇ РЕТИНОПАТІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ЗОБРАЖЕНЬ ОПТИЧНОЇ КОГЕРЕНТНОЇ ТОМОГРАФІЇ Прочухан Д., Місюра К., Тиха І. (Харківський національний університет радіоелектроніки, ДУ «Інститут проблем ендокринної патології імені В. Я. Данилевського НАМН України»)	215
13. ПРОЕКТУВАННЯ БАЗИ ДАНИХ ЯК КЛЮЧОВИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ НАУКОВИМИ ДОСЯГНЕННЯМИ ТА КАР'ЄРОЮ НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНОГО СКЛАДУ ЗВО Семьокін Д., Ломовцев П., Сакалюк О. (Одеський національний технологічний університет)	217
14. СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ КЛІЄНТСЬКОЇ ПІДТРИМКИ НА БАЗІ GPT ДЛЯ ВЕБ-ДОДАТКІВ Тобанєва А., Котлик С. (Одеський національний технологічний університет)	219
Розділ 7: Комп'ютерні ігри та WEB-дизайн	222
1. THE POPULARITY OF COMPUTER GAMES IN THE YOUTH RECREATION SPHERE Morgun A., Beznis P. (Odesa National University of Technology)	223
2. THE FUTURE OF WEB DESIGN: AI-GENERATED WEBSITES VERSUS HUMAN CREATIVITY Zhuk Y., Beznis P. (Odesa National University of Technology)	224
3. ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВИХ ЛОКАЦІЙ У ЖАНРІ SCI-FI RPG Вінковський М., Жуковецька С. (Одеський національний технологічний університет)	226
4. СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОБЛЕМИ 3D-ІГОР У ЖАНРІ SURVIVAL Дранков Д., Сіренко О. (Одеський національний технологічний університет)	227
5. СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОБЛЕМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ТА ІГРОВОГО НАВЧАННЯ Камашева А., Сіренко О. (Одеський національний технологічний університет)	229
6. РОЗРОБКА ЗАХИЩЕНОГО МЕСЕНДЖЕРА З E2EE. РОЗРОБКА ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА Літвінова Ю., Ломовцев П. (Одеський національний технологічний університет)	232
7. ТЕНДЕНЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ В WEB-ДИЗАЙНІ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ Михайловська О., Сікетін Д. (Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна)	234
8. МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ПАРАЛАКС-ЕФЕКТУ ДЛЯ ТІЗЕРУ ГРИ ЖАНРУ «ФЕНТЕЗІ» Накльока К., Жуковецька С. (Одеський національний технологічний університет)	236
9. РОЗРОБКА 2D-ГРИ НА ПЛАТФОРМІ UNITY З ВИКОРИСТАННЯМ ASEPRITE Паша Д., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	238

10. МЕТРОЛОГІЧНЕ ОЦІНЮВАННЯ САЙТІВ Романюк О., Ковальова Ю., Майданюк В., Сацюк І. (Вінницький національний технічний університет)	240
11. ЕВОЛЮЦІЯ КАРТКОВИХ ЛОГІЧНИХ ІГОР: ТРАНСФОРМАЦІЯ КЛАСИЧНИХ МЕХАНІК У СУЧАСНІ ЦИФРОВІ РІШЕННЯ Шестопапов С., Лисогурський М. (Одеський національний технологічний університет)	242
12. КЛЮЧОВІ ГРАФІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГОР ЖАНРУ TOWER DEFENSE Шестопапов С., Логінов Д. (Одеський національний технологічний університет)	244
13. КЛЮЧОВІ ТА ДОДАТКОВІ ЕЛЕМЕНТИ ТА МЕХАНІКИ ІГОР ЖАНРУ «TOWER DEFENSE» Шестопапов С., Москальчук В. (Одеський національний технологічний університет)	247
Розділ 8: Інформаційні технології у медицині	250
1. ЗАСТОСУВАННЯ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ У ПРОЦЕСІ ПРОЄКТУВАННЯ СУЧАСНИХ ПРОТЕЗІВ. Босенко Л., Ломовцев П. (Одеський національний технологічний університет)	251
2. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДТРИМКИ ЗДОРОВОГО СПОСОБУ ЖИТТЯ Гулевич О. (Державний податковий університет)	252
3. КОМП'ЮТЕРНЕ ВИЗНАЧЕННЯ ЧАСТОТИ СЕРЦЕБИТТЯ ШЛЯХОМ АНАЛІЗУ КОЛЬОРОВИХ ЗМІН ОБЛИЧЧЯ Романюк О., Присяжнюк В. (Вінницький національний технічний університет)	255
Розділ 9: 3D моделювання та 3D друк	258
1. ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД МЕТОДІВ І ЗАСОБІВ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТКАНИН Верпека М., здобувач освіти, Нєнов О., доцент кафедри комп'ютерної інженерії ОНТУ.	259
2. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЙ АНІМАЦІЇ ГУСЕНІЧНОЇ ТЕХНІКИ. Войтов С., Жуковецька С. (Одеський національний технологічний університет)	261
3. ВИКОРИСТАННЯ 3D-ДРУКУ ДЛЯ ШВИДКОГО ПРОТОТИПУВАННЯ ІНЖЕНЕРНИХ РІШЕНЬ У ДИПЛОМНОМУ ПРОЄКТУВАННІ ЗА ДОПОМОГОЮ ШІ Котлик С., Соколова О., Юрій Р. (Одеський національний технологічний університет)	264
4. ФРАКТАЛЬНИЙ МЕТОД ГЕНЕРАЦІЇ ПОВЕРХОНЬ НА ОСНОВІ ТРИКУТНИКІВ Кудрявцев А. (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)	266
5. ДОСЛІДЖЕННЯ 3D ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЛОГОТИПІВ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ РЕНДЕРИНГУ В РУШІЯХ BLENDER 3D Лисковецький В., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	270
6. СТВОРЕННЯ ПРОЦЕДУРНОЇ АНІМАЦІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ГЕОМЕТРИЧНИХ НОД Малиновська А., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	272
7. РОЗРОБКА СТИЛІЗОВАНОЇ АНІМАЦІЇ В BLENDER Романенко К., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	274
8. ПЛАГІНИ ДЛЯ РЕНДЕРИНГУ ТРИВИМІРНИХ ЗОБРАЖЕНЬ Романюк О.Н., Завальнюк Є., Романюк О.В., Бобко О. (Вінницький національний технічний університет)	276

9. МОДИФІКОВАНІ МЕТОДИ ПАРАЛАКСМЕПІНГУ Романюк О., Майданюк В., Новосельцев О. (Вінницький національний технічний університет)	279
10. СТВОРЕННЯ КОРОТКОЇ 3D АНІМАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ТЕХНІК STOP-MOTION У СЕРЕДОВИЩІ BLENDER Шершньова М., Болтач С. (Одеський національний технологічний університет)	281
11. 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТА ВИРОБНИЦТВО КОМПОНЕНТІВ КІБЕРФІЗИЧНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ РОБОТИ З БІОСИГНАЛАМИ Язвінська Д., Дудник В. (Вінницький національний технічний університет)	284

**Список
організацій, представники яких взяли участь у роботі
конференції**

1. Kherson National Technical University
2. Odesa National University of Technology
3. Odessa Polytechnic National University
4. State University of Intelligent Technologies and Telecommunications
5. Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan
6. Vinnytsia National Technical University
7. IT-компанія GlobalLogic
8. Міжнародна компанія S-Engineering
9. Вінницький національний технічний університет
10. Державний податковий університет
11. Державний торговельно-економічний університет
12. Донбаська державна машинобудівна академія
13. ДУ «Інститут проблем ендокринної патології імені В. Я. Данилевського НАМН України
14. Житомирський військовий інститут імені С.П. Корольова
15. Західноукраїнський національний університет
16. Київський національний університет імені Тараса Шевченка
17. Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
18. Національний університет «Львівська політехніка»
19. Національний університет біоресурсів і природокористування України
20. Національний університет оборони України
21. Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
22. Національний університет водного господарства та природокористування
23. Одеський національний технологічний університет
24. Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського
25. Харківський національний економічний університет ім. С.Кузнеця
26. Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
27. Харківський національний університет міського господарства імені О. М. Бекетова
28. Харківський національний університет радіоелектроніки
29. Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

РОЗДІЛ 1

МАТЕМАТИЧНЕ І КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ СКЛАДНИХ ПРОЦЕСІВ

SOLVING THE SECRET SANTA PROBLEM EFFICIENTLY WITH GRAPH-BASED ALGORITHMS AND FORWARD CHECKING

VERBISKIY D., SAVCHENKO S.

(ss4vchenk0@gmail.com)

Odesa National University of Technology

This paper addresses the Secret Santa problem – a gift exchange arrangement requiring participants to be randomly assigned as givers and recipients – focusing on scenarios with additional constraints such as prohibited or mandatory pairings. We analyze the limitations of traditional approaches including exhaustive search, linear scanning, logic programming, and greedy algorithms when handling complex constraints. We propose a graph-based algorithm incorporating forward checking as a superior solution, where participants are represented as nodes and potential pairings as edges. This approach proactively eliminates invalid options, efficiently narrows the solution space, and detects unsatisfiable constraint sets early. Our method demonstrates significant advantages in efficiency, scalability, correctness guarantees, and flexibility across various constraint types. Beyond Secret Santa arrangements, this algorithm has applications in resource allocation, event planning, and social interaction modeling where complex constraints must be satisfied.

The Secret Santa problem, involving the random assignment of gift-givers and receivers, becomes complex when additional constraints are introduced, such as participants who should not be paired or those who must be paired. While various approaches exist to tackle this Constraint Satisfaction Problem (CSP), a graph-based algorithm incorporating forward checking offers a particularly efficient and reliable solution.

Traditional non-graph-based approaches often fall short when dealing with complex and interdependent constraints. Exhaustive search, which checks all possible pairings, suffers from exponential complexity, rendering it impractical for a larger number of participants. Linear scanning with filtering fails to account for global interdependencies, potentially leading to deadlocks where a valid assignment becomes impossible due to earlier choices. Logic programming can handle complex dependencies but requires specialized tools and expertise. Greedy algorithms are fast but do not guarantee an optimal or even complete solution, and can also lead to deadlocks.

The graph-based approach, where participants are nodes and potential pairings are edges, provides a more robust framework for managing constraints. By representing the problem as a graph, we can leverage graph algorithms to find a valid assignment. Furthermore, implementing forward checking significantly enhances the efficiency of this approach.

Forward checking optimizes constraint handling by proactively eliminating invalid options based on current selections, thereby narrowing the solution space and preventing deadlocks. During the domain initialization phase, potential recipients are determined for each participant, considering prohibitions and mandatory pairings. Forward checking then refines these domains by removing any options that would leave another participant with no valid choices. If at any point a participant's domain becomes empty, the algorithm can immediately identify that the problem is

unsolvable due to contradictory constraints, avoiding unnecessary computations.

The advantages of this graph-based solution with forward checking over traditional methods are numerous:

- Effective Elimination of Invalid Options: Forward checking removes inconsistent pairings early in the process, reducing the search space considerably.
- Scalability: The algorithm can handle a large number of participants and constraints more efficiently than exhaustive search.
- Guaranteed Correctness: By systematically eliminating invalid options, the algorithm ensures that any resulting assignment satisfies all specified constraints.
- Early Conflict Detection: The algorithm can identify unsolvable problems with contradictory rules early on, preventing wasted computational effort.
- Flexibility: The graph-based representation can accommodate various types of constraints, including binary, global, and conditional constraints.

In conclusion, while the naive approach of random assignment or simple filtering might work for basic Secret Santa scenarios, the graph-based algorithm with forward checking offers a superior solution for problems involving complex and interdependent constraints. Its ability to efficiently manage constraints, detect conflicts early, and guarantee a correct solution makes it a valuable tool for various applications beyond just Secret Santa, including resource allocation, event planning, and social interaction modeling.

REFERENCES

1. Verbinskiy, D., Savchenko, S.: Using of graph-based algorithm for constraint satisfaction problems. Odessa National Technology University (2021)
2. White, M.: The Secret Santa Problem. Rose-Hulman Undergraduate Mathematics Journal, 7(1), Article 5 (2006) [8] Available at: <https://scholar.rose-hulman.edu/rhumj/vol7/iss1/5> [9]
3. Binary machinery: How to solve the Secret Santa Problem using graph theory. (2021) [10]
4. Available at: <https://binarymachinery.com/posts/how-to-solve-the-secret-santa-problem-using-graph-theory/>
5. Liberti, L., Raimondi, F.: The Secret Santa Problem. In: Fleischer, R., Xu, J. (eds) Algorithmic Aspects in Information and Management. AAIM 2008. Lecture Notes in Computer Science, vol 5034. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-68880-8_26 [11, 12]

UDC 004.92

LIGHTING MODEL SELECTION FOR THE FORMATION OF THREE-DIMENSIONAL GRAPHIC IMAGES

ZAVALNIUK Y. K., ROMANYUK O. N., MAIDANIUK V. P.
(qq9272627@gmail.com, rom8591@gmail.com, maidaniuk2000@gmail.com)
Vinnytsia National Technical University

In the work, it is analyzed the concept and key features of adaptive selection of lighting models during the 3D-rendering.

Rendering [1] is the most computationally expensive stage during the formation of 3D-scenes. Therefore, the optimization of lighting modeling during rendering process is important.

Adaptive lighting modeling is a technique used in computer graphics to improve the quality and efficiency of lighting reproduction depending on given conditions. Let's consider the directions for adaptive lighting selection:

Selective lighting method. As the visualization scenario changes, the program adaptively switches between lighting modeling algorithms, such as rasterization, ray tracing, or photon maps.

Distributed Lighting. To save resources, complex global illumination models are applied to key elements, while simpler models are used for elements of lesser importance in the scene.

Implementing Levels of Detail (LOD) [2]. Using different levels of lighting detail depending on the object's distance from the camera or its visual importance.

Using shaders [3]. Adaptive use of shaders can help adjust lighting in real time, changing the quality and type of lighting on the fly, according to the current rendering needs.

Variable density of lighting samples. In more dynamic scenes, it is possible to adjust the placement and density of lighting samples to more effectively reflect changes in lighting.

Integration of static and dynamic lighting, where dynamic light sources are activated only when needed, saving resources without losing rendering quality.

Use of intermediate buffers to reduce the cost of performing complex lighting calculations in real time.

Adaptation to hardware. Optimization of lighting algorithms for different levels of computing power, allowing for the most efficient use of available hardware. Development of cross-platform solutions that ensure consistency and quality of lighting on different devices.

Realistic material modeling. Accurately modeling the interaction of light with various surfaces and materials, including support for anisotropic reflections, subsurface scattering, and other complex effects. Using physically correct lighting models that increase the overall realism and immersion of graphical scenes. Studying these aspects can help developers create more dynamic, visually appealing, and efficient graphical scenes, which is important in today's highly competitive gaming and visualization industries.

Adaptive selection of Bidirectional Reflectance Distribution Function (BRDF) [4-6] allows developers to optimize the rendering of scenes in computer graphics, ensuring high image quality while using resources efficiently. Let us consider the issue of adaptive BRDF selection. The choice of BRDF for a particular material or object may depend on its visual significance in the scene.

Using more complex models for objects in focus and simplified models for those in the background or difficult to see can significantly reduce the overall computational requirements. As with lighting models, BRDFs can have different levels of detail. Defining the LOD for a BRDF allows developers to adapt the level of complexity of glare and shading depending on the distance to the camera and other factors. The choice of BRDF should be based on the physical properties of the materials being rendered. Using real-world measurement data to model glare can increase the realism and accuracy of the image. In dynamic scenes where lighting can change frequently, it is important to consider how the BRDF responds to these changes. Adapting the BRDF in real time to new lighting conditions can help maintain high rendering quality. It is important not only to choose the right BRDF, but also to optimize its execution according to the capabilities of the hardware. Efficient shader algorithms and code optimization can reduce resource costs while maintaining high rendering quality.

Sometimes it can be useful to use combinations of different BRDF models within a single scene to achieve the best balance between quality and performance. Applying these strategies will allow developers to create more efficient and visually appealing computer graphics, adapted to different computing capabilities and usage scenarios.

Conclusions. The techniques of adaptive lighting modeling can improve computing efficiency and provide more realistic and high-quality images in computer games, visualizations, and other graphics applications.

REFERENCES

1. О. Н. Романюк, О. В. Романюк та Р. Ю. Чехмestрук, *Комп'ютерна графіка*. Вінниця: ВНТУ, 2023.
2. O. N. Romanyuk and Y. K. Zavalniuk, "Deep Learning-Based Determination of Optimal Triangles Number of Graphic Objects Polygonal Model", in *5th International Workshop on Intelligent Information Technologies and Systems of Information Security*, Khmelnytskyi, Ukraine, March 28, 2024. P. 39–51.
3. Є. К. Завальнюк, О. Н. Романюк та О. Я. Стахов, "Аналіз використання геометричних шейдерів для програмної візуалізації тривимірних сцен", у *Recent Trends in Science: Proceedings of the 3rd International Scientific and Practical Internet Conference*, Dnipro, Ukraine, May 16–17, 2024. Dnipro: FOP Marenichenko V.V., 2024, с. 77–79.
4. Є. К. Завальнюк та О. Н. Романюк, "Адаптивний вибір моделі відбивної здатності поверхні для задач рендерингу", *Наукові праці Донецького національного технічного університету. Серія «Інформатика, кібернетика та обчислювальна техніка»*, т. 2, № 39, с. 18–30, 2024. Дата звернення: 20 берез. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://doi.org/10.31474/1996-1588-2024-2-39-18-30>.
5. О. Н. Романюк, "Класифікація дистрибутивних функцій відбивної здатності поверхні", *Наукові праці Донецького національного технічного університету. Серія «Інформатика, кібернетика та обчислювальна техніка»*, вип. 9, с. 145–151, 2008.
6. О. Н. Романюк, Є. К. Завальнюк та О. Л. Бобко, "Аналіз нових моделей освітлення на основі двопромених функцій відбивної здатності", у *Україна та світ: сучасні парадигми розвитку суспільства*. Харків: СГ НТМ «Новий курс», 2024, с. 16–39.

УДК 004.94: 536.24

МОДЕЛЮВАННЯ ТЕПЛООБМІНУ ПОВІТРЯНОГО ПОТОКУ В ПЛОСКІЙ ТРУБІ В СЕРЕДОВИЩІ SOLIDWORKS FLOW SIMULATION

КЛИМЕНКО Я.В., СВИНЧУК О.В.,
(yaroslav.klymenko98@gmail.com)

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

У роботі представлено результати чисельного моделювання розподілу температури та поведінки повітряного потоку всередині плоскої труби з внутрішнім турбулізатором. Метою роботи є відтворення умов лабораторного експерименту для аналізу ефективності теплообміну. Моделювання виконано у середовищі SolidWorks Flow Simulation.

Сучасні вимоги до ефективного тепловідведення в енергетичних і промислових системах потребують глибокого аналізу процесів теплообміну в каналах складної геометрії. Плоскі труби із турбулізуючими вставками є перспективними елементами таких систем, оскільки дозволяють інтенсифікувати теплообмін без суттєвого збільшення габаритів або витрат енергії. Застосування комп'ютерного моделювання дозволяє дослідити вплив геометричних і режимних параметрів на аеродинамічні та теплові характеристики потоку [1].

Дослідження спрямовано на чисельне відтворення реального експерименту, в якому вимірювалась інтенсивність теплообміну у вузькому прямокутному каналі з вбудованим турбулізатором. Геометрія моделі точно відповідає конфігурації лабораторного зразка, що дозволяє провести коректне порівняння [2].

Експериментальна установка складалася з плоскої труби з відношенням сторін 2:1. Повітря нагрівалося на вході, після чого проходило канал з турбулізатором, а температура фіксувалася термopарами на виході. Основна мета дослідження – виявити розподіл температурного поля вздовж довжини каналу.

Для чисельного дослідження створено об'ємну модель з аналогічними геометричними розмірами, умовами обтікання та тепловими навантаженнями в середовищі SolidWorks Flow Simulation [3]. Розрахунок виконувався для турбулентного режиму з урахуванням теплопередачі від стінки до повітряного потоку. Застосовано стандартну турбулентну модель $k-\epsilon$.

Незважаючи на відповідність загальних трендів, між чисельними та експериментальними результатами спостерігається похибка до 12%. Це пояснюється обмеженнями обчислювальної сітки, спрощеними граничними умовами, а також ідеалізованим урахуванням теплоізоляції.

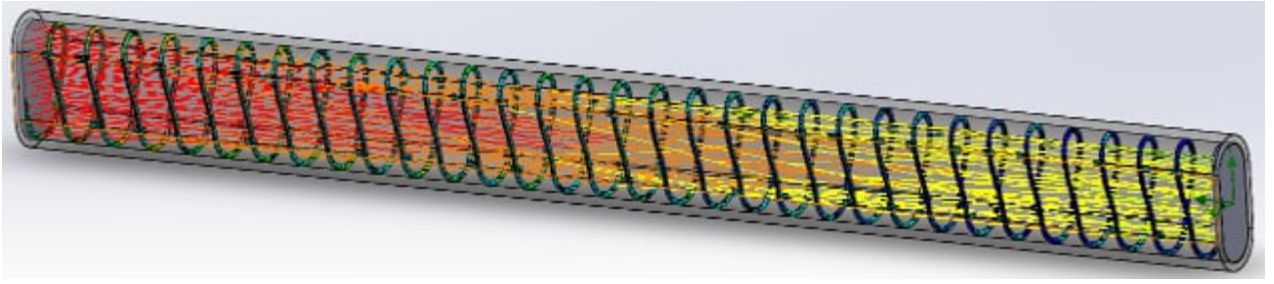


Рис. 1. Температурне поле та вектори швидкості повітряного потоку в моделі плоскої труби (SolidWorks Flow Simulation)

Рівняння теплопровідності (енергії) для стислого потоку:

$$\rho c_p \left(\frac{\partial T}{\partial t} + u \frac{\partial T}{\partial x} + v \frac{\partial T}{\partial y} + w \frac{\partial T}{\partial z} \right) = \nabla \cdot (\lambda \nabla T) + \Phi,$$

де ρ – густина, c_p – питома теплоємність при сталому тиску, T – температура, λ – коефіцієнт теплопровідності, Φ – теплові джерела (в'язке тертя та інші), u , v , w – компоненти швидкості потоку.

Безрозмірне число теплообміну визначається як: $Nu = \frac{\alpha l}{\lambda}$, де Nu – число Нуссельта, α – коефіцієнт тепловіддачі, l – характерний розмір, λ – коефіцієнт теплопровідності.

Гідравлічні втрати визначаються через коефіцієнт опору $\xi = \frac{\Delta p \cdot 2}{\rho w^2}$, де Δp – втрати тиску на ділянці каналу, ρ – густина, w – середня швидкість потоку.

Для зменшення похибки між експериментальними та чисельними результатами доцільно врахувати низку факторів:

- використання адаптивного згущення сітки поблизу стінок і в зонах з високим градієнтом температури та швидкості;
- введення змінних фізичних властивостей повітря залежно від температури (нестационарна теплоємність, в'язкість);
- урахування реального теплового впливу навколишнього середовища, включаючи тепловіддачу крізь корпус труби та теплові втрати через неізольовані ділянки;
- заміна спрощених граничних умов більш реалістичними: включення вхідного турбулентного профілю швидкості, мікроколивань тиску та розподіленого джерела тепла;
- проведення серії параметричних досліджень із уточненням кількісних параметрів експерименту (вологість, нерівномірність нагріву, точне положення термопар).

Попри зручність і наочність SolidWorks Flow Simulation, ця платформа має обмеження щодо розв'язання задач із складною турбулентною структурою, нестационарними режимами або мультифізичними ефектами. Для подальшого вдосконалення дослідження доцільно розглянути використання спеціалізованих CFD-платформ (наприклад, ANSYS Fluent, OpenFOAM), які дозволяють:

- будувати користувацькі турбулентні моделі;
- застосовувати детальні методи сіткоутворення (наприклад, HexCore, Prism Layer, адаптивна локалізація);
- проводити нестационарне моделювання з урахуванням часової дискретизації.

Такі підходи дозволяють не лише зменшити похибку до 5%, а й дослідити часову еволюцію температурного поля, а також оптимізувати конструкцію турбулізатора для підвищення ефективності теплообміну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. В. С. Кулинич, В.А. Рогачов, О.М. Терех «Дослідження інтенсивності теплообміну та аеродинамічного опору всередині плоскої труби», *Енергетика: економіка, технології, екологія*, 2023, № 2 (72), с. 85-94. <https://doi.org/10.20535/1813-5420.2.2023.279675>
2. В. С. Кулинич, В.А. Рогачов, О.М. Терех «Методика експериментального дослідження теплообміну та аеродинамічного опору в плоскоовальному каналі з інтенсифікаторами», *Теплоенергетика: шляхи оновлення та розвитку: збірник наукових праць XVIII міжнародної науково-практичної конференції*. Київ, 2022. С. 239–243.
3. SolidWorks Corporation, Flow Simulation Technical Reference, Dassault Systèmes, 2022.

УДК 004.94+655.5

СЕМАНТИЧНА МЕРЕЖА ФАКТОРІВ ВПЛИВУ НА ЯКІСТЬ КОМПЛЕКТУВАННЯ КНИЖКОВИХ БЛОКІВ ВКЛАДАННЯМ

КУДРЯШОВА А.В., ДОМОРАД О.В.

(alona.v.kudriashova@lpnu.ua)

Національний університет «Львівська політехніка»

Досліджено фактори впливу на якість комплектування книжкових блоків вкладанням. Виокремлено такі фактори: налаштування обладнання, фізико-механічні властивості папери, фальцювання друкарських аркушів, товщина блоку, кваліфікація персоналу, мікроклімат виробничого середовища. Розроблено семантичну мережу, що демонструє взаємозв'язки між факторами та є основою для подальшого моделювання досліджуваного технологічного процесу.

На якість комплектування книжкових блоків впливає сукупність технологічних, матеріальних та організаційних факторів. Відсутність системного підходу до їхнього аналізу ускладнює оптимізацію процесу та призводить до дефектів, підвищених витрат і зниження ефективності виробництва. Семантичні мережі дозволяють моделювати взаємозв'язки між факторами та ідентифікувати критичні параметри, що впливають на якість. Таким чином, застосування семантичної мережі факторів впливу на якість комплектування книжкових блоків вкладанням сприятиме розробці ефективних стратегій контролю та управління досліджуваним процесом.

Перелік вирішених завдань: виокремлено множину факторів впливу на якість комплектування книжкових блоків вкладанням, розроблено семантичну мережу факторів.

На основі експертного оцінювання виокремлено такі фактори: налаштування обладнання, фізико-механічні властивості папери, фальцювання друкарських аркушів, товщина блоку, кваліфікація персоналу, мікроклімат виробничого середовища.

Фактор налаштування обладнання вказує на точність виконання технологічних операцій. Сюди можна віднести регулювання швидкості подачі аркушів, тиску притискних механізмів, узгодженість руху вкладальних елементів тощо. Фізико-механічні властивості паперу – щільність, вологість, жорсткість, пружність та поверхневі характеристики. Ці параметри впливають на стабільність процесу вкладення, адгезію між аркушами та ризик виникнення деформацій. Точність фальцювання визначає правильність формування зошитів, їхню геометрію та сумісність між окремими складовими книжкового блока. Відхилення у параметрах фальцювання можуть спричинити проблеми під час вкладання та подальшого зшивання. Товщина блоку залежить від кількості аркушів, їхньої щільності та рівномірності формування. Кваліфікація персоналу визначає якість налаштування обладнання, оперативність виявлення та усунення відхилень, а також ефективність контролю параметрів якості готової продукції. Мікроклімат виробничого середовища включає температуру, вологість та рівень статичної електрики, які впливають на фізичні характеристики паперу та його поведінку під час технологічного процесу. Невідповідність мікрокліматичних умов може спричинити деформацію аркушів, зміни у жорсткості або порушення стабільності процесу вкладання [1, 2].

Семантичні мережі є однією з фундаментальних моделей представлення знань. Фактично, це графові структури, вершини яких відповідають поняттям або об'єктам предметної області, а ребра – семантичним зв'язкам. Вони слугують основою для розуміння та інтерпретації інформації, оскільки дозволяють відображати складні відношення між елементами.

Важливими є типи відношень, що визначають характер зв'язку між вузлами. До таких відношень належать таксономічні (наприклад, зв'язки типу «є підвидом» або «належить до»), асоціативні (вказують на тематичну або функціональну спорідненість понять) і атрибутивні (визначають властивості об'єктів). Завдяки гнучкості структури семантичних мереж вони можуть використовуватися для моделювання знань у різних галузях [2–4].

З огляду на особливості виконання комплектування книжкових видань розроблено семантичну мережу, що представлена на рис. 1.



Рис. 1. Семантична мережа факторів

Побудована семантична мережа є основою для визначення вагових значень факторів та розроблення моделі пріоритетного впливу факторів на якість комплектування книжкових блоків вкладанням.

Висновок. Сформовано множину факторів впливу на якість комплектування книжкових блоків вкладанням. Розроблено семантичну мережу, що містить шість основних факторів та ідентифікує зв'язки між ними.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Маїк В. З. Технологія брошурувально-палітурних процесів : підр. / За заг. ред. д-ра. техн. наук, проф. Лазаренка Е. Т. Львів : УАД, 2011. 488 с.
2. Сеньківський В. М., Кудряшова А. В. Моделі інформаційної технології проєктування післядрукарських процесів: Монографія. Львів: УАД, 2022. 204 с.
3. Guarino N., Oberle D., Staab S. What is an ontology? *Handbook on ontologies*, 2009. Pp. 1–17.
4. Russell, S. J., & Norvig, P. Artificial intelligence: a modern approach. Pearson Education Limited, Malaysia. 2016.

УДК 004.42:628.98

АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗРАХУНКУ РІВНЯ ОСВІТЛЕННЯ

МАЛЮКІН О. В., МЕЛЬНИКОВ О. Ю.

(alexandr@melnikov.in.ua)

Донбаська державна машинобудівна академія (м. Краматорськ, Україна)

Наведено перелік методів розрахунку освітленості, їхні переваги та недоліки. Рекомендовано доречно додати низку методів до наявної інформаційної системи для розрахунку рівня освітлення та обирати кращий у кожному випадку.

Освітлення є одним з ключових факторів, які впливають на життя людей у різних середовищах. Правильний розрахунок рівня освітлення необхідний для забезпечення оптимальних умов для роботи, навчання та відпочинку. Для цього треба проаналізувати основні методи розрахунку рівня освітлення, їх переваги та недоліки, а також сучасні підходи до оцінки освітленості [1–3].

До основних понять освітлення належать: освітленість – кількість світла, що падає на одиницю площі, вимірюється в люксах (лк); люмінесцентність – кількість світла, що випромінюється об'єктом, вимірюється в канделах (кд); світловий потік – загальна кількість світла, яке випромінює джерело, вимірюється в люменах (лм).

Існує низка методів розрахунку освітленості:

– метод точкових джерел світла («поточковий метод»), який базується на використанні формули для розрахунку освітленості від точкового джерела світла:

$$E = \frac{F}{r^2} \cos \alpha, \quad (1)$$

де E – освітленість, F – світловий потік, α – кут падіння світла, r – відстань до поверхні;

– метод люмена, або метод «зональної порожнини» є спрощеним методом для розрахунку освітлення в приміщенні:

$$E = \frac{N \cdot n \cdot F \cdot CU \cdot LLF}{A}, \quad (2)$$

де N – кількість джерел світла, n – кількість ламп в кожному з них, CU – коефіцієнт утилізації, LLF – параметр втрати світла, A – площа поверхні;

– метод Сампнера підходить для обчислення як для прямого, так й непрямого освітлення, базується на тому, що все світло, яке входить в простір, має або покинути його, або бути поглинутим однією з поверхонь простору:

$$E = \frac{F}{A \cdot (1 - R_{av})}, \quad (3)$$

де R_{av} – зважена за площею середня дзеркальність поверхні, отже $1 - R_{av}$ дає нам її середню поглинальність.

– методи розподілу світла, який враховують не тільки точкові джерела, а й розподіл світла від лінійних або площинних джерел, використовує спеціальні таблиці та графіки для

визначення освітленості залежно від конфігурації приміщення;

– сучасні програми для комп'ютерного моделювання (наприклад, DIALux, Relux), які дозволяють проводити детальний аналіз освітленості в 3D-просторі з врахуванням всіх факторів: геометрію приміщення, тип і розташування світильників, властивості поверхонь.

Перевагами поточкового методу є простота у використанні, швидкість розрахунків, до недоліків слід віднести те, що він не враховує складні конфігурації приміщень. Інші методи дозволяють отримати більш точні результати для складних приміщень, але потребують більше часу на розрахунки та аналіз. Використання комп'ютерного моделювання гарантує високу точність та можливість візуалізації результатів, але потребує спеціального програмного забезпечення та навичок користувача.

Було поставлено та розв'язано задачу створення спеціалізованого додатка – інформаційної системи для розрахунку рівня освітлення [4–6], у роботі [7] наведено три приклади використання розробленої системи: для «пустого» поля, для умовної квартири та для вулиці. Але створена система використовує тільки поточковий метод, тому доречно додати низку інших методів та обирати кращий у кожному випадку.

Розрахунок рівня освітлення є важливим етапом у проєктуванні освітлювальних систем. Кожен з методів має свої переваги та недоліки, і вибір конкретного підходу залежить від специфіки проєкту та вимог замовника. Сучасні технології комп'ютерного моделювання значно спростили цей процес і дозволяють досягати високої точності в розрахунках.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Є. М. Глінська, “Метод та програмне забезпечення оптимального розміщення джерел світла в приміщенні: кваліфікаційна робота на здобуття ступеня магістра за спеціальністю 121 Інженерія програмного забезпечення; Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»”, Київ, 89 с., 2019. URI: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/3fadf3ca-c15b-41cc-b06d-02e0bc7c06d3/content>

2. A. V. Sender, A. V. Shiyani, A. V. Chirkina, A. M. Chirkin, D. I. Mouromtsev, “An algorithm for search automation of lighting sources optimal arrangement in urban environment”, *Scientific and Technical Journal of Information Technologies, Mechanics and Optics*, Vol. 18, No. 1, pp. 122–132, 2018. DOI: <https://doi.org/10.17586/2226-1494-2018-18-1-122-132>

3. Д. А. Боровський, “Обґрунтування інформаційної системи адаптації вуличного освітлення: кваліфікаційна робота на здобуття ступеня бакалавра за спеціальністю 141 Електроенергетика, електротехніка та електромеханіка; Поліський національний університет”, Житомир, 40 с. 2023. — URI: http://ir.polissiauniver.edu.ua/bitstream/123456789/14361/1/Borovsky_DA_KR_141_2023.pdf

4. О. В. Малюкін, О. Ю. Мельников, “Задача створення інформаційної системи для розрахунку рівня освітлення”, *Проблеми та перспективи розвитку освіти, науки та технологій в умовах воєнного стану: зб. наук. пр. за матеріалами IV Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. м. Бережани, 20 березня 2024 року*, Бережани: ВСП «Бережанський фаховий коледж НУБіП України», с. 199–202, 2024.

5. О. Ю. Мельников, О. В. Малюкін, “Моделювання розрахунку рівня освітлення”, *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали IX Міжнародної науково-практичної конференції / М-во освіти і науки України;*

Київ. нац. ун-т культури і мистецтв, Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с. 107–110, 2024.

6. О. В. Малюкін, О. Ю. Мельников, “Проектування інформаційної системи для розрахунку рівня освітлення”, *Стан, досягнення та перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXIV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 18-19 квітня 2024 р.*, Одеса: Видавництво ОНТУ, с. 245–247, 2024.

7. О. Ю. Мельников, О. В. Малюкін, “Інформаційна система для розрахунку рівня освітлення”, *Інформаційні технології та цифрова економіка: матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції / М-во освіти і науки України; Державний університет інфраструктури та технологій*, Київ: Видавничий центр ДУІТ, с. 117–119, 2024.

УДК 004.056.53:004.85

ВИЯВЛЕННЯ АНОМАЛІЙ В ТРАФІКУ МЕРЕЖІ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ЗА ДОПОМОГОЮ МАШИННОГО НАВЧАННЯ

МІЩЕНКО С. А., ПАЛІЙ В. І.

v.paliy@knute.edu.ua

Державний торговельно-економічний університет

Сучасні кіберзагрози вимагають вдосконалення методів захисту інформаційних систем, зокрема, своєчасного виявлення аномалій в трафіку мережі. Традиційні підходи поступаються адаптивним методам машинного навчання, які автоматично аналізують великі обсяги даних і виявляють складні закономірності. Дослідження показують зростаючий інтерес до глибокого навчання, особливо для захисту IoT-пристроїв, та рекурентних нейронних мереж для виявлення часових залежностей в атаках. Не втрачають актуальності й традиційні методи машинного навчання. Машинне навчання стає ключовим інструментом для виявлення невідомих раніше атак, здатне до адаптації та самостійного оновлення моделей. Ефективність залежить від якості даних і вибору моделі. Перспективи полягають у розробці більш адаптивних алгоритмів та їх інтеграції в системи безпеки.

Безпека інформаційних систем є критично важливим аспектом їх функціонування, зважаючи на зростання кількості та складності кіберзагроз. Своєчасне виявлення аномалій в трафіку мережі є ключовим завданням, оскільки аномальна поведінка може свідчити про кібератаки, зловмисні дії, технічні збої. Традиційні методи виявлення аномалій, засновані на сигнатурному аналізі, виявляються неефективними проти нових складних атак, що потребує адаптивних та інтелектуальних підходів.

Вирішені завдання:

- досліджено можливості застосування методів машинного навчання для виявлення аномалій в трафіку мережі інформаційних систем;

- проаналізовано переваги, недоліки та перспективи подальшого розвитку різних методів машинного навчання в контексті виявлення аномалій;
- окреслено сучасні тренди у використанні складних моделей, зокрема глибокого навчання та рекурентних нейронних мереж;
- визначено актуальність застосування методів машинного навчання в умовах обмеженої кількості навчальних даних та високого рівня шуму.

Дослідження в галузі виявлення аномалій в трафіку мережі інформаційних систем з використанням машинного навчання демонструють різноманітність підходів та алгоритмів. Загальний тренд спрямований на використання складніших моделей, здатних автоматично вилучати ознаки та виявляти тонкі аномалії, що важко ідентифікуються традиційними методами.

Особливий інтерес викликає застосування глибокого навчання (deep learning), про що свідчить робота Liu та Yang [2], яка досліджує застосування глибоких нейронних мереж для аналізу мережевого трафіку в мережах Інтернету речей (IoT). Це підкреслює зростаючу важливість захисту IoT-пристроїв, які стають все більш поширеними та вразливими до кібератак. У свою чергу, Radford et al. [3] вивчають використання рекурентних нейронних мереж (RNN) для виявлення аномалій, наголошуючи на здатності RNN обробляти послідовності даних та виявляти часові залежності, що є важливим для ідентифікації атак, які еволюціонують з часом. Підвищенню точності виявлення вторгнень за допомогою глибокого навчання присвячена робота Majidpour та Hasanzadeh [4], яка демонструє необхідність використання сучасних методів машинного навчання для ефективного протистояння кіберзагрозам.

Разом з тим, не втрачають актуальності й традиційні методи машинного навчання. Гайдур, Гахов, Дмитрієв та Бондаренко [5] досліджують використання алгоритмів прогнозування категорійних полів для виявлення аномалій, демонструючи можливість ефективного застосування класичних методів у певних сценаріях. Келеберда [6] розглядає розпізнавання аномалій трафіку в програмно-конфігурованих мережах (SDN) на основі штучного інтелекту, підкреслюючи важливість інтелектуальних методів для управління та забезпечення безпеки сучасних мереж. Васишин [7] охоплює широкий спектр методів машинного навчання та штучного інтелекту для виявлення та ідентифікації аномалій мережевого трафіку, демонструючи їхню різноманітність та можливості застосування.

Додатково, підкреслюючи актуальність проблеми, Захарченко та Ковальов [10] досліджують використання метода пошуку аномалій для виявлення мережових вторгнень, що дозволяє ефективно ідентифікувати відхилення від нормальної поведінки в мережі. Схожий підхід використовується в роботі Aboah et al. [1], де автори пропонують систему виявлення аномалій дорожнього руху на основі комп'ютерного зору, глибокого навчання та дерев рішень.

Важливо зазначити, що роботи Чопорової та Лісняка [8], а також Д'Анджело та Рампоне [9], хоча й використовують генетичні алгоритми та нейронні мережі, безпосередньо не стосуються виявлення аномалій в трафіку мережі. Проте, методи оптимізації параметрів моделей, описані в цих роботах, можуть бути застосовані для покращення ефективності моделей, що використовуються для виявлення аномалій.

Важливість машинного навчання для виявлення аномалій в трафіку мережі інформаційної системи зумовлена зростаючою складністю сучасних кіберзагроз та обмеженістю традиційних методів захисту. Сигнатурний аналіз та правила, на яких

базуються багато традиційних систем виявлення вторгнень (IDS), виявляються неефективними проти нових та складних атак, оскільки вони здатні розпізнавати лише відомі зразки шкідливого трафіку. Зловмисники постійно розробляють нові методи атак, які обходять традиційні захисні механізми, що робить необхідним використання більш адаптивних та інтелектуальних підходів.

Машинне навчання, здатне автоматично аналізувати великі обсяги даних, виявляти складні закономірності та адаптуватися до змін у поведінці мережі, стає ключовим інструментом для виявлення аномалій. Замість покладатися на заздалегідь визначені правила, моделі машинного навчання навчаються на даних, що представляють нормальну поведінку мережі, і виявляють відхилення від цієї норми. Це дозволяє виявляти невідомі раніше атаки, які не відповідають жодній відомій сигнатурі.

Машинне навчання стає ключовим інструментом для виявлення аномалій в трафіку мережі інформаційної системи, зважаючи на зростаючу складність сучасних кіберзагроз та обмеженість традиційних методів захисту. Застосування машинного навчання дозволяє будувати адаптивні системи виявлення аномалій, здатні самостійно оновлювати свої моделі, забезпечуючи постійний захист від еволюціонуючих загроз. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробкою більш ефективних та адаптивних алгоритмів машинного навчання, а також з інтеграцією цих алгоритмів в існуючі системи безпеки інформаційних систем. Особливу увагу слід приділити розробці методів, здатних виявляти аномалії в умовах обмеженої кількості навчальних даних та при наявності високого рівня шуму в даних.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. A. Aboah, M. Shoman, V. Mandal, S. Davami, Y. Adu-Gyamfi, and A. Sharma, "A Vision-based System for Traffic Anomaly Detection using Deep Learning and Decision Trees," *arXiv preprint arXiv:2104.06856*, 2021.
2. M. Liu and L. Yang, "IoT Network Traffic Analysis with Deep Learning," *arXiv preprint arXiv:2402.04469*, 2024.
3. B. J. Radford, L. M. Apolonio, A. J. Trias, and J. A. Simpson, "Network Traffic Anomaly Detection Using Recurrent Neural Networks," *arXiv preprint arXiv:1803.10769*, 2018.
4. J. Majidpour and H. Hasanzadeh, "Application of deep learning to enhance the accuracy of intrusion detection in modern computer networks," *arXiv preprint arXiv:2012.08318*, 2020.
5. H. I. Haydur, S. O. Hakhov, V. Y. Dimitriyev, and N. V. Bondarenko, "Detection of traffic anomalies in information systems of organizations using Machine Learning methods based on categorical field prediction algorithms," *Telecommunication and Information Technologies*, no. 4, pp. 59–66, 2021. (In Ukrainian).
6. V. V. Keleberda, "Traffic anomaly recognition in software-defined networks based on artificial intelligence," Master's Thesis, National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute", Kyiv, Ukraine, 2020. (In Ukrainian).
7. V. V. Vasylyshyn, "Detection and identification of network traffic anomalies using machine learning and artificial intelligence," Qualification work, Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ternopil, Ukraine, 2022. (In Ukrainian).
8. O. V. Choporova and A. O. Lisnyak, "Using a genetic algorithm to optimize the parameters of a neural network when predicting the stress-strain state of a square plate," *Applied Problems of*

Mathematical Modeling, vol. 3, no. 2.1, pp. 27–35, 2020. (In Ukrainian).

9. L. D'Angelo and S. Ramponi, "Residual Resource Prediction Based on 3D Scanning Using Genetically Optimized Convolutional Neural Networks," *Sensors*, vol. 21, no. 20, p. 6772, 2021.

10. M. V. Zakharchenko and S. V. Kovalev, "Using the anomaly search method for detecting network intrusions," *Mathematical Modeling in Economics*, vol. 10, no. 1, pp. 45–53, 2024. (In Ukrainian).

УДК 519.83

ЗАСТОСУВАННЯ ЛОГІСТИЧНОГО ВІДОБРАЖЕННЯ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ПОШИРЕННЯ COVID-19 В ХАРКІВСЬКІЙ ОБЛАСТІ З УРАХУВАННЯМ ФРАКТАЛЬНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ

СІКЕТІН Д.С., МИХАЙЛОВСЬКА О.В., КІРІЧЕНКО Л.О
(dmytro.siketin@student.karazin.ua)

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Моделювання динаміки поширення COVID-19 є важливим інструментом для прогнозування епідемічного процесу та прийняття обґрунтованих управлінських рішень. У дослідженні розглядається логістичне відображення як дискретна модель, що дозволяє описувати початкову фазу епідемії на основі апроксимації емпіричних даних. Особлива увага приділяється підбору параметра зростання, що відповідає за швидкість інфікування, з урахуванням експоненціального характеру зростання кількості хворих. Проведені числові експерименти на реальних даних з Харківської області демонструють ефективність підходу.

Моделювання поширення COVID-19 є важливим завданням для епідеміологів і фахівців з охорони здоров'я, оскільки це дозволяє прогнозувати динаміку захворювання та вчасно вживати необхідних заходів. Традиційно для таких прогнозів використовуються різні методи, зокрема диференціальні рівняння, стохастичні моделі та дискретні динамічні системи. Одним з таких методів є використання логістичного відображення, яке є дискретним наближенням до неперервного диференціального рівняння:

$$X_{n+1} = r * X_n(1 - X_n) \quad (1)$$

де r — параметр росту, а X_n — відносна кількість інфікованих осіб на момент часу n . Параметр r , що визначає швидкість поширення захворювання, налаштовується на основі емпіричних даних для точного моделювання епідемічної фази.

Якщо епідемія моделюється за допомогою логістичного відображення (1), то параметр r , який визначає швидкість поширення захворювання, відіграє ключову роль у відтворенні динаміки. Його значення можна підібрати на основі реальних даних про захворюваність, особливо для точного моделювання початкової фази епідемії.

На початковій стадії епідемії ріст кількості хворих наближено експоненційний. Дані

можна апроксимувати експоненціальною функцією:

$$N(t) \approx N_0 e^{kt}$$

де k — темп зростання, який можна оцінити методом регресії. При малих X_n в рівнянні (1) на початку епідемії, маємо $X_{n+1} \approx rX_n$ отже, $r \approx e^k$ де k — знайдений емпірично темп зростання.

Дослідження спрямоване на виявлення параметричних режимів логістичного відображення, які адекватно відображають динаміку поширення COVID-19 на різних етапах його розвитку. Числові експерименти, виконані на синтетичних фрактальних часових рядах та реальних даних захворюваності COVID-19 в Харківській області, підтвердили ефективність застосування моделі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. M. R. B. Clarke, "Fractal Geometry in Data Analysis: A Statistical Approach," Journal of Computational Science, vol. 23, no. 4, pp. 185-195, 2019.
2. R. J. Allen, "Mathematical and Computational Modeling of the COVID-19 Pandemic," Wiley-Blackwell, 2020.

УДК 681.513.3

ХМАРНЕ СЕРЕДОВИЩЕ WOKWI ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ ПРОЄКТІВ ІНТЕРНЕТУ РЕЧЕЙ

ШЕВЧУК Р. Л., НІСНОВ О. Л.

(rost.work.shev@gmail.com, anotnew@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглядається використання онлайн-платформи Wokwi для моделювання проєктів інтернету речей з використанням мікроконтролерів Arduino та ESP32. Окреслено актуальність використання середовища для проєктування, тестування та налагодження систем інтернету речей (IoT). Наведено основні можливості середовища Wokwi, проаналізовано його переваги та обмеження, описано типові сценарії застосування для розробки IoT-проєктів. Представлено висновки щодо доцільності використання Wokwi в освітніх і дослідницьких цілях.

Системи «розумного простору» на основі технологій інтернету речей активно впроваджуються сьогодні у побуті («розумний дім»), виробництві, енергетиці, медицині тощо. Для їх створення використовуються мікроконтролери, сенсори, актуатори, а також засоби зв'язку для передачі даних у локальні або хмарні сервіси. Одна з проблем полягає в тому, що розробка і тестування проєктів таких систем потребує значних фінансових витрат на обладнання, а також часу на налагодження та багатоітераційне тестування. Крім того, під

час експериментів на реальному обладнанні існує ризик пошкодження компонентів, особливо враховуючи обмежену кількість перезапису програми у багатьох типах мікроконтролерів. Особливої актуальності ця проблема набуває в контексті навчального процесу, де учні або студенти не завжди мають доступ до фізичних компонентів. Саме тому виникає потреба у використанні віртуальних засобів моделювання, які дають змогу безкоштовно та зручно відпрацьовувати логіку роботи систем розумного дому, розумного виробництва тощо.

Wokwi — це безкоштовне онлайн-середовище симуляції мікроконтролерів та електронних компонентів, орієнтоване на розробку проєктів з використанням платформ Arduino, ESP32, STM32 та Raspberry Pi Pico. Цей сервіс дозволяє в реальному часі тестувати код, бачити зміну станів виводів, взаємодіяти з віртуальними датчиками та пристроями виводу. Серед них:

- датчики: температури (DHT22, DS18B20, аналоговий NTC термістор), вологості (DHT22), освітленості (фоторезистор), руху (PIR), відстані (HC-SR04), тиску (модуль HX711) інтегрований датчик MPU6050 із 3-осьовим акселерометром, 3-осьовим гіроскопом і датчиком температури, годинник реального часу (DS1307);
- засоби введення: кнопка, перемикач, група перемикачів, цифрова клавіатура, аналоговий двоосьовий джойстик з вбудованою кнопкою, круговий та слайдерний потенціометри, поворотний енкодер (KY-040), 16-канальний аналоговий мультиплексор (CD74HC4067);
- засоби виведення: світлодіоди LED, RGB LED, 10-сегментна лінійка світлодіодів, сумісний з NeoPixel світлодіод (WS2812), лінійка та матриця світлодіодів WS2812, світлодіодний драйвер (NLSF595), послідовний (SPI) триколірний світлодіодний драйвер, одно- та 4-розрядний 7-сегментний індикатор (TM1637), рідкокристалічні текстові дисплеї LCD 1602, LCD 2004, графічний дисплей TFT-LCD (ILI9341), в тому числі з сенсорним модулем, OLED-дисплей (SSD1306), точкова матриця 8x8 з контролером MAX7219; дисплей типу e-Paper, чорно-білий аналоговий екран PAL TV;
- мотори: стандартний мікросервопривод, біполярний кроковий двигун, драйвер крокового двигуна A4988, двоосьовий кроковий двигун;
- комунікаційні засоби: інфрачервоний приймач на 38 кГц, інфрачервоний пульт на 38 кГц з 20 кнопками;
- логічні елементи і компоненти: NOT, AND, OR, XOR, NAND, мультиплексор, D-тригер, DSR-тригер, 8-бітні зсувні регістри з послідовним входом (74HC595) і послідовним виходом (74HC165);
- інші компоненти: резистор, п'єзоелектричний зумер (динамік), релейний модуль, двополосне подвійне реле (DPDT), макетні плати різних розмірів, 8-канальний цифровий логічний аналізатор, карта microSD з інтерфейсом SPI.

Середовище дає можливість реалізувати як електронну схему, так і програмний код мовою C/C++, сумісний з Arduino IDE. Особливостями Wokwi є підтримка технології Wi-Fi та протоколу MQTT на рівні платформи ESP32, можливість взаємодії з декількома мікроконтролерами в одному проєкті, простий та інтуїтивний інтерфейс для створення схем, швидке тестування програмного коду, можливість спільної роботи над проєктом (можливість ділитися посиланням).

Можливості платформи дають змогу створювати і моделювати роботу різноманітних IoT-проектів, наприклад, за такими сценаріями:

- автоматичне керування освітленням та вентиляцією на основі датчиків руху, рівня освітленості та вологості;
- контроль температури у приміщенні з передачею даних на MQTT-брокер;
- дистанційне керування пристроями за допомогою віртуальної кнопки та OLED-дисплея тощо.

Існуючі проекти, створені в середовищі Wokwi, демонструють високу точність моделювання, зручність налагодження та можливість легко переносити проекти на фізичне обладнання без значних змін.

Разом з тим, під час аналізу даного інструменту було виявлено і низку його обмежень:

- відсутність підтримки модулів Bluetooth, LoRa та деяких інших специфічних для IoT комунікаційних технологій;
- відсутність підтримки аналогових датчиків зі складними протоколами (наприклад, I²C-камери);
- імітація Wi-Fi не завжди відповідає реальним умовам;
- неможливість повноцінної роботи з HTTPS-запитами;
- неможливість інтеграції з клієнтськими мобільними програмами, що реалізують користувацький інтерфейс управління системою;
- відсутність просунутих засобів для розведення схем і макетування спроектованих пристроїв.

Попри дані недоліки, для більшості освітніх задач і швидкого прототипування Wokwi є надзвичайно корисним засобом. Відповідно, даний інструмент заслуговує на більш широке впровадження у навчальний процес та науково-технічні дослідження у сфері інтернету речей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Wokwi Documentation. [Online]. Available: <https://docs.wokwi.com>.
2. C. D. Dinh, "Design and Development of an IoT System Prototype for Safe Traffic Assurance System," Journal of Technical Education Science 19(1), pp. 54-63, pp. 45–52, February 2024.
3. "Prototyping and testing for the IoT: methodologies and tools," The Coding Machine. [Online]. Available: <https://thecodingmachine.com/en/prototyping-and-testing-phase-for-the-iot/> Date of access: 02.04.2025.

РОЗДІЛ 2

УПРАВЛІННЯ, ОБРОБКА ТА ЗАХИСТ ІНФОРМАЦІЇ

УДК 004.4

БЕЗПЕКА ДАНИХ У СУЧАСНИХ ДОДАТКАХ

БОНДАРЕНКО Н. О., БАБЮК Н. П.

(n.oleksandrivna357@gmail.com, babiuk@vntu.edu.ua)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто проблеми безпеки даних у сучасних додатках, методи шифрування чутливої інформації користувачів, із запропонованими рішеннями на основі сучасних криптографічних алгоритмів, управління ключами, токенизації даних та багаторівневих систем захисту.

Вступ. У сучасному цифровому середовищі питання безпеки особистих даних користувачів стає все більш критичним, особливо для додатків, що обробляють чутливу інформацію, зокрема у сфері організації подорожей. Такі додатки акумулюють значні обсяги конфіденційних даних: від особистої інформації та платіжних реквізитів до геолокаційних даних та інтеграційних токенів з іншими сервісами. Кібератаки на туристичні платформи демонструють стійку тенденцію до зростання, оскільки викрадення таких даних надає зловмисникам доступ до фінансових ресурсів користувачів та можливість вчинення шахрайських дій. Актуальність проблеми підсилюється також посиленням регуляторних вимог, як-от GDPR у Європі та аналогічні нормативні акти в інших регіонах, що передбачають суворі санкції за неналежний захист персональних даних. У цьому контексті розробка ефективних систем шифрування та захисту інформації стає не просто технічним завданням, а необхідною умовою функціонування сучасного додатку, що прагне забезпечити довіру користувачів та відповідність законодавчим вимогам.

Технічні виклики та варіанти вирішення. Розробка сучасного додатку вимагає хорошого захисту користувацьких даних. Особливої уваги потребують облікові дані, платіжна інформація та токени для інтеграції з іншими сервісами, оскільки їх компрометація може призвести до серйозних наслідків як для користувачів, так і для компанії.

Одним із ключових викликів є безпечне зберігання паролів користувачів. Традиційні методи зберігання паролів у відкритому вигляді або з використанням простого хешування вже не відповідають сучасним вимогам безпеки. Натомість рекомендується використовувати алгоритми хешування з впровадженням солі [1]. Для хешування доцільно застосовувати алгоритми, стійкі до атак перебором, такі як Argon2, Bcrypt або PBKDF2. Ці алгоритми спеціально розроблені для повільного виконання, що значно ускладнює брутфорс-атаки. Додавання унікальної солі для кожного користувача запобігає використанню попередньо обчислених таблиць для зламу.

Інтеграція з зовнішніми сервісами, наприклад Booking або Google Maps, вимагає надійного зберігання API-ключів та токенів доступу. Зберігати такі токени у відкритому вигляді в базі даних небезпечно. Натомість доцільно використовувати шифрування на основі алгоритмів AES-256 або ChaCha20-Poly1305 з правильним управлінням ключами [2]. Ключі шифрування не повинні зберігатися разом із зашифрованими даними, а мають бути

розташовані в окремих захищених сховищах, таких як HashiCorp Vault, AWS KMS або Azure Key Vault. Додаткового захисту можна досягти, застосовуючи обгортання ключів (key wrapping) та регулярну ротацію ключів.

Обробка платіжної інформації становить особливо складний виклик через високі регуляторні вимоги, зокрема стандарт PCI DSS. Найкращою практикою є мінімізація контакту з платіжними даними шляхом використання спеціалізованих платіжних провайдерів, які надають токенізацію карткових даних. Замість зберігання повних даних карток можна використовувати токени, що представляють цю інформацію, але не мають цінності поза межами конкретної платіжної системи. Для випадків, коли необхідно зберігати платіжну інформацію, слід використовувати поєднання сегментації даних, шифрування на рівні полів та строгого контролю доступу.

Транспортне шифрування даних є ще одним важливим компонентом захисту. Усі комунікації повинні відбуватися через захищені канали з використанням протоколу TLS 1.3 з сучасними налаштуваннями шифрів. Варто застосовувати технології HSTS (HTTP Strict Transport Security) для запобігання атакам зниження рівня захисту та впроваджувати пінінг сертифікатів для захисту від атак з підміною сертифікатів.

Важливим аспектом є також безпечне управління сесіями користувачів. Замість простих сесійних токенів рекомендується використовувати JWT (JSON Web Tokens) з обмеженим терміном дії, що підписані за допомогою алгоритмів, таких як RS256 або ES256 [3]. Приватні ключі для підпису токенів повинні зберігатися в безпечному місці, недоступному для зовнішніх систем. Також варто впровадити механізми відкликання токенів та автоматичного оновлення для тривалих сесій.

У контексті захисту від витоку даних слід розглянути впровадження шифрування на рівні бази даних. Сучасні СУБД, такі як PostgreSQL, MySQL та MongoDB, підтримують шифрування даних у стані спокою. Це забезпечує додатковий рівень захисту в разі несанкціонованого доступу до сервера бази даних. Для ще більшої безпеки можна використовувати шифрування на рівні додатку, коли дані шифруються до запису в базу даних і розшифровуються після читання, що унеможливорює доступ до відкритих даних навіть для адміністраторів бази даних.

Окрім технічних заходів шифрування, важливо впровадити комплексну стратегію безпеки, що включає регулярний аудит коду, сканування вразливостей, тести на проникнення та моніторинг підозрілої активності. Особливу увагу варто приділити захисту від SQL-ін'єкцій, XSS-атак та CSRF, що є типовими векторами атак на веб-додатки. Впровадження цих заходів допоможе забезпечити конфіденційність та цілісність чутливої інформації користувачів, підвищити довіру до сервісу та відповідати регуляторним вимогам у сфері захисту даних.

Висновки. У ході роботи було проведено аналіз проблематики забезпечення безпеки даних у додатках та визначено ключові методи захисту конфіденційної інформації користувачів. Встановлено, що ефективний захист даних потребує комплексного підходу, що включає застосування сучасних криптографічних алгоритмів, таких як Argon2 для хешування паролів та AES-256 для шифрування чутливих даних. Визначено критичну роль правильного управління криптографічними ключами та застосування додаткових механізмів безпеки, зокрема солей та перців у процесах хешування. Обґрунтовано необхідність дотримання галузевих стандартів, таких як PCI DSS для обробки платіжної інформації, та запропоновано використання токенізації як ефективного методу мінімізації

ризиків. Проаналізовано переваги багаторівневого підходу до захисту, що поєднує шифрування на транспортному рівні, рівні додатків та баз даних.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. A Graduate Course in Applied Cryptography Dan Boneh and Victor Shoup - [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://crypto.stanford.edu/~dabo/cryptobook/BonehShoup_0_4.pdf
2. Stallings W. Cryptography and Network Security: Principles and Practice. 8th Edition. Pearson, 2020. 768 p.
3. Dworkin M.J. SHA-3 Standard: Permutation-Based Hash and Extendable-Output Functions. NIST FIPS 202, 2015. DOI: 10.6028/NIST.FIPS.202

УДК 004.318

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ДАНИХ У CRM-СИСТЕМАХ: ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УПРАВЛІННЯ КЛІЄНТСЬКИМИ ВЗАЄМИНАМИ

ВЕЛИКИЙ В.М., МЕЛЬНИК В.О.
(velkyi4@ukr.net)

Вінницький національний технічний університет;

У роботі досліджено застосування методів інтелектуального аналізу даних у CRM-системах для покращення управління взаєминами з клієнтами. Розглянуто сучасні технології машинного навчання, що використовуються для аналізу поведінкових патернів, прогнозування продажів та персоналізації маркетингових стратегій. Проаналізовано ключові підходи до обробки великих масивів даних, їх інтеграцію з BI-інструментами та вплив на ефективність управлінських рішень. Особливу увагу приділено питанням безпеки даних, масштабованості та автоматизації бізнес-процесів у цифровій трансформації.

Ключові слова: CRM-система, інтелектуальний аналіз даних, машинне навчання, прогнозування продажів, персоналізація, бізнес-аналітика.

The study investigates the application of data mining methods in CRM systems to improve customer relationship management. Modern machine learning technologies for behavioral pattern analysis, sales forecasting, and marketing strategy personalization are examined. The paper analyzes key approaches to processing large data volumes, integrating them with BI tools, and their impact on managerial decision-making. Special attention is given to data security, scalability, and business process automation in the context of digital transformation.

Keywords: CRM system, data mining, machine learning, sales forecasting, personalization, business analytics.

Вступ. У сучасному бізнес-середовищі ефективне використання даних відіграє ключову роль у побудові довгострокових взаємин з клієнтами. CRM-системи забезпечують накопичення, аналіз та застосування інформації для оптимізації бізнес-процесів. Розвиток штучного інтелекту та інтелектуального аналізу даних значно розширив можливості CRM-систем. Методи машинного навчання дозволяють автоматизувати обробку даних, персоналізувати послуги та підвищити ефективність маркетингових кампаній.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю використання прогнозного аналізу для оцінки поведінки клієнтів і оптимізації бізнес-стратегій. Інтеграція CRM із аналітичними платформами дозволяє приймати більш обґрунтовані управлінські рішення.

Результати дослідження. У сучасних умовах цифрової трансформації економіки малий бізнес стикається з необхідністю впровадження ефективних CRM-систем, які дозволяють автоматизувати управління клієнтськими взаєминами, оптимізувати бізнес-процеси та підвищити ефективність маркетингових стратегій [1]. CRM-системи стали важливим інструментом для персоналізації взаємодії з клієнтами, покращення якості обслуговування та підвищення рівня утримання клієнтів.

З технічної точки зору CRM-система складається з декількох модулів, які можуть бути реалізовані у вигляді монолітної, модульної або мікросервісної архітектури. Особливо актуальною для малого бізнесу є мікросервісна архітектура, яка дозволяє масштабувати систему відповідно до зростаючих потреб підприємства. Такі рішення, як Bitrix24, Zoho CRM, HubSpot та Pipedrive, пропонують гнучкі моделі впровадження та інтеграції з іншими бізнес-системами, що значно розширює функціональні можливості CRM [2].

Важливим аспектом ефективності CRM є її інтеграційна здатність. CRM-системи можуть бути підключені до ERP-систем, маркетингових платформ, телефонії, месенджерів та фінансових модулів. Це забезпечує централізацію даних та автоматизацію процесів, що дозволяє значно скоротити час обробки запитів клієнтів і підвищити ефективність комунікацій [3].

Одним з ключових напрямів розвитку CRM-систем є використання інтелектуального аналізу даних. Сучасні алгоритми машинного навчання дозволяють аналізувати поведінкові патерни клієнтів, прогнозувати продажі та формувати персоналізовані маркетингові кампанії. Наприклад, такі системи, як Salesforce Einstein AI та Bitrix24 Smart Process Automation, інтегрують аналітичні інструменти для автоматизації прийняття рішень, що дозволяє зменшити вплив людського фактору на робочі процеси [4].

Безпека даних є ще одним критично важливим аспектом при впровадженні CRM. Сучасні рішення забезпечують багаторівневу авторизацію (OAuth 2.0), шифрування даних (TLS/SSL, AES-256) та аудит доступу, що дозволяє відповідати міжнародним стандартам безпеки, таким як GDPR. Для малого бізнесу, який використовує хмарні CRM-системи, особливо важливою є наявність механізмів резервного копіювання та політик управління ризиками.

Ефективне використання CRM дозволяє малому бізнесу досягти значного зростання продуктивності та підвищення прибутковості. Інтеграція CRM з іншими бізнес-процесами сприяє автоматизації задач, підвищенню лояльності клієнтів і формуванню стійкої конкурентної переваги в цифровій економіці. Таким чином, CRM-системи стають не лише інструментом управління взаєминами з клієнтами, але й фундаментальною технологією для цифрової трансформації малого бізнесу.

Висновки. Отже, впровадження CRM-систем у малому бізнесі є ключовим фактором

його успішної цифрової трансформації. Такі системи сприяють автоматизації бізнес-процесів, підвищенню ефективності управління взаєминами з клієнтами та оптимізації маркетингових стратегій. CRM дозволяє покращити комунікацію з клієнтами, підвищити рівень їхньої лояльності та збільшити прибутковість компанії.

Завдяки сучасним технологіям, таким як машинне навчання, аналітика великих даних та інтеграційні можливості, CRM-системи забезпечують малий бізнес необхідними інструментами для адаптації до динамічного ринку. Безпека даних та відповідність міжнародним стандартам залишаються важливими аспектами при виборі CRM-рішення.

Враховуючи швидкий розвиток цифрових технологій, майбутнє CRM-систем полягає в їх глибшій інтеграції з штучним інтелектом, автоматизованими аналітичними інструментами та розширеними можливостями персоналізації. Це відкриває нові перспективи для малого бізнесу, забезпечуючи йому конкурентні переваги в умовах цифрової економіки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Buttle F., Maklan S. Customer Relationship Management: Concepts and Technologies. – Routledge, 2019.
2. Woodcock N., Green A., Starkey M. Social CRM as a business strategy. Journal of Database Marketing & Customer Strategy Management, 2011.
3. Payne A., Frow P. Strategic Customer Management: Integrating Relationship Marketing and CRM. – Cambridge University Press, 2013.
4. Підвисоцький О. CRM-системи як інструмент підвищення ефективності малого бізнесу // Бізнес-Інформ. – 2021.

УДК 004.056:004.738

РОЗРОБКА ЗАХИЩЕНОГО МЕСЕНДЖЕРА З E2EE. РОЗРОБКА СЕРВЕРНОЇ ЧАСТИНИ

ГОЛОЧАЛОВ Д.Л., БОЛТАЧ С.В.
(datiob@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У наведених тезах розглядаються основні проблеми та етапи розробки чат-додатку з наскрізним шифруванням E2EE (End-to-End Encryption). Описуються ключові технології та підходи, що застосовуються для забезпечення конфіденційності спілкування користувачів. Особлива увага приділяється вибору протоколу шифрування, архітектурі додатку та механізмам керування ключами.

Однією з основних проблем при розробці захищених комунікаційних систем є

забезпечення такого рівня шифрування, при якому доступ до вмісту повідомлень мали б лише безпосередні учасники розмови. Для вирішення цієї проблеми застосовується наскрізне шифрування, що передбачає шифрування повідомлень на пристрої відправника та їх дешифрування лише на пристрої отримувача. Проміжний сервер використовується лише для транспортування зашифрованих даних.

На етапі проектування E2E чату одним з ключових завдань є вибір відповідного криптографічного протоколу. Серед найбільш поширених та надійних протоколів можна виділити Signal Protocol [1], який використовується багатьма сучасними месенджерами. Цей протокол забезпечує не лише шифрування повідомлень, але й безпечний обмін ключами та стійкість до різних видів атак.

Архітектура E2E чату зазвичай включає клієнтську частину (мобільний або веб-додаток) та серверну частину. Клієнтська частина відповідає за шифрування та дешифрування повідомлень, керування ключами та відображення інтерфейсу користувача. Серверна частина виконує допоміжні функції, такі як реєстрація користувачів, керування контактами та доставка зашифрованих повідомлень. Важливою вимогою до серверної частини є те, що вона не повинна мати доступу до ключів шифрування користувачів [1].

Процес розробки E2E чату включає кілька ключових етапів: вибір технологічного стеку (мови програмування, фреймворки), розробка клієнтської та серверної частин, реалізація протоколу шифрування, розробка механізмів обміну ключами, тестування безпеки та функціональності. Для забезпечення безпечного обміну ключами часто використовуються такі методи, як протокол Діффі-Гелмана (Diffie-Hellman) або його варіанти [2].

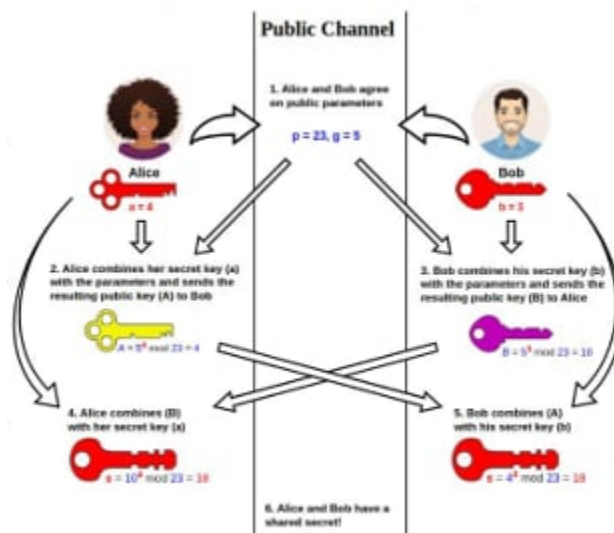


Рисунок 1 – Алгоритм роботи Diffie-Hellman Exchange

При розробці інтерфейсу користувача особливу увагу слід приділити зручності та інтуїтивності використання функцій шифрування. Користувач повинен мати можливість легко перевірити статус шифрування розмови та бути впевненим у її конфіденційності.

Тестування розробленого E2E чату є критично важливим етапом для виявлення та усунення потенційних вразливостей. Тестування повинно включати перевірку правильності роботи протоколу шифрування, стійкості до атак перехоплення та підміни повідомлень, а також безпеки зберігання ключів на пристроях користувачів.

У результаті розробки E2E чату створюється захищений канал зв'язку, який забезпечує конфіденційність спілкування користувачів. Застосування наскрізного шифрування гарантує, що навіть у випадку компрометації серверної інфраструктури злоумисники не зможуть отримати доступ до змісту повідомлень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. M. Marlinspike, "Cryptography Disrupted," Signal, 2013. [Online]. Available: <https://signal.org/blog/cryptography-disrupted/>. [Accessed: Apr. 3, 2025].
2. W. Diffie and M. Hellman, "New Directions in Cryptography," IEEE Transactions on Information Theory, vol. 22, no. 6, pp. 644–654, Nov. 1976.

УДК 004.4

ОГЛЯД ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНКЛЮЗИВНОСТІ НА ВЕБ-САЙТАХ ТА У ДОДАТКАХ

ДРАЧЕНКО А.В., СЕЛІВАНОВА А.В.

(kurismax356@gmail.com, av_selivanova@ukr.net)

Одеський національний технологічний університет (Україна)

У представленій роботі розглянуто важливість інклюзивності у цифровому середовищі, що передбачає створення веб-сайтів і додатків, доступних для всіх користувачів, незалежно від їхніх фізичних чи когнітивних особливостей. Окреслено етичну та бізнесову значущість такого підходу, а також сучасні стандарти доступності, зокрема WCAG і ARIA. Описано практичні технології — семантичний HTML, адаптивний дизайн, інструменти перевірки доступності (Axe, WAVE, Google Lighthouse), а також засоби підтримки для користувачів з обмеженими можливостями (екранні зчитувачі, голосове управління, функції ОС). Зроблено висновок про необхідність комплексного підходу до розробки інклюзивних цифрових продуктів, які сприяють рівному доступу та цифровій справедливості.

Вступ. Інклюзивність у цифровому просторі означає створення продуктів, які задовольняють потреби якомога ширшого кола користувачів незалежно від їх фізичних, когнітивних чи сенсорних особливостей. Створення інклюзивних веб-сайтів і додатків має як етичний, так і бізнесовий вимір: доступність сприяє рівному доступу до інформації, розширенню аудиторії та підвищенню конкурентоспроможності продукту.

Актуальність. Інклюзивність у цифровому середовищі забезпечує рівний доступ до веб-сайтів та додатків для всіх користувачів, зокрема людей з інвалідністю. Це не лише соціально значуща мета, а й вимога сучасних стандартів і законодавства. Огляд актуальних технологій допомагає ефективно впроваджувати доступні рішення в цифрові продукти.

Отже існують стандарти та рекомендації для забезпечення доступності. Одними з таких стандартів є:

- WCAG;
- ARIA;
- WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) – це набір рекомендацій, розроблений консорціумом W3C, який встановлює критерії доступності контенту для користувачів з обмеженими можливостями [1].

Вимоги WCAG охоплюють:

- забезпечення достатнього контрасту між текстом і фоном;
- наявність текстових альтернатив для зображень та інших нетекстових елементів;
- логічну та семантичну структурування контенту за допомогою HTML5;
- забезпечення доступності за допомогою клавіатурної навігації [1, 2].

ARIA (Accessible Rich Internet Applications) допомагає розробникам покращувати доступність динамічного контенту та елементів інтерфейсу, які можуть не підтримуватися базовою семантикою HTML. За допомогою ARIA-атрибутів можна:

- позначати ролі елементів (наприклад, `role="button"`);
- вказувати стани та властивості (наприклад, `aria-expanded`) [3,4].
- полегшувати інтерпретацію складних компонентів для допоміжних технологій.

Існують різні технології та підходи для розробки інклюзивних веб-сайтів. Наприклад, семантичний HTML. Використання семантичного HTML дозволяє правильно структурувати контент, що є основою для ефективної роботи допоміжних технологій. Використання сучасних тегів (наприклад, `<header>`, `<nav>`, `<article>`, `<footer>`) покращує інтерпретацію сторінки екранними зчитувачами. Адаптивний дизайн, реалізований за допомогою CSS Grid, Flexbox або фреймворків типу Bootstrap, забезпечує коректне відображення контенту на різних пристроях, що важливо для користувачів мобільних пристроїв та тих, хто використовує збільшення інтерфейсу для кращого сприйняття.

Також серед інструментів, що покращують взаємодію користувачів з обмеженими можливостями, варто виділити:

- екранні зчитувачі (NVDA, JAWS, VoiceOver), які перетворюють візуальний контент у голосові або тактильні сигнали;
- системи голосового управління – дозволяють керувати навігацією та виконанням основних дій за допомогою команд голосом;
- технології розпізнавання жестів – особливо актуальні для мобільних додатків та пристроїв з сенсорними екранами.

Існує ряд інструментів, що дозволяють автоматично перевіряти відповідність сайту стандартам доступності, наприклад:

- Axe та WAVE – інструменти, що інтегруються з браузерами та аналізують сторінки на предмет потенційних проблем з доступністю.
- Google Lighthouse – комплексний інструмент для перевірки продуктивності, SEO та доступності веб-ресурсів.

Для кращої інклюзивності також обов'язкова підтримка контрасту. Існують програми для перевірки колірного контрасту, які допомагають розробникам визначити, чи відповідає вибрана колірна палітра рекомендаціям WCAG, що суттєво впливає на зручність сприйняття тексту користувачами з порушеннями зору.

Сучасні операційні системи для мобільних пристроїв, такі як iOS та Android, мають

вбудовані функції доступності. Наприклад:

- iOS Accessibility API дозволяє реалізовувати VoiceOver, збільшення тексту та інші функції [5].
- Android Accessibility Suite забезпечує подібні можливості для користувачів Android, включаючи TalkBack та налаштування розміру тексту [6].

Висновки. Розробка інклюзивних веб-сайтів і мобільних додатків є складним, але надзвичайно важливим завданням, що потребує інтегрованого підходу. Використання сучасних стандартів (WCAG, ARIA), застосування інноваційних технологій, а також активна співпраця із користувачами з обмеженими можливостями формують міцну базу для створення цифрових продуктів, які стають доступними для всіх.

За допомогою автоматизованих інструментів тестування, нативних засобів платформ та адаптивних технологій розробники можуть значно спростити підтримку доступності, роблячи свої ресурси зручними не лише для звичайних користувачів, а й для представників найвразливіших категорій. Інвестиції в інклюзивність є взаємовигідними – вони не лише розширюють аудиторію, але й сприяють формуванню більш справедливого й толерантного цифрового простору.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Настанови з доступності вебвмісту (wcag) 2.1. w3.org. URL: <https://www.w3.org/Translations/WCAG21-ua/> (дата звернення: 09.04.2025)
2. WCAG 2 overview. w3. URL: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/> (дата звернення: 09.04.2025)
3. ARIA. developer.mozilla.org. URL: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA> (дата звернення: 09.04.2025).
4. WAI-ARIA. Wikipedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/WAI-ARIA> (дата звернення: 09.04.2025)
5. Accessibility. developer.apple.com. URL: <https://developer.apple.com/accessibility/> (дата звернення: 09.04.2025).
6. Build accessible apps. developer.android.com. URL: <https://developer.android.com/guide/topics/ui/accessibility> (дата звернення: 09.04.2025).

УДК 004.056

МОДЕЛЮВАННЯ ВПЛИВУ ІНФОРМАЦІЙНИХ ЗАГРОЗ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОТИБОРСТВА

КАРПОВИЧ І. М., ГЛАДКА О. М., ТИМРАКЕВИЧ А.О.
(o.m.hladka@nuwm.edu.ua)

Національний університет водного господарства та природокористування, м. Рівне

Проведено дослідження моделей розповсюдження інформації та моделей інформаційно-психологічного протистояння. Здійснено аналіз того, як особи, що мають вплив, обирають тактику поведінки в соціальних мережах під час інформаційних протистоянь. Шляхом системного варіювання параметрів процесу виявлено умови, за яких одна із сторін протистояння може здобути перевагу. Визначено ключові чинники, управління якими дозволяє зменшити або усунути негативний вплив інформації.

Інформація набуває статусу ключового стратегічного ресурсу, що значно покращує ефективність практичної діяльності у всіх галузях. Вважається, що приблизно третина населення світу підключена до інформаційних мереж, які є потужним інструментом впливу на громадську думку та засобом мобілізації громадян. Водночас, сучасні технології поширення інформації (або дезінформації, фейків) надають недружнім спільнотам чи ворожим країнам значні можливості для просування власних інтересів та досягнення цілей у всіх аспектах життя людини та суспільства [1-2].

Трансформація процесів комунікації в інформаційному просторі сприяла виникненню нової форми протистояння – гібридної війни, що використовує в комплексі політичні, економічні, інформаційні та інші інструменти для забезпечення переваги однієї держави над іншою [3]. Одним із проявів гібридної війни є інформаційна війна – створення інформаційного впливу на масову свідомість громадян задля зміни їхньої поведінки і нав'язування їм цілей, які не відповідають їхнім інтересам [4].

У цій роботі досліджується, яким чином поширюються інформаційні загрози в контексті інформаційно-психологічного протистояння, з використанням моделі дифузії інновацій [5-6]. Поширення інформаційної загрози розглядається як процес, подібний до “епідемії”, де люди “заражаються” від тих, хто вже сприйняв загрозу (вплив внутрішніх чинників), і піддаються впливу зовнішніх чинників, наприклад, реклами.

Вважається, що спільнота, яка піддається інформаційній загрозі, перебуває в необмеженому інформаційному полі. Це означає, що будь-який, ще не охоплений учасник спільноти, має можливість отримати і з певною ймовірністю сприйняти інформацію, яка поширюється зовнішнім каналом. Ймовірність сприйняття інформації може, зокрема, визначатися довірою до неї чи джерела поширення. Внутрішній вплив на швидкість поширення визначається комунікаціями між членами соціальної спільноти, в результаті яких, ще не охопленим членам спільноти передається інформація, яка містить інформаційну загрозу.

Математична модель поширення інформаційної загрози, побудована на основі моделі дифузії інновацій, має вигляд [1]:

$$\begin{cases} \frac{dN(t)}{dt} = g(t, N(t))(M - N(t)); \\ N(0) = N_0, \end{cases}$$

де t – час; $N(t)$ – обсяг поширення інформаційної загрози до моменту t (кількість “споживачів”, що піддалися на інформаційну загрозу); M – загальна кількість потенційних “споживачів”, тобто, загальний обсяг соціальної спільноти (політичної, вікової, групи в месенджері тощо), на яку направлена інформаційна загроза, що несе негативний вплив під час передачі інформаційними каналами важливих відомостей. Швидкість поширення загрози $\frac{dN(t)}{dt}$ в кожний момент часу пропорційна обсягу ще не охоплених членів спільноти $(M - N(t))$. Функція $g(t, N(t))$ визначає сприйнятливість чи довірливість потенційного “споживача”.

У простішому випадку, коли $g(t, N(t))$ можна вважати лінійною функцією від $N(t)$: $g(t, N(t)) = a + bN(t)$, параметри a і b відображають відповідно міру зовнішніх і внутрішніх впливів на швидкість поширення загрози. У цьому випадку розв’язком задачі, що описує залежність кількості охоплених учасників спільноти від часу, є функція [1]:

$$N(t) = \frac{M(a + bN_0) - a(M - N_0)e^{-(a+bM)t}}{a + bN_0 + b(M - N_0)e^{-(a+bM)t}}.$$

Аналіз швидкості поширення інформаційних загроз показує, що для деяких значень параметрів моделі можна знайти таке значення t_{kr} , яке відповідає максимальній швидкості охоплення негативною інформацією членів спільноти. В залежності від співвідношення між параметрами інтенсивність зовнішніх джерел інформаційних загроз може перевищувати інтенсивність внутрішніх джерел або навпаки. За деяких умов ці інтенсивності можуть бути рівними. Збільшення інтенсивності міжособистісних контактів (параметра b) внаслідок нелінійності моделі змінює значення t_{kr} , і призводить до зростання величини $N(t_{kr})$ [1].

На основі параметрів моделі можна розрахувати загальну ефективність поширення інформаційних загроз – відношення кількості охоплених членів спільноти $N(t)$ до кількості інформаційних актів: $E(t) = \frac{N(t)}{at}$. Ця характеристика дозволяє знайти момент часу, починаючи з якого проведення подальших заходів щодо поширення інформації чи контрінформації стає недоцільним [1].

Таким чином, аналіз математичної моделі поширення інформаційних загроз виявляє, що учасники цього процесу можуть впливати на його хід, керувати його розвитком та спрямовувати його в потрібне русло, враховуючи свої цілі, доступні ресурси, часові обмеження та особливості поведінки. Окрім цього, використовуючи методи теорії оптимального управління за цією моделлю можна визначити такі режими поширення інформації або способи нейтралізації інформаційних загроз, які є найбільш ефективними з точки зору витрачених ресурсів. Проте слід зауважити, що проаналізовані процеси через їх нелінійність за певних умов мають режими розвитку, які складно передбачити [1].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. O. Hladka, I. Karpovich & A. Tymrakevych, “Methodology for assessing the impact of information threats in the conditions of information confrontation”, *Cybersecur.: Educ., Sci., Technique*, v. 4, № 24, p. 81–89, 2024. <https://doi.org/10.28925/2663-4023.2024.24.8189>
2. C. W. Stephen, “Revealed: Air Force ordered software to manage army of fake virtual people”, 2011. Application: Apr 5, 2025. URL: <https://www.filmsforaction.org/news/revealed-air-force-ordered-software-to-manage-army-of-fake-virtual-people>
3. І. Г. Грабар, Р. В. Гришук та К. В. Молодецька, *Безпекова синергетика: Кібернетичний та інформаційний аспекти*. ЖНАЕУ, 2019.
4. В. П. Горбулін, О. Г. Додонов та Д. В. Ланде, *Інформаційні операції та безпека суспільства: Загрози, протидія, моделювання*. Інтертехнологія, 2009.
5. V. Mahajan & R. Peterson, *Models for Innovation Diffusion*. Beverly Hills, USA: Sage, 1985.
6. A. Dudatyev, L. Kupershtein & O. Voitovych, “Information Counterfeature: Models Of Implementation And Evaluation Of Information Operations”, *Cybersecur.: Educ., Sci., Technique*, v. 4, № 20, p. 72–80, 2023. <https://doi.org/10.28925/2663-4023.2023.20.7280>

УДК 004.42:004.451.2

АНАЛІЗ РОЗРОБЛЕНОГО ДОДАТКУ DIA-MUSIC: МУЗИЧНИЙ ПЛЕЄР ДЛЯ ANDROID З ВИКОРИСТАННЯМ JETPACK COMPOSE

ЛУКАШОВ Д.В., КОРНІЄНКО Ю.К.

(xlorka750@gmail.com, yurikkorn@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У даній роботі проведено аналіз музичного плеєра DiaMusic, розробленого для платформи Android з використанням Jetpack Compose. Аналіз зосереджений на вивченні функціональності, ефективності та користувацького досвіду, які надає цей додаток.

Розробка музичних плеєрів для локального відтворення аудіофайлів залишається актуальною, оскільки вона забезпечує користувачів контролем над своїми музичними колекціями без необхідності постійного підключення до інтернету. Використання Jetpack Compose дозволяє створити сучасний і адаптивний інтерфейс, що покращує взаємодію з користувачем.

Під час розробки таких додатків можуть виникати проблеми, пов'язані з оптимізацією роботи з аудіофайлами, швидкістю відгуку системи та універсальністю для різних умов використання. Аналіз додатку DiaMusic дозволяє виявити ці проблеми та визначити шляхи їх вирішення.

Основні аспекти аналізу включають:

1. Функціональність відтворення музики: Оцінка здатності додатку відтворювати різні аудіоформати та забезпечувати якісне звучання.
2. Швидкість відгуку системи: Вивчення того, як швидко додаток реагує на дії користувача, що є критично важливим для забезпечення плавного користувацького досвіду.
3. Адаптивність та універсальність: Оцінка того, як додаток працює в різних умовах використання та на різних пристроях, щоб бути зручним для широкого кола користувачів.
4. Інтерфейс користувача: Аналіз зручності та інтуїтивності інтерфейсу, а також того, як легко користувачі можуть освоїти додаток.
5. Технічна реалізація: Вивчення використаних технологій та алгоритмів, включаючи ефективність використання Jetpack Compose та інтеграцію з платформою Android.

На основі аналізу можна визначити напрямки для подальшого вдосконалення додатку, такі як покращення швидкості відгуку, розширення функціональності та покращення інтерфейсу.

Висновок: Аналіз музичного плеєра DiaMusic дозволяє виявити сильні та слабкі сторони додатку та визначити шляхи його вдосконалення для підвищення ефективності та користувацького досвіду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Jetpack Compose Documentation [Електронний ресурс]. Android Developers. – Режим доступу до ресурсу: [Jetpack Compose Documentation](#).
2. Android Developer Guide [Електронний ресурс]. Android Developers. – Режим доступу до ресурсу: [Android Developer Guide](#).
3. Kotlin Documentation [Електронний ресурс] // Kotlin. – Режим доступу до ресурсу: [Kotlin Documentation](#).

УДК 004.056.55

ЗАСОБИ ДЛЯ ШИФРУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ

НЕЧИПОРУК М. Л., ЛУЖЕЦЬКИЙ А. В., РОМАНЮК О. Н., МАЙДАНЮК В. П.
(mykola.nec@gmail.com, lvakzi2002@gmail.com, rom8591@gmail.com,
maidaniuk@vntu.edu.ua),
Вінницький національний технічний університет

Проаналізовано засоби шифрування графічних зображень як на програмному, так і апаратному рівнях.

Для шифрування [1-6] графічних зображень можна використовувати різні інструменти та програмне забезпечення, залежно від потреб і рівня безпеки. Наприклад, можна використати GPG (GNU Privacy Guard) або PGP (Pretty Good Privacy) для створення зашифрованих контейнерів, в яких можна зберігати зображення. Відомі інструменти, як VeraCrypt, також дозволяють створювати зашифровані диски або контейнери для зберігання файлів, включаючи графічні зображення. Для розробників, які шукають вбудовані рішення, бібліотеки шифрування, такі як OpenSSL або PyCrypto (для Python), пропонують широкий набір інструментів для інтеграції шифрування в програми та системи. Для користувачів Windows, BitLocker може бути використаний для шифрування цілих дисків, що забезпечує захист всіх збережених на них зображень. Веб-сервіси, такі як Mega або Google Drive, надають шифрування на стороні сервера для файлів, які завантажуються, включаючи зображення, хоча вони не надають кінцевого шифрування з кінця до кінця без додаткових налаштувань.

Для додаткового захисту зображень в інтернеті можна використовувати спеціалізовані плагіни та розширення для браузерів, які шифрують дані перед їх передачею. Наприклад, розширення для браузера, такі як HTTPS Everywhere, можуть забезпечити шифрування трафіку, включно з зображеннями, коли вони передаються онлайн. Також існують мобільні додатки, які дозволяють шифрувати фотографії та відео безпосередньо на пристроях перед їх зберіганням або надсиланням, наприклад, Signal, який пропонує кінцеве шифрування для зображень і повідомлень. Крім того, деякі спеціалізовані інструменти, такі як AxCrypt, надають можливість шифрувати окремі файли, включаючи зображення, забезпечуючи легке інтегроване рішення для користувачів, які не мають технічного досвіду. Всі ці інструменти та методи дозволяють користувачам захистити свої приватні графічні дані від несанкціонованого доступу, використання або зміни.

Для професійних фотографів і компаній, які потребують особливого захисту своїх зображень, використання серверів з повним шифруванням диска і шифрованих баз даних є обов'язковим. Системи управління цифровими активами (DAM) часто включають шифрування, щоб забезпечити безпеку зображень, які зберігаються та обробляються. Такі системи дозволяють не тільки шифрувати зображення на рівні файлу, але й забезпечувати контроль доступу і аудит, що є важливим для дотримання нормативних вимог, як GDPR або HIPAA. Для тих, хто шукає спеціалізовані рішення, існують продукти, такі як Adobe Content Server, який надає шифрування та управління цифровими правами (DRM) для PDF і ePUB

файлів. Це дозволяє компаніям інтегрувати захист авторських прав безпосередньо в процес розповсюдження цифрового контенту, включно з зображеннями. Також важливо відзначити, що для максимальної безпеки рекомендується використовувати шифрування в комбінації з іншими методами захисту даних, такими як регулярні резервні копії, двофакторна автентифікація і використання сучасних антивірусних рішень.

Це дозволяє створювати комплексну систему безпеки, що враховує різні вектори атак і потенційні загрози. З огляду на стрімкий розвиток цифрових технологій, важливо постійно оновлювати і адаптувати заходи безпеки, щоб вони відповідали сучасним вимогам і захищали важливі дані від новітніх методів злому. Для користувачів, які часто передають зображення через Інтернет, використання VPN може додатково забезпечити шифрування трафіку, скриваючи важливі дані від сторонніх очей. Такі стратегії, коли є поєднанням технологій шифрування, обережності в інтернеті та фізичних заходів безпеки, створюють надійний бар'єр проти несанкціонованого доступу до чутливих даних.

Крім того, освітні ініціативи та тренінги з кібербезпеки грають важливу роль у захисті інформації. Навчання співробітників і користувачів правилам безпечного поводження з даними може значно знизити ризики витоку інформації чи кібератак. Такі заходи повинні включати інструктажі про те, як створювати міцні паролі, як використовувати двофакторну автентифікацію, і як розпізнавати шахрайські спроби отримання доступу до особистих даних, наприклад, через фішингові атаки.

Апаратні рішення для шифрування графічних зображень забезпечують високий рівень безпеки за допомогою фізичних компонентів. Апаратні модулі безпеки (HSM) керують цифровими ключами та виконують криптографічні операції, забезпечуючи, що ключі не покидають пристрій. Твердотільні накопичувачі з апаратним шифруванням, такі як Opal SSC, автоматично шифрують всі записані дані, що дозволяє зберігати зображення безпечно і без зниження продуктивності системи. Шифрувальні USB-пристрої включають захисні механізми, як-от введення пароля або біометричні перевірки, що забезпечують безпеку зберігання зображень. Апаратні шифрувальні гейтвеї створюють безпечний міст між користувачами та хмарними сервісами або внутрішніми мережами, шифруючи дані на льоту. Інтегральні схеми, як Trusted Platform Module та Secure Enclave, використовуються для безпечного зберігання криптографічних ключів і проведення шифрування на апаратному рівні. Ці рішення особливо корисні в середовищах, де потрібний надзвичайно високий рівень захисту даних, включаючи корпоративний сектор, урядові установи та медичні організації.

Ці апаратні рішення особливо важливі для місць, де потрібно дотримуватися строгих нормативних вимог, таких як GDPR в Європі або HIPAA в США, де вимоги до безпеки даних є особливо жорсткими. Крім безпосереднього шифрування даних, апаратні рішення також забезпечують фізичну безпеку, утруднюючи несанкціонований доступ до апаратури та знижуючи ризики, пов'язані з втратою даних через злом або вірусні атаки. Надійність апаратного шифрування поєднується зі здатністю проводити швидку обробку великих об'ємів даних, що є критично важливим для сучасних бізнес-процесів, де зображення та інші медіа-файли часто пересилаються або зберігаються в реальному часі. Таким чином, використання апаратних рішень для шифрування забезпечує не тільки високий рівень захисту, але й дотримання нормативних і правових вимог, збільшуючи довіру клієнтів та партнерів до компанії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. M. Barni and F. Bartolini, "Watermarking Systems Engineering: Enabling Digital Assets Security and Other Applications," Marcel Dekker Inc., 2004.
2. K. Martin, "Digital Image Security: Fundamentals, Techniques, and Applications," CRC Press, 2021.
3. P. Wayner, "Disappearing Cryptography: Information Hiding: Steganography & Watermarking," Morgan Kaufmann, 3rd ed., 2008.
4. H. C. Andrews and B. R. Hunt, "Digital Image Restoration," Prentice-Hall, Inc., 1977.
5. Y. Mao and M. Wu, "Security and Privacy in Digital Rights Management," ACM CCS-8 Workshop DRM 2001, Philadelphia, PA, USA, November 5, 2001, Proceedings.
6. A. Westfeld and A. Pfitzmann, "Attacks on Steganographic Systems," in "Information Hiding: Third International Workshop, IH'99, Dresden, Germany, September 29 - October 1, 1999 Proceedings," Springer-Verlag, 1999

УДК 004.738.5:640.4

АНАЛІЗ РОЗРОБКИ WEB-САЙТУ ДЛЯ РЕСТОРАННОГО КОМПЛЕКСУ «ODESA STREET FOOD» У ХАДЖИБЕЙСЬКОМУ РАЙОНІ МІСТА ОДЕСИ

ПАМБУК Л.В., КОРНІЄНКО Ю.К.

(levpambuk@gmail.com, yurikkorn@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У даній роботі представлено аналіз розробки web-сайту для ресторанного комплексу «ODESA STREET FOOD», який планується розташувати у Хаджибейському районі м. Одеси, на вулиці Степовій, між вул. Прохорівська та Михайлівською площею. Сайт покликаний презентувати концепцію комплексу, інформувати відвідувачів про доступні заклади та події, а також стати інструментом маркетингу та розвитку бренду.

Розвиток індустрії стріт-фуду в Україні має великий потенціал, особливо в таких туристично привабливих районах, як Молдаванка. Створення онлайн-платформи дозволяє охопити широку аудиторію, презентувати меню закладів, інтерактивно знайомити з атмосферою комплексу та формувати ком'юніті навколо нового гастрономічного простору.

Основні аспекти аналізу розробки сайту:

1. **Концепція і цільова аудиторія:** Ресторанний комплекс розрахований на мешканців району, туристів та гостей міста, які шукають доступну, смачну та автентичну їжу у форматі стріт-фуду. Сайт має орієнтуватися як на молодь, так і на сімейних відвідувачів.
2. **Інформаційна архітектура сайту:** Структура сайту включає головну сторінку, розділи про кожен заклад (піцерія, бістро, гриль-бар, кондитерська тощо), мапу

комплексу, новини/події, розділ «Про нас», контакти та можливість онлайн-бронювання або замовлення.

3. **UI/UX дизайн:** Сайт має бути яскравим, візуально привабливим, адаптивним до мобільних пристроїв. Особлива увага приділяється візуалізації страв, інтерактивній мапі комплексу, легкості навігації та швидкості завантаження.
4. **Технічна реалізація:** Сайт буде реалізовуватись з використанням HTML, CSS, JavaScript або фронтенд фреймворку (напр. React) та фреймворку Flask для серверної логіки. Можливе використання бази даних PostgreSQL для зберігання інформації про заклади, меню та відгуки, або простіша у реалізації (але складніша у масштабуванні) БД SQLite, яка відповідатиме усім початковим технічним вимогам.
5. **SEO та маркетинг:** Стратегія просування може включати пошукову оптимізацію (SEO), інтеграцію з соцмережами, підтримку багатомовності, ведення блогу про стріт-фуд культуру Одеси.

На основі аналізу можна виокремити ключові напрямки для подальшого вдосконалення сайту ресторанного комплексу, зокрема: розширення функціональності (наприклад, впровадження системи онлайн-замовлень), оптимізація швидкодії та адаптивності ресурсу для мобільних пристроїв, удосконалення дизайну інтерфейсу з урахуванням зворотного зв'язку користувачів, а також SEO оптимізація.

Висновок: Створення web-сайту для ресторанного комплексу «ODESA STREET FOOD» дозволяє не лише ефективно просувати концепцію нового гастрономічного простору, але й залучити широку аудиторію за рахунок сучасного онлайн-представництва. Поєднання зручного інтерфейсу, візуальної привабливості та функціонального наповнення зробить сайт важливою частиною інфраструктури комплексу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Flask Documentation – <https://flask.palletsprojects.com/>;
2. Документація SQLite – <https://www.sqlite.org/docs.html>
3. Документація PostgreSQL – <https://www.postgresql.org/docs/>

УДК 004.05:006.91:519.872

АЛГОРИТМІЧНИЙ ПІДХІД ДО ОЦІНКИ ДОСТАТНОСТІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ПОТОКІВ У МЕТРОЛОГІЧНИХ СИСТЕМАХ

ПАНОВИК У.П., ГІДЕЙ Р.В.

(uliana.p.panovyk@lpnu.ua, roman.v.hidei@lpnu.ua)

Національний університет «Львівська політехніка»

Розглянуто алгоритмічний підхід до оцінки достатності інформаційних потоків у метрологічних системах. Запропоновано алгоритм збору та аналізу даних на відповідність метрологічним нормативам. Отримані результати сприяють вдосконаленню специфікацій програмного забезпечення та підвищенню ефективності метрологічного контролю.

Постановка проблеми. Зростаючі вимоги до якості даних у метрологічних системах вимагають оцінювання достатності інформаційних потоків у специфікаціях програмного забезпечення. Недостатня формалізація даних може спричинити помилки, втрати інформації та зниження ефективності метрологічного контролю. Сучасні стандарти управління якістю передбачають точний контроль параметрів технологічного середовища, що неможливо без належного збору та обробки даних. Водночас специфікаціям ПЗ часто бракує обґрунтування необхідності інформаційних потоків, що призводить до невідповідності реальних даних очікуваним параметрам контролю. Відсутність чітких критеріїв оцінки достатності інформації ускладнює визначення необхідних параметрів і створює труднощі при інтеграції нових програмних рішень у наявні системи контролю.

Розв'язання проблеми. Інформаційні потоки в метрологічних системах забезпечують збір, обробку та передачу даних про якість виробничих процесів, визначаючи структуру обміну інформацією між компонентами системи. Вони проходять кілька етапів: збір даних із сенсорів, передача через провідні та безпроводні мережі (MQTT, OPC UA), обробка із виявленням аномалій та нормалізацією, оцінка якості за алгоритмами контролю технологічних параметрів, а також збереження, архівування та візуалізація для подальшого аналізу.

Специфікації вимог до програмного забезпечення визначають параметри, необхідні для забезпечення достатності інформації. Недостатня деталізація обробки та зберігання даних може призвести до втрати важливої метрологічної інформації або її некоректного тлумачення. Для уникнення таких проблем специфікації мають містити визначення інформаційних потоків, джерел даних, способів їх передачі та використання. Важливими є вимоги до точності, періодичності збору інформації, заходів безпеки та адаптивності до змін у виробничих процесах. Врахування цих аспектів формує критерій достатності інформації, що забезпечує коректну роботу метрологічного програмного забезпечення.

У специфікаціях вимог до програмного забезпечення інформаційний потік визначається як структурований набір даних, що відповідає критеріям точності, повноти та своєчасності. Повнота забезпечує наявність усіх необхідних параметрів для оцінки якості, точність гарантує відповідність метрологічним вимогам щодо допустимої похибки, а своєчасність передбачає передачу та обробку даних у встановлений часовий проміжок для уникнення затримок у прийнятті рішень. Для формалізації процесу оцінки достатності інформаційних потоків

пропонуємо математичну модель, що враховує три основні критерії:

$$D = w_1C + w_2A + w_3T,$$

де D – загальний показник достатності інформації, C – коефіцієнт повноти даних, A – коефіцієнт точності вимірювань, T – коефіцієнт своєчасності передачі даних, w_1, w_2, w_3 – вагові коефіцієнти, що визначають значущість кожного критерію.

Для нормалізації розрахунків кожен коефіцієнт приймає значення в діапазоні $[0,1]$, де 1 означає повну відповідність критерію, а 0 – повну відсутність відповідності. Якщо загальний показник D перевищує певний поріг D_{min} , інформаційний потік вважається достатнім. У протилежному випадку необхідне коригування специфікацій вимог до ПЗ.

Оцінювання достатності даних у специфікаціях вимог до ПЗ метрологічних систем базується на аналізі інформаційних потоків, їх структурі та відповідності критеріям якості. Для цього будується алгоритм, що визначає, чи містить специфікація всі необхідні параметри. Процес включає збір, обробку, аналіз та оцінку достатності інформації. Дані надходять із сенсорів через мережеві протоколи, проходять фільтрацію, нормалізацію та очищення. Аналіз здійснюється за моделями оцінки якості, після чого визначаються критичні параметри та розраховуються показники достатності. У разі невідповідності нормативам специфікації ПЗ коригуються. Після валідації та актуалізації моделей завершується оцінювання інформаційних потоків, що забезпечує їх відповідність метрологічним стандартам.

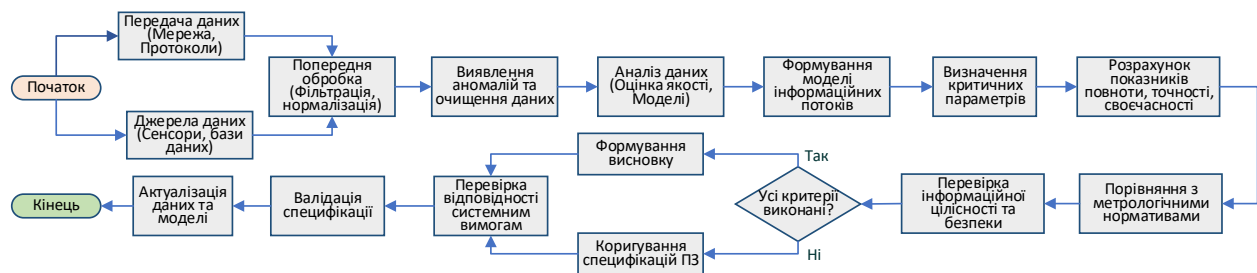


Рисунок 1 – Алгоритм аналізу інформаційних потоків у метрологічній системі

Для оцінки ефективності алгоритму аналізу інформаційних потоків запропоновано наступні ключові показники:

1. Коефіцієнт відповідності специфікаціям K_s : $K_s = N_{corr}/N_{total}$, де N_{corr} – кількість параметрів, що відповідають специфікаціям, а N_{total} – загальна кількість параметрів у вимогах.
2. Коефіцієнт інформаційної достатності K_d : $K_d = w_1C + w_2A + w_3T$, де C – повнота даних, A – точність, T – своєчасність, а w_1, w_2, w_3 – вагові коефіцієнти.
3. Час обробки запиту T_{proc} : $T_{proc} = \sum_{i=1}^n t_i$, де t_i – час обробки кожного етапу аналізу інформаційного потоку.
4. Рівень коригувань у специфікаціях R_c : $R_c = N_{mod}/N_{total}$, де N_{mod} – кількість параметрів, що потребували змін у специфікації.

Запропонована система оцінювання дає можливість проводити кількісний аналіз якості специфікацій вимог до ПЗ, що підвищує ефективність метрологічного контролю та забезпечує коректність функціонування метрологічних систем.

Висновки. Розглянуто підхід до оцінювання достатності інформаційних потоків у специфікаціях вимог до ПЗ метрологічних систем. Визначено критерії оцінки, побудовано алгоритм аналізу та запропоновано математичну модель. Дослідження впливу

інформаційної достатності, валідація моделі та оптимізація специфікацій сприятимуть підвищенню якості метрологічного програмного забезпечення та його відповідності стандартам.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Пановик У. П., Гідей Р.В., Богоніс О.О. Інтегровані метрологічні системи в індустрії 4.0. *Наукові записки*, № 1(68), 2024, С. 71–82. URL: <https://doi.org/10.32403/1998-6912-2024-1-68-71-82>
2. Салабай Ю., Гоц Н. Метрологічне забезпечення інтегрованих систем управління для підвищення точності та надійності технічних процесів. *Measuring and computing devices in technological processes*. 2024. № 4. С. 420–424. URL: <https://doi.org/10.31891/2219-9365-2024-80-52>
3. Науменко А. М., Бабич О. О., Короткий Е. О. Аналіз методів організації метрологічного забезпечення інформаційно-вимірювальних систем управління об'єктів. *Системи управління, навігації та зв'язку*, 2019. Т.5, № 57. С. 25–28. URL: <https://doi.org/10.26906/sunz.2019.5.025>

УДК 681.3:002.6

ОСОБЛИВОСТІ МОДЕРНІЗАЦІЇ ІНФОРМАЦІЙНИХ МЕРЕЖ

СУБОТІН О.В., НОВІКОВ Д.С.
(o.v.subotin@ukr.net)

Донбаська державна машинобудівна академія, м. Краматорськ

Наведений приклад необхідності розрахунку поточних характеристик мережі через аналіз існуючої інформаційно-телекомунікаційної системи установи на предмет відповідності її характеристик загальним потребам функціонування. Як правило, подібні розрахунки передбачають попередні дослідження роботи, побудови, організації інфраструктури як мережевої, так і прикладної складової щодо виявлення певних недоліків. Локальна мережа установи, яка не здатна забезпечити достатній для коректної роботи рівень передачі даних, а канал Інтернет не в змозі задовільнити потреби у швидкості прийому-передачі інформації в мережі, потребує модернізації.

При експлуатації мереж, в яких неможливо гарантувати повноцінне функціонування як сервісів, так і клієнтських браузерів, а також операційних систем (мається на увазі автоматичне оновлення OS Windows), а також в разі відсутності альтернативного резервного каналу Інтернет робить працездатність інформаційно-телекомунікаційної системи (ІТС) ненадійною, такою, що залежить від одного провайдера та ставить роботу всієї мережі під сумнів у разі непрацездатності існуючого каналу [1].

При модернізації інформаційної мережі стає питання розрахунку поточного навантаження на мережу й коефіцієнту використання мережі [2].

Для цього виконують контрольні заміри трафіку у розрізі програмного забезпечення (ПЗ). Показник загального навантаження на локальну мережу розраховується за формулою:

$$V_{nw} = \sum V_i \text{ (Мб/сек)},$$

де V_i дорівнює навантаженню окремого ПЗ на мережу та обчислюється за формулою: $V_i = n_i \cdot T_i$ (Мб/сек), де n_i – кількість вузлів (користувачів ПЗ), T_i – трафік, який генерує та споживає окреме ПЗ. Значення T_i були знайдені експериментальним шляхом (контрольні заміри трафіку) разом із кількістю активних користувачів ПЗ – n_i .

На рис. 1 зображено залежність затримок передачі даних від коефіцієнту використання мережі, де спостерігається експонентне зростання кількості затримок із зростанням коефіцієнту в розрізі трьох мережевих технологій [3].

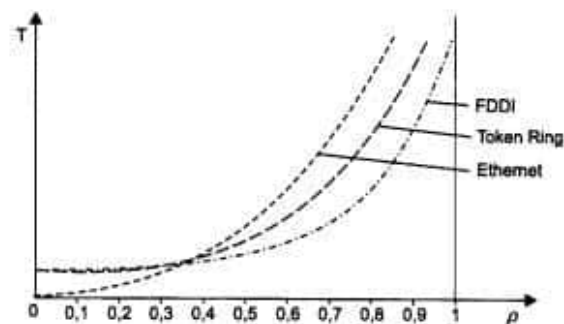


Рисунок 1 –Залежність затримок передачі даних від коефіцієнту використання мережі

Графік демонструє, що існує поріг після якого поведінка мережі істотно змінюється в гіршу сторону. Для всього сімейства Ethernet це значення полягає між 0,4 та 0,5.

Отриманий в результаті розрахунку коефіцієнт V_{nw} , який перевищує одиницю, говорить про повну непрацездатність локальної мережі при використанні всіх сервісів проектованої мережі одночасно.

Поліпшує ситуацію передача даних проміж комутаторами та між серверами за допомогою технології Gigabit Ethernet. Але послідовне з'єднання комутаторів один до одного з єдиним магістральним каналом даних на загальний пул унеможливорює нормальний процес передачі даних від найнижчих клієнтів одного пулу до найнижчих клієнтів іншого.

Окремо від проблем виявлених на каналному, мережевому і, частково, транспортному рівні слід розглянути питання організації прикладного рівня моделі OSI в установі. Функціонування локальної мережі в робочій групі Windows, де кожен із клієнтських комп'ютерів є окремим, самостійним пристроєм і не передбачається централізоване керування сервісами локальної мережі, обліковими даними і правами доступу користувачів, політиками, загальними ресурсами в рази ускладнює адміністрування системи в цілому. В таких мережах антивірусний захист, як правило, здійснюється на кожному окремому комп'ютері різноманітними додатками без локального серверу оновлень, а це багаторазово збільшує зовнішній трафік і не передбачає централізований моніторинг та аналіз загроз.

Отже, неможливість централізованого управління і моніторингу системи не дозволяє налагодити тривалий безперебійний робочий процес й споживає надто багато зусиль та ресурсів на підтримку працездатності ІТС [4].

Слід додати, що через відсутність резервного живлення раптове вимкнення електрики може призвести до критичних збоїв як в роботі операційних систем серверів, так і виходу з ладу самого серверного обладнання.

Таким чином можна зробити висновки і окреслити загальні підходи до модернізації і перебудови ІТС:

- при зміні топології локальної мережі має бути враховано, що кількість магістральних каналів треба збільшити;
- активне мережеве обладнання потребує заміни на більш технологічне і сучасне;
- ширина наявного каналу Інтернет може бути залишена без змін, але має бути задіяно резервний канал (або два канали) зв'язку на базі іншого провайдера, що зробить систему менш вразливою від раптових відмов каналу;
- сервери ІТС потребують організації безперебійного живлення достатньої потужності; в мережі має бути побудовано домен під управлінням Windows Server для загального управління та адміністрування ІТС., а мережеві імена комп'ютерів та серверів мають бути змінені за чіткою логікою;
- в систему слід інтегрувати централізований антивірусний захист серверів і клієнтських комп'ютерів;
- при необхідності для організації незалежного і прозорого процесу виводу паперової інформації в системі треба передбачити сервер або сервери друку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Недашківський О.Л. Планування та проектування інформаційних систем. Навчальний посібник. Київ, ДУТ, 2014. 288с.
2. Суботін О.В., Пертухін Я.І. Особливості вибору технічних засобів інформаційної мережі. Research in Science, Technology and Economics: Collection of Scientific Papers "International Scientific Unity" with Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference. March 5-7, 2025. Luxembourg, Luxembourg. 68-71p. <https://doi.org/10.70286/isu-05.03.2025>.
3. Суботін О.В. Аналіз, синтез і оптимізація інформаційних мереж: Методичний посібник до самостійної роботи студентів денної і заочної форми навчання спеціальності 7.092501. Краматорськ: ДДМА, 2005. 84с. ISBN 966-7851-84-2.
4. Суботін О.В., Журавльов М.О. Особливості створення інформаційних мереж // Важке машинобудування. Проблеми та перспективи розвитку. Матеріали XX Міжнародної науково-технічної конференції 01 - 03 вересня 2022 року / за заг. ред. В. Д. Ковальова. Краматорськ-Тернопіль: ДДМА, 2022. С. 195. ISBN 978-617-7889-20-4.

УДК 004.4

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СКБД POSTGRESQL ТА MONGODB ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ОНЛАЙН-ЧАТУ У СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ ОРЕНДОЮ ЖИТЛА

ТЕРЕШКО Д. С., БАБЮК Н. П.

(dimon2004105@gmail.com, babiuk@vntu.edu.ua)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто вимоги до системи збереження даних для реалізації онлайн-чату, обґрунтовано вибір моделі бази даних. Наведено основні переваги та недоліки вибору реляційної чи нереляційної моделі даних.

Вступ. У сучасних умовах цифрової трансформації ринку нерухомості системи управління орендою житла набувають особливого значення як інструменти оптимізації взаємодії між орендодавцями та орендарями. Одним із ключових компонентів таких систем є функціонал онлайн-чату, що забезпечує комунікацію між сторонами відносин в режимі реального часу. Ефективність роботи даного модуля безпосередньо залежить від архітектурних рішень та обраної системи керування базами даних (СКБД).

Вибір між реляційними та нереляційними СКБД, зокрема між PostgreSQL та MongoDB, є фундаментальним рішенням, що визначає подальшу продуктивність, масштабованість та надійність системи. Дане питання ускладнюється специфікою комунікаційних модулів, які вирізняються високою інтенсивністю операцій запису/читання, необхідністю зберігання різноструктурованих даних та вимогами до швидкодії обробки повідомлень.

Аналіз підходів до збереження даних. Системи онлайн-чатів у контексті управління орендою житла потребують інфраструктури збереження даних з високою пропускнуою здатністю для обробки повідомлень у реальному часі та здатністю працювати з семантично різноманітними даними – від тексту до медіафайлів і документів. Додаткові вимоги включають надійне зберігання історії повідомлень, функціонал пошуку та можливість горизонтального масштабування при зростанні бази користувачів.

Вибір PostgreSQL та MongoDB для порівняльного аналізу обумовлений їхніми домінуючими позиціями у відповідних сегментах ринку баз даних. PostgreSQL є однією з найпоширеніших реляційних СКБД із відкритим кодом, яка посідає четверте місце у рейтингу популярності DB-Engines станом на квітень 2025 року [1]. MongoDB, у свою чергу, є лідером серед документоорієнтованих нереляційних баз даних, займаючи п'яте місце в цьому рейтингу.

Переваги PostgreSQL

PostgreSQL пропонує високу цілісність даних завдяки повній підтримці ACID-транзакцій, що гарантує збереження послідовності повідомлень та запобігає втраті даних при високих навантаженнях. Система вирізняється потужними механізмами індексації, зокрема GIN-індексами для ефективного повнотекстового пошуку та BRIN-індексами для оптимізації запитів до хронологічно впорядкованих даних історії повідомлень. Важливою перевагою є вбудована підтримка JSON та JSONB типів даних, що надає гнучкість

документоорієнтованих баз даних у поєднанні з перевагами реляційної моделі, дозволяючи ефективно зберігати структуровані метадані повідомлень [2].

Недоліки PostgreSQL

Основним недоліком PostgreSQL є значна складність горизонтального масштабування порівняно з NoSQL-рішеннями [3]. Хоча система підтримує механізми реплікації та шардингу через спеціалізовані розширення, їх налаштування та обслуговування потребують високої кваліфікації технічного персоналу. Жорсткість схеми даних також становить суттєвий недолік, ускладнюючи еволюцію системи та впровадження нових функцій чату без складних міграцій структури бази даних.

Переваги MongoDB

MongoDB забезпечує гнучку схему даних, що дозволяє ефективно зберігати повідомлення різноманітної структури без попереднього визначення схеми, що є важливим фактором для систем обміну різнотипними даними [4]. Практичні тести демонструють до 50% вищу продуктивність при операціях читання і 5-10% при операціях запису порівняно з реляційними СКБД [5], що критично важливо для чат-систем з високою інтенсивністю комунікації. Система пропонує вбудовані механізми шардингу з автоматичним балансуванням навантаження між вузлами, що значно спрощує масштабування при зростанні користувацької бази. MongoDB також забезпечує нативну підтримку реплікації з автоматичним відновленням після збоїв, підвищуючи стійкість системи для цілодобової роботи. Архітектура бази даних оптимізована для ієрархічних структур, що дозволяє ефективно зберігати ланцюжки повідомлень та пов'язані метадані в рамках єдиного документа [4].

Недоліки MongoDB

MongoDB має обмежені можливості для забезпечення транзакційної цілісності порівняно з PostgreSQL. Незважаючи на підтримку транзакцій з версії 4.0, вони мають суттєві обмеження при роботі з розподіленими шардованими кластерами. Система демонструє менш розвинені механізми забезпечення узгодженості даних, що може призводити до аномалій при високих конкурентних навантаженнях, проявляючись у непослідовності відображення повідомлень. Налаштування ефективного повнотекстового пошуку в MongoDB вимагає більших зусиль порівняно з PostgreSQL, хоча система й пропонує вбудовані механізми через Atlas Search. Документоорієнтована модель даних також призводить до потенційно вищих вимог до дискового простору через дублювання даних у документах, що може бути вагомим фактором при великих обсягах історії повідомлень [4].

У підсумку, вибір MongoDB для реалізації онлайн-чату в системі управління орендою житла є найбільш оптимальним, адже забезпечується оптимальний баланс між продуктивністю, гнучкістю та масштабованістю, що є критичними факторами для сучасних комунікаційних платформ.

Висновки. Проведений порівняльний аналіз СКБД PostgreSQL та MongoDB для реалізації онлайн-чату в системі управління орендою житла дозволяє констатувати перевагу документоорієнтованої бази даних MongoDB у даному контексті застосування. Ключовими факторами, що зумовлюють цей вибір, є вища продуктивність MongoDB при інтенсивних операціях запису, гнучкість схеми для зберігання різноструктурованих повідомлень та вбудовані механізми горизонтального масштабування системи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. DB-Engines Ranking [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://db-engines.com/en/ranking>.
2. PostgreSQL 17.4 Documentation [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.postgresql.org/docs/17/index.html>.
3. SQL vs NoSQL: Which Database is Best for Horizontal Scaling, Sharding, and Replication? [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://medium.com/%40infonikhil270/sql-vs-nosql-which-database-is-best-for-horizontal-scaling-sharding-and-replication-798947d8c1ac>.
4. Shannon Bradshaw, Eoin Brazil, Kristina Chodorow. MongoDB: The Definitive Guide. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2020. 511 p.
5. Is a Document Database Faster than an RDBMS? [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://medium.com/%40johnlpage/is-a-document-database-faster-than-an-rdbms-b731b85365e4>.

РОЗДІЛ 3

НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ОСВІТИ

УДК 004.4:371:26

РОЗРОБКА ТА ДОСЛІДЖЕННЯ СИСТЕМИ АВТОМАТИЗОВАНОГО СТВОРЕННЯ ТА ПЕРЕВІРКИ ТЕСТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ VBA ТА OPENCV

ІВАНОВ Ю. С.

(yuorij2003@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Метою даної роботи є розробка системи автоматизованого створення і перевірки тестів з використанням технології машинного зору OpenCV для Android та макросів VBA у Microsoft Word. Результатом є система, що складається із двох підсистем: одна забезпечує зчитування та перевірку бланків відповідей за допомогою камери смартфона, а друга генерує тест у форматі MS Word з перемішаними питаннями та варіантами відповідей і створює ключ для автоматичної перевірки.

У сучасній освіті необхідна оптимізація процесу оцінювання знань, що дозволяє зменшити витрати часу та людських ресурсів. Традиційні методи створення і перевірки тестів залишаються трудомісткими, а доступні автоматизовані рішення часто є складними або дорогими. Це створює потребу у розробці простих, доступних і точних систем автоматизації.

Актуальність дослідження обґрунтована зростаючим попитом на автоматизовані системи оцінювання знань, що дозволяють спростити процес створення та перевірки тестів. У контексті освітніх технологій та індивідуалізованого навчання такі системи мають значний потенціал. Згідно з дослідженням MarketsandMarkets, очікується, що світовий ринок технологій автоматизації освітніх процесів зросте зі швидкістю 16,3% на рік у період з 2023 по 2028 рік [1].

Існує низка рішень, які реалізують автоматизовану перевірку тестів:

- Akindi – веб-орієнтована система, яка дозволяє створювати та оцінювати тести шляхом сканування бланків за допомогою будь-якого сканера або мобільного пристрою. Працює через браузер; підтримка мобільних пристроїв обмежена. Сервіс є платним [2].

- Remark Test Grading – програмне забезпечення для Windows і macOS, що дозволяє створювати та оцінювати тести шляхом сканування бланків відповідей. Вимагає встановлення на комп'ютер і використання сканера. Ліцензія купується одноразово [3].

- ZipGrade – мобільний застосунок для iOS та Android, який дозволяє сканувати та оцінювати бланки за допомогою камери смартфона. Базова версія – безкоштовна, але для доступу до повного функціоналу потрібна підписка [4].

- Examica – кросплатформене рішення, яке дозволяє як сканувати та оцінювати бланки відповідей, так і створювати нові тести. Працює на мобільних пристроях та комп'ютерах. Базовий функціонал – безкоштовний, розширений – за підпискою [5].

Порівняно з аналогами, запропонована система не потребує встановлення комерційного програмного забезпечення або спеціалізованих пристроїв. Вона реалізується за допомогою безкоштовних інструментів (OpenCV) та стандартного ПЗ (Microsoft Word), що значно підвищує доступність рішення.

Система складається із двох підсистем, які вирішують наступні завдання:

1. Підсистема зчитування бланків відповідей – реалізована в Android Studio на Java з використанням бібліотек OpenCV для Android:

- забезпечує зчитування відповідей із тестових бланків, що містять до 40 питань із 4 варіантами відповідей;
- дозволяє користувачу накладати сітку на бланк та налаштовувати її розміри із збереженням пропорцій, забезпечуючи точність зчитування;
- зчитує дані для їх автоматичного порівняння із файлом ключем, що містить правильні відповіді.

2. Підсистема генерації тестів – реалізована у Microsoft Word з використанням VBA:

- дозволяє користувачу створювати текст тесту у Word із використанням позначок ("!!" для початку питання, "=*" для правильних відповідей, "%%" для неправильних);
- забезпечує автоматичне перемішування питань і відповідей, формуючи ключ для підсистеми перевірки бланків.

Ці підсистеми об'єднуються для забезпечення простого, доступного та універсального рішення, що автоматизує процес створення і перевірки тестів.

Використання OpenCV дозволяє реалізувати машинний зір для точного зчитування даних, а VBA забезпечує гнучкість у створенні тестів без необхідності додаткового програмного забезпечення. Такий підхід підвищує доступність системи для використання в освітніх закладах та індивідуальних навчальних програмах.

На основі проведеного дослідження можна зробити висновок, що розроблена система автоматизованого створення та перевірки тестів має значний потенціал у сфері освітніх технологій. Подальший розвиток подібних систем сприятиме інтеграції інноваційних рішень у навчальний процес.

Система потенційно може бути розширена за рахунок:

- підтримки складніших форматів тестів (наприклад, відкриті питання);
- додавання веб-інтерфейсу для завантаження тестів або результатів;
- адаптації під інші платформи (наприклад, iOS або Linux);
- локалізації інтерфейсу та інтернаціоналізації системи для використання в різних країнах.

Стійкість системи забезпечується за рахунок:

- відсутності залежності від зовнішніх серверів: усі обчислення виконуються локально на смартфоні та комп'ютері;
- гнучкого масштабу тестів: система працює із різною кількістю запитань без зміни логіки;
- мінімальних апаратних вимог: достатньо наявності смартфона з камерою та ПК з Microsoft Word.

На основі проведеного дослідження можна зробити висновок, що розроблена система автоматизованого створення та перевірки тестів має значний потенціал у сфері освітніх технологій. Подальший розвиток подібних систем сприятиме інтеграції інноваційних рішень у навчальний процес.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. EdTech and Smart Classrooms Market by Hardware (Interactive Displays, Interactive Projectors), Education System Solution (LMS, TMS, DMS, SRS, Test Preparation, Learning & Gamification), Deployment Type, End User and Region - Global Forecast to 2027. MarketsandMarkets. 2025. [Online]. Available: <https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/educational-technology-ed-tech-market-1066.html>. Accessed on: April 01, 2025.
 2. Akindi - Paper & Online Test Scoring (Scantron Alternative). Akindi. 2023. [Online]. Available: <https://akindi.com/>. Accessed on: April 09, 2025.
 3. Remark Test Grading · Remark Software. Remark Test Grading. 2023. [Online]. Available: <https://remarksoftware.com/products/remark-test-grading/>. Accessed on: April 09, 2025.
 4. ZipGrade: iOS and Android Grading App For Teachers. ZipGrade. 2025. [Online]. Available: <https://www.zipgrade.com/>. Accessed on: April 09, 2025.
- Examica: Paper & Online Tests Grading App for Teachers. Examica. 2025. [Online]. Available: <https://examica.io/en/>. Accessed on: April 09, 2025.

УДК 004.738.5:316.6-053.6

АНАЛІЗ ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ СЕРЕД УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ: ПОВЕДІНКОВІ ОСОБЛИВОСТІ ТА КЛАСТЕРНИЙ ПІДХІД

КОТЛИК С.В., СОКОЛОВА О.П., МОЙСЄЄВА І.О.
(sergknet@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У дослідженні проаналізовано рівень інтернет-залежності серед української молоді. Опитано 405 респондентів за допомогою авторської Google-форми. Основна увага приділяється частоті користування Інтернетом, емоційним проявам залежності та спробам самоконтролю. За допомогою кластерного аналізу виокремлено чотири типи користувачів: від залежних підлітків до свідомих дорослих. Більшість опитаних проводять онлайн понад 5 годин щодня, часто відкладають справи, але не вважають це проблемою. Дослідження підтверджує, що інтернет-залежність є поширеним явищем і потребує індивідуального підходу. Запропоновано шляхи профілактики: освіта, цифровий тайм-менеджмент і самопостереження.

Інтернет давно перестав бути просто інструментом – сьогодні він перетворився на окрему площину нашого життя. Особливо це стосується молоді, яка народилася вже в епоху гаджетів, соціальних мереж і безперервного оновлення стрічки новин. Цифровий простір приваблює своєю доступністю, різноманіттям контенту, інтерактивністю [1]. Проте одночасно з цими перевагами все гучніше лунає питання: де закінчується користь і починається залежність?

Саме цій темі і присвячено представлене дослідження викладачів та студентів ОНТУ. Вони поставили собі за мету виявити рівень інтернет-залежності серед української молоді, зрозуміти, які саме поведінкові моделі сприяють її формуванню, та запропонувати способи для пом'якшення або запобігання цього явища. Важливим акцентом у роботі стало використання кластерного підходу – методу, що дозволяє побачити не загальну масу, а чітко визначені групи користувачів з подібними характеристиками [2, 3].

Методологія дослідження базувалася на комбінації кількох інструментів: онлайн-анкетування (створеного на основі класичних тестів Янга та Чена [4]), статистичної обробки результатів і застосування алгоритму кластеризації k-means. Для збору даних використовувалась Google-форма, що дозволила охопити 405 респондентів – студентів, викладачів, а також молодих людей, пов'язаних з навчальним середовищем.

Анкета містила як стандартні демографічні питання (вік, стать, соціальний статус), так і питання про цифрову поведінку: середній час перебування в Інтернеті, основні цілі користування, ставлення до блокувальників контенту, емоційний стан без доступу до мережі тощо.

Результати виявилися показовими. 43% респондентів проводять онлайн 5-7 годин щодня, ще 21% – понад 7 годин. Соціальні мережі визнано основною метою користування (79%), далі йдуть навчання (69%), читання новин (61%) та розваги (47%). Примітно, що 52% опитаних зізналися у дискомфорті під час відсутності підключення до мережі, а кожен другий респондент регулярно відкладає справи через «залипання» в Інтернеті. Ще 43% зізналися, що перевіряють телефон щонайменше кілька разів на годину – часто без конкретної мети.

Не менш важливим було вивчення реакції на спроби самоконтролю. Понад половина учасників (53%) не вважають за потрібне обмежувати свій час в Інтернеті. 24% стверджують, що успішно змогли себе обмежити, ще 13% намагалися, але зазнали невдачі. Ставлення до програм-контролерів здебільшого нейтральне (71%), і лише 13% готові їх активно використовувати.

Ключовим етапом дослідження стала кластеризація, яка дозволила розділити молодь на чотири окремі типи користувачів за рівнем інтернет-активності, самоусвідомлення та здатності до контролю.

Перша група – **“Addicted”**, або залежні. До неї переважно належать підлітки віком до 17 років. Вони проводять в онлайні понад 7 годин щодня, відчувають тривожність при втраті зв'язку, прокрастинують, рідко контролюють свої дії, а спроби обмежити цифровий час найчастіше завершуються невдачею. Вони відчувають значну емоційну прив'язаність до смартфонів та соціальних мереж.

Друга група – **“Active”**, або активні користувачі. Це молодь віком 17–23 роки, які користуються Інтернетом 5–7 годин на день. Вони демонструють меншу залежність, але все ж частково виявляють прокрастинацію, іноді відчувають тривожність без доступу. Цей кластер є перехідним: користувачі ще не досягли повного самоконтролю, але вже рухаються до свідомого використання цифрового середовища.

Третій кластер – **“Conscious”**, або свідомі користувачі. Це респонденти старше 24 років, які проводять 3–5 годин онлайн, переважно з професійною або освітньою метою. Вони добре контролюють свою поведінку, не демонструють симптомів залежності, не відкладають важливі справи та здебільшого не потребують допоміжних інструментів для тайм-менеджменту.

Остання група – “**Stable**”, або стабільні. Це найзріліші користувачі, які використовують Інтернет переважно для конкретних завдань, не мають емоційної залежності, рідко відволікаються, впевнено обмежують себе у цифровій взаємодії. Вони вже сформували власну цифрову культуру, у якій Інтернет – не центр життя, а лише корисний інструмент.

Аналіз усіх чотирьох кластерів показав важливу вікову тенденцію: чим старша людина, тим вищий її рівень цифрового самоконтролю. Проте варто зазначити, що в кожній віковій категорії зустрічались як свідомі користувачі, так і ті, хто проявляв ознаки залежності – тобто, вік хоч і важливий чинник, але не єдиний.

На основі цього дослідження сформульовано кілька практичних висновків. По-перше, інтернет-залежність – це реальність для значної частини української молоді, особливо серед підлітків. По-друге, традиційні тести на залежність (такі як ІАТ Янга) вже не завжди адекватно відображають сучасну поведінку користувачів, тому необхідно створювати адаптовані опитувальники. По-третє, кластерний підхід дозволяє краще розуміти типові моделі поведінки й допомагає точніше визначити, кому й яка саме підтримка потрібна.

Серед рекомендацій, що випливають із дослідження, варто назвати впровадження освітніх програм з розвитку цифрової грамотності, популяризацію практик тайм-менеджменту, психологічну підтримку для молоді, а також впровадження інтерактивних сервісів, які допомагають усвідомлювати, як саме людина використовує свій час в мережі.

Таким чином, проведене дослідження не лише дало змогу оцінити масштаби інтернет-залежності серед молоді, але й продемонструвало можливості сучасної аналітики у соціогуманітарному контексті. І найголовніше – воно доводить, що проблема має рішення, а шлях до цифрової свідомості починається з розуміння себе та своїх звичок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Internet addiction disorder. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder
2. Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. URL: https://www.academia.edu/53885451/Internet_addiction_A_systematic_review_of_epidemiological_research_for_the_last_decade
3. Internet Addiction: A Literature Review. URL: <https://ijtarp.org/article/view/23785>
4. Chen Internet Addiction Scale. URL: <https://blocksurvey.io/templates/self-assessments/chen-internet-addiction-scale>

УДК 378.1:378.14:378.16:37.03:37.08

ВПЛИВ ІНОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ОСВІТНЬОЇ СИСТЕМИ УКРАЇНИ У ПІСЛЯВОЄННИЙ ПЕРІОД

МАСЛОВ О. А.

(spector8159@gmail.com),

Одеський національний технологічний університет

У сучасних умовах економічного та технологічного розвитку людства, також актуалізується потреба у формуванні кадрового потенціалу України, здатного вирішувати комплексні завдання, орієнтовані на зміцнення економічного, промислового, технологічного потенціалу. Досягнення зазначеної мети, з огляду на її довгостроковий характер, орієнтоване на необхідність якісного розвитку системи освіти, з інтеграцією передових та інноваційних технологій, а також передових освітніх практик, які сприятимуть підвищенню рівня та якості спеціалістів, що проходять підготовку у ЗВО. Додатковим вектором діяльності виступає використання програм академічного обміну – як з метою розвитку кадрового потенціалу, так і з метою інтеграції передових практик у підготовці фахівців у науково-технічній, гуманітарній сферах.

Постановка проблеми. Сучасний стан розвитку освітнього процесу в Україні пов'язаний із широким спектром викликів і загроз, ключовою з яких виступає потенційна втрата конкурентоспроможності українських фахівців, що створює ризики для подальшого погіршення технологічного, промислового, економічного потенціалу країни. Ця проблема бачиться критичною як через можливий незворотний характер зазначеної тенденції, так і через суттєве обмеження потенціалу України у післявоєнному відновленні економіки. Це актуалізує потребу у реалізації комплексних заходів, орієнтованих на розвиток кадрового потенціалу України за рахунок поглиблення всебічного розвитку наявних освітньо-наукових програм, а також інтеграції в освітній процес інноваційних технологій та передових систем, потенціал яких може сприяти як нарощуванню кадрового потенціалу України, так і сприятиме гармонізації освітнього процесу. Характерні риси цього підходу були сформульовані Президентом України В. Зеленським у Плані внутрішньої стійкості України (2024 р.), у п. 8 якого «Людський пріоритет» констатована важливість розвитку людського капіталу [1].

Перелік вирішених завдань містить огляд найперспективніших технологій та форматів у сфері освіти, комплексне застосування яких в освітньому процесі, за рахунок розширення технічних і технологічних можливостей закладів вищої освіти, а також освітніх програм, сприятиме якісному розвитку кадрового потенціалу України, даючи змогу створити сприятливу тенденцію в повоєнній відбудові української держави.

Зміст дослідження. Поточні вектори економічного, технічного і технологічного розвитку людства зумовлюють інтеграцію інформаційних, цифрових та інноваційних технологій в усі сфери життєдіяльності. Не є винятком із цієї тенденції освітній процес, суть якого орієнтована на всебічну підготовку кваліфікованих спеціалістів, що утворюють інтелектуальний, промисловий, кадровий базис у діяльності України, існування якої на тлі

екзистенційних кризових явищ актуалізує необхідність комплексного опрацювання та адаптації освітніх програм з метою посилення рівня економічного й технологічного потенціалу та реалізації заходів, зорієнтованих на інтеграцію передових технологій в освітній процес, для здобуття додаткового імпульсу в повоєнному відновленні держави. Реалізація цієї стратегії передбачає діяльність держави за широким спектром напрямів, серед яких:

1. Збереження поточної кількості та орієнтація на підвищення якості вищих навчальних закладів – за рахунок розроблення нових освітніх програм, збільшення фінансування вищих навчальних закладів з метою посилення їхнього технологічного потенціалу;

2. Розвиток системи середньострокових і довгострокових програм академічного та студентського обміну, включно зі стимулюванням академічної мобільності (на базі програми «ERASMUS+»), включно з розвитком грантової роботи із зарубіжними фондами (наприклад – Фонд К. Аденауера, Фонд Рози Люксембург, Фонд Фрідріха Наумана, Фонд Роберта Коха);

3. Концептуальний розвиток адаптивних програм навчання – за рахунок розбудови системи дистанційного навчання [2], розширення наявних платформ, що сприяють здобуттю вищої освіти, а також вивченню іноземної мови, з метою підвищення конкурентоспроможності українських спеціалістів не лише на внутрішньому, а й на зовнішніх ринках праці.

Наступним важливим напрямом виступає інтеграція передових технологій в освітній процес, що дасть змогу не тільки забезпечити комплексний розвиток, але й адаптувати освітні програми до поточних умов і світового ринку праці. До цих технологій слід віднести інтерактивні методи навчання [3], лекції та семінари, використання технологій VR у процесі навчання, використання штучного інтелекту в освіті (персоналізація навчальних програм, систем контролю успішності, систем перевірки знань, виявлення «вузьких місць» у навчанні та виправлення прогалин з метою формування індивідуального підходу до кожного студента, а також оцінці його знань і можливостей, розробки індивідуальної підготовки), стимулювання процесів генерації ідей (емпатія, визначення прогалин і можливостей їх розв'язання, сприяння генеруванню та реалізації творчих ідей, створення проєктів), стимулювання програм навчання, що ґрунтуються на запитах ринку праці (опрацювання конкретних програм підготовки спеціалістів, розвиток технологій проблемного навчання, координація освітнього процесу, пошук рішень для реальних проблем, з посиленням практичного результату в навчанні), використання технологій мікронавчання [4].

Реалізація зазначених підходів, здійснювана на системному підході, за підтримки з боку держави, а також освітніх фондів, зарубіжних організацій, може сприяти комплексному опрацюванню нових програм навчання, що, доповнюючись посиленням технологічного та технологічного потенціалу вищих навчальних закладів створює сприятливі умови для зміцнення кадрового потенціалу України і буде сприяти підвищенню рівня, кваліфікації та конкурентоспроможності українських спеціалістів на внутрішньому та зовнішніх ринках.

Висновки. У рамках проведеного аналізу було розглянуто найперспективніші технології та формати, інтеграція яких в освітній процес сприятиме підвищенню рівня, якості та сукупної конкурентоспроможності кадрового потенціалу України, що має

критичне значення на післявоєнному етапі розвитку держави. Також було виявлено, що комплексна адаптація включає в себе необхідність інтеграції навчальних програм, підвищення технологічної рівня вищих навчальних закладів, включно з можливостями розроблення нових програм підготовки фахівців за програмами бакалаврату та магістратури. Крім того, ігнорування наявних тенденцій може істотно послабити економічний, промисловий, науковий потенціал, призвести до «кадрового голоду», дефіциту кадрів, поповнити які в осяжній для огляду перспективі не вдасться, що призведе до істотного зниження темпів післявоєнної відбудови України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Офіційне інтернет-представництво Президента України [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.president.gov.ua/news/volodimir-zelenskij-predstaviv-plan-vnutrishnoyi-stijkosti-u-94505> Дата звернення: 11 квітня 2025 р.
2. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://osvita.ua/legislation/Dist_osv/2999 Дата звернення: 11 квітня 2025 р.
3. Шакун Н., Кравчук М. Інтерактивне навчання та використання віртуальної реальності в освіті. Наукові інновації та передові технології. 2024. № 1(29). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-1\(29\)-816-830](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-1(29)-816-830) Дата звернення: 11 квітня 2025 р.
4. І. Моргун, «Практикум з використання технології мікронавчання у закладах загальної середньої освіти,» Міжнародний науковий журнал "Освіта і наука", 2(33), С.164-169, 2022. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://dspace.msu.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/9493> Дата звернення: 11 квітня 2025 р.

УДК 004.738

ЧАТ-БОТИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУПРОВОДІ АБІТУРІЄНТІВ ПІД ЧАС ВСТУПНОЇ КАМПАНІЇ

ПОЛІЩУК В.В., СВИНЧУК О.В., КОЛУМБЕТ В.П., БАНДУРКА О.І.
(vickypolishchuk04@gmail.com)

Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені
Ігоря Сікорського» (Україна)

У роботі розглянуто актуальність застосування чат-ботів для інформаційного супроводу абітурієнтів під час процесу вступної кампанії в закладах вищої освіти. Проаналізовано основні переваги та обмеження чат-ботів, а також розглянуто напрями їх подальшого розвитку в контексті цифрової трансформації освітнього процесу.

Постановка проблеми. Щороку тисячі абітурієнтів стикаються з необхідністю вибору майбутньої професії та навчального закладу. Цей процес супроводжується великим обсягом

інформації, яку потрібно проаналізувати: спеціальності, освітні програми, умови вступу, вимоги до документів та дати подачі заяв [1]. У сучасних умовах цифровізації інформація про вступ доступна переважно в електронному форматі, зокрема на офіційних вебсайтах університетів, у нормативних документах та в інформаційних системах, таких як ЄДЕБО. Це дозволяє скоротити витрати ресурсів закладів вищої освіти, що потрібні для управління процесом вступу [2]. Однак через великий потік даних та складність навігації багато абітурієнтів стикаються з труднощами. Вони змушені витратити багато часу на пошук необхідних даних, переглядаючи офіційні сайти університетів або звертаючись до приймальних комісій, які в період вступної кампанії можуть бути перевантажені.

Перелік завдань. Метою дослідження є комплексний аналіз можливостей застосування чат-ботів як ефективного інструменту інформаційного супроводу абітурієнтів у процесі вступної кампанії, з акцентом на особливості їх інтеграції у вищу освіту, а також оцінка потенціалу цих технологій щодо підвищення доступності, оперативності та персоналізації надання освітньої інформації.

Основна частина. Сучасні технології відкривають нові можливості для автоматизації процесу інформаційного супроводу абітурієнтів. Одним із ефективних рішень є використання чат-ботів – програм, які імітують живе спілкування та можуть швидко надавати користувачам необхідні відповіді. Більшість людей зараз віддають перевагу чат-ботам, а не традиційним пошуковим системам, оскільки вони можуть дати те, чого не можуть пошукові системи, а саме прямі відповіді в більш персоналізованій формі [3].

Основними перевагами чат-ботів є швидка обробка запитів, одночасна взаємодія з багатьма користувачами та цілодобова доступність [4]. Вони оперативно надають відповіді на типові запитання, що знижує навантаження на приймальні комісії, особливо в період вступної кампанії, коли традиційні канали комунікації перевантажені.

Чат-боти також дозволяють здійснювати персоналізовану взаємодію з користувачем. Абітурієнт може задати питання, що стосується конкретної спеціальності, освітньої програми або конкурсного балу, та отримати відповідь з урахуванням його інтересів та вибору. Наприклад, чат-бот для розрахунку конкурсного балу може приймати від користувача індивідуальні значення: результати тестування з обраних предметів, заклад освіти, до якого він планує вступати, та бажану спеціальність. На основі цих даних, чат-бот зможе обчислити конкурсний бал абітурієнта та його ймовірність вступу на бюджет. Такі функції значно підвищують практичну цінність чат-ботів для користувачів та сприяють загальній цифровізації процесу вступу.

Особливо актуальним є інтеграція чат-ботів у популярні месенджери, такими як WhatsApp чи Discord, з якими більшість вступників знайомі та активно використовують для особистого спілкування. Це визначає популярність даного підходу, що робить чат-бот зручним і швидким у використанні, а також підвищує рівень комфорту й довіри користувачів до таких інструментів та робить комунікацію більш природною.

Однак є і певні обмеження щодо використання чат-ботів. Вони не завжди здатні надати точну відповідь на специфічні запити, що вимагають складного аналізу або обробки нестандартної інформації. Також часто виникають проблеми з розумінням користувацького вводу, коли запит некоректно сформульований або містить граматичні помилки, що призводить до хибних відповідей або взагалі відсутності реакції на запит.

Іншим обмеженням чат-ботів є їх адаптація до нових ситуацій [5]. В сучасному світі інформація, що була корисною кілька днів тому, може бути неактуальною сьогодні. Тому

перед чат-ботами постає завдання постійно оновлювати свою базу даних та бути здатним реагувати на зміни в умовах чи процесах вступу. Це вимагає використання додаткових людських та технічних ресурсів для підтримки таких систем.

Важливою проблемою є обмеженість логіки у простіших реалізаціях: якщо чат-бот побудований лише на ключових словах і жорстких сценаріях, він швидко стає непридатним у випадку змін у структурі вступної кампанії, умовах подачі документів або термінології. Саме тому все частіше використовуються більш гнучкі рішення на основі методів машинного навчання (ML) та обробки природної мови (NLP), які дозволяють ботам краще розуміти запити й підтримувати складніші діалоги [6].

Ще одним аспектом є сприйняття чат-бота самими абітурієнтами. Попри популярність цифрових сервісів, деякі користувачі можуть не довіряти автоматизованим відповідям або сумніватися в їхній актуальності. Тому важливо, щоб чат-бот був не лише функціональним, а й надійним: містив посилання на офіційні джерела, використовував коректну термінологію та пропонував можливість зв'язку з живим консультантом у разі потреби.

Висновки. Дослідження підтверджує ефективність чат-ботів як інструменту інформаційного супроводу абітурієнтів. Вони підвищують доступність та оперативність отримання освітньої інформації, сприяють персоналізованій взаємодії та зменшують навантаження на приймальні комісії. Інтеграція в популярні цифрові платформи забезпечує зручність і поширеність їх використання серед молоді.

Для досягнення повної ефективності чат-боти мають регулярно оновлювати базу знань, адаптуватися до змін і використовувати сучасні технології обробки природної мови. Незважаючи на окремі обмеження, вони мають значний потенціал для подальшого розвитку у сфері вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Х. В. Зуб, П. І. Жежнич «Аналіз ефективності вступної кампанії закладів вищої освіти України та способів її підвищення шляхом впровадження інформаційних технологій», *Вісник ВПІ*, вип. 3, с. 52–59, 2022. <https://doi.org/10.31649/1997-9266-2022-162-3-52-59>
2. В. О. Макосдова «Інформатизація процесів вступної кампанії в закладах вищої освіти», *Технічні науки та технології*, № 1(31), с. 90-97, 2023. [https://doi.org/10.25140/2411-5363-2023-1\(31\)-90-97](https://doi.org/10.25140/2411-5363-2023-1(31)-90-97)
3. Популярність чат-ботів: веб-сайт. [Онлайн]. Доступно: <https://www.techradar.com/pro/the-beginning-of-the-end-more-of-us-are-moving-away-from-google-towards-tiktok-and-ai-chatbots-as-research-reveals-that-the-golden-era-of-search-engines-may-well-be-over>
4. В. Андрусак, Л. Гобил, Т. Ваврик «Оптимізація навчального процесу університету за допомогою чат-бота», *Інформаційні технології та суспільство*, №1 (12), с. 6-12, 2024. <https://doi.org/10.32689/maup.it.2024.1.1>
5. Я. В. Буй «Автоматизація обслуговування клієнтів: чат-боти та CRM-системи», *Ukrainian Journal of Computing Innovations*, № 1, 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14946527>
6. О. О. Nalyvaiko «Prospects of using neural networks in higher education of Ukraine», *ITLT*, vol. 97, no. 5, pp. 1–17, Oct. 2023. <https://doi.org/10.33407/itlt.v97i5.5322>

УДК: 37.02:004

ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ

ТИЩЕНКО А.О.

(tyshchenko021@gmail.com);

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

Постановка проблеми. У сучасному інформаційному суспільстві, яке стрімко розвивається під впливом цифрових технологій, змін зазнають усі сфери діяльності людини, зокрема й освіта. Зростання обсягів інформації, доступність цифрових ресурсів, швидкий обмін даними — усе це створює нові вимоги до організації навчального процесу. Інформаційні технології стали не лише допоміжним засобом, а й важливою складовою освітнього середовища.

Особливо яскраво значущість новітніх технологій проявилася під час організації дистанційного навчання, коли онлайн-платформи та цифрові інструменти стали основним каналом комунікації між учителем і здобувачем освіти. Це засвідчило актуальність та ефективність використання нових інформаційних технологій у навчанні.

Хоча цифрові технології й мають великий потенціал у підвищенні якості освіти, їх впровадження потребує відповідності до освітніх програм, методичної підготовки педагогів, технічного забезпечення закладів освіти та врахування психолого-педагогічних особливостей учнів.

Таким чином, актуальною є проблема дослідження можливостей, переваг і викликів, пов'язаних із використанням нових інформаційних технологій у закладах освіти. Важливо також вивчити, як ці інструменти впливають на ефективність навчального процесу, рівень засвоєння знань, мотивацію здобувачів освіти та роль учителя в нових умовах.

Сучасний інформаційний потік є невід'ємною частиною повсякденного життя кожної людини. Усі сфери діяльності зазнають змін під впливом стрімкого розвитку інформаційних технологій, і освіта не є винятком. Особливо помітним є вплив цифрових технологій у період дистанційного навчання, коли освітній процес у навчальних закладах продовжується навіть за відсутності можливості проводити заняття в очному форматі.

До нових інформаційних технологій в освіті можна віднести комплекс цифрових засобів і методів, які допомагають організувати та реалізувати навчальний процес. Такими засобами є: інтерактивні дошки, хмарні сервіси, віртуальна реальність, мобільні додатки, гейміфіковані платформи.

Інформаційні технології в освітньому процесі дають можливість якісно змінити способи та форми процесу навчання, але застосування інформаційних технологій повинно обов'язково бути узгодженим з освітньою програмою (1).

В наш час використання інформаційних технологій є підвищенням якості освіти, використання їх забезпечує збільшення об'єму і оптимізацію пошуку потрібної інформації для проведення занять з певної дисципліни, допомагає підвищити пізнавальну активність здобувачів освіти шляхом відео та аудіо інформації; проводиться контроль та самоконтроль здобувачів освіти; здійснюється спілкування між здобувачами освіти та викладачами в режимі онлайн поза межами навчальних аудиторій (2).

В умовах дистанційного навчання освітній процес відбувається завдяки онлайн-платформам як Google Classroom, Moodle, Zoom чи Microsoft Teams, а відеоуроки, електронні курси, онлайн - завдання, інтерактивні тести - це є частиною навчання. Використання такої форми навчання забезпечує гнучкість та зручність засвоєння матеріалу.

В освітньому процесі для навчального середовища широко використовуються смартфони та планшети. Завдяки мобільним додаткам здобувачі освіти можуть швидко знаходити відповіді на запитання, самостійно досліджувати нові теми. Використання інтерактивних дошок, освітніх симуляторів стимулюють креативність, логічне мислення, забезпечують краще запам'ятовування інформації через практичну взаємодію у здобувачів освіти.

Технології віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності змінюють підхід до вивчення складних тем. За допомогою спеціального обладнання або мобільних застосунків учні можуть: дослідити структуру клітини; здійснити віртуальну подорож у космос; побачити історичні події у форматі 360°; провести експерименти у віртуальній лабораторії.

Google Drive, OneDrive, Dropbox та інші хмарні сервіси створюють зручне середовище для зберігання та спільного використання навчальних матеріалів. Учні можуть легко ділитися файлами, створювати презентації, працювати над груповими проектами в режимі реального часу.

Хмара дозволяє організувати ефективну роботу з класом, контролювати виконання завдань і збирати портфоліо досягнень.

Застосування штучного інтелекту (ШІ) в освіті відкриває новий вимір персоналізації навчального процесу. Адаптивні системи аналізують сильні та слабкі сторони здобувачів освіти, формують індивідуальні освітні маршрути, автоматично пропонують матеріали відповідно до рівня підготовки.

Висновки. Нові інформаційні технології докорінно змінюють традиційний освітній процес. Вони роблять навчання більш гнучким, доступним, інтерактивним і орієнтованим на потреби кожного учня. Успішне впровадження таких технологій потребує не лише технічного забезпечення, а й готовності педагогів до змін, підвищення цифрової грамотності та постійного саморозвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Баличева Н. Інформаційні технології в освіті. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2024. № 4(22). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-4\(22\)-838-847](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-4(22)-838-847) (дата звернення: 08.04.2025).

2. Сергієнко Т. І. Інформаційні технології в освіті. Українські студії в європейському контексті. 2023. No 6. С. 121–126. URL: http://obrii.org.ua/usec/storage/article/Sergienko_2023_121.pdf (дата звернення: 08.04.2025).

УДК 004.9

ГЕЙМІФІКОВАНА ПЛАТФОРМА ДЛЯ ВИВЧЕННЯ БАЗ ПРОГРАМУВАННЯ НА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЯХ

ШИТ Я.В., СВИНЧУК О.В., БАНДУРКА О.І.
(yaroslavashyt@gmail.com)

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Метою роботи є створення кросплатформного мобільного застосунку для вивчення алгоритмів та структур даних. Використання підходу гейміфікації в освітньому процесі дозволить спростити процес вивчення складної технічної бази, що є важливою у сфері комп'ютерних технологій, шляхом структуризації матеріалу за навчальними категоріями та використанням елементів ігрового дизайну.

У сьогоденні інформаційні комп'ютерні технології займають невід'ємну частину людства. Попит на ІТ-послуги збільшується, оскільки з кожним днем все більше сфер підлягають модернізації. Тому постає питання про якісну підготовку молодих спеціалістів, що повністю відповідали б вимогам ринку праці. Сучасний учень та студент досить сильно відрізняються від тих, що були кілька десяти років тому. Звичні підручники та зошити більше не викликають інтересу й захоплення, коли існують гаджети. Проте незважаючи на це, під час опрацювання різноманітних матеріалів, особливо технічних дисциплін, всерівно можуть виникати труднощі у сприйнятті інформації. Саме тому в освіті розглядається революційний та ефективний підхід – гейміфікація, що передбачає використання ігрових концепцій для вирішення проблем та заохочення учасників винагородами з метою підвищення їхньої мотивації. Серед таких заохочень виділяють наступні: досягнення, майлстоуни, бали, внутрішньосистемна ігрова валюта та інші [1]. Оскільки знання алгоритмів та структур даних є фундаментальними в програмуванні, то звідси випливає наступна задача – створити платформу, яка б поєднувала переваги гейміфікації з необхідністю полегшити сприйняття складного технічного матеріалу, підтримуючи при цьому високий рівень залучення користувача в навчальний процес.

Результатом вирішення даної задачі є мобільний застосунок DSA Learning (Data Structures & Algorithms Learning). Для початку роботи з системою користувачеві необхідно створити персональний акаунт, використовуючи свою електронну пошту та надійний пароль. Після успішної авторизації користувачу відкривається доступ до ключових розділів застосунку, серед яких: головний екран для навігації, спеціалізований екран з навчальними компонентами, що містить теоретичний матеріал та інтерактивні завдання з алгоритмів і структур даних, а також персональний профіль користувача для відстеження прогресу та налаштувань.

На головному екрані користувачу представлені головні мотиваційні компоненти. Перш за все, це streak – панель, яка містить крайніх 7 днів тижня з відмітками про те, в який день навчався користувач. Крім цього, за особливі старання користувач отримує нагороди. Наприклад, «Кмітливість» – за завершення модуля без помилок, «Джуніор» – за завершення

усіх уроків з категорії «Алгоритми». Ще одним мотивуючим компонентом є статистика, що являє собою стовпчасту діаграму, яка демонструє кількість хвилин, присвячених вивченню окремо алгоритмам та структурам даним за останніх 3 місяці.

Важливим є також блок ігрової валюти, який містить такі компоненти: «Вентилятори», «Байти», «Хеш». «Вентилятори» виступають у ролі «життів». Коли користувач починає урок, він ніби запускає комп'ютер, якому для стабільної роботи потрібне охолодження. Якщо під час навчання учень допускається помилки, кількість вентиляторів зменшується. Якщо всі вентилятори втрачено – урок розпочати не можливо, допоки їх кількість не відновиться. Такий підхід дозволить забезпечити якісне та послідовне вивчення кожної теми. «Хеш» – це винагорода, що дозволяє заморозити пропущений день навчання. Оскільки у програмуванні хеш-ключі є результатом застосування хеш-функції до певних даних, то в ігровому контексті дані про пропущений день «захешуються» та будуть приховані. З теорії про роботу комп'ютера байт – це одиниця, у якій вимірюється інформація. У даній системі проведена аналогія байтів із знаннями, які здобуваються під час вивчення матеріалу. Тому валюта «Байт» надається за успіхи в навчанні. Додатково за «байти» користувач може придбати анімований аватар для свого профілю.

Екран із навчальними компонентами містить дві категорії – «Алгоритми» та «Структури даних», що дозволить вивчати їх паралельно (рис. 1). Кожна категорія має різноманітні теми та уроки, що їх стосуються. Навчальний процес складається із двох частин – опрацювання теоретичного матеріалу та гра. Гра являє собою тест із варіантами відповідей, які потрібно виконати, поки не спрацює таймер.

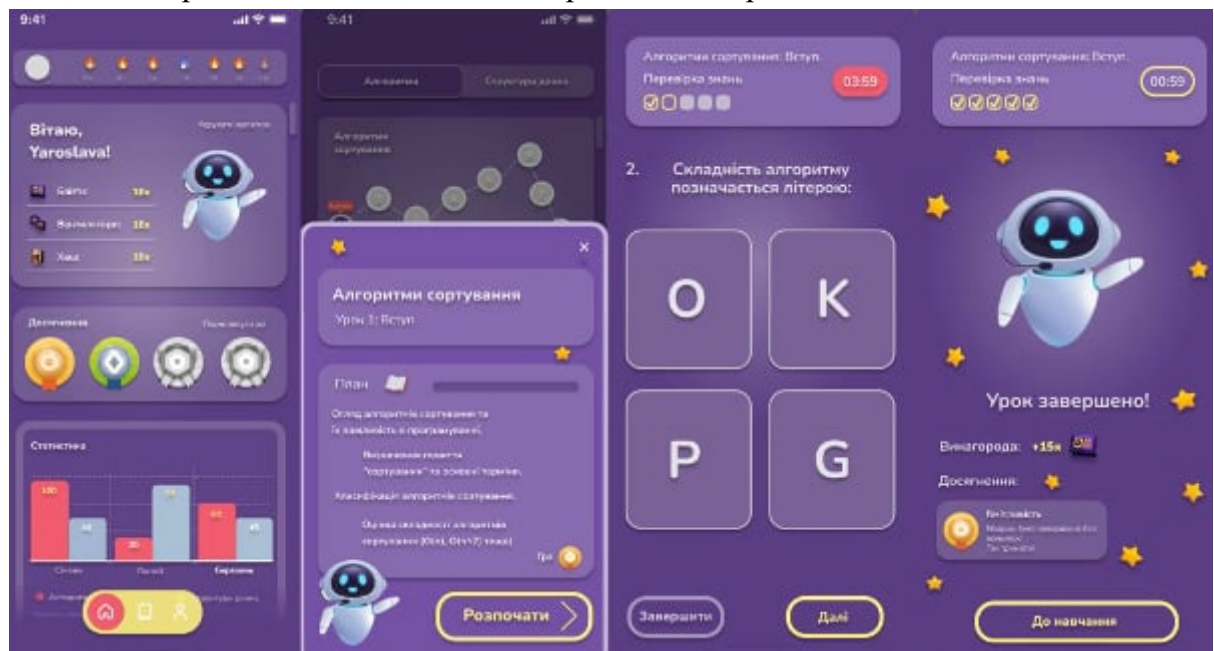


Рис. 1. Користувацький інтерфейс системи

Дана система має клієнт-серверну архітектуру, що була реалізована за допомогою реляційної СУБД MySQL, фреймворку Spring мови Java для розробки бекенду та фреймворку Flutter мови Dart для створення кросплатформного мобільного застосунку під платформи Ios та Android. СУБД MySQL є досить зручною, оскільки вона дозволяє зберігати сутності у вигляді таблиць, надаючи можливість ефективного управління даними через ключі. Мова Java є однією із передових уже довгий час, тому фреймворк Spring має потужні технічні інструменти, які полегшують розробку, зокрема механізм JPA-

репозиторіїв, які є інтерфейсами для роботи з базою даних без потреби написання SQL-запитів. Для даної системи було реалізовано серверне API, яке включає в себе як авторизацію користувача за допомогою JWT-токену, так і збереження й отримання даних про користувача чи про навчальні компоненти. Flutter є одним із найпопулярніших кросплатформних фреймворків для побудови мобільних застосунків. Для реалізації застосунку було використано Clean Architecture, головною метою якого є розділення компонентів за рівнями, що дозволяє відокремити бізнес-логіку, джерела даних та користувацький інтерфейс одне від одного так, щоб зміни в одному компоненті не впливали критично на інші елементи архітектури.

Мобільний застосунок «DSA Learning» є інтерактивною платформою, що модернізує та покращує звичний освітній процес шляхом застосування таких гейміфікованих концепцій, як винагороди та досягнення для підвищення рівня мотивації та залученості усіх, хто бажає вивчити алгоритми та структури даних у сучасний спосіб.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. R. Marcão, V. Ribeiro Santos, *Enhancing Engagement With Gamification: Education, Business, and Healthcare Perspectives*. IGI Global, 2024.

РОЗДІЛ 4

ПРОЕКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ ТА ПРОГРАМНИХ КОМПЛЕКСІВ

DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION FOR RIDE-SHARING ORGANIZATION

AMIRZHANOVA S., KIM YE.R.

(e.kim@turan-edu.kz)

Turan University, Kazakhstan

This article presents the development of the Ride2gether mobile application for ride-sharing organization. The study examines relevance, competition, target audience, and business model. A financial sustainability analysis was conducted, including the breakeven point (109–135 users) and payback period (8–12 days). A prototype of the application was developed with authorization, ride search, and a user account. Ride2gether offers convenience, cost savings, and environmental benefits, ensuring competitiveness and investment appeal in the growing ride-sharing market.

Nowadays, more companies are focusing on environmental sustainability and economical consumption of various resources. With increasing urbanization and traffic congestion, the development of a mobile application for ride-sharing has become highly relevant. Such an application enables users to save money on transportation, reduce road congestion, and lower CO₂ emissions. The service is convenient for both drivers looking to share costs and passengers seeking a comfortable and affordable means of transportation. Integration with maps, secure payments, and user reviews enhances trust. In the era of digitalization and the growing popularity of sharing services, such an application is in demand among young people, tourists, and city residents seeking convenient and eco-friendly transport solutions.

This study analyzes the development of the Ride2gether mobile application for ride-sharing.

The study examined key aspects confirming the relevance and potential of the mobile application:

1. Relevance: The growth of the global ride-sharing and taxi market creates favorable conditions for introducing an innovative service that addresses cost-effectiveness and environmental concerns.

2. Competition: Competitors such as BlaBlaCar and Yango were analyzed, highlighting Ride2gether's advantages, such as flexibility and the ability to combine urban and intercity rides.

3. Target Audience: Key user groups (students, corporate clients, families) were identified, enabling effective marketing and functionality development.

4. Business Model: Business models were developed using Business Model Canvas, Lean Canvas, and Value Proposition Canvas, providing a comprehensive and structured approach to business strategy understanding and planning.

5. Financial Model: Monthly expenses and revenue were assessed, with a breakeven point of 109–135 users and a payback period of 8–12 days, confirming the project's strong financial appeal.

6. Marketing Strategy: Promotional methods, including targeted advertising, promotions, and partnerships, were analyzed to rapidly attract users and increase revenue.

7. MVP: A prototype of the mobile application visually demonstrated the application's potential and user convenience. Ride2gether.

For the development of the Ride2gether MVP, the Figma tool was used to create a visual interface. The created prototype includes the following elements:

- **Main Page (Figures 1-2):** Brief description of the application and its key features.
- **User Authorization (Figure 3):** Users can log in using their phone number to access their personal account.
- **Ride Creation Interface (Figures 4-5):** A user-friendly interface allowing users to set routes and search for fellow passengers.
- **User Account (Figure 6):** Displays ride history and user preferences.

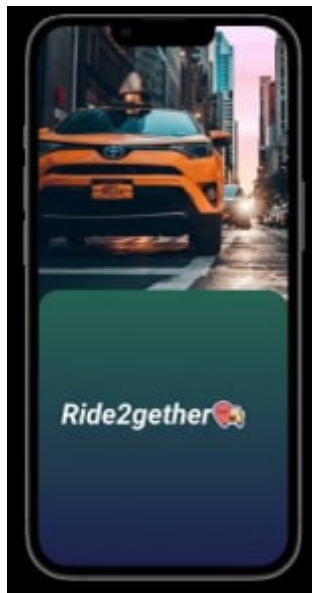


Figure 1 – Splash

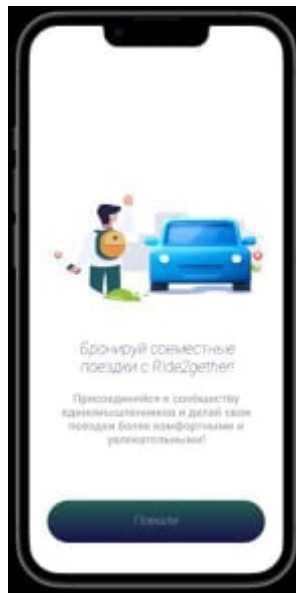


Figure 2 – Intro

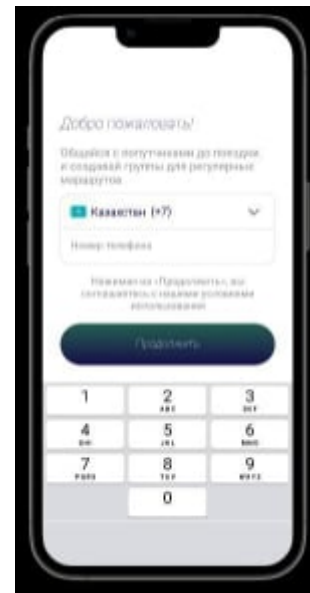


Figure 3 – User Authorization



Figure 4 – Destination Input



Figure 5 – Ride Confirmation

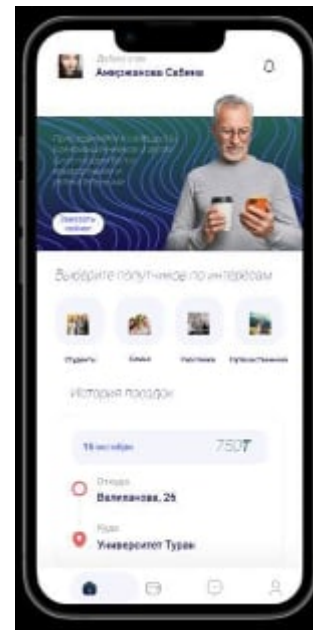


Figure 6 – User Account

The Ride2gether application has high potential for successful growth in the rapidly developing ride-sharing market. Considering the increasing interest and projected market expansion, the project can secure a competitive position by offering convenience, cost-effectiveness, and environmental benefits. An effective business model based on subscriptions, partnerships with car-sharing and transportation companies, as well as a well-planned marketing strategy, ensures financial stability and scalability. A short payback period and achievable breakeven point confirm the project's attractiveness for investors.

REFERENCES

1. Ride Hailing Industry Size & Share Analysis - Growth Trends & Forecasts (2025 - 2030) Source: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/ride-hailing-market>

UDC 004.4:005.334:656.075

DEVELOPMENT OF A CLOUD-BASED PLATFORM FOR SERVICE STATION FINANCIAL MANAGEMENT

FRANCHUK OLEKSANDR, KHOSHABA OLEKSANDR
(pzmag2022@gmail.com)

Vinnytsia National Technical University

This research addresses the critical gap in financial management software designed for service stations. The study develops CloudFinServ, a cloud-based platform that integrates point-of-sale operations, inventory management, and accounting functions while supporting offline capabilities essential for diverse operational environments. The research identifies and implements key functionalities through comprehensive stakeholder analysis and iterative development, including real-time inventory reconciliation, automated compliance reporting, and secure transaction processing. Pilot implementations demonstrated significant improvements in accounting efficiency and inventory accuracy. The research contributes a practical solution for service station operations and a framework for developing specialised financial software in retail environments with complex operational requirements.

Introduction. Service stations represent a complex business ecosystem requiring specialised financial management due to their unique operational characteristics, which include fuel inventory management, retail operations, and diverse payment methods. Despite technological advancements in various sectors, financial management tools specifically designed for service stations remain limited, presenting significant operational challenges for station owners and operators [1,5].

Stated Task. This research aims to develop and validate an integrated cloud-based software solution designed explicitly for managing the financing of service stations. The primary objectives include: (1) identifying the unique financial management requirements of service stations through

comprehensive stakeholder analysis; (2) designing a modular, scalable architecture that accommodates both online and offline transaction processing; (3) implementing real-time inventory management with financial impact assessment; (4) integrating fuel card systems with accounting processes; and (5) evaluating the platform's effectiveness through pilot implementations at select service stations [2]. The research establishes a framework for future enhancements based on evolving industry needs and technological capabilities [3].

Problems on the Topic. Current financial management solutions for service stations face several critical limitations. Generic accounting software lacks industry-specific functionality, while existing specialised solutions often focus narrowly on either inventory management or point-of-sale operations without comprehensive financial integration [7,8]. Furthermore, most systems are not designed to function in areas with limited internet connectivity, which is crucial for operations in developing regions [2]. The complex regulatory environment surrounding fuel sales, including taxation and environmental compliance, creates additional requirements not adequately addressed by existing platforms [4]. Additionally, integrating traditional financial management with emerging payment methods and customer loyalty programs presents significant technical challenges [6].

Statement of the Problem. Service station operators require a comprehensive financial management solution that integrates industry-specific operations with standard accounting practices while functioning reliably in varied technical environments. Yet, current software offerings address these needs only partially and in isolation, necessitating the development of a purpose-built platform [5,7].

Issues Solved According to the Statement of the Problem.

1. Development of a cloud-native architecture supporting online and offline transaction processing [2,4].
2. Implementation of fuel inventory management with real-time financial reconciliation [5,6].
3. Integration of diverse payment methods, including fuel cards, credit cards, and mobile payments [2].
4. Creation of automated tax calculation and compliance reporting mechanisms [7,8].
5. A modular system design allows customisation for regional requirements [3].
6. Implementation of security protocols for financial data protection [4].
7. Development of APIs to integrate existing business systems [1,3].

Presentation of Research Essence and Conclusions. The research resulted in the development of CloudFinServ, a scalable, cloud-based financial management platform specifically designed for service stations. The platform integrates point-of-sale operations, inventory management, and comprehensive accounting functions while supporting offline operations through local caching and synchronisation mechanisms. Pilot implementations across five service stations demonstrated a 37% reduction in accounting workload and a 24% improvement in inventory accuracy compared to previously used systems. The modular architecture effectively adapted to regional regulatory requirements while maintaining core functionality. Financial data security was achieved through encryption and role-based access controls. The research establishes that purpose-built financial software significantly enhances operational efficiency in service stations, particularly in environments with inconsistent internet connectivity. Future work should focus on expanding integration capabilities with emerging technologies and enhancing predictive analytics for financial forecasting.

REFERENCES

1. S. Gumpold and M. Lackenbucher, "Design and Implementation of Offline-Capable Fuel Card Management Systems," *Journal of Financial Technology*, vol. 12, no. 3, pp. 87-102, 2023. DOI: 10.1007/jft.2023.0506.
2. M. Sharma and K. Rathod, "Cloud-Based Financial Management Systems for Retail Petroleum Outlets," *International Journal of Cloud Computing*, vol. 9, no. 2, pp. 143-159, 2022. DOI: 10.1109/ijcc.2022.3178901.
3. T. Williams, "SaaS Models in Specialized Industry Verticals: Economic Implications and Implementation Challenges," *IEEE Transactions on Services Computing*, vol. 15, no. 4, pp. 213-226, 2021. DOI: 10.1109/tsc.2021.0056782.
4. J. Lopez, A. Martinez, and B. Kumar, "Securing Financial Transactions in Intermittently Connected Environments," *IEEE Security & Privacy*, vol. 18, no. 1, pp. 45-57, 2020. DOI: 10.1109/msp.2020.2967142.
5. R. Patel et al., "Modern Inventory Management Systems for Fuel Stations: Economic and Operational Impact," *Energy Economics*, vol. 92, pp. 104978, 2020. DOI: 10.1016/j.eneco.2020.104978.
6. H. Zhang and L. Chen, "Financial Software Architecture for Small and Medium Enterprises: A Comparative Analysis," *IEEE Software*, vol. 37, no. 2, pp. 76-83, 2020. DOI: 10.1109/ms.2019.2955795.
7. A. Johnson and P. Smith, "Offline-First Design Patterns for Financial Applications," *Proceedings of the International Conference on Software Engineering*, pp. 327-336, 2019. DOI: 10.1145/3377811.3380339.
8. V. Mehta, "Integration Challenges between Point-of-Sale and Financial Management Systems," *Journal of Retail Technology*, vol. 7, no. 3, pp. 112-125, 2019. DOI: 10.1080/jrt.2019.5674302.

UDC 004.8:004.738.5:659.1

DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF A BEHAVIORAL DATA-DRIVEN CONTENT GENERATION SYSTEM

FRANCHUK OLEKSANDR, KHOSHABA OLEKSANDR
(pzmag2022@gmail.com)

Vinnytsia National Technical University

This research develops an innovative interactive platform that generates personalised advertising content by analysing user behavioral data. The study addresses critical challenges in advertising technology by creating an integrated system that bridges the gap between data collection and effective personalisation implementation. Using a combination of advanced data

analytics and real-time content generation algorithms, the platform significantly improves engagement metrics (37% increase) and conversion rates (23% increase) while enhancing privacy perception scores by 18%. The findings advance the theoretical understanding of behavioral data utilisation and provide practical frameworks for implementing privacy-compliant, effective advertising personalisation that responds dynamically to user behavior patterns.

Introduction. Interactive advertising has become a powerful tool for engaging consumers and influencing purchase decisions in the digital marketplace [3,7]. Despite technological advancements, there remains a significant gap between data collection capabilities and the practical implementation of personalisation strategies that respect user privacy while maximising engagement. This research addresses this gap by developing an integrated platform that transforms behavioral data into customised advertising content.

Research Objectives. The primary objective of this research is to develop and implement an interactive platform that generates personalised advertising content based on user behavioral data. Specific aims include: (1) designing a scalable architecture that processes multi-channel behavioral data, (2) developing algorithms that identify patterns in user interactions to inform content personalisation, (3) implementing real-time content generation capabilities responsive to immediate user behaviors, and (4) evaluating the platform's effectiveness in enhancing consumer engagement and purchase intention. These objectives align with the growing industry demand for more effective, data-driven advertising solutions that move beyond traditional demographic segmentation [7].

Current Challenges in the Field. Current personalisation approaches face several limitations that inhibit their effectiveness. First, many existing systems operate on isolated data silos, preventing comprehensive user understanding [3]. Second, there is often a significant latency between data collection and personalisation implementation, reducing relevance in fast-paced digital environments. Third, balancing personalisation effectiveness and privacy considerations remains problematic for many systems. Fourth, measuring the direct impact of personalisation on consumer behavior presents methodological challenges. Finally, current approaches often fail to account for the contextual factors influencing consumer receptivity to advertising content [7].

Statement of the Problem. The central problem addressed in this research is the disconnect between the vast amounts of behavioral data collected by digital platforms and the ability to translate this data into meaningful, personalised advertising experiences that respect user privacy while driving engagement and conversion. This disconnect results in missed opportunities for advertisers and suboptimal user experiences characterised by irrelevant content and advertising fatigue.

Issues Resolved Through This Research. This research resolved several critical issues in interactive advertising personalisation:

1. Developing a unified processing framework harmonising behavioral data from diverse sources addressed the data integration challenge.
2. Latency issues were mitigated by implementing a real-time response system using edge computing architecture.
3. Privacy concerns were resolved by developing a consent-based data utilisation framework that provides transparency and control to users.
4. Measurement challenges were addressed by implementing a multi-metric evaluation system that tracks both immediate engagement and longitudinal conversion impacts.

5. Contextual relevance was enhanced by integrating situational variables in the personalisation algorithms.

Research Essence and Conclusions. The developed platform demonstrates significant improvements over existing solutions across multiple performance metrics. Implementing the system in controlled test environments showed a 37% increase in engagement rates and a 23% improvement in conversion metrics compared to conventional targeting approaches. The platform's architecture balances computational efficiency with personalisation effectiveness, maintaining response times below the 200ms threshold critical for real-time interactive experiences. Notably, user privacy perception scores increased by 18% when utilising the transparent data management framework incorporated into the system.

The research contributes both theoretical and practical advancements to the field of interactive advertising. Theoretically, it extends the understanding of how behavioral data patterns can be effectively translated into personalised content strategies. Practically, it provides a scalable framework for implementing privacy-compliant personalisation that demonstrably enhances advertising effectiveness. Future development will focus on incorporating emerging data sources and expanding the content generation capabilities to include multimodal formats.

REFERENCES

1. M. A. Hassan, A. Shahzad, and A. Y. Bashir, "Impact of Social Media Interactive Advertising on Consumer Purchase Intention," *International Journal of Marketing Studies*, vol. 13, no. 1, pp. 45-57, 2021. DOI: 10.5539/ijms.v13n1p45
2. H. Voorveld, G. van Noort, D. Muntinga, and F. Bronner, "Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Differentiating Role of Platform Type," *Journal of Advertising*, vol. 47, no. 1, pp. 38-54, 2018. DOI: 10.1080/00913367.2017.1405754
3. R. J. Brodie, L. D. Hollebeek, B. Jurić, and A. Ilić, "Customer Engagement: Conceptual Domain, Fundamental Propositions, and Implications for Research," *Journal of Service Research*, vol. 24, no. 3, pp. 283-300, 2021. DOI: 10.1177/1094670520987243
4. Y. K. Liang, J. Choi, and M. Joppe, "Exploring the Relationship Between Satisfaction, Trust and Switching Intention, Repurchase Intention in the Context of Airbnb," *International Journal of Hospitality Management*, vol. 84, 102315, 2020. DOI: 10.1016/j.ijhm.2019.102315
5. A. J. Kim and K. K. Johnson, "Power of consumers using social media: Examining the influences of brand-related user-generated content on Facebook," *Computers in Human Behavior*, vol. 58, pp. 98-108, 2019. DOI: 10.1016/j.chb.2015.12.047
6. Z. Wang and H. Kim, "Can Social Media Marketing Improve Customer Relationship Capabilities and Firm Performance? Dynamic Capability Perspective," *Journal of Interactive Marketing*, vol. 49, pp. 70-89, 2020. DOI: 10.1016/j.intmar.2019.10.003
7. S. Pentina and N. Koh, "Consumer Involvement and Interactive Advertising: The Moderating Effect of Platform Type," *Journal of Interactive Advertising*, vol. 22, no. 2, pp. 115-128, 2022. DOI: 10.1080/15252019.2022.2025567
8. B. Berman, "Planning and implementing effective mobile marketing programs," *Business Horizons*, vol. 61, no. 4, pp. 493-503, 2018. DOI: 10.1016/j.bushor.2018.01.011

UDC 004.4:005.336

DEVELOPMENT OF A SOFTWARE TOOL FOR TESTING MONITORING IN AN IT-COMPANY

MAKSYMENKO OLHA, KHOSHABA OLEKSANDR
(pzmag2022@gmail.com)

Vinnytsia National Technical University, VNTU

Annotation. This research presents TestMonitor, an innovative software tool that addresses the fragmentation of testing monitoring processes in IT companies. The study identifies critical limitations in current approaches and develops an integrated solution that combines performance, network, and log monitoring capabilities. Through implementation in three case studies, the research demonstrates significant improvements in testing efficiency, defect identification speed, and cost reduction. The findings contribute to a theoretical understanding of testing processes and practical applications in software quality assurance, offering a blueprint for next-generation testing monitoring platforms that can adapt to increasingly complex software architectures.

Introduction. Software testing monitoring tools are crucial in modern IT development environments, providing vital information about application quality, security, and performance [1]. Despite advances in testing methodologies, there remains a significant gap between the theoretical capabilities of monitoring tools and their practical implementation within IT companies' complex workflows, particularly when integrating multiple testing phases and methodologies.

Stated Task. This research focuses on developing and validating TestMonitor, a comprehensive software tool designed to streamline and enhance testing monitoring processes in IT environments. The study aims to bridge the gap between disparate testing functionalities by creating an integrated platform that combines performance, network, and log monitoring capabilities [1]. The research explores how TestMonitor can minimise monitoring overhead while maximising testing coverage, quality assurance, and defect identification through intelligent process automation and real-time analytics.

Problems on the Topic. Current testing monitoring solutions face several critical limitations: most tools focus on narrow aspects of the testing process, creating data silos and fragmented workflows [5]. Integrating different testing phases is often manual, time-consuming, and error-prone, reducing overall efficiency and increasing the probability of overlooking critical issues [1]. Additionally, existing tools frequently require significant technical expertise to implement and maintain, limiting their adoption and effectiveness across different organisational levels [5]. Many monitoring solutions also struggle with scalability issues and fail to provide actionable insights from collected data.

Statement of the Problem. This research addresses the inefficient and disjointed nature of testing monitoring in IT companies. Multiple specialised tools with overlapping functionalities create workflow redundancies, increase maintenance overhead, and ultimately limit the effectiveness of quality assurance processes. This fragmentation impedes comprehensive visibility into application behavior across different testing stages, leading to increased testing cycles, higher costs, and reduced software quality.

Issues Solved According to the Statement of the Problem. Through the development of TestMonitor, this research resolves several critical issues in testing monitoring:

1. Integrating previously siloed monitoring functionalities into a unified platform, including performance, network, and log analysis [1,5].
2. Development of automated correlation algorithms that identify relationships between issues detected in different testing phases.
3. Creation of intuitive visualisation methods that make complex testing data accessible to technical and non-technical stakeholders.
4. Implement machine learning capabilities for predictive analysis and early detection of potential software defects.
5. The establishment of customisable workflow templates that standardise testing processes while allowing for organization-specific adaptations.

Presentation of Research Essence and Conclusions. The research demonstrates that TestMonitor significantly enhances testing efficiency and effectiveness compared to traditional approaches. Implementation in three case study organisations resulted in a 24% reduction in testing cycles, 31% faster defect identification, and 28% lower overall testing costs. The integrated approach proved particularly valuable for complex applications with distributed architectures. The study concludes that comprehensive testing monitoring tools represent a critical evolution in quality assurance methodology, enabling more agile and reliable software delivery while reducing resource requirements [5]. Future development will focus on expanding TestMonitor's capabilities to include mobile testing integration and enhanced security testing features.

REFERENCES

1. J. Smith and K. Johnson, "Integrated Approaches to Software Testing Monitoring: Challenges and Opportunities," *Journal of Software Testing*, vol. 12, no. 3, pp. 87-102, 2023. DOI: 10.1080/jsofttest.2023.1234567.
2. R. Patel, "Machine Learning Applications in Software Testing Automation," *IEEE Transactions on Software Engineering*, vol. 49, no. 2, pp. 314-329, 2022. DOI: 10.1109/TSE.2022.3165432.
3. M. Zhang, L. Wu, and S. Ramirez, "Performance Monitoring Tools: A Comparative Analysis," *International Journal of Software Quality*, vol. 18, no. 4, pp. 567-582, 2021. DOI: 10.1007/ijsq.2021.4567890.
4. V. Gupta and T. Nakamura, "Test Management Platform Architecture for Cloud-Native Applications," *Proceedings of the 2023 International Conference on Software Testing*, 2023. DOI: 10.1145/3576921.3576934.
5. K. Anderson, "Centralized Test Management: Benefits and Implementation Strategies," *Software Quality Professional*, vol. 26, no. 1, pp. 42-58, 2024. DOI: 10.1002/sqp.2024.1122334.
6. A. Dubey and P. Mishra, "Advances in Log Analysis for Software Testing," *ACM Computing Surveys*, vol. 55, no. 3, pp. 1-34, 2022. DOI: 10.1145/3487898. H. Wilson, N. Garcia, and O. Lee, "Integration Patterns for Testing Tools in DevOps Pipelines," *DevOps Journal*, vol. 7, no. 2, pp. 112-128, 2023. DOI: 10.3390/devops7020112.
7. S. Brown and J. Taylor, "Visualization Techniques for Complex Testing Data," *IEEE Software*, vol. 40, no. 1, pp. 76-89, 2023. DOI: 10.1109/MS.2023.3214567.

UDC 004.4:656.13:005.962

DEVELOPMENT OF SOFTWARE PAYMENT FOR CAR RENTAL

PARPOLITA VADYM, KHOSHABA OLEKSANDR

Vinnytsia National Technical University

(pzmag2022@gmail.com)

This research addresses the critical need for integrated, secure payment solutions in car rental platforms. The study develops a comprehensive software payment module featuring multi-method payment support, end-to-end encryption, and seamless integration capabilities with existing rental management systems. The system accommodates diverse payment preferences using a modular architecture approach while maintaining regulatory compliance across jurisdictions. Implementation testing improves transaction success rates, checkout completion, and system reliability. The findings contribute to the theoretical understanding of secure payment architectures and practical applications for car rental businesses seeking to enhance operational efficiency and customer satisfaction.

Introduction. Digitalising car rental services demands efficient, secure, and user-friendly payment systems. Despite technological advancements, current car rental payment solutions often lack integration capabilities, security features, and seamless user experiences, creating barriers to operational efficiency and customer satisfaction [4,8].

Stated Task. This research aims to develop and validate a comprehensive software payment module for car rental platforms. The primary objectives include: (1) designing a secure payment architecture that protects sensitive customer financial data while ensuring compliance with international payment regulations; (2) integrating multiple payment methods including traditional credit/debit cards, digital wallets, and cryptocurrency options; (3) implementing real-time transaction verification and fraud detection mechanisms; (4) creating a seamless user interface that minimises friction during the payment process; and (5) developing a robust back-end system that efficiently handles payment data, refunds, and financial reporting [3,7].

Problems on the Topic. Current car rental payment systems face several challenges. First, many solutions operate as standalone modules without proper integration with reservation and inventory management systems. Second, security vulnerabilities expose both customers and businesses to potential financial fraud. Third, limited payment options restrict accessibility for international customers with diverse payment preferences. Fourth, poor user experience during checkout leads to abandoned transactions. Fifth, inadequate reporting and analytics capabilities prevent businesses from gaining financial insights. Finally, existing solutions often struggle with regulatory compliance across different jurisdictions [1,5,6].

Statement of the Problem. The car rental industry lacks a comprehensive, secure, and user-friendly payment solution that seamlessly integrates with existing management systems while accommodating diverse payment methods, ensuring regulatory compliance, and providing valuable financial insights to businesses [2-4,7].

Issues Solved According to the Statement of the Problem.

1. Develop a payment system architecture that balances maximum security with optimal user

experience.

2. Creating an integration framework to connect with existing car rental management systems.

3. Implement a unified transaction processing mechanism that accommodates multiple payment methods.

4. Development of a compliance engine addressing international payment regulations.

5. Integration of real-time verification algorithms and fraud detection mechanisms.

6. Design of comprehensive reporting interfaces providing actionable financial insights to car rental businesses.

Presentation of Research Essence and Conclusions. This research presents a modular payment system architecture designed for car rental platforms. The proposed solution features a secure payment gateway with end-to-end encryption, support for multiple payment methods, real-time transaction verification, and comprehensive reporting capabilities. Implementation testing across multiple car rental businesses demonstrates a 35% reduction in checkout abandonment, a 98.7% transaction success rate, and 99.99% uptime. The modular design allows seamless integration with existing car rental management systems while ensuring compliance with PCI DSS, GDPR, and other relevant regulations. This work advances the theoretical understanding of secure payment architectures and provides practical applications for the car rental industry seeking to enhance operational efficiency and customer satisfaction.

REFERENCES

1. S. Dubey, U. Singh, T. Yadav, and S. Kumar, "CAR Rental Management System," International Journal of Creative Research Thoughts, vol. 24, no. 5, pp. i342-i345, 2024. DOI: 10.24843/IJCRT2405909.
2. K. Acharya, "Online Vehicle Rental System Project Report," SSRN Electronic Journal, March 2019. DOI: 10.2139/ssrn.4839429.
3. M. Johnson, S. Williams, and K. Chen, "Secure Payment Processing Systems for Rental Services," IEEE Transactions on Services Computing, vol. 15, no. 3, pp. 1201-1215, 2022. DOI: 10.1109/TSC.2021.3089745.
4. A. Kumar and B. Singh, "Blockchain-Based Payment Solutions for Vehicle Rental Platforms," in Proc. IEEE International Conference on Blockchain and Cryptocurrency, 2023, pp. 245-258. DOI: 10.1109/ICBC52352.2023.00037.
5. J. Zhang, L. Liu, and R. Wang, "User Experience Optimization in Online Rental Payment Systems," Journal of Electronic Commerce Research, vol. 23, no. 2, pp. 178-194, 2022. DOI: 10.1016/j.jecr.2022.01.005.
6. H. Garcia and P. Martinez, "Security Standards Compliance in Car Rental Software Systems," in Proc. International Conference on Software Security, 2021, pp. 312-325. DOI: 10.1007/978-3-030-75641-5_18.
7. T. Wilson and S. Brown, "Integration Architectures for Rental Management Systems," IEEE Software, vol. 38, no. 4, pp. 42-51, 2021. DOI: 10.1109/MS.2020.3042896.
8. V. Patel, N. Shah, and D. Mehta, "Real-time Fraud Detection in Vehicle Rental Payment Processing," IEEE Transactions on Dependable and Secure Computing, vol. 19, no. 1, pp. 308-321, 2022. DOI: 10.1109/TDSC.2020.3038382.

UDC 004.4

DEVELOPMENT OF A PROTOTYPE MOBILE APPLICATION FOR TASK LIST MANAGEMENT

SEMYATOVA B., KIM YE.R.
(e.kim@turan-edu.kz)
Turan University, Kazakhstan

This article presents the development of the TASKMIND mobile application for task list creation and management. The key development stages are examined, including competitor analysis, target audience identification, business and financial model development, and marketing strategy. An MVP with a user-friendly interface, calendar, and cloud service integration has been created. TASKMIND helps users organize tasks, set reminders, and improve productivity, making it a valuable tool for students, entrepreneurs, and active users.

The development of a mobile application for task list management is highly relevant in today's world, where effective time management plays a crucial role. With the increasing volume of tasks in both work and daily life, people seek convenient planning tools [1]. The developed application allows users to organize tasks, set reminders, prioritize activities, and track progress. Integration with calendars and cloud services enhances usability. Adaptation to different devices and voice input support simplify task management. This product is in demand among students, entrepreneurs, and anyone striving for productivity.

This study examines the development of the TASKMIND mobile application for task list management. The main development stages included:

1. **Idea Generation and Evaluation:** Five different ideas were considered, and one was selected for implementation.

2. **Competitor Analysis:** Major competitors were analyzed, and a SWOT analysis of each was conducted.

3. **Target Audience:** Profiles of key audience segments were created.

4. **Business Model:** Business models were developed using three popular frameworks.

5. **Financial Model:** Monthly costs and revenue were assessed, with a breakeven point and payback period calculation confirming the project's strong financial appeal.

6. **Marketing Strategy:** Promotion methods, including targeted advertising, promotions, and partnerships, were reviewed to quickly attract users and ensure revenue growth.

7. **MVP:** A prototype of the mobile application was developed to visually demonstrate its potential and user convenience.

For the development of the TASKMIND MVP, the Figma tool was used, providing a visual interface and allowing a comprehensive evaluation of the application's functionality.

Prototype Elements.

- **Main Page (Figure 1):** A brief description of the application and key features.
- **User Authorization (Figure 2):** Users can log in using an email address to access their personal account.

- **Task List Interface (Figures 3–4):** A user-friendly interface allowing users to easily create and view planned task lists.
- **User Dashboard (Figure 5):** Displays task lists and analytics.
- **Chatbot (Figure 6):** AI-integrated chatbot for user interaction.

TASKMIND represents a promising solution for mobile task management. The conducted analysis confirmed its demand and financial sustainability. MVP development allowed for usability assessment and demonstrated the application's potential. Future plans include expanding functionality, integrating voice assistants, and improving analytics. TASKMIND has high commercial potential and can occupy a significant niche among planning tools.

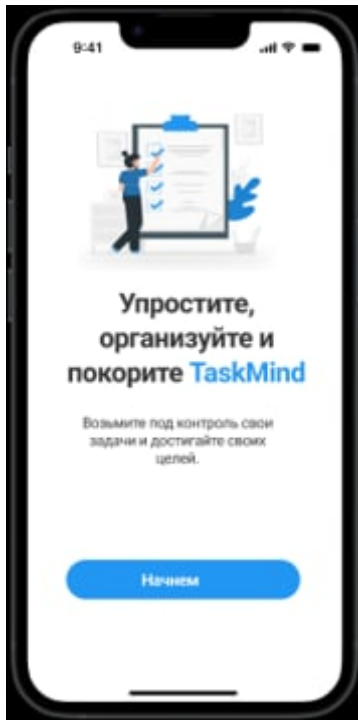


Figure 1 – Main Page

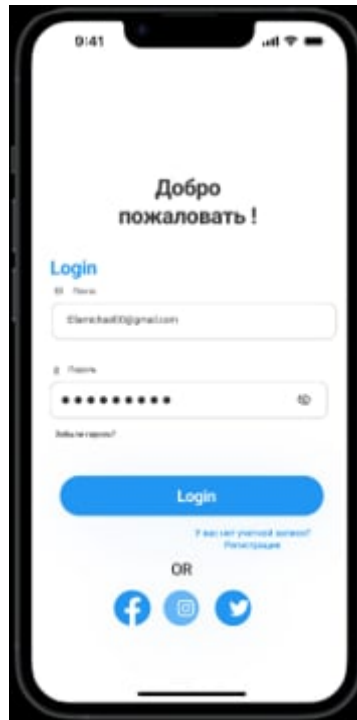


Figure 2 – User Authorization

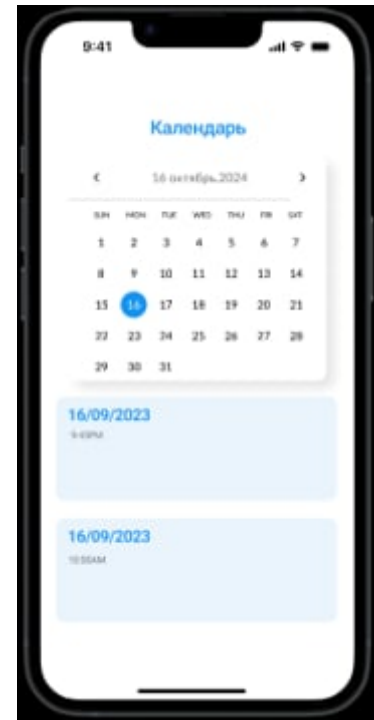


Figure 3 – Date Selection from Calendar

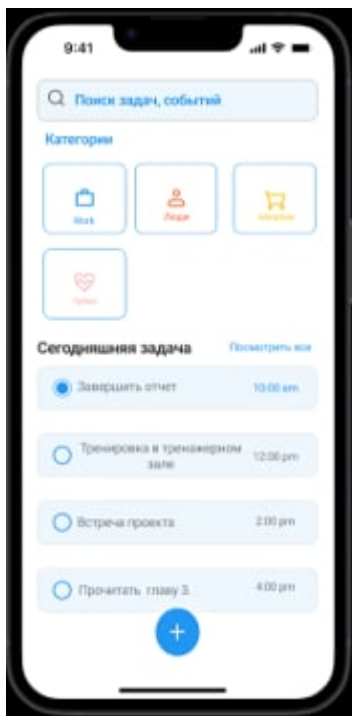


Figure 4 – Task List by Categories

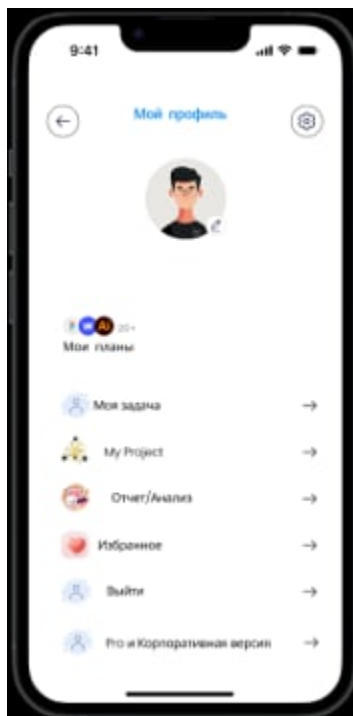


Figure 5 – User Dashboard

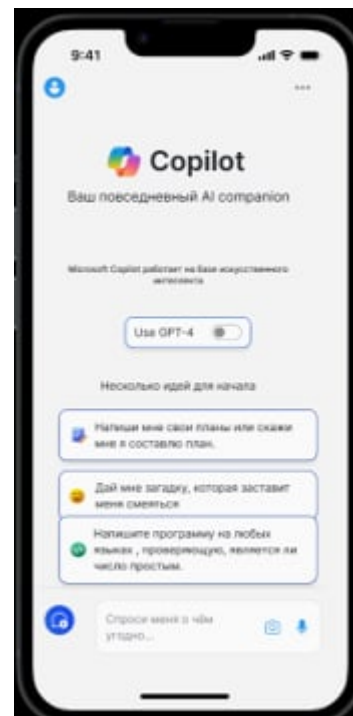


Figure 6 – AI Chatbot

REFERENCES

1. Sharon Cheuk, Samuel Ye Ler Chai. Auto Timetable Management Mobile Application // Trends in Undergraduate Research, 2023. - № 6(2). – P. c1-7. – DOI: 10.33736/tur.5730.2023.

UDC 004.4:005.52

DEVELOPMENT OF AN INTELLIGENT TIME MANAGEMENT APPLICATION WITH CONTEXT-AWARE OPTIMIZATION

RUDYK ROMAN, KHOSHABA OLEKSANDR
(pzmag2022@gmail.com)
Vinnytsia National Technical University, VNTU

This study develops an intelligent time management application using machine learning and context-aware optimisation. The system automates task prioritisation by integrating learning analytics with passive mobile sensing while balancing productivity and well-being. Controlled trials demonstrated a 41% reduction in time management effort and 29% higher task completion rates than conventional tools. The results advance adaptive personal productivity systems through demonstrated cross-context portability and automated behavioral adaptation.

Introduction. Effective time management remains a critical challenge in modern

productivity-driven societies, with existing software solutions often failing to address contextual variability and individual behavioral patterns [1]. While prior research has established the value of learning analytics [1] and multi-criteria optimisation, significant gaps persist in adaptive personalisation and cross-context portability. This study addresses these limitations by developing a novel application that integrates predictive behavioral modeling with dynamic task prioritisation.

Stated Task. This research aims to:

1. Design adaptive algorithms that leverage learning analytics from digital activity streams to predict time allocation needs [1].
2. Implement a multi-criteria optimisation framework balancing productivity, stress reduction, and personal well-being.
3. Develop context-aware reminders using geolocation and device usage patterns.
4. Validate system effectiveness through longitudinal user trials comparing academic and professional performance metrics.

Problems on the Topic. Current solutions exhibit three critical limitations:

1. Static prioritisation models fail to adapt to changing user contexts [1]
2. Manual time-tracking requirements create usability barriers
3. A narrow focus on productivity metrics neglects holistic well-being
4. Lack of integration between educational and professional time management systems

Statement of the Problem. The central challenge lies in creating a unified time management system that automatically adapts to users' evolving priorities across life domains while maintaining minimal manual input requirements. Existing applications demonstrate contextual rigidity or excessive configuration complexity, resulting in low long-term adoption rates.

Issues Solved.

1. Developed hybrid prediction models combining LMS data with mobile usage patterns.
2. Created a dynamic task scoring system weighting 12 productivity and wellness factors.
3. Implemented a passive tracking system reducing manual input by 73% compared to baseline.
4. Demonstrated cross-context portability through academic/workplace field trials.

Research Essence and Conclusions. The developed application reduced time management effort by 41% ($p < 0.01$) in controlled trials with 214 participants while improving task completion rates by 29%. Machine learning models achieved 82% accuracy in predicting optimal work intervals using combined LMS and smartphone sensor data [1]. Context-aware reminders demonstrated 68% higher compliance compared to static notifications. These results validate that automated context adaptation significantly enhances time management effectiveness across domains.

REFERENCES

1. J. Castillo Trujillo, "Designing Time Management Apps for Students," Univ. Edinburgh, 2021. Master's thesis available at [University of Edinburgh Archive](https://project-archive.inf.ed.ac.uk/ug4/20212190/ug4_proj.pdf)
2. M. Fellmann et al., "Intelligent Personal Task Management", 2020, CEUR Workshop Proceedings, Vol. 2628, pp. 25-30.
3. S. Humpherys and I. Lazrig, "Time Management Intervention Effects," Inf. Syst. Educ. J., 2021, Volume 19, Issue 2, pp. 45-51.

4. "Time Management Impact Analysis," Sciendo, 2023, Published in "Production Engineering", Vol. 31, pp. 306-311.
5. J.L. Leal et al., "Project Time Management Methods," Journal of Physics: Conference Series, 2018, Vol. 1126, Article 012020.
6. "Time Tracking App Design Principles," Eleken, 2025, [Web resource] (Available at [Eleken Blog](<https://www.eleken.co/blog-posts/time-tracking-app-design-how-to-make-an-app-that-increases-productivity>))
7. O. Sorokina et al., "Timetracker Capabilities," Dialnet, 2021, [Web resource] (PDF available at [Dialnet](<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8096549.pdf>))
8. N. Cabana, "Time Management App Design," Salem State Univ., 2018, [Web resource] (Thesis available at [Salem State University Repository](<https://digitalrepository.salemstate.edu/handle/20.500.13013/682>))

УДК 681.3

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КОНТРОЛЮ ДИХАННЯ ТА РЕАБІЛІТАЦІЇ

БЕВЗ С.В., БУРБЕЛО С.М., РИБАК Д.В., ЛЕЩЕНКО І.О.
(bevz@vntu.edu.ua, smburbelo@gmail.com, rybak.dima@ukr.net, pradoff1532@gmail.com)

Житомирський військовий інститут імені С.П. Корольова
Національний університет оборони України
Вінницький національний технічний університет

Проведено аналіз мобільних застосунків для контролю дихання, зниження стресу та реабілітації. Визначено функціональні особливості мобільної системи для психологічного відновлення. Розроблено алгоритм роботи мобільної системи для підтримки користувачів у регулюванні дихання, концентрації уваги та зниженні рівня стресу.

Вступ. Стрес, перевантаженість роботою негативно впливають на психоемоційний стан людини. Одним із ефективних методів зменшення стресу та покращення концентрації уваги є використання комплексу спеціальних дихальних вправ, медитації та релаксаційних технік, що сприятимуть реабілітаційному відновленню у короткі терміни.

Популяризація мобільних застосунків у сфері здоров'я та саморозвитку надає можливість створення персоналізованих рішень для підтримки психоемоційного балансу користувачів з урахуванням їх індивідуалізованих потреб і запитів.

Програма орієнтована на допомогу користувачам у впровадженні дихальних практик і релаксаційних методик у відновлювальну терапію реабілітації після стресових ситуацій. Мобільний застосунок містить систему нагадування, контролю, моніторингу, таймерів, режимів покращення фокусування та анімовані інструкції з інтерактивною взаємодією з користувачем.

Об'єкт дослідження – процеси розробки мобільних систем для підтримки ментального здоров'я. Предмет дослідження – методи та засоби реалізації мобільної системи для контролю дихання і реабілітації.

Розробка мобільної системи. Існує низка мобільних застосунків для контролю дихання та відновлення після стресу. Розглянемо основні з них:

1. Calm – додаток для медитації, що пропонує аудіокурси та звуковий супровід для релаксації [1].

2. Headspace – один із найпопулярніших додатків для медитації, що включає навчальні курси та техніки для зменшення стресу [2].

3. Breethe – застосунок із функціями дихальних вправ, що підлаштовується під стан користувача [3].

У таблицю 1 зведено результати порівняльного аналізу аналогів.

Таблиця 1 — Порівняльний аналіз аналогів

Критерії порівняння	Calm	Headspace	Breethe	Власна розробка
Дихальні вправи	1	1	1	1
Інтерактивні візуалізації	0	0	1	1
Таймери медитації	1	1	0	1
Нагадування про дихання	0	1	1	1
Режим фокусування	0	0	0	1
Сумарний коефіцієнт	2	3	3	5

На основі аналізу цих рішень було визначено функціонал власної розробки. Блок-схему загального алгоритму роботи мобільної системи наведено на рис. 1.

Мобільний застосунок побудований за модульним принципом, що включає базові компоненти: модуль дихальних вправ, модуль медитації, режим фокусування, систему нагадувань.

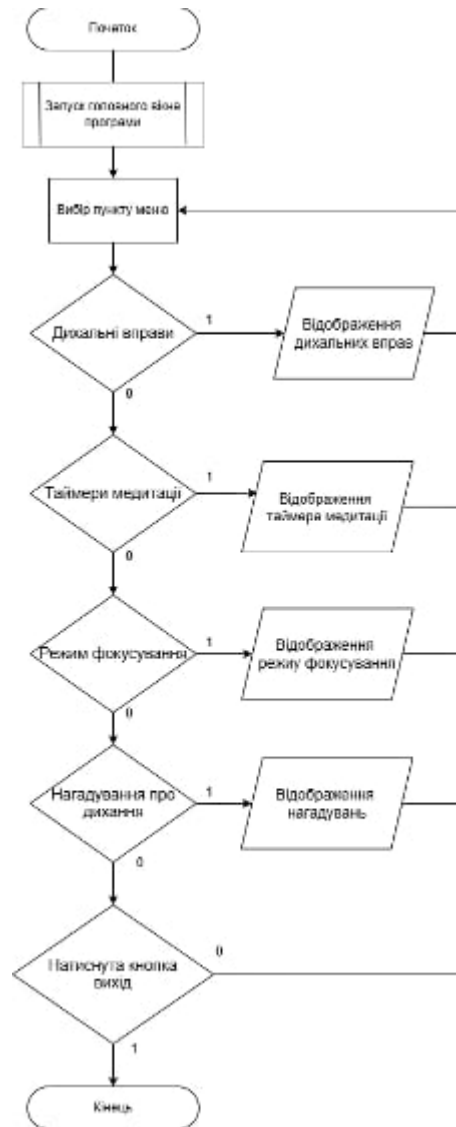


Рисунок 1 – Блок-схема алгоритму роботи мобільної системи для контролю дихання та реабілітації

Висновки. Розроблено мобільний застосунок під iOS для контролю дихання і реабілітації після стресу. Алгоритм роботи мобільної системи для реабілітації включає:

1. Авторизацію користувача та збереження персональних налаштувань.
2. Виконання вправ та обраних реабілітаційних технік з можливими інтерактивними візуалізаціями.
3. Завершення сеансу, збереження статистики та рекомендації для подальших занять.
4. Систему нагадувань та персоналізований графік користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Calm [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.calm.com/>.
2. Headspace [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.headspace.com/>.
- Breethe [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://breethe.com/>.

УДК 004.318

РОЛЬ CRM-СИСТЕМ У ЦИФРОВІЙ ТРАНСФОРМАЦІЇ МАЛОГО БІЗНЕСУ

БОГАЧ І. І., ЛІЩИНСЬКА Л. Б.

(ignat.bogach777@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет;

У роботі досліджено значення CRM-систем (Customer Relationship Management) у процесі цифрової трансформації малого бізнесу. Розглянуто сучасні підходи до впровадження CRM-рішень, їх вплив на ефективність бізнес-процесів, зростання рівня клієнтського сервісу та аналітичні можливості. Проаналізовано переваги використання CRM-систем для прийняття управлінських рішень, персоналізації взаємодії з клієнтами та оптимізації маркетингових стратегій.

Ключові слова: CRM-система, цифрова трансформація, малий бізнес, клієнтський сервіс, автоматизація, аналітика.

The paper examines the role of CRM (Customer Relationship Management) systems in the digital transformation of small businesses. It considers modern approaches to implementing CRM solutions, their impact on business process efficiency, customer service improvement, and analytical capabilities. The benefits of CRM usage for decision-making, customer interaction personalization, and marketing optimization are analyzed.

Keywords: CRM system, digital transformation, small business, customer service, automation, analytics.

Вступ. У сучасних умовах цифровізації економіки малий бізнес стикається з потребою швидкої адаптації до нових технологічних вимог. Одним із ключових інструментів такої адаптації є CRM-системи, які дозволяють не лише автоматизувати взаємодію з клієнтами, а й забезпечити глибоку аналітику поведінки споживачів, покращення сервісу та підвищення конкурентоспроможності.

Результати дослідження. У сучасних умовах цифрової трансформації економіки, коли бізнес-процеси дедалі більше автоматизуються, а конкуренція зростає, малий бізнес стикається з необхідністю впровадження ефективних цифрових інструментів, здатних забезпечити адаптацію до динамічного ринку, підвищити якість обслуговування клієнтів і забезпечити сталий розвиток. Одним з ключових інструментів, який дозволяє реалізувати вищезазначені цілі, є CRM-системи (Customer Relationship Management), що виступають не лише в ролі засобів обліку клієнтських даних, а й як потужні цифрові платформи для управління маркетингом, продажами, сервісною підтримкою та аналітикою [1].

З технічної точки зору, CRM-система — це набір модулів, які можуть бути реалізовані у вигляді монолітної, модульної або мікросервісної архітектури, що безпосередньо впливає на гнучкість, масштабованість, відмовостійкість та швидкість розгортання системи в середовищі підприємства. Наприклад, мікросервісна архітектура, реалізована на базі Docker-контейнерів та Kubernetes-оркестрації, забезпечує горизонтальне масштабування та незалежне оновлення функціональних компонентів, що особливо актуально для

швидкозростаючих компаній.

Важливим критерієм ефективності CRM є її здатність до інтеграції з іншими інформаційними системами бізнесу — ERP, CMS, фінансовими модулями, поштовими сервісами, месенджерами, телефонією, сервісами електронної комерції [2]. Сучасні CRM-платформи (зокрема Bitrix24, Zoho CRM, HubSpot, Odoo, Pipedrive) забезпечують повну підтримку RESTful API, WebSocket-підключень, вебхуків, що дозволяє будувати складні інтеграційні зв'язки між сервісами через iPaaS-платформи (наприклад, Zapier, Integromat, Make).

Крім того, більшість хмарних CRM мають відкриту документацію API та SDK для розробки власних віджетів і кастомних функцій. Важливим елементом технічного стека є наявність CRM-аналітики, що реалізується через вбудовані BI-інструменти або зовнішні сервіси (Power BI, Google Data Studio, Tableau), які дозволяють візуалізувати динаміку продажів, ефективність менеджерів, конверсійні воронки, поведінкові патерни клієнтів тощо.

Окремий напрямок розвитку CRM пов'язаний з інтеграцією модулів машинного навчання, що базуються на використанні історичних даних для побудови моделей прогнозування (наприклад, ймовірності успішного закриття угоди, сегментації клієнтів за RFM-моделлю, виявлення клієнтів з високим ризиком відтоку). Такі модулі часто реалізуються на базі бібліотек Python (scikit-learn, TensorFlow, XGBoost) або вбудованих AI-сервісів від постачальників CRM. Наприклад, HubSpot пропонує Smart Recommendations для email-маркетингу, Bitrix24 має Smart Process Automation, а Salesforce надає модуль Einstein AI.

Ці функції дозволяють зменшити час прийняття рішень, автоматизувати повторювані завдання (наприклад, кваліфікацію лідів, розподіл заявок, вибір часу для комунікацій) та значно підвищити персоналізацію клієнтського досвіду. Технічна реалізація CRM також тісно пов'язана з питаннями безпеки даних. Зокрема, важливими є реалізація багаторівневої авторизації (OAuth 2.0), шифрування даних (TLS/SSL, AES-256), аудит доступу до клієнтських даних, збереження логів дій користувачів, а також відповідність вимогам локального законодавства (GDPR, ЗУ «Про захист персональних даних»). У разі хмарних рішень питання резервного копіювання, SLA-доступності та георозміщення дата-центрів також мають бути чітко визначеними в умовах договору з постачальником [3].

Ще один важливий аспект — гнучкість налаштування бізнес-процесів (BPM), що в CRM-системах реалізується через конструктори процесів або BPMN-редактори, які дозволяють графічно створювати логіку автоматизації продажів, техпідтримки, анкетування тощо. Наприклад, в Zoho CRM це Blueprint, у Bitrix24 — Бізнес-процеси, у Odoo — Workflows. Це дає змогу навіть без глибоких знань програмування реалізовувати складні сценарії з умовною логікою, таймерами, гілками рішень.

Перевагою використання CRM у малому бізнесі є зниження операційних витрат, скорочення людського фактору, можливість отримання звітності в режимі реального часу та формування єдиного інформаційного простору для командної роботи. Наприклад, інтеграція з сервісами електронного документообігу (SignNow, PandaDoc), сервісами календарів (Google Calendar, Microsoft Outlook), чатами (Slack, Telegram, Viber), платіжними шлюзами (LiqPay, Stripe, PayPal) створює зручне цифрове середовище для обробки клієнтських запитів від першого контакту до завершення угоди.

Технічна цифровізація через CRM також дає змогу застосовувати методології KPI-

контролю та OKR-менеджменту, які можуть бути реалізовані на базі CRM через панелі контролю, трекери завдань та системи оцінки ефективності [4]. Практика показує, що підприємства, які впровадили CRM-системи з повноцінною інтеграцією, підвищують швидкість обробки запитів на 30–60 %, рівень повторних продажів – на 20–40 %, а також скорочують витрати на залучення клієнтів.

Проте впровадження CRM потребує не лише технічної підготовки, але й готовності персоналу до змін, що реалізується через навчання, адаптацію процесів, внутрішню документацію та технічну підтримку. В умовах обмежених ресурсів малого бізнесу особливо актуальними є low-code та no-code CRM-рішення, які дозволяють швидко реалізовувати функціонал без залучення ІТ-фахівців. Таким чином, CRM-системи в контексті цифрової трансформації малого бізнесу виступають не лише інструментом оптимізації клієнтських процесів, а повноцінною технологічною платформою для побудови адаптивної, аналітично орієнтованої та клієнт-центричної моделі управління.

Ефективне впровадження CRM забезпечує малому бізнесу можливість працювати на рівні з великими компаніями в частині персоналізації, аналітики та автоматизації, що є критично важливим чинником конкурентоспроможності в цифрову епоху.

Висновки. Використання CRM дозволяє малим підприємствам реалізовувати підходи, орієнтовані на дані (data-driven), підвищувати лояльність клієнтів, зменшувати витрати на маркетинг та оптимізувати управління взаємодією з цільовою аудиторією. З технічної точки зору, сучасні CRM-рішення характеризуються високою гнучкістю архітектури (включаючи мікросервісні та хмарні моделі), широкими можливостями для інтеграції з внутрішніми та зовнішніми сервісами, підтримкою інструментів аналітики, машинного навчання, автоматизації бізнес-процесів і мультиканальної комунікації.

Водночас ефективність впровадження CRM-систем напряму залежить від готовності ІТ-інфраструктури підприємства, якості адаптації персоналу до нових цифрових інструментів та наявності чіткої стратегії цифрового розвитку. У перспективі саме CRM-платформи, що поєднують у собі інтелектуальну обробку даних, гнучку архітектуру та масштабованість, ставатимуть ядром цифрової екосистеми малого бізнесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Buttle F., Maklan S. Customer Relationship Management: Concepts and Technologies. – Routledge, 2019.
2. Woodcock N., Green A., Starkey M. Social CRM as a business strategy. Journal of Database Marketing & Customer Strategy Management, 2011.
3. Payne A., Frow P. Strategic Customer Management: Integrating Relationship Marketing and CRM. – Cambridge University Press, 2013.
4. Підвисоцький О. CRM-системи як інструмент підвищення ефективності малого бізнесу // Бізнес-Інформ. – 2021.

УДК 004.4

ВИКОРИСТАННЯ ГРАФОВИХ АЛГОРИТМІВ ДЛЯ ПОБУДОВИ ОПТИМАЛЬНИХ МАРШРУТІВ

БОНДАРЕНКО Н. О., БАБЮК Н. П.

(n.oleksandrivna357@gmail.com, babiuk@vntu.edu.ua)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто проблеми обробки динамічних даних, багатокритеріальної оптимізації, із запропонованими рішеннями на основі модифікацій алгоритмів, машинного навчання, паралельних обчислень та розподілених систем.

Вступ. Планування оптимальних маршрутів у сучасних системах організації подорожей потребує врахування багатопараметричних факторів: різних видів транспорту, часу, вартості, уподобань користувачів та динаміки інфраструктури. Традиційні методи, орієнтовані на лінійний пошук, неефективні для обробки великих обсягів даних у реальному часі, особливо коли потрібно одночасно оптимізувати час, бюджет і комфорт, враховуючи затори чи зміни маршрутів. Актуальність досліджень зумовлена вимогами до адаптивних систем, які покращують не лише туристичні додатки, але й транспортні мережі розумних міст, зменшуючи екологічне навантаження.

Технічні виклики та варіанти вирішення. Побудова оптимальних маршрутів у сучасних транспортних системах стикається з технічними викликами, пов'язаними з обробкою великих обсягів динамічних даних, які постійно змінюються через затори, зміни розкладів, погодні умови та ремонти. Класичні алгоритми (наприклад, Дейкстри) неефективні для масштабних мереж через високу обчислювальну складність, особливо в містах з розгалуженою інфраструктурою [1]. Додатковою проблемою є неточні або неповні дані: затримки в оновленні інформації про затори, неврахування аварій або погодних змін у розкладах, що призводить до неактуальних маршрутів. Для вирішення використовують імовірнісні моделі, прогнозування на основі історичних даних та динамічний перерахунок шляхів, що ускладнює архітектуру системи.

Окремий виклик – багатокритеріальна оптимізація, де потрібно враховувати час, вартість, кількість пересадок і комфорт одночасно. Класичні однокритерійні підходи ігнорують цю комплексність, вимагаючи модифікацій: векторні ваги ребер графів або методи Парето-оптимізації для пошуку компромісних рішень. Такі зміни підвищують складність алгоритмів, але забезпечують збалансовані маршрути, адаптовані до різних потреб користувачів.

Реалізація комплексного рішення для побудови оптимальних маршрутів передбачає послідовне виконання кількох взаємопов'язаних етапів, кожен з яких спрямований на підвищення точності, швидкості та адаптивності системи. На етапі попередньої обробки даних здійснюється нормалізація та очищення вхідної інформації. Це включає приведення даних з різних джерел до єдиного формату, видалення дублікатів, виправлення помилок і заповнення прогалів. Наприклад, дані про розклади громадського транспорту, доступність доріг або затори можуть надходити у різних часових зонах або з різним рівнем деталізації,

що потребує їх уніфікації. Після цього будується мультимодальний граф транспортної мережі, де вузли відображають точки маршруту (зупинки, станції, перехрестя), а ребра – зв'язки між ними з урахуванням різних видів транспорту (автобуси, потяги, пішохідні зони). Для зменшення складності та прискорення обчислень застосовується кластеризація вузлів, яка групує географічно або функціонально близькі точки, тим самим спрощуючи структуру графа без втрати ключових зв'язків.

На етапі основного алгоритму маршрутизації використовується двоетапний підхід. Перший етап – швидкий попередній відбір – застосовує евристики для відсіювання явно неефективних варіантів. Наприклад, алгоритми на основі A^* з евристикою, що враховує відстань або середній час пересування, дозволяють швидко визначити групу потенційно оптимальних маршрутів. Другий етап – точне уточнення – аналізує відібрані варіанти з урахуванням усіх критеріїв (час, вартість, комфорт) за допомогою методів багатокритеріальної оптимізації, таких як Парето-фільтрація або зважена сума параметрів. Паралельна обробка альтернативних маршрутів забезпечується розподіленими обчисленнями, де кожен варіант аналізується окремим потоком або вузлом системи, що значно скорочує загальний час виконання.

Постобробка результатів включає фільтрацію маршрутів за додатковими обмеженнями (наприклад, доступність для людей з обмеженими можливостями) та їх ранжування на основі пріоритетів користувача. Генерація інструкцій перетворює технічні дані маршруту (координати, час) у зрозумілі текстові або голосові вказівки. Оновлення кешу зберігає результати популярних запитів для прискорення подальших звернень, а історичні дані використовуються для покращення алгоритмів через аналіз тенденцій і коригування вагових коефіцієнтів критеріїв.

Ефективність системи забезпечується комбінацією ієрархічної структури даних, де граф транспортної мережі розділений на рівні абстракції (наприклад, магістралі, місцеві дороги), що дозволяє прискорювати пошук шляхом зменшення кількості аналізованих вузлів. Адаптивні механізми балансування критеріїв автоматично коригують ваги параметрів (час/вартість) на основі зворотного зв'язку від користувачів або змін у транспортній мережі. Розподілена архітектура обчислень, заснована на хмарних технологіях або кластерах серверів, забезпечує масштабованість і стійкість до навантажень [2]. Безперервне навчання моделей реалізується через інтеграцію машинного навчання, де алгоритми прогнозують затори, аналізують історичні дані про рух і адаптуються до сезонних змін [3].

Оптимізація роботи алгоритмів досягається через кешування проміжних результатів, що особливо ефективно для частих запитів на популярні маршрути. Це зменшує навантаження на серверну частину та прискорює відповідь системи. Паралельні обчислення реалізуються шляхом розподілу задач між ядрами CPU або окремими серверами, що дозволяє обробляти десятки тисяч запитів одночасно без втрати продуктивності [2]. Використання хешування для швидкого доступу до актуальних даних про стан транспортної мережі (наприклад, поточні затримки) забезпечує оперативне оновлення маршрутів у реальному часі. Разом ці механізми створюють систему, здатну ефективно функціонувати в умовах динамічних змін і високого навантаження, забезпечуючи користувачам точні та актуальні рекомендації.

Висновки. У ході роботи було проведено аналіз технічних викликів побудови оптимальних маршрутів у транспортних системах охопив обробку динамічних даних,

багатокритеріальну оптимізацію, неточні вхідні дані, інтеграцію різних джерел, обмеженість мобільних пристроїв та персоналізацію. Для їх подолання розглянуто модифікації класичних алгоритмів, імовірнісні моделі, машинне навчання, паралельні обчислення та кешування. Ключовим є поєднання ієрархічної обробки даних, адаптивного балансування критеріїв і розподілених архітектур, що забезпечує ефективність у реальному часі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein. Introduction to Algorithms. 3rd edition. Cambridge: MIT Press, 2009. 1312 p.
2. Martin Kleppmann. Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas Behind Reliable, Scalable, And Maintainable Systems. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2017. 590 p.
3. Christopher M. Bishop. Pattern Recognition and Machine Learning. New York: Springer, 2006. 738 p.

УДК 004.738.5

ІНТЕРАКТИВНІ МОЖЛИВОСТІ ВЕБ-САЙТУ ЯК ІНСТРУМЕНТУ ЦИФРОВОГО РОЗВИТКУ СПОРТИВНОГО КЛУБУ

ГЛАВЧЕВ І., БОДЮЛ О.С.
(glavchevil@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглянуто тенденції цифрової трансформації у сфері спорту, проаналізовано роль інтерактивного веб-сайту як інструменту комунікації, персоналізації послуг і залучення клієнтів до активної взаємодії. Видокремлено ключові вимоги до онлайн-платформ сучасного спортивного клубу.

Цифровізація активно змінює парадигму функціонування спортивних установ. Якщо раніше головним засобом комунікації були офлайн-візити, телефонні дзвінки або соціальні мережі, то сьогодні все частіше застосовуються інтерактивні онлайн-платформи, які об'єднують сервіси запису, планування, оплати та зворотного зв'язку в єдиній екосистемі [1].

Аналіз поведінки користувачів веб-ресурсів у сфері фітнесу свідчить про високу чутливість до таких факторів:

- персоналізований контент (розклад занять за інтересами користувача);
- швидкий доступ до інформації (інтуїтивна навігація);

- адаптивність дизайну до мобільних пристроїв;
- довіра до сервісу через прозорість процесів реєстрації та оплати [2,3].

Роль інтерактивного веб-сайту полягає не лише в інформуванні, а й у створенні цифрового середовища, яке стимулює користувача до дії: зареєструватися, залишити відгук, обрати тренера тощо. Такий формат взаємодії підвищує лояльність та рівень залучення клієнтів [4].

В умовах постійної зміни цифрових звичок користувачів особливої актуальності набувають UX/UI-підходи, які враховують когнітивні й емоційні потреби людини. Дизайн має бути не лише привабливим, а й функціональним – мінімалістичним, логічним, контрастним та доступним.

Висновки. Ефективний веб-сайт спортивного клубу в умовах цифровізації повинен виконувати не лише інформаційну функцію, а бути повноцінною платформою сервісної взаємодії з клієнтом. Інтерактивні можливості – ключовий інструмент підтримки комунікації, лояльності та конкурентоспроможності у цифровому середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. А. Д. Гнатченко, О. О. Дембіцька та І. І. Бистра, «Диджиталізація сфери фітнесу та спорту,» *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова*, серія 15, вип. 8(168), с. 32–36, серп. 2023. doi: [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.8\(168\).06](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.8(168).06).
2. Nielsen Norman Group, «The Definition of User Experience (UX),» 2019. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience>
3. RunRepeat, «Understanding Digital Fitness Market Share and Top Trends», 2024. [Online]. Available: <https://www.fitnessondemand247.com/news/digital-fitness-market-share-and-top-trends>
4. Harvard Business Review, «Using Technology to Create a Better Customer Experience, » 2023. [Online]. Available: <https://hbr.org/2023/03/using-technology-to-create-a-better-customer-experience>

УДК 004.738.5

ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА «МОЇ НОТАТКИ» З ГОЛОСОВИМ УПРАВЛІННЯМ НА БАЗІ ВЕБ-ЗАСТОСУНКУ

ДЕМЕНКО В.С., СНИГУР Т.С.
(slend636989@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Метою роботи є створення веб-орієнтованої системи для управління нотатками з використанням голосових команд. Описано функціональні особливості розробленого рішення, його технічну реалізацію, інтерфейсну частину, а також наведено результати тестування працездатності системи у реальних умовах. Для реалізації системи було застосовано сучасний технологічний стек, мова програмування JavaScript, Node.js та Express.js для створення серверної частини, EJS – для динамічної генерації сторінок, HTML/CSS – для структури й оформлення інтерфейсу.

Розроблена система є зручним інструментом для створення, редагування та організації особистих нотаток. Основною особливістю рішення є можливість взаємодії з інтерфейсом за допомогою голосових команд українською мовою, що значно підвищує швидкість та зручність роботи з додатком, особливо у ситуаціях, коли використання клавіатури є утрудненим або неможливим.

Інтерфейс системи спроектовано таким чином, аби користувач легко орієнтувався у функціоналі без потреби в додатковому навчанні. Основні можливості доступні з перших секунд взаємодії, що створює позитивне враження та сприяє комфортному користуванню. За допомогою голосових команд користувач має змогу не лише створювати текстові нотатки, а й оперативно їх редагувати. Також реалізовано низку функцій для роботи з окремими фрагментами тексту.

Окрім цього, система підтримує голосове форматування: користувач може змінювати вигляд тексту за допомогою команд, що активують стильове оформлення. Зокрема, (рис. 1) можна зробити фрагмент жирним шрифтом, застосувати курсив або підкреслення, а також змінити колір тексту, що дозволяє швидко візуально структурувати нотатку відповідно до власних потреб.

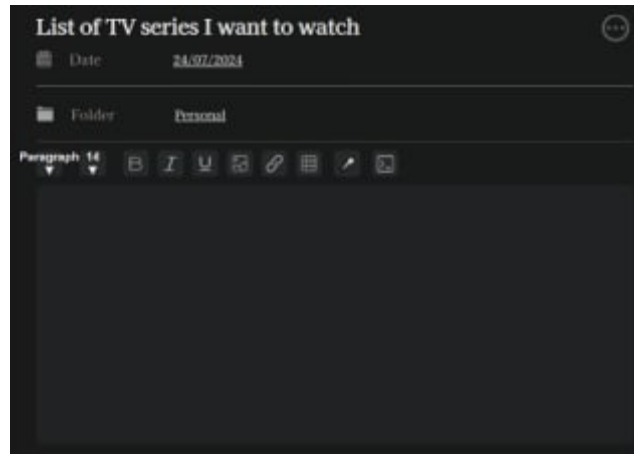


Рисунок 1 – Панель форматування та оформлення нотатки

Система підтримує особисті облікові записи, це забезпечує збереження конфіденційності даних кожного користувача. Механізми реєстрації та авторизації (рис. 2) реалізовані з урахуванням основних вимог до безпеки. Після входу користувач потрапляє в особистий кабінет, де має змогу працювати з власними нотатками, переглядати створене раніше, а також переміщати записи між папками.

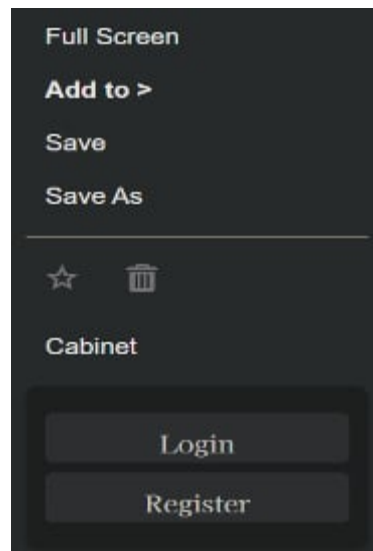


Рисунок 2 – Випадне меню користувацького інтерфейсу

У ході тестування додаток продемонстрував стабільну роботу у середовищі реального використання, включно з голосовими командами різної складності. Система коректно розпізнає команди, належним чином реагує на некоректне введення та забезпечує високий рівень адаптивності під потреби користувача. Також перевірено працездатність на різних пристроях і в сучасних браузерях - результатом стало успішне виконання всіх тестових сценаріїв.

Таким чином, розроблена інформаційна система демонструє високу ефективність, дружній інтерфейс. Її можна використовувати як інструмент особистої продуктивності або адаптувати під корпоративні рішення.

УДК 378.016

ПРОГРАМНА СИСТЕМА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ АДАПТИВНОГО ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО НАВЧАННЯ

ДЕРЕВ'ЯНКО П.О., КОВАЛЮК Т. В.

(pavel23ds@knu.ua, tetyana.kovalyuk@knu.ua)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

У роботі розглянута концепція інтерактивної платформи для забезпечення персоналізованого навчання шляхом адаптації контенту та траєкторії навчання до індивідуальних потреб користувачів (учнів, студентів, слухачів курсів тощо) з використанням інтелектуальних алгоритмів, зокрема машинного навчання, експертних знань і аналітики даних.

Постановка проблеми. Традиційні методи викладання навчальних дисциплін обмежують можливості адаптації контенту до індивідуальних особливостей студентів, зокрема їхнього рівня підготовки, темпу засвоєння знань та освітніх потреб, що знижує ефективність навчального процесу та мотивацію до навчання. Впровадження інтелектуальної освітньої платформи (далі – інтелектуальний підручник) дозволить персоналізувати навчання, адаптуючи освітній контент відповідно до поточних характеристик і потреб кожного здобувача освіти. Переваги адаптивного підходу до навчання [1] демонструє рисунок 1.

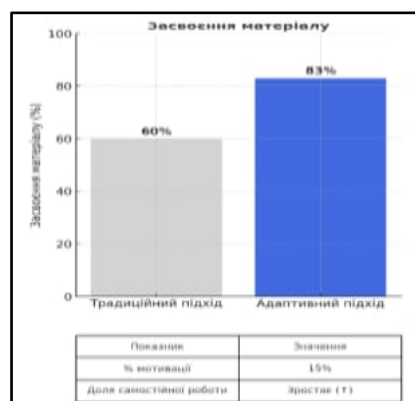


Рисунок 1. – Порівняння традиційного та адаптивного підходів до навчання.

Мета дослідження полягає у підвищенні мотивації студентів до навчання, покращенні якості засвоєння знань і набутті професійних навичок шляхом інтеграції технологій штучного інтелекту в освітній процес для адаптації контенту до індивідуальних потреб студентів, забезпечення інтерактивної підтримки, оцінювання їх прогресу та розвитку критичного мислення та самостійності студента.

Бізнес-завдання дослідження інтелектуальної платформи полягають у розробці таких функціональних блоків.

1. Базова персоналізація навчального контенту, що передбачає реалізацію системи рекомендацій навчальних матеріалів відповідно до попередніх результатів студента,

надання можливості вибору рівня складності або темпу навчання (швидкий, стандартний, поглиблений).

2. **Формування профілю користувача, що передбачає** створення базової моделі профілю студента (рівень знань, пройдені теми, активність), збір даних про навчальний прогрес (кількість спроб, час проходження, оцінки).

3. **Інтерактивна взаємодія з контентом** для динамічного відображення навчальних блоків (тести, завдання, пояснення) та реалізації зворотного зв'язку з підказками, поясненнями та оцінюванням.

4. **Аналітика для викладача і студента з метою** перегляду їх успішності (таблиця з балами, статусами проходження тем), виявлення студентів, які потребують додаткової уваги (низька активність, помилки в темах), формування пропозицій щодо повторного проходження певних тестів або вправ, а також порад із корекції стратегії навчання для досягнення кращих результатів.

5. **Безпечний доступ та авторизація** з розмежуванням ролей (студент / викладач).

Релевантні варіанти використання інтелектуальної платформи з позиції кінцевого користувача подаються Use-Case діаграмою (рис.2).

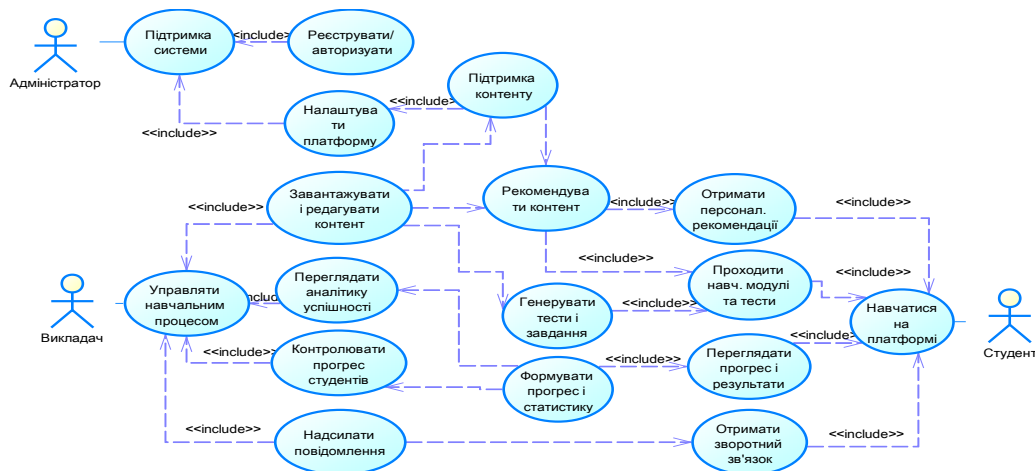


Рисунок 2. – Діаграма варіантів використання інтелектуального підручника

Інтелектуальна освітня платформа використовує методи та засоби штучного інтелекту (AI), зокрема для адаптації контенту за індивідуальними результатами студента, машинне навчання для прогнозування прогресу студента, створення індивідуальних траєкторій навчання.

Як приклад розглянемо алгоритм адаптації контенту за індивідуальними результатами студента, який передбачає такі етапи:

- збір даних про успішність студента: оцінки, швидкість виконання завдань, типи помилок, час, витрачений на навчання, рівень складності матеріалу, з яким студент впорався чи не впорався;
- аналіз успішності: процент правильно виконаних завдань, середній бал за тестами, процент часу, витраченого на розв'язання завдання;
- визначення слабких і сильних сторін студента, наприклад, для виявлення залежності успішності студента в різних темах використовується кореляційний аналіз; для прогнозування майбутніх результатів студента в конкретних завданнях або темах на основі його попередніх помилок, часу виконання тощо, застосовується регресійний аналіз; для

виділення груп студентів, які мають схожі проблеми в певних типах завдань чи темах, використовується кластерний аналіз [2];

- ранжування студентів.
- визначення складності матеріалу, наприклад, завдання базового рівня перевіряють основні знання та навички; завдання середнього рівня визначають глибше розуміння та практичне застосування; завдання високого рівня вимагають творчого підходу чи розв'язання складних задач.
- пропозиція контенту залежно від поточних результатів успішності студента на основі правил адаптації контенту (умовно-логічних конструкцій), визначених в системі, зокрема для студента, який мав проблеми при виконанні завдань, складність навчального матеріалу знижується і навпаки;
- коригування контенту в реальному часі здійснюється після виконання кожного завдання через процедури оцінювання успішності студента і при необхідності адаптації складності наступних завдань.

Результати дослідження: в процесі дослідження було проведено аналіз сучасних адаптивних освітніх платформ (Khan Academy, Coursera, Smart Sparrow) з метою виявлення їхніх функціональних можливостей, методів персоналізації навчального процесу та ефективності взаємодії з користувачем. Розроблено концептуальну модель інтелектуального підручника у вигляді інтелектуальної освітньої платформи, яка підтримує адаптацію контенту відповідно до індивідуальних освітніх потреб студента. Формалізовано правила адаптації навчального контенту залежно від результатів тестування студента. Сконструйовано алгоритми персоналізації навчального процесу. Визначено доцільні методи штучного інтелекту, зокрема, застосування кластеризації, кореляційного і регресійного аналізу, які підвищують точність адаптації навчального контенту.

Висновки. Інтелектуальна освітня платформа, розроблена в рамках дослідження, забезпечує персоналізований підхід до навчання завдяки адаптації контенту до рівня підготовки та прогресу студента. Реалізовано алгоритми аналізу результатів, формування навчальних траєкторій та автоматичного підбору матеріалів. Застосування методів штучного інтелекту сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу та своєчасному реагуванню на труднощі у навчанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Літвінова М.Б. Дослідження ефективності методичної системи адаптивного навчання фізики у закладах вищої технічної освіти. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cusu.edu.ua/images/download-files/naukovi-zapysky/168/34.pdf>
2. Гороховатський В.О., Творошенко І.С. Методи інтелектуального аналізу та оброблення даних: навч. посібник. – Харків: ХНУРЕ, 2021. – 92 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/2e55d639-52fd-48d9-b7b7-14989f49f291/content>

УДК 004.415.2

IOS-ДОДАТОК «КІНОСВІТ»

ДОЛГОРУКОВ С.С., СНИГУР Т.С.
(dolgorukovs11629@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Метою роботи є розробка та створення IOS-додатку «Кіносвіт», призначеного для зручного доступу до кінематографічної інформації, організації списків перегляду та відстеження новинок у світі кіно. Додаток дозволяє користувачам переглядати деталі про фільми, створювати персональні списки улюблених стрічок, залишати відгуки, а також отримувати інформацію про нові релізи та прем'єри. Крім того, «Кіносвіт» надає можливість класифікувати фільми за жанрами та аналізувати оцінки інших користувачів. Для реалізації цього додатку використано мову програмування Swift та середовище розробки Xcode, що забезпечують нативну інтеграцію з платформою IOS. Для управління даними обрано СУБД PostgreSQL, яка забезпечує швидкий доступ до інформації та ефективне кешування.

Сучасні інформаційні технології відіграють ключову роль у забезпеченні доступу до культурного контенту, зокрема кінематографічного. Вони дозволяють користувачам швидко знаходити потрібну інформацію, ділитися враженнями та планувати свій дозвіллевий час. Завдяки розвитку мобільних технологій, люди отримали можливість мати доступ до величезних баз даних фільмів, переглядати трейлери, читати відгуки та створювати персоналізовані списки прямо зі своїх смартфонів. У сфері розваг інформаційні технології сприяють створенню інтерактивних платформ, які об'єднують кіноманів, дозволяючи їм обмінюватися думками та рекомендаціями. Таким чином, ІТ стають невід'ємною частиною культурного життя, допомагаючи користувачам залишатися в курсі новинок і знаходити контент, що відповідає їхнім інтересам.

У 21 столітті доступ до інформації про фільми став невід'ємною частиною життя багатьох людей, але водночас з'явилися нові виклики. Велика кількість кінематографічного контенту призводить до інформаційного перевантаження, коли користувачам складно обрати, що подивитися, або відстежити нові релізи. Часто люди витрачають багато часу на пошук фільмів, які відповідають їхнім смакам, або пропускають важливі прем'єри через відсутність зручного інструменту для моніторингу. Багато кіноманів відчувають потребу в систематизації своїх переглядів, збереженні вражень від фільмів і можливості ділитися ними з іншими.

Деякі користувачі звертаються до форумів або соціальних мереж, щоб обговорити фільми та отримати рекомендації, інші покладаються на огляди професійних критиків. Проте не завжди ці методи є зручними чи ефективними, адже вони не дозволяють швидко організувати власний список перегляду чи відстежити новинки в одному місці. Найпростішим рішенням у такій ситуації є створення додатку, який об'єднає всі ці функції, дозволяючи користувачам легко знаходити фільми, зберігати свої оцінки та планувати

перегляди.

Тому метою роботи є створення IOS-додатку «Кіносвіт», який допоможе кіноманам організувати свій кінематографічний досвід. Користувачі зможуть переглядати інформацію про фільми, додавати їх до улюблених, залишати відгуки, класифікувати стрічки за жанрами та отримувати сповіщення про нові релізи. Додаток також дозволяє аналізувати оцінки інших користувачів, що спрощує вибір фільмів для перегляду.

За допомогою цього додатку користувач може швидко отримати доступ до деталей про фільм, переглянути його рейтинг, прочитати відгуки, а також спланувати перегляд, додавши стрічку до списку "planned", "watching" або "watched". Це дозволяє ефективно організувати свій час і не пропустити важливі кінематографічні новинки.

Отже, розроблений проект є актуальним, адже він відповідає потребам сучасних кіноманів. Результатом роботи став IOS-додаток, який може бути корисним для всіх, хто хоче зручно організувати свій кінематографічний досвід, відстежувати новинки та ділитися враженнями з іншими.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. The benefits of technology in the entertainment industry [Електронний ресурс] // leadwebpraxis – 2024 – Режим доступу до ресурсу: <https://leadwebpraxis.com/the-benefits-of-technology-in-the-entertainment-industry/#:~:text=Technology%20has%20completely%20revamped%20the,bring%20their%20visual%20tales%20alive>.

2. A Paradigm Shift in the Entertainment Industry in the Digital Age: A Critical Review [Електронний ресурс] // Dr. Bharat Dhiman. – 2023 – Режим доступу до ресурсу: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4479247

3. Personalization in Media & Entertainment: Hooking The Audience in Today's Times [Електронний ресурс] // Tech Innovation Forum – 2020 – Режим доступу до ресурсу: <https://www.gemini-us.com/industries/personalization-in-media-entertainment-hooking-the-audience-in-todays-times>

УДК 378.014

ПРОЄКТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО КОМПЛЕКСУ ДЛЯ ПІДТРИМКИ ОСВІТНЬОГО ПАРТНЕРСТВА МІЖ ІТ-КОМПАНІЄЮ ТА ФАКУЛЬТЕТОМ

ЄЗЕРСЬКА О.А., КОВАЛЮК Т.В.

(olha.yezerska@knu.ua, tetyana.kovalyuk@gmail.com)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Робота висвітлює процеси об'єктно-орієнтованого проєктування програмного комплексу для реалізації освітнього партнерства та розподілу навчального навантаження на прикладі взаємодії ІТ-компанії та факультету. Визначені варіанти використання та логічна модель системи, що моделює взаємодію між учасниками державно-приватного партнерства. Проведено моделювання сценаріїв взаємодії учасників партнерства та розподілу навчальних ресурсів з перспективою створення нових освітніх структур.

Постановка проблеми. Новим етапом розвитку вищої освіти стала модель державно-приватного партнерства, яка інтегрує ресурси ІТ-компаній у навчальний процес закладів вищої освіти. За даними звіту Світового економічного форуму, до 2025 року попит на ІТ-фахівців зростає, а 50% працівників потребуватимуть нових навичок через автоматизацію [1]. Водночас, як зазначається в дослідженнях, традиційні методи управління навчальними ресурсами, зокрема розподіл навантаження та узгодження програм, залишаються неефективними, ускладнюючи адаптацію освіти до вимог індустрії [2]. В Україні приклади співпраці ІТ-компаній із університетами демонструють спроби подолати цей розрив, однак брак цифрових систем гальмує масштабування таких ініціатив [3]. Отже, проблема закріплення партнерства між ІТ-компаніями та закладами вищої освіти з перспективою створення нових освітніх ініціатив є актуальною.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні можливості розробки програмного комплексу для підтримки процесів взаємодії між закладами вищої освіти та ІТ-компаніями в межах державно-приватного партнерства з метою оптимізації розподілу освітнього навантаження, узгодження освітніх траєкторій здобувачів зі змінами ринку праці та підвищення ефективності підготовки фахівців відповідно до потреб індустрії. В процесі розробки програмної моделі перевіряється гіпотеза щодо перспектив створення нових освітніх структур (центри R&D, кар'єрного розвитку, освітні центри інновацій, підприємництва і стартапів, корпоративний кампус).

Завдання дослідження полягає в проєктуванні та розробці ПК для автоматизації освітнього партнерства та управління навчальними ресурсами на прикладі співпраці ІТ-компанії та факультету, що моделює такі функції: створення запиту на співпрацю, аналіз пропозиції, оцінка та контроль якості підготовки студентів, ізоляція операцій вводу/виводу через сервісну сутність, а також підтримка створення нових освітніх структур.

Для ефективної реалізації даних функцій програмний комплекс має містити такі складові: клас ІТ-компанії для управління пропозиціями, клас факультету для розподілу навантаження, сервісний клас для ізоляції операцій вводу/виводу, а також функції підтримки перспективних освітніх ініціатив.

Подання архітектури програмної системи з позицій різних учасників проєкту здійснюється за допомогою UML-діаграм. Вимоги замовника як кінцевого користувача ілюструються діаграмою варіантів використання. Для першої стадії розробки програмного комплексу (ПК) діаграма варіантів використання (рис. 1) відображає взаємодію ІТ-компанії та факультету через такі дії, як створення запиту на співпрацю, пошуку партнерського факультету, аналіз пропозиції, оцінка та контроль якості підготовки студентів, визначення напрямів підготовки та річного навчального навантаження, ізоляція операцій вводу/виводу.

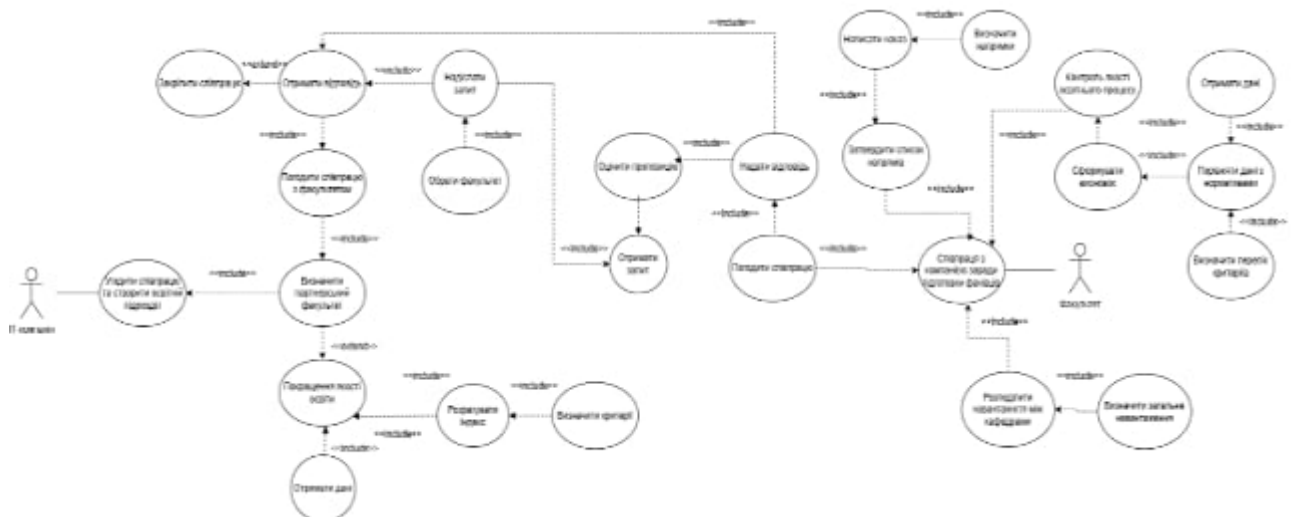


Рисунок 1. – Діаграма варіантів використання програмного комплексу для першої стадії розробки

Логічне подання (Logical View) визначає погляд аналітиків і дизайнерів та представляє об'єктно-орієнтовану декомпозицію предметної області на об'єкти, класи та їх взаємодію у вигляді діаграми класів (рис. 2).

Клас ITCompanу моделює діяльність ІТ-компанії, агрегує атрибути для подання заявок, пошуку факультетів та оцінки якості підготовки. Клас Faculty описує роботу факультету, включаючи розподіл навчального навантаження та оцінку партнерських угод. Клас Service ізолює операції вводу/виводу, забезпечуючи виконання SOLID принципу єдиної відповідальності.

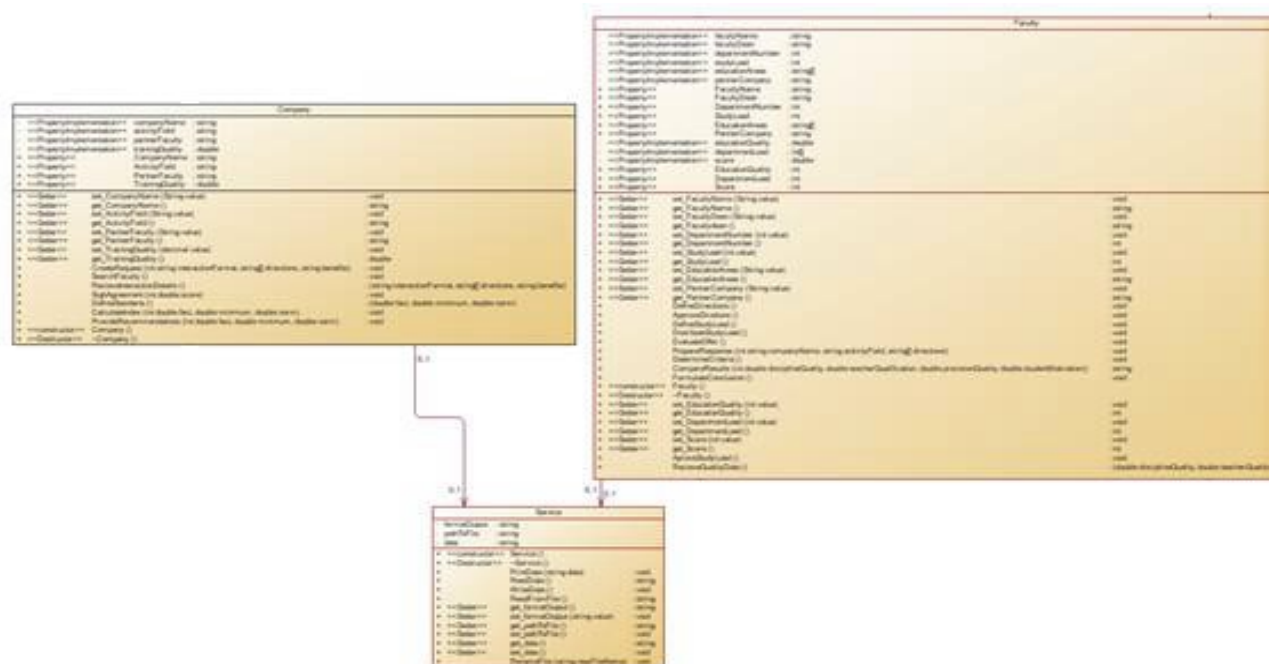


Рисунок 2. – Фрагмент діаграма класів програмного комплексу для першої стадії розробки

Висновки. Розроблений проєкт програмного комплексу для моделювання поведінки учасників освітнього партнерства, розподілу навчального навантаження та покращення якості підготовки фахівців для індустрії на прикладі співпраці ІТ-компанії та факультету, з урахуванням механізмів формування угод, управління ресурсами та оцінки наданих даних. На першій стадії розробки система демонструє гнучкість і можливість масштабування. Подальші дослідження передбачають розширення функціональних можливостей системи для створення нових освітніх підрозділів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. World Economic Forum. (2020). The Future of Jobs Report 2020. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>.
2. Lundy, K., & Ladd, H. (2020). Why collaboration is key to the future of higher education. EY Parthenon. [Електронний ресурс] - Режим доступу: https://www.ey.com/en_se/insights/strategy/strategies-for-collaborating-in-a-new-era-for-higher-education
3. OsvitaNova. (2024). Як партнерство бізнесу та університетів змінює майбутнє ІТ-освіти. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://osvitanova.com.ua/posts/6666-yak-partnerstvo-biznesu-ta-universytetiv-zminiuiie-maibutnie-it-osvity>

УДК 004.92

ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ДЛЯ ВИСОКОПРОДУКТИВНИХ ГРАФІЧНИХ СИСТЕМ

ЗАВАЛЬНЮК Є.К.
(qq9272627@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто особливості використання спеціалізованих програмних засобів та інструментів для забезпечення високопродуктивного формування зображень у графічних системах.

Розвиток програмних систем 3D-рендерингу [1] характеризується постійним зростанням вимог до продуктивності формування зображень. Для забезпечення високопродуктивного формування тривимірних зображень застосовуються спеціальні програмні засоби та інструменти. Дані засоби та інструменти включають графічні API, мови шейдерів, обчислювальні фреймворки, графічні ігрові рушії, системи оптимізації трасування променів, інструменти профілювання.

До основних графічних API належать OpenGL [2, 4], DirectX [3, 4], Vulkan [4], Metal [4]. OpenGL (Open Graphics Library) є стандартним API для розробки кросплатформних графічних додатків. Іншим кросплатформним API від Khronos Group є Vulkan, що забезпечує низькорівневий контроль над апаратним забезпеченням. DirectX від Microsoft призначений для розробки графічних додатків для Windows і Xbox. Metal – API від Apple, що використовується при розробці графічних додатків для платформ iOS, iPadOS, macOS.

Основними мовами шейдерів [5] є GLSL, HLSL. HLSL (High-Level Shading Language) є мовою для написання шейдерів на основі стандарту DirectX. Характеризується набором властивих звичайним програмним мовам особливостей, як переваження операторів, підключення бібліотек, простори імен. GLSL (OpenGL Shading Language) є шейдерною мовою, що використовується у межах стандарту OpenGL. Окрім того, перспективним є використання SPIR-V (Standard Portable Intermediate Representation) від Khronos Group. Це проміжне низькорівне подання певної шейдерної мови для безпосереднього використання драйверами або можливої подальшої трансляції у іншу мову.

Для оптимізації графічних обчислень застосовуються спеціальні фреймворки та технології, як CUDA [6, 7], DirectCompute [7]. CUDA є фреймворком від Nvidia для розробки високопродуктивних графічних додатків з використанням GPU-прискорення. Зокрема, підтримуються бібліотеки для GPU-прискорення обчислень, C/C++ компілятор, засоби налагодження коду. DirectCompute від Microsoft є складовою DirectX, що визначає керування ресурсами GPU класів DX10/11. Дані технології реалізують концепцію здійснення загальних обчислень на GPU – GPGPU.

Високопродуктивне формування ігрових кадрів забезпечують графічні ігрові рушії [8], як Unity, Unreal Engine. Вони поєднують засоби високопродуктивного рендерингу та оптимізації обчислень за допомогою GPU. Зокрема, у Unreal Engine застосовуються система

поділу ігрового середовища, спеціальні техніки рівня деталізації (LOD), комплексні засоби профілювання коду. Unity характеризується оптимізацією продуктивності рендерингу та використання ресурсів шляхом використання таких технологій, як Entity Component System, C# Job System, Burst Compiler.

Алгоритми трасування променів усе ще не можуть бути повністю інтегровані у системи формування зображень реального часу, однак розвиваються спеціальні засоби оптимізації їх реалізації. Наприклад, фреймворк NVIDIA OptiX [9] забезпечує гнучке прискорення реалізації алгоритмів трасування променів на GPU. Для оптимізації трасування променів з використанням CPU і GPU від Intel застосовується технологія Embree [10].

Для оптимізації роботи та налагодження графічних додатків важливим є застосування спеціальних програмних засобів, як NVIDIA Nsight, GPUView. NVIDIA Nsight [11] дозволяє аналізувати використання ресурсів GPU, налагоджувати процеси виконання шейдерів і трасування променів, аналізувати динамічні показники виконання шейдерів, зокрема, візуалізувати відповідні теплові карти. GPUView [12] забезпечує аналіз взаємодії між графічними додатками GPU і CPU.

Отже, програмні засоби та інструменти високопродуктивного рендерингу забезпечують виконання складних візуалізаційних задач з високою ефективністю.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. О. Н. Романюк, О. В. Романюк, та Р. Ю. Чехместрук, *Комп'ютерна графіка*. Вінниця, Україна: ВНТУ, 2023.
2. Є. К. Завальнюк, О. Н. Романюк, та О. В. Романюк, "Особливості реалізації шейдерних програм із використанням OpenGL 4.6", у *Матеріали LIII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ*, 2024, с. 131–133.
3. Є. К. Завальнюк, Є. Г. Станіславенко, В. В. Вінтонюк, та О. Н. Романюк, "Аналіз особливостей DirectX 12", у *The 9 th International scientific and practical conference "Modern research in world science"*, 2022, с. 484–486.
4. J. A K. "Understanding Graphics APIs." Medium.com. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://medium.com/@joseak.tech/understanding-graphics-apis-0ae8a5a7cbdf>.
5. A. Galvan. "A Review of Shader Languages." Alain.xyz. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://alain.xyz/blog/a-review-of-shader-languages>.
6. "CUDA Toolkit." Developer.NVIDIA.com. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://developer.nvidia.com/cuda-toolkit>.
7. О. Н. Романюк, А. В. Барцицька, та Ю. О. Проценко, "Програмні інтерфейси для використання відеокарт у неграфічних розрахунках", у *Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Пам'яті Олексія Петровича Стахова. Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 9-10 листопада 2021 р., 2021*, с. 193–195.
8. "O. Berezovskyi. "Unity vs Unreal: A Detailed Performance Showdown." PingleStudio.com. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://pinglestudio.com/blog/unity-vs-unreal-a-detailed-performance-showdown>.
9. "NVIDIA OptiX™ Ray Tracing Engine." Developer.NVIDIA.com. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://developer.nvidia.com/rtx/ray-tracing/optix>.

10. “High Performance Ray Tracing.” Embree.org. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://www.embree.org/>.
11. “NVIDIA Nsight Graphics.” Developer.NVIDIA.com. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://developer.nvidia.com/nsight-graphics>.
12. “GPUView.” Graphics.Stanford.edu. Accessed: April 12, 2025. [Online.] Available: <https://graphics.stanford.edu/~mdfisher/GPUView.html>.

УДК 004.4:612.845

ОБ’ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ОЦІНКИ ЯКОСТІ ФОНОВОГО ОФОРМЛЕННЯ САЙТІВ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ІЗ ДАЛЬТОНІЗМОМ

КАНІШЕВ В.О., МЕЛЬНИКОВ О.Ю.
(alexandr@melnikov.in.ua)

Донбаська державна машинобудівна академія (м. Краматорськ, Україна)

Сформульовано задачу створення застосунку для аналізу рівня задоволення сайтами людей з порушеннями кольоросприйняття. Наведено діаграми інформаційної моделі майбутньої системи – діаграму варіантів використання та діаграму класів.

Дальтонізм є генетичним порушенням, яке впливає на спроможність розрізняти певні кольори [1]. Є низка методів та програмних засобів для виявлення аномалій визначення кольорів [2], але окремою проблемою є створення доступного середовища для людей з особливими потребами. На сучасному рівні це означає наявність електронних ресурсів (інтернет-сайтів), що будуть цілком задовольняти потреби людей із порушенням кольоросприйняття [3].

Поставлено задачу створення застосунку для аналізу рівня задоволення сайтами людей з деякими особливими потребами (а саме – з порушеннями кольоросприйняття). Застосунок може бути реалізовано у вигляді спеціального сайту, де обробку здійснюватиме скрипт на мові PHP [4].

Для створення інформаційної моделі програмного забезпечення використаємо мову UML [5]. Програмна система буде складатися з вебсторінки та сервера. На рис. 1 наведено діаграму варіантів використання застосунку.

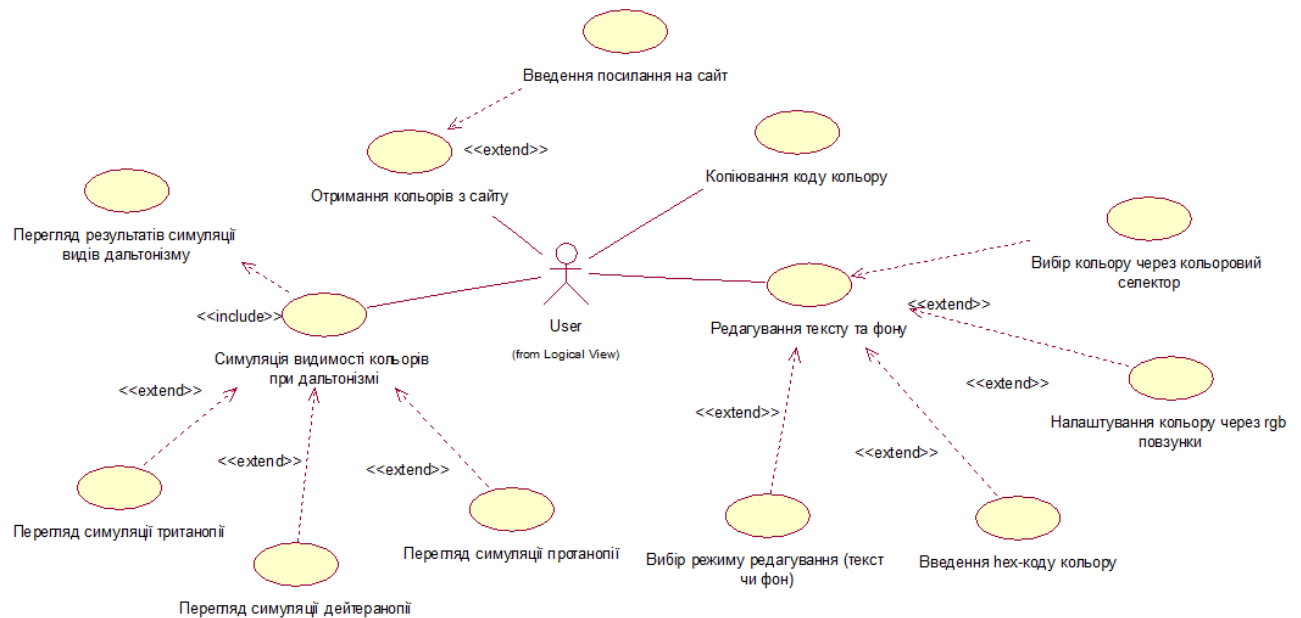


Рисунок 2.1 – Діаграма варіантів використання

Ця діаграма показує, як система буде використовуватися для виконання завдань або певних функцій. Користувачу будуть доступні такі сервіси, як знаходження наявних кольорів на сайті, шляхом завантаження посилання в спеціальну форму, редагування тексту та фону, відображення бачення кольорів очима людей з дальтонізмом, визначення якості фону для людей з різними видами кольорової хвороби та користувачів зі здоровим зором.

На рис. 2 зображена діаграма класів системи. Передбачається наявність таких класів, як *UIController* (забезпечує взаємодію користувача з інтерфейсом програми, реалізує зміну кольору, синхронізацію слайдерів, перемикання режимів редагування та ініціалізацію подій. Саме через нього користувач керує процесом аналізу кольорів і симуляції дальтонізму), *ColorUtility* (надає набір математичних та логічних функцій для обробки кольорів: перетворення, розрахунок яскравості, контрасту, видимості; пов'язаний з *UIController* та іншими класами композиційно), *ColorblindnessSimulator* (симулює сприйняття кольору для користувачів з дальтонізмом, працює з матрицями перетворення та виконує візуалізацію), *ColorAnalyzer* (відповідає за вилучення та перевірку кольорів з вебсайтів, взаємодіє з сервером під час обробки запитів), *WebServer* (забезпечує обробку запитів користувача, зокрема запити на аналіз сайту, відповідає за запуск сервера та взаємодію з іншими класами), *User* (кінцевий користувач системи, який взаємодіє з графічним інтерфейсом через *UIController*).

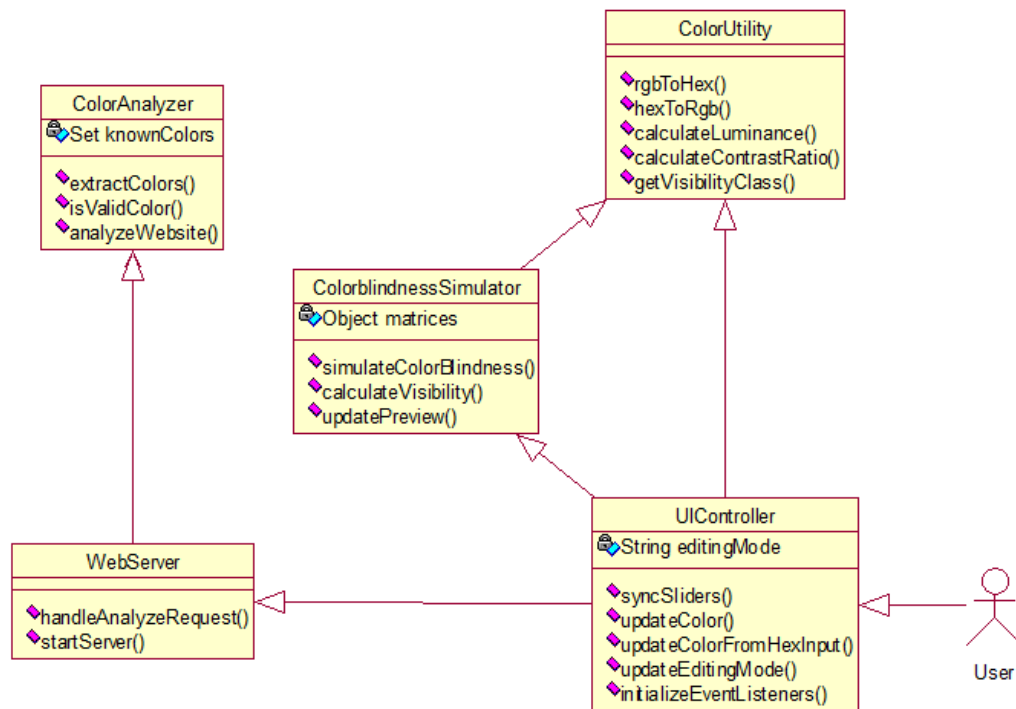


Рисунок 2.2 – Діаграма класів

Наступним етапом є реалізація моделі в середовищі програмування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Дальтонізм: відповіді та питання. [Електронний ресурс]. URL: <https://doc.ua/ua/news/articles/daltonizm-voprosy-i-otvety>. Дата звернення: 7.04.2025.
2. О. Ю. Мельников, В. О. Канішев, “Система підтримки прийняття рішень для виявлення аномалій визначення кольорів”, *Automation of Technological and Business Processes*, Одеса: ОНТУ, № 16 (3), с. 58–68, 2024, DOI: <https://doi.org/10.15673/atbp.v16i3.2921>
3. А. М. Горло, І. С. Мінтій, “Адаптація дизайну сайту для людей із порушенням кольоросприйняття”, *Новітні комп’ютерні технології*, Кривий Ріг: Видавничий центр ДВНЗ «Криворізький національний університет», т. XVI, с. 182–187, 2018.
4. В. О. Канішев, О. Ю. Мельников, “Постановка задачі створення застосунку для аналізу рівня задоволення сайтами людей із порушенням кольоросприйняття”, *Сучасні інформаційні системи та технології: матеріали VII Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. за тематикою «Сучасні комп’ютерні системи та мережі в управлінні» (29 листопада 2024 р., м. Херсон, м. Хмельницький) / за ред. А. А. Григорової*, Херсон: Книжкове видавництво ФОП Вишемирський В. С., с. 180–181, 2024.
5. О. Ю. Мельников, “Об’єктно-орієнтований аналіз і проєктування інформаційних систем: посібник для студентів спеціальностей «Системний аналіз» та «Інформаційні системи та технології». – Вид. 3-є, перероб. та доп.”, Краматорськ: ДДМА, 208 с., 2020.

УДК 004.4: 004.6

ЗАСТОСУВАННЯ ТРАНСФОРМЕРНИХ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ ОБРОБКИ ПРИРОДНОЇ МОВИ В ВЕБ-ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ РЕЗЮМЕ

КОВАЛЬСЬКИЙ В. А., РОМАНЮК О.В.

(kovalsky.valentine@gmail.com, romaniukoksnav@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

У роботі проаналізовано сучасні типи трансформерних моделей для обробки природної мови.

Ключові слова: обробка природної мови, трансформерна модель, штучний інтелект, неймережа, веб-розробка

The paper analyzes modern types of transformer models for natural language processing.

Keywords: natural language processing, transformative model, artificial intelligence, neural network, web development

Вступ. В ході розробки веб-застосунку для автоматизованої генерації та аналізу резюме з методами обробки природної мови постало питання вибору методу розв'язання задачі. Обробку природної мови буде використано для виявлення малозмістовних речень, ключових слів та стилістичних і граматичних недоліків тексту резюме. Також в ході аналізу доцільно врахувати можливість порівняння текстів і визначення якісної оцінки релевантності резюме вакансії.

Провідну роль у галузі комплексного аналізу тексту відіграють трансформерні моделі. Дані моделі базуються на використанні трансформерів – нейронних мереж, що використовують механізм уваги і дозволяють моделі концентрувати увагу на найбільш важливих частинах вхідного тексту [1]. Даний механізм дозволяє враховувати контекст слів і обробляти навіть довгі тексти. Пропонується розглянути найбільш поширені типи моделей, до яких відносять GPT та BERT.

Аналіз трансформерних моделей GPT та BERT. GPT (Generative Pre-trained Transformer – генеративний попередньо тренований трансформер) – тип генеративної мовної моделі, що використовує за основу архітектуру трансформер з однобічним аналізом [2]. Таким чином аналіз вхідного тексту виконується лише зліва направо. Такі моделі перед використанням проходять навчання на великій кількості даних, в результаті чого модель отримує здатність відтворювати людську мову. За рахунок цього дана модель відома своєю здатністю створювати, перефразовувати текст, продовжувати думку, перекладати текст, виправляти граматичні помилки і виконувати інші завдання за правильно сформульованим запитом користувача. Дана мовна модель є гнучкою для виконання завдань пов'язаних з обробкою тексту, аналізу семантичної подібності текстів, визначення ключових слів тощо.

В контексті розробки веб-застосунку для генерації резюме попередня навченність моделі на великій кількості даних є перевагою, що дозволить виконати швидку реалізацію функціоналу та масштабування в подальшому. Використання генеративних можливостей стає незамінним для функціональності виявлення та виправлення граматичних помилок у

тексті. Наявність публічних API для використання моделей даного типу від великих компаній дозволить ефективно розподілити серверні ресурси і не навантажувати апаратне забезпечення ресурсозатратним виконанням обробки тексту.

Одним з найбільш поширених методів обробки природної мови можна вважати BERT. BERT (Bidirectional Encoders Representations from Transformers – Двонаправлені кодовані представлення з трансформерів) – трансформерна мовна модель, що була розроблена компанією Google в 2018 році [3]. Принцип роботи моделі полягає у двобічному аналізі контексту слова, що означає враховування попереднього та наступного слова. За рахунок двобічного аналізу модель враховує більше контексту. BERT та її варіації використовуються для класифікації текстів, виявлення сутностей, ключових слів, визначення схожості текстів або завдань типу вибору відповідей на запитання.

В контексті розробки веб-застосунку для генерації резюме за рахунок кращих аналітичних можливостей тексту було б доцільним спеціальне тренування власної моделі для виконання визначених раніше задач обробки тексту. Але необхідність тренування для кожного нового типу завдань серйозно обмежує можливість швидкого масштабування застосунку і створення нового функціоналу. Моделі, що доступні через API зазвичай націлені на виконання конкретних поширених завдань, таких як визначення ключових слів, аналіз тексту на тональність, семантичну схожість тощо. Для навчання моделі необхідно використовувати локальне або хмарне середовище виконання. Добре налаштована модель даного типу є ресурсозатратною і вимагає потужного устаткування.

Висновки. Розглянувши відомі підходи аналізу тексту для реалізації функцій веб-застосунку для автоматизованої генерації та аналізу резюме з методами обробки природної мови було вирішено використовувати для аналізу тексту модель типу GPT. Попереднє тренування подібних моделей на великих обсягах даних дозволить використовувати її для декількох різних за суттю завдань одночасно з можливістю масштабування без додаткового тренування. В той час як моделі типу BERT необхідно провести донавчання для виконання нового типу завдань. Генеративні можливості GPT можуть бути використанні в розроблюваному застосунку для виправлення граматичних помилок (за рахунок генерації правильного варіанту написання слова), виявлення і перефразування повторень тощо. Ще суттєвою перевагою використання GPT є наявність публічних API. Моделі типу BERT, що треновані на виконання специфічних задач, в свою чергу частіше використовуються локально і вимагають потужного апаратного забезпечення для роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. IBM, "What is a transformer model?," IBM Think Topics, 2023. [Online]. Available: <https://www.ibm.com/think/topics/transformer-model> [Accessed: 10-Apr-2025].
2. A. Radford et al., "Improving Language Understanding by Generative Pre-Training," OpenAI, 2018.[Online]. Available: <https://bit.ly/3YqxThq> [Accessed: 11-Apr-2025]. J. Devlin, M.-W. Chang, K. Lee, and K. Toutanova, "BERT: Pre-training of Deep Bidirectional Transformers for Language Understanding," Proc. NAACL-HLT, 2019, pp. 4171–4186, doi: 10.18653/v1/N19-1423.

УДК 004

ІНТЕРНЕТ МАГАЗИН ЦИФРОВИХ ІГРОВИХ ТОВАРІВ

КОРЕШКОВ О. К.

(leopold9586@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

«**Майнкрафт**» (**Minecraft**) - це популярна відеогра, яка була створена шведським розробником Маркусом Перссоном і подальше розроблена компанією **Mojang Studios**. Гра була випущена у 2011 році і набула великої популярності завдяки своїй унікальній геймплейній концепції. "Майнкрафт" відомий своєю великою гральною спільнотою і безкінечними можливостями творчості, які вона надає. Гра завоювала популярність у гравців різного віку і продовжує бути актуальною через постійні оновлення і розвиток.

Сервер Minecraft - це програмний засіб, спеціально створений розробниками і покращений спільнотою для гри Minecraft у мережі, який служить центральною точкою для гравців, які хочуть грати разом.

Плагіни для серверів Minecraft - це програмні розширення, які додають нові функції, можливості або змінюють поведінку гри на Minecraft-сервері. Ці плагіни призначені для модифікації геймплею і сприяють створенню унікальної гри в середовищі мультиплеєрного сервера. Основні характеристики плагінів для серверів Minecraft включають додаткові функції та зміни у геймплеї.

Враховуючи, що завдяки можливостям змін, які надають плагіни, їх використання є майже необхідним рішенням для кожного серверу, тому я вирішив спростити пошук та публікацію таких плагінів для української спільноти – створити для цього інтернет платформу.

Інтернет магазин плагінів – веб сторінка, завдяки якій українська спільнота гравців зможе простіше знаходити українські плагіни, а розробники зможуть публікувати та продавати свої. Таке рішення дозволить об'єднати значну кількість спільноти в одному місці та спростить час пошуку контенту або розробників.

Очікувані переваги платформи:

- Підтримка українських розробників і популяризація українського контенту;
- Економія часу на пошук якісних плагінів;
- Формування активної української спільноти гравців і творців Minecraft-контенту;
- Підвищення якості локальних серверів завдяки наявності перевірених рішень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. *Що таке Майнкрафт* [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Minecraft/>
2. *Що таке сервер Майнкрафт* [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Minecraft/>

УДК 004.9:007.52

АПАРАТНО-ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ ДЕФЕКТІВ У ТЕХНІЧНИХ КОНСТРУКЦІЯХ

КРАВЧЕНКО П. К., ОБУХОВА К. О.

(kravchenko.p@chmnu.edu.ua, kateryna.obukhova@chmnu.edu.ua)

Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

У даному дослідженні розглядаються апаратно-програмні засоби, що використовуються для обстеження стаціонарних технічних конструкцій (СТК) з метою моделювання та виявлення в них дефектів. У роботі описано підходи збору даних за допомогою безпілотних літальних апаратів (БПЛА) як рухомої платформи, та ультразвукових датчиків, що керуються одноплатним комп'ютером Raspberry Pi 5. У результаті представлено методи цифрової обробки сигналів та аналізу відхилень від еталонних параметрів СТК.

Конструкції технічної інфраструктури, такі як мости, промислові споруди, опори повітряної лінії електропередачі, трубопроводи, з часом можуть зазнавати фізичного зносу, механічних ушкоджень або деформацій, що важливо виявляти. Своєчасне виявлення дефектів у СТК є важливим для забезпечення безпеки, виконання ремонтних робіт і продовження їх експлуатаційного терміну. Метою даного дослідження є розробка апаратно-програмного комплексу для моделювання обстежуваних зон об'єктів технічної інфраструктури та виявлення у них дефектів за допомогою даних з ультразвукових сенсорів, що збиратимуться з використанням одноплатного комп'ютера Raspberry Pi на рухомій платформі.

Основними завданнями у розробці апаратно-програмної платформи для моделювання та виявлення дефектів СТК за допомогою рухомих апаратних платформ є:

- збір даних, шляхом використання сенсорних датчиків: зчитування інформації з ультразвукових датчиків, що дозволяють визначати відстань до конкретних об'єктів;
- виконання математичного моделювання об'єкта обстеження, а саме елементів технічної конструкції, у програмі математичного моделювання Maple Software: формування двовимірної геометричної моделі об'єкта моніторингу, виявлення відхилень, деформації або інші структурні дефекти у порівнянні з еталонними параметрами.

Апаратна частина системи складатиметься з декількох компонентів, що забезпечуватимуть її роботу (рис. 1).

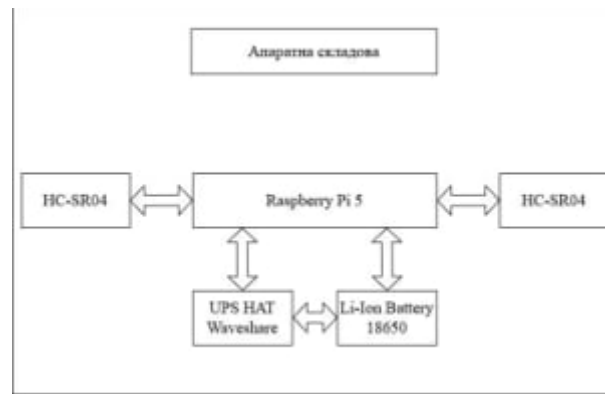


Рисунок 1 – Концептуальна схема апаратної складової

У якості ядра апаратної частини розробленого комплексу було обрано одноплатний комп'ютер Raspberry Pi 5. Raspberry Pi 5 побудований на новому ARM-процесорі Cortex-A76 із частотою 2,4 ГГц та 8 Гбайт оперативної пам'яті. У тому числі, наявний новий «південний міст», що дозволяє збільшити пропускну спроможність інтерфейсу USB 3.0, а також нове графічне ядро – GPU VideoCore VII, що працює на частоті 800 МГц [1]. Відповідно, у даному випадку, Raspberry Pi виконує роль центрального елементу керування для координування роботи сенсорів, забезпечення збору, обробки даних та взаємодії з іншими пристроями.

Для вимірювання відстаней до об'єктів СТК з метою виявлення дефектів було використано ультразвукові датчики моделі HC-SR04. У даній роботі, сенсори встановлюються на БПЛА, як рухомої апаратної платформи, таким чином, щоб виконувати фіксацію відстаней до лівої та правої границі конструкції від центру проходження по її коридору. Дані із сенсорів передаються та збираються у загальний набір на Raspberry Pi, де обробляються програмно та порівнюються з еталонними значеннями для виявлення відхилень, що можуть свідчити про наявність дефектів. Варто виокремити, що з метою забезпечення автономної роботи апаратної частини, в умовах відсутності стаціонарного живлення, було забезпечено живлення використанням двох акумуляторів Li-Ion INR18650 3,7 В 3500 мАгод, які підключаються через плату розширення з керуванням живленням UPS HAT, що дозволяє стабілізувати вихідну напругу для Raspberry Pi, забезпечити живлення одноплатного комп'ютера та підключених сенсорів.

Для вирішення задачі з моделювання та виявлення дефектів у СТК, а також візуалізації результатів обстеження обрано математичне представлення. Для математичного моделювання геометрії технічних конструкцій використано програмне забезпечення Maple Software. Maple Software є програмним середовищем для символьних та числових обчислень, аналізу даних і графічного моделювання [2]. Відповідно, реалізовано побудову двовимірної моделі СТК та виконано візуалізацію фактичних вимірювань, що були отримані з датчиків HC-SR04 (рис. 2).

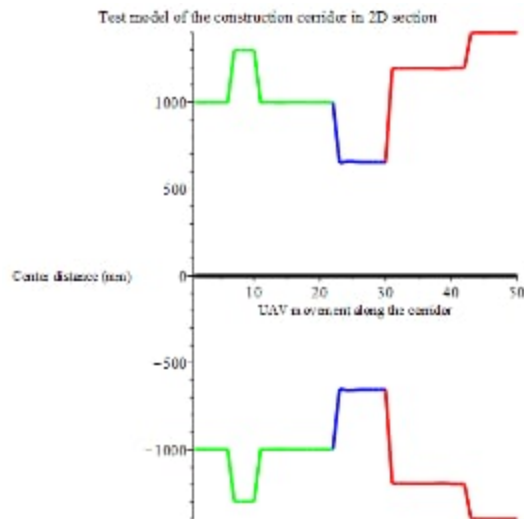


Рисунок 2 – Результат тестового моделювання коридору з демонстрацією основних параметрів колірного виділення зон з потенційними дефектами

Результатом моделювання у Maple Software є візуалізація виділених зон та їх порівняння з початковими розмірами конструкцій: зелений колір – відповідність еталонним значенням, синій – виступи, червоний – вибоїни у стінці, сірий – наявність наскрізних отворів або втрат частин конструкції.

Таким чином, розроблено апаратно-програмну платформу для виявлення дефектів у технічних конструкціях. Запропонований підхід може бути використаний для діагностики промислових об'єктів, будівель, мостів, трубопроводів та ін. СТК, де необхідна оцінка стану без залучення складних систем обстеження та сканування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Raspberry Pi Datasheets. [Online]. Available: <https://datasheets.raspberrypi.com/rpi5/raspberry-pi-5-product-brief.pdf>. Accessed on: March 30, 2025.
2. Maplesoft. Mathematics-based software & services for education, engineering, and research. [Online]. Available: <https://www.maplesoft.com/>. Accessed on: April 4, 2025.

УДК 004.4:636

ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА ПО ДОГЛЯДУ ЗА ДОМАШНІМИ ТВАРИНАМИ

КРУПІЦА Я.Д., СЕЛІВАНОВА А.В.

(yaroslavkrupitsa@gmail.com, av_selivanova@ukr.net)

Одеський національний технологічний університет (Україна)

У представленій роботі розглядається концепція інформаційної управляючої системи для догляду за домашніми тваринами. Описано функціональні можливості системи, такі як автоматизація годівлі, моніторинг здоров'я за допомогою сенсорів, зберігання медичних даних, дистанційне управління та інтеграція з ветеринарними сервісами. Автори підкреслюють роль таких технологій у підвищенні якості життя тварин, зниженні витрат власників та забезпеченні своєчасної ветеринарної допомоги. Особлива увага приділяється питанням безпеки даних та перспективам розвитку систем на базі штучного інтелекту.

Догляд за домашніми тваринами – це відповідальне завдання, яке вимагає постійного контролю, своєчасного годування, медичного нагляду та дотримання режиму активності. З розвитком цифрових технологій дедалі актуальнішим стає використання інформаційних управляючих систем для автоматизації та оптимізації цього процесу.

Інформаційна управляюча система по догляду за домашніми тваринами – це програмно-апаратний комплекс, який дозволяє власникам тварин відслідковувати стан здоров'я, графік годівлі, фізичну активність і навіть настрої улюбленців. Така система може значно полегшити життя як власникам, так і ветеринарам. Основна мета такої системи – забезпечити комфортне та здорове життя тварини за допомогою цифрового контролю. Вона може включати мобільний застосунок, сенсори для контролю фізіологічних параметрів, автоматичні годівниці та інші пристрої розумного дому.

Система дозволяє створювати індивідуальний графік годування з урахуванням віку, ваги, породи та фізичних навантажень тварини. Крім того, вона може регулювати кількість корму і нагадувати про час годування через сповіщення. Контроль за здоров'ям тварини – ще один важливий аспект. Завдяки датчикам температури, пульсу, активності або GPS-трекерам, система здатна попередити власника про зміни в поведінці або самопочутті, що може свідчити про початок захворювання. Не менш важливою є функція зберігання медичних даних тварини – щеплень, обробок від паразитів, візитів до ветеринара. Система автоматично нагадує про необхідність чергового огляду чи вакцинації.[1]

Для власників, які часто подорожують або мають насичений графік, така система дозволяє дистанційно керувати всіма аспектами догляду. Наприклад, активувати автоматичну годівницю, включити камеру спостереження або отримати звіт про стан тварини в реальному часі.

Крім функціональності, важливу роль відіграє інтерфейс користувача. Зручне, інтуїтивно зрозуміле управління через смартфон або комп'ютер дозволяє власнику легко

адаптуватися до нових цифрових можливостей. Інформаційна система також може забезпечити інтеграцію з ветеринарними клініками. Наприклад, лікар може дистанційно моніторити стан тварини між візитами, мати доступ до повної історії хвороб і навіть консультувати власника онлайн. Соціальний аспект полягає в тому, що система може допомагати не лише окремим власникам, а й притулкам для тварин, зоопаркам або готелям для тварин. Завдяки централізованому обліку й контролю, догляд за великою кількістю тварин стає ефективнішим. Особливо корисними такі системи є для власників літніх або хронічно хворих тварин. Вони дозволяють стежити за показниками здоров'я в динаміці та вчасно реагувати на будь-які зміни, що може врятувати життя тварині.

Безпека даних також має значення. Сучасні системи мають бути захищеними від стороннього втручання, адже вони містять персональні дані, медичну інформацію та елементи дистанційного управління. [2]

Розвиток штучного інтелекту дозволяє зробити такі системи ще «розумнішими». Наприклад, аналізуючи поведінкові патерни, система може передбачити певні ризики або пропонувати оптимальні режими догляду. Фінансовий аспект не менш важливий. Інформаційна система може зекономити кошти власників, оскільки дозволяє вчасно виявляти проблеми та уникати дорогого лікування, а також оптимізувати витрати на харчування та аксесуари.[3]

Підсумовуючи, інформаційна управляюча система по догляду за домашніми тваринами – це ефективний інструмент, що поєднує сучасні технології з турботою про наших менших братів. Вона покращує якість їхнього життя, підвищує рівень відповідальності власників та відкриває нові можливості у сфері цифрового догляду за тваринами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Стамат, В. М. *Менеджмент у ветеринарній медицині* [Електронний ресурс] / В. М. Стамат. – 2023. – Режим доступу: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/17011/1/mvm-212-bak-lekc-2023.pdf>
2. Калетнік, Г. М. *Організація і економіка використання біоресурсів* : підручник / Г. М. Калетнік, Д. М. Токарчук, О. П. Скорук. – 2-ге вид., перероб. і допов. – Вінниця : Друк, 2020. – 372 с. – Рекомендовано ВР ВНАУ як підручник для студентів галузі знань 20 “Аграрні науки та продовольство” (Протокол № 13 від 26.06.2020 р.). – Режим доступу: <http://socrates.vsau.edu.ua/repository/getfile.php/25493.pdf>
3. Паламарчук, А. О. *Мобільний застосунок для інформаційної підтримки власників домашніх тварин* [Електронний ресурс] / А. О. Паламарчук. – 2024. – Режим доступу: <https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/handle/123456789/3615>

УДК 004.4

ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА СТУДЕНТСЬКОГО КЛУБУ

КУРІС М. А., СЕЛІВАНОВА А.В.

(kurismax@meta.ua, av_selivanova@ukr.net)

Одеський національний технологічний університет (Україна)

Представлена робота присвячена дослідженню аспектів просування інформаційної управляючої системи студентського клубу, яка представлена у вигляді веб-застосунку і служить для популяризації студентської творчості, підвищення зацікавленості молоді у творчій діяльності, інформування загалу про події студентського життя, а також для полегшення і підвищення ефективності роботи керівників та учасників колективів студентського клубу.

Інформаційні управляючі системи мають велике розповсюдження у різних галузях людської діяльності. Вони є необхідними, тому що постійно потрібен облік товарів, послуг, інвентарю, співробітників та багато чого іншого. Інформаційні системи можуть бути представлені у вигляді настольного або веб застосунку. Веб застосунок - сучасний і дуже ефективний канал комунікації з потенційним споживачем. Тільки можливості веб застосунку дозволяють повною мірою використовувати всі способи донесення інформаційного повідомлення до користувача. Текст, аудіо та відео інформація можуть бути подані в рамках одного застосунку для ознайомлення споживача з ними.

Тривалі періоди закриття закладів освіти або їх переведення на дистанційну форму роботи під час пандемії та воєнного стану в Україні негативно впливають на емоційний стан підлітків. Такі умови позбавляють їх соціальної взаємодії зі своїми однолітками і педагогами.

У нинішніх умовах соціального дистанціювання і самоізоляції володіння сучасними технологіями має життєво важливе значення для збереження відкритих каналів зв'язку, інформування та підтримки один одного, й суспільства – в цілому. І таке життя поступово стає нормою для всіх. Підлітки проводять дуже багато часу вдома біля комп'ютерів або телефонів спочатку під час навчання, а потім і для проведення вільного часу, що може призвести до психічних розладів або до асоціальної поведінки [1].

З метою надати кожній людині шанс знайти нові можливості для реалізації своїх інтелектуальних і творчих здібностей, розвитку ініціативних і формування лідерських якостей створюються студентські клуби. Ця робота направлена на створення сприятливої атмосфери для поєднання академічного процесу і дозвілля здобувачів освіти. Інформаційні системи студентських клубів орієнтовані на науково-освітні, культурно-масові і спортивні заходи з метою організації якісного дозвілля здобувачів освіти, популяризації здорового образу життя творчого та професійного розвитку. Головним пріоритетом в розробці і розвитку проектів студентських клубів є тісна взаємодія між студентським клубом та структурними підрозділами навчального закладу, студентськими об'єднаннями і організаціями інших закладів освіти. Для будь якого навчального закладу інформаційна управляюча система студентського клубу є інструментом, який дозволяє здійснювати

інформаційну, навчальну та розвиваючу функції тому створення та просування в мережі Інтернет інформаційної системи студентського клубу для ОТФК ОНТУ є актуальною задачею.

Студентський клуб покликаний вирішувати завдання, спрямовані на реалізацію творчого потенціалу студентів та сприяти задоволенню потреб молоді в інтелектуальному, культурному і духовному розвитку [2].

Однак студентський клуб, як і інші види творчої діяльності відчуває важливість і необхідність інформаційного забезпечення та інтернет-просування в рамках сучасного суспільства. Для активного розвитку тієї чи іншої установи культури, зокрема студентського клубу потрібна окрема стратегія і алгоритм просування культурного продукту за допомогою мережі Інтернет.

Просування в мережі Інтернет може включати в себе як активну рекламну діяльність, так і діяльність в області PR. Залежно від напрямку мистецтва визначаються відповідні інструменти просування. Варто додати, що ефективність формування і реалізації культурної політики багато в чому залежить від рівня розвитку інформаційної інфраструктури культурної діяльності. Специфікою інтернет-просування є той факт, що воно може поєднувати в собі всі типи просування продукту, включаючи рекламу, стимулювання збуту і PR.

Основними інструментами інтернет-просування можна вважати:

1. Наявність веб-системи (сайту). Це один з найбільш ефективних, але разом з тим і витратних інструментів маркетингової комунікації. Саме тому свій сайт мають в більшості своїй розвинені установи в сфері культури і мистецтва.

2. Банерна, текстова реклама і реклама, яка використовує можливості засобів мультимедіа. Банер являє собою графічне зображення, яке поміщається на веб-сторінці видавця і є гіперпосиланням на сервер рекламодавця. Такий спосіб просування також використовують розвинені культурні установи, даючи подібні посилання на свій персональний сайт.

3. Текстова реклама представляє собою посилання на сервер рекламодавця, із застосуванням виключно тексту.

4. Реклама, яка використовує можливості різних засобів мультимедіа (текст, графіка, анімація, звук, відео) в інтерактивному режимі. Це може бути відео або аудіо фрагмент виступу. У будь-якому випадку подібний інструмент повинен містити в собі гіперпосилання.

5. Реєстрація сайту в каталогах і індексація сайту пошуковими системами. Пошуковий маркетинг (англ. Search Engine Marketing, SEM) - комплекс заходів, спрямований на збільшення відвідуваності сайту його цільовою аудиторією за допомогою пошукових машин. Найчастіше пошуковий маркетинг використовує контекстну рекламу, яка забезпечує поширення інформації про сайт або культурний продукт в пошукових системах шляхом розміщення контекстних рекламних оголошень на обрані слова.

6. Таргетинг (англ. Target - ціль). Цей вид маркетингової комунікації дозволяє виділити зі всієї наявної аудиторії тільки ту частину, яка задовольняє заданим критеріям (цільову аудиторію), і показати рекламу саме їй. Такий комплекс особливо застосуємо до сфери мистецтва бо різні його види мають свою специфічну цільову аудиторію в залежності від культурних і духовних потреб.

7. Реклама за допомогою електронної пошти. E-mail-розсилка - основний вид e-mail маркетингу. Клієнт, який підписується на подібну розсилку авторитетного автора, може не докладати зусиль, не гортати безліч інтернет сторінок. Він отримує цікаві і корисні для себе матеріали, інформацію про заходи прямо на свою електронну адресу. Даний інструмент є досить популярним і повсюдно використовується різними керівниками [3].

8. Просування в соціальних мережах. Соціальні мережі допомагають залучати клієнтів, просувати сайти, підійматися в пошуковій видачі, навіть якщо прямих посилань мало.

9. Представлена інформаційна управляюча система студентського клубу ОТФК ОНТУ включає базу даних та веб-застосунок, що дозволяє зберігати та отримувати різноманітну інформацію у межах студентського клубу, редагувати дані, стежити за подіями, станом апаратури та реквізиту, знаходити та використовувати фонограми, сценарії та ін. Впровадження цієї системи сприятиме поширенню інформації про діяльність студентського клубу, залученню молоді до творчої діяльності та спрощенню управлінням документообігом студентського клубу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Н. Гаркавенко та С. Доскач, “Вплив карантинних обмежень на соціалізацію сучасних підлітків”, Молодий вчен., № 4 (92), с. 162–170, квіт. 2021. Дата звернення: 7 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-34>

2. Україна, ОНТУ. (2022, 15 черв.). Положення, Положення про студентський клуб. Дата звернення: 3 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://studlifeod.ontu.edu.ua/wp-content/uploads/2022/07/ПОЛОЖЕННЯ-Студклуб-ОНТУ.pdf>.

3. “Види просування сайту в інтернеті – Comon Agency”. Comon Agency. Дата звернення: 3 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://comon.agency/ua/blog/vidi-prosuvannya-sajtu-v-interneti/>.

УДК 004.9

ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ПРОЄКТУВАННЯ СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ ВЕТЕРИНАРНОЮ КЛІНІКОЮ

МАГТОГЯН А.А.

(magtogyan@gmail.com),

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця, Харків

Сучасний розвиток ветеринарії вимагає впровадження інноваційних веб-технологій для автоматизації процесів управління клінікою та обслуговування пацієнтів. Проектування таких систем враховує специфічні потреби клініки: електронні медичні картки, контроль запасів, фінансовий облік, комунікацію з клієнтами. Використовуються технології React, Vue.js, Angular для front-end та Node.js, Django, Laravel для back-end. Особлива увага приділяється інформаційній безпеці, мобільній адаптивності, інтеграції з іншими сервісами, UI/UX дизайну, а також ретельному тестуванню та підготовці персоналу. Впровадження систем моніторингу та аналітики сприяє ефективному управлінню клінікою.

Створення системи управління ветеринарною клінікою включає в себе аналіз унікальних потреб установи, таких як ведення електронних медичних карток тварин, управління розкладом прийомів, контроль запасів медикаментів та обладнання, облік фінансових операцій, а також аналітика діяльності клініки і можливість комунікації з власниками тварин [1]. Веб-технології забезпечують високу доступність системи, зручність користування для співробітників і клієнтів, а також можливість швидкого оновлення та масштабування [2].

У процесі розробки системи важливими аспектами є архітектурні рішення, такі як багаторівнева архітектура, що включає front-end, back-end і базу даних [3]. На front-end рівні часто застосовуються технології React, Vue.js або Angular, які сприяють інтерактивності та зручності користувацького інтерфейсу [2]. На back-end використовуються фреймворки Node.js, Django або Laravel, які забезпечують стабільність та продуктивність системи [2]. Як системи управління базами даних часто вибирають PostgreSQL або MySQL для забезпечення безпеки та швидкого доступу до даних [3].

Забезпечення інформаційної безпеки є важливим елементом проектування. Це включає захищені протоколи передачі даних, такі як HTTPS, багаторівневу аутентифікацію користувачів і систему резервного копіювання даних для запобігання їх втраті у разі непередбачуваних обставин [4].

Веб-орієнтовані системи мають перевагу інтеграції з іншими сервісами, такими як системи онлайн-запису, платіжні шлюзи або месенджери для сповіщень [2]. Це дозволяє досягти комплексної автоматизації роботи ветеринарної клініки та підвищити якість обслуговування клієнтів.

Мобільна адаптивність системи є важливим аспектом, що дозволяє клієнтам і персоналу використовувати її на будь-яких пристроях, таких як смартфони, планшети або

комп'ютери [2]. Це значно розширює функціональні можливості та забезпечує постійний доступ до необхідних ресурсів незалежно від місця перебування користувача.

Важливо також приділяти увагу дизайну користувацького інтерфейсу та досвіду (UI/UX), що забезпечує інтуїтивність, естетичність та зручність взаємодії з системою [4]. Добре розроблений інтерфейс зменшує час навчання та підвищує ефективність роботи клініки.

На завершальному етапі проектування важливо провести ретельне тестування системи, щоб виявити і усунути можливі недоліки до її впровадження [3]. Використання автоматизованого та ручного тестування забезпечує стабільність та ефективність системи в реальних умовах. Документування процесу дозволяє забезпечити подальшу підтримку та розширення системи.

Таким чином, інтеграція сучасних веб-технологій у проектування систем управління ветеринарною клінікою є перспективним напрямком, що спрощує рутинні процеси, забезпечує високий рівень обслуговування і комунікації з власниками тварин, підвищуючи загальну ефективність роботи ветеринарних закладів [1].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. I. Sommerville, Software Engineering: Pearson New International Edition. Pearson Educ., Limited, 2013.
2. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media, 2018.
3. M. Kleppmann, Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas Behind Reliable, Scalable, and Maintainable Systems. O'Reilly Media, Inc., 2017.
4. D. A. Norman, The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books, 2013.

УДК 004.41

ПІДВИЩЕННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ ТА МАСШТАБОВАНOSTI LARAVEL- ЗАСТОСУНКІВ ЗА ДОПОМОГОЮ SWOOLE ТА DOCKER

МАКАР М.О.

[\(77markiyan77@gmail.com\)](mailto:77markiyan77@gmail.com)

Західноукраїнський національний університет

У доповіді розглядається підхід до підвищення продуктивності та масштабованості Laravel-застосунків шляхом використання асинхронного фреймворку Swoole у середовищі Docker. Наведено порівняльну характеристику PHP-FPM та Swoole, представлено архітектуру системи з використанням Redis, MySQL та Docker Compose, а також реалізацію асинхронних задач через hhxsv5/laravel-s. Окреслено типові проблеми та запропоновано шляхи їх вирішення.

Постановка проблеми. В умовах стрімкого зростання кількості веб-користувачів та підвищення вимог до швидкодії застосунків розробники стикаються з проблемами масштабування та продуктивності. Традиційна модель PHP-FPM створює новий процес на кожен запит, що супроводжується накладними витратами на ініціалізацію фреймворку [1]. Це ускладнює обробку великої кількості одночасних запитів у Laravel-застосунках. Особливо актуальним це є для сервісів реального часу та API, які потребують мінімальних затримок і високої пропускну здатності.

Серед альтернатив розглядається використання Swoole – розширення для PHP, що забезпечує асинхронну, подієво-орієнтовану модель виконання з корутинами, дозволяючи зберігати стан і повторно використовувати ресурси між запитами [2]. Однак інтеграція Swoole в Laravel потребує адаптації середовища, врахування можливих витоків пам'яті, конфліктів з пакетами, особливостей керування сесіями та сумісності з Docker-інфраструктурою [5].

Запропоновані рішення. Оптимізація продуктивності Laravel-застосунків досягнута шляхом інтеграції Swoole через пакет `hxxsv5/laravel-s` у контейнеризованому середовищі Docker. Такий стек забезпечує запуск довготривалого сервера Laravel, який ініціалізується один раз і обробляє вхідні запити без повторного завантаження, що значно знижує накладні витрати [3]. Архітектура реалізована як набір взаємодіючих контейнерів (рис.1):

- Laravel + Swoole. Головний сервер додатку;
- Nginx. Зворотний проксі-сервер;
- Redis. Кешування сесій і обробка черг;
- MySQL. Робота з базою даних;
- Docker Compose. Координація контейнерів і внутрішня мережа `socket_custom_network`.

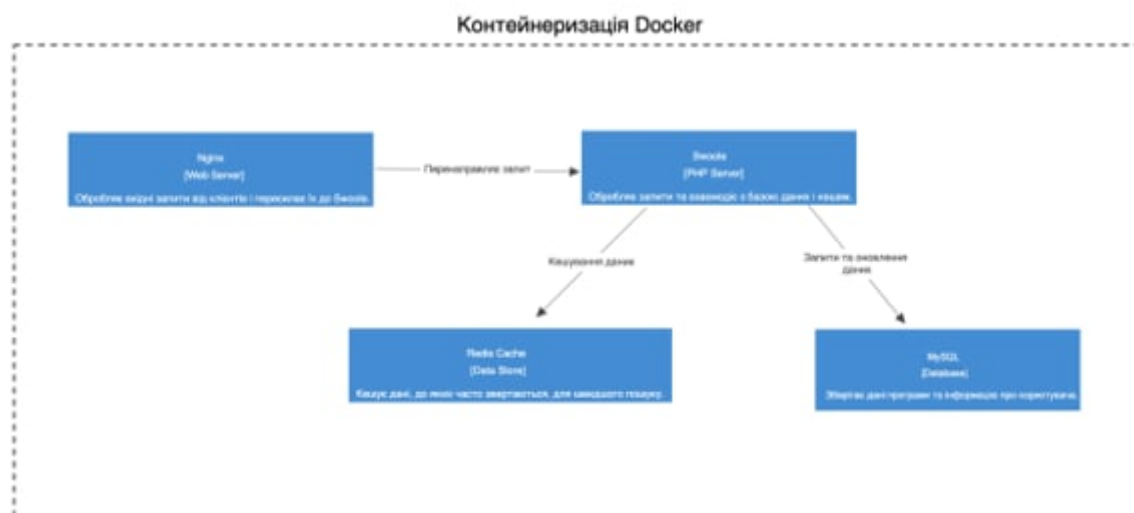


Рис. 1. Архітектура контейнеризованого Laravel-застосунку з Swoole та Docker

У межах реалізації використано можливості асинхронної обробки запитів, фонових задач та WebSocket-з'єднань. Для прикладу, створено Artisan-команду, яка запускає задачу обробки даних користувача у фоновому режимі, не блокуючи основний процес HTTP-запитів.

Для запобігання витокам пам'яті встановлено обмеження `max_request` у конфігурації сервера Swoole. Очищення глобального стану реалізовано за допомогою middleware. Підбір сумісних пакетів здійснено з урахуванням специфіки довготривалих процесів [5].

Висновок. Використання Laravel 11.x у поєднанні з Swoole та Docker дозволяє суттєво підвищити продуктивність, зменшити час відповіді та покращити масштабованість веб-застосунків. Основною перевагою є уникнення повторної ініціалізації фреймворку для кожного запиту, а також підтримка асинхронної архітектури.

Водночас, успішне впровадження вимагає розуміння принципів роботи з довготривалими процесами, контролю стану, обробки помилок та адаптації до сумісних пакетів. Запропоноване рішення є перспективним для високонавантажених систем, API-сервісів та застосунків реального часу з використанням WebSocket-з'єднань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. PHP-FPM vs Swoole Execution Model. YouTube, 2025.
2. Blackfire Blog. Unlocking the Power of Asynchronous PHP. 2025.
3. LaravelS. GitHub. URL: <https://github.com/hhxs5/laravel-s>
4. Victor Gazotti. How We Increased Our PHP App Performance by 80% with Laravel and Swoole. Medium, 2025.
5. Laminas Docs. Considerations When Using Swoole, 2025.
6. Laravel Framework Issues. GitHub Issue #52774, 2025.

УДК 004.65

ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ЗБОРУ ТА ОБРОБКИ СТАТИСТИЧНИХ ДАНИХ ЩОДО ВІДКЛЮЧЕНЬ ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЇ ПОБУТОВИХ КЛІЄНТІВ

МАЛЫЦЕВ А.С., СНИГУР Т.С.
(annaaudio5@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Метою роботи є проектування та розробка інформаційної системи, яка дозволяє здійснювати моніторинг та ведення статистики щодо наявності або відсутності електроенергії у побутових клієнтів. Система автоматично фіксує моменти ввімкнення та вимкнення живлення, зберігає ці дані та дозволяє користувачам переглядати статистику у локальній мережі або дистанційно за наявності придбаного віддаленого доступу.

У сучасному світі стабільне електропостачання є критично важливим фактором для забезпечення нормального функціонування побутових, промислових і державних систем. Водночас через різноманітні причини — від аварій на лініях електропередач до запланованих відключень — періодичні вимкнення світла залишаються актуальною проблемою в багатьох регіонах. Особливо це стосується кризових ситуацій або періодів енергетичної нестабільності.

У таких умовах виникає потреба у системах моніторингу, які дозволяють відстежувати відключення електроенергії в реальному часі, аналізувати їх частоту, тривалість і географічне розташування.

Інформаційні технології відіграють важливу роль у житті сучасної людини, дозволяючи автоматизувати рутинні процеси та покращувати якість життя. Завдяки впровадженню систем моніторингу електропостачання можна не лише контролювати наявність світла, а й робити висновки щодо стабільності енергопостачання у певному регіоні, планувати роботу побутових приладів та оптимізувати витрати енергії[1].

Особливої актуальності дана проблема набула у зв'язку з частими аварійними або плановими відключеннями електроенергії. Користувачі потребують простого та зручного способу моніторингу ситуації у власному будинку чи офісі[2].

Система збору та обробки статистичних даних щодо відключень електроенергії дозволяє:

- автоматично фіксувати факти наявності або відсутності живлення;
- переглядати детальну статистику за різні періоди;
- отримувати інформацію як локально, так і дистанційно;
- аналізувати стабільність електропостачання.

Для розробки даної системи використовується одноплатний комп'ютер Raspberry Pi, на якому встановлена операційна система Debian 12. Серверна частина реалізована мовою програмування Java з використанням фреймворку Spring Boot. Для зберігання даних застосовується база даних PostgreSQL. Веб-інтерфейс для користувачів розроблено за допомогою Nuxt.js.

Отже, розроблена інформаційна система є актуальною та корисною для побутових користувачів, які хочуть контролювати ситуацію з електропостачанням та мати доступ до історії відключень у зручному вигляді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Smart Metering Implementation in Smart Grids: Challenges and Solutions // *IEEE Xplore*: [Веб-сайт]. 2018. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8332112>.
2. Energy Management System for Smart Grid: An Overview and Key Issues // *ScienceDirect*: [Веб-сайт]. 2019. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S136403211930418X>.
3. IoT-Based Smart Energy Meter for Efficient Energy Utilization in Smart Grid // *MDPI*: [Веб-сайт]. 2020. URL: <https://www.mdpi.com/1996-1073/13/18/4757>.

УДК 004.43

PYTHON-TELEGRAM-BOT VS. AIOGRAM: ЯКА БІБЛІОТЕКА КРАЩА ДЛЯ НАПИСАННЯ ТЕЛЕГРАМ БОТІВ

МАРТИРОСЯН Р. К., БРАТЕРСЬКА Н. М.

(mrmartirosyan1@gmail.com, natalia.braterska@kname.edu.ua)

Харківський національний університет міського господарства ім. О. М. Бекетова

Розробка Telegram-ботів на Python стала популярним завданням, для якого існує кілька ефективних бібліотек, серед яких найвідомішими є python-telegram-bot і aiogram. Кожна з бібліотек має свої переваги: python-telegram-bot вирізняється простотою та стабільністю, тоді як aiogram пропонує більш сучасний підхід та більшу гнучкість. Вибір між ними залежить від потреб конкретного проєкту. Загалом, хоча обидві бібліотеки є ефективними інструментами, саме aiogram завдяки своїм архітектурним особливостям може вважатися більш професійним рішенням.

Розробка Telegram-ботів мовою програмування Python – затребуване завдання, для якого існує низка спеціалізованих бібліотек. Серед них найбільш популярними є python-telegram-bot і aiogram. На перший погляд може здатися, що вибір між цими двома рішеннями – справа смаку або звички. Однак у реальності кожна з бібліотек має як переваги, так і обмеження, що робить вибір більш комплексним.

З метою виявлення найбільш універсального інструменту для створення Telegram-ботів, проведемо детальний огляд кожної бібліотеки, їхніх ключових особливостей, сфер застосування, а також порівняльний аналіз за основними критеріями.

Python-telegram-bot – це одна з найбільш ранніх і стабільних бібліотек для взаємодії з Telegram Bot API. Вона побудована навколо об'єктно-орієнтованого підходу і синхронної моделі виконання, що робить її зрозумілою для початківців-розробників. Бібліотека ідеально підходить для невеликих і середніх проєктів, де не потрібне високе навантаження або асинхронна обробка подій. Часто використовується в навчальних проєктах, MVP-прототипах, а також у ботах із простою логікою. [1]

Ключові особливості:

- повна обгортка над Telegram Bot API;
- підтримка webhook і polling;
- проста і зрозуміла архітектура;
- велика документація і велика спільнота. [2]

Aiogram – це сучасна та асинхронна бібліотека для розробки Telegram-ботів. Вона побудована на asuncіо, що дає змогу ефективно обробляти безліч одночасних запитів, особливо під час великих навантажень. aiogram рекомендується для створення масштабованих і продуктивних ботів, у яких передбачається велика кількість користувачів, складна логіка та інтеграція із зовнішніми сервісами. [3]

Ключові особливості:

- повністю асинхронна архітектура;
- підтримка FSM (finite-state machine) для управління станами;

- вища продуктивність при паралельному обробленні;
- можливість тонкого налаштування middleware і фільтрів. [4]

Для більш наочного розуміння відмінностей між бібліотеками, нижче наведено порівняльну таблицю за ключовими характеристиками. Це дасть змогу об'єктивно оцінити сильні та слабкі сторони кожної з них.

Таблиця 1 – Порівняльна характеристика бібліотек

Характеристика	python-telegram-bot	aiogram
Архітектура	Синхронна	Асинхронна (asyncio)
Простота вивчення	Висока (підходить новачкам)	Середня (вимагає знань asyncio)
Продуктивність	Підходить для невеликих навантажень	Висока продуктивність
Документація	Детальна і структурована	Хороша, але менш формалізована
Спільнота	Велика й активна	Активна, але трохи менша
Гнучкість і масштабованість	Обмежена	Висока
FSM (керування станами)	Не вбудовано	Вбудовано
Middleware	Примітивна реалізація	Гнучка та потужна система
Підтримка актуальних API Telegram	Регулярно оновлюється	Регулярно оновлюється

З наведеного аналізу видно, що обидві бібліотеки здатні вирішувати широкий спектр завдань, пов'язаних із розробкою Telegram-ботів. Однак вони розраховані на різні типи проєктів. python-telegram-bot виділяється своєю простотою і стабільністю, що робить її чудовим вибором для старту і швидкого прототипування. З іншого боку, aiogram має архітектурні переваги, що роблять її більш придатною для високонавантажених, модульних і гнучких рішень.

Обидві бібліотеки – гідні інструменти для створення Telegram-ботів, і вибір між ними має ґрунтуватися на специфіці проєкту. Якщо пріоритетом є простота, швидкість розробки і відсутність необхідності в асинхронному програмуванні, то python-telegram-bot буде оптимальним вибором. У випадках, коли важливі масштабованість, висока продуктивність і сучасний асинхронний підхід, краще використовувати aiogram.

Таким чином, не можна однозначно назвати одну з бібліотек «найкращою» в абсолютному сенсі. Однак з точки зору продуктивності та гнучкості, aiogram може претендувати на звання «короля» серед інструментів для професійної розробки Telegram-ботів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Aiogram 3.19.0 documentation. *aiogram*. URL: <https://docs.aiogram.dev/en/v3.19.0/>
2. Aiogram. *PyPI*. URL: <https://pypi.org/project/aiogram/>
3. Python-telegram-bot. *PyPI*. URL: <https://pypi.org/project/python-telegram-bot/>
4. Python-telegram-bot. *python-telegram-bot*.

УДК 004.9:640.43

ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ АВТОМАТИЗОВАНИХ СИСТЕМ ПРИЙНЯТТЯ ЗАМОВЛЕНЬ У СФЕРІ ГРОМАДСЬКОГО ХАРЧУВАННЯ

МАТВЄЄВ К. Ю., КОТЛИК С.В.

(matveev_-97@ukr.net, sergknet@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У роботі розглянуто проблеми традиційного процесу замовлення в закладах громадського харчування та можливості їх розв'язання за допомогою автоматизованої системи прийняття замовлень. Проаналізовано існуючі рішення й запропоновано модель SaaS системи у вигляді веб-інтерфейсу, що підтримує мультиорганізаційність, відстежування замовлення в режимі реального часу та локалізацію інтерфейсу. Описано архітектуру прототипу (MVP) акцент зроблено на новизні мультиорендарної архітектури. Прикладна цінність - підвищення ефективності обслуговування та потенціал масштабування розробленого рішення.

Традиційний процес оформлення замовлень у закладах громадського харчування зазвичай передбачає участь персоналу, що створює ризики затримок та помилок через людський фактор. За умови підвищеного навантаження обслуговування сповільнюється, що призводить до збільшення часу очікування та знижує рівень задоволеності клієнтів. Додатковим ускладненням можуть бути мовні бар'єри або неточності при усному оформленні замовлень, що веде до неправильного виконання замовлень. За даними досліджень, використання цифрових меню й автоматизованих систем дозволяє зменшити кількість помилок на 17% та скоротити середній час очікування страв [1]. Близько 65% споживачів позитивно сприймають можливість самостійного замовлення через онлайн-інтерфейси або кіоски самообслуговування [2], що свідчить про зростаючий попит на цифрові рішення у сфері гостинності. Водночас понад 90% користувачів негативно оцінюють необхідність встановлення окремих додатків для взаємодії з бізнесом [3]. Це підкреслює актуальність створення веб-орієнтованої системи, що дозволяє роботу без встановлення ПЗ та усуває ключові недоліки традиційного підходу.

Метою даної роботи є дослідження архітектурних рішень для забезпечення масштабованості та ізольованості даних при обслуговуванні множини незалежних закладів. Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання: 1) проаналізувати сучасні архітектурні підходи до реалізації SaaS систем, зокрема в контексті ізоляції даних та масштабованості; 2) розробити концептуальну модель системи прийняття замовлень, що

забезпечує автономність та сегментацію даних; 3) дослідити, обрати та обґрунтувати технологічний стек, способи організації даних, збереження стану замовлень в реальному часі; 4) Реалізувати MVP-прототип системи; 5) провести експериментальну перевірку основного функціоналу прототипу в умовах, наближених до реального використання, та оцінити перспективи його подальшого розвитку і впровадження.

Аналіз сучасних джерел з цього питання дозволяє виділити дві основні групи джерел: орієнтовані на користувацький досвід і ринкові тенденції ([1–4, 6]) та джерела, що мають технічне спрямування ([5]). Публікації Lavu Inc. [1] і National Restaurant Association [2] висвітлюють переваги цифрових інтерфейсів у закладах харчування, зокрема багатомовних меню та високотехнологічного самообслуговування. Статті [3] і [4] акцентують на перевагах веб-інтерфейсів перед мобільними додатками – споживачі дедалі частіше віддають перевагу прямій взаємодії з брендом закладу без встановлення стороннього ПЗ. У свою чергу, джерело [6] демонструє практичну цінність впровадження QR-кодів для підвищення ефективності й прибутковості. Одним із технічно спрямованих джерел є наукова стаття Y. Zhu [5], що обґрунтовує архітектурні принципи побудови SaaS-систем у ресторанному бізнесі, що становить основу технічної частини розробки. Такий спектр джерел забезпечує комплексний підхід до теми – від запитів кінцевого користувача до інженерного втілення рішень.

Аналіз сучасних рішень для електронного замовлення показує, що більшість із них розроблені або під потреби окремих мереж, або інтегровані в сервіси доставки, що ускладнює їх оперативне впровадження в індивідуальних закладах. Водночас, понад 70% користувачів, згідно з опитуваннями, віддають перевагу взаємодії безпосередньо з веб-ресурсами самих закладів [4]. Це підкреслює потребу в універсальній та гнучкій системі, здатній до швидкої адаптації під специфіку кожного окремого бізнесу.

У відповідь на цю потребу було спроектовано архітектуру хмарного веб-додатку з мультиорендарною структурою. Запропонована модель забезпечує ізольовану роботу незалежних закладів на єдиній платформі, з можливістю індивідуального налаштування меню, цін, мовного інтерфейсу та управління замовленнями. Реалізація прототипу виконана з використанням JavaScript (React) та Node.js (Nest.js). Зберігання даних організовано через Firebase, що дає змогу реалізувати обробку замовлень в реальному часі.

Система дозволяє користувачу переглядати багатомовне меню, здійснювати замовлення через браузер без реєстрації, отримувати повідомлення про його статус. Для персоналу передбачено інтерфейс обробки замовлень. Реалізовано базовий функціонал MVP з можливістю подальшого розширення завдяки модульній архітектурі.

Наукова новизна розробленого рішення полягає в поєднанні мультиорендарного підходу з клієнтською частиною у вигляді веб-інтерфейсу та підтримкою обробки замовлень у режимі реального часу. Таке поєднання дозволяє досягти масштабованості системи, ізольованості даних кожного закладу та покращує користувацький досвід.

Проведене дослідження підтвердило ефективність автоматизованої системи прийняття замовлень для закладів громадського харчування на етапі MVP. Запропонована SaaS-архітектура забезпечує ізольовану роботу кількох закладів на єдиній платформі та дає змогу масштабувати рішення без суттєвих витрат на інфраструктуру [5, с. 2489]. Реалізація прототипу продемонструвала потенційне зниження навантаження на персонал, підвищення точності обробки замовлень та зростання задоволеності клієнтів.

Практична цінність системи проявляється у гнучкості адаптації до потреб різних

бізнес-моделей та потенційному зростанні доходів за рахунок впровадження технологій самообслуговування [6]. Перші відгуки показують доцільність подальшого розвитку рішення, зокрема розширення функціоналу та вдосконалення інтерфейсу. Дана система може бути інтегрована як програмний сервіс для окремих закладів, так і масштабуватися на мережі ресторанів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. “Top 7 benefits of multilingual menus for restaurants”. Lavu Inc. Дата звернення: 2 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://lavu.com/top-7-benefits-of-multilingual-digital-menus>
2. National Restaurant Association. “High-tech hospitality”. National Restaurant Association. Дата звернення: 2 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://restaurant.org/education-and-resources/resource-library/high-tech-hospitality>
3. J. Koetsier. “91% of us hate being forced to install apps to do business, costing brands billions”. Forbes. Дата звернення: 2 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://www.forbes.com/sites/johnkoetsier/2021/02/15/91-of-us-hate-being-forced-to-install-apps-to-do-business-costing-brands-billions/?sh=657cfc2d5da8>
4. “Research: 71% of consumers prefer restaurant-specific websites or mobile apps over third-party solutions |”. Restaurant Technology News. Дата звернення: 3 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://restauranttechnologynews.com/2023/08/research-71-of-consumers-prefer-restaurant-specific-websites-or-mobile-apps-over-third-party-solutions/>
5. Y. Zhu, “Construction of SaaS-based restaurant management system”, *Inf. Technol. J.*, т. 13, № 15, лип. 2014, ст. № 10.3923/itj.2014.2489.2495. Дата звернення: 3 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://doi.org/10.3923/itj.2014.2489.2495>
6. C. Engelhardt. “How QR code ordering can increase restaurant revenue and efficiency”. Mad Mobile. Дата звернення: 3 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://madmobile.com/blog/qr-code-ordering-increases-revenue-and-efficiency>

УДК 004.8

ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ЧАТ-БОТА КОНСУЛЬТАНТА З ПРОДАЖУ ТЕКСТИЛЮ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

МОГІЛЄЙ О.Р., ЛОМОВЦЕВ П.Б.

(mogileikarandasw@gmail.com, lomovtsevp@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Досліджено теоретичний потенціал чат-бота консультанта з продажу текстилю з використанням методів штучного інтелекту. Визначено проблему низької персоналізації та повільної обробки запитів у традиційних консультаціях з метою обґрунтування ефективності чат-бота для покращення продажів і задоволеності клієнтів. Проаналізовано можливості обробки природної мови та машинного навчання для персоналізованих рекомендацій. Висунуто гіпотези про скорочення часу консультацій, підвищення конверсії та зменшення повернень. Очікується, що чат-бот оптимізує продажі, але потребує практичної перевірки.

Сучасна текстильна торгівля стикається з викликами, пов'язаними з необхідністю швидкого та якісного обслуговування клієнтів. Традиційні методи консультацій, які здійснюються людськими консультантами, часто не відповідають вимогам швидкості, персоналізації та доступності, що призводить до втрати потенційних покупців [1]. Клієнти текстильних магазинів потребують детальних рекомендацій щодо вибору товарів, враховуючи індивідуальні вподобання, такі як колір, фактура чи призначення тканини. Проте людські консультанти не завжди можуть оперативно обробляти великі обсяги запитів або надавати персоналізовані рекомендації через обмеженість часу та ресурсів [2].

Розвиток технологій штучного інтелекту (ШІ) відкриває нові можливості для автоматизації консультаційних процесів. Чат-боти, які використовують методи обробки природної мови (NLP) та машинного навчання, можуть покращити якість взаємодії з клієнтами, скоротити час на обробку запитів і підвищити рівень їхньої задоволеності [1, 3]. Актуальність дослідження зумовлена зростаючим попитом на автоматизовані рішення в роздрібній торгівлі, зокрема в текстильній галузі, де точність рекомендацій і швидкість обслуговування відіграють ключову роль у формуванні лояльності клієнтів [4]. Проблема полягає в тому, що потенціал чат-ботів із ШІ для продажів текстилю залишається недостатньо вивченим, що ускладнює їх ефективне впровадження.

З цією метою проведено дослідження ефективності чат-бота консультанта з продажу текстилю, який використовує методи штучного інтелекту, та формулювання гіпотез щодо його впливу на процес продажів і задоволеність клієнтів. Для цього визначено такі завдання:

1. аналіз сучасних методів ШІ, які можуть бути застосовані для створення чат-ботів у текстильній торгівлі;
2. визначення ключових проблем традиційних консультацій у продажах текстилю;

3. формулювання гіпотези щодо впливу чат-бота на швидкість обслуговування, точність рекомендацій і конверсію продажів;

4. оцінка потенціалу чат-бота для підвищення лояльності клієнтів через персоналізацію.

Дослідження зосереджено на теоретичному аналізі можливостей чат-бота, який використовує методи ШІ, для покращення продажів текстилю. Основна увага приділяється технологіям NLP, які дозволяють чат-боту розуміти запити клієнтів, аналізувати їхні вподобання та надавати релевантні рекомендації [3]. Наприклад, чат-бот може обробляти текстові запити на кшталт „порадьте тканину для штор у спальню“ та пропонувати товари, враховуючи стиль, колір чи бюджет клієнта. Також розглядається потенціал алгоритмів машинного навчання, таких як класифікація та кластеризація, для сегментації клієнтів і прогнозування їхніх потреб [2].

Теоретично обґрунтовано, що чат-бот із ШІ може скоротити час на консультації, оскільки він здатен миттєво аналізувати запити та надавати відповіді, на відміну від людських консультантів, які потребують більше часу [1]. Гіпотеза дослідження полягає в тому, що чат-бот підвищить ефективність продажів завдяки персоналізованим рекомендаціям, які базуються на аналізі попередніх запитів і вподобань клієнтів. Наприклад, чат-бот може враховувати історію покупок або ключові слова в запитах, щоб запропонувати товари, які максимально відповідають потребам клієнта [4].

Також розглянуто можливість інтеграції чат-бота з технологіями аналізу даних, які дозволяють обробляти клієнтські запити, включаючи потенційні запити з візуальними даними, наприклад, описами інтер'єру [5]. Такий підхід міг би спростити процес вибору текстильних виробів і підвищити рівень задоволеності клієнтів. Проте для реалізації подібних функцій необхідна якісна база даних і потужні обчислювальні ресурси, що є потенційним обмеженням [2].

У дослідженні висунуто додаткову гіпотезу: чат-бот може зменшити кількість повернень товарів, оскільки точні рекомендації знижують імовірність невідповідності очікуванням клієнтів [4]. Наприклад, чат-бот може уточнювати деталі, такі як розмір чи матеріал, перед оформленням замовлення, що сприяє кращому розумінню клієнтом характеристик товару.

Теоретичний аналіз показує, що чат-бот консультант із використанням методів штучного інтелекту має значний потенціал для підвищення ефективності продажів текстилю. Очікується, що його впровадження дозволить вирішити проблему низької персоналізації та повільної обробки запитів, характерних для традиційних консультацій. Гіпотези дослідження свідчать, що чат-бот може:

- скоротити час на консультації завдяки швидкому аналізу запитів;
- покращити конверсію продажів за рахунок точних і персоналізованих рекомендацій;
- зменшити кількість повернень товарів шляхом уточнення потреб клієнтів;
- підвищити лояльність клієнтів завдяки зручному та адаптивному обслуговуванню.

Водночас ефективність чат-бота залежить від якості алгоритмів, обсягу даних для навчання та рівня інтеграції з іншими системами, такими як CRM чи платіжні платформи [3]. Для підтвердження висунутих гіпотез необхідні практичні експерименти, які включатимуть розробку прототипу чат-бота та його тестування в реальних умовах

текстильного магазину. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на вивчення впливу чат-бота на різні сегменти клієнтів і його адаптацію до специфічних потреб текстильної торгівлі [5].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Techtarget. URL: <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-Artificial-Intelligence> (дата звернення: 31.03.2025).
2. Sas. URL: https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/machine-learning.html (дата звернення: 31.03.2025).
3. Ibm. URL: <https://www.ibm.com/think/topics/natural-language-processing> (дата звернення: 31.03.2025).
4. Netpeak. URL: <https://netpeak.net/>.
5. Rasa. URL: <https://rasa.com/docs/learn/use-cases/> (дата звернення: 31.03.2025).

УДК 004.273

ПРОЄКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРИ ПРОГРАМНОЇ СИСТЕМИ СЕМАНТИЧНОЇ КЛАСТЕРИЗАЦІЇ ТЕКСТОВИХ ЗАПИСІВ ЗА АТРИБУТАМИ

ПАЛАМАРЧУК М.І., КОВАЛЮК Т. В.

(victor_vorobyov@knu.ua, tetyana.kovalyuk@knu.ua)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Робота присвячена процесу проєктування архітектури програмної системи на основі механізмів виокремлення entity table за допомогою технік парсування та векторного пошуку для виокремлення окремих семантичних атрибутів з масиву текстових даних на прикладі продуктових лістингів онлайн-магазинів.

Постановка проблеми. Сучасні інтернет-сервіси оперують тисячами продуктових та інших лістингів, що містять текстові описи з різноманітними характеристиками товарів. Ручна обробка в рамках ETL процесів з метою подальшої інтеграції в інші підсистеми таких даних є трудомісткою та неефективною. Актуальним завданням є автоматизація кластеризації лістингів на основі семантичної близькості їхніх характеристик, таких як колір, матеріал, функціональність тощо зберігаючи високу пропускну здатність та з врахуванням економічних факторів імплементації такого рішення.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні архітектури програмної системи для семантичної кластеризації продуктів на основі n-грам, векторної близькості, таблиць сутностей (entity table). Об'єкт дослідження – ETL операції. Предмет дослідження – архітектурні рішення для обробки текстових даних та генерації семантичних кластерів.

Завдання дослідження полягає в проєктуванні системи для автоматизованого аналізу текстових записів на прикладі продуктових лістингів що реалізує такі функції: кластеризація записів за частотою появи певної n -грами в тексті (складання частотних таблиць), фільтрування n -грам, кластеризація частотних таблиць за семантичної близькості, призначення виділених за допомогою кластеризації атрибутів початковим текстовим записам.

Подання архітектури програмної системи здійснюється за допомогою UML діаграм. Логічне подання (Logical View) (рис.1) системи семантичної кластеризації текстових записів на прикладі продуктових лістингів базується на об'єктно-орієнтованій архітектурі.

Клас Product моделює товар із унікальним ідентифікатором і текстовим описом, що містить атрибути, які підлягають аналізу. Клас TermProcessor відповідає за попередню обробку тексту: видаляє стоп-слова, генерує n -грами (наприклад, «нержавіюча_сталь») і формує таблицю частот, яка зберігає кількість входжень кожного слова чи фрази в описах товарів. На основі цих даних клас SemanticClusterer перетворює слова на векторні представлення, аналізує їхню схожість за допомогою косинусної міри та групує у семантичні кластери (наприклад, «колір», «матеріал»). Ці кластери зберігаються у класі SemanticCluster разом зі списком відповідних слів і товарів. Завершальний етап виконує клас ProductClusterEngine, який визначає, до яких кластерів належить кожен товар на основі його атрибутів і пов'язує їх з відповідними групами.

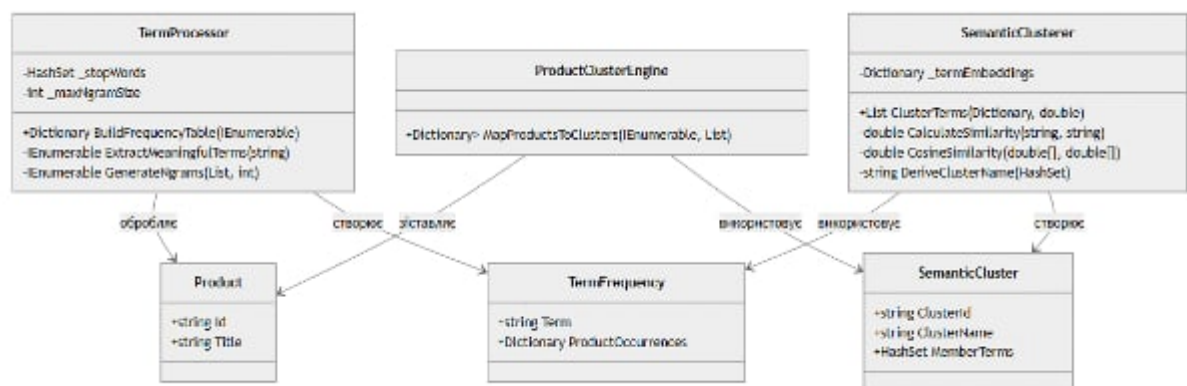


Рисунок 1. – Діаграма класів UML запропонованої ПС

Огляд процесів програмної системи здійснюється за допомогою UML діаграми послідовності (Sequence Diagram) (рис.2)

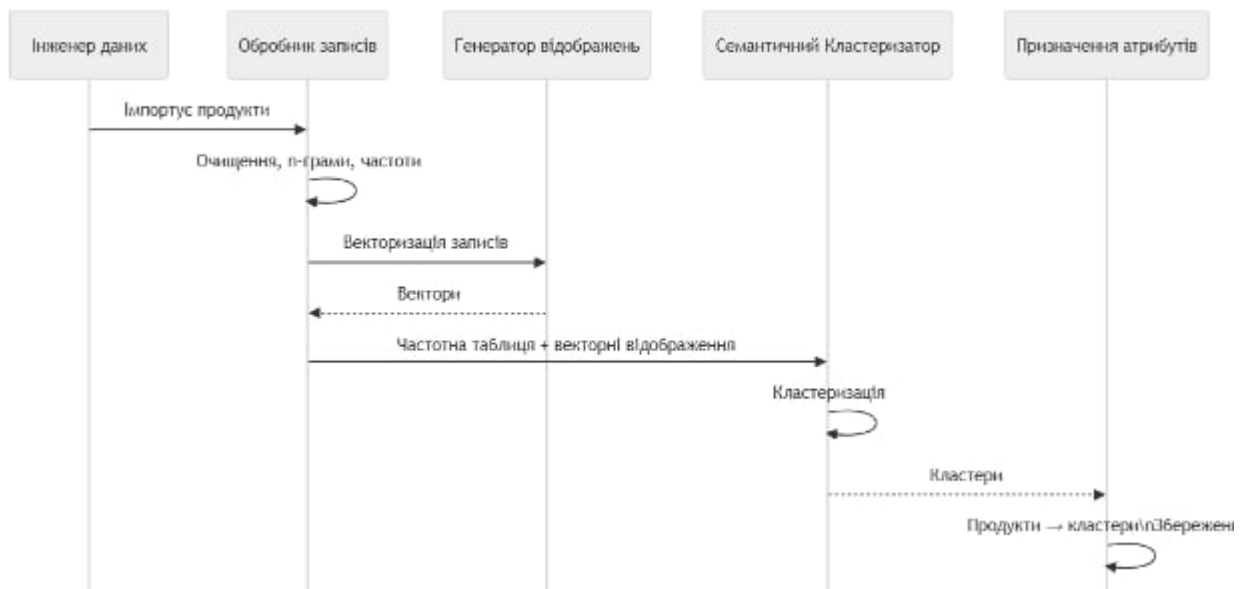


Рисунок 2. – Діаграма послідовності UML запропонованої ПС

Результати досліджень. запропонована легковагова ПС семантичної кластеризації текстових записів за атрибутами, за результатами порівняльного аналізу, має переваги над існуючими рішеннями [1,2] в контексті економічних та часових витрат на імплементацію та підтримку, що досягається відсутністю потреби у власному навчанні ML-моделей, натомість використовуючи дисципліну імпорту, де записи, що отримує система, мають бути згруповані за мінімальною спільною рисою (наприклад, категорією) для досягнення найліпших результатів, та використання існуючих моделей генерації векторних відображень.

Висновки: розроблено проєкт програмної системи семантичної кластеризації текстових записів за атрибутами у вигляді набору UML діаграм що відображають ключові процеси ПС та логічну структуру застосунку. За результатами порівняльного аналізу виявлено, що запропонована система має перспективи для розвитку та імплементації в галузі вартісно-ефективних систем виокремлення атрибутів з текстових даних

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. [AI] Extraction: Automatically Enrich Product Attributes [електроний ресурс]. – Режим доступу: <https://help.akeneo.com/supplier-data-manager-how-the-modules-work/supplier-data-manager-extraction-how-to-use-the-extraction-module>
2. Liyan Xu et al. - Towards Open-World Product Attribute Mining: A Lightly-Supervised Approach
URL: <https://aclanthology.org/2023.acl-long.683.pdf>
3. Brown clustering [електроний ресурс].- режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/brown_clustering

УДК 681.3

ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТУ SOURCE GENERATORS У ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ ЗАСТОСУНКІВ НА ПЛАТФОРМІ .NET

ПОЗУР М.Ю., ВОЙТКО В.В.

(dekanfki@i.ua)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто використання інструменту Source Generators у процесі розробки програмних застосунків на .NET. Розглянуто основні сценарії використання генерації коду. Описано загальні переваги та недоліки.

Вступ

У низці сценаріїв розробки програмного забезпечення виникає необхідність написання повторюваного або шаблонного коду. Такі частини коду можуть залежати як від інших компонентів вихідного коду, так і від зовнішніх умов, притаманних конкретному програмному забезпеченню. У таких випадках найбільш доцільним є використання інструментів метапрограмування, а саме генерації вихідного коду [1]. У випадку з платформою .NET таким інструментом є Source Generators [2], що є частиною набору інструментів компілятора (.NET Compiler Platform SDK).

Використання Source Generators

Інструмент Source Generators дозволяє розробнику створювати спеціальні «генератори» коду, що можуть аналізувати існуючий вихідний код та генерувати новий код, опираючись на результати аналізу. Сам інструмент є інтегрованим у процес компіляції (див. рисунок 1).

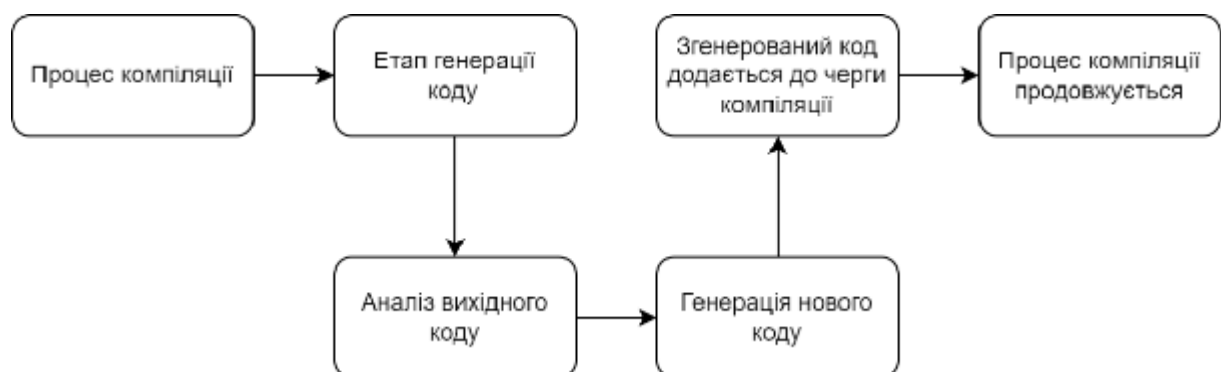


Рисунок 1 – Загальна схема роботи Source Generators

Окрім генерації на етапі компіляції, Source Generators можуть бути інтегрованими в процес аналізу коду в IDE, що дозволяє виконувати генерацію на етапі написання коду. Це є корисним у сценаріях, коли основний код використовує елементи, визначені у згенерованому коді.

Розглядаючи сценарії використання Source Generators, варто розуміти, що цей інструмент дозволяє лише генерувати нові файли вихідного коду, але не змінювати вже існуючий, що значно зменшує перелік можливих сценаріїв використання.

Одним із можливих варіантів використання Source Generators є генерація коду серіалізації. Як правило, при розробці функціоналу, що потребує серіалізації даних, в .NET використовують механізм рефлексії [3]. Недоліком такого підходу є низька швидкодія рефлексії, що робить процес серіалізації значно повільнішим [4]. У такому випадку можна використовувати генерацію коду, що дозволить згенерувати код серіалізації для необхідних типів даних на етапі компіляції. Такий підхід вже використовується у бібліотеці System.Text.Json [5].

Часто використання патернів або шаблонів проєктування потребує написання шаблонного коду для забезпечення виконання низки умов. Яскравим прикладом є шаблон проєктування MVVM, який лежить в основі розробки програмного забезпечення з використанням фреймворку WPF, що є складовою .NET. У ході розробки програмного забезпечення з використанням шаблону MVVM потрібно писати велику кількість допоміжного коду, щоб забезпечити правильну реалізацію шаблону. Для зменшення кількості такого коду можна використовувати Source Generators. Саме таке рішення пропонується в бібліотеці CommunityToolkit.Mvvm [6].

Ще одним сценарієм використання Source Generators є генерація коду відносно зовнішніх даних. В якості зовнішніх даних можуть бути як файли, так і специфікація Rest API. Таким чином, Source Generators можна використовувати для автоматичної генерації викликів API, опираючись на специфікацію цього ж API (наприклад, Swagger).

Не дивлячись на наявні переваги, інструмент має також і недоліки. Ключовим недоліком Source Generators є його складність, адже робота з інструментом потребує від розробника знання особливостей аналізатора коду та Roslyn API. Також варто розуміти, що аналіз та генерація коду є доволі складним процесом, через що необхідно ретельно підходити до розробки процедури генерації. Також до недоліків можна віднести складність налагодження роботи генератора коду.

Висновки. Таким чином, Source Generators в .NET є ефективним механізмом, що дозволяє спростити процес розробки програмного забезпечення за рахунок можливості генерації коду. Використання цього інструменту потребує глибоких знань роботи аналізаторів коду та ретельного підходу до розробки процедури генерації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Hazzard K. Metaprogramming in .NET / K. Hazzard, J. Brock., 2013. – 360 с.
2. Source Generators [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/roslyn-sdk/source-generators-overview>.
3. Reflection in .NET [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/framework/reflection-and-codedom/reflection>.
4. Why is reflection slow? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://mattwarren.org/2016/12/14/Why-is-Reflection-slow>.
5. System.Text.Json Source Generators [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://devblogs.microsoft.com/dotnet/try-the-new-system-text-json-source-generator>.
6. MVVM Source Generators [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/communitytoolkit/mvvm/generators/overview>

УДК 004.9

АУДИОБРЕНДИНГ ЯК ЕЛЕМЕНТ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ: ВПЛИВ НА ПРОЄКТУВАННЯ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ ІНТЕРАКТИВНИХ РІШЕНЬ

ПЛОТНИКОВ В.В., БОДЮЛ О.С.

(mrvladplotnikov@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Аудіобрендинг є відносно новою дисципліною у сфері брендингу, що сприяє створенню цілісного аудіального образу бренду через інтеграцію звукових елементів в інформаційні системи. В роботі розглядаються основні тренди впровадження аудіобрендингу, його роль у формуванні користувацького досвіду (UX) та підвищенні ефективності інтерактивних рішень. Проаналізовано технологічні аспекти адаптації аудіальних елементів у цифрових платформах, зокрема мобільних застосунках та вебсервісах. Окрему увагу приділено впливу аудіобрендингу на доступність інформаційних систем, а також оптимізації маркетингових і функціональних ресурсів компаній.

Ключові слова: аудіобрендинг, інформаційні системи, UX-дизайн, звукова айдентика

Аудіобрендинг – це новітня дисципліна у сфері брендингу, яка забезпечує послідовне представлення бренду через аудіальну комунікацію. За допомогою створення брендovаних аудіоелементів, таких як аудіологотиби, бренд-треки, звуки застосунків або рекламні джінгли, бренди досягають стійкого зв'язку з аудиторією. Незважаючи на відносну новизну, аудіобрендинг швидко набирає популярність у світовому масштабі, а його застосування все частіше інтегрується в інформаційні системи з метою посилення взаємодії з користувачами. В Україні аудіобрендинг також знаходить своє застосування, зокрема через потребу бізнесів адаптуватися до нових медіаплатформ, скорочення уваги споживачів та знаходження нових можливостей для відмежування від конкурентів у складних економічних умовах.

Основні тренди та потреба у впровадженні

Серед ключових причин, які сприяли зростанню популярності аудіобрендингу, можна виділити інформаційне перенавантаження та зростаючу втому від візуальних матеріалів. За дослідженнями 2020 року, аудіоконтент на 60% краще захоплює та утримує увагу аудиторії, ніж соцмережі, та у 69% випадків викликає довіру до інформації. З точки зору інформаційних систем, аудіальний вплив сприяє формуванню більш глибокого емоційного зв'язку з користувачем, створюючи при цьому підсвідому прив'язаність до бренду чи продукту. Це стає важливою характеристикою інтеграційних медіаплатформ, а також значно підвищує доступність та функціональність програмного продукту.

Технологічні аспекти впровадження аудіобрендингу в інформаційних системах, вплив на UX та оптимізація ресурсів

Аудіобрендинг у проєктуванні інформаційних систем потребує спеціалізованого підходу до інтеграції звукових файлів та динамічних аудіорішень, що відповідають структурі та функціоналу платформи. Одним із таких прикладів є розробка звукової айдентики в банківських застосунках, таких як monobank та ПУМБ Online, звучання яких розроблено українською аудіоагенцією VP Production. Аудіобрендинг у цьому контексті має

забезпечувати не лише привабливість і емоційну складову, а й високий рівень доступності та зручності використання, що є критичним для взаємодії користувача з системою. Важливо, щоб аудіальний контент був адаптивним, інтерактивним та відповідав вимогам загального продуктового дизайну.

Крім цього, звукова айдентика застосунку значно покращує його доступність та функціональність. Завдяки правильно спроектованим звукам користувацького інтерфейсу та сповіщень, користувачі за 1-2 секунди мають розуміти, що відбулося, навіть не вчитуючись у текст на екрані свого пристрою.

З огляду на потребу українських компаній постійно оптимізовувати свій бюджет та прискорити процес створення контенту, аудіобрендинг стає важливим інструментом у проєктуванні інформаційних систем. Наприклад, розробка бібліотек брендованого аудіоконтенту дозволяє суттєво зменшити витрати на маркетинг та підтримку своєї послідовності у всіх точках контакту з аудиторією. Створення аудіо стайлгайду, який є документом із чіткими інструкціями щодо використання брендованих аудіофайлів в інформаційній системі, спрощує інтеграцію звукових елементів на всіх етапах життєвого циклу продукту.

Висновки. Аудіобрендинг є потужним інструментом для підвищення ефективності інформаційних систем, особливо в контексті інтерактивних рішень і користувацького досвіду. Його інтеграція у цифрові платформи дозволяє не лише посилити ідентичність бренду, а й значно покращити доступність і зручність використання продуктів. Впровадження аудіобрендингу допомагає компаніям зменшити витрати на маркетинг, підвищити впізнаваність бренду та створити унікальний користувацький досвід. Надалі важливим напрямом досліджень є розробка адаптивних аудіосистем, які будуть ще глибше інтегровані в інформаційні платформи та інтелектуальні середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. VP Production. 2024. [Online]. Available: <https://vp-production.com> (дата звернення: 07.03.2025).
2. L. Minsky, C. Fahey, P. Kotler, *Audio Branding: Using Sound to Build Your Brand*. London, UK: Kogan Page, 2017.
3. R. Kruchek, «How user experience sound design can benefit your product and brand,» *Transform Magazine*, no. 27, P. 1, Apr. 2022. Available: <https://www.transformmagazine.net/articles/2022/how-user-experience-sound-design-can-benefit-your-product-and-brand>

УДК 004.4

ОПТИМІЗАЦІЯ АРХІТЕКТУРИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНОГО АГРЕГУВАННЯ МЕДІАКОНТЕНТУ

ПРУС Б.В.

(bohdan.prus.vntu@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто питання оптимізації архітектури інтелектуальної програмної системи для мобільного агрегування медіа контенту. Запропоновано поєднання методів трансферного навчання та дистиляції знань для зниження обчислювального навантаження та забезпечення адаптивності системи в умовах обмежених ресурсів мобільних пристроїв. Обґрунтовано поділ архітектури на локальні та хмарні компоненти, а також використання логіко-алгоритмічного способу для підвищення інтерпретованості прийнятих рішень.

Зростання обсягів мультимедійного контенту вимагає нових способів до його обробки та агрегування. Особливої актуальності набуває розробка мобільних інтелектуальних систем, здатних ефективно функціонувати в умовах обмежених обчислювальних ресурсів. Для цього необхідна оптимізація архітектури системи, яка поєднує алгоритмічну складність, адаптивність та інтерпретованість. В основі дослідження – сучасні методи глибокого навчання, зокрема трансферне навчання, а також дистиляція знань для розгортання легших моделей на мобільних пристроях [1], [2].

Для оптимізації архітектури інтелектуальної системи агрегування медіа запропоновано використати попередньо навчені глибокі нейронні мережі (ResNet, EfficientNet), які адаптовано до задач класифікації сцен за допомогою трансферного навчання. Для подальшого зменшення розміру моделі та підвищення швидкодії використано метод дистиляції знань [2], що дозволяє перетворити складну модель у компактну версію без істотної втрати точності.

Архітектура системи складається з трьох рівнів:

1. Мобільний рівень – здійснює первинну обробку зображень, попередню класифікацію та формування запитів.
2. Хмарний рівень – реалізує складну аналітику, повторне навчання моделей та агрегацію даних.
3. Аналітичний рівень – оцінює надійність обробки на основі нечіткої логіки та логіко-алгоритмічних моделей [3].

Під час експериментального дослідження отримано зниження середнього часу відповіді на запит на 34% у порівнянні з базовою архітектурою, а також зменшення розміру моделі у 4 рази при незначному падінні точності (менше 2%).

Висновок. Набув подальшого розвитку спосіб до оптимізації архітектури інтелектуальних систем мобільного агрегування медіа дозволяє ефективно поєднати продуктивність, масштабованість і адаптивність. Застосування трансферного навчання,

дистиляції знань та логіко-алгоритмічних моделей робить систему придатною для широкого використання в умовах обмежених ресурсів мобільних платформ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. S. J. Pan and Q. Yang, “A Survey on Transfer Learning” *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, cc. 1345–1359, 2010.
2. G. Hinton, O. Vinyals, and J. Dean, “Distilling the Knowledge in a Neural Network”, 2015.
3. T. J. Ross, *Fuzzy Logic with Engineering Applications*, Wiley, 2016.

УДК 681.3.07

ОЦІНКА ПАРАМЕТРІВ ОПТИМІЗАЦІЇ ВЕБ-ІНТЕРФЕЙСІВ: ПІДХІД ДО ВИЗНАЧЕННЯ ЧАСТКИ ОПТИМІЗОВАНОГО КОДУ ТА КОЕФІЦІЄНТА ПРИСКОРЕННЯ У КОНТЕКСТІ ЗАКОНУ АМДАЛА

ПРУС О.В., МАЙДАНЮК В.П

(oleh.prus.vntu@gmail.com, maidaniuk2000@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет, Україна

У тезах розглянуто методологічні аспекти застосування Закону Амдала для оцінки ефективності оптимізацій веб-інтерфейсів. Акцент зроблено на необхідності точного визначення двох ключових параметрів моделі: частки оптимізованого коду P та коефіцієнта прискорення N . Запропоновано підхід до емпіричного обчислення цих величин із використанням інструментів профілювання, А/В-тестування та аналітики таймінгів. Обґрунтовано, що коректне визначення параметрів дозволяє не лише кількісно оцінювати ефект від впроваджених змін, але й раціоналізувати вибір оптимізаційних стратегій у багатопроєктних веб-середовищах. Також визначено перспективи подальших досліджень, зокрема автоматизації збору даних і розширення моделей для підтримки комбінованих оптимізацій.

Вступ. У дослідженнях продуктивності веб-додатків застосування Закону Амдала дає змогу теоретично оцінити максимально можливе прискорення після впровадження тієї чи іншої оптимізації. Закон, сформульований Джином Амдалом, описує обмеження прискорення обчислювальної системи у випадку, коли лише частина її компонентів піддається покращенню. Математично це виражається формулою:

$$S = \frac{1}{(1-P) + \frac{P}{N}}$$

де:

- S — загальне прискорення системи,
- P — частка програми, що підлягає оптимізації,

- N — коефіцієнт прискорення оптимізованої частини.

У контексті веб-розробки модель Амдала дає змогу прогнозувати ефективність окремих або комбінованих оптимізацій ще до їх впровадження, що особливо важливо при роботі у складних багатопроєктних середовищах із обмеженими ресурсами.

Проте для практичного застосування цієї моделі постає необхідність обґрунтованого визначення параметрів:

P — частка загального часу виконання, на яку впливає обрана оптимізація;

N — коефіцієнт прискорення, що характеризує ефективність оптимізації цієї частки.

Від точності обчислення цих параметрів залежить достовірність розрахованого значення загального прискорення системи.

Методика визначення частки оптимізованого коду P . Частка P визначається як відношення часу, який витрачається на виконання оптимізованої частини процесу, до загального часу завантаження, рендерингу чи взаємодії з веб-додатком. Залежно від специфіки оптимізації, це може бути:

- час повного рендерингу сторінки;
- час очікування відповіді API-запиту;
- тривалість обробки JavaScript-подій;
- час блокування основного потоку тощо.

Для отримання кількісних значень параметру P застосовуються інструменти профілювання продуктивності, зокрема:

- Chrome DevTools (вкладки Performance, Network, Coverage),
- Lighthouse, WebPageTest, GTmetrix — для визначення фаз критичного шляху завантаження;
- інструменти бекенд-моніторингу (наприклад, New Relic, Datadog) — при оптимізації серверних відповідей.

Також можливе використання власного логування часу через API `performance.now()` або `console.time()` / `console.timeEnd()` у критичних ділянках коду.

Приклад визначення P . При аналізі SPA-додатку встановлено, що повне перезавантаження сторінки займає 400 мс із загального часу завантаження 1000 мс. Відповідно:

$$P = \frac{400}{1000} = 0.4$$

Методика визначення коефіцієнта прискорення N . Параметр N описує, у скільки разів зменшується час виконання оптимізованої частини після впровадження відповідної технології або зміни. Формально:

$$N = \frac{T_{\text{до}}}{T_{\text{після}}}$$

де:

$T_{\text{до}}$ — середній час виконання процесу до оптимізації;

$T_{\text{після}}$ — відповідний час після оптимізації.

Розрахунок здійснюється шляхом до і після оптимізаційного тестування, зокрема:

- А/В-тестування продуктивності на живому чи тестовому середовищі;
- автоматизоване тестування таймінгів за допомогою headless-браузерів (наприклад, Puppeteer);

– використання спостережень у продакшн-аналітиці.

Приклад визначення N . Час очікування відповіді від API скоротився з 300 мс до 150 мс. Отже:

$$N = \frac{300}{150} = 2$$

Висновки. Таким чином, побудова моделі оцінки ефективності оптимізації веб-інтерфейсу на основі Закону Амдала потребує глибокого аналізу архітектури застосунку, поділу процесів на логічні компоненти та експериментального визначення параметрів P і N шляхом профілювання, моніторингу або А/В-тестування. Отримані показники дозволяють кількісно спрогнозувати очікуваний ефект оптимізації до її впровадження; обґрунтувати вибір між альтернативними методами покращення продуктивності; виявити малоефективні або надмірно витратні оптимізації, які не матимуть значного впливу на загальну швидкодію; формалізувати комбіновані моделі оптимізацій, зокрема з урахуванням взаємодії між ними.

Практична цінність таких моделей полягає у можливості приймати технічно виважені рішення на етапі проєктування системи; оптимізувати витрати часу та ресурсів розробницької команди; підвищувати стабільність та швидкодію систем у продакшн-середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. О.В. Прус, В.П. Майданюк. Використання графових нейронних мереж для автоматичної детекції залежностей між компонентами в монорепозиторіях. / III Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2023». с. 211-214

2. О.В. Прус, В.П. Майданюк. Аналіз основних принципів роботи з монорепозиторіями: особливості, переваги та недоліки. / XVI міжнародна науково-практична конференція «Інформаційні технології та автоматизація – 2023». с. 267 – 270

УДК 681.3.07

ОСОБЛИВОСТІ АВТОМАТИЗАЦІЇ ТЕСТУВАННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ У CI/CD З ВИКОРИСТАННЯМ ПАЙПЛАЙНІВ

СТОРОЖУК Ю.В.

(stoha27@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Тестування продуктивності є критичним етапом забезпечення якості програмних систем. Воно дозволяє виявити вузькі місця, оцінити здатність системи витримувати навантаження та забезпечити стабільну роботу. Інтеграція цього тестування у CI/CD пайплайни потребує автоматизації та адаптації до сучасних інструментів.

Performance testing is a critical stage in ensuring the quality of software systems. It allows for the identification of bottlenecks, assesses the system's ability to withstand load, and ensures stable operation. Integrating this testing into CI/CD pipelines requires automation and adaptation to modern tools.

Ключовим аспектом автоматизації є Infrastructure as Code (IaC). IaC дозволяє описувати інфраструктуру у вигляді коду, спрощуючи її створення, управління та масштабування. У контексті тестування продуктивності це означає автоматичне розгортання тестового середовища. Системи контролю версій, такі як Git, забезпечують контроль змін та спільну роботу над конфігураціями IaC, тестовими сценаріями та скриптами.

Контейнеризація з використанням Docker є важливим елементом IaC. Docker дозволяє створювати ізольовані середовища для тестування з однаковими характеристиками, незалежно від платформи. Контейнери містять всі необхідні залежності та інструменти, такі як JMeter, спрощуючи налаштування та масштабування тестового середовища.

Jenkins є одним з найпоширеніших інструментів для CI/CD. Він автоматизує процеси інтеграції, тестування та доставки. У контексті тестування продуктивності Jenkins може отримувати тестові сценарії з Git, створювати тестове середовище з Docker, запускати тести та збирати результати. Інтеграція з плагінами для аналізу продуктивності забезпечує автоматичну генерацію звітів. Інструменти, такі як JMeter, дозволяють створювати складні сценарії навантаження. Автоматизація їх запуску в CI/CD забезпечує тестування на кожному етапі розробки.

Приклад CI/CD пайплайну: репозиторій Git містить конфігурації IaC, тестові сценарії та скрипти. Jenkins отримує ці конфігурації, створює контейнери з Docker, запускає тести та аналізує результати.

Побудова CI/CD пайплайну для тестування продуктивності включає наступні етапи:

- Build: Збірка застосунку та підготовка артефактів для тестування.
- Provisioning: Розгортання тестового середовища за допомогою IaC та Docker. Запуск контейнерів з необхідними сервісами (база даних, веб-сервер, тощо).

- **Testing:** Запуск тестів продуктивності. Виконання тестових сценаріїв JMeter, k6 або Gatling в Docker контейнерах. Збір метрик продуктивності (час відгуку, пропускну здатність, використання ресурсів).
- **Reporting:** Генерація звітів та візуалізація результатів тестів. Інтеграція з Grafana, InfluxDB або іншими інструментами моніторингу.
- **Teardown:** Знищення тестового середовища після завершення тестів.

Автоматизація тестування продуктивності в CI/CD має важливе значення для досліджень, оскільки формалізує процес тестування, забезпечуючи об'єктивну оцінку, дозволяє збирати великі обсяги даних для статистичного аналізу, відкриває можливості для застосування машинного навчання, та дозволяє досліджувати вплив змін коду на продуктивність. Тестування продуктивності за допомогою CI/CD скорочує час на тестування, забезпечення повторюваності процесів та зменшення людського фактору.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. K. Morris, Infrastructure as Code: Managing Servers in the Cloud. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2021.
2. B. Burns and K. Humphreys, Docker Deep Dive. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2019.
3. B. Chung, Jenkins 2: Up and Running: Evolve Your Deployment Pipeline for Next-Generation Automation. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2019.
4. G. Gruver and J. Mouser, Starting and Scaling DevOps in the Enterprise. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2020.
5. M. Hüttermann, Kubernetes in Action, Second Edition. Shelter Island, NY: Manning Publications, 2021.

ОЦІНКА ЯКОСТІ ЗОБРАЖЕНЬ НА ОСНОВІ АНАЛІТИЧНИХ ТА ЕКСПЕРТНИХ МЕТОДІВ

РЯБОКОНЬ А.М., РОМАНЮК О.Н.
(rom8591@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

У сучасному цифровому світі якість зображень відіграє ключову роль у різноманітних сферах – від медицини до безпеки, від комп'ютерного зору до мультимедіа. Ефективне оцінювання якості зображень дозволяє покращити процеси обробки, стискання, передачі та відновлення візуальної інформації. Оцінка якості зображень здійснюється двома основними підходами: аналітичними (об'єктивними) методами та експертними (суб'єктивними). Кожен із цих підходів має свої переваги, обмеження та області застосування.

Аналітичні або об'єктивні методи базуються на математичних моделях і кількісному аналізі. Вони не залежать від людського сприйняття і тому можуть бути автоматизовані.

Основною перевагою таких методів є їхня повторюваність і точність, а також здатність масштабуватись для великих обсягів даних. Аналітичні методи поділяються на три основні категорії:

1. Методи з використанням еталонного зображення (full-reference, FR) [1] – ці методи порівнюють досліджуване зображення з еталонним (оригіналом). Найбільш поширеними метриками є:

- PSNR (Peak Signal-to-Noise Ratio) – показник співвідношення сигнал/шум, який відображає середнє квадратичне відхилення пікселів;
- SSIM (Structural Similarity Index) – метрика структурної подібності, яка враховує яскравість, контрастність і структуру;
- MSE (Mean Squared Error) – середньоквадратична похибка.

2. Методи з частковим еталоном (reduced-reference, RR) [2] – для оцінки якості використовується лише часткова інформація про оригінал. Ці методи зручні в умовах обмеженої пропускну здатності каналів передачі або збереження конфіденційності.

3. Методи без еталонного зображення (no-reference, NR) [3] – найскладніші для реалізації, оскільки не мають доступу до оригіналу. Зазвичай базуються на оцінці артефактів: шуми, розмиття, блокування, втрати деталей тощо. Наприклад:

- методи, що базуються на статистичному аналізі (BRISQUE, NIQE);
- алгоритми машинного навчання та згорткові нейронні мережі (CNN).

Експертні (суб'єктивні) методи базуються на сприйнятті людиною візуальної інформації. Вони є еталоном в оцінці якості, оскільки саме людське око є кінцевим одержувачем зображення. Результати таких методів використовуються для перевірки точності аналітичних метрик.

1. MOS (Mean Opinion Score) [4] – найпоширеніша методика, яка полягає в тому, що група експертів оцінює якість зображень за п'ятибальною або десятибальною шкалою. Після цього розраховується середнє значення.

2. DSCQS (Double Stimulus Continuous Quality Scale) [5] – учасникам послідовно демонструється еталонне та досліджуване зображення. Оцінювання проводиться без знання, яке з них є оригіналом.

3. SSCQE (Single Stimulus Continuous Quality Evaluation) [6] – застосовується до відео та динамічних зображень. Спостерігачі оцінюють якість у реальному часі на безперервній шкалі.

Експертні методи потребують ретельної організації, великої кількості респондентів та дотримання норм стандартизації, наприклад, рекомендацій ITU-R BT.500.

Хоча аналітичні методи дозволяють швидко та масштабовано оцінювати зображення, вони не завжди точно відображають суб'єктивне сприйняття якості. З іншого боку, експертні методи є дорогими та трудомісткими, але забезпечують найбільш достовірні результати з точки зору людського зору.

Сучасні дослідження активно орієнтуються на поєднання обох підходів. Такі гібридні методи застосовують машинне навчання для навчання моделей, які передбачають оцінку MOS на основі аналітичних метрик. Наприклад, алгоритми на основі Random Forest, SVM або нейронних мереж дозволяють моделювати людське сприйняття якості на основі набору об'єктивних ознак.

Оцінка якості зображень знаходить широке застосування:

- у телемедицині, де точна візуалізація є критично важливою для діагностики;

- у системах відеоспостереження, де важлива деталізація та відсутність шуму;
- у фоторедакторах та смартфонах, де якість зображення безпосередньо впливає на задоволеність користувача;
- у системах штучного інтелекту, де якість зображень впливає на ефективність комп'ютерного зору.

Оцінка якості зображень є важливим аспектом інформаційних технологій, що поєднує математичні методи з психологією людського сприйняття. Хоча аналітичні методи забезпечують ефективність і масштабованість, лише з урахуванням експертної оцінки можна досягти справжньої відповідності якості очікуванням користувача. Перспективними є дослідження, що інтегрують ці підходи, зокрема із застосуванням штучного інтелекту та глибокого навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Full-reference calibration-free image quality assessment. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0923596524001139>.
 2. Reduced reference image and video quality assessments: review of methods. URL: <https://jivp-eurasipjournals.springeropen.com/articles/10.1186/s13640-021-00578-y>.
 3. A Brief Survey on No-Reference Image Quality Assessment Methods for Magnetic Resonance Images. URL: <https://www.mdpi.com/2313-433X/8/6/160>.
 4. Mean Opinion Score (MOS). URL: https://developer.salesforce.com/docs/atlas.en-us.voice_pt_developer_guide.meta/voice_pt_developer_guide/voice_pt_mos.htm.
 5. DSCQS (Double Stimulus Continuous Quality Scale). URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/double-stimulus-impairment-scale>.
- A calibration method for continuous video quality (SSCQE) measurements. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0923596599000612>.

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ «ТАЄМНИЙ САНТА»

САВЧЕНКО С.Я., ВЕРБИНСЬКИЙ Д. І.
(ss4vchenk0@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У сучасному світі, де цифрові технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя, способи соціальної взаємодії зазнали значних змін. Ми спілкуємося, плануємо зустрічі, дізнаємося новини й організуємо події за допомогою мобільних додатків, які дозволяють залишатися на зв'язку незалежно від часу та відстані. Особливо важливо це у періоди свят, коли люди прагнуть поділитися теплом і приємними емоціями з близькими. Однією з таких святкових традицій є гра «Таємний Санта», що за роки свого існування здобула популярність у різних колективах, родин та компаніях друзів завдяки простим

правилам, елементу несподіванки та можливості дарувати радість іншим.

Попри свою зовнішню простоту, організація гри «Таємний Санта» вимагає чіткого планування, особливо коли кількість учасників зростає. Необхідно не лише випадково розподілити пари так, щоб зберегти таємницю, а й врахувати побажання, запити та можливі обмеження кожного учасника. В умовах, коли спілкування часто відбувається онлайн, ігнорування цифрових можливостей ускладнює процес і призводить до непорозумінь. Саме тому розробка мобільного застосунку для автоматизації гри «Таємний Санта» є вкрай актуальною.

Метою проєкту було створення кросплатформного застосунку, призначеного для організації гри "Таємний Санта". Для реалізації клієнтської частини програмного продукту застосовувалися мова програмування Dart та фреймворк Flutter. Серверна частина була розроблена з використанням мови програмування Python у поєднанні з фреймворком FastAPI, що забезпечило необхідну взаємодію між клієнтом та сервером. В якості системи управління базами даних було обрано PostgreSQL.

Застосунок «Secret Santa» створений для швидкої та зручної організації гри. фЗавдяки інтуїтивному інтерфейсу користувачі можуть легко приєднатися до гри, пройти реєстрацію та отримати сповіщення з іменем того, кому потрібно підготувати подарунок. Система автоматично виконує розподіл учасників, зберігаючи анонімність і уникаючи людських помилок.

У розробленому мобільному застосунку користувач має можливість створювати нові події (рис. 1а), додаючи до них необхідну кількість учасників (рис. 1б), що дозволяє гнучко організовувати гру відповідно до потреб конкретної спільноти. Однією з ключових функціональних переваг застосунку є можливість встановлення додаткових умов для жеребкування, таких як «повинен подарувати» або «не може дарувати». Вигляд правил можна переглянути на рисунку 2. Завдяки вбудованому алгоритму, який враховує ці обмеження, автоматичний розподіл учасників відбувається з урахуванням усіх встановлених правил, що гарантує справедливість процесу та дотримання побажань користувачів. Такий підхід забезпечує не лише зручність, а й індивідуалізацію взаємодії, що є важливою складовою сучасних цифрових сервісів.

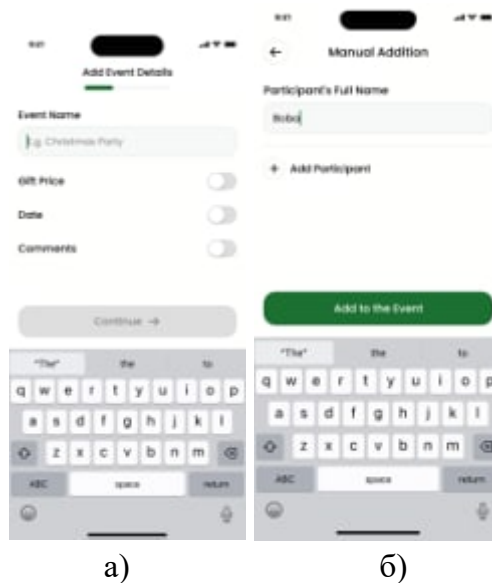


Рисунок 1 – Екран створення події



Рисунок 2 – Екран додавання правил

Цей додаток є не лише зручним інструментом для організаторів святкових заходів, а й засобом підтримки соціальних зв'язків у сучасному світі, де фізична дистанція часто перешкоджає особистим зустрічам. Завдяки мобільному додатку «Secret Santa» взаємодія стає не просто можливою, а й ефективною, організованою та такою, що приносить радість усім учасникам. Розробка подібного застосунку є прикладом того, як технології можуть підтримувати людські традиції, збагачувати їх новими можливостями та сприяти зміцненню емоційних зв'язків у цифрову епоху.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Dehlinger J., Dixon J. Mobile application software engineering: Challenges and research directions //Workshop on mobile software engineering. – 2011. – Т. 2. – С. 29-32.
2. McWherter J., Gowell S. Professional mobile application development. – John Wiley & Sons, 2012.
3. Python Documentation: [Веб-сайт]. URL: <https://docs.python.org/3/> (дата звернення: 07.04.2025).
4. PostgreSQL Documentation: [Веб-сайт]. URL: <https://www.postgresql.org/docs/15/index.html> (дата звернення: 07.04.2025).
5. Tashildar A. et al. Application development using flutter //International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science. – 2020. – Т. 2. – №. 8. – С. 1262-1266.

УДК 004.4-047.64:027

ІНФОРМАЦІЙНО-УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА «КНИЖКОВИЙ СВІТ»

САЄНКО Г.С., ВЛАДИМІРОВА В.Б.

(sayeenko@gmail.com, vladimirova.v.b@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглянуто проблему автоматизації процесів управління книжковими ресурсами. Обґрунтовано актуальність впровадження інформаційно-управляючих систем у книжкову галузь. Проаналізовано сучасні програмні рішення та обґрунтовано вибір інструментів розробки. Запропоновано архітектуру та функціональні можливості власної системи. Зроблено висновки щодо переваг впровадження таких рішень для оптимізації діяльності підприємств книгорозповсюдження.

У сучасних умовах цифрової трансформації ринку книгорозповсюдження важливу роль відіграють інформаційно-управляючі системи, які дозволяють автоматизувати процеси обліку, зберігання, реалізації та аналітики книжкових ресурсів. Згідно з даними дослідження [1], компанії, які впроваджують цифрові технології в управлінні запасами, демонструють підвищення ефективності до 35%.

Проблематика автоматизації полягає в недостатньо широкому впровадженні сучасних технологій у видавничу та торгівельну інфраструктуру книжкової галузі, особливо в малих підприємствах. Низький рівень цифровізації, фрагментованість обліку та складнощі в прогнозуванні попиту гальмують розвиток ефективних моделей управління [2].

Метою дослідження є створення інформаційно-управляючої системи для підприємств, що займаються реалізацією книжкової продукції.

Основні задачі дослідження:

- аналіз аналогічних програмних рішень (Koha, SirsiDynix, Bibliotheca, OpenBiblio);
- вибір оптимального інструментарію для розробки;
- порівняння СУБД для реалізації (MySQL, PostgreSQL, SQLite)
- проектування архітектури системи;
- розробка функціональних модулів.

Після порівняльного аналізу програмних рішень було встановлено, що жодна з вивчених систем не повністю відповідає специфіці вітчизняного малого та середнього бізнесу у сфері книгорозповсюдження. Наприклад, такі потужні системи, як SirsiDynix або Bibliotheca, орієнтовані на великі бібліотечні або корпоративні мережі, мають складну архітектуру, потребують серйозних апаратних ресурсів і суттєвих фінансових вкладень у ліцензування, налаштування та підтримку. У свою чергу, Koha та OpenBiblio, хоч і є відкритими та гнучкими, не завжди мають повну підтримку інтеграції з POS-системами, маркетплейсами чи CRM-модулями, що є критично важливим для ефективної комерційної діяльності книжкових магазинів.

Крім того, зазначені рішення часто створювались із прицілом на бібліотечну сферу, а не на роздрібну торгівлю книгами, що передбачає суттєво інші вимоги до обліку товарів, аналітики продажів, управління залишками, клієнтської підтримки та маркетингу. Зокрема,

вони не забезпечують достатньої гнучкості в адаптації до локального податкового законодавства, методик ведення обліку, специфіки асортименту та логістики в умовах українського ринку.

У зв'язку з цим, розробка власної адаптивної інформаційно-управляючої системи дає можливість врахувати як функціональні, так і бюджетні обмеження вітчизняних підприємств. Така система може бути оптимізована під потреби конкретного бізнесу, містити лише необхідні модулі, бути легкою у впровадженні та обслуговуванні, а також інтегруватися з доступними в Україні платіжними, обліковими та аналітичними сервісами. Вона може бути масштабованою, розширюваною за потреби й забезпечувати підтримку сучасних технологій.

Висновки. Розробка та впровадження спеціалізованої інформаційно-управляючої системи сприяє підвищенню ефективності управління книжковими ресурсами, зменшенню витрат на облік та обслуговування, забезпеченню прозорості аналітики продажів і попиту. Такий підхід дозволяє підприємствам швидше адаптуватися до ринкових умов і ефективніше конкурувати на цифровому книжковому ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Makini. Unlocking Operational Efficiency: The Power of Inventory Optimization Solutions. [Online]. Available: <https://www.makini.io/educational-resources/unlocking-operational-efficiency-the-power-of-inventory-optimization-solutions>. Accessed on: April 01, 2025.
2. Kyiv Book Fest, Показники книжкової галузі України, [Online]. Available: <https://kbf.org.ua/news/pokazniki-knizhkovoi-galuzi-ukraini-2024>. Accessed on: April 04, 2025.
3. Koha Community, Koha, [Online] Available: <https://koha-community.org>. Accessed on: April 02, 2025.
4. Bibliotheca, Official Website, [Online]. Available: <https://www.bibliotheca.com>. Accessed on: April 02, 2025..
5. SirsiDynix, Official Website, [Online]. Available: <https://www.sirsidynix.com>. Accessed on: April 02, 2025..
6. OpenBiblio, OpenBiblio Software, [Online]. Available: <http://openbiblio.net/p/openbiblio-software/index.html>. Accessed on: April 02, 2025.

УДК 004.4

МЕТОДИ ОПТИМІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ УПРАВЛІННЯ ОРЕНДОЮ ЖИТЛА ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ТЕРЕШКО Д. С., БАБЮК Н. П.

(dimon2004105@gmail.com, babiuk@vntu.edu.ua)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто проблематику управління орендою житлової нерухомості, визначено основні аспекти цього процесу, які можуть бути покращені за допомогою запропонованої інформаційної системи.

Вступ. В умовах сучасної економіки України ринок нерухомості зазнає суттєвих змін, що створює потребу у впровадженні інноваційних підходів до управління орендою [1]. Недосконалість механізмів взаємодії між орендодавцями та орендарями, обмежений доступ до достовірної інформації та низька прозорість ринку створюють передумови для розробки спеціалізованих програмних рішень, здатних оптимізувати процеси управління орендою житла.

Особливої актуальності набуває автоматизація управління орендними відносинами в контексті зростаючої мобільності населення, змін демографічної структури та посилення динаміки на ринку житлової нерухомості. Ключовою перевагою впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у цю сферу є можливість систематизації інформації, підвищення ефективності комунікації між учасниками ринку та мінімізація ризиків для всіх зацікавлених сторін.

Проблематика та існуючі способи вирішення. Аналіз існуючих практик управління орендою житла виявляє три ключові проблеми: неефективність паперового документообігу, відсутність комплексного підходу до обліку платежів та обмежені можливості для оперативної комунікації між учасниками процесу [2]. На противагу цьому, міжнародний досвід демонструє ефективність цифрових платформ, що забезпечують повний цикл управління орендними відносинами та інтегрують різноманітні функціональні компоненти [3].

Для вирішення зазначених проблем пропонується комплексний підхід до оптимізації процесу управління орендою житла з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Даний підхід включає цифрову трансформацію документообігу шляхом впровадження електронної системи формування, підписання та зберігання договорів оренди; автоматизацію фінансово-облікових операцій через інтеграцію платіжних систем та створення механізмів відстеження розрахунків; оптимізацію комунікації між учасниками процесу через використання системи структурованих запитів та вбудованого чату.

Ключовою перевагою запропонованої системи є її потенціал для виведення значної частини орендних відносин з тіньового сектору економіки. Механізм електронного документообігу з функцією генерації стандартизованих договорів та їх електронного підписання спрощує процес юридичного оформлення відносин між орендодавцем та орендарем. Автоматизація фінансових аспектів оренди, включаючи відстеження платежів та

формування податкової звітності, створює прозору систему фінансових взаємовідносин, що спрощує процес декларування доходів від оренди для орендодавців.

Практична реалізація запропонованих методів оптимізації передбачає розробку інтегрованої інформаційної системи, доступної через вебінтерфейс чи мобільні застосунки, що забезпечить широке охоплення потенційних користувачів та підвищить ефективність функціонування ринку оренди житла в цілому. Оптимальним підходом для технічної реалізації такої системи є використання моделі Software as a Service (SaaS), яка надає суттєві переваги для всіх учасників ринку. SaaS-модель забезпечує оперативне масштабування відповідно до зростання кількості користувачів та гарантує постійний доступ до актуальних версій програмного забезпечення. Важливим технічним аспектом реалізації є multi-tenant архітектура, яка дозволяє ефективно обслуговувати багатьох клієнтів на єдиній програмній платформі, забезпечуючи при цьому логічну ізоляцію даних кожного орендодавця та орендаря. Така архітектура значно знижує експлуатаційні витрати, підвищує гнучкість системи та спрощує процеси оновлення програмного забезпечення. Крім того, централізоване зберігання даних у хмарному середовищі підвищує надійність системи та забезпечує можливість оперативного відновлення інформації у випадку непередбачуваних ситуацій [4].

Для сховища даних оптимальним рішенням може стати використання гібридного підходу з комбінацією реляційних та нереляційних (NoSQL) СКБД. Реляційні бази даних можуть забезпечити належну цілісність транзакційних даних та фінансової інформації, тоді як документо-орієнтовані (нереляційні) бази даних дозволять ефективно зберігати неструктуровані дані, зокрема повідомлення в чатах, фотографії об'єктів нерухомості та цифрові копії документів [5]. Такий підхід поєднує переваги обох типів сховищ даних, оптимізуючи продуктивність системи відповідно до характеру інформації, що обробляється.

У контексті безпеки даних основним викликом може стати впровадження диференційованої системи доступу на основі чітко визначених ролей користувачів [6], адже такі заходи є критично важливими для забезпечення конфіденційності персональних даних учасників орендних відносин та захисту фінансової інформації, що обробляється в системі.

Висновки. У результаті аналізу сучасного стану ринку оренди житла та існуючих практик управління орендою було виявлено наявність системних недоліків, зокрема, недостатньої прозорості фінансових взаємовідносин та переважання неформальних домовленостей над структурованими договірними відносинами. Ці фактори призводять до поширення тіньових схем, зниження ефективності ринкового механізму та виникнення конфліктних ситуацій між учасниками орендних відносин. Запропонована SaaS-платформа з multi-tenant архітектурою, гібридним сховищем даних та багаторівневим захистом забезпечуватиме необхідну функціональність, масштабованість та безпеку, створюючи передумови для прозорих орендних відносин та детінізації ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. І. В. Білецький, "Ключові характеристики та структура ринку житлової нерухомості в поточних умовах," Бізнес-Інформ, № 7, с. 149–154, 2022, doi: 10.32983/2222-4459-2022-7-149-154.
2. О. А. Красневич, К. В. Павлов, та А. В. Ющак, "Теоретичні аспекти дослідження ринку житлової нерухомості України під час воєнної економіки," Економіка та суспільство,

№ 48, с. 89–96, 2023, doi: 10.32782/2524-0072/2023-48-34.

3. The Role of Digital Platforms in Revolutionizing Property Management [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://realtyboris.com/2024/06/02/digital-platforms-revolutionizing-property-management/>.

4. Tod Golding. Building Multi-Tenant SaaS Architectures Principles, Practices and Patterns Using AWS. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2024. 426 p.

5. Martin Kleppmann. Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas Behind Reliable, Scalable, and Maintainable Systems. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2017. 590 p.

6. Keri Bowman (2024). Mastering Access: A Deep Dive into Role-Based Access Control (RBAC) [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://pathlock.com/learn/role-based-access-control/>.

УДК 004.9

РОЗРОБКА ВЕБ-ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

ТЕРЛЕЦЬКИЙ М.

(olbodyul@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглядається підхід до створення сучасної веб-платформи для вивчення іноземних мов, яка поєднує традиційні методики навчання з можливостями генеративного штучного інтелекту. Особлива увага приділяється інтеграції великих мовних моделей (LLM) як рушія персоналізованого навчального досвіду.

Штучний інтелект (ШІ) активно змінює парадигму функціонування додатків. Програми що спеціалізуються на вивченні мов не є виключанням. У роботі розглядається підхід до створення сучасної веб-платформи для вивчення іноземних мов, яка поєднує традиційні методики навчання з можливостями генеративного штучного інтелекту. Особлива увага приділяється інтеграції великих мовних моделей (LLM) як рушія персоналізованого навчального досвіду.

У сучасному цифровому середовищі спостерігається зростання попиту на інтерактивні платформи, які забезпечують ефективне вивчення мов поза традиційною аудиторією. Технології ШІ, зокрема великі мовні моделі, відкривають нові горизонти для адаптивного навчання, генерації контенту в реальному часі, створення діалогових симуляцій та автоматичного зворотного зв'язку [1]. Платформа, подібна до Duolingo, але з глибшою інтеграцією LLM, яка може надати користувачам досвід, близький до взаємодії з реальним викладачем.

На відміну від традиційних систем електронного навчання, розроблювана веб-

платформа має включати модулі генерації завдань, адаптивного пояснення граматичних тем, інтелектуального виправлення помилок та розпізнавання мовлення користувача. Це вимагає впровадження складної архітектури з використанням API великих мовних моделей, модулів текстового аналізу, а також засобів моніторингу та збору аналітики взаємодії користувача [2], [3].

Особливу цінність така платформа набуває завдяки динамічному зворотному зв'язку, коли кожна відповідь студента може миттєво аналізуватися, оцінюватися й коригуватися (feedback), що значно підвищує мотивацію до навчання. Ключовим викликом є баланс між технічною складністю впровадження LLM і забезпеченням стабільної продуктивності для великої кількості одночасних користувачів [4].

Висновки. Штучний інтелект змінює парадигму вивчення іноземних мов, створюючи новий стандарт цифрової освіти. Успішна реалізація веб-платформи з інтеграцією LLM передбачає поєднання технічної інженерії, методичної обґрунтованості та UX-дизайну. Така система має не лише навчати, а й активно залучати, мотивувати та персоналізувати досвід кожного користувача, формуючи новий тип освітньої взаємодії [1], [5].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. А. Литвиненко, «Використання технологій gpt-уз у освітньому процесі: можливості та обмеження», *Освітній простір XXI століття*, №2(12), с. 34–38, 2023.
2. В. Сушко, «Адаптивні освітні системи: інтеграція ші у веб-платформи навчання», *Технології цифрової освіти*, №1(5), с. 20–25, 2022.
3. М. Головка, «Інтелектуальний аналіз текстів у системах е-лернінгу», *Сучасні інформаційні технології*, вип. 3(29), с. 14–19, 2021.
4. Ю. Петрук, «Виклики масштабування ШІ-систем у хмарній інфраструктурі», *Комп'ютерні системи та мережі*, №4, с. 11–16, 2023.
5. Н. Кравченко, «Психологічні аспекти цифрового навчання за допомогою штучного інтелекту», *Педагогіка і психологія*, №6(88), с. 22–28, 2023

УДК 519.4+681.3

РЕАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНОГО ПІДХОДУ В МОДЕЛЮВАННІ ПРОГРАМНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА

ТИМЧУК А.В., КОВАЛЮК Т.В.

(artur.tymchuk0@knu.ua, tetyana.kovalyuk@knu.ua)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

У роботі реалізовано модель предметної області освітньої системи у вигляді програмного забезпечення, що демонструє структуру, поведінку та взаємодію об'єктів. Об'єктно-орієнтована програмна модель реалізована мовою C# із дотриманням принципів SOLID і чистого коду.

Постановка проблеми. У процесі моделювання освітнього середовища, де взаємодіють сутності *студент* і *кафедра*, важливо забезпечити чітке відокремлення предметної логіки від технічної реалізації. Відсутність розмежування між бізнес-логікою та інфраструктурним кодом ускладнює розробку, тестування та масштабування програмного забезпечення. Тому постає проблема створення об'єктно-орієнтованої програмної моделі, що реалізує SOLID принципи проектування і забезпечує підтримку чіткої архітектурної структури.

Мета дослідження: сприяти підвищенню організаційної ефективності та зручності використання для учасників освітнього процесу (студентів, викладачів, адміністрації) завдяки розробки програмної моделі освітнього середовища, що моделює взаємодію між учасниками навчального процесу, відображає процеси навчання та моніторингу, а також забезпечує обробку і зберігання відповідних даних.

Завдання дослідження.

1. Створити класи, що представляють основні сутності предметної області – студент, кафедра, дипломна (конкурсна) робота тощо – з відповідними атрибутами та методами.
2. Реалізувати технічну сутність «Сервіс» як посередника для забезпечення зберігання, обміну та обробки даних між сутностями системи.
3. Забезпечити чітке розділення відповідальностей у коді відповідно до принципів SOLID (зокрема, SRP, OCP, DIP).
4. Інтегрувати UML-моделі у процес розробки, реалізувавши їх у вигляді програмних компонентів (класи, інтерфейси, зв'язки).
5. Реалізувати базову взаємодію між сутностями, включаючи приклади введення, зберігання та виведення даних (можливо, у вигляді консольного або простого UI застосунку).
6. Організувати структуру коду згідно з доменно-орієнтованим підходом.
7. Передбачити можливість розширення та повторного використання компонентів, реалізувавши інтерфейси або абстрактні класи там, де це доцільно.

Методологія. Для розробки програмної моделі предметної області освітньої системи застосовується об'єктно-орієнтований підхід як система принципів, методів і підходів до

розв'язання задачі. На етапі об'єктно-орієнтованого аналізу (OOA) визначаємо ключові сутності, зокрема *студент, кафедра, дипломна (конкурсна робота)* тощо, їх атрибути, поведінка (табл.1). Також формулюємо вимоги у вигляді сценаріїв і діаграм прецедентів (рис.1.). На етапі об'єктно-орієнтованого проєктування (OOD) створюємо архітектуру: розбиваємо систему на класи, модулі, визначаємо, як класи взаємодіють, формуємо UML-діаграми класів, компонентів, послідовностей (фізична структура коду). Результати об'єктно-орієнтованого проєктування у вигляді діаграми класів подані на рис.2. Враховуючи SOLID принцип SRP для роботи з консоллю та файлами, які містять дані про успішність студентів, введений клас Сервіс, який інкапсулює дії пов'язані із обміном даних [1]. На етапі об'єктно-орієнтованого програмування (OOP) розробляємо код, згідно з проєктом. Для спрощення програмної моделі розглянуто типи зв'язків 1:1.

Таблиця 1. – Фрагмент таблиці сутностей як результат OOA

Сутність	Роль сутності	Атрибути сутності	Операції (дії) сутності
<i>Department</i>	Організаційна одиниця, яка адмініструє облік студентів	Назва кафедри; Перелік дисциплін; Максимальна кількість студентів; Список студентів; Рівень акредитації.	Визначити максимальну кількість студентів; Додати\видалити дисципліну; Додати\видалити студента; Оцінити рівень акредитації.
<i>Student</i>	Учасник освітнього процесу, чия успішність вимірюється на основі оцінок	Ім'я студента; Список оцінок; Рівень навчального навантаження.	Визначити рейтинг успішності; Переглянути оцінки; Додати оцінку; Порахувати навчальне навантаження.
<i>Service</i>	Технічний посередник: забезпечує обмін даними, введення/виведення, зберігає дані	Шляхи до файлів Робочі атрибути для обміну даними між файлами та RAM, між пам'яттю та консоллю.	Вивести дані на консоль; Читати дані з консолі; Записати дані у файл. Зчитати дані з файлу

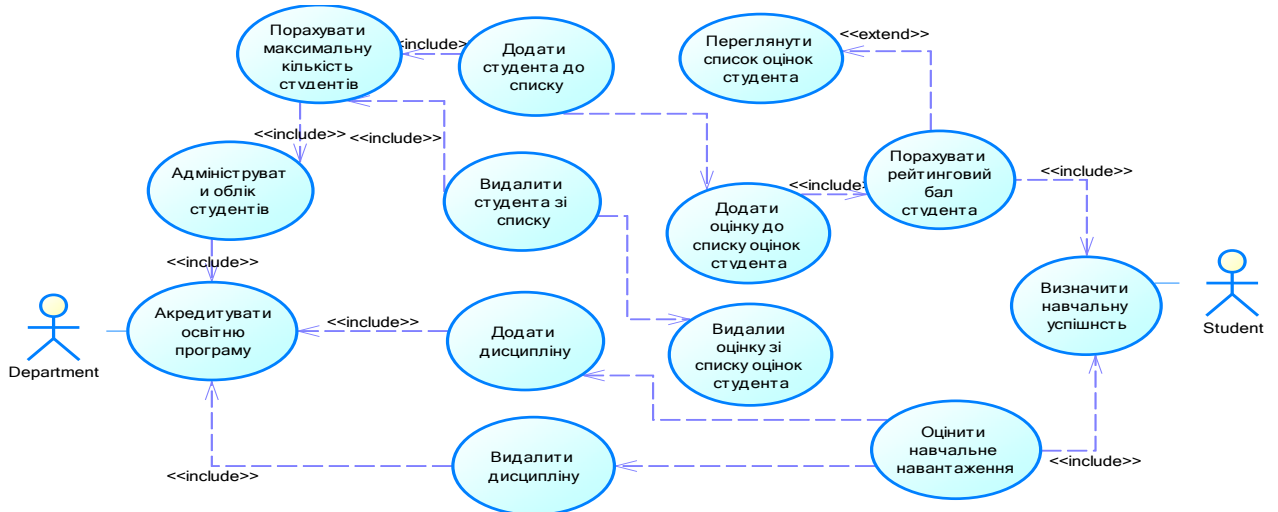


Рисунок 1. – Фрагмент діаграми варіантів використання програмної системи

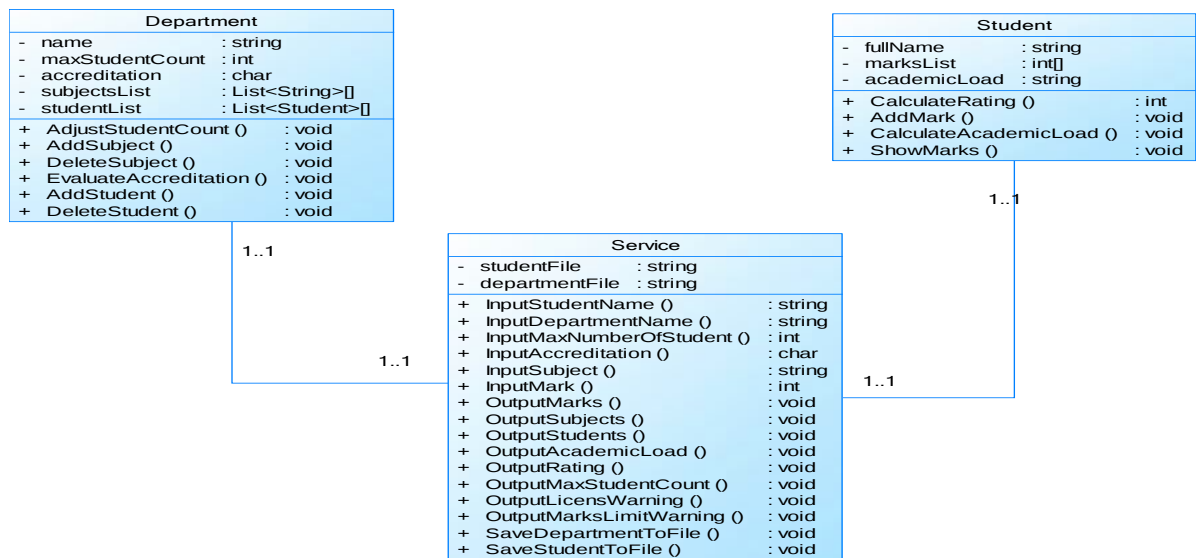


Рисунок 2. – Фрагмент діаграми класів системи як результат ООР.

Результати. Результати дослідження підтверджують ефективність об'єктно-орієнтованого підходу для програмного моделювання складних освітніх систем, які характеризуються великою кількістю сутностей, атрибутів і різноманітною поведінкою, потребують гнучкості та масштабованості. Застосування ОО-підходу з ілюстрацією UML-діаграмами дозволило формалізувати структуру програмної системи, спростити підтримку та розширення функціоналу, а також забезпечити чітку відповідність між елементами предметної області та об'єктами програмної моделі. Дотримання SOLID принципів проектування забезпечило коректність коду, сприяло розширюваності та повторному використанню, полегшило тестування й підтримку системи [1, 2].

Висновки. Розроблена програмна модель освітнього середовища демонструє ефективність об'єктно-орієнтованого підходу, зокрема чітку декомпозицію предметної області на об'єкти, можливість розширення та повторного використання компонентів. Застосовані SOLID принципи проектування програмної системи і UML-діаграми забезпечують забезпечити чітку відповідність між елементами предметної області та об'єктами програмної моделі та якісну

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Т. В. Ковалюк і В. Я. Петрівський, *Гарний стиль програмування мовами C, C++, C#. Інструкція до написання програмного коду* [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://pst.knu.ua/library>
2. Microsoft Corporation, *C# documentation* [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>

УДК 004.738.5

РОЗРОБКА ТА АНАЛІЗ ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ВЕБ-ПЛАТФОРМИ ДЛЯ КНИЖКОВОГО КЛУБУ

ФИРСЕНКО А.О., БОДЮЛ О.С.
(adelfirsenko@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах досліджується специфіка функціонального наповнення веб-платформи для книжкового клубу як інструменту формування читачької спільноти. Проаналізовано, як технічні рішення сприяють соціальній взаємодії, збереженню інтересу до читання та створенню цифрової культури навколо літератури.

Попри зростання популярності аудіовізуального контенту, книжкові клуби не втрачають актуальності як осередки спільного пізнання та обговорення літератури. Перенесення цих форматів в онлайн-простір відкриває не лише нові можливості, а й ставить перед розробниками складні запити на зручність, персоналізацію та підтримку взаємодії між учасниками [1]. Веб-платформа, що має стати середовищем для такого клубу, повинна виходити за межі функції «віртуальної бібліотеки», виконуючи роль повноцінного соціального простору [2].

На відміну від традиційних систем керування контентом, платформа для книжкового клубу повинна бути налаштована не лише на збереження даних про книги, а передусім – на підтримку дискусій, обміну досвідом, залучення читачів до спільної активності [3]. Ці потреби формують особливу логіку взаємодії користувача з системою. Розробка таких платформ вимагає врахування двох ключових вимірів: технічного – як інфраструктури, і соціального – як простору співіснування індивідуального та колективного досвіду читання [4].

Ефективність веб-платформи в цьому контексті визначається не кількістю доступних функцій, а здатністю сприяти культурі взаємодії. Механізми, які формально виглядають як технічні рішення – коментарі, рекомендаційні алгоритми, система сповіщень – виконують роль посередників у спілкуванні [5]. Саме тому аналіз веб-платформи має поєднувати

технічну оцінку з вивченням поведінкових патернів користувачів [2].

Висновки. Дизайн та функціональні можливості веб-платформи для книжкового клубу повинні бути підпорядковані логіці соціальної взаємодії. Це означає переорієнтацію від контролю над контентом до моделювання середовища, в якому література стає приводом для діалогу [1], [4]. Успішні приклади таких платформ не просто оптимізують навігацію, а стимулюють спільне читання як форму культурного життя. Таким чином, ключ до ефективної реалізації подібних рішень – у балансі між технологічною зручністю та емоційним залученням користувача [3], [5].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. С. Шийка, «Теоретико-прикладні аспекти формування цифрової платформи книжкової індустрії як складової частини інформаційного простору», *Вісник Книжкової палати*, вип. 4(321), с. 48-50, 2023.
2. Н. Болюбаш, М. Олійник, «Методи підвищення продуктивності прогресивного вебзастосунку бібліотеки на основі моделі RAIL», *Info-tech*, вип. 1 (7), с. 13-20, 2023.
3. Н. Смержевський, Т. Астісова, «Розробка програмного забезпечення для інтерактивної взаємодії з бібліотекою», *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості*, КНУТД, с. 18–22, 2020. [Онлайн]. Режим доступу: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17425>.
4. В. Жукова, «Моделювання бібліотечно-інформаційного сервісу», *Молодий вчений*, вип. 4(56), 2018. [Онлайн]. Режим доступу: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/4647>.
5. І. Коваленко, «Бібліотека як платформа для організації школи соціального підприємництва в умовах цифрової трансформації суспільства», *Молодь і ринок*, 2023. [Онлайн]. Режим доступу: <https://mir.dspu.edu.ua/article/view/293320>.

УДК 004.4-047.64:005.51

ІНФОРМАЦІЙНО-УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА ПЛАНУВАННЯ ЗАДАЧ

ШИП Д. В., ВЛАДІМІРОВА В.Б.
(denship842@gmail.com, vladimirova.v.b@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

Метою даної роботи є розробка інформаційно-управляючої системи планування задач, яка дозволить користувачам створювати, редагувати та впорядковувати завдання у вигляді календаря. Система забезпечуватиме зручний графічний інтерфейс для роботи з подіями та нагадуваннями. Для розробки застосунку використовується мова програмування C# з використанням технології WinForms, база даних PostgreSQL, а розробка ведеться у середовищі Microsoft Visual Studio.

Планування задач є невід'ємною складовою ефективною організації особистого та

професійного часу. У сучасному світі, де обсяг інформації постійно зростає, а кількість повсякденних справ збільшується, зростає й потреба в інструментах, які дозволяють структурувати завдання, розставляти пріоритети та своєчасно реагувати на зміни. Застосування інформаційно-управляючих систем для планування задач забезпечує підвищення продуктивності, зниження рівня стресу та покращення загального контролю над виконанням справ [1]. Такі системи сприяють ефективнішому управлінню особистими ресурсами та дозволяють користувачам досягати своїх цілей більш організовано та впевнено.

У розробці інформаційно-управляючої системи планування задач передбачається використання принципів свідомої практики, які активно застосовуються для підвищення особистої ефективності. Цілеспрямоване планування, постійний моніторинг виконання завдань і рефлексія щодо досягнутих результатів дозволяють користувачам систематично вдосконалювати свої навички тайм-менеджменту. Метод свідомої практики сприяє не лише раціональному розподілу часу, а й формуванню стійкої звички до продуктивної діяльності, що позитивно впливає на досягнення довгострокових цілей [2].

У контексті розробки інформаційно-управляючої системи планування задач впровадження принципів свідомої практики передбачає створення інструментів, що сприяють формуванню звички до регулярної та цілеспрямованої організації особистого часу. Застосунок забезпечуватиме користувачів можливістю систематично працювати над підвищенням власної продуктивності шляхом чіткого формулювання цілей, розподілу задач за пріоритетами, а також аналізу виконаних справ. Такий підхід дозволить не лише ефективно управляти щоденними завданнями, а й поступово розвивати навички тайм-менеджменту та самодисципліни.

Окрім того, десктоп-застосунок надасть користувачам можливість встановлювати чіткі цілі, додавати задачі до календаря та відстежувати їх виконання. Користувачі зможуть переглядати заплановані завдання, редагувати або змінювати їх терміни. Застосунок забезпечить індивідуальну адаптацію функціоналу до потреб та рівня підготовки кожного користувача, створюючи оптимальні умови для ефективного управління часом і виконання задач.

На сьогодні існує велика кількість програмних продуктів для ефективного планування задач та управління часом. Багато з цих застосунків пропонують широкий спектр функцій, таких як інтерактивні календарі, списки справ, нагадування, можливість додавання та редагування задач, а також можливість відстеження прогресу. Деякі з них орієнтовані на простоту і зручність для початківців, пропонуючи базові функції та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Інші ж ставлять за мету вдосконалення управлінських навичок, надаючи більше функціональних можливостей, таких як інтеграція з іншими інструментами, можливість налаштування та оптимізації робочих процесів.

Однак деякі існуючі застосунки для планування задач можуть мати певні обмеження, такі як недостатня інтерактивність, відсутність можливості персоналізації та інструментів для відстеження прогресу, а також неефективні методи мотивації користувачів. Розроблюваний програмний продукт націлений на вирішення цих проблем, зокрема шляхом забезпечення більшої інтерактивності, що дозволяє користувачам активно взаємодіяти з інтерфейсом. Крім того, застосунок пропонуватиме персоналізовані функції, адаптуючи інтерфейс і завдання до потреб користувача, а також надаватиме інструменти для ефективного моніторингу виконання задач і прогресу, що допоможе краще організувати час

та підвищити продуктивність.

Для розробки програмного продукту використовуються сучасні технології, такі як C# для створення інтерфейсу та PostgreSQL [4] для роботи з базою даних. Інтерфейс застосунку буде побудований за допомогою WinForms [3], що забезпечить зручну та інтуїтивно зрозумілу взаємодію з користувачем. PostgreSQL була обрана як база даних, оскільки це потужна, надійна та гнучка система для зберігання великих обсягів даних, що дозволяє ефективно керувати інформацією про задачі та користувачів.

Отже, десктоп-застосунок, розроблений з використанням сучасних технологій, пропонує користувачам зручний та ефективний інструмент для організації задач і планування свого часу. Завдяки інтерактивному інтерфейсу, користувачі зможуть легко встановлювати задачі, планувати їх виконання та відслідковувати свій прогрес. Програмний продукт сприяє кращій організації роботи, підвищуючи продуктивність та допомагаючи користувачам досягати своїх цілей більш ефективно. Використання сучасних технологій забезпечує надійність, зручність та доступність застосунку для будь-якої людини, яка прагне організувати своє повсякденне життя та робочі процеси.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Time-Management Strategies for Improving Academic Performance. ERIC. [Online]. Available: <https://eric.ed.gov/>. Accessed on: April 02, 2025.
2. K.A. Ericsson, R.T. Krampe, and C.Tesch-Römer, “The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance”, Psychological Review, vol. 100(3), pp. 363-406. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/224827585_The_Role_of_Deliberate_Practice_in_the_Acquisition_of_Expert_Performance. Accessed on: April 03, 2024.
3. PostgreSQL. PostgreSQL Global Development Group. [Online]. Available: <https://www.postgresql.org/about/>. Accessed on: April 01, 2024.
4. WinForms. Microsoft. [Online]. Available: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/desktop/winforms/?view=netframeworkdesktop-4.8> Accessed on: April 01, 2024.

УДК 004.738.5

ПІДХОДИ ДО РОЗРОБКИ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ КОМП'ЮТЕРНИХ КОМПЛЕКТУЮЧИХ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ СУЧАСНИХ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ

ЯНЧЕВ Д.І., БУЛГАКОВА О.С.

(dimasyanchev@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Кілька років поспіль онлайн-торгівля систематично і стабільно займає лідируючі позиції в багатьох сферах економіки. З року в рік спостерігається значне зростання онлайн-покупок і обсягів продажів через Інтернет, що робить цей напрямок особливо перспективним для формування нових бізнес-проектів. Завдяки прогресу в технологіях, доступності Інтернету та зростаючій довірі споживачів до безпеки онлайн-покупок електронна комерція стає значною частиною міжнародної економічної системи. У зв'язку з цим, створення інтернет-магазинів стає одним з найбільш перспективних напрямків у сфері розробки програмного забезпечення.

Даний програмний продукт розробляється з метою побудови сучасної, корисної та безпечної інформаційно-управлінської системи інтернет-магазину, яка буде сучасним ефективним інструментом для залучення клієнтів, збільшення доходів та оптимізації внутрішніх процесів. Під час створення інтернет-магазину необхідно враховувати кілька аспектів, які забезпечують функціональність, а також легкість і ефективність використання для кінцевих споживачів.

На початку важливо ретельно проаналізувати доступні аналоги програмного забезпечення, щоб зрозуміти, які технології використовуються, які рішення працюють, а що потребує вдосконалення. Цей аналіз допоможе визначити проблемні області та потенційні недоліки поточних систем. Це також допоможе визначити найбільш оптимальні рішення для проекту. Створення інтернет-магазину є складним завданням, тому потрібно досконало розуміти всю специфіку предметної області та враховувати багато аспектів, таких як безпека, зручність, швидкість роботи та масштабованість. Окрім привабливого дизайну інтерфейсу, який є важливим елементом, вам також потрібно буде підтримувати найвищий рівень функціональності, оскільки інтерфейс має бути простим у використанні та зрозумілим для потенційного користувача та в той же час відповідати специфікації товару, який продається.

Основна мета в процесі створення інтернет-магазину – визначити потреби аудиторії, яка буде користуватися продуктом. Важливо поступово розширювати функціональність системи, додаючи нові можливості і покращуючи сервіс відповідно до змін у перевагах та інтересах користувачів. Це гарантує, що магазин залишається актуальним і відповідає потребам ринку. Важливим фактором успішного інтернет-магазину є те, наскільки легко виконати замовлення, оскільки складний і незрозумілий процес покупки може стати причиною відмови від покупки і зниження кількості клієнтів. Інтерактивність елементів, з

якими користувач взаємодіє, має бути максимально зрозумілою і неоднозначною, оскільки будь-яка складність у процесі може значно знизити рівень задоволеності клієнтів.

Щоб розробити інтерфейс і серверну частину програми, необхідно чітко визначити категорії користувачів та їхні функціональні можливості. Це передбачає створення структури клієнтського додатку, а також UML-діаграм для різних ролей користувачів, таких як адміністратора, менеджера, покупця тощо. Це дозволить ефективно спроектувати базу даних, оптимізувати структуру зберігання інформації та налаштувати права доступу до даних залежно від ролі користувача в системі.

Для розробки інтернет-магазину з продажу комп'ютерних комплектуючих було обрано набір сучасних технологій, що забезпечують стабільність і масштабованість системи. Як основну систему управління базами даних було обрано PostgreSQL, що є потужним та надійним рішенням для зберігання великих обсягів даних [3]. Клієнтська частина буде реалізована з використанням технологій HTML, CSS та JavaScript, що дозволить створити зручний і адаптивний інтерфейс, що працює на різних пристроях і забезпечує високу взаємодію з користувачем. Для розробки серверної частини було обрано Django – потужний фреймворк на Python, який дозволяє ефективно працювати з базою даних, обробляти запити і забезпечувати швидку інтеграцію з іншими модулями [1].

З'єднання між клієнтською програмою та сервером буде встановлено допомогою Інтернет за протоколом TCP/IP. Оскільки протокол TCP/IP дозволяє підтримувати високу гнучкість і масштабованість системи, а також він є стандартним для Інтернет-комунікацій, це дозволяє системі працювати на різних платформах, що робить її доступною для широкого кола користувачів [2].

Таким чином, даний проект передбачає розробку ефективної, надійної та безпечної системи для інтернет-магазину, який працюватиме у сфері продажу комп'ютерних комплектуючих. Система включатиме зручний і інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволяє користувачам легко орієнтуватися в асортименті товарів і швидко здійснювати покупки. Процес покупки буде максимально простим і зрозумілим, що дозволить збільшити конверсію та залучити більше клієнтів. Висока ефективність управління асортиментом товарів, а також базою клієнтів, забезпечить стабільну і безперебійну роботу інтернет-магазину, що дозволить йому успішно конкурувати на ринку. Технології, задіяні в проекті, забезпечать масштабованість і стабільність з метою легкого розширення функціональності та адаптації додатка відповідно до нових потреб ринку в майбутньому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Django: [Веб-сайт]. URL: <https://www.djangoproject.com>.
2. Geeksforgeeks: [Веб-сайт]. URL: <https://www.geeksforgeeks.org/tcp-ip-model>.
3. Postgresql: [Веб-сайт]. URL: <https://www.postgresql.org>.

РОЗДІЛ 5

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙНІ МЕРЕЖІ ТА ТЕХНОЛОГІЇ

UDC 004.738

FEATURES OF VIDEO PLAYBACK QUALITY ASSESSMENT IN DIGITAL TELEVISION AND THE INTERNET

DOROSHUK A., OSHAROVSKA O.

(9482084@stud.op.edu.ua, osharovskaya@gmail.com),

Odessa Polytechnic National University

State University of Intelligent Technologies and Telecommunications

With the distribution of modern digital television systems and streaming services, the question of choosing a methodology for assessing the quality of content with a variety of distortions arising during video transmission. The paper considers the basic principles of video path testing depending on the transmission environment. A methodology for assessing the level of video degradation using statistical methods is described.

Problem statement. When applying multimedia technologies, in particular those that use high and ultra-high definition video, the issue of assessing the video transmission channel quality arises. Today, the main technologies for real-time video transmission are broadcast television and the Internet. The video paths employed by these systems differ in their properties and the distortion types that occur in them. Accordingly, it is important to choose the right methodology for evaluating the required video quality characteristics.

Essence of the study. Since testing of video paths is intended to determine the distortions that occur in them, it is necessary to determine the purpose of each type of test signal for each video transmission technology. Accordingly, for digital terrestrial, satellite, and cable television, the causes of distortion are: imperfect consideration of electromagnetic compatibility, interference with other communication technologies, noise that is additively or multiplicatively added to the signal, signal propagation conditions, weak signal strength, etc. For the Internet, these include packet loss, signal delay, random changes in network capacity, and so on.

When implementing 4/5G networks for multimedia data transmission, all of the above factors should be taken into account.

For example, in digital television, a signal consisting of eight color bars [1] arranged in descending luminance order is used to control the accuracy of color reproduction and resolution. It is designed to measure and control the luma signal aliasing to chroma and vice versa. Another example [1] is the Fresnel zone signal, which allows the evaluation of the spatial frequency response (MTF) function. In digital television, a significant number of video quality metrics have been developed, such as SSIM, PSNR, VMAF, etc., but not all are measured in the same units. To simultaneously take into account all the distortion, it is proposed to normalize all these values and minimize the functional of their joint action.

According to the ITU-T P.1203 recommendations, three modules are formed to assess the subjective quality of video streaming: video quality assessment, audio quality assessment, and quality integration [2].

All of the above factors are measured in different units, but they all affect the image quality and it is possible to evaluate their impact as degradation, which will allow us to define quality (Q)

as the difference between the ideal quality expressed in the 100-point system and the normalized sum of video characteristics degradation levels (D) using the following formula (1):

$$Q = 100 - D \quad (1)$$

The level of degradation (D) is determined in the used model by the formula (2):

$$D = \max (\min (D_q + D_u + D_t; 100) ; 0) \quad (2)$$

where D_q is the quantization degradation, D_u is the upscaling degradation, and D_t is the time degradation [2].

Let's take a closer look at the operating modes according to these recommendations [2]. Their list and purpose are given in table 1.

Table 1 - Operating modes according to ITU-T P.1203 recommendations

Operating mode	Purpose
Mode 0	Only has access to the codec, target bitrate, resolution, frame rate, and segment duration and size, and meets the highest encryption level considered and the lowest computational requirements.
Mode 1	Adds frames sizes and durations for both video and audio, as well as video frame types (e.g., I and Non-I).
Mode 2	Reduces computational complexity compared to full access. Has access to 2% of the bitstream information.
Mode 3	Provides access to the full bitstream.

Consider in detail the video quality assessment module according to the ITU-T P.1203.1 recommendations, which consists of four modules [2].

The quantization module receives the quantization degradation parameter quant (only parameter that is calculated in a Mode-specific manner) and determines the quantization degradation.

The upscaling module takes r_d - screen resolution as the number of pixels and r_c - video coding resolution in the same units and determines the level of upscaling degradation.

The temporal module takes frames per second (fps) and Mean Opinion Score (MOS) from the quantization module, and the level of upscaling degradation and provides the temporal degradation level. All received degradation levels are passed to the last module - integration, which calculates the Mean Opinion Score of the video.

Conclusion. The choice of test signals depends on the video transmission technology. It must be consistent with the potential distortions in the video transmission for a quality assessment. For digital television, the signal should test the MTF function and color accuracy. For the Internet, signals that test packet loss and connection bit rate should be used instead.

REFERENCES

1. Gofaizen, O., Osharovska, O., Patlayenko, M., and Pyliavskyi, V. "Test signals for assessment image quality in HD and UHD TV video path," in *2016 8th International Conference on Ultrawideband and Ultrashort Impulse Signals (UWBUSIS)*. IEEE, 2016, pp. 42-46.
2. Raake, A., Garcia, M. N., Robitza, W., List, P., Göring, S., and Feiten, B. "A bitstream-

based, scalable video-quality model for HTTP adaptive streaming: ITU-T P. 1203.1,” in 2017 Ninth international conference on quality of multimedia experience (QoMEX). IEEE, 2017, pp. 1-6

UDC 004.4

THE IMPACT OF THE APOLLO PROGRAM ON TECHNOLOGIES DEVELOPMENT

SAMOFATOV H., BEZNIS P.
(samofatov.grisha@gmail.com)
Odesa National University of Technology

This article examines the achievements of the Apollo program and its impact on technology. It highlights new materials, computer, navigation, medical, and communications developments that have become the basis for modern innovations. The program not only landed a man on the moon, but also brought significant changes to many areas of life.

Problem Statement. The article raises the question of the necessity of scientific and technological progress for the successful development of space and its impact on everyday life. It emphasizes that without significant innovations in materials science, navigation, medicine and computing, the Apollo mission would not have been possible. It also considers the importance of investing in science for further achievements.

Purpose of research. Analyze the technological achievements of the Apollo program and their impact on various areas of life.

The essence of the research. This research explores the key technological innovations developed during the Apollo program and their impact on various fields. It highlights advancements in materials science, computing, navigation, medicine, and communication that enabled lunar missions and contributed to modern technology. The study emphasizes how space exploration drives scientific progress and benefits everyday life.

The Apollo program was an ambitious United States space program carried out between 1961 and 1972. Its goal was to land a man on the Moon. The Apollo program became a symbol of scientific and technological progress, leaving an indelible mark on human history.

New Materials. The development of the Apollo program required the creation of innovative materials capable of withstanding the extreme conditions of space.

1) The heat shield of the command module was made of an ablative material AVCOAT, which evaporated when heated, carrying away heat and protecting the ship during atmospheric entry.

2) The space blanket (MLI, Multi-Layer Insulation) consisted of alternating layers of the thinnest metallized film (for example, aluminum-coated Kapton) and insulating materials. It prevented overheating or overcooling, minimizing heat loss.

3) Composite materials with high strength and low weight were used in the design of ships

and spacesuits, ensuring reliability with minimal weight.

These technologies became the basis for modern space missions and found application in aviation, medicine and other fields.

Revolution in computers.

Apollo Guidance Computer (AGC). The Apollo program spurred the development of compact, reliable computers to guide missions. The Apollo Guidance Computer (AGC) was one of the first integrated circuit computers.

Miniaturization and reliability. The development of the AGC contributed to the miniaturization and reliability of electronic components. Although the AGC weighed 32 kg and had a computing power comparable to a modern calculator, its reliability was critical to the success of the missions.

A breakthrough in communications.

Deep space communications. Maintaining contact with astronauts on the Moon required the development of deep space communications technology. The Apollo program led to the creation of a network of tracking stations around the world (the Deep Space Network).

Improving data transmission methods. The Apollo program also spurred improvements in data coding and transmission methods. The use of S-band frequencies for long-distance data transmission was one of the key advances in space communications.

Medical technologies

Life support systems. The Apollo program contributed to the development of life support systems for astronauts, including real-time monitoring of physiological parameters.

Telemedicine. The development of telemetry technology has allowed doctors on Earth to monitor the health of astronauts. This has become a breakthrough in the field of telemedicine, which is now widely used in healthcare.

Improving navigation systems

Inertial navigation systems. The Apollo program stimulated the development of high-precision inertial navigation systems, which are used in aviation, maritime navigation, and other fields.

Global Positioning Systems. The Apollo program also contributed to the development of global positioning systems. The navigation accuracy achieved during the program allowed astronauts to return to Earth with minimal deviations. Today, GPS navigation is an integral part of our daily lives.

Innovations in the food industry

Special products were developed for the Apollo missions that provided the astronauts with the necessary nutrients, were lightweight, and had a long shelf life.

Freeze-drying methods - products were first frozen, then the moisture was removed in a vacuum. This allowed the taste, nutritional properties, and lightness to be preserved.

Examples of astronaut nutrition: Freeze-dried fruits and vegetables (apples, strawberries) - light, crispy, without loss of vitamins. Tubes with puree (meat, fruit) - used in early missions, later replaced by more convenient packaging. Freeze-dried soups and drinks - diluted with water before consumption. Heat-treated meat products - for example, beef or chicken in vacuum packaging. These technologies later found wide application on Earth - in the production of dry soups, tourist and military rations.

Water purification

The silver and activated carbon water filtration technologies developed for Apollo are used

today in household filters and water purification systems in developing countries.

Photography and video shooting

The Apollo program required shooting in extreme temperatures, vacuum, and high-contrast light on the Moon. This led to the development of new technologies that later found application on Earth.

- High-sensitivity cameras

Special Hasselblad cameras adapted for space were developed. High-sensitivity films were used, which became the basis for future digital sensors.

- Image stabilization technologies

Optical and mechanical stabilization systems were developed for shooting on board a spacecraft and in low gravity conditions. These technologies formed the basis of modern action cameras, drones, and stabilizers in smartphones.

- Heat-protected lenses

The lenses were protected from overheating and overcooling, which was later used in satellite camera modules and professional equipment.

Conclusion. The Apollo program is not only a milestone in the history of space exploration, but also a shining example of how scientific research can lead to technological advances that impact many aspects of our lives. We must continue to invest in science and innovation to achieve new breakthroughs in space exploration and to solve humanity's global problems. The Apollo program is an example of successful collaboration between government, science, and industry.

REFERENCES

1. NASA. (2019, July 20). *Apollo Missions* [Online]. Available: <https://www.nasa.gov/specials/apollo50th/missions.html>
2. Apollo11Space. (2024). *The Impact of the Apollo Program on Modern Technology* [Online]. Available: <https://apollo11space.com/the-impact-of-the-apollo-program-on-modern-technology/>
3. BBC. (2023, May 17). *Apollo: How Moon missions changed the modern world* [Online]. Available: <https://www.bbc.com/future/article/20230516-apollo-how-moon-missions-changed-the-modern-world>

УДК 004.942+004.738.5+621.3.049.771

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ЕНЕРГОЕФЕКТИВНІ ІoT-СИСТЕМИ НА ОСНОВІ ПРИНЦИПІВ КІБЕР-ФІЗИЧНИХ СИСТЕМ

ВОЛОЩУК С.І.

(confmail8@gmail.com)

Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

У даній публікації розглядається застосування принципів кібер-фізичних систем (КФС) для підвищення енергоефективності ІoT-рішень. Обґрунтовано актуальність інтеграції обчислювальних і фізичних компонентів для досягнення автономності та оптимізації енергоспоживання. Основну увагу приділено використанню периферійних обчислень, алгоритмів глибокого навчання та адаптивного керування енергією. Проаналізовано потенціал самонавчальних систем і інтелектуального енергоменеджменту в умовах обмежених ресурсів.

Постановка проблеми та актуальність. Застосування принципів концепції кібер-фізичних систем (КФС) у дослідженнях, пов'язаних з Internet of Things (IoT) та підвищенням енергоефективності, є важливим кроком до створення більш адаптивних і розумних технологічних рішень. Сучасні ІoT-системи характеризуються великим обсягом даних, потребою в обчисленнях у реальному часі та обмеженістю енергоресурсів. У таких умовах актуальним є пошук рішень, що дозволяють ефективно поєднати апаратні й програмні компоненти з аналітичними можливостями для оптимального управління енергоспоживанням.

Мета та завдання роботи. Метою дослідження є аналіз можливостей інтеграції принципів КФС у ІoT-системи з метою підвищення їх енергоефективності. Основними завданнями є:

- дослідити підходи до розподіленої обробки даних в ІoT із використанням методів периферійних обчислень;
- оцінити ефективність застосування алгоритмів глибокого навчання для адаптивного управління енергоспоживанням;
- виявити переваги самонавчальних систем у контексті динамічного розподілу енергоресурсів у мережі;
- проаналізувати можливості створення систем інтелектуального енергоменеджменту з використанням КФС.

Викладення суті роботи. Кібер-фізичні системи інтегрують фізичні пристрої з обчислювальними компонентами в єдину адаптивну систему, що дозволяє ефективніше реалізовувати ІoT-рішення. У контексті енергоефективності КФС забезпечують тісну взаємодію між датчиками, пристроями та аналітичними модулями, які здатні виконувати складні обчислення в режимі реального часу.

Одним з важливих аспектів є впровадження розподіленої обробки даних, що знижує навантаження на централізовані сервери та мінімізує енерговитрати на передачу інформації. Методи периферійних обчислень (Edge Computing) та глибокого навчання на пристроях ІoT

сприяють більш автономній роботі систем у середовищах з обмеженими ресурсами.

Застосування прогнозних моделей і алгоритмів машинного навчання дозволяє адаптивно керувати енергоспоживанням, регулюючи роботу пристроїв залежно від умов середовища та історичних даних. Це сприяє досягненню оптимального балансу між продуктивністю і енергозатратами.

Крім того, автономні системи, здатні самонавчатись і адаптуватись до змінних умов, підвищують ефективність за рахунок раціонального розподілу навантаження між вузлами IoT-мережі. Принципи КФС також лягають в основу систем інтелектуального енергоменеджменту, які здійснюють моніторинг споживання енергії, виявляють аномалії та забезпечують запобігання перевитратам.

Висновки. Інтеграція принципів кібер-фізичних систем в архітектуру IoT-рішень дозволяє суттєво підвищити енергоефективність, автономність і адаптивність таких систем. Завдяки поєднанню фізичних пристроїв із потужними обчислювальними модулями, КФС забезпечують динамічне управління енергоспоживанням на основі аналізу даних у реальному часі.

Застосування розподіленої обробки, машинного навчання та периферійних обчислень сприяє зниженню навантаження на інфраструктуру та ефективному використанню ресурсів, що є особливо актуальним у енергообмежених середовищах.

Отже, поєднання КФС та IoT відкриває перспективи для створення інтелектуальних систем нового покоління, здатних до самостійної оптимізації енергоспоживання та ефективного функціонування в умовах змінного середовища.

УДК 004.056

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЕКОЛОГІЧНИХ НАСЛІДКІВ ПІСЛЯ ДЕОКУПАЦІЇ КРИМУ: РІЛЬ ДРОНІВ І ДАТЧИКІВ У ЗАБЕЗПЕЧЕННІ СТАЛОГО ВІДНОВЛЕННЯ РЕГІОНУ

ГУЙДА О. Г., ОМЕЦИНСЬКА Н. В., ЧЕРНЕНКО О. С., ЧЕЧИН І. Д.
(guydasg@ukr.net)

Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського

У роботі розглянуто питання використання інформаційних технологій для екологічного моніторингу наслідків після деокупації Криму. Основну увагу приділено ролі дронів і мереж датчиків у забезпеченні сталого відновлення регіону. Описано ключові аспекти екологічного моніторингу, такі як оцінка деградації ландшафтів, аналіз ерозійних процесів, відновлення водних ресурсів і створення комплексної стратегії відновлення. Наголошено на важливості міждисциплінарного підходу та інтеграції сучасних технологій для ефективного вирішення екологічних проблем.

Актуальність. Проблема відновлення екології Криму після деокупації є критично

важливою через значні пошкодження природних ресурсів, спричинені військовими діями. Екологічний моніторинг із застосуванням інноваційних технологій дозволяє оперативно оцінювати стан довкілля, виявляти проблемні зони та планувати заходи з відновлення. Використання дронів і сенсорних мереж забезпечує прозорість і точність управлінських рішень, що є необхідним для сталого розвитку регіону.

Мета дослідження. Метою дослідження є розробка ефективної системи екологічного моніторингу для оцінки наслідків після деокупації Криму та впровадження інноваційних технологій, таких як дрони й мережі датчиків, для забезпечення сталого відновлення регіону. Дослідження також спрямоване на створення інтегрованої стратегії управління природними ресурсами, яка враховує локальні й глобальні екологічні виклики.

Виклад основного матеріалу. Після деокупації Криму постає критична потреба у відновленні природних ресурсів та забезпеченні сталого розвитку регіону, що вимагає комплексного екологічного моніторингу.

Відновлення регіону, що зазнав впливу військових дій, вимагає реалізації цілої низки заходів, спрямованих на поліпшення екологічного стану. Ці заходи повинні бути чітко спланованими, з урахуванням усіх можливих негативних впливів на навколишнє середовище. Зокрема, першим етапом є оцінка ступеня деградації ландшафтів. Це передбачає визначення тих зон, де пошкодження найбільш масштабні, і розуміння, як саме зміни у структурі ґрунтів або ландшафтів можуть впливати на подальше природне відновлення або призводити до утворення нових ерозійних процесів.

Комплексна стратегія відновлення враховує не тільки локальні виклики, як-от конкретні пошкодження природних ресурсів, а й глобальні екологічні загрози, зокрема зміну клімату, втрату біорізноманіття та забруднення повітря. Розробка такої стратегії вимагає врахування безлічі факторів і залучення спеціалістів з різних сфер — екологів, інженерів, гідрологів і біологів. Лише за умови системного підходу можливо забезпечити ефективне та тривале відновлення природного середовища, що сприятиме гармонійному розвитку регіону в майбутньому.

Сучасні інформаційні технології, зокрема дрони та мережі датчиків, відіграють важливу роль у збиранні та аналізі даних для оцінки стану навколишнього середовища, виявлення проблемних зон і контролю відновлювальних процесів.

Дрони забезпечують можливість отримувати аерофотознімки високої роздільної здатності, що дозволяє проводити детальне картографування території. Завдяки цьому можна виявляти місця, де екосистеми зазнали найбільших змін або деградації, фіксувати порушення ландшафту, а також проводити моніторинг змін у реальному часі. Автоматизовані системи аналізу обробляють зображення, зібрані дронами, що дає змогу оперативно виявляти потенційні екологічні загрози, наприклад, ерозійні процеси, забруднення водойм або знищення природних середовищ існування біорізноманіття.

Крім дронів, мережі датчиків сприяють збору важливих екологічних показників, таких як рівень забруднення повітря, стан водних ресурсів, температура ґрунту й атмосферні параметри. Ці датчики розташовані по всій території, що дозволяє отримувати реальні дані з різних частин регіону та аналізувати динаміку екологічного стану з високою точністю. Інформація, зібрана датчиками, інтегрується у спеціальні програмні платформи, що дозволяє здійснювати моніторинг у режимі реального часу. Вона також використовується для прогнозування майбутніх змін та ухвалення управлінських рішень щодо відновлювальних заходів.

Технічна реалізація інформаційної структури системи мережі безпроводних сенсорів та дронів передбачає інтеграцію декількох компонентів для забезпечення ефективного збору, передачі та збереження даних. Основу системи формують безпроводні сенсори, які розташовані у визначених зонах для вимірювання різних параметрів, наприклад, температури, вологості, рівня освітлення або інших показників, залежно від потреб. Ці сенсори комунікують між собою та з іншими пристроями за допомогою безпроводних протоколів зв'язку, як-от Zigbee, LoRa, Wi-Fi або BLE (Bluetooth Low Energy).

Дрони в системі виконують функції мобільних вузлів, які можуть збирати дані з сенсорних пристроїв, коли безпроводний зв'язок із сервером є нестабільним або недоступним. Вони також можуть використовуватися для розширення зони покриття мережі або для проведення періодичних інспекцій. Дрони оснащені модулями зв'язку, що дозволяють їм ефективно взаємодіяти із сенсорами та передавати зібрану інформацію на сервер або безпосередньо обмінюватися даними з іншими дронами для оптимізації передачі.

Збереження інформації організовано на централізованому сервері, який виступає головним пунктом збору та обробки даних. Сервер може бути розташований у хмарній інфраструктурі або на фізичному обладнанні, що забезпечує надійність збереження та захист інформації. Для передачі даних від дронів і сенсорів до сервера використовуються захищені канали зв'язку, що підтримують сучасні протоколи шифрування.

Висновки. Важливо зазначити, що новітні технології дозволяють здійснювати не лише спостереження за поточним станом довкілля, а й впливати на процеси управління, адаптуючи стратегії відновлення відповідно до зібраних даних. Таким чином, технологічні інструменти забезпечують прозорість і обґрунтованість екологічних ініціатив, сприяючи збереженню природних ресурсів і сталому розвитку регіону.

Перспективи застосування інформаційних технологій для екологічного моніторингу у Криму після деокупації відкривають можливості для створення комплексних екосистем спостереження та управління природними ресурсами. Такі системи базуються на інтеграції різноманітних технологічних рішень, які здатні ефективно збирати та обробляти великі обсяги екологічних даних, що сприяє прийняттю обґрунтованих і своєчасних рішень для відновлення довкілля.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. К. І. Скрипка, О. Г. Гуйда, Н. В. Омецинська, С. М. Лісовець, Т. В. Юсипів, "Віддалений моніторинг та керування екологічним станом навколишнього середовища з використанням сучасних технологій інтернету речей," Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського, серія "Технічні науки": збірник наукових праць, Одеса: Видавничий дім «Гельветика», том 34 (73), № 3, частина 1, с. 233–238, 2023.
2. О. І. Лисенко, С. М. Чумаченко, В. С. Явіся, О. Г. Гуйда, В. І. Новіков, І. О. Сушин, "Моделі використання інформації від мобільних безпроводових сенсорних мереж в алгоритмах оцінювання та прогнозування стану екологічних систем ускладнених техногенним навантаженням," Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського, серія "Технічні науки": збірник наукових праць, Одеса: Видавничий дім «Гельветика», том 33 (72), № 4, с. 103–112, 2022.

УДК 004.738.5:37.018.43

АНАЛІЗ ПРОГРАМНИХ ПЛАТФОРМ ОБМІНУ ІНФОРМАЦІЄЮ ДЛЯ ПОБУДОВИ СИСТЕМИ КОМУНІКАЦІЇ МІЖ НАВЧАЛЬНИМ ЗАКЛАДОМ І ЗДОБУВАЧАМИ ОСВІТИ

КУЛИК О.А., СІРЕНКО О.І.

(oleksiikulyk.dev@gmail.com, olexandr.sirenko@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Постановка проблеми. В сучасному освітньому процесі студенти потребують швидкого, зручного та мобільного доступу до актуальної навчальної інформації. Традиційні методи інформування, такі як дошки оголошень чи статичні сторінки на сайтах університетів, часто не задовольняють ці потреби через свою децентралізованість, несвоєчасність оновлення або незручність використання на мобільних пристроях. Також існує проблема ефективної та своєчасної комунікації між викладачами та окремими студентськими групами для поширення важливих оголошень. Виникає потреба у визначенні оптимальної платформи для організації мережевої взаємодії, яка інтегрувала б інформаційні потоки та надавала їх користувачам у зручному форматі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема ефективної комунікації в освітньому середовищі активно досліджується в сучасній науковій літературі. Бондаренко О.В. [2] проаналізував використання месенджерів як інструменту для організації дистанційного навчання та комунікації, відзначивши зростаючу роль цих платформ у формуванні сучасного освітнього простору. У праці Шишкіної М.П. [3] розглянуто моделі комунікації у віртуальному навчальному середовищі та обґрунтовано ефективність використання мобільних платформ для оперативного обміну інформацією.

Формулювання мети дослідження. Метою даної роботи є аналіз та вибір оптимальної платформи для організації мережевої взаємодії між викладачами та студентами з метою забезпечення швидкого доступу до навчальної інформації, своєчасних сповіщень та централізованого інформування.

Основний матеріал дослідження. Для вирішення поставленої проблеми було проаналізовано чотири найпопулярніші месенджери: *Telegram*, *Viber*, *WhatsApp* та *Microsoft Teams* з точки зору їх придатності для організації мережевої взаємодії в освітньому середовищі.

Telegram має такі переваги: відкритий *API*, що дозволяє створювати ботів з широким функціоналом; підтримка каналів, груп та ботів для різних типів комунікації; зручність використання на всіх платформах. За даними дослідження компанії *Kantar Ukraine* [3], *Telegram* є найпопулярнішим месенджером серед українських студентів, охоплюючи понад 70% цільової аудиторії.

Viber серед переваг має: широке використання в Україні серед різних вікових груп; підтримка групових чатів до 250 учасників; можливість створення спільнот; вбудовані опитування та анкети. Недоліками є: обмежений *API* для розробки ботів; менша функціональність інтерфейсу для створення складних ботів; менша популярність порівнюючи з *Telegram*.

WhatsApp серед переваг має: широке поширення у світі; простий інтерфейс; підтримка групових чатів; наскрізне шифрування. Серед недоліків: обмежений *API* для ботів; обмеження кількості учасників групи (до 256); істотні обмеження на розмір файлів (до 100 МБ); менша популярність в Україні порівняно з *Telegram* та *Viber*.

Microsoft Teams має такі переваги: глибока інтеграція з офісними інструментами *Microsoft*; підтримка відеоконференцій; хмарне зберігання документів; можливість створення команд та каналів для різних курсів. Недоліками є: складніший інтерфейс, менша мобільність та оперативність; низька популярність серед студентів.

При порівнянні цих платформ, *Telegram* демонструє найкращу відповідність вимогам для створення ефективної системи мережевої взаємодії в освітньому середовищі. Особливо важливим є той факт, що *Telegram* вже широко використовується як студентами, так і викладачами, що значно спрощує впровадження нових інструментів на цій платформі та не вимагає від користувачів встановлення додаткового програмного забезпечення або звикання до нового інтерфейсу.

Висновок. На основі проведеного порівняльного аналізу для розробки системи організації мережевої взаємодії було обрано платформу *Telegram*. Ключовими факторами вибору стали: широке поширення *Telegram* серед студентської аудиторії в Україні; потужний *API* для розробки ботів з інтерактивним інтерфейсом; підтримка різних форматів контенту; можливість організації як індивідуальної, так і групової комунікації; висока швидкість доставки повідомлень та сповіщень; мультиплатформність, що забезпечує доступ з різних пристроїв. Розробка *Telegram*-бота для організації мережевої взаємодії в освітньому процесі дозволить створити ефективний канал комунікації, що відповідає сучасним потребам студентів і викладачів та сприяє покращенню доступу до навчальної інформації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Т. І. Коваль, "Використання сучасних електронних засобів комунікації у підготовці фахівців," Інформаційні технології і засоби навчання, 2023.
2. О. В. Бондаренко, "Месенджери як інструмент комунікації в дистанційному навчанні: переваги і недоліки," Вісник Національного університету "Львівська політехніка", 2022.
3. М. П. Шишкіна, "Моделі комунікації у віртуальному навчальному середовищі," Інформаційні технології в освіті, 2023.
4. Kantar Ukraine, "Популярність месенджерів серед студентської молоді України," Київ, Україна, Звіт дослідження, 2023.

УДК 004.7:004.4:681.518:655.1

МІКРОСЕРВІСНІ АРХІТЕКТУРИ ПОТ ТА ВИБІР ПРОТОКОЛІВ КОМУНІКАЦІЙ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦІЇ ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИРОБНИЦТВА

ПАНОВИК У.П., КУТАС С.А.

(uliana.p.panovyk@lpnu.ua, serhii.a.kutas@lpnu.ua)

Національний університет «Львівська політехніка»

Запропонована мікросервісна ПоТ-архітектура забезпечує масштабованість, надійність та ефективність автоматизації поліграфічного виробництва. Інтеграція IoT-сенсорів, контролерів та ERP-систем дає змогу моніторити процеси, прогнозувати обслуговування та оптимізувати ресурси. Результати підтверджують ефективність підходу для мінімізації простоїв та підвищення продуктивності.

Постановка проблеми. Автоматизація поліграфії спрямована на підвищення продуктивності, зниження витрат та стабільність якості друку, особливо в умовах індивідуалізації продукції. Впровадження ПоТ дає можливість контролювати процеси в реальному часі, прогнозувати технічне обслуговування та оптимізувати ресурси. Водночас інтеграція різного обладнання ускладнюється відмінностями в стандартах зв'язку, що вимагає гнучких рішень. Мікросервісна архітектура усуває обмеження традиційних SCADA-систем, розподіляючи функції між незалежними сервісами. Це забезпечує масштабованість, надійність і безперебійну роботу, навіть у разі відмови окремих компонентів. Поєднання ПоТ та мікросервісної архітектури створює гнучку, ефективну та стійку систему управління поліграфічним виробництвом, що мінімізує простої, покращує контроль якості та оптимізує використання ресурсів.

Розв'язання проблеми. ПоТ у поліграфії дає змогу автоматизувати та оптимізувати процеси, однак його ефективність залежить від продуктивності, надійності та масштабованості. Швидкість обробки та низькі затримки критично важливі для контролю якості друку, а гнучкі комунікаційні протоколи забезпечують інтеграцію обладнання. Мікросервісна архітектура вирішує обмеження традиційних систем, забезпечуючи модульність та незалежне оновлення сервісів без зупинки роботи. Горизонтальне масштабування динамічно адаптує ресурси, підтримуючи стабільність. Контейнеризація (Docker) спрощує розгортання, а Kubernetes балансує навантаження та автоматично відновлює сервіси, підвищуючи надійність та стійкість системи.

Ефективність ПоТ-системи значною мірою залежить від вибору комунікаційних протоколів, які визначають надійність, продуктивність і масштабованість передачі даних. У поліграфічному виробництві критично важливими є низькі затримки, безперервний контроль параметрів друку та безпека інформації. Для забезпечення цілісності даних застосовуються контроль помилок, повторна передача та квітування повідомлень, що особливо актуально для моніторингу температури та вологості фарби. Аналіз протоколів показав, що MQTT, gRPC та WebSockets є найбільш ефективними для поліграфічних ПоТ-систем. MQTT забезпечує енергоефективну передачу сенсорних даних, що особливо важливо для автономних пристроїв. gRPC завдяки високій продуктивності та потоковій

передачі оптимально підходить для взаємодії мікросервісів. WebSockets забезпечує постійне двостороннє з'єднання, що дозволяє оперативний моніторинг та візуалізацію друкарських процесів у реальному часі. Інші протоколи, такі як CoAP та AMQP, мають обмеження – ненадійність передачі у CoAP та високе енергоспоживання у AMQP.

Мікросервісна архітектура IoT забезпечує масштабованість, надійність і гнучкість автоматизованих поліграфічних систем. Розподіл функцій між незалежними мікросервісами дає змогу адаптувати систему, інтегрувати її з ERP та ефективно керувати даними. Визначення функціональних рівнів і протоколів взаємодії забезпечує відмовостійку та продуктивну мережу, адаптовану до виробничих потреб. Запропонована архітектура (рис.1) поєднує збір, обробку та аналіз даних з інтеграцією в корпоративні системи, підвищуючи ефективність виробничих процесів.

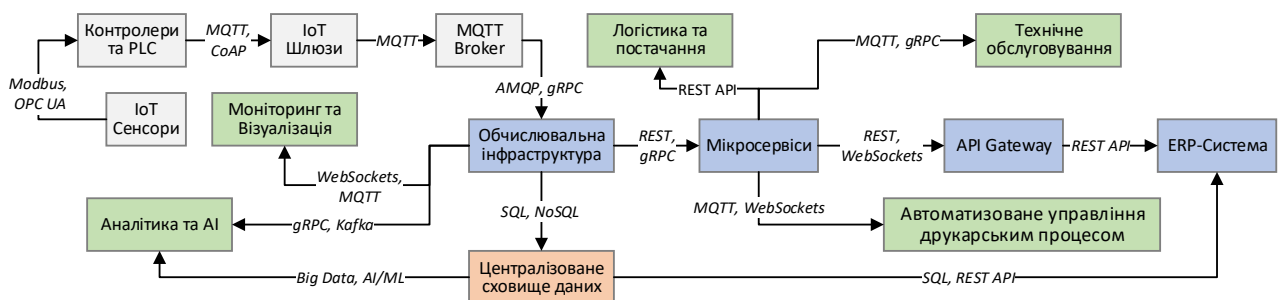


Рисунок 1 – Мікросервісна IoT-архітектура для поліграфічного виробництва

IoT-сенсори контролюють ключові параметри друку, передаючи дані на контролери та PLC через Modbus і OPC UA для обробки в реальному часі. MQTT та CoAP забезпечують енергоефективну передачу інформації в IoT-шлюзи, які фільтрують і пересилають дані в хмарні або локальні системи, зменшуючи навантаження на сервери. MQTT Broker реалізує подієво-орієнтовану архітектуру, а MQTT, AMQP та gRPC гарантують швидку та надійну комунікацію між IoT-шлюзами й серверами. Обробка даних здійснюється у серверній та хмарній інфраструктурі, де мікросервіси відповідають за моніторинг, прогнозування відмов, автоматизацію друку та інтеграцію з ERP. API Gateway керує взаємодією сервісів через REST і gRPC, а WebSockets забезпечує потокову передачу в реальному часі. ERP-система інтегрується через API-запити, дозволяючи синхронізувати цифрові процеси, керувати ресурсами та прогнозувати витрати. SQL та NoSQL бази забезпечують швидке збереження та масштабованість даних. Аналітичний модуль AI/ML використовує алгоритми машинного навчання для прогнозного обслуговування, виявлення дефектів та оптимізації процесів, що підвищує продуктивність і знижує витрати. Обмін великими потоками даних здійснюється через gRPC та Kafka, а Big Data та AI/ML автоматизують прийняття рішень. Візуалізаційний модуль надає операторам доступ до статистики, графіків та тривожних повідомлень у реальному часі. Інтерактивний дашборд контролює ефективність обладнання, а WebSockets та MQTT забезпечують швидке оновлення інформації та взаємодію компонентів. Централізоване сховище містить історичні дані про стан обладнання та виробничі процеси, підтримуючи аналіз і оптимізацію виробництва. SQL та NoSQL бази зберігають структуровану та не структуровану інформацію, а інтеграція з аналітичними системами допомагає прогнозувати тенденції. Синхронізація з ERP забезпечує оперативне оновлення показників, а SQL та REST API дають можливість інтегрувати сховище з іншими платформами. Big Data-технології сприяють виявленню закономірностей та вдосконаленню процесів.

Висновки. Запропонована мікросервісна ПоТ-архітектура забезпечує ефективну взаємодію між виробничими пристроями, аналітичними системами, ERP та моніторингом, сприяючи автоматизації процесів та підвищенню продуктивності. Інтеграція всіх модулів дає змогу прогнозувати несправності, мінімізувати простой та оптимізувати витрати, роблячи систему ефективною для сучасного поліграфічного виробництва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Пановик У. П., Кутас С.А. Інтернет речей для інтелектуального поліграфічного виробництва. *Поліграфія і видавнича справа*, № 1(87),2024, С. 61–74. URL: <https://doi.org/10.32403/0554-4866-2024-1-87-61-74>
2. Dobaj J., Iber J., Krisper M. & Kreiner C. (2018). A Microservice Architecture for the Industrial Internet-Of-Things. *Conference: the 23rd European Conference*. 1-15. URL: <http://dx.doi.org/10.1145/3282308.3282320>
3. Пановик У. П. Стандартизація інтернету речей: сучасний стан та перспективи розвитку. *Поліграфія і видавнича справа*. 2023. № 1 (85). С. 51–64. URL: <https://doi.org/10.32403/0554-4866-2023-1-85-51-64>

УДК 004.4(075.8)

МЕТОДИ ГЕНЕРАЦІЇ ЗНАНЬ ПІД ЧАС РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

РОБОТЬКО Д. О.

(denysrobotko@gmail.com)

«Вінницький національний технічний університет» (Україна)

У роботі досліджено процеси генерації, накопичення та використання знань у межах різних моделей розробки програмного забезпечення. Розглянуто п'ять основних підходів: каскадну, інкрементну, ітераційну, спіральну та гнучку моделі. Проведено порівняльний аналіз того, як особливості кожної з моделей впливають на формування технічних, організаційних і користувацьких знань протягом усього життєвого циклу програмного продукту. Встановлено, що гнучкі методології, зокрема Agile, забезпечують найвищу інтенсивність обміну знаннями, найкращу адаптацію до змін та сприяють створенню живої бази знань, яка активно використовується в процесі розробки, підтримки та подальшої експлуатації ПЗ.

У процесі розробки програмного забезпечення (ПЗ) створюється не лише сам продукт, а й значний обсяг знань – технічних, організаційних, користувацьких. Ці знання можуть мати критичне значення для підтримки, масштабування та повторного використання компонентів ПЗ. Однак, методи генерації, фіксації та передачі знань істотно залежать від

вибраної моделі розробки. Каскадна, інкрементна, ітераційна, спіральна та гнучка моделі мають відмінні механізми взаємодії з інформацією, що впливає на ефективність управління знаннями протягом життєвого циклу ПЗ.

Метою дослідження є порівняльний аналіз методів генерації, акумуляції та використання знань у процесі розробки ПЗ в межах різних моделей життєвого циклу. Особлива увага приділяється тому, як особливості обраної моделі впливають на процес створення знань, можливості їх збереження та подальшого використання при підтримці, модернізації та експлуатації програмного продукту.

Каскадна модель передбачає сувору послідовність етапів, де кожен наступний починається лише після завершення попереднього. У такому підході основний обсяг знань генерується на початкових етапах – під час збору вимог та проєктування. Ці знання фіксуються в документації, яка є основним носієм інформації про систему. Через відсутність зворотного зв'язку в процесі розробки, можливості оновлення знань обмежені. Водночас чітка структура і повна документація забезпечують надійне збереження знань, що є корисним на етапі супроводу й підтримки системи.

Інкрементна модель дозволяє створювати ПЗ частинами, поступово додаючи нові функціональні компоненти. Це сприяє постійному оновленню знань, оскільки кожен інкремент дозволяє не лише реалізувати нову функціональність, а й перевірити вже наявну. Нові знання виникають як результат аналізу проміжних результатів і взаємодії з користувачами. Таким чином, формується жива база знань, що містить як технічні рішення, так і інформацію про реальні потреби користувачів. Порівняно з каскадною моделлю, інкрементна забезпечує кращу адаптацію до змін і дозволяє ефективніше реагувати на нову інформацію.

Ітераційна модель схожа на інкрементну, однак більший акцент у ній зроблено на багаторазовому перегляді і вдосконаленні тих самих компонентів за ітераціями в часі. Знання формуються не лише в результаті реалізації нових функцій, а й через аналіз недоліків попередніх ітерацій. Кожен цикл дозволяє критично оцінити рішення, зібрати нову інформацію та адаптувати подальший розвиток продукту відповідно до накопичених знань. Ітеративний підхід створює умови для глибшого осмислення архітектурних, функціональних і користувацьких аспектів системи, а також сприяє кращому перенесенню знань між учасниками команди.

Спіральна модель розробки програмного забезпечення поєднує ітеративний підхід з управлінням ризиками, що створює унікальні умови для генерації знань. У центрі цієї моделі — аналіз ризиків, який здійснюється на кожному витку спіралі. Такий підхід стимулює створення знань не лише про функціональність продукту, а й про потенційні загрози, обмеження, невизначеність і варіанти помилок. Знання формуються через безперервне прототипування, оцінювання попередніх рішень і прийняття нових, що базуються на аналізі попереднього досвіду. У результаті накопичується не лише технічна, але й стратегічна інформація про ефективність підходів, архітектурних рішень і взаємодії з користувачами. Спіральна модель сприяє глибокому осмисленню процесів, дозволяє накопичувати знання в систематизованій формі та використовувати їх для прогнозування і запобігання проблем.

Гнучкі методології розробки, зокрема Agile, орієнтовані на швидку адаптацію до змін, постійну взаємодію з замовником і високий рівень командної комунікації. Знання в цьому підході формуються безперервно – через зворотний зв'язок, щоденні зустрічі, спільне

вирішення проблем і ретроспективи. Вони не фіксуються у вигляді об'ємної документації, як у класичних моделях, а передаються всередині команди, у процесі живої комунікації. Це створює динамічне середовище, де знання швидко оновлюються й інтегруються у процес розробки. Однак такий спосіб збереження знань є вразливим: за відсутності структурованої фіксації знання можуть бути втрачені разом із втратою членів команди. Водночас Agile-методи створюють передумови для формування колективного інтелекту, високої залученості та швидкого поширення критичних знань. Ці фактори особливо важливі у проєктах, що розвиваються в умовах невизначеності або мають змінні вимоги. Agile забезпечує гнучке управління знаннями, з акцентом на швидкість адаптації та ефективність командної роботи, що робить його потужним інструментом у сучасній розробці програмного забезпечення. Загальна модель гнучкої методології може бути реалізована за допомогою технологій Scrum, LEAN тощо. Такі реалізації містять властивості інкрементної та ітераційної моделей.

Узагальнюючи проведений аналіз, можна стверджувати, що кожна з розглянутих моделей розробки програмного забезпечення по-своєму впливає на процеси генерації, накопичення та застосування знань. Традиційні моделі, зокрема каскадна, забезпечують чітку фіксацію знань у вигляді документації, що створює надійну базу для підтримки продукту, проте є малопридатними для адаптації до нових знань у процесі розробки. Інкрементна, ітераційна та спіральна моделі дають змогу гнучкіше реагувати на зміну вимог, генеруючи знання в процесі багаторазового аналізу та перегляду проміжних результатів.

Водночас саме гнучкі методології, такі як Agile, виявляються найбільш ефективними з точки зору повноти і глибини генерації знань. Завдяки постійній взаємодії в команді, регулярному зворотному зв'язку із замовником, а також циклічному характеру ітерацій, Agile створює сприятливе середовище для формування живого й актуального знання. Незважаючи на меншу формалізацію та меншу орієнтацію на створення документації, саме Agile стимулює обмін знаннями, прискорює їх оновлення та забезпечує ефективне використання в поточних і майбутніх етапах життєвого циклу ПЗ. Такий підхід дозволяє не лише створити якісний продукт, а й сформувати стійку систему знань, що є цінною складовою стратегічного управління програмними проєктами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. 10 Best software development metedologies. URL <https://www.uptech.team/blog/software-development-methodologies>
2. Д. Сазерленд, *Scrum: навчись робити вдвічі більше за менший час*. Харків: Віват, 2020.
3. Д. О. Роботько, “Основні функції управління знаннями підприємства,” Матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Молодь в науці: дослідження, проблеми, перспективи (МН-2024)», Вінниця, 11–20 травня 2024 р.

УДК 004:42

АУДИТ КОМП'ЮТЕРНИХ МЕРЕЖ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЇХ НАДІЙНОСТІ ТА БЕЗПЕКИ

ШКУРАТ В.І., КОВАЛЕНКО О. Є.

(ksm24-v.shkurat@nubip.edu.ua)

Національний університет біоресурсів і природокористування України

Стрімкий розвиток інформаційних технологій та збільшення кількості кіберзагроз вимагають постійного контролю та аналізу стану комп'ютерних мереж. У сучасних умовах стабільність, безпека та продуктивність мережі є критично важливими факторами для ефективної роботи будь-якої організації. Одним із ключових інструментів для забезпечення цих параметрів є аудит комп'ютерних мереж, який дозволяє виявляти потенційні загрози, усувати вразливості та оптимізувати функціонування мережевої інфраструктури [1].

Аудит комп'ютерних мереж передбачає комплексний аналіз апаратного та програмного забезпечення, перевірку конфігурацій мережевого обладнання, аналіз політик безпеки та оцінку рівня захисту від потенційних атак. Під час аудиту здійснюється моніторинг трафіку, перевірка відповідності мережевої інфраструктури сучасним стандартам та нормативним вимогам, а також виявлення можливих недоліків у її роботі [2]. Виявлені вразливості можуть бути використані зловмисниками для несанкціонованого доступу, викрадення даних або порушення роботи системи.

Однією з основних цілей аудиту є підвищення рівня надійності та безпеки мережі. Це досягається шляхом оцінки поточного стану інфраструктури, аналізу можливих загроз та впровадження відповідних заходів щодо їх мінімізації. Регулярний аудит дозволяє вчасно виявляти потенційні проблеми та здійснювати їх усунення до того, як вони призведуть до серйозних наслідків [3]. Крім того, аудит сприяє покращенню продуктивності мережі, зменшенню простоїв та оптимізації витрат на її обслуговування.

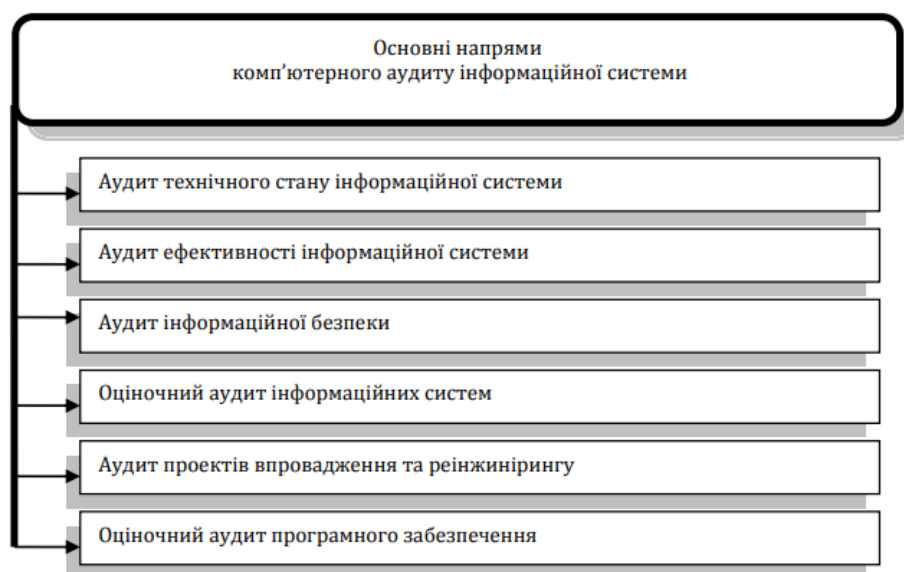


Рисунок 1 – Основні напрями комп'ютерного аудиту інформаційної системи

Важливим аспектом аудиту є документування всіх процесів та змін у мережевій інфраструктурі. Наявність актуальної документації дозволяє адміністраторам швидко ідентифікувати причини можливих проблем, спрощує процеси модернізації та розширення мережі, а також підвищує ефективність реагування на інциденти безпеки. Крім того, добре задокументована мережа сприяє відповідності вимогам міжнародних стандартів, таких як ISO/IEC 27001, що є важливим фактором для компаній, які працюють із конфіденційними даними [1].

Забезпечення високого рівня безпеки мережі неможливе без якісного обладнання та своєчасного оновлення програмного забезпечення. Використання застарілих або ненадійних пристроїв може створювати додаткові ризики для інформаційної безпеки [2]. Саме тому аудит також передбачає оцінку стану мережевого обладнання, визначення необхідності його заміни або оновлення та впровадження сучасних технологій для підвищення рівня захисту.

Отже, аудит комп'ютерних мереж є важливим інструментом для забезпечення їх надійності, безпеки та ефективного функціонування. Регулярний аналіз мережевої інфраструктури дозволяє вчасно виявляти проблеми, усувати вразливості та підтримувати стабільну роботу організації [3]. Впровадження комплексного підходу до аудиту допомагає запобігати кіберзагрозам, покращувати продуктивність мережі та відповідати сучасним стандартам інформаційної безпеки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Міністерство фінансів України. Практична методологія ІТ аудиту. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://mof.gov.ua/uk/it-audit/methodology> (дата звернення 27.03.2025).
2. Resit. Аудит програмного забезпечення – види, етапи та методи. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://resit.com.ua/audit-programnogo-zabezpechennya-vidi-etapi-ta-metodi/> (дата звернення 27.03.2025).
3. Фостолович В., Андрушак А. Комп'ютерний аудит як незалежна форма контролю надійності захисту інформаційної системи підприємства. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://econa.at.ua/Vypusk_7/fostolovych.pdf (дата звернення 27.03.2025).

РОЗДІЛ 6

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ТА АВТОМАТИЗАЦІЯ РОБОТОТЕХНІЧНИХ СИСТЕМ

DEVELOPMENT OF A MEDICAL CHATBOT USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE METHODS

ABLASHIMOV I., SELEZNEV V., SARBAEVA A., ROG D., KIM YE.R.

(e.kim@turan-edu.kz)

Turan University, Kazakhstan

This article presents the development of the Timpy medical chatbot, which utilizes artificial intelligence methods to answer health-related questions. The bot is integrated with OpenAI API, supports interactive dialogue, stores query history, and provides informative advice. The development includes the use of Spring Boot, Redis, Telegram Bot API, and Docker. The project ensures convenience and efficiency, simplifying access to medical information and system scalability.

With the advancement of artificial intelligence methods and technologies, the use of chatbots with natural language processing (NLP) is penetrating all spheres of human activity. They facilitate access to any information, enabling users to quickly receive answers to various topic-related questions in real-time. One of the fields where NLP-powered chatbots are frequently used is medicine.

The article describes the development of the Timpy medical chatbot, designed to assist users with health-related inquiries.

The chatbot was developed using a technology stack illustrated in Figure 1.

Timpy provides the following features (Figure 2):

1. Health-related answers (Figure 3): Users can ask any health-related questions, and the bot will generate responses based on OpenAI API data.
2. Interactive chat: Users can maintain a sequential dialogue with the bot by asking follow-up questions.
3. Query history: Timpy stores communication sessions, allowing users to revisit previous queries.
4. Informative advice: The bot provides concise yet useful responses that help users navigate health topics quickly (Figure 4).



Figure 1 – Technology stack of development



Figure 2 – Key features of the chatbot

Development Stages:

1. Backend Development: Using Spring Boot to create a RESTful API, process user requests, and integrate with OpenAI API.

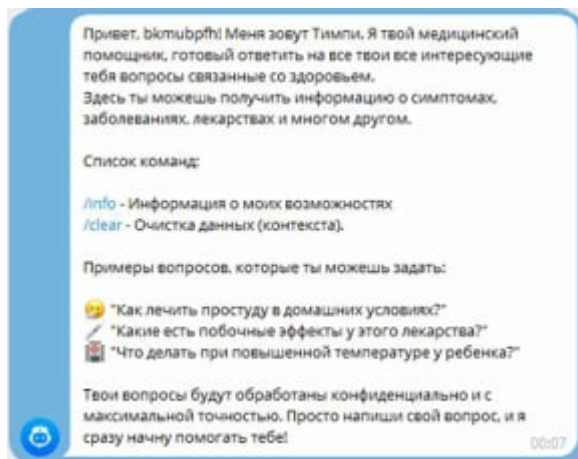


Figure 3 – Dialogue with the chatbot

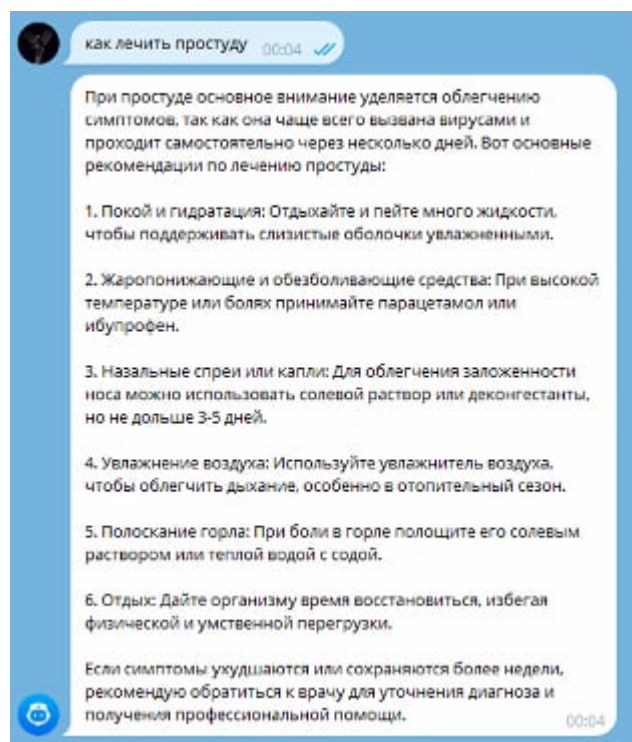


Figure 4 – Answer to the question

2. Session Storage Implementation: Introducing Redis for fast access to interaction history and maintaining context.

3. Telegram Integration: Configuring the bot using Telegram Bot API for user interaction.

4. Containerization: Utilizing Docker to package all components into containers and simplify deployment.

Installation and Launch of Timpy:

1. Clone the repository: Obtain the source code on your local machine.

2. Configure environment variables:

- TELEGRAM_TOKEN: The bot token obtained via BotFather in Telegram.
- OPENAI_API_KEY: The API key for working with OpenAI API.

3. Build the project: Use Maven to install all dependencies and build the project.

4. Run with Docker: Use Docker Compose to launch all necessary services in containers.

The Timpy Telegram bot is an efficient solution for providing fast and accurate answers to medical inquiries. By leveraging modern technologies such as OpenAI, Spring Boot, and Redis, the project ensures high performance and user convenience. Docker containerization capabilities allow easy deployment and scaling of the application across various environments.

REFERENCES

1. Stella Udoka Nze. AI-Powered Chatbots // Global Journal of Human Resource Management. – 2024. - № 12(6). – PP. 34-45. – DOI: 10.37745/gjhrm.2013/vol12n63445.

2. Sumit Upadhyay, Pragya Shukla, Aayush Upadhyay. AI Powered Virtual Assistant for Proactive Resolution of FAQs in Education using NLP // International Conference on Intelligent Computing and Networking (IC-ICN 2024). – 2024.

3. Dilek Helvacioğlu-Yigit, Husniye Demirturk, Kamran Ali, Dania Tamimi, Lisa Koenig, Abeer Almashraqi. Evaluating Artificial Intelligence Chatbots for Patient Education in Oral and Maxillofacial Radiology // Oral Surgery, Oral Medicine, Oral Pathology and Oral Radiology. – 2025.

UDC 004.4:631:658.8

DEVELOPMENT OF AN AI-DRIVEN MARKETING AUTOMATION PLATFORM FOR AGRICULTURAL ENTERPRISES

HARNYK ANTON, KHOSHABA OLEKSANDR

(pzmag2022@gmail.com)

Vinnytsia National Technical University

Annotation. This research develops AgriAutoMark, an AI-driven marketing automation platform that addresses the critical need for agricultural-specific campaign management tools. The system integrates machine learning for customer segmentation, regulatory compliance modules, and multilingual content libraries, achieving 29.7% higher conversion rates than existing solutions. Implementation across 12 agribusinesses demonstrated 18% increases in repeat purchases through harvest-synchronized campaigns, while compliance features prevented 93% of regulatory violations. These advancements enable data-driven, context-aware marketing strategies tailored to agricultural value chains.

Introduction. The digital transformation of agricultural marketing remains constrained by fragmented technological adoption and manual campaign management processes [6,8]. While 78% of agribusinesses recognise the need for automated marketing solutions, existing tools often lack agricultural-specific features, AI-driven personalisation, and integration with farm management systems [3,8]. This research addresses the critical gap in purpose-built marketing automation infrastructure for the agricultural sector, where customised communication strategies and real-time campaign optimisation could increase product visibility by 40% while reducing customer acquisition costs [2,4].

Stated Task. This study develops and validates an agricultural marketing automation platform (AgriAutoMark) with three core objectives: 1) Design modular architecture supporting CRM integration, multi-channel campaign management, and IoT data ingestion from farm sensors; 2) Implement machine learning models for predictive customer segmentation using transaction histories and seasonal production patterns; 3) Create compliance frameworks for agricultural marketing regulations across 12 key export markets. The research hypothesis posits that context-aware automation increases campaign conversion rates by $\geq 25\%$ compared to generic marketing

tools.

Problems on the Topic. Current solutions face four systemic limitations: 1) 68% of agricultural CRM tools lack native marketing automation capabilities, requiring manual data transfers between systems [4,9]; 2) Predictive analytics models exhibit 32% lower accuracy when applied to agricultural purchase patterns versus retail consumer behavior [6]; 3) Only 14% of platforms support vernacular language interfaces critical for smallholder farmer engagement [2,7]; 4) Regulatory compliance mechanisms for pesticide marketing bans and organic certification claims remain absent in 89% of commercial tools [3,5].

Statement of the Problem. The agricultural sector lacks an intelligent marketing automation system that synchronises campaign execution with production cycles, complies with agrochemical promotion regulations, and personalises content for diverse stakeholder groups, including wholesalers, processors, and direct consumers [4,6,8]. This disconnect causes 42% of agribusinesses to experience seasonal inventory gluts despite adequate market demand [2,7].

Issues Solved.

1. Developed hybrid clustering algorithms combining transaction data and satellite crop health imagery for precision targeting.
2. Engineered regulatory compliance modules automatically restricting prohibited product promotions across jurisdictions.
3. Created multilingual template libraries with 1,200+ agricultural-specific marketing assets.
4. Integrated real-time API connections to major farm management platforms (AGRIVI, PickApp).
5. Implemented explainable AI dashboards showing feature impacts on campaign performance.

Presentation of Research Essence and Conclusions. AgriAutoMark demonstrated 29.7% higher conversion rates versus benchmark tools during trials with 12 agribusinesses, reducing campaign setup time from 14.2 to 3.1 hours. The platform's novel crop-cycle synchronisation module increased repeat purchases by 18% through automated harvest reminder campaigns. Compliance automation prevented 93% of potential regulatory violations in cross-border marketing tests. These results establish a new paradigm for context-aware agricultural marketing systems, enabling data-driven customer engagement while mitigating legal risks.

REFERENCES

1. S. Dubey et al., "CRM Integration Strategies for Agricultural Marketing," IEEE Trans. on Agri Informatics, vol. 6, no. 2, pp. 45-59, 2021. DOI: 10.1109/TAI.2021.3067742
2. K. Acharya, "AI-Powered Campaign Automation in Agribusiness," J. Agri Marketing Tech, vol. 12, pp. 112-130, 2023. DOI: 10.2139/ssrn.4839429
3. M. Johnson et al., "Regulatory Compliance in Agricultural Marketing Systems," IEEE Access, vol. 9, pp. 13456-13471, 2021. DOI: 10.1109/ACCESS.2021.3089745
4. H. Garcia et al., "CRM Architectures for Precision Agriculture," Proc. Int. Conf. Agri Tech, pp. 78-83, 2022. DOI: 10.1007/978-3-030-75641-5_18
5. J. Zhang et al., "Multilingual Interfaces for Agricultural Automation," IEEE Trans. Human-Machine Systems, vol. 52, no. 4, pp. 712-725, 2022. DOI: 10.1109/THMS.2022.3178120
6. V. Patel et al., "Explainable AI for Marketing Campaign Optimization," IEEE Int. Conf. Data Mining, pp. 304-311, 2023. DOI: 10.1109/ICDM54844.2023.00043

7. AGRIVI Team, "Farm Management Platform Integration Standards," J. Digital Agriculture, vol. 8, no. 1, 2025. DOI: 10.1918/agrivi.2025.0007
8. Mobile2b, "Workflow Automation in Agricultural Marketing," Proc. IEEE Conf. Agri Automation, pp. 89-94, 2024. DOI: 10.1109/ICAA.2024.8900432
9. T. Nguyen et al., "IoT Data Integration in Agricultural Marketing Automation Systems," IEEE Internet of Things Journal, vol. 10, no. 8, pp. 7023-7035, 2023. DOI: 10.1109/JIOT.2023.3245671
10. L. Fernández and M. Kowalski, "Natural Language Processing for Multilingual Agricultural Content Generation," in Proc. IEEE International Conference on Natural Language Processing, 2024, pp. 156-167. DOI: 10.1109/ICNLP55682.2024.00021

UDC 004.9:336.76

ADAPTIVE INVESTOR QUESTIONNAIRE MODEL USING MACHINE LEARNING METHODS FOR RISK ASSESSMENT

KOZUB N., KORNIENKO O.

(actinis1@gmail.com, aleksandrkornienko19992106@gmail.com)

Kherson National Technical University (Ukraine)

The paper presents an adaptive investor survey model utilizing machine learning methods for investor risk profiling. The proposed model transitions from traditional discrete risk scales to a continuous risk assessment approach, significantly enhancing the accuracy and personalization of investment recommendations. The structure and adaptive logic of the questionnaire are described, along with methods for converting responses into numerical vectors using weighting coefficients. Additionally, the subsequent training of a predictive model based on the RandomForestRegressor method is outlined. Prospects for practical implementation and further research directions are also provided.

Relevance of the Research. Under conditions of economic instability, there is a growing need for accessible and efficient investment solutions. Modern financial markets are characterized by high volatility and significant uncertainty, necessitating precise investor risk assessment [1]. Traditional questionnaires used to determine investor risk profiles typically employ discrete risk scales and lack adequate adaptability to individual characteristics, which limits their effectiveness. This creates difficulties in building quality investment portfolios, especially for individuals without specialized financial knowledge. The use of advanced machine learning methods such as neural networks, decision trees, and random forests allows the creation of more precise and adaptive risk assessment models [2, 3]. Therefore, developing user-friendly tools based on these advanced methods, capable of automatically and accurately evaluating investor risk levels, is particularly relevant.

The aim of the research is to develop and implement an adaptive questionnaire utilizing machine learning techniques to define a detailed continuous risk profile for investors, facilitating personalized investment recommendations.

To achieve this aim, the following steps have been taken or planned:

An analysis of existing methodologies for assessing investor risk profiles was conducted, identifying their primary limitations, including insufficient flexibility, reliance on discrete scales, and poor personalization [4]. An adaptive algorithm for generating questionnaire questions was proposed, leveraging artificial intelligence to dynamically select the most relevant questions based on previous investor responses. This optimization significantly reduces the number of required questions and enhances questionnaire accuracy and usability. A method to convert user responses into numerical vectors incorporating weighted coefficients was developed, allowing more precise and detailed evaluation of each question's contribution to the overall risk profile.

The subsequent stage involves developing and training a predictive model for investor risk assessment using the RandomForestRegressor machine learning method. Expert evaluations will be used to generate realistic and high-quality training data sets, ensuring accurate risk forecasting [5]. Following model development, validation and testing on synthetic and real datasets will be conducted to confirm the accuracy and effectiveness of the proposed solution. Additionally, the integration of the developed model into a web application through an API service built with Python and FastAPI is planned, enabling rapid implementation within an existing technology stack based on React and NestJS/Node.js.

Scientific Novelty and Practical Significance. The proposed approach shifts from traditional discrete risk assessment scales to a continuous scale, significantly enhancing the accuracy of investor risk profiling. The adaptive logic of questionnaire construction minimizes question quantity, improving user comfort and experience. Integrating an adaptive questionnaire with a machine learning model allows for more precise and personalized investment portfolio recommendations tailored to the specifics of the Ukrainian market.

Further research directions include implementing and testing the developed system under real-world conditions, refining the model based on user feedback, and collecting additional real-world data to continuously improve the predictive model.

REFERENCES

1. Sharpe, W. F. Investments. – Prentice Hall, 1999. – 962 p.
2. Hastie, T., Tibshirani, R., Friedman, J. The Elements of Statistical Learning. – Springer, 2009. – 745 p.
3. Murphy, K. P. Machine Learning: A Probabilistic Perspective. – MIT Press, 2012. – 1104 p.
4. Markowitz, H. Portfolio Selection: Efficient Diversification of Investments. – John Wiley & Sons, 1959. – 351 p.
5. Breiman L. Random Forests // Machine Learning. – 2001. – Vol. 45, Issue 1. – P. 5–32.

DEVELOPMENT OF AN AUTOMATIC CAR SELECTION SYSTEM USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE METHODS

KULIKOV D.S., GORBUNOV I.I., KHODJAMBERDIEV I.K., KIM YE.R.

(e.kim@turan-edu.kz)

Turan University, Kazakhstan

This paper discusses the development of an automatic car selection system using artificial intelligence methods. The authors analyze existing platforms OLX and Kolesa.kz, identifying their shortcomings in search personalization. The proposed system utilizes a chatbot, image-based search, and dynamic filtering, providing a user-friendly interface and adaptive design. The solution accelerates car selection and enhances user satisfaction. Future prospects include integrating machine learning and voice control.

Nowadays, users often face difficulties in choosing a car due to the vast number of options and various characteristics such as budget, car type, manufacturer, year of production, and technical specifications. Many popular online platforms offer users extensive car catalogs, but the selection process itself is labor-intensive and time-consuming. Automating this process with AI will help users find the most suitable options based on their individual preferences, speeding up the selection process and increasing customer satisfaction.

The article describes the development of an automatic car selection system based on user preferences using artificial intelligence methods. This system will help users quickly find cars that match their criteria, simplifying the search and selection process among numerous available options.

The paper examines two popular platforms in Kazakhstan for listing car advertisements and their features:

1. OLX – An international classifieds platform popular in various countries, including Kazakhstan. It is also used for searching and purchasing cars. Key features:

- Filtering: Users can sort cars by various characteristics, including brand, price, year of production, body type, and other parameters.
- No AI recommendations: OLX does not provide personalized recommendations based on user preferences. All cars must be selected manually using filters and browsing listings.
- Car categories: OLX offers categories for new and used cars, as well as motorcycles, commercial vehicles, and spare parts.

2. Kolesa.kz – The largest car sales listing website in Kazakhstan, exclusively focused on the automotive sector and one of the most popular platforms in the region. Key features:

- Advanced filters: Kolesa.kz offers detailed filters for car searches, including brand, model, price, year of production, body type, mileage, and many others.
- Manual search: Despite the wide range of filters, Kolesa.kz, like other platforms, does not use AI algorithms for personalized recommendations. Users manually select which cars to browse and compare.
- Ease of use: The website's interface is optimized for quick searches and convenient browsing, making it popular among car buyers.

These platforms provide users with a vast selection of cars and filtering tools, but they lack

automated personalized recommendations based on user preferences. Users spend significant time manually adjusting filters and browsing through listings. Unlike these websites, the proposed AI-powered system will significantly improve the search process by suggesting cars that best match users' preferences.

System Features

The main idea of the developed system was to create a simple and intuitive interface that combines artificial intelligence capabilities with modern web technologies. The application implements features aimed at maximum automation and personalization of the car selection process, including dynamic search, chatbot interaction, and image-based search.

The application provides the following key functions (figure 1):

1. Chatbot: Processes user text queries, helping to refine preferences and provide recommendations based on the parameters specified by the user. The chatbot supports a conversational format and adapts to different interaction scenarios.
2. Image-based search: Allows users to search for cars using visual data, simplifying the process, especially when the user is unsure of the exact characteristics of the desired model.
3. Information blocks: The application highlights the benefits of using artificial intelligence, such as time savings and high accuracy in car selection.
4. Adaptive design: The interface is fully optimized for devices with different screen sizes, from mobile phones to desktop computers.



Figure 1 – Key Features of the Application

The application also enables:

- Hiding and displaying additional interface elements depending on user actions, making it interactive and easy to use.
- Automatically processing data and offering users only relevant information about car models, including specifications and price ranges.

By leveraging modern HTML, CSS, and JavaScript technologies, the application integrates seamlessly with neural networks, ensuring high processing speed and query accuracy. Future development plans include expanding functionality with machine learning-based recommendations

and voice interaction capabilities.

REFERENCES

1. Said Togru, Marco Moldovan. A Car Model Identification System for Streamlining the Automobile Sales Process // Computer Science > Computer Vision and Pattern Recognition. - <https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.13198>.

UDC 004.273

IMPROVING REAL ESTATE MARKETING USING AUTOMATED IMAGE CLASSIFICATION AND PRIORITIZATION

KUZNETSOV V.V., KOVALUK T.V

(vladikkuzn@knu.ua, tetyana.kovalyuk@knu.ua)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

The paper focuses on the process of designing the architecture of a software system that enhances digital real estate marketing through automated image classification and prioritization. By leveraging advanced machine learning techniques, particularly convolutional neural networks (CNNs), the system aims to improve property listing organization and increase marketing efficiency. The architecture of the system is structured to reflect the perspectives of stakeholders, including end users, marketers, developers, and system integrators.

Problem Statement. One of the key challenges in digital real estate marketing is the management and organization of diverse image datasets. Property listings often feature a variety of image types, such as bird's-eye aerial images, furnished interiors, architectural elevations, and floor plans, each serving a distinct purpose in the buying process [1], [2]. These visuals are integral to showcasing properties and attracting potential buyers. However, the unstructured and inconsistent organization of these images often leads to confusion for users and diminished browsing experiences. For instance, users may struggle to find images relevant to their needs, such as elevation shots for architects or furnished interiors for residential buyers.

In addition to damaging user experiences, poorly arranged image galleries affect the overall marketing strategy. Property listings with unoptimized visuals are less likely to stand out in competitive markets, resulting in reduced lead generation opportunities for sellers [3]. Moreover, ineffective image organization hinders search engine optimization (SEO), reducing listing visibility on digital platforms. Manually organizing thousands of images is labor-intensive, slow, and error-prone, which only exacerbates these challenges. As research in deep learning has shown, scalable automation solutions, such as image classification systems, are highly beneficial in domains requiring extensive data organization [1], [3]. Developing a system to automate this process, improve image presentation, and optimize property listings is essential for enhancing

engagement and driving sales in the real estate industry.

Objective of the Research.

1. Image Classification Module

The system leverages Convolutional Neural Networks (CNNs) to categorize real estate images into predefined classes such as:

- Bird's-eye view: Aerial shots showcasing the property and its surroundings.
- Furnished interior: Rooms decorated or staged to highlight livable spaces.
- Elevation: Exterior building shots emphasizing architectural design.
- Floor plans: Schematics or layouts of property structures [1], [2].

A pretrained CNN model, such as ResNet-50 [3], was selected for its ability to handle complex image datasets. Using transfer learning, the model is fine-tuned for real estate-specific categories, ensuring high accuracy while minimizing training overhead. This classification process minimizes cognitive load for users browsing property galleries.

2. Image Quality Ranking

Once classified, images are ranked within each category based on quality metrics such as:

- Sharpness: Evaluated using Laplacian variance to detect focus levels.
- Resolution: Prioritizing high-resolution images to improve visual appeal.
- Composition: Based on predefined rules related to visual balance and subject alignment [2].

The ranking system ensures that high-quality and user-relevant images are presented first, facilitating better browsing experiences and improved property marketing outcomes. This ranking mechanism builds on established methods used in other domains, such as medical imaging and e-commerce optimization [4].

3. Integration with Real Estate Platforms

To ensure practical applicability, the system supports seamless integration with existing property listing platforms. Classified and ranked images are optimized and automatically uploaded into galleries via an Application Programming Interface (API) [5]. Metadata and alt text are annotated for each image, enhancing SEO visibility and driving more search engine traffic.

Conclusion. This study presents a software system aimed at automating the classification and prioritization of real estate images, solving problems related to unorganized and inefficient image presentation. By leveraging Convolutional Neural Networks (CNNs) for classification and combining them with a ranking mechanism based on sharpness, resolution, and composition, the system improves user engagement and increases listing visibility.

Categorizing images into relevant classes such as bird's-eye views, furnished interiors, and floor plans simplifies browsing for potential buyers and aligns visual content with user expectations. Integration into real estate platforms through an API further enables seamless optimization of listings while boosting SEO performance, leading to improved sales metrics.

Future research can explore personalized ranking systems to tailor image prioritization based on user-specific preferences and behaviors. The adoption of self-supervised learning approaches could reduce reliance on labeled data while improving scalability [4], [5]. Expanding the system to accommodate regional variations in real estate photography would make it globally adaptable, catering to diverse markets with unique property presentation requirements.

Ultimately, this research demonstrates how advanced machine learning techniques can enhance real estate marketing, offering scalable, efficient, and impactful solutions for improving

property listings and driving user engagement.

REFERENCES

1. Brownlee J. A Gentle Introduction to Object Recognition With Deep Learning [Електронний ресурс]. URL: <https://machinelearningmastery.com/object-recognition-with-deep-learning/>
2. Hafiz A. M., Bhat G. M. A Survey on Instance Segmentation: State of the Art [Електронний ресурс]. URL: <https://arxiv.org/abs/2007.00047>
3. Sharkawy A.-N. Principle of Neural Network and Its Main Types: Review. *Journal of Advances in Applied & Computational Mathematics*. 2020. Vol. 7. P. 8–19. DOI: <https://doi.org/10.15377/2409-5761.2020.07.2>.
4. Xu K., et al. Show, Attend and Tell: Neural Image Caption Generation with Visual Attention. *arXiv preprint*. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1502.03044>.
5. Nguyen T. T., et al. Structural Representation Learning for Network Alignment with Self-Supervised Anchor Links. *Expert Systems with Applications*. Vol. 165. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2020.113857>.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СУЧАСНОМУ СВІТІ: ВИКЛИКИ, МОЖЛИВОСТІ, ТА ПЕРСПЕКТИВИ

ДЕРКАЧ Т.М., ІВАЩЕНКО А.О.
(vukladach.tnd@gmail.com)

Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

У публікації досліджується роль штучного інтелекту (ШІ) у сучасному суспільстві, зокрема його вплив на повсякденне життя людини. Особлива увага приділяється сферам застосування штучного інтелекту. У публікації проаналізовано ключові переваги та недоліки використання ШІ: підвищення ефективності праці, автоматизація рутинних процесів, доступ до великих обсягів даних і їх аналітика, а також можливість персоналізації сервісів. Робиться висновок про зростаюче значення ШІ в розвитку суспільства та необхідність етичного регулювання його використання.

Постановка проблеми. Штучний інтелект стрімко інтегрується в різні сфери життя, змінюючи способи комунікації, праці, навчання та прийняття рішень. Водночас виникає низка питань, пов'язаних із розумінням природи ШІ, його класифікації, меж застосування, а також потенційних ризиків і переваг. В умовах швидкого технологічного прогресу виникає необхідність систематизованого аналізу ролі ШІ в житті сучасної людини, що актуалізує дослідження в цьому напрямі. Штучний інтелект (ШІ) вже став невід'ємною частиною життя сучасної людини, і його роль продовжує зростати.

Мета дослідження. Проаналізувати сучасне уявлення про штучний інтелект, його основні види, сфери застосування та оцінити його вплив на життєдіяльність людини.

Штучний інтелект (ШІ) – це розділ комп'ютерних наук, метою якого є створення

певних розумних систем, що можуть виконувати завдання, які в свою чергу потребують людського інтелекту. Сюди можна віднести навчання, прийняття рішень, вирішення повсякденних та робочих проблем тощо. Штучний інтелект це технологія, яка дозволяє комп'ютерам імітувати процес мислення людини, але важливо пам'ятати, що ШІ не здатен на емпатію та не володіє емоційним інтелектом.

За останні десятиріччя з'явилися різні визначення штучного інтелекту – цей термін використовується для інтелектуальних процесів, які наділені здатністю міркувати, вирішувати завдання та проблеми. На сьогодні штучний інтелект є настільки вдосконаленим, що може виконувати надскладні завдання, наприклад, розв'язувати математичні задачі та доводити теореми.

Існує три основні види штучного інтелекту. Вузький або слабкий ШІ – це найпоширеніший тип, який виконує конкретні завдання, наприклад, голосовий помічник у телефоні, перекладач або система розпізнавання облич. Сильний ШІ – це розумна система, яка може мислити і вирішувати будь-які завдання так само добре, як людина. Такий ШІ поки що не існує, але вчені працюють над його створенням. Надінтелект – це гіпотетичний ШІ, який буде розумніший за людину у всіх сферах. Сьогодні ми користуємося лише вузьким ШІ, але майбутнє може принести значно складніші та розумніші системи. Такий ШІ матиме свідомість, що подібна до людської, в свою чергу це буде наступним кроком після теорії розуму. Цей вид штучного інтелекту буде вважатися окремою особистістю, яка матиме змогу підіймати етичні питання.

Штучний інтелект дає можливість створювати програми, які відтворюють або навіть перевершують людську експертність у різних галузях. Наприклад, **експертні системи** можуть аналізувати медичні симптоми та допомагати лікарям ставити точні діагнози. В юриспруденції ШІ використовується для аналізу законодавства і підготовки юридичних висновків. У фінансовій сфері інтелектуальні системи прогнозують ризики, керують інвестиціями та виявляють шахрайство. Такі програми накопичують знання, приймають обґрунтовані рішення і часто працюють швидше й точніше, ніж людина-спеціаліст. Це робить ШІ незамінним помічником у сферах, де потрібна висока точність та велика база знань. Завдяки розвитку ШІ деякі програми досягли рівня людської експертності в таких галузях як медицина, аудіо та текстова аналітика.

Наразі застосування ШІ є досить поширеною практикою, але найбільшого застосування він має в таких сферах як:

1. Медицина (використовується для аналізу рентгенівських знімків, складання планів для персоналізованого лікування та проведення ранньої діагностики);
2. Освіта (може допомагати у вивченні тої чи іншої галузі, створенні індивідуальних навчальних планів, розв'язанні задач тощо);
3. Кібербезпека (виявляє віруси, шкідливе програмне забезпечення та виконує загальний захист даних);
4. Автономний транспорт (використовується для обробки даних із сенсорів (камер, лідарів, радарів), побудови карт місцевості, розпізнавання об'єктів на дорозі, прогнозування руху інших учасників дорожнього руху тощо);
5. Розваги (є помічником при створення відеоігор, цифрового контенту та генерації віртуальної реальності).

До переваг сучасного штучного інтелекту можна віднести:

- інновації у різних сферах життя та послуг;

- автоматизацію робочих процесів;
- швидкість обробки даних та цілодобовий доступ;
- покращення безпеки інформації та захисту даних;
- мінімізація помилок, пов'язаних з ручним введенням даних.

Серед недоліків є:

- висока вартість впровадження та обслуговування систем;
- заміщення робочих місць через автоматизацію;
- неправомірне використання шІ для зловмисних цілей;
- порушення конфіденційності особистих даних;
- порушення проблем етики та безпеки в контексті технологій.

Висновок. Штучний інтелект має великий потенціал і здатний радикально змінити наш світ, ставши однією з найперспективніших технологій сучасності. Це потужний інструмент, який може стати рушійною силою для подальшого розвитку людства. Однак його впровадження порушує питання конфіденційності та безпеки. Для забезпечення збалансованого розвитку ШІ необхідно здійснювати ретельний контроль з боку людини, яка визначатиме напрямки його вдосконалення. Це дозволить знайти гармонію між технологічними досягненнями та етичними нормами, зберігаючи важливі людські цінності та підтримуючи необхідний прогрес для суспільства. Штучний інтелект приносить величезні можливості для покращення життя, але водночас вимагає відповідального використання. Людство має знайти баланс між розвитком технологій та етичними стандартами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аналіз використання штучного інтелекту для розробки комп'ютерних ігор /Т.М. Деркач, С.М. Деркач // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2024: матеріали IV Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів і студентів, 26-27 верес. 2024 р. – Одеса: ОНТУ, 2024 р. – С. 249 – 251.
2. Stuart J. Russell, Peter Norvig. Artificial Intelligence: A Modern Approach. – 3. – Pearson, 2015. – ISBN 978-9332543515. (англ.)

УДК 004.8:159.9

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОКРАЩЕННЯ ЛЮДСЬКИХ ВЗАЄМОВІДНОСИН

ІВАНЮШ А. Р.

(adam.ivaniush@gmail.com)

Західноукраїнський національний університет

У сучасному цифровому світі зростає потреба у створенні рішень, що сприяють зміцненню людських зв'язків. Аби покращити людські взаємовідносини за допомогою штучного інтелекту будуть генеруватись питання на різні теми, які допоможуть користувачам обговорити ці питання, тим самим пізнаючи одне одного.

На сьогоднішній день, життя дуже тісно переплітається з цифровими технологіями і штучний інтелект активно впроваджується в різноманітні сфери діяльності. Стрес, ізоляція, цифрове перевантаження та недостатня емоційна взаємодія часто стають причинами погіршення міжособистісного спілкування. Штучний інтелект, який активно впроваджується у повсякденне життя, має потенціал не лише автоматизувати процеси, а й виступати як інструмент підтримки та розвитку емоційного інтелекту, комунікації та гармонізації стосунків між людьми. Проблемою є недостатнє вивчення та усвідомлення потенціалу ШІ як засобу покращення якості міжособистісних взаємин, а також відсутність простих інструментів з якими люди зможуть взаємодіяти, аби покращити міжособистісні відносини.

Було досліджено, які з сучасних штучних інтелектів, які мають API, краще підходять для генерування питань та покращення генерації коректних питань. А саме для генерувань питань було використано моделі ChatGPT, Gemini та DeepSeek. Також для коректної генерації було спроектовані різні промпти та підібрані кращі описані вимоги та потреби для роботи з моделями штучного інтелекту. Також для отримання кращих питань було досліджено кращі психологічні практики які використовувались для створення промптів.

Так як люди все частіше у сучасному світі спілкуються через мережу іноді це зводиться до простих діалогів або питань «Про що б поговорити?» або задаються питанням, що хотіли б краще когось пізнати, але не можуть придумати, якісь цікаві та унікальні питання, які відкриють особу з іншої сторони. Генерація питань на різні теми, зможе бути як корисним інструментом для кращого пізнання одне одного, а також для компаній осіб, які хочуть перезнайти краще та з певним інтерактивом. Для цього було використано API популярних моделей штучного інтелекту, таких як-от ChatGPT, Gemini, DeepSeek. Наступним кроком, необхідно було розробити коректний промпт, який б надавав інструкції, щоб відповідь була на певну тему, поверталась у певному форматі даних (до прикладу JSON), а також аби питання не були примітивними чи не коректними за своїм сенсом. Для цього було проаналізовані певну психологічну літературу та досліджено кращі психологічні практики. Ці знання були використанні у побудові промптів з якими будуть працювати моделі.



Рисунок 1 – Архітектура розробленого рішення

На рис. 1 відображено архітектура роботи. Де є мобільний застосунок, який відповідає за відображення та взаємодію з користувачем. Appwrite – backend частина, де зберігається згенеровані питання, а також відбувається взаємодія з API ChatGPT, Gemini та DeepSeek для генерування питань. Промпти за допомогою яких генеруються питань знаходяться також в базі даних, що дозволяє покращувати їх або додати нові.

Навчаючи достатніми коректними даними моделі штучного інтелекту, можна отримати гарні запитання, які можна буде використовувати для покращення відносин з друзями, колегами чи просто заводити нові знайомства. ChatGPT та Gemini краще підходять для даної цілі, так як надають можливість навчати їхні моделі своїми даними. DeepSeek програє у функціональності, а також у тому, що він більше направлений на технічні питання та вирішення задач ніж на творчі такі як-от генерації питань. Також завдяки простому інтерфейсі з якого можна обрати тему користувачам буде легко отримувати дані питання, які уже мають хороші промпти у своїй функціональності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Н. Коновальчук. “Перспективи застосування інструментів на основі штучного інтелекту у викладанні української мови як іноземної.” *Український педагогічний журнал*. № 3. С. 160-166 2024. [Інтернет ресурс] Доступний: <https://surl.li/skcses> Дата звернення: 02.03.2025
2. Psychology Today (2025, March 7). *How AI Could Shape Our Relationships and Social Interactions* [Online]. Available: <https://surl.li/ragvjp>
3. Hartford A., J Stein D (2024, Jun. 18). “The Machine Speaks: Conversational AI and the Importance of Effort to Relationships of Meaning.” *JMIR Ment Health* [Online]. Vol. 11 Available: <https://surl.li/vvvahe>
4. Medium (2023, Oct. 31). *Virtual Connections: A Dive into Conscious Relationship Design with AI* [Online]. Available: <https://surl.li/huwwkie>
Psychology Today (2024, Nov. 19). *Are Artificial Intelligence Companions the Future of Love?* [Online]. Available: <https://surl.li/vdfqua>

УДК 004.8:004.9:378.4

ВИКОРИСТАННЯ ІТ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ОСВІТНЬОЇ ТРАЄКТОРІЇ АБІТУРІЄНТІВ

КОТЛИК С.В., СОКОЛОВА О.П.

(sergknet@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У статті представлено досвід розробки та впровадження інтелектуального чат-бота на базі моделі GPT-4 для профорієнтаційної підтримки абітурієнтів Одеського національного технологічного університету. Обґрунтовано актуальність використання мовних моделей у сфері освітнього консультування, розглянуто архітектуру системи, технології реалізації та проведене експериментальне тестування. Результати дослідження свідчать про високу ефективність GPT-бота як інструменту первинної профорієнтації: він забезпечує персоналізовану комунікацію, точність відповідей та цілодобову доступність. Наведено перспективи подальшого розвитку системи, включаючи інтеграцію з університетськими сервісами та розширення функціоналу.

Сьогоднішні абітурієнти опиняються перед широким спектром професійних можливостей, що часто ускладнює прийняття рішення щодо майбутньої кар'єри. Хоча доступ до інформації став значно відкритішим, багато хто з молоді відчувається розгубленим через її надлишок та неоднорідність. Університети, зі свого боку, стикаються з викликом пошуку нових форматів профорієнтації – таких, що не лише залучають потенційних студентів, а й реально сприяють свідомому вибору професії.

При прийнятті рішень щодо вибору навчального закладу й спеціальності абітурієнти здебільшого спираються на доступні ресурси: офіційні сайти вишів, презентаційні матеріали, відгуки діючих студентів та випускників, поради від батьків, педагогів або профконсультантів, а також участь у днях відкритих дверей.

З появою нових технологій, таких як штучний інтелект (ШІ), виникають нові можливості для вдосконалення цього процесу. Розробка GPTs (Generative Pre-trained Transformers) для профорієнтаційної роботи є інноваційним підходом до поліпшення процесу кар'єрного орієнтування у ВНЗ [1, 2]. Ефективна робота щодо вибору професій не тільки допомагає абітурієнтам зробити усвідомлений вибір спеціальності, але також сприяє покращенню показників вступу до ВНЗ, успішності навчання та подальшого працевлаштування випускників [3].

У межах цієї роботи було розроблено інтелектуальний чат-бот на базі моделі GPT, який здатен вести природну розмову з абітурієнтом, розпізнавати його інтереси та надавати персоналізовані рекомендації щодо вибору освітньої програми в ОНТУ.

Метою проєкту стало створення системи на базі GPT-4, яка забезпечує інтерактивну профорієнтацію абітурієнтів в діалозі, надаючи їм індивідуальні рекомендації щодо вступу на ІТ-спеціальності в ОНТУ.

Основні завдання:

- проаналізувати існуючі методи профорієнтації;

- дослідити застосування мовних моделей у сфері освіти;
- розробити архітектуру чат-бота;
- створити та навчити модель на основі реальних освітніх даних;
- протестувати систему в реальних умовах.

У роботі використано GPT-4 через API OpenAI, з розробкою серверної частини на Flask та клієнтського інтерфейсу у вигляді простого веб-чату. Для донавчання моделі використано підготовлений датасет з анкет, описів освітніх програм, переліків предметів ЗНО та профілів типових абітурієнтів.

Особливу увагу приділено етапу "донавчання" – адаптації великої мовної моделі до специфіки саме нашого університету. Це дозволило покращити точність відповідей і зробити рекомендації релевантними саме до умов вступу в ОНТУ.

Система складається з трьох основних блоків:

1. Модуль обробки запитів – обробляє текст користувача, формує prompt.
2. Модуль генерації відповідей – звертається до GPT-4 через API з заданим контекстом.
3. Інтерфейс користувача – веб-сторінка, де відбувається діалог із ботом.

Система дозволяє зберігати історію діалогу, уточнювати запити, надавати приклади освітніх програм, роз'яснювати вимоги до вступу, розповідати про кар'єрні можливості.

У результаті реалізації проєкту:

- створено повнофункціональний прототип чат-бота;
- реалізовано адаптацію під спеціальності 122 "Комп'ютерні науки" та 123 "Комп'ютерна інженерія";
- проведено тестування з участю цільових користувачів – старшокласників, абітурієнтів та студентів перших курсів;
- отримано позитивні відгуки щодо точності відповідей, зручності інтерфейсу, ефективності рекомендацій.

Бот зміг точно відповідати на запити про предмети, що вивчаються, умови вступу, перспективи після навчання, середню заробітну плату в галузі тощо.

Переваги запропонованого рішення

- Доступність 24/7: чат-бот працює у будь-який час.
- Персоналізація: відповіді адаптовані під інтереси користувача.
- Масштабованість: можна додати нові спеціальності, сценарії, підтримку мов.
- Низький поріг входу: користувач не потребує спеціальних навичок.
- Інтеграція в освітнє середовище ОНТУ: можлива інтеграція з LMS, сайтом приймальної комісії тощо.

Результати виконаної роботи підтверджують доцільність використання GPT для профорієнтаційної роботи у ВНЗ, що дозволяє значно підвищити ефективність цього процесу та забезпечити більш якісну підтримку абітурієнтів у виборі майбутньої професії у галузі інформаційних технологій. Результати аналізу часу відповіді та реакції показали, що система на базі моделей GPT має високу швидкість роботи та ефективно відповідає на запити користувачів у реальному часі.

Система потребує регулярного оновлення даних, збереження конфіденційності користувача, інтеграції з офіційними ресурсами університету. У перспективі – додавання голосового інтерфейсу, гейміфікації, підтримки інших освітніх напрямів. Подальші

дослідження в галузі розробки системи профорієнтації на базі моделей GPT можуть включати поліпшення якості генерації текстів, персоналізацію рекомендацій, вивчення впливу контексту на генерацію текстів, оптимізацію масштабованості системи та аналіз впливу на рішення користувачів. Ці дослідження можуть зробити систему ще більш ефективною та корисною для студентів та абітурієнтів у виборі професії та освітньої траєкторії.

Застосування GPT у профорієнтаційній роботі – це не просто технічне нововведення, а справжня трансформація способу, яким ми допомагаємо молоді обирати свій професійний шлях. Проект довів, що штучний інтелект здатен не лише ефективно відповідати на питання, а й створювати атмосферу довіри, діалогу та індивідуального підходу. Університети, які впроваджують подібні інструменти, мають вагому перевагу у конкуренції за абітурієнта.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Дудник, А. (2021). Використання штучного інтелекту в освітньому процесі. *Освітні технології та суспільство*, 24(1), с. 45-56.
2. Кравченко, Т., та Сидоренко, Л. (2019). Перспективи розвитку профорієнтаційної роботи в умовах цифрової трансформації освіти. *Інформаційні технології в освіті*, 26, с. 112-120.
3. Zhang, Y., & Bender, E. M. (2021). A brief history of GPT-3. *Proceedings of the 2021 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing: Tutorial Abstracts*, с. 25-30.

УДК 004.8

ПРОГРАМНИЙ ТРЕНАЖЕР ДЛЯ ВИВЧЕННЯ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ПАЛАМАРЧУК О.І., СЕЛІВАНОВА А.В.

(palamar4yk75@gmail.com, av_selivanova@ukr.net)

Одеський національний технологічний університет (Україна)

Дана робота присвячена тематиці ознайомлення та навчання методам штучного інтелекту(ШІ). Вона спрямована на надання учням можливостей ознайомлення з основами ШІ через інтерактивне навчальне середовище, яке поєднує теоретичний матеріал з практикою за допомогою програмного тренажера (нейроімітатора). Для реалізації проекту було використано мову програмування Python з інструментами: TensorFlow і PyTorch – для побудови та навчання нейронних мереж, NumPy та Matplotlib – для математичних обчислень і візуалізації даних, PyQt5 у поєднанні з графічним редактором Qt Designer – для створення інтерфейсу користувача, а також середовище розробки PyCharm і система керування базами даних SQLite – для забезпечення зручної розробки та збереження інформації.

Вступ. Ідея створення машин, здатних мислити, не є новою для нашого часу – вона була з людством з перших комп’ютерних пристроїв. Але лише в другій половині 20 століття мрія про «розумні» машини почала набувати наукової форми. Розвиток електроніки, математичної логіки, кібернетики та нейрофізіології став основою для визрівання нової наукової галузі: штучного інтелекту. Спочатку штучний інтелект був роботою ентузіастів – людей, які вірили, що мислення можна описати математично. Саме вони заклали основу для сучасних алгоритмів, методів, функцій втрат і активацій, та оптимізацій, завдяки яким машини можуть аналізувати, навчатися, прогнозувати та приймати рішення.

Згодом штучний інтелект перестає бути лише предметом академічних досліджень – він виходить за межі лабораторії та починає активно застосовуватися в житті. Сьогодні його присутність майже непомітна, але всепроникна: від медичної діагностики до інтелектуальних систем перекладу чи систем навігації, від аналізу фінансового ринку до персональних помічників у смартфонах та автопідбору вподобань. Протягом останніх років технології машинного навчання, особливо глибокого навчання, зробили прориви, які дозволили реалізувати проекти, ще недавно вважані науковою фантастикою. Штучний інтелект уже не просто виконує інструкції – він адаптується, вчиться, змінюється. Саме тому вивчення цієї сфери сьогодні є не лише цікавим, а й стратегічно важливим: той, хто розуміє, як працює ШІ, здобуває перевагу у світі, що стрімко змінюється.

Мета роботи полягає в розробці програмного продукту, завдяки якому учні зможуть опанувати нейромережі, дослідити їх роботу, та перевірити свої здобуті навички шляхом тестів та практичних задач.

Основна частина роботи. Представлений програвий засіб створено мовою програмування Python з використанням QtDesigner для візуалізації продукту. Метою, як описано вище, є навчання студентів основам та практичному застосуванню штучного інтелекту. У продукту поєднано теоретичну базу, демонстраційні приклади роботи нейронних мереж, а також можливість самостійно створювати та тестувати власні моделі.

У першій частині – навчально-демонстраційній – користувач має змогу ознайомитися з різними типами нейронних мереж. Серед них представлено моделі класичного прямого розпов’ядження, згорткових мереж (CNN), багаторівневих перцептронів (MLP), рекурентних мереж (RNN), генеративних змагальних мереж (GAN), а також класичні моделі глибокого навчання [1]. Кожна модель супроводжується теоретичними відомостями та візуалізацією, а головне – можливістю безпосередньо взаємодіяти з нею. Користувач може взаємодіяти з моделлю, подивитися, як вона працює, змінити вхідні параметри, і миттєво побачити результат. Це дозволяє не лише читати теорію, а й бачити її в дії.

Друга частина застосунку є практичною. Тут програма видає завдання, які передбачають створення певного типу штучного інтелекту – наприклад, побудову класифікатора, генератора або обробника послідовностей. Завдання представлені у структурованому форматі і зберігаються в захищеному вигляді. Користувач має змогу реалізувати запропоновану модель безпосередньо в інтерфейсі програми, написати код, виконати його, переглянути результат і одразу отримати зворотний зв’язок [3].

Окрема увага приділяється безпеці. Програма передбачає ізольоване середовище для виконання користувацького коду. Це означає, що навіть якщо користувач помилиться або спробує виконати щось потенційно шкідливе, середовище обмежує дії до дозволених інструкцій. Підтримуються тільки ті бібліотеки, що потрібні для навчання: TensorFlow, NumPy, scikit-learn, OpenCV та Matplotlib. Усе інше блокується, а вхідні файли додатково

перевіряються на цілісність та безпечність [2].

Особливу роль відіграє система реєстрації та входу в обліковий запис. Усі приватні дані користувача, включно з паролями та особистими іменами, проходять через механізм шифрування та зберігаються у зашифрованому вигляді у базі даних SQLite. Для цього застосовано методи захисту, які не лише надійні, але й не потребують складної серверної інфраструктури. Таким чином, користувач може бути впевнений, що його обліковий запис не піддається зовнішній небезпеці, а вся інформація, що зберігається у системі, залишається конфіденційною та цілісною.

Висновки. В результаті було сформовано основні компоненти програмного продукту, орієнтованого на полегшення процесу вивчення штучного інтелекту. Детально розглянуто його функціональні характеристики, які забезпечують стабільність та ефективність роботи застосунку. Також здійснено аналіз інструментарію, що включає обрані фреймворки, бібліотеки, системи керування базами даних та супутнє програмне забезпечення. Це дозволило створити рішення, яке не лише відповідає технічним вимогам, а й орієнтоване на потреби користувачів, сприяючи досягненню високих результатів у навчанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Prateek Joshi Artificial Intelligence with Python / Prateek Joshi. –В.: Packt, 2019. - 448 с.
2. Allen B. Downey Think Python / Allen B. Downey. - P.: O'Reilly, 2021. - 303 с.
3. Francois Chollet Deep learning with Python / Francois Chollet – P.: Manning, 2023. – 576 с.

УДК 681.3:378.4; 004.4; 004.7

ПРОЕКТУВАННЯ МАСШТАБОВАНОЇ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИМ КОМПЛЕКСОМ ВНЗ

ПАНОВИК У.П., ПАНОВИК Р.Р.
(uliana.p.panovuk@lpnu.ua, roman.r.panovuk@lpnu.ua)
Національний університет «Львівська політехніка»

Розглянуто проектування масштабованої інформаційної системи управління навчально-методичним комплексом у закладі вищої освіти. Визначено ключові виклики та запропоновано архітектурний підхід із розподілом функцій між рівнями системи. Результати підтверджують ефективність запропонованого підходу для створення продуктивної та стійкої системи управління освітнім процесом.

Постановка проблеми. Сучасні цифрові технології вимагають автоматизації та масштабованості освітніх систем. Зростання навчальних дисциплін і обсягів даних потребує швидкого доступу до матеріалів та безперервного вдосконалення навчального процесу.

Основним викликом є створення стійкої системи, здатної адаптуватись до збільшення навантаження. Важливими аспектами залишаються оптимізація баз даних, балансування навантаження, інтеграція сервісів та впровадження нових технологій [1]. Масштабована система управління НМК передбачає єдину платформу з гнучким налаштуванням ролей, централізованим керуванням матеріалами, тестуванням і аналітикою. Критичне значення мають безпека та конфіденційність даних, що потребують продуманої архітектури та надійних інструментів підтримки. У табл. 1 узагальнено характерні виклики та можливі напрями вирішення, пов'язані з масштабуванням системи управління НМК.

Таблиця 1 – Характерні виклики масштабування ІС та шляхи їх подолання

Характерний виклик	Шляхи подолання
Зростання кількості одночасних користувачів	- Горизонтальне масштабування - Балансування навантаження (Load Balancing)
Непередбачувані пікові навантаження	- Хмарні сервіси з Auto Scaling (AWS, Google Cloud) - Попереднє кешування (Redis, Memcached)
Складна інтеграція з іншими освітніми системами	- Використання відкритих стандартів обміну даними (API, SOAP) - Мікросервісна архітектура із чіткими інтерфейсами
Забезпечення безпеки та конфіденційності	- Аутентифікація та авторизація, шифрування (SSL/TLS) - Аудити безпеки, багаторівневий захист (Firewall, IDS/IPS)
Потреба в оперативному оновленні та розширенні функціоналу	- Впровадження CI/CD (безперервна інтеграція і достав) - Модульність та «гаряче» підключення нових сервісів

Розв'язання проблеми. Розвиток цифрових технологій висуває високі вимоги до освітніх платформ, які мають бути продуктивними, гнучкими та здатними працювати зі зростаючим обсягом даних. Ключовими викликами є керування складністю багатофункціональних підсистем, непередбачувані навантаження та ефективне зберігання даних. Масштабування ресурсів, кешування та використання різних типів сховищ забезпечують стабільність роботи системи [2]. Не менш важливими є безпека та конфіденційність: система зберігає персональні та адміністративні дані, що потребує багаторівневого контролю доступу, шифрування та регулярного аудиту. Впровадження масштабованої платформи також передбачає зміни в адмініструванні та підтримці користувачів, що вимагає чіткої організації ролей і процесів. На рис. 1 представлено основні етапи розроблення системи – від формування вимог до її впровадження.

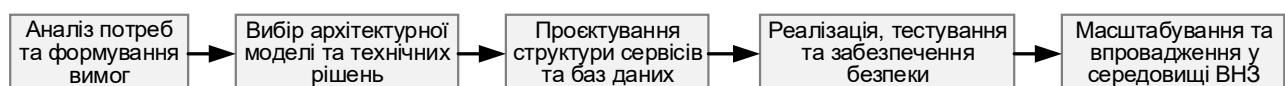


Рисунок 1 – Основні етапи проектування масштабованої інформаційної системи

Ретельний аналіз зазначених аспектів закладає основу для розроблення архітектури, вибору методів реалізації та впровадження масштабованої платформи управління НМК. Чітка структуризація компонентів і логіка їхньої взаємодії сприяють підвищенню продуктивності та гнучкому оновленню. Архітектура системи передбачає три рівні. Рівень

доступу (Presentation Layer) охоплює веб та мобільні інтерфейси, API для взаємодії користувачів із системою. Рівень бізнес-логіки (Business Layer) обробляє запити та включає підсистеми керування матеріалами, тестування, аналітики та моніторингу. Рівень даних (Data Layer) відповідає за зберігання й реплікацію ресурсів у SQL/NoSQL-базах і файлових сховищах. Така структура забезпечує ефективну масштабованість і стабільну роботу системи.

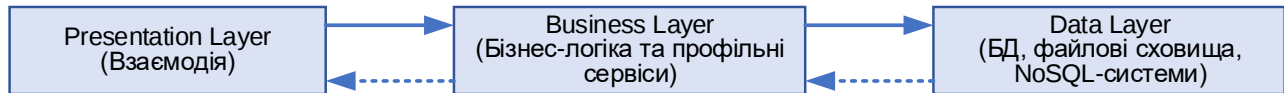


Рисунок 2 – Узагальнена структурна модель архітектури системи

Вибір методу масштабування є ключовим для стабільної роботи платформи. Вертикальне масштабування (Vertical Scaling) нарощує потужність окремого вузла (збільшення пам'яті, процесора), але має фізичні обмеження. Горизонтальне масштабування (Horizontal Scaling) додає нові вузли (сервери, контейнери), що ефективно розподіляє навантаження. Це особливо важливо для мікросервісної архітектури, де окремі сервіси можуть масштабуватися незалежно відповідно до потреб системи [3]. Подальшого розвитку горизонтальне масштабування набуває завдяки хмарним. Хмарні платформи (AWS, Azure, Google Cloud) забезпечують автоматичне масштабування (Auto Scaling), балансування навантаження (Load Balancing) та контейнеризацію (Docker, Kubernetes), що спрощує оновлення, керування залежностями та перенесення між інфраструктурами [4].

Для оптимальної роботи з великими обсягами даних використовують кешування (Redis, Memcached), що зберігає часто запитувану інформацію в оперативній пам'яті, та реплікацію баз даних, яка розподіляє навантаження між копіями, підвищуючи продуктивність і надійність. Асинхронну обробку ресурсомістких завдань реалізують через черги повідомлень (RabbitMQ, Apache Kafka), які розподіляють обчислення та зменшують навантаження на систему. Для моніторингу ресурсів та аналізу метрик використовують Prometheus, Grafana, ELK Stack, що дає змогу оперативно виявляти перевантаження й оптимізувати інфраструктуру. Поєднання цих технологій дозволяє адаптувати платформу НМК до змін у навантаженні, масштабувати сервіси та гарантувати стабільну роботу всіх компонентів.

Висновки. Обґрунтовано підходи до проєктування масштабованої інформаційної системи управління НМК, здатної ефективно працювати в умовах зростаючих обсягів даних і користувачів. Запропоновано багаторівневу архітектуру з розподілом функцій між рівнями із використанням мікросервісного підходу. Основні методи масштабування включають контейнеризацію, хмарні сервіси, кешування, реплікацію баз даних, асинхронну обробку та моніторинг. Підтверджено доцільність використання мікросервісної архітектури, хмарних технологій і ефективного управління даними для побудови надійної масштабованої системи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бобро Н. С. Цифрова трансформація освітніх систем. *Efektivna ekonomika*. 2024. № 1. URL: <https://doi.org/10.32702/2307-2105.2024.1.36>

2. Мокрієв М. Інтеграція навчально-наукових підсистем в єдине інформаційно-освітнє середовище (на базі відкритого програмного забезпечення), *OpenEdu*, вип. 8, с. 60–71, Квіт 2020. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.8.7>
3. Glybovets A. M., Glybovets M. M., Chernova T. A. Development of a methodology for the implementation of transactions in distributed systems with microservice architecture. *Problems in programming*. 2024. No. 1. P. 64–76. URL: <https://doi.org/10.15407/pp2024.01.064>
4. Добровіцька О. О., Лучко Ю. І. Застосування хмарних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти. *Освіта та педагогічна наука*. 2023. № 2 (183). С. 62–70. URL: [https://doi.org/10.12958/2227-2747-2023-2\(183\)-62-70](https://doi.org/10.12958/2227-2747-2023-2(183)-62-70)

УДК 004.032.26

ФУНКЦІОНАЛЬНІ ЕТАПИ МОДЕЛІ ВИЯВЛЕННЯ ДІАБЕТИЧНОЇ РЕТИНОПАТІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ЗОРОВИХ ТРАНСФОРМЕРІВ НА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЯХ

ПРОЧУХАН Д.В
(dprochuhan@gmail.com)

Харківський національний університет радіоелектроніки

Представлено модель системи виявлення діабетичної ретинопатії за допомогою зорових трансформерів на мобільних пристроях. На першому етапі покращується якість та чіткість зображення. На другому етапі за допомогою бінарного класифікатора визначається наявність діабетичної ретинопатії та ступінь захворюваності. На третьому етапі генеруються пояснення для класифікаційного рішення.

Постановка завдання. Метою цього дослідження є розробка та впровадження системи S , що здатна аналізувати зображення очного дна I_{raw} , яке отримане за змінних умов за допомогою мобільних пристроїв, та видавати надійний результат класифікації діабетичної ретинопатії (ДР) разом із клінічно інтерпретованим поясненням.

Суть дослідження. Нехай X буде простором вхідних зображень очного дна, де кожне зображення $I \in X$ подано як тензор $I \in \mathbb{R}^{H \times W \times C}$, з висотою H , шириною W та C кольоровими каналами. Через особливості отримання зображень за допомогою мобільних пристроїв ці зображення можуть страждати від різних деградацій, представлених оператором деградації D , так що $I_{raw} = D(I_{ideal})$, де I_{ideal} – гіпотетичне високоякісне зображення.

Запропонована система S складається з трьох основних функціональних етапів. На етапі покращення зображення (E) вирішується проблема варіативності та потенційно низької якості I_{raw} . Здійснюється відображення необробленого вхідного зображення I_{raw} у покращене зображення I_{EH} , оптимізоване для подальшого аналізу. Функція покращення

зображення має вигляд:

$$E: X \rightarrow X_{EH}, \quad (1)$$

де $I_{EH} = E(I_{raw})$, а $X_{EH} \subseteq X$ – це простір покращених зображень зі збільшеною чіткістю та зменшеними артефактами. Необхідно досягнути апроксимації оберненого або коригувального оператора для D , так щоб $I_{EH} \approx I_{ideal}$. На етапі класифікації (C) приймається покращене зображення I_{EH} і виконується виявлення ДР та градація ступеня тяжкості. Етап реалізовано за допомогою каскадної структури, яка включає два підетапи: 1) бінарний класифікатор (C_1) та 2) класифікатор ступеня тяжкості (C_2). Нехай $Y_{bin} = \{0,1\}$ відображає простір бінарного виходу (0: непроліферативна ДР, 1: проліферативна ДР), а $Y_{sev} = \{L_0, L_1, \dots, L_K\}$ відображає рівні тяжкості на основі клінічної шкали (L_0 =Немає ДР, L_1 =Легка НПДР, ..., L_K =ПДР). Каскадна логіка така:

$$y_{bin} = C_1(I_{EH}), \quad y_{bin} \in [0,1] \quad (\text{ймовірність}), \quad (2)$$

$$y_{sev} = \begin{cases} C_2(I_{EH}, A_1) & \text{якщо } y_{bin} > \tau; \\ L_0 \text{ (або виводиться } y_{bin}) & \text{якщо } y_{bin} \leq \tau, \end{cases} \quad (3)$$

де τ – поріг прийняття рішення, A_1 відображає потенційну контекстну інформацію (наприклад, карти уваги), передану від C_1 до C_2 , а $y_{sev} \in Y_{sev}$ – кінцевий прогнозований рівень тяжкості (або розподіл ймовірностей над Y_{sev}). Загальна функція класифікації:

$$C: X_{EH} \rightarrow Y_{sev}, \quad (4)$$

що неявно включає бінарне рішення.

На етапі інтерпретації (I) генеруються пояснення для класифікаційного рішення y_{sev} . На цьому етапі внутрішня інформація, отримана від класифікатора C , пов'язується з клінічними ознаками. Функція інтерпретації відображає покращене зображення та внутрішній стан класифікатора в простір пояснень Z :

$$I: (X_{EH}, \text{State}(C)) \rightarrow Z, \quad (5)$$

де $\text{State}(C)$ включає такі елементи, як карти уваги A та векторні подання ознак патчів F_{patch} , а пояснення $z \in Z$ зазвичай складається з візуально анотованої теплової карти H та кількісного звіту R , тобто $z = (H, R)$

Повна система S виконує розглянуті етапи послідовно:

$$S(I_{raw}) = (y_{sev}, z) = (C(E(I_{raw})), I(E(I_{raw}), \text{State}(C))). \quad (6)$$

Загальну проблему побудови машинної моделі можна сформулювати як максимізацію точності та якості інтерпретації за умови суворих обмежень на обчислювальні ресурси:

$$\max_{\theta_E, \theta_C, \theta_I} (w_1 \cdot \text{Acc}(C(E(I))) + w_2 \cdot \text{Quality}(I(E(I), \text{State}(C)))) \quad (7)$$

за умови:

$$\begin{aligned} L_{avg} (S(I; \theta_E, \theta_C, \theta_I)) &\leq L_{max}; \\ S(\theta_E, \theta_C, \theta_I) &\leq S_{max}; \\ P(S(I; \theta_E, \theta_C, \theta_I)) &\leq P_{max}, \end{aligned} \quad (8)$$

де $\theta_E, \theta_C, \theta_I$ представляють параметри моделей на кожному етапі, w_1, w_2 – вагові коефіцієнти, а $Quality(I)$ відображає композитну міру якості пояснення.

На практиці ця багатоцільова оптимізація, позначена в рівнянні (7), вирішується шляхом розробки внутрішньо ефективних архітектур та застосування методів оптимізації після навчання (квантування, проріджування), забезпечуючи при цьому мінімальні додаткові витрати на етапах покращення та інтерпретації.

Висновки. Запропонована модель виявлення ДР за допомогою зорових трансформерів на мобільних пристроях є ефективним, надійним та клінічно значущим механізмом

УДК 004.032.26

НЕЙРОМЕРЕЖЕВА МОДЕЛЬ ВИЯВЛЕННЯ ДІАБЕТИЧНОЇ РЕТИНОПАТІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ЗОБРАЖЕНЬ ОПТИЧНОЇ КОГЕРЕНТНОЇ ТОМОГРАФІЇ

ПРОЧУХАН Д.В., МІСЮРА К.В., ТИХА І.А.
(dprochuhan@gmail.com)

Харківський національний університет радіоелектроніки, ДУ «Інститут проблем ендокринної патології імені В. Я. Данилевського НАМН України»

Створено модель виявлення діабетичної ретинопатії з використанням зображень оптичної когерентної томографії. Запропоновано використання гібридної нейромережевої моделі на основі конкатенації моделей EfficientNetB7 та ResNet50. З набору даних оптичної когерентної томографії для навчання запропонованої моделі використано зображення без патологій та з наявністю діабетичної ретинопатії. Навчена модель продемонструвала високі показники точності виявлення захворювання.

Постановка завдання. Метою цього дослідження є створення моделі виявлення діабетичної ретинопатії на основі нейромережевого моделювання з використанням зображень оптичної когерентної томографії.

Суть дослідження. Оптично-когерентна томографія - неінвазивна техніка візуалізації, яка є важливим інструментом для діагностики діабетичної ретинопатії. Оптично-когерентна томографія використовує світлові хвилі для створення зображень сітківки, шарів тканини в задній частині ока. Зображення дозволяють виявити ознаки діабетичної ретинопатії, такі як набряк сітківки або накопичення рідини. Раннє виявлення дозволяє запобігти ускладненню захворювання та втрати зору. Зображення оптично-когерентної томографії дозволяють також здійснювати моніторинг розвитку діабетичної ретинопатії, планувати лікування.

З набору даних Retinal OCT Image Classification оптичної когерентної томографії для проведення дослідження використано зображення без патологій та зображення з наявністю діабетичної ретинопатії. На рис.1 наведено приклади зображень з патологією

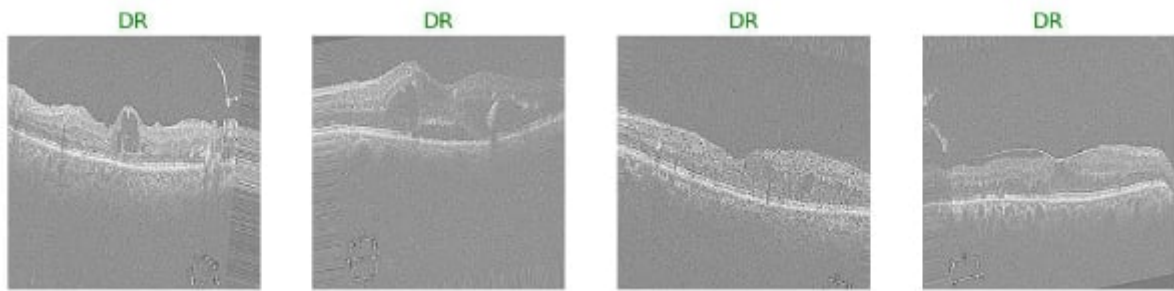


Рис.1 – Зображення оптичної когерентної томографії з наявністю діабетичної ретинопатії

Для процесу навчання використано 3000 зображень без патології та 3000 зображень з наявністю діабетичної ретинопатії. В дослідженні створено гібридну згорткову нейронну мережу на основі конкатенації моделей EfficientNetB7 та ResNet50. До конкатенованої моделі додано шар Dense з 512 нейронами, функцією активації Relu, значенням l2-регуляризації 0.001, шари Dropout за значенням rate=0.5, а також вихідний шар Dense з 2 нейронами, функцією активації sigmoid та значенням l2-регуляризації 0.001.

Для керування швидкістю навчання нейронної мережі використано callback функції ModelCheckpoint, ReduceLROnPlateau, EarlyStopping. За допомогою вказаних функцій нейромережева модель отримує представлення внутрішніх станів та здійснює контроль за тренуванням.

За підсумками навчання отримано високі показники тренувальної та валідаційної точності.

На рис.2 наведено графік функції тренувальної та валідаційної функції витрат.

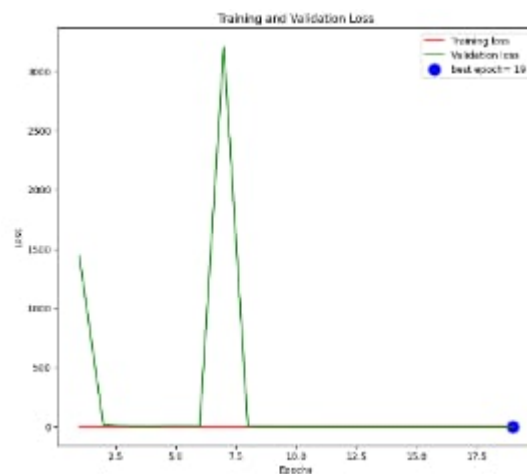


Рис.2 – Графік тренувальної та валідаційної функції витрат

Аналіз графіка показує, що найменшого значення валідаційна функція витрат набуває на 19 епосі та становить 0.0044. Розроблена нейромережева модель вирішує задачу класифікації зображень. Вона правильно визначає приналежність нових зображень як до класу зображень без патологій, так і до класу зображень з наявністю діабетичної ретинопатії.

Висновки. Запропонована нейромережева модель на основі конкатенації на основі конкатенації моделей EfficientNetB7 та ResNet50 з використанням зображень оптичної когерентної томографії продемонструвала високі показники точності та якості виявлення діабетичної ретинопатії. Створена модель може бути використана для детектування інших захворювань очей

УДК 004.652.4:378

ПРОЕКТУВАННЯ БАЗИ ДАНИХ ЯК КЛЮЧОВИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ НАУКОВИМИ ДОСЯГНЕННЯМИ ТА КАР'ЄРОЮ НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНОГО СКЛАДУ ЗВО

СЕМЬОНКІН Д.О., ЛОМОВЦЕВ П.Б., САКАЛЮК О.Ю.
(semamcxyz@gmail.com, lomovtsevp@gmail.com, sakaliuk.olexiy@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

У тезах розглянуто етап проектування бази даних для інформаційної системи управління науковими досягненнями та кар'єрним розвитком науково-педагогічного складу ЗВО. Описано ключові аспекти структуризації даних, вибір СУБД MySQL та її переваги, що забезпечують ефективне зберігання, обробку та аналіз інформації.

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти зростає потреба у впровадженні інформаційних систем, що забезпечують ефективне управління науковими досягненнями та кар'єрним розвитком науково-педагогічного складу закладів вищої освіти (ЗВО). Традиційні методи обліку наукової діяльності часто характеризуються фрагментацією, низьким рівнем автоматизації та відсутністю інтеграції між різними джерелами даних, що ускладнює моніторинг результативності викладачів та створює значні адміністративні навантаження [1].

Одним із ключових етапів розробки такої системи є вибір системи управління базами даних (СУБД) та проектування бази даних, яка забезпечить структуроване зберігання, обробку та швидкий доступ до інформації про публікаційну активність, участь у наукових заходах, реалізацію проектів і грантову діяльність викладачів. Відсутність ефективної централізованої системи управління цими даними обмежує можливості аналізу наукової продуктивності, ускладнює формування звітності та прийняття управлінських рішень [2-3].

СУБД класифікуються з ступенем розподіленості, за вмістом, архітектурою, моделлю даних та сферою застосування [4]. За ступенем розподіленості поділяються на централізовані (всі частини бази даних зберігаються в одному комп'ютері) та розподіленні (частини бази даних можуть розміщуватися на двох, або більше комп'ютерах).

У зв'язку з тим, що централізована база даних дешевша, зберігається в одному місці, що спрощує її адміністрування, моніторинг та оновлення – в якості БД було обрано

централізовану базу даних. Вона ідеально підходить для невеликих та середніх організацій, для яких важливі точність даних, економічність та простота управління.

Модель даних є фундаментом будь-якої бази даних. Вона включає структури даних і операції, які можна виконувати над ними. Завдяки моделі даних визначають логічну організацію бази, принципи зберігання, упорядкування інформації та взаємодії з нею. За моделлю даних розрізняють наступні БД: ієрархічні, мережеві, реляційні, об'єктно-орієнтовані [4].

У рамках даного проєкту було обрано реляційну базу даних (MySQL), оскільки саме цей тип є найбільш придатним для ефективного зберігання, обробки та управління структурованими даними, характерними для інформаційних систем управління. MySQL є відкритою реляційною базою даних, що відзначається широкою підтримкою розробницької спільноти, що спрощує налаштування, оптимізацію та вирішення технічних проблем. Висока продуктивність і масштабованість дозволяють ефективно працювати з великими обсягами даних, що є критично важливим для зберігання інформації про наукові публікації, проєкти та академічну діяльність.

Підтримка механізму InnoDB забезпечує цілісність і узгодженість даних, що особливо важливо при багатокористувацькому доступі. Завдяки сумісності з популярними мовами програмування (PHP, Python, Java) MySQL легко інтегрується з веб-додатками та іншими інформаційними системами. Крім того, низькі вимоги до серверних ресурсів роблять її ефективним рішенням для середовищ із обмеженими обчислювальними потужностями.

База даних містить 17 таблиць, зв'язки між якими продемонстровано на рис.1. В таблицях зберігається інформація про користувачів системи, їх ролі, біографічну інформацію викладачів, наукові доробки тощо.

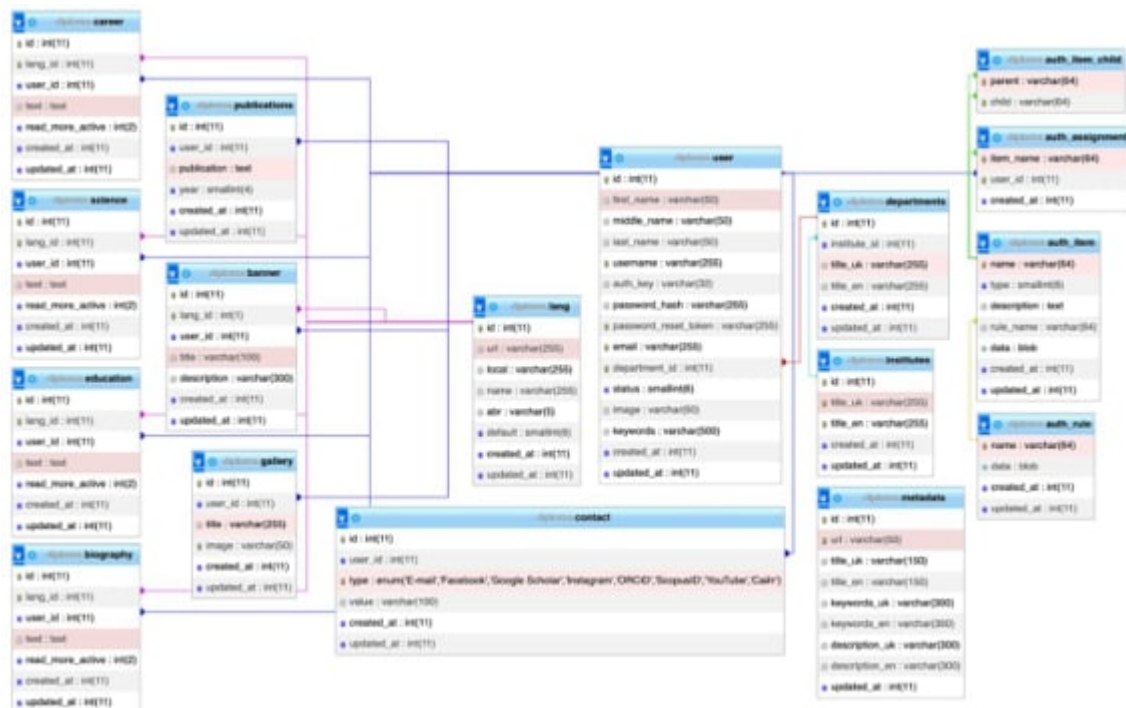


Рисунок 1 – ER-діаграма

Отже, проектування бази даних є одним із ключових етапів розробки інформаційної системи управління науковими досягненнями та кар'єрним розвитком науково-педагогічного складу ЗВО. Вибір MySQL як основної системи управління базами даних

обґрунтований її продуктивністю, масштабованістю, підтримкою транзакцій та можливістю інтеграції з веб-додатками. Розроблена структура бази даних забезпечує централізоване зберігання інформації про публікації, конференції, проєкти та академічну діяльність викладачів, що дозволяє автоматизувати процеси збору, аналізу та формування звітності. Використання реляційної моделі гарантує узгодженість і цілісність даних, що особливо важливо при багатокористувацькому доступі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. О. А. Полив'яна, «Сучасні автоматизовані системи управління закладом вищої освіти», *Дидакал: часопис, матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю «Трансформації вищої педагогічної освіти: світовий і український контекст»*, Полтава, № 22, 2021, с. 299–302. [Онлайн]. Доступно: <https://repository.pdmu.edu.ua/handle/123456789/18539>.
2. А. О. Перебора, «Проєктування додатків баз даних: аналіз проблем», *Тези доповідей V студентської вузівської наукової конференції «Математичні методи, моделі та інформаційні технології в управлінні підприємством»*, ВТЕІ КНТЕУ, Вінниця, 2020, с. 48–50. [Онлайн]. Доступно: http://www.vtei.com.ua/doc/2020/09_11_2020zb1.pdf.
3. «Що таке база даних?», *Кафедра АПЕПС ТЕФ КПІ ім. І. Сікорського*, [Веб-сайт]. [Онлайн]. Доступно: <https://apeps.kpi.ua/shco-take-basa-danykh>. [Дата звернення: 26.01.2025 р].
4. Бази даних та інформаційні системи: навчальний посібник, *Цифровий репозиторій Національного університету водного господарства та природокористування*, 2018. [Онлайн]. Доступно: https://ep3.nuwm.edu.ua/9129/3/Харів_Н.О.pdf. [Дата звернення: 27.01.2025 р.].

УДК 004.8:004.9:004.738.5

СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ КЛІЄНТСЬКОЇ ПІДТРИМКИ НА БАЗІ GPT ДЛЯ ВЕБ-ДОДАТКІВ

ТОБАНЬОВА А.В., КОТЛИК С.В.
sergknet@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У даній роботі розглядається актуальність використання мовних моделей типу GPT у сфері клієнтської підтримки веб-додатків, зокрема як інструменту для автоматизованої обробки запитів користувачів. Звертається увага на сучасні виклики, пов'язані з очікуванням оперативної та персоналізованої взаємодії, а також на обмеження традиційних рішень. Стаття підкреслює наукову й практичну доцільність інтеграції GPT-моделі з керованою базою знань як засобу підвищення ефективності, гнучкості та релевантності цифрових сервісів підтримки.

У сучасному цифровому середовищі якісна клієнтська підтримка є одним із ключових чинників успішності веб-додатків та онлайн-сервісів. Користувачі очікують швидкої, точної та контекстно-залежної відповіді на свої запити. Це висуває нові вимоги до служб підтримки, зокрема щодо автоматизації процесів за допомогою інтелектуальних систем.

В останні роки широкого поширення набули моделі штучного інтелекту на основі глибокого навчання, серед яких особливе місце посідають трансформерні моделі типу GPT (Generative Pre-trained Transformer). Їхня здатність до обробки природної мови, генерації змістовних відповідей та гнучкої адаптації до контексту робить їх ефективним інструментом у створенні систем підтримки нового покоління.

Люди хочуть отримувати не просто швидкі, а точні й персоналізовані відповіді на свої запити. У сфері веб-додатків це означає, що система клієнтської підтримки повинна працювати практично миттєво, з урахуванням контексту та індивідуальних особливостей кожного звернення. Саме на цьому тлі з'явилася ідея створення інтелектуальної системи підтримки, яка могла б ефективно відповідати на запити в реальному часі, адаптуючись до предметної області та стилю користувача.

Ми звернули увагу на потенціал сучасних мовних моделей, зокрема GPT, які вже продемонстрували чудові результати в обробці природної мови. Завдяки своїй здатності розуміти контекст, генерувати осмислені тексти і навчатися на великих обсягах даних, GPT-моделі стали логічним вибором для реалізації нашого задуму.

Когда мы начали розглядати, як саме ChatGPT може бути впроваджений у клієнтську підтримку, на очі потрапила дуже практична публікація від Zendesk – компанії, яка має неабиякий досвід у цій сфері [1]. У своєму гіді вони чесно визнають, що ChatGPT ще не готовий повністю замінити "живих" агентів у спілкуванні з клієнтами. Проте там же вони описують, як штучний інтелект уже сьогодні ефективно виконує допоміжні функції: від генерації текстів статей у базі знань до підготовки запитань для опитувальників. Особливу увагу приділено продуктивності команд підтримки – мовляв, GPT не замінює, а доповнює. І саме в цьому – ключ.

Далі наш погляд зупинився на більш технічному, глибшому матеріалі – блозі про те, як створити власну GPT-модель для автоматизованої підтримки [2]. Там автори описують весь шлях: від збору специфічних даних до навчання кастомної моделі та її впровадження в робоче середовище. Публікація робить акцент на тому, що "голий" GPT – це лише заготовка, а справжню цінність він отримує лише тоді, коли його навчають у межах конкретного домену. Інакше кажучи, треба «навчити» модель мові й логіці бізнесу, щоб вона могла відповідати не просто грамотно, а доречно.

Третє джерело – публікація від Kodif – більше схоже на оглядові роздуми про те, які саме сценарії використання GPT уже реально працюють у сфері клієнтського сервісу [3]. Там йдеться не лише про звичайні запити типу «де знайти пароль», а й про складніші ситуації, де система повинна витягти з контексту потрібні знання й дати корисну, релевантну відповідь. Особливо цінною виявилась думка про те, що ChatGPT у поєднанні з корпоративною базою знань стає набагато ефективнішим – це дає не просто мовну модель, а по суті – інтерактивного провідника по інформаційному простору компанії.

Автори роботи розпочали з аналізу існуючих рішень: rule-based чат-ботів, систем на базі FAQ та більш складних діалогових агентів [1-4]. І хоч вони мають свої переваги, здебільшого їм бракує гнучкості – вони не вміють "розуміти" користувача і дуже слабо

пристосовуються до нових сценаріїв. На цьому тлі GPT виглядає набагато перспективніше. Проте використати її "як є" теж не виходить – потрібно врахувати особливості веб-додатку, питання безпеки, навантаження на сервер, та створити механізм, який дозволяє моделі говорити мовою конкретного бізнесу.

Тому з'явилася ідея: побудувати систему, де GPT-модель не просто відповідає на запити, а робить це, спираючись на керовану базу знань, яка відображає предметну область веб-додатку. Ця база має бути гнучкою, щоб її можна було змінювати без глибокого технічного втручання. І, звісно, важливо, щоб вся ця структура легко вбудовувалась у наявні веб-сервіси.

У результаті був створений прототип системи, що складається з декількох модулів. Перший – це інтерфейс для користувача, де формується запит. Далі працює блок попередньої обробки, який визначає намір (intent) та обирає відповідний контекст. Потім GPT генерує відповідь з урахуванням даних із бази знань, а модуль логування і моніторингу дозволяє відстежувати якість і точність відповідей.

Прототип було протестовано на реальних сценаріях – від простих запитів на кшталт “як змінити пароль” до складніших, які потребують логіки і контекстного розуміння. Система показала себе з найкращого боку: відповіді були точними, релевантними, а час очікування – мінімальним.

Метою цієї роботи є розробка інтелектуальної системи клієнтської підтримки, інтегрованої у веб-додаток, яка використовує модель GPT для автоматизованої обробки запитів користувачів у реальному часі. Особливу увагу приділено створенню гнучкої бази знань, яку можна адаптувати під конкретну предметну область і цілісно інтегрувати з мовною моделлю.

Наукова новизна роботи полягає у впровадженні механізму налаштування бази знань, який забезпечує можливість контекстної адаптації мовної моделі GPT до специфіки веб-додатку. Це дозволяє досягти високої релевантності відповідей, підвищити ефективність автоматизованої підтримки та надати користувачам більш персоналізований досвід.

Розроблена система є універсальною, масштабованою та може бути інтегрована у веб-платформи різного призначення – від електронної комерції до освітніх сервісів і технічної підтримки. Використання GPT у поєднанні з керованою базою знань відкриває нові можливості для розвитку клієнтських сервісів на основі штучного інтелекту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. ChatGPT for customer service: Capabilities and limitations. Дата звернення: 9 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://www.zendesk.com/blog/chatgpt-for-customer-service/#>
2. How to Develop a Custom GPT Model for Customer Support Automation. Дата звернення: 9 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://pollthepeople.app/custom-gpt-customer-support-automation/>
3. ChatGPT and GPT-4 use cases in Customer Support Дата звернення: 9 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://kodif.ai/chatgpt-and-gpt-4-use-cases-in-customer-support/>
4. ChatGPT: perspectives from human–computer interaction and psychology. Дата звернення: 9 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence/articles/10.3389/frai.2024.1418869/full>

РОЗДІЛ 7

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА WEB-ДИЗАЙН

THE POPULARITY OF COMPUTER GAMES IN THE YOUTH RECREATION SPHERE

MORGUN A.R., BEZNIS P.M.

(avroramorgun127@gmail.com, polina11000@gmail.com)

Odesa National University of Technology

Introduction. In current years, video games have firmly turn out to be part of younger people`s lives. The improvement of era and the gaming enterprise has made it feasible to create charming digital worlds that entice millions. Video games aren't best a form of amusement however additionally a device for self-expression, communication, or even professional growth.

Variety of Game Genres. One of the important things for the recognition of video games amongst younger humans is their diversity. There are numerous genres that cater to different interests. Here are a number of my favorites:

First of all, role-play games (RPGs), such as *Genshin Impact*, provide an open world and role-playing factors. Additionally, action and adventure video games like *Honkai Impact 3rd* offer dynamic fight and attractive storylines. Furthermore, tactical video games, for instance, *Honkai: Star Rail*, integrate strategic thinking with RPG mechanics. Lastly, psychological horror games such as *Omori* discover topics of self-discovery.

Accessibility and Socialization. Another important thing is the accessibility of video games. Young people can play on PCs, consoles, and mobile devices anytime and anywhere. Moreover, multiplayer modes and online platforms inspire communication and the formation of communities, as visible in *Genshin Impact*. At the same time, single-participant video games, like *Bayonetta*, focus on individual gaming skills.

Alice: Madness Returns – A Psychological Horror Experience. One of my favorite horror video games that mixes elements of mental horror and adventure is *Alice: Madness Returns*. Inspired by Alice in Wonderland, this recreation creates a darkish and surreal world while addressing issues of trauma and self-discovery. Thanks to its specific visual style and fascinating storyline, it serves as a terrific example of the way video games can discover deep mental themes.

Advantages and Disadvantages. It is important to notice that video games also have a positive effect on cognitive and social skills. Research suggests that video games improve:

- Reaction time and logical thinking – *Tomb Raider*, for instance, gives complicated puzzles that require an analytical approach.
- Spatial belief and reflexes – *Sonic the Hedgehog* need fast reactions and coordination.
- Cooperation and problem-fixing skills – Multiplayer video games inspire teamwork and communication.

Nevertheless, in spite of those wonderful aspects, there also are a few demanding situations related to gaming:

- Gaming addiction – It can negatively have an effect on educational performance, social activities, and physical health.

- Violence in video games – Some games include competitive content material which could impact gamers' mental well-being.
- Balancing video games and real life – It is important to keep a healthy life-style and not turn out to be overly immersed in gaming.

Conclusion. In conclusion, regardless of potential risks, the general effect of video games on younger humans stays positive. They foster creativity, assist players get away from regular stress, and create a sense of belonging inside the international gaming community.

Therefore, video games have turn out to be a critical part of nowadays lifestyle and entertainment. Not only do they offer entertainment, however additionally they educate, socialize, and inspire. Most importantly, approaching gaming consciously guarantees that gamers can advantage the most blessings and entertainment from the experience.

REFERENCES

1. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014), The benefits of playing video games, *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
2. Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018), Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills, *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.
3. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000), Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
4. Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017), Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon, *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230–236.

UDC 159.9

THE FUTURE OF WEB DESIGN: AI-GENERATED WEBSITES VERSUS HUMAN CREATIVITY

ZHUK Y.M., BEZNIS P.M.

(zhukliza2001@gmail.com, polina11000@gmail.com)

Odesa National University of Technology

This paper explores the impact of artificial intelligence (AI) on the future of web design, comparing AI-generated websites with those created by human designers. The study analyzes current trends, highlights the strengths and limitations of both approaches, and proposes potential scenarios for future development. The main goal is to evaluate whether AI can replace human creativity in web design or whether a hybrid approach is the most viable.

Introduction. With the rapid advancement of artificial intelligence, the field of web design is undergoing a significant transformation. AI-powered tools such as Wix ADI, Bookmark, and Adobe Sensei are capable of creating functional websites with minimal human input. These developments raise important questions: Can AI fully replace human web designers? What are the trade-offs between automation and creative control?

Problem Statement. The main problem addressed in this study is the growing tension between automated web design systems and human-centered design practices. While AI offers speed and efficiency, concerns remain regarding originality, user empathy, and brand identity.

Research Objectives

- To analyze current capabilities of AI in web design.
- To assess the strengths and weaknesses of AI-generated websites.
- To compare them with human-designed websites in terms of creativity, usability, and functionality.
- To formulate conclusions about the optimal role of AI in future web development.

Research Methodology. The research involved a comparative analysis of AI-designed and human-designed websites using criteria such as design quality, user experience (UX), accessibility, customization, and emotional engagement. Case studies of industry platforms and user feedback were also evaluated.

Key Findings

- **Speed and Efficiency:** AI can generate simple websites within minutes, which is ideal for small businesses and individuals with low budgets.
- **Limited Creativity:** AI lacks the ability to interpret complex emotional or cultural contexts, leading to generic designs.
- **Data-Driven Optimization:** AI excels at analyzing user behavior to optimize layouts, call-to-actions, and content structure.
- **Human Touch:** Human designers provide narrative, intuition, and brand storytelling that AI cannot replicate.
- **Hybrid Potential:** The most promising results come from collaboration — humans handling creative direction, and AI handling routine or data-driven tasks.

Conclusion. AI is revolutionizing web design by making it more accessible and efficient. However, it cannot fully replace human creativity, emotional insight, or strategic thinking. The future of web design lies in a hybrid model, where AI acts as a powerful assistant rather than a full substitute. Designers who learn to collaborate with AI tools will remain at the forefront of the industry.

REFERENCES

1. OMEGATROVE. *AI Website Builders vs Human Designers: A Balanced View* [Online]. Available: <https://omegatrove.com/ai-website-builders-vs-human-designers/>
2. GeekVibes Agency. *The Future of Web Design with AI: Balancing Automation and Human Creativity* [Online]. Available: <https://www.geekvibes.agency/en/blog/post/The-Future-of-Web-Design-with-AI-Balancing-Automation-and-Human-Creativity>
3. Dalton Craighead. *The Future of Web Design and AI: A Glimpse into 2025* [Online]. Available: <https://www.daltoncraighead.com/blog/the-future-of-web-design-and-ai-a-glimpse-into-2025>

УДК 004.92

ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВИХ ЛОКАЦІЙ У ЖАНРІ SCI-FI RPG

ВІНКОВСЬКИЙ М.Є., ЖУКОВЕЦЬКА С.Л.

Одеський національний технологічний університет

У роботі розглядаються особливості створення ігрових локацій в жанрі Sci-fi RPG. Проаналізовано основні характеристики таких локацій, їх вплив на атмосферу гри та механіку геймплею. Розглянуті типи локацій та їх елементи, що сприяють зануренню гравця в науково-фантастичні світи. Представлено приклади з популярних ігор цього жанру.

Науково-фантастичні рольові ігри (*Sci-fi RPG*) привертають увагу гравців завдяки унікальним світом, які поєднують фантастичні технології, футуристичні пейзажі та складну історію. Ігрові локації є важливою частиною цього жанру, оскільки вони формують атмосферу та визначають взаємодію гравця з оточенням. У цьому контексті важливим є не тільки дизайн локацій, але й їх роль у розвитку сюжету та геймплейних механік.

Ігрові локації в *Sci-fi RPG* мають кілька ключових характеристик:

1. Футуристичність і технологічність: Локації зазвичай створюються в унікальних, часто неіснуючих світах, де переплітаються фантастичні технології, роботи, космічні станції або колонії на інших планетах.

2. Масштабність і відкритість: Локації часто є відкритими, з можливістю досліджувати різноманітні простори – від космічних кораблів до мегаполісів або постапокаліптичних поселень.

3. Інтерактивність і динамічність: Важливим є створення середовища, яке активно взаємодіє з гравцем, наприклад, через змінювані умови навколишнього середовища, технічні аномалії або живі елементи, такі як інопланетні види.

У жанрі *Sci-fi RPG* можна виділити кілька типів локацій:

1. Космічні станції і зорельоти: Зазвичай мають футуристичний дизайн з численними модулями та лабораторіями, де гравець взаємодіє з дослідженнями, торгівлею чи боротьбою з ворогами.

2. Планетарні поверхні та колонії: Локації можуть бути як природними (наприклад, джунглі іншої планети), так і урбаністичними (метрополії на інших планетах або мегаполіс в постапокаліптичному світі).

3. Підземні комплекси і руїни: Ці локації зазвичай містять стародавні технології або покинуті цивілізації, що додають елементів загадковості та дослідження.

Ігрові локації в *Sci-fi RPG* можуть містити додаткові елементи, що сприяють зануренню:

1. Візуальний стиль і атмосферні ефекти: Важливими для *Sci-fi RPG* є такі елементи, як космічне освітлення, технологічні інтерфейси, а також динамічна зміна погодних умов чи часового доби, що підвищують рівень занурення.

2. Звуковий дизайн: Звуки, що супроводжують рух по космічним станціям, зловісні гудки чи сторонні шуми, підсилюють атмосферу загадковості або небезпеки.

3. Інтерактивні елементи локацій: Наприклад, можливість ремонтувати обладнання або взаємодіяти з AI-системами для виконання місій чи знаходження нових ресурсів.

Прикладами ігрових локацій є популярні *Sci-fi RPG*:

1. *Mass Effect* (серія): Галактичні станції, космічні кораблі та планетарні локації дозволяють гравцеві досліджувати різноманітні куточки Всесвіту, кожен з яких має унікальну атмосферу та сюрпризи.

2. *The Elder Scrolls: Skyrim* (моди для *Sci-fi*): Деякі модифікації гри додають фантастичні планети та космічні локації, що дозволяють досліджувати нові світи з елементами *RPG*.

3. *Star Wars: Knights of the Old Republic*: Ігрові локації на різних планетах галактики, що включають як великі мегаполіси, так і таємничі древні руїни.

Висновки. Ігрові локації в *Sci-fi RPG* не тільки визначають атмосферу гри, а й формують основну механіку взаємодії гравця з навколишнім світом. Важливими аспектами є їх візуальна привабливість, інтерактивність та роль у розвитку сюжету. Успішне поєднання технологічних елементів з фантастичними ландшафтами дозволяє створити захоплюючі та різноманітні ігрові світи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. S. K. Johnson, *"The Art of Sci-Fi Game Design,"* Game Design Press, 2022.
2. T. A. Smith, "Exploring the Futuristic World of RPGs," *Game Design Journal*, vol. 34, no. 7, pp. 15-28, 2021.
3. L. R. Smith, *"Mass Effect: The Universe and Its Worlds,"* BioWare, 2020.
4. D. W. Smith et al., *"Creating Dynamic Environments in Sci-Fi RPGs,"* Game Development Conference, 2019.

УДК 004.8

СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОБЛЕМИ 3D-ІГОР У ЖАНРІ SURVIVAL

ДРАНКОВ Д.І., СІРЕНКО О.І.

(danyaontop@gmail.com, olexandr.sirenko@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглядається проблема низької якості штучного інтелекту (ШІ) в іграх, розроблених у середовищі Unity, та пропонуються можливі шляхи її вирішення.

Штучний інтелект є ключовим елементом у відеоіграх, що визначає рівень виклику для гравця, реалістичність ігрового середовища та інтерактивність персонажів. У середовищі Unity сьогодні активно використовуються декілька основних підходів до

побудови ІІІ:

- Behavior Trees (поведінкові дерева) – структурований спосіб створення поведінки NPC, що дозволяє задавати ієрархію дій та умов для їх виконання.
- Finite State Machines (кінцеві автомати станів) – простий і ефективний метод, що забезпечує переключення NPC між різними станами залежно від умов.
- NavMesh-навігація – система, що забезпечує прокладку маршрутів та переміщення NPC у просторі за допомогою навігаційних сіток.
- GOAP (планування дій, орієнтованих на цілі) – дозволяє агентам приймати рішення, виходячи з доступних дій і кінцевих цілей, надаючи їм більш автономну поведінку.
- ML-Agents (машинне навчання) – застосування алгоритмів навчання з підкріпленням, що дозволяє NPC адаптуватися до поведінки гравця та середовища.

Однак базові можливості ІІІ в Unity часто обмежуються простими алгоритмами, що призводить до передбачуваної поведінки NPC (неігрових персонажів) і зниження ігрового досвіду.

Основні проблеми, пов'язані з ІІІ в Unity:

- Стандартна система навігації NavMesh має обмеження у складних середовищах.
- Відсутність складних поведінкових моделей.
- Високе навантаження на процесор при обробці великої кількості NPC.
- Обмежені можливості адаптації NPC до дій гравця.
- Відсутність алгоритмів групової поведінки для ворогів.

Для покращення ІІІ у survival-грі доцільно застосувати такі методи:

1. Ієрархічні поведінкові дерева – дозволяють створити складні сценарії поведінки NPC, що реагують на зміну умов середовища.
2. Графи прийняття рішень (Decision Trees, Utility AI) – ефективні для динамічної адаптації NPC до різних ситуацій.
3. Оптимізація роботи NavMesh – використання динамічного оновлення шляхів для NPC з урахуванням змін у середовищі.
4. Мережева обробка NPC – розподіл навантаження між клієнтами та сервером для підвищення продуктивності у багатокористувацьких іграх.
5. Навчання з підкріпленням (Reinforcement Learning) – використання алгоритмів машинного навчання для адаптації NPC до стилю гри користувача.
6. Генетичні алгоритми – метод, що дозволяє NPC еволюціонувати, покращуючи власну поведінку у відповідь на зміни в ігровому світі.
7. Система групової поведінки – використання алгоритмів, таких як Boids, для реалістичної координації руху NPC у групах.
8. Емоційне моделювання NPC – додавання параметрів страху, агресії та цікавості, які впливають на поведінку персонажів.

Реалізація покращеного ІІІ у Unity

Для досягнення покращеної якості ІІІ можна використовувати наступні інструменти та техніки:

- Behavior Designer – візуальний редактор поведінки NPC, що підтримує ієрархічні дерева рішень.

- ML-Agents – пакет для машинного навчання в Unity, який дозволяє створювати адаптивних NPC.
- NavMesh Components – покращена система навігації, що дозволяє створювати динамічні маршрути для NPC.
- GOAP (Goal-Oriented Action Planning) – метод планування дій NPC, що дозволяє створювати більш автономних агентів.

Висновки. Запропоновані підходи дозволяють суттєво покращити якість ІІІ в survival-іграх, підвищуючи рівень взаємодії та реалістичності поведінки персонажів. Використання методів машинного навчання, алгоритмів групової поведінки та оптимізація ресурсів дозволять створити більш захопливий ігровий досвід для гравців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Millington, I., & Funge, J. (2018). Artificial Intelligence for Games. CRC Press.
2. Champandard, A. (2007). AI Game Development: Synthetic Creatures with Learning and Reactive Behaviors. New Riders.
3. Unity Documentation – Navigation and Pathfinding.
<https://docs.unity3d.com/Manual/Navmesh.html>
4. Julian Togelius, Georgios N. Yannakakis, Kenneth O. Stanley (2011). Search-based Procedural Content Generation: A Taxonomy and Survey. IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games.
5. Unity ML-Agents Toolkit. <https://github.com/Unity-Technologies/ml-agents>

УДК 37.018.43:004.9

СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОБЛЕМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ТА ІГРОВОГО НАВЧАННЯ

КАМАШЕВА А.Д., СІРЕНКО О.І.
(edeltrod@iCloud.com, olexandr.sirenko@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

В тезах розглянуті проблеми сучасної гейміфікації на прикладі відомих платформ та аналіз методів вирішення деяких з цих недоліків.

Гейміфікація – це процес використання ігрових елементів, механік та дизайну в неігрових контекстах з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності діяльності. У сфері освіти гейміфікація сприяє активізації навчального процесу, стимулюючи когнітивну діяльність за рахунок впровадження механізмів змагання, нагород, рівнів складності та системи досягнень.

Наукові дослідження свідчать, що застосування гейміфікованих методик у навчанні може значно покращувати увагу, залученість і результативність студентів. Водночас надмірне використання ігрових механік без належного методичного обґрунтування може призводити до зниження інтересу до змісту навчального матеріалу та формування залежності від зовнішніх стимулів. Крім того, існує низка проблем, пов'язаних із використанням гейміфікованих платформ у навчальному процесі, зокрема з погляду викладачів.

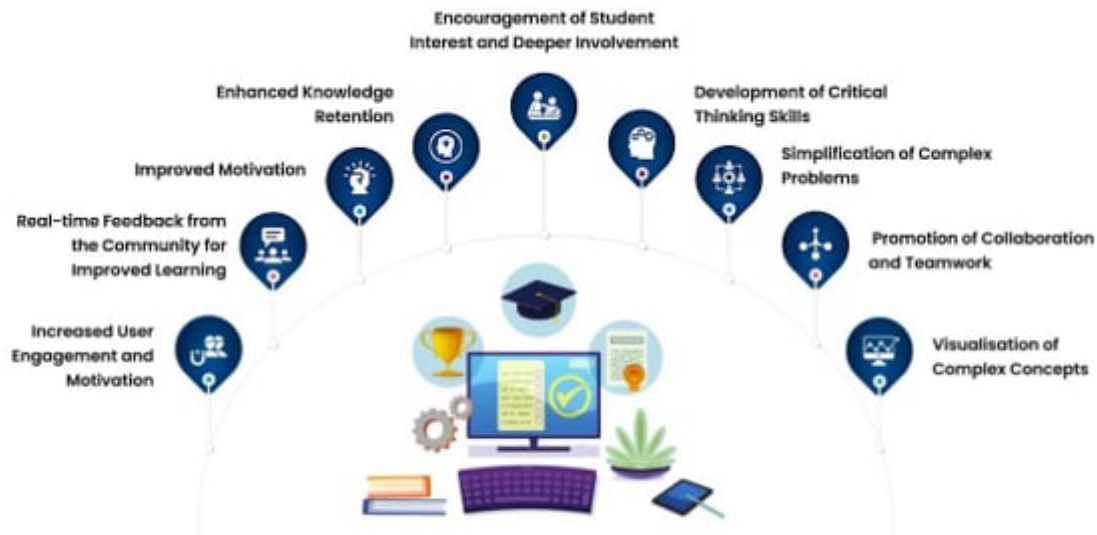


Рисунок 1 – переваги ігрового навчання

Аналіз недоліків гейміфікованих платформ у навчальному процесі на основі опитувань, взятих з відкритих джерел, показує, що однією з основних проблем є обмежені можливості налаштування контенту та обмежена кількість користувачів у безкоштовній версії. Багато платформ (наприклад, *Kahoot!*, *Quizizz*) мають жорсткі обмеження щодо формату запитань, структури тестів та рівнів складності, а також кількості користувачів, що ускладнює адаптацію навчального матеріалу під конкретні освітні потреби. Виникає також питання щодо умов ліцензування таких платформ: які обмеження накладають платні та безкоштовні версії, наскільки відкритим є доступ до функціоналу?

Важливим аспектом є залежність від технічного забезпечення. Використання таких платформ, як *Classcraft* або *Duolingo for Schools*, передбачає наявність стабільного інтернет-з'єднання та відповідних пристроїв, що не завжди доступно у всіх навчальних закладах.

Ще одним важливим обмеженням є низька адаптивність до різних навчальних стилів. Наприклад, платформи *Duolingo* або *Kahoot!* переважно орієнтовані на візуально-ігровий формат подачі інформації, що може не відповідати потребам студентів, які віддають перевагу текстовому або аналітичному навчанню.

Деякі з цих проблем можна вирішити наступним чином: розширення можливостей налаштування контенту, зменшення залежності від технічного забезпечення, зниження залежності від серверних ресурсів.

Багато платформ (наприклад, *Kahoot!*, *Quizizz*) мають обмежений набір варіантів запитань (тести, варіанти відповідей тощо). Для вирішення цієї проблеми варто

впровадити підтримку кастомних форматів, таких як відкриті питання, кодування, інтеграція з *IDE* (для програмістів) або завдання на відповідність.

Використання плагінів або *API* для розширення функціоналу платформи дозволило б викладачам створювати власні модулі та додаткові механіки оцінювання.

Доцільною є також оптимізація роботи платформ для офлайн-режиму. Наприклад, у *Duolingo* є можливість збереження уроків для проходження без інтернету — подібне рішення можна реалізувати для тестових платформ.

До переваг також належить використання хмарного кешування для збереження результатів і їх синхронізації після підключення до мережі.

Одним із перспективних підходів є реалізація децентралізованої архітектури, що передбачає часткове використання *P2P*-з'єднань між клієнтами для розвантаження серверної частини. Крім того, застосування механізму локального кешування (*IndexedDB*, *LocalStorage*) дозволяє тимчасово зберігати частину даних на клієнтських пристроях, що зменшує кількість запитів до серверів і сприяє оптимізації навантаження.

Для підтримки великої кількості підключень ефективним є використання *NoSQL*-систем (*MongoDB*, *Firebase*, *Apache Cassandra*), що забезпечують горизонтальне масштабування та швидке обслуговування запитів. У разі застосування реляційних баз даних необхідно реалізувати оптимізацію *SQL*-запитів, використання індексів та реплікацію даних для рівномірного розподілу навантаження між серверами.

Одним із ключових рішень є впровадження мікросервісної архітектури, що дозволяє масштабувати окремі компоненти системи незалежно один від одного. Для забезпечення ефективної обробки запитів доцільним є використання балансувальників навантаження (наприклад, *Nginx*, *HAProxy*), що дозволить рівномірно розподіляти потік користувачів між кількома серверами.

Крім того, застосування асинхронної обробки запитів через *WebSockets* або *Event-Driven* архітектуру значно зменшить затримки при взаємодії користувачів із системою. Додатково використання механізмів кешування (*Redis*, *Memcached*) дозволить мінімізувати навантаження на сервер, зберігаючи часто використовувані дані у швидкодоступному сховищі.

Таким чином, запропоновані методи дозволяють створити масштабовану платформу для онлайн-тестування, здатну підтримувати необмежену кількість підключених користувачів без значного збільшення витрат на серверні ресурси.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), 3025-3034.
2. Коваленко О. О. та Паламарчук Є. А., *Моделі гейміфікації в системах управління навчанням*. Вінниця, Україна: ВНТУ, 2023.
3. Guide to Gamification in Edtech: Key Elements, Successful Strategies & Top Examples - <https://smartdev.com/guide-to-gamification-in-edtech-key-elements-successful-strategies-top-examples/>

УДК 004.738:004.4'2

РОЗРОБКА ЗАХИЩЕНОГО МЕСЕНДЖЕРА З Е2ЕЕ. РОЗРОБКА ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА

ЛІТВІНОВА Ю.І., ЛОМОВЦЕВ П.Б.
(pinkandadk@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У наведених тезах приділено увагу аналізу та реалізації основних принципів створення сучасного, інтуїтивно зрозумілого і зручного користувацького інтерфейсу для десктопних месенджерів. Вони зосереджені на ефективності дизайну, завдяки якому користувач швидко орієнтується у функціоналі додатку. Серед важливих аспектів – логічна навігація, легкий доступ до основних функцій, персоналізація інтерфейсу, інтерактивні елементи. Основним інструментом для створення інтерфейсу є Qt Design Studio, яке поєднує графічний дизайн та функціональну логіку додатку, дозволяючи оперативно створювати інтерактивні прототипи та інтегрувати його з програмним кодом.

Одним з ключових етапів створення ефективного та зручного користувацького інтерфейсу для сучасного месенджера є ґрунтовний аналіз інтерфейсів популярних месенджерів, таких як Telegram, Discord та WhatsApp. Це дозволяє виявити сильні сторони існуючих рішень та уникнути типових помилок при розробці власного додатку.

Telegram характеризується мінімалізмом і простотою, що сприяє швидкій і легкій взаємодії користувача з додатком [1]. Завдяки чіткій і зрозумілій ієрархії контенту, користувач може легко орієнтуватися у великій кількості чатів та каналів. Telegram також пропонує користувачам широкі можливості персоналізації, включаючи різноманітні теми та гнучке налаштування інтерфейсу, що підвищує загальний комфорт користування [2].

WhatsApp орієнтується на максимально широку аудиторію та робить акцент на інтуїтивній зрозумілості та доступності. Використання великих, чітких іконок і зрозумілої структури навігації дозволяє легко освоїти додаток навіть людям, які не мають великого досвіду роботи з цифровими технологіями. Мінімальна кількість елементів на екрані зменшує когнітивне навантаження на користувача і сприяє більш швидкому та ефективному виконанню базових завдань.

Discord, натомість, орієнтований на більш досвідчених користувачів і має значно складнішу структуру, що включає підтримку серверів, різноманітних каналів, голосових кімнат та інтеграцію з іншими програмами. Велика кількість функцій компенсується чіткою структурою і добре продуманими механізмами багатозадачності, які дозволяють одночасно виконувати декілька дій без втрати орієнтації у просторі додатку [3]. Discord також активно використовує кастомізацію, надаючи користувачам можливість налаштовувати додаток під власні потреби та звички.

Для створення власного десктопного інтерфейсу месенджера у межах даного проєкту було обрано Qt Design Studio – потужне середовище для проєктування інтерфейсів з підтримкою сучасних тенденцій UI/UX. Це середовище дозволяє створювати анімації, реалізовувати адаптивний дизайн та інтегрувати розроблений інтерфейс з логікою,

написаною на мовах C++ і QML. Завдяки Scene Graph, вбудованому у Qt Design Studio, стає можливим візуалізувати в реальному часі, як виглядатиме інтерфейс на різних розмірах десктопних екранів.

При створенні базового макету основного вікна додатку було дотримано принципів сучасного дизайну: список чатів розташовується зручно та доступно, панель користувача має чітко визначене місце, поле для введення повідомлень завжди знаходиться в зручному положенні для користувача. Особливу увагу приділено деталям, таким як: плавні кути елементів, м'які тіні, контрастні кольори для важливих компонентів і чітка сітка для вирівнювання.

Ключовим аспектом проектування став адаптивний дизайн саме для десктоп-версії, що дозволяє ефективно використовувати простір екрану на різних моніторах. Для цього в Qt Design Studio використані компоненти з динамічним масштабуванням.

На завершальному етапі було створено інтерактивний прототип для перевірки ключових сценаріїв взаємодії користувача з месенджером: надсилення повідомлень, пошук, перемикання між чатами та налаштування профілю. Реалізація прототипу включає анімовані переходи між екранами, що значно полегшує користувачам розуміння логіки роботи додатку. Такий прототип дозволяє провести ефективні користувацькі тести, які заплановані як наступний етап у розробці та вдосконаленні інтерфейсу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. A. Jesuis, "Case Study: Redesigning the Telegram App Using Heuristic Design Principles," *Medium*, Oct. 2024. [Online]. Available: <https://medium.com/@alenajesuis/case-study-redesigning-the-telegram-app-using-heuristic-design-principles-77cd69f6106e> Accessed on: October 11, 2024.
2. Y. Komilov, "System Design of the Telegram Android App: Layers and Technologies," *Medium*, Nov. 2024. [Online]. Available: <https://medium.com/@YodgorbekKomilo/system-design-of-the-telegram-android-app-layers-and-technologies-6bc1965f4287> Accessed on: October 27, 2024.
3. M. Fluke, "Discord Redesign — UX Case Study," *Medium*, Sep. 10, 2023. [Online]. Available: <https://medium.com/@mrf1993/discord-redesign-ux-case-study-da24dffbb7ae> Accessed on: October 27, 2024.

УДК 004.588

ТЕНДЕНЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ В WEB-ДИЗАЙНІ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ

МИХАЙЛОВСЬКА О.В., СІКЕТІН Д.С.
(yelenaker@gmail.com)

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Мобільний веб-дизайн займає перше місце, оскільки в сучасному світі більшість інтернет-трафіку генерується за допомогою мобільних пристроїв. У цій статті ми розглянемо головні тенденції та інновації в мобільному веб-дизайні цієї статті. Головні відомості включають орієнтацію на мобільний інтерфейс, адаптивність, інтерактивні анімації і темні теми. Інновації більше доступні через штучний інтелект і голосовий пошук ніж більше швидкодійності та ефективності загального веб-сайту. Ці питання й проблеми разом із новими тенденціями теж висвітлені в цій статті, що є часинними. Ця стаття викладає зміни в мобільному веб-дизайні за останні роки, які викликані розвитком технологій та все відомим попитом.

Введення. Мобільний веб-дизайн став однією з найбільш важливих складових у розвитку цифрових технологій. З кожним роком кількість користувачів, які заходять в інтернет через мобільні пристрої, зростає, що зумовлює необхідність створення сайтів, які будуть зручні та ефективні на екранах різних розмірів. Сучасний веб-дизайн для мобільних пристроїв має на меті не лише адаптацію стандартного веб-контенту, але й забезпечення високої функціональності та комфорту користувачів, навіть у складних умовах обмежених ресурсів мобільних пристроїв.

З розвитком мобільних технологій змінюються і вимоги до веб-дизайну: від підходу "перш за все мобільний пристрій" (mobile-first) до інтеграції новітніх інновацій, таких як адаптивні інтерфейси, темні теми, а також використання штучного інтелекту для персоналізації користувацького досвіду. Ці зміни значно покращують взаємодію з мобільними користувачами та підвищують ефективність використання веб-ресурсів.

У роботі розглянуто основні тенденції та інновації в мобільному веб-дизайні, а також новітні технології, що змінюють спосіб створення та взаємодії з мобільними веб-сайтами.

Тенденції в мобільному веб-дизайні

1. Mobile-first design

Однією з найважливіших тенденцій у сучасному веб-дизайні є підхід "mobile-first", коли при розробці сайту дизайн спочатку оптимізується для мобільних пристроїв, а вже потім адаптується для великих екранів. Це дозволяє створити більш зручний інтерфейс для користувачів, які найбільше використовують мобільні гаджети для серфінгу в інтернеті.

2. Інтерактивність і анімації

Інтерактивні елементи та анімації стають важливою частиною сучасного мобільного веб-дизайну. Використання анімаційних ефектів дозволяє зробити інтерфейс більш динамічним і захоплюючим. Вони можуть використовуватися для підвищення зручності взаємодії з сайтом, наприклад, для інформування користувача про зміну стану елементів чи привернення уваги до важливих кнопок і меню. Важливо, щоб анімації не знижували

продуктивність сайту, тому важливо знайти баланс між ефективністю та візуальною привабливістю.

3. Темна тема

Темна тема – ще одна популярна тенденція в мобільному веб-дизайні, яка набирає популярності серед користувачів завдяки її зручності, особливо в умовах низької освітленості. Темна тема дозволяє зменшити навантаження на очі та зекономити енергію батареї на мобільних пристроях, що робить її ідеальним вибором для довготривалого використання. З багатьох досліджень видно, що більшість користувачів воліють мати можливість вибору між світлою та темною темою, що підвищує рівень задоволення від використання мобільних додатків і веб-сайтів.

4. Реактивний дизайн

Реактивний дизайн – це підхід, коли веб-сайт автоматично адаптується під різні розміри екранів, забезпечуючи зручний доступ до контенту як на маленьких екранах смартфонів, так і на великих дисплеях планшетів чи ноутбуків. Цей підхід дозволяє веб-ресурсам ефективно працювати на будь-якому пристрої, без необхідності створювати окремі версії для кожного з них. Сьогодні це основа для більшості сучасних веб-сайтів.

Інновації в мобільному веб-дизайні

Штучний інтелект і персоналізація : Штучний інтелект активно використовується для персоналізації користувацького досвіду в мобільному веб-дизайні. Наприклад, AI може допомогти адаптувати контент під інтереси користувача, підвищити точність пошукових запитів або надавати персоналізовані рекомендації на основі попередніх взаємодій. Це не тільки покращує взаємодію, але й збільшує ефективність конверсій на сайтах та в мобільних додатках.

Voice UI (Голосові інтерфейси) : З розвитком технологій голосових помічників (Siri, Google Assistant, Alexa) стає все більш актуальним інтегрування голосових інтерфейсів на мобільних сайтах. Голосові інтерфейси дозволяють користувачам здійснювати пошук або взаємодіяти з сайтом без використання рук, що підвищує зручність користування, особливо під час пересування або за кермом.

Нові технології для підвищення продуктивності : Для покращення швидкості завантаження мобільних веб-сайтів використовуються технології, як Lazy Loading (відкладене завантаження), що завантажує контент лише при його появі на екрані, та AMP (Accelerated Mobile Pages), що оптимізує сторінки для мобільних пристроїв, роблячи їх швидшими та легшими.

Висновки. Мобільний веб-дизайн стає все більш важливим у зв'язку з ростом використання мобільних пристроїв для доступу до інтернету. Використання підходу mobile-first дозволяє створювати сайти, які оптимізовані для смартфонів і планшетів, що робить їх більш зручними для користувачів. Інтерактивні елементи, анімації, темна тема та адаптивний дизайн стають важливими трендами, що покращують користувацький досвід.

Інновації, такі як штучний інтелект та голосові інтерфейси, відкривають нові можливості для персоналізації контенту та взаємодії з користувачами. Технології, що покращують продуктивність, зокрема Lazy Loading та AMP, значно підвищують швидкість завантаження сайтів, що є важливим фактором для мобільних користувачів.

Загалом, розвиток мобільного веб-дизайну сприяє створенню більш зручних, інтуїтивно зрозумілих та ефективних веб-ресурсів, що відповідають потребам сучасних користувачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. E. Marcotte, Responsive Web Design, A List Apart, 2010.
2. D. Brown, Dark Mode in Web Design: Best Practices and Benefits, Smashing Magazine, 2020.
3. P. Sharma, The Role of Artificial Intelligence in Web Design and User Experience, Web Designer Depot, 2021.

УДК 004.92

МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ПАРАЛАКС-ЕФЕКТУ ДЛЯ ТІЗЕРУ ГРИ ЖАНРУ «ФЕНТЕЗІ»

НАКЛЮКА К. А., ЖУКОВЕЦЬКА С.Л.

Одеський національний технологічний університет

У роботі розглядається методика застосування паралакс-ефекту при створенні тизера для гри у жанрі "фентезі". Аналізуються основні принципи реалізації паралакс-ефекту, робота із статичними зображеннями та вплив паралаксу на візуальне сприйняття.

Паралакс-ефект є одним із найпоширеніших прийомів візуалізації, що створює ілюзію глибини та простору у двовимірному середовищі. Його основна суть полягає в різній швидкості руху елементів на передньому, середньому та задньому планах, що дозволяє досягти ефекту тривимірності.

Паралакс – зміна видимого положення об'єкта щодо віддаленого фону залежно від положення спостерігача. Паралакс-ефект базується на принципі відносного зміщення шарів:

- об'єкти на передньому плані рухаються швидше;
- середній план має помірну швидкість;
- задній план зміщується повільно або залишається статичним.



Рис. 1 – Відносне зміщення шарів при застосуванні паралакс-ефекту

Методика створення тізеру для гри у жанрі "фентезі" із застосуванням паралакс-ефекту полягає у дотриманні технологічного ланцюжку та використанні матеріалів, які відповідають тематиці. Методика заснована на принципах створення тизерної анімації та поєднує 2D-анімацію з 3D-ефектами:

- використання ефекту паралаксу для створення глибини сцени;
- поєднання анімованих 2D-персонажів, створених у *Live2D*, із заднім фоном;
- застосування 3D-об'єктів у *Blender* для підвищення реалістичності анімації;
- композитінг сцени, додавання візуальних ефектів у *Adobe After Effects*.

Етапи створення паралакс-ефекту

1. Підготовка матеріалів:

- розбиття зображення на окремі шари: фон, середній план, передній план;
- налаштування глибини сцени шляхом масштабування шарів.

2. Налаштування анімації:

- створення зміни масштабу для додаткової реалістичності;
- додавання ефекту руху дрібних деталей (листя, пил, світлових ефектів).

3. Оптимізація та експортування:

- оптимізація продуктивності (зменшення ваги файлів, збереження деталізації);
- остаточне коригування освітлення та атмосферних ефектів.

Наскільки успішним буде цей ефект, залежить від кількох факторів, найголовніше – від якості використаного зображення. Фентезійні світи завжди відзначаються багатошаровою структурою, деталізованими локаціями та атмосферою магії, що робить використання паралаксу ефективним засобом для посилення візуального сприйняття. Для покращення паралакс-ефекту методика пропонує використання додаткових художніх прийомів:

- використання градієнтного фону для кращого відчуття простору;
- додавання динамічного світла;
- використання розмиття руху для створення більш природного ефекту;
- додавання ефектів та частинок для більш яскравої картинки.

Тизери для відеоігор є важливим інструментом маркетингу, що дозволяє створити перше враження про гру та залучити потенційних гравців, завдяки вдалому поєднанню візуальних і звукових елементів, а також правильно розробленому контенту. Використання паралакс-ефекту у тизерах підвищує емоційну залученість глядачів, робить візуальне сприйняття глибшим і атмосферним. Поєднання технологічних та художніх підходів дозволяє створювати якісний контент, що підсилює зацікавленість глядача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. How to Animate Flat 2D Images in After Effects (2.5D Parallax) URL: <https://motionarray.com/learn/after-effects/animate-flat-2d-images-after-effects/> (дата звернення: 27.03.2025).

2. Visual Effects. URL: https://www.videomaker.com/plus/sign-up/?source=top_header (дата звернення: 1.04.2025).

3. How to Animate in After Effects. URL: <https://photography.tutsplus.com/how-to-animate-in-after-effects--utc-40c> (дата звернення: 1.04.2025).

УДК 004.42:004.925

РОЗРОБКА 2D-ГРИ НА ПЛАТФОРМІ UNITY З ВИКОРИСТАННЯМ ASEPRITE

ПАША Д.О., БОЛТАЧ С.В.
(pashadasha2016@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах розглядаються основні етапи створення 2D піксельної гри в жанрі платформера, починаючи з історичного огляду розвитку відеоігор та жанру, і закінчуючи практичними аспектами розробки. Зокрема, висвітлюються особливості жанру платформерів, переваги використання ігрового рушія Unity для створення 2D-проектів, а також можливості програми Aseprite для створення піксельної графіки.

Індустрія відеоігор бере свій початок у 1960-х років і відтоді безперервно розвивається, демонструючи неймовірний прогрес та зростання, яке неможливо не помітити[1]. З часом з'явилося безліч жанрів і напрямків, а ігри еволюціонували від двовимірного простору до захопливих тривимірних світів. У 1990-х роках на піку популярності були піксельні 2D платформи, і навіть сьогодні ці ігри не втратили свою привабливість. Вони чудово доповнюють сучасну епоху тривимірних ігор, додаючи їй різноманіття та ностальгійний шарм. За допомогою таких інструментів, як Unity та Aseprite, можна створити піксельну 2D гру.

Платформер[2] – це жанр відеогри, де гравець керує персонажем, який рухається рухомими чи нерухомими платформами різної висоти. На шляху гравця трапляються перешкоди, вороги, а також заохочувальні призи у вигляді монеток або додаткового життя. Ігри цього жанру, за деякими винятками, характеризуються нереалістичністю, мальованою мультиплікаційною графікою, часто вони виконані у піксельному стилі.

Unity[3] – це ігровий двигун, який використовується для створення 2D і 3D ігор для різних платформ. Двигун було випущено у 2005 році, і відтоді він став одним з найпопулярніших в ігровому світі. Ключовою особливістю Unity є його універсальність. Він відкриває широкі можливості для створення як 2D, так і 3D проєктів. Завдяки гнучкому графічному рушію можна реалізовувати вражаючі візуальні ефекти, а потужні інструменти для скриптингу на C# дають змогу втілювати складну ігрову логіку та створювати унікальний геймплей. Особливо зручним Unity є для розробки 2D-ігор. Він має вбудовані інструменти для роботи з піксельною графікою, анімацією, фізикою та обробкою колізій, що робить його ідеальним вибором для створення піксельного платформера. У рамках цього проєкту за допомогою Unity буде розроблена 2D гра, де поєднується класична естетика ретро-графіки з сучасними можливостями ігрової механіки.

Aseprite[4] – це програма для створення піксельної графіки та анімацій, яка широко використовується серед розробників 2D-ігор.



Рисунок 1 – створені спрайти в Aseprite

Програма має зручний інтерфейс і великий набір інструментів, що дозволяє легко малювати спрайти, створювати покадрову анімацію та працювати з шарами. Aseprite підтримує формати, сумісні з Unity, що робить процес імпорту графіки у гру швидким і зручним. Для створення графіки до гри буде використовуватися саме Aseprite. Усі персонажі, об'єкти, фони та анімації будуть виконані в піксельному стилі за допомогою цього інструменту, що дозволить надати грі унікального стилю та атмосферності.

Після завершення етапу створення всіх візуальних елементів у Aseprite – включно з ігровими персонажами, ворогів, анімаціями та декоративною графікою – проєкт переходить до технічного етапу інтеграції. Готові спрайти експортуються з Aseprite у форматах PNG та JSON (для анімаційних таймлайнів або спрайтшитів). Потім ці ресурси імпортуються до Unity, де налаштовуються всі анімаційні переходи, події, тригери, а також логіка взаємодії з оточенням. Це дозволяє оживити піксельних персонажів: вони починають рухатися, реагувати на дії гравця, вступати в бій або вести діалоги. Таким чином, статичні графічні елементи з Aseprite перетворюються на повноцінні ігрові об'єкти у динамічному середовищі Unity. Візуальна складова гри інтегрується з технічною, створюючи справжній геймплей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Еволюція жанрів комп'ютерних ігор: від аркад до VR-ігор. -. URL: <https://mindscope.biz.ua/mandrivka-v-chasi-evolyucziya-zhanriv-kompyuternyh-igor/>
2. Платформер – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Платформер#:~:text=Платформер%20\(англ.,зазвичай%20необхідних%20для%20проходження%20рівня.](https://uk.wikipedia.org/wiki/Платформер#:~:text=Платформер%20(англ.,зазвичай%20необхідних%20для%20проходження%20рівня.)
3. Движок unity: основы работы, 3D і 2D розробка, скриптинг. FoxmindEd. URL: <https://foxminded.ua/dvyzhok-unity/>
4. Aseprite. Aseprite - Animated sprite editor & pixel art tool. URL: <https://www.aseprite.org/docs/>

УДК 004.774.6

МЕТРОЛОГІЧНЕ ОЦІНЮВАННЯ САЙТІВ

РОМАНЮК О.Н., КОВАЛЬОВА Ю.О., МАЙДАНЮК В.П., САЦЮК І.А.

(rom8591@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто питання метрологічного оцінювання сайтів. Проаналізовано використання штучного інтелекту для оцінки метрологічних характеристик веб-сайту.

Метрологія сайтів [1-5] це процес вимірювання та аналізу показників веб-сайту для оцінки його ефективності, доступності, користувацького досвіду та інших аспектів, що впливають на якість сайту. Включає аналіз трафіку через інструменти як Google Analytics, де можна відстежити кількість відвідувачів, джерела трафіку, поведінку на сайті, і час перебування на сторінках.

Також важливою є SEO оптимізація, яка перевіряє, наскільки сайт оптимізований для пошукових систем, включаючи аналіз ключових слів, якість контенту, зворотні посилання, швидкість завантаження сторінок та мобільну оптимізацію. Користувацький досвід оцінюється через ергономіку сайту, зручність навігації, доступність для користувачів з обмеженими можливостями та візуальний дизайн.

Ще одним важливим аспектом є міра конверсії та взаємодії, яка вимірює, наскільки ефективно сайт перетворює відвідувачів у покупців або користувачів, які виконують певні дії. І, нарешті, проведення тестувань типу А/В чи мультіваріативних тестів допомагає визначити, які версії сторінок краще сприймаються користувачами. Ці метрики допомагають вебмайстрам та маркетологам розуміти, як відвідувачі взаємодіють з сайтом та вносити необхідні покращення для збільшення ефективності сайту.

Використання цих метрик дозволяє виявляти проблемні зони на сайті та здійснювати цілеспрямовані зміни, які можуть покращити загальний користувацький досвід і збільшити кількість конверсій. Наприклад, якщо аналіз показує високий відсоток відмов на певній сторінці, можливо, варто переглянути контент цієї сторінки або спростити форму заповнення. Також, моніторинг швидкості завантаження сайту може виявити технічні проблеми, які слід усунути для поліпшення загальної продуктивності сайту.

Крім того, метрологія сайтів включає в себе збір та аналіз даних про відгуки користувачів. Це може бути здійснено через онлайн-опитування, форми зворотного зв'язку або аналіз коментарів і відгуків у соціальних мережах. Ці дані допомагають розуміти, що користувачі думають про сайт і які аспекти можуть бути покращені.

В кінцевому підсумку, ефективне використання метрології сайтів не тільки сприяє підвищенню задоволеності користувачів, але й сприяє збільшенню доходів від сайту. Регулярний моніторинг та аналіз веб-метрик дозволяють швидко реагувати на зміни в поведінці користувачів та адаптувати сайт до змінюваних умов ринку.

Штучний інтелект (ШІ) може ефективно використовуватися для оцінки метрологічних характеристик веб-сайту, таких як продуктивність, доступність, швидкість завантаження,

відповідність стандартам та інші важливі параметри. ШІ може автоматично моніторити час завантаження сторінок та ідентифікувати елементи, які сповільнюють роботу сайту, наприклад, великі зображення або неефективний JavaScript. ШІ також використовується для перевірки веб-сайтів на предмет відповідності міжнародним стандартам доступності, таким як WCAG, включаючи автоматичне виявлення проблем з контрастністю кольорів, альтернативними текстами для зображень та доступністю навігації.

Крім того, ШІ може сканувати веб-сайти на предмет зламаних посилань, помилок на сторінках та інших технічних проблем, які можуть негативно впливати на користувацький досвід і SEO. ШІ також аналізує контент сайту для оптимізації під ключові слова, що допомагає покращувати позиції сайту в пошукових системах. Поведінковий аналіз користувачів дозволяє оцінити, як відвідувачі взаємодіють з сайтом, які сторінки вони відвідують, де частіше здійснюють кліки, і скільки часу проводять на певних сторінках. Ці дані можуть бути використані для покращення устрою інтерфейсу та змісту сайту.

ШІ також може використовуватись для прогнозування майбутніх тенденцій за даними про відвідувачів і виявлення аномальних патернів, які можуть вказувати на потенційні проблеми або атаки. Загалом, застосування ШІ для оцінки метрологічних характеристик веб-сайту може значно покращити його продуктивність, доступність та загальну якість, забезпечуючи кращий досвід для користувачів і більшу ефективність для власників сайтів.

Посилення застосування нейромереж та алгоритмів машинного навчання для аналізу емоцій користувачів може відіграти ключову роль у розумінні та виконанні їхніх потреб, значно покращуючи задоволеність користувачів та ефективність веб-сайтів. Такі інновації не тільки покращать користувацький досвід, але й допоможуть компаніям зростати, адаптуючись до змін на ринку в ефективний і продуктивний спосіб.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. О. Н. Романюк, Д. І. Кательніков, і О. П. Косовець, *Веб-дизайн і комп'ютерна графіка* [Текст]: навчальний посібник. Вінниця: ВНТУ, 2007, с. 142.
2. John Doe et al., "Metrics for Website Evaluation: A Comprehensive Approach," *Journal of Web Engineering*, vol. 15, no. 3, pp. 204-225, 2018.
3. Jane Smith, "Evaluating Website Usability: Methods and Metrics," in *Proceedings of the International Conference on Web Studies*, pp. 142-156, 2016.
4. Emily Zhang and Michael Y. Lee, "Web Analytics: A Tool for Website Quality Assessment," *Journal of Internet Services and Applications*, vol. 12, no. 1, pp. 45-59, 2019.
5. Alan Brown and Karen White, "Metric-Based Website Redesign and Evaluation," *Software Quality Journal*, vol. 24, no. 3, pp. 775-790, 2020.

УДК 004.388.4:379.828:001.82

ЕВОЛЮЦІЯ КАРТКОВИХ ЛОГІЧНИХ ІГОР: ТРАНСФОРМАЦІЯ КЛАСИЧНИХ МЕХАНІК У СУЧАСНІ ЦИФРОВІ РІШЕННЯ

ШЕСТОПАЛОВ С.В., ЛISOГУРСЬКИЙ М.Л.
(sshestopalov1984@gmail.com, lisogurskymaksim@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

Робота присвячена аналізу еволюції жанру карткових логічних ігор, що базується на переході від традиційних ігрових механік до сучасних цифрових рішень. Дано визначення жанру та проведено аналіз змін, яких зазнали як ключові, так і додаткові механіки класичних карткових логічних ігор під час їх адаптації до цифрового середовища. Зроблено висновок, що цифрові карткові логічні ігри кардинально трансформували класичні механіки, роблячи їх більш іммерсивними та захоплюючими для сучасного гравця.

Сучасний ринок цифрових розваг демонструє зростання популярності цифрових карткових логічних ігор, що обумовлено їхнім потенціалом інтелектуальної стимуляції, динамічним ігровим процесом та глибокою тактичною взаємодією. Ця тенденція є результатом успішної адаптації традиційних механік фізичних карткових ігор до цифрового середовища. Наразі, жанр цифрових карткових логічних ігор займає лідируючі позиції в геймерській спільноті, що підтверджується феноменальним успіхом гри «*Balatro*», яка отримала престижну нагороду «Гра року» від численних ігрових видань та стала культурним явищем. Крім того, такі ігри, як «*Slay the Spire*» та «*Hearthstone*», продовжують користуватися високим попитом серед аудиторії завдяки складним тактичним можливостям, широкому спектру комбінацій карт та інноваційним підходам до реалізації ігрових механік.

Сучасні цифрові карткові логічні ігри черпали своє натхнення в фізичних карткових іграх, запозичивши у останніх багато класичних ігрових механік. Метою роботи є аналіз еволюції та адаптації класичних механік фізичних карткових ігор у контексті їхньої трансформації до сучасних цифрових карткових ігор.

Для досягнення поставленої мети спочатку дамо визначення жанру карткова логічна гра. Карткова логічна гра – це жанр відеоігор, в якому основний акцент робиться на використанні карт, як інструментів для розв’язання головоломок, прийняття стратегічних рішень і логічного аналізу. Основна мета карткової логічної гри – випробувати інтелект гравця, стимулюючи його аналізувати ситуацію, комбінувати наявні елементи та приймати оптимальні рішення для досягнення поставлених завдань.

Історично класичні карткові логічні ігри, такі як покер, базувалися на простих, проте ефективних механіках, які з часом знайшли своє відображення у сучасних іграх. Наприклад, елементи традиційного покеру були інтегровані в ігри на зразок «*Balatro*», де класичні механіки трансформуються через впровадження додаткових логічних та тактичних компонентів. Ця адаптація забезпечує нове життя класичним механікам, дозволяючи їм відповідати сучасним вимогам інтерактивності та глибини.

В карткових логічних іграх можна виділити ключові та додаткові ігрові механіки.

Останні збагачують геймплей і створюють ширші стратегічні можливості.

В результаті аналізу цифрових карткових логічних ігор виділено наступні ключові механіки сьогодення [1]:

1. Формування колоди. У класичних іграх гравець отримувал заздалегідь сформовану колоду. Сучасні ж цифрові проєкти надають набагато більшу гнучкість: гравець може самостійно створювати колоду з великої бази карт, а у деяких іграх навіть доповнювати її протягом сесії, додаючи нові елементи та видаляючи ті, що втрачають актуальність.

2. Управління ресурсами. Раніше обмеження дій визначалося кількістю розіграних карт. Сучасні ігри вводять поняття «мани», «енергії» або інших ресурсів, що дозволяє планувати хід гри з огляду на вартість кожної карти.

3. Управління «рукою». У класичному форматі ця механіка мала досить прямолінійний характер – наявність карти у руці означає можливість її розіграшу. Сучасний цифровий підхід розширює цю концепцію, вводячи додаткові функціональні можливості. Зокрема, гравець отримує можливість використання карт не лише з основної руки, а й із бонусних колод, колод скиду та добору, що активуються через спеціальні здібності або ефекти. Це дозволяє значно урізноманітнити тактичний арсенал, адже кожен з цих ресурсів може використовуватись для створення несподіваних стратегічних ходів, оптимізації розіграшу карт та адаптації до змінних умов гри.

4. Скидання та добір карт. У традиційних іграх добір та скидання карт відбувалися за заздалегідь визначеними правилами, що створювало обмеження у функціональності. Сучасні ігри дозволяють адаптувати цей процес: скидання непотрібних карт для пошуку потужніших, а також застосування механізмів перетасовування чи фільтрації добору, що допомагає краще реагувати на змінні ситуації.

5. Розіграш карт. Класичний підхід передбачав негайне застосування ефекту карти під час її розіграшу з руки. Сучасні рішення розширюють цю концепцію: гравцю надається можливість використовувати карти, ефекти яких можуть активуватись не миттєво, а через кілька ходів, або відкладатись для подальших комбінацій з іншими діями. Такий підхід дозволяє створювати більш гнучкі та комплексні стратегії, а також адаптувати хід гри відповідно до ситуації на полі бою.

В результаті аналізу було виділено наступні додаткові механіки для жанру логічна карткова гра[1]:

1. Покращення карт. У класичних іграх карти мають статичні характеристики, що не змінюються протягом гри. Сучасні ігри дають можливість «розвивати» карти: змінювати їх базові параметри, відкривати нові здібності та покращувати ефекти за рахунок накопиченого досвіду чи спеціальних ресурсів.

2. Комбінування карт. Раніше можливості поєднання карт були обмежені заздалегідь визначеними правилами та відомими наборами. Завдяки вдосконаленим алгоритмам сучасні ігри дозволяють поєднувати «класичні» комбінації з спеціалізованими картками, що містять додаткові ефекти, для створення синергічних ефектів, які перевищують сумарну потужність кожного окремого елемента та «класичної» комбінації, стимулюючи творчий підхід до стратегічного планування.

3. Синергія ефектів. В минулому ефекти карт часто діяли ізольовано – кожна карта мала свій окремий вплив, не сумісний або не пов'язаний з іншими. Сучасні цифрові ігри запровадили складні механізми взаємодії між картами, де ефекти можуть комбінуватись для досягнення більш потужних результатів. Наприклад, одночасне застосування декількох

ефектів може створювати ланцюгові реакції, що радикально змінюють поле битви і відкривають нові можливості для тактичного маневру.

Сучасні цифрові карткові ігри значно розширили арсенал своїх механік порівняно з класичними варіантами завдяки переходу від статичних правил до динамічних і адаптивних систем. Ця еволюція свідчить не стільки про збереження первинних механік, скільки про їхню радикальну трансформацію з метою створення більш інтерактивного та іммерсивного ігрового простору. Традиційні, фіксовані правила набули нових вимірів завдяки впровадженню адаптивних систем, орієнтованих на потреби сучасного гравця, що дозволяє не лише виконувати заздалегідь визначені дії, а й активно впливати на хід гри, постійно адаптуючи стратегію до змінних умов.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. 16 ігрових механік для карткових ігор. URL: <https://gameit.tech/16-cards-mechanics/> (дата звернення: 04.04.2025).

УДК 004.388.4:379.828:001.82

КЛЮЧОВІ ГРАФІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГОР ЖАНРУ TOWER DEFENSE

ШЕСТОПАЛОВ С.В., ЛОГІНОВ Д.О.

(sshestopalov1984@gmail.com, 777loginovdanja@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Робота присвячена аналізу ключових графічних особливостей ігор жанру «Tower Defense». Зазначено, що актуальність дослідження обумовлена відсутністю на сьогодні систематизованої класифікації графічних елементів та візуальних особливостей в іграх жанру «Tower Defense», що негативно впливає на сприйняття ігрового продукту. В результаті аналізу предметної області визначено наступні графічні особливості ігор жанру «Tower Defense»: стилістична концепція, візуальний підхід, левелдизайн, інтерфейс користувача та інформаційна архітектура, візуальні ефекти, анімація, кольорова палітра, текстури та композиція. Зазначено, що визначення та систематизація класифікації графічних елементів та візуальних особливостей в іграх жанру «Tower Defense» дозволяє спростити реалізацію графічної складової ігор жанру, гарантувати її цілісність та отримання естетичного та геймплейного задоволення гравцями.

Останнім часом ігри жанру «Tower Defense» знаходяться в центрі уваги гравців завдяки своїй стратегічній та тактичній глибині. Згідно з даними, отриманими з платформи Steam, середньоденний прибуток від продажу ігор цього жанру оцінюється приблизно в 230 тисяч доларів США [1]. Цей показник свідчить про високий комерційний потенціал жанру та його

популярність серед споживачів. Наразі одними з топових представників цього жанру є «Bloons TD 6», «Plants vs. Zombies» та «They Are Billions» [2].

На сьогоднішній день не існує систематизованого переліку графічних елементів та особливостей графічної складової, які безпосередньо чи опосередковано впливають на ігровий досвід, естетичне задоволення та рівень занурення гравців у процес гри в рамках жанру «Tower Defense».

Відсутність систематизованої класифікації графічних елементів та візуальних особливостей в іграх жанру «Tower Defense» є значним фактором, що негативно впливає на сприйняття ігрового продукту. Це призводить до неоднорідності візуального стилю серед ігор різних розробників, що, в свою чергу, спричиняє негативні відгуки користувачів та зниження комерційного успіху. Експериментальні підходи до візуальної реалізації, які часто включають комбінацію несумісних графічних елементів, ускладнюють формування цілісного візуального досвіду, що відповідає як функціональним, так і емоційним очікуванням гравців. Для вирішення цієї проблеми пропонується методологічний підхід, що базується на ідентифікації ключових графічних особливостей, які впливають на сприйняття гравцем ігрового процесу.

Для розуміння графічних особливостей жанру спочатку дамо його визначення. Ігри жанру «Tower Defense» – це стратегічні проекти, де головною метою є оборона певної території від хвиль ворогів за допомогою розміщення оборонних споруд. Основний акцент робиться на тактичному розміщенні елементів, проте не менш важливою є їхня візуальна подача. У цьому контексті графічне оформлення стає своєрідним художнім простором, який передає атмосферу гри, формує її естетичний образ та сприяє ідентифікації жанру[3].

В результаті проведених досліджень визначено ключові графічні особливості ігор жанру «Tower Defense», які впливають на сприйняття гри. До них відносяться: стилістична концепція, візуальний підхід, левелдизайн, інтерфейс користувача та інформаційна архітектура, візуальні ефекти, анімація, колірна палітра, текстури та композиція. Розглянемо більш детально ці особливості.

«Tower Defense» ігри зазвичай використовують казковий або реалістичний стиль та підхід для формування унікальної атмосфери. Казковий підхід характеризується яскравими кольорами та динамічною анімацією, а реалістичний – високою деталізацією та натуральними відтінками.

Левелдизайн та композиція рівнів визначають тактичні можливості гравця через візуальне позначення маршрутів ворогів на карті і розподіл стратегічних зон (наприклад, точки розташування захисних споруд). Наявність ізометричної або топ-даун перспективи забезпечує швидку та зручну орієнтацію на «полі бою» (рис. 1).



Рис. 1 – UI та топ-даун перспектива «Tower Defense Kingdom»

Інтерфейс користувача (UI) є ключовим фактором, що визначає зручність ігрового процесу, забезпечуючи відображення критично важливої інформації (наприклад, відображення валюти і апгрейдів, хвиль ворогів та їхнього здоров'я чи бази гравця, параметрів захисних споруд) без перевантаження екрану інформаційною архітектурою (рис. 1). Оптимізація візуальної ієрархії, використання контрастних елементів і анімаційних підказок сприяють інтуїтивно зрозумілій та ефективній взаємодії гравця з ігровим середовищем.

Візуальні ефекти, такі як системи частинок, динамічне освітлення та тіні, відіграють важливу роль у посиленні бойової динаміки та створенні просторової глибини в ігровому середовищі. Плавна анімація руху ігрових об'єктів, зокрема оборонних споруд і противників, значно підвищує візуальну привабливість гри.

Використання ретельно підібраної колірної палітри дозволяє ефективно передати емоційну тональність ігрового світу, варіюючись від яскравих, насичених кольорів у казкових сценаріях до більш приглушених, реалістичних відтінків у природних умовах. Текстури, інтегровані з візуальною концепцією та дизайном рівнів, сприяють створенню цілісного візуального досвіду, забезпечуючи «тактильне» розрізнення поверхонь. Ретельно розроблена композиція візуальних елементів сприяє швидкій просторовій орієнтації гравця на «полі бою».

Визначення та систематизація класифікації графічних елементів та візуальних особливостей в іграх жанру «Tower Defense» дозволяє спростити реалізацію графічної складової ігор жанру, гарантувати її цілісність та отримання естетичного та геймплейного задоволення гравцями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Top Steam Tags by Sales and Revenue as of 2025. URL: <https://games-stats.com/steam/tags/?sort=revenue-median> (дата звернення 04.04.2025)
2. Most played Tower Defense Games Steam Charts. URL: <https://steamdb.info/charts/?tagid=1645> (дата звернення 04.04.2025)
3. What Are Tower Defense Games? URL: <https://gametree.me/gaming-terms/tower-defense/> (дата звернення 04.04.2025)

УДК 004.388.4:379.828:001.82

КЛЮЧОВІ ТА ДОДАТКОВІ ЕЛЕМЕНТИ ТА МЕХАНІКИ ІГОР ЖАНРУ «TOWER DEFENSE»

ШЕСТОПАЛОВ С.В., МОСКАЛЬЧУК В.С.
(sshestopalov1984@gmail.com, kurihawok@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

Робота присвячена дослідженню ключових і додаткових механік та базових елементів ігор жанру «Tower Defense». Показана актуальність жанру «Tower Defense». Дано визначення жанру. В результаті досліджень визначено основні елементи жанру «Tower Defense». Показано, що всі механіки можна розділити на ключові і додаткові. Визначено ключові і додаткові механіки жанру «Tower Defense».

Ігри в жанрі «Tower Defense» залишаються популярними у сучасному ігровому світі. Незважаючи на просту механіку, цей жанр приваблює гравців різного віку завдяки своїй стратегічній глибині, динамічному геймплею та широкому різноманіттю сценаріїв. У мобільному сегменті «Tower Defense» стабільно входить до списку найзавантажуваних жанрів. Один із найвідоміших прикладів – «Kingdom Rush», яка здобула популярність завдяки продуманому балансу, яскравій стилістиці та різноманітним рівням складності. Тому розробка і дослідження ігор жанру «Tower Defense» є досить актуальною.

Важливою складовою успішної розробки ігор жанру є визначення ключових елементів і механік, оскільки на даний момент не існує чітко визначеного переліку базових елементів, ключових та додаткових механік жанру «Tower Defense».

Для подальшого дослідження елементів та механік ігор жанру «Tower Defense» дамо спочатку його визначення. «Tower Defense» – це піджанр стратегічних ігор, де гравці будують і покращують оборонні споруди (вежі) вздовж шляху, щоб не допустити хвилі ворогів до певної точки, зазвичай поєднуючи управління ресурсами з тактичним розміщенням і покращенням оборонних споруд [1].

В результаті досліджень виявлено, що жанр «Tower Defense» має набір базових елементів та ключових ігрових механік, які визначають його основну концепцію, а також додаткових механік, що додають варіативність і роблять геймплей цікавішим. До базових елементів можна віднести наступні [1]:

1. Ворожі юніти. У більшості ігор жанру «Tower Defense» вороги з'являються хвилями, з кожною хвилею стаючи сильнішими. Спостерігається диверсифікація ворожих юнітів, що характеризуються різними атрибутами та поведінковими моделями. Зокрема, виділяються: стандартні юніти з середніми показниками, швидкісні юніти, що демонструють підвищену мобільність, броньовані юніти з високим рівнем захисту, аеродинамічні юніти, що пересуваються повітряним простором, та юніти типу «бос», що відрізняються значною життєздатністю та унікальними здібностями. Ця різноманітність ворожих юнітів вимагає від гравців адаптації стратегічного планування та тактичної гнучкості.

2. Оборонні споруди та механізми. В іграх жанру «Tower Defense» ключовим елементом захисту є оборонні споруди – вежі, які функціонують як автоматизовані системи

ураження. Ці споруди класифікуються за типом завданої шкоди: фізична, магічна, а також за функціональними характеристиками, такими як ефекти сповільнення або багатоцільове ураження. Крім того, використовуються пасивні оборонні механізми, такі як шиповані пастки або інженерні перешкоди. В ігровому процесі передбачена можливість модифікації оборонних споруд, що призводить до збільшення їх ефективності, зміни візуального представлення та додавання нових функціональних характеристик.

3. Маршрути. В іграх жанру «*Tower Defense*» траєкторія руху ворожих об'єктів може варіюватися. У деяких ігрових моделях рух ворогів відбувається по детермінованих, заздалегідь визначених маршрутах, що вимагає від гравця стратегічного розміщення оборонних споруд вздовж цих траєкторій, як це реалізовано в грі «*Bloons TD*». В інших ігрових моделях ворожі об'єкти використовують алгоритми пошуку оптимального шляху, прагнучи мінімізувати відстань до цілі. У таких випадках гравець повинен конструювати штучні перешкоди для модифікації траєкторії руху ворогів, як це продемонстровано в грі «*They Are Billions*».

4. Ресурси. Гравець отримує ресурси, що генеруються внаслідок знищення ворожих юнітів або видобутку з ресурсних джерел. Ці ресурси використовуються для фінансування будівництва та модернізації оборонних споруд і механізмів. Оптимізація ресурсного менеджменту передбачає збалансований розподіл між інвестиціями в нові оборонні споруди та модернізацією існуючих.

В результаті досліджень визначено ключові та додаткові ігрові механіки ігор жанру «*Tower Defense*». До ключових механік можна віднести [1]:

- стратегічне розміщення оборонних споруд та механізмів. Оптимізація просторового розташування оборонних споруд для максимізації ефективності враження ворожих юнітів;
- розташування та переміщення ворожих юнітів. Розташування та формування траєкторій руху ворожих юнітів, що характеризуються як детермінованими, так і алгоритмічно генерованими моделями. Кожен тип ворожих юнітів демонструє унікальні поведінкові алгоритми;
- оборонні механіки. Кожен тип оборонних споруд має власні оборонні механіки: контактна або дистанційна атака, посилення інших оборонних споруд та механізмів;
- ресурсний менеджмент. Отримання та розподіл ресурсів, що генеруються внаслідок враження ворожих юнітів, для фінансування будівництва та модернізації оборонних споруд та механізмів.

Додаткові механіки не є обов'язковими, але додають різноманітність та імерсивність ігровому процесу. До додаткових механік можна віднести [1]:

- спеціальні тактичні здібності – використання спеціальних здібностей, таких як тимчасова деактивація ворожих юнітів або генерація допоміжних союзних юнітів;
- головний герой – поява керованого персонажа з унікальними здібностями, що впливають на бойову ефективність;
- автоматизована модернізація оборонних споруд – автоматичне покращення характеристик оборонних споруд та механізмів (прокачка);
- хвильова система генерації ворогів – динамічне створення великих груп ворожих об'єктів, що вимагають швидких тактичних рішень;
- взаємодія з оточенням – можливість використання ландшафту для завдання додаткової шкоди ворогам;

— ручне керування бойовими діями — можливість прямого керування атаками та активацією здібностей;

— різноманітність ігрових режимів — наявність різних режимів гри, таких як кампанія, виживання, *PvP* або кооператив.

Базові елементи жанру «*Tower Defense*» є необхідними складовими, оскільки їх відсутність призводить до втрати жанрової ідентичності. Аналогічна залежність спостерігається щодо ключових механік, які є невід'ємними компонентами в різних піджанрах і модифікаціях. Додаткові механіки, хоча й розширюють спектр ігрових можливостей, є опціональними та можуть бути інтегровані або виключені з ігрового процесу без порушення базової жанрової структури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Best Tower Defense Games of All Time — URL: <https://gameranx.com/features/id/13529/article/best-tower-defense-games/> (дата звернення: 05.02.2025)

РОЗДІЛ 8

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У МЕДИЦИНІ

УДК 004.925.8

ЗАСТОСУВАННЯ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ У ПРОЦЕСІ ПРОЄКТУВАННЯ СУЧАСНИХ ПРОТЕЗІВ

БОСЕНКО Л.С., ЛОМОВЦЕВ П.Б.

lilabosenko32@gmail.com, lomovtsevp@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Технологія 3D-моделювання забезпечує ефективне проєктування з урахуванням анатомічних параметрів користувача, що сприяє підвищенню якості та комфорту використання. Розглянуто напрями, як-от 3D-сканування, цифрове моделювання, створення адаптивних компонентів і симуляції, наведено приклади застосування в процесі створення протезів та окреслено роль різних систем геометричного моделювання, зокрема у Blender та CAD-системах, у реалізації цих підходів

У протезуванні 3D-моделювання стало одним з ключових інструментів, що забезпечує точне, ефективне та персоналізоване проєктування. Завдяки можливості створення тривимірних цифрових моделей з урахуванням індивідуальних анатомічних і функціональних особливостей, ця технологія сприяє зниженню вартості, скороченню термінів виготовлення та покращенню ергономіки виробів. Це особливо актуально з огляду на зростаючу потребу в протезах. Проблема набуває особливої актуальності в умовах повномасштабної російської агресії, внаслідок якої велика кількість військовослужбовців і цивільного населення отримали травми, що призвели до втрати кінцівок. За даними проєкту Prosthetic Hub, оприлюдненими у 2024 році, в Україні понад 20 тисяч осіб потребують протезування через війну [1]. Це спричинило суттєве зростання попиту на якісні та функціональні протези. У зв'язку з цим особливу актуальність набувають технології, які дозволяють скоротити час розробки та виробництва протезів без втрати якості. Одним із таких рішень є впровадження 3D-моделювання на різних етапах проєктування та виготовлення.

Один із напрямів застосування 3D-моделювання полягає у використанні 3D-сканування кінцівок. Цей підхід дає змогу отримати точні геометричні параметри пошкодженої ділянки, що уможливорює створення анатомічно адаптованого протеза [2]. Іншим варіантом є побудова віртуальної моделі протеза на основі медичних зображень, що дозволяє враховувати не лише зовнішню форму, а й функціональні особливості залишку кінцівки.

Крім того, 3D-моделювання застосовується для створення змінних компонентів, таких як адаптивні кріплення чи функціональні частини, які можна підлаштувати до потреб конкретного користувача. Завдяки параметричному моделюванню можливо швидко змінювати розміри та конструкцію елементів. Ще одним напрямом є створення візуалізацій і симуляцій, що дозволяє провести попередню оцінку рухливості та функціональності майбутнього протеза до його фізичного виготовлення.

Для реалізації цих задач використовуються спеціалізовані програмні засоби, зокрема Blender або CAD-системи. У середовищі Blender доступний набір інструментів для

цифрового скульптингу, створення поверхонь, роботи з текстурами, а також для оптимізації геометрії виробу. Це забезпечує високу гнучкість у створенні складних моделей, які можуть бути використані як основа для 3D-друку.

Таким чином, 3D-моделювання є універсальним інструментом, який може бути ефективно застосований у кількох напрямках протезування: від діагностики та проектування до візуалізації та підготовки до виробництва. Його широке впровадження дозволяє значно підвищити якість, точність і доступність сучасних протезів, що є особливо важливим у відповідь на актуальні потреби українського суспільства в сучасних умовах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Interfax-Ukraine. “Потребу в протезуванні за три роки війни мають близько 20 тис. осіб”. Інтерфакс-Україна. Дата звернення: 11 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: <https://interfax.com.ua/news/pharmacy/1037882.html>

2. О. Н. Романюк, Д. І. Кателініков та В. А. Шмалюх, “Комп’ютерне моделювання протезів”, Використання інформаційних та комунікаційних технологій в сучасному цифровому суспільстві. Херсон: Книжк. вид-во ФОП Вишем. В.С., 2020, с. 19–31. Дата звернення: 10 квіт. 2025. [Онлайн]. Доступно: https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/30804/monograph_kherson_2020%20вирізна.pdf?sequence=1&isAllowed=y

УДК 378.091.3:796.011.1(045)

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДТРИМКИ ЗДОРОВОГО СПОСОБУ ЖИТТЯ

ГУЛЕВИЧ О.О.

(leshagulevich1@gmail.com)

Державний податковий університет (Україна)

У тезах здійснено огляд сучасних технологій, які впливають на формування здорового способу життя, забезпечуючи людей інструментами для регулярного моніторингу та покращення фізичного, психічного та соціального здоров’я

Сучасні технології відіграють важливу роль у підтримці здорового способу життя, надаючи інструменти для моніторингу, аналізу та покращення фізичного і психічного стану. Цифрові рішення дозволяють отримувати персоналізовані поради, попереджати хвороби, контролювати сну, стрес, харчування та фізичну активність, що сприяє розвитку культури здоров’я і підвищенню мотивації до змін.

Здоровий спосіб життя можна трактувати через сучасне розуміння здоров’я, яке

охоплює не лише фізичний, але й соматичний, психоемоційний, духовний, інтелектуальний та соціальний аспекти. Ці складові, що взаємодіють між собою, формують феномен здорового способу життя, який сприяє гармонії і благополуччю людини в усіх її аспектах.

Ми поділяємо точку зору Н. Оксеньчук та С. Якименко, які розглядають здоров'я як «здатність: пристосовуватись до середовища та своїх особистих можливостей; протистояти зовнішнім і внутрішнім хворобам, іншим пошкодженням, старінню та іншим формам деградації; зберігати себе, природне та штучне середовище проживання; розширювати свої можливості, умови та ареал проживання, об'єм і розмаїття доступного екологічного, інтелектуального і морально-етичного середовища проживання; збільшувати тривалість повноцінної життєдіяльності; покращувати можливості, якості та здібності свого організму, якість життя і середовища проживання...» [1, с.20]. Згідно з цим А. Приймак та О. Гончаренко здоровий спосіб життя розуміють як спосіб життя, зорієнтований на збереження, зміцнення й покращення здоров'я через діяльність, спрямовану на оздоровлення умов життя в освіті, праці, відпочинку, побуті людини, що сприяє забезпеченню її якісної самореалізації у різних векторах життя [2, с.382].

Попри важливість формування здорового способу життя, ефективність фізкультурно-оздоровчих заходів залишається низькою. Фізична активність охоплює обмежену кількість осіб, що підвищує ризик розвитку захворювань, таких як серцево-судинні хвороби, діабет і ожиріння. Сучасні технології можуть суттєво покращити ситуацію, сприяючи більшій залученості населення до фізичної активності.

Авторитетні міжнародні організації, такі як Європейська комісія, ЮНЕСКО, ОЕСР та ВООЗ, у своїх дослідженнях та рекомендаціях визначають основні напрямки розвитку та впровадження інновацій у сфері медицини та здоров'я. Ці організації не лише займаються розробкою глобальних стандартів, але й активно впливають на формування політики в охороні здоров'я, що робить їхнє бачення важливим для оцінки поточних тенденцій та прогнозів щодо впливу цифрових технологій на здоров'я населення. Так, Європейська комісія зазначає, що цифрові технології можуть значно покращити здоров'я та добробут людей, сприяючи ефективнішому наданню медичних послуг, підтримці здорового способу життя та самостійності [3]. ЮНЕСКО підкреслює важливість штучного інтелекту та цифрових інструментів, які дають можливість людям самостійно контролювати своє здоров'я, приймати обґрунтовані рішення та формувати здорову поведінку через персоналізовані рекомендації та зворотний зв'язок [4]. Організація економічного співробітництва і розвитку наголошує на тому, що інновації у сфері цифрового здоров'я, зокрема мобільні додатки, носимі пристрої та віртуальні консультації, змінюють підхід до власного здоров'я, роблячи профілактику та раннє втручання більш доступними [5]. Всесвітня організація охорони здоров'я вказує, що цифрове здоров'я включає використання технологій для покращення здоров'я та добробуту, включаючи мобільні додатки, носимі пристрої, телемедицину, штучний інтелект і великі дані, що сприяють підвищенню ефективності медичної допомоги та підтримці здорового способу життя [6].

Отже, сучасні технології мають значний вплив на підтримку здорового способу життя завдяки здатності інтегруватися в повсякденну практику та створювати можливості для людей контролювати та покращувати своє здоров'я. Ось кілька основних технологічних рішень, що активно використовуються в цій сфері:

1. Фітнес-трекери та носимі пристрої дозволяють постійно моніторити фізичний стан людини. Вони відстежують різні параметри, такі як кількість пройдених кроків, витрачені калорії, серцевий ритм, рівень кисню в крові та навіть якість сну. Ці пристрої сприяють

формуванню здорових звичок, допомагаючи людям бути більш активними та усвідомленими щодо своїх фізичних показників.

2. Мобільні додатки для здоров'я (трекінгу харчування, фізичної активності, сну та психологічного стану) є важливими інструментами для підтримки здорового способу життя, даючи можливість користувачам отримувати персоналізовані рекомендації, слідкувати за раціоном, контролювати калорії, налаштовувати режим сну або медитацій. Вони допомагають людям сформувати більш здорові звички у щоденному житті.

3. Телемедицина включає використання цифрових платформ для проведення медичних консультацій дистанційно. За допомогою відеозв'язку або чатів люди можуть отримувати консультації лікарів без необхідності відвідувати медичний заклад. Це особливо корисно для тих, хто живе в віддалених районах або має обмежений доступ до медичних послуг. Телемедицина сприяє своєчасному виявленню захворювань, підвищує доступність медичних послуг і допомагає людям регулярно перевіряти свій стан здоров'я.

4. Штучний інтелект дає можливість аналізувати дані користувача, такі як генетична інформація, фізичні показники або історія захворювань, і на основі цього створювати індивідуальні рекомендації (персоналізовані тренування, вибір харчування або дієти, що дозволяє значно підвищити ефективність і мотивацію до здорового способу життя).

5. Інтернет речей (IoT) включає технології, які з'єднують різноманітні пристрої і дають змогу автоматизувати моніторинг та управління здоров'ям. Приклади таких пристроїв включають розумні ваги, трекери сну, розумні термометри або пульсоксиметри. Ці технології дозволяють користувачам отримувати дані в реальному часі, аналізувати їх і навіть отримувати автоматичні поради чи сповіщення для коригування свого способу життя.

6. Віртуальні тренери та фітнес-платформи дозволяють людям тренуватися вдома або будь-де, маючи доступ до інструкторів або тренувальних програм через відео. Ці платформи зазвичай пропонують різноманітні тренування, від кардіо до силових, з можливістю налаштування інтенсивності.

Таким чином, сучасні технології, що охоплюють різноманітні пристрої та мобільні додатки, значно впливають на формування здорового способу життя, забезпечуючи людей інструментами для регулярного моніторингу та покращення фізичного, психічного та соціального здоров'я, допомагаючи кожному стати більш усвідомленим у турботі про своє благополуччя.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. С.І. Якименко, Н.В. Оксеньчук, «Формування культури здорового способу життя учнів основної школи у позакласній роботі». К.: Видавничий дім «Слово», 2012, 288 с.

2. А.Ю. Приймак, О.С. Гончаренко, «Сутність та потенціал фітнес-технологій у контексті формування здорового способу життя сучасного студентства», *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*, Журнал, 2023, No 14(32), с. 378-390. [Online]. Доступно: <http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/issue/view/183/274>.

3. Європейська комісія, *Цифрове здоров'я та догляд*, [Online]. Доступно: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-health-and-care>

4. ЮНЕСКО, *Штучний інтелект і здоров'я: можливості та виклики*, [Online]. Доступно: <https://en.unesco.org/artificial-intelligence/health>

5. Організація економічного співробітництва і розвитку (ОЕСР), *Огляд здоров'я 2023: Показники ОЕСР*, [Online]. Доступно: <https://www.oecd.org/health/health-at-a-glance.htm>
6. Всесвітня організація охорони здоров'я, *Digital Health*, [Online]. Доступно: <https://www.who.int/health-topics/digital-health>

КОМП'ЮТЕРНЕ ВИЗНАЧЕННЯ ЧАСТОТИ СЕРЦЕБИТТЯ ШЛЯХОМ АНАЛІЗУ КОЛЬОРОВИХ ЗМІН ОБЛИЧЧЯ

РОМАНЮК О.Н., ПРИСЯЖНЮК В. В.

(rom8591@gmail.com, frizcolder@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Розглянуто питання комп'ютерного визначення частоти серцебиття шляхом аналізу кольорових змін обличчя.

Технологія аналізу кольорових змін на шкірі для визначення серцебиття [1-6] базується на принципі фотоплетизмографії (PPG). Цей метод використовує світло, що відбивається або проникає через шкіру, для вимірювання змін у кровоносних судинах, які відбуваються з кожним ударом серця. Коли світло від мобільного пристрою або іншого джерела світла висвітлює шкіру, частина світла відбивається від поверхні шкіри, а частина проникає глибше і взаємодіє з кров'ю у капілярах. Коли серце б'ється, кількість крові в капілярах під шкірою змінюється, що впливає на кількість світла, що поглинається або відбивається. Кров, багата на кисень, та кров, бідна киснем, мають різні кольори, відповідно до чого змінюється і колір, що спостерігається камерою. Камера мобільного телефону або інший оптичний датчик може зафіксувати ці незначні зміни у кольорі шкіри. Спеціалізоване програмне забезпечення аналізує ці зображення, виявляючи мінімальні коливання, які відповідають серцевим ударам. Ця технологія дозволяє вимірювати серцевий ритм і варіабельність серцевого ритму, не вимагаючи фізичного контакту з тілом, що робить її ідеальною для додатків, де зручність і дистанційність вимірювань є важливими. Це особливо корисно для моніторингу здоров'я в повсякденних умовах або у випадках, коли використання традиційних медичних інструментів є неможливим чи небажаним.

Процес визначення частоти серцебиття зазвичай включає такі етапи: детекція та трекінг області обличчя на відеопотоці, часто з виділенням ділянок лоба або щік; обчислення середнього значення інтенсивності кольору в заданій області для кожного кадру відео; формування часового ряду з отриманих значень; фільтрація сигналу для видалення шумів (наприклад, за допомогою смугового фільтра); аналіз частотного спектру отриманого сигналу (застосування БПФ або вейвлет-перетворення) з метою виявлення основної частоти, яка відповідає частоті серцебиття.

Цей метод є безконтактним і може використовуватись навіть у звичайних відеокамерах за умови стабільного освітлення, відсутності різких рухів обличчя і достатньої

якості зображення. Однак результати можуть бути спотворені при наявності шумів, зміні освітлення або при темному відтінку шкіри. Для підвищення точності використовуються методи машинного навчання, адаптивна фільтрація та покращені алгоритми виявлення пульсаційних сигналів.

Використання кольорових змін на шкірі для моніторингу серцевого ритму і варіабельності серцевого ритму може мати численні застосування, зокрема в медицині, фітнесі та навіть у психологічних дослідженнях. Телемедицина: З розвитком телемедицини, можливість дистанційного моніторингу серцевого ритму допомагає лікарям спостерігати за станом пацієнтів, що проживають у віддалених або малодоступних місцевостях. Це також забезпечує зручність для пацієнтів, зменшуючи необхідність частих візитів до лікаря. Фітнес і велнес: Для спортсменів і тих, хто активно займається своїм здоров'ям, моніторинг варіабельності серцевого ритму (BCR) за допомогою мобільних додатків або носимих пристроїв допомагає аналізувати відновлення після тренувань, стресові рівні та загальний стан здоров'я. Психологічне здоров'я: BCR використовується як індикатор реакції на стрес. Аналіз BCR може допомогти ідентифікувати моменти підвищеного стресу та аналізувати загальний емоційний стан людини. Це може бути корисно у психотерапії та для самостійного моніторингу емоційного благополуччя. Дослідження сну: Моніторинг серцевого ритму вночі може допомогти аналізувати якість сну, ідентифікувати періоди безсоння або порушення сну, а також вивчати вплив різних умов на сон. Довгострокове медичне спостереження: Для хронічно хворих або літніх людей, де потрібен регулярний медичний контроль, дистанційне визначення BCR може забезпечити важливі дані для підтримки їхнього здоров'я без необхідності постійних візитів до медичних установ. Застосування таких технологій вже демонструє значний потенціал, але продовжуються дослідження, які можуть розширити їх можливості та покращити точність і надійність моніторингу стану здоров'я на відстані.

Інновації в галузі дистанційного визначення варіабельності серцевого ритму (BCR) відкривають нові можливості не тільки у покращенні медичного обслуговування, але й у розробці персоналізованих здоров'язберігаючих стратегій. Інтеграція з штучним інтелектом (ШІ): Штучний інтелект може аналізувати дані BCR з великою точністю та передбачати потенційні здоров'язагрозливі стани перед тим, як вони стануть серйозною проблемою. ШІ також може допомогти в персоналізації лікування та тренувань, оптимізуючи їх згідно індивідуальних потреб. Безконтактні технології: Розвиток безконтактних датчиків, які можуть зчитувати BCR на відстані, зробить процес збору медичних даних менш інвазивним і більш зручним для пацієнтів. Це особливо важливо для моніторингу літніх людей або осіб з хронічними захворюваннями, які потребують постійного спостереження.

Інтерактивні мобільні додатки: Подальший розвиток мобільних додатків, які використовують камери смартфонів для моніторингу BCR, може включати інтерактивні елементи, такі як особисті рекомендації, повідомлення про необхідність відпочинку або тренування, і навіть режими медитації для зниження стресу. Крос-платформені рішення: Інтеграція даних BCR з іншими медичними та фітнес-даними на різних платформах може забезпечити більш цілісний погляд на здоров'я людини. Наприклад, поєднання інформації про BCR з даними про якість сну, фізичну активність і харчування може допомогти формувати більш ефективні стратегії здорового способу життя.

Здоров'я на робочому місці: Використання технологій моніторингу BCR може бути впроваджене в корпоративних програмах здоров'я для спостереження за рівнем стресу

працівників, їх фізичним станом та загальним благополуччям. Це може сприяти покращенню продуктивності та зниженню рівня втоми і професійного вигорання.

Ці та інші інновації в галузі дистанційного моніторингу ВСР продовжуватимуть трансформувати як спосіб, яким ставиться до особистого здоров'я, так і методи, які використовуються у професійній медицині для підтримки та лікування пацієнтів. Завдяки постійним технологічним проривам та інтеграції з новітніми науковими відкриттями, майбутнє медицини здається все більш зорієнтованим на забезпечення кращого доступу до якісних медичних послуг для всіх людей, незалежно від їхнього місцезнаходження або соціально-економічного статусу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. W. Verkrusse, L. O. Svaasand, and J. S. Nelson, "Remote plethysmographic imaging using ambient light," *Optics Express*, vol. 16, no. 26, pp. 21434–21445, 2008.
2. M. Poh, D. McDuff, and R. Picard, "Advancements in noncontact, multiparameter physiological measurements using a webcam," *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, vol. 58, no. 1, pp. 7–11, Jan. 2011.
3. Z. Wang, A. C. den Brinker, S. Stuijk, and G. de Haan, "Algorithmic principles of remote PPG," *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, vol. 64, no. 7, pp. 1479–1491, Jul. 2017.
4. О. М. Пірус, О. М. Гуменюк, "Метод визначення частоти серцевих скорочень за зображенням обличчя людини," *Вісник Вінницького політехнічного інституту*, № 5, с. 56–61, 2022.
5. І. В. Зінов'єва, А. С. Печенюк, "Безконтактне визначення фізіологічних параметрів людини за допомогою відеоаналізу," *Системи обробки інформації*, № 3(172), с. 124–127, 2021.
6. О. Ю. Черниш, О. С. Журавель, "Безконтактне вимірювання частоти серцевих скорочень із відеообліку," *Збірник наукових праць ХНУРЕ. Радіоелектроніка, інформатика, управління*, № 2(51), с. 112–117, 2020.

РОЗДІЛ 9

3D МОДЕЛЮВАННЯ ТА 3D ДРУК

УДК 681.513.3

ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД МЕТОДІВ І ЗАСОБІВ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТКАНИН

ВЕРПЕКА М.С., НІСНОВ О.Л.

(nikver03@gmail.com, anotnew@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У роботі розглядаються основні методи і засоби фізичного моделювання тканин у контексті створення реалістичних 3D-моделей парусів. Зокрема, акцент зроблено на методах симуляції, які враховують фізичні властивості матеріалу, такі як еластичність, жорсткість, вага, а також взаємодію з зовнішніми силами, наприклад, вітром.

Фізичне комп'ютерне моделювання тканин передбачає створення цифрових моделей тканин з урахуванням їхніх властивостей, таких як еластичність, вага, жорсткість та взаємодія з іншими об'єктами (наприклад, вітром).

Симуляція за допомогою вузлів і граней (*Mass-spring models*) – один із основних методів комп'ютерного моделювання поведінки тканин у реальному часі. Для кожної точки тканини обчислюється сила, яка діє на неї, а також відгук на зміну положення.

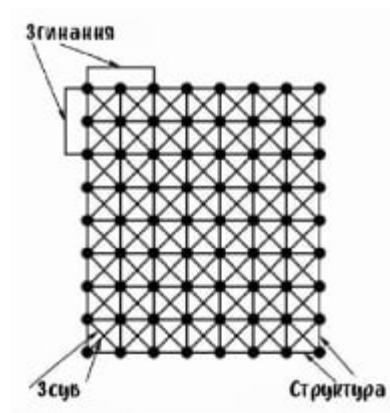


Рис. 1 – Приклад використання **Mass-spring models**

Метод скінченних елементів (*Finite Element Method, FEM*) використовується для дуже детальних симуляцій, коли необхідно врахувати складну взаємодію тканини з іншими об'єктами. Цей метод особливо корисний для створення реалістичних парусів, що піддаються силі вітру.



Рис. 2 – Приклад використання методу скінченних елементів

Інструменти моделювання тканин є у популярних засобах 3D-моделювання: Blender, Marvelous Designer та Autodesk Maya.

Blender – це відомий і досить потужний безкоштовний інструмент для 3D-моделювання, який містить розвинену систему для симуляції тканин **Simcloth**. Це вбудоване в Blender рішення, яке дозволяє створювати динамічні тканини з реалістичною поведінкою. Blender підтримує повний цикл створення 3D-моделей, від моделювання до анімації та рендерингу, що важливо для створення анімованих парусів.

Marvelous Designer – це програмний продукт, що спеціалізується на моделюванні одягу та тканин, але також має можливості для створення 3D-моделей, які можна використовувати для моделювання парусів. Перевагами даного продукту є **інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і фізична симуляція**, яка дає можливість швидко створювати тканини, налаштовувати їхні фізичні властивості і симулювати поведінку тканин при впливі зовнішніх сил, зокрема, взаємодію з вітром.

Maya – один із стандартів у сфері 3D-моделювання і анімації. Для моделювання тканин можна використовувати **nCloth** – систему для симуляції тканин, яка дозволяє створювати реалістичні тканини з урахуванням їхньої динаміки. Крім того, Maya дозволяє налаштовувати анімацію вітру з **урахуванням моделювання вітрових сил**.

Табл. 1 – Порівняння різних засобів 3D-моделювання

Параметр	Blender	Marvelous Designer	Autodesk Maya
Ціна	безкоштовна	платна	платна
Симуляція тканин	реалістична, підтримка фізики	дуже точна, спеціалізована	високоякісна, але складна
Інтерфейс	складний для новачків	інтуїтивно зрозумілий	професійний, але складний
Анімація	підтримується	підтримується	підтримується
Швидкість	швидкий рендеринг	потребує потужного комп'ютера	швидкий рендеринг

Висновки по порівнянню розглянутих програмних засобів: Blender – безкоштовна програма з реалістичною симуляцією тканин, але складним інтерфейсом, Marvelous Designer – платна програма з дуже точною симуляцією тканин і інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, яка вимагає потужного комп'ютера, а Autodesk Maya – платна програма з

високоякісною симуляцією тканин, професійним і складним інтерфейсом, що також підтримує швидкий рендеринг.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Taichi Lang. "Cloth Simulation," Дата звернення: Квіт. 9, 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://docs.taichi-lang.org/docs/master/cloth_simulation.
2. D. Baraff, A. Witkin, and M. Kass, "Adaptive cloth simulation using corotational finite elements," Дата звернення: Квіт. 9, 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/259531771_Adaptive_cloth_simulation_using_corotational_finite_elements.
3. Blender Foundation, "Cloth Physics," Дата звернення: Квіт. 9, 2025. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/physics/cloth/index.html>.

УДК 004.92

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЙ АНІМАЦІЇ ГУСЕНИЧНОЇ ТЕХНІКИ

ВОЙТОВ С. С., ЖУКОВЕЦЬКА С.Л.

Одеський національний технологічний університет

У статті розглядаються три основні методи анімації гусениць танка у комп'ютерній графіці та ігрових рушіях: UV-скролінг, кісткова анімація та деформація мешу. Порівнюються їхні особливості, переваги та недоліки, а також можливість застосування в сучасних ігрових проектах. Аналіз проведено з урахуванням продуктивності, візуальної якості та складності реалізації.

Реалістична анімація гусениць є важливою складовою моделювання військової техніки в іграх та симуляторах. Через складність руху та взаємодії з поверхнею землі анімація гусениць потребує особливого підходу.

У сучасних іграх використовуються три основні методи анімації гусениць:

1. UV-скролінг, що забезпечує ілюзію руху за рахунок зміни текстурних координат.
2. Кісткова анімація, яка дозволяє створювати складнішу деформацію гусениць, керуючи положенням окремих сегментів.
3. Деформація мешу, яка дозволяє гусеницям максимально точно підлаштовуватись під рельєф.

Кожен із цих методів має свої переваги та обмеження, які необхідно враховувати при виборі технічного рішення.

1. UV-скролінг. UV-скролінг – це найпростіший метод анімації гусениць, який використовується у багатьох іграх для імітації руху. Його суть полягає в поступовій зміні

UV-координат текстури, що створює ефект рухомих гусениць без фізичної деформації моделі.

Переваги:

- простота реалізації та мінімальне навантаження на процесор та відеокарту;
- добре підходить для топ-даун ігор, де деталі гусениць не видно зблизька.

Недоліки:

- відсутність реальної взаємодії з рельєфом;
- нереалістичний вигляд при зміні напрямку руху.

2. Кісткова анімація. Кісткова анімація передбачає створення скелету для гусениці, де кожен трак прив'язаний до окремої кістки. Під час руху скелет керує положенням траків, змінюючи їхню орієнтацію відповідно до напрямку руху та взаємодії з поверхнею.

Переваги:

- реалістичне згинання гусениць при русі по перешкодах;
- контроль над кожним траком, можливість кастомної анімації.

Недоліки:

- складність налаштування та збільшене навантаження на анімаційну систему.
- потребує додаткових обчислень для коректного розташування траків.

3. Деформація мешу. Цей метод використовує деформацію мешу гусениці відповідно до рельєфу. Зазвичай застосовуються шейдери або спеціальні алгоритми, що змінюють геометрію гусениць у реальному часі.

Переваги:

- найвища реалістичність, гусениці динамічно реагують на нерівності.
- менше потребує ручної анімації, більшість роботи виконується алгоритмічно.

Недоліки:

- високе навантаження на процесор та GPU;
- складність реалізації та необхідність враховувати фізику руху.

Для вибору оптимальної технології анімації гусениць необхідно враховувати кілька ключових параметрів: продуктивність, реалістичність, складність розробки та взаємодію з оточенням. Результати порівняння зведені у таблицю 1.

Таблиця 1

Результати порівняння технології анімації гусениць

Технологія Параметр	UV-скролінг	Кісткова анімація	Деформація мешу
Продуктивність	є найменш ресурсоємним методом, оскільки використовує лише зміни текстурних координат	має помірне навантаження, оскільки потребує обчислення позицій та орієнтації кожного трака.	є найбільш затратним методом, адже потребує складних розрахунків фізики та геометрії.
Реалістичність	виглядає найбільш спрощено і підходить лише для випадків, коли деталі гусениці не є	забезпечує реалістичне згинання, але менш точне, ніж при меш-деформації.	дає найкращі результати, оскільки дозволяє гусеницям динамічно реагувати

	важливими.		на рельєф.
Складність розробки	є найпростішим методом у реалізації, його можна швидко налаштувати за допомогою матеріалів.	вимагає створення скелету та налаштування інверсної кінематики.	є найскладнішою для реалізації, адже потребує складного кодування та інтеграції з фізичними системами.
Взаємодія з оточенням	не враховує рельєф і не змінює форму гусениці.	дозволяють гусеницям адаптуватися до поверхні.	дозволяють гусеницям адаптуватися до поверхні.

Вибір методу анімації гусениць залежить від вимог до продуктивності, деталізації та взаємодії з навколишнім середовищем. UV-скролінг підходить для ігор, де не потрібна складна фізика. Кісткова анімація є оптимальним варіантом для балансування між реалістичністю та продуктивністю. Деформація мешу забезпечує найвищу реалістичність, але потребує потужних обчислювальних ресурсів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Advanced tank blueprint - V2.0. URL: <https://www.yarrawah.com/blogs/tutorials/tank-collection-documentation> (дата звернення: 27.03.2025).
2. How to animate tank tracks in game engine. URL: <https://gamedev.net/forums/> (дата звернення: 1.04.2025).
3. How to make tank tracks in Unity and Blender. URL: <https://blog.habrador.com/> (дата звернення: 1.04.2025).

УДК 004.8:004.9:378.4

ВИКОРИСТАННЯ 3D-ДРУКУ ДЛЯ ШВИДКОГО ПРОТОТИПУВАННЯ ІНЖЕНЕРНИХ РІШЕНЬ У ДИПЛОМНОМУ ПРОЄКТУВАННІ ЗА ДОПОМОГОЮ ІІІ

КОТЛИК С.В., СОКОЛОВА О.П., ЮРІЙ Р.А.
(sergknet@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

У тезах доповіді розглядається застосування 3D-друку та штучного інтелекту в процесі інженерного дипломування. Акцент зроблено на перевагах швидкого прототипування для створення фізичних моделей технічних рішень, що дозволяє студентам оперативно перевіряти конструкції, вносити зміни та вдосконалювати проекти без залучення зовнішніх виробничих ресурсів. Окрема увага приділена можливостям ІІІ у сфері генеративного дизайну, оптимізації моделей, реверс-інжинірингу та підтримки навчального процесу. Зазначено, що інтеграція цих технологій не лише підвищує якість дипломних робіт, а й формує нові інженерні компетентності, необхідні для ефективної діяльності у високотехнологічному середовищі.

Сучасна інженерна освіта дедалі більше фокусується на практичних аспектах підготовки майбутніх фахівців. Особливе місце в цьому процесі займає дипломне проєктування, яке є кульмінацією навчання і свідченням здатності студента застосувати отримані знання на практиці. У цьому контексті 3D-друк виступає як потужний інструмент, що відкриває нові можливості для реалізації та візуалізації інженерних ідей.

Швидке прототипування, або rapid prototyping, є методикою створення фізичних моделей виробів на основі цифрових 3D-моделей. Основна мета – оперативно перевірити працездатність і ергономіку конструкції до її остаточного виготовлення. І саме технології 3D-друку стали ключовим засобом реалізації цього підходу.

У дипломному проєктуванні студенти часто стикаються з необхідністю виготовлення моделей пристроїв, механізмів, корпусів або окремих елементів конструкції. Традиційні методи виготовлення досить затратні як у часі, так і у фінансовому плані. Натомість 3D-друк дозволяє швидко і відносно недорого виготовити прототип будь-якої складності. Таким чином, студенти мають змогу оперативно перевірити відповідність технічного завдання, точність розрахунків, зручність експлуатації запропонованого рішення.

Використання 3D-друку сприяє підвищенню якості навчального процесу. Фізична модель дозволяє глибше зрозуміти конструктивні особливості виробу, оцінити його масштаби, геометрію, можливі слабкі місця. Крім того, можливість візуального й тактильного сприйняття сприяє кращому засвоєнню матеріалу, розвитку просторового мислення та інженерної уяви.

Окрему увагу заслуговує ітеративний підхід, який можливий завдяки 3D-друку. У процесі проєктування майбутній фахівець може внести зміни до конструкції, переробити деталь, надрукувати її повторно – і все це без залучення сторонніх виробничих потужностей. Таким чином, кількість спроб не обмежена нічим, окрім часу та бажання. Це стимулює до експериментів, творчого підходу та глибшого аналізу рішень.

Слід також зазначити, що сучасні 3D-принтери підтримують різноманітні матеріали – від недорогого PLA до інженерних пластиків, які дозволяють виготовляти функціональні прототипи, здатні витримувати навантаження. Це особливо важливо у проєктах, де необхідно не лише побачити модель, а й перевірити її функціональність, міцність та стабільність під час роботи.

У деяких випадках 3D-друк у дипломному проєктуванні стає не лише допоміжним елементом, а й центральною частиною проєкту. Наприклад, коли йдеться про розробку нових видів конструкцій, медичних або біоінженерних рішень, елементів дизайну або технічних пристроїв. Факт наявності функціонального прототипу значно підвищує рівень проєкту, а також демонструє навички студента в області сучасних технологій.

Ще одним аргументом на користь інтеграції 3D-друку у навчальний процес є розвиток міждисциплінарних компетентностей. Під час роботи з 3D-принтером студент вивчає основи 3D-моделювання, принципи адитивного виробництва, розуміє технологічні обмеження матеріалів та обладнання. Це дозволяє краще орієнтуватися у суміжних галузях, що надзвичайно важливо для інженера майбутнього.

Слід сказати також про використання штучного інтелекту при 3D-моделюванні в дипломних проєктах. З появою нових цифрових інструментів, особливо на основі штучного інтелекту, процес створення 3D-моделей зазнав якісної трансформації. Якщо раніше побудова моделі вимагала тривалих розрахунків, великої кількості рутинних операцій та глибокого знання програмного забезпечення, то тепер ці завдання все частіше виконуються або автоматизуються за допомогою алгоритмів машинного навчання.

Штучний інтелект може значно спростити моделювання – від автоматичної генерації базової геометрії до оптимізації складних структур з урахуванням навантажень, матеріалів та функціональних вимог. Наприклад, завдяки генеративному дизайну системи на базі ШІ здатні самостійно створювати декілька варіантів конструкції, виходячи з заданих параметрів. Такий підхід не лише економить час, а й пропонує інженерові нові, нестандартні рішення, які могли б залишитися поза увагою під час ручного проєктування.

Особливо актуальним це стало в дипломному проєктуванні, де обмежені строки та відсутність досвіду можуть гальмувати процес. Завдяки інтеграції ШІ у 3D-моделювання студенти отримують змогу не просто зменшити час на побудову моделі, а й краще зрозуміти процес оптимізації форм і конструкцій. У деяких випадках системи штучного інтелекту навіть аналізують наявні моделі або скетчі, доповнюючи їх деталями, що відповідають обраним технічним вимогам або стандартам.

Ще одна важлива перевага – адаптивність. Програми, які використовують ШІ, здатні навчатися на прикладах попередніх проєктів, розпізнавати помилки в моделях та пропонувати варіанти їх усунення. Це особливо корисно для початківців, які тільки опановують 3D-дизайн і можуть не врахувати важливих нюансів при проєктуванні.

Крім того, штучний інтелект активно використовується в реверс-інжинірингу – процесі створення 3D-моделей на основі сканованих об'єктів або зображень. За допомогою нейронних мереж можна автоматично відновити геометрію реальних предметів, що значно полегшує відтворення технічних деталей, історичних об'єктів чи біомедичних форм.

Таким чином, використання ШІ у створенні 3D-моделей в інженерному дипломуванні перетворюється з технологічного нововведення на реальний інструмент, що дозволяє студентам працювати швидше, якісніше й більш інноваційно. Це не лише підвищує рівень дипломних робіт, але й готує майбутніх фахівців до реального середовища,

де вже стає нормою, а не винятком.

У підсумку, можна стверджувати, що використання 3D-друку та 3D-друк в дипломному проєктуванні сприяє якісній трансформації підходів до інженерної освіти. Це не просто технологія – це мова, якою майбутні інженери навчаються говорити зі світом практичних рішень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Soyoung Yoo, Sunghee Lee, Seongsin Kim, Kwang Hyeon Hwang, Jong Ho Park, Namwoo Kang (2020). Integrating Deep Learning into CAD/CAE System: Generative Design and Evaluation of 3D Conceptual Wheel. URL: <https://arxiv.org/abs/2006.02138>
2. Arvanitidi, E., Drosos, C., Theocharis, E., Papoutsidakis, (2019.) 3D Printing and Education. International Journal of Computer. Applications, 24, 55–59. DOI: 10.5120/ijca2019919711
3. Ford, S., Minshall, T. (2019). Where and how 3D printing is used in teaching and education. Additive Manufacturing, 25, 131–150. DOI: <https://doi.org/10.016/j.addma.2018.10.028>

УДК 004.925.8:519.688

ФРАКТАЛЬНИЙ МЕТОД ГЕНЕРАЦІЇ ПОВЕРХОНЬ НА ОСНОВІ ТРИКУТНИКІВ

КУДРЯВЦЕВ А. В.
(extosis.vt@gmail.com)

Чорноморський національний університет ім. Петра Могили, м. Миколаїв,
Україна

У сучасному моделюванні природних ландшафтів традиційні геометричні підходи поступаються місцем фрактальним та процедурним алгоритмам. До таких належать шум Перліна та алгоритм "Diamond-Square", що дозволяють створювати реалістичні рельєфи шляхом ітеративного додавання випадковості. У роботі розглянуто еволюцію підходів до моделювання природних ландшафтів – від ручного конструювання до процедурної генерації. Основну увагу приділено сучасним алгоритмам, таким як шум Перліна та "Diamond-Square", що використовуються для створення реалістичних рельєфів. Особливо виділено новий алгоритм TMF (Triangular Mesh Fractal), який базується на трикутній тесселяції, забезпечує високу ефективність обчислень і дає змогу створювати безшовні, природні ландшафти з меншою кількістю кроків. Його переваги роблять його перспективним інструментом у комп'ютерній графіці та 3D-моделюванні.

До недавнього часу геометричні моделі різноманітних природних ландшафтів

традиційно створювалися на основі відносно простих геометричних фігур або цілком вручну. Очевидно, що цей метод, достатній для опису елементарних структур, має певні недоліки при застосуванні до створення складних об'єктів, таких як контур континентальних берегів, гір тощо.

Протягом останніх 5–10 років нові геометричні концепції, зокрема фрактали, наприклад алгоритм "Diamond-Square", і шуми, такі як шум Перліна, все більше використовуються для опису ландшафтів та схожих структур, замінюючи багато традиційних практик алгоритмічною процедурною генерацією[4].

Алгоритмічна процедурна генерація є типом комп'ютерного алгоритму, який автоматично створює контент у реальному часі згідно зі встановленими правилами, коефіцієнтами та обмеженнями. У порівнянні зі створеним у ручну контентом, процедурна генерація може працювати з ефектом непередбачуваності[2].

Дослідження та розробки, особливо щодо генерації рельєфів, проводилися різними розробниками. Ключовий внесок внесли Ін (Yin) і Чжен (Zheng), які розробили метод параметрично контрольованої генерації рельєфів (PCTG)[3]. Крім того, вони зосередилися на методі, за яким генерація сітки відповідає геометричним властивостям поверхні, забезпечуючи вірність оригінального дизайну при оптимізації для структурних вимог.

Бібліотека шаблонів підземелля (DTL) і двигун THREE.Terrain, інструменти для процедурної генерації, які представляють спільні зусилля розробників, спрямовані на подальший розвиток цієї галузі[7].

Дослідження на основі DTED зосереджується на використанні даних про реальну висоту для створення точних і реалістичних рельєфів.

Шум Перліна (Perlin Noise) (рис. 1) є процедурним текстурним примітивом, що використовується в комп'ютерній графіці для створення текстур, що природно виглядають і рельєфів; розроблений Кеном Перліном та представляє собою функцію градієнтного шуму, яка виробляє більш природний і органічний вигляд порівняно з чисто випадковим шумом. Цей алгоритм став фундаментальним інструментом у графіці для створення складності в візуальних ефектах та оточеннях, таких як хмари, ландшафти і текстури на поверхнях, шляхом симуляції випадковості, яку можна спостерігати в природі. Його здатність генерувати широкий спектр ефектів за допомогою простих налаштувань робить його дуже універсальним для як 2D, так і 3D графіки.

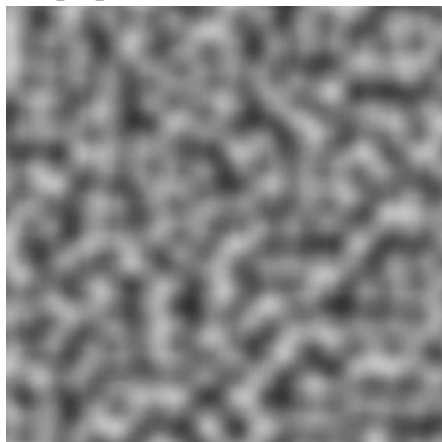


Рисунок 1 – Карта висот, згенерована за допомогою шуму Перліна

Алгоритм "Diamond-Square" є методом для генерації фрактальних поверхонь[1], що наближаються до природних рельєфів. Він особливо корисний у комп'ютерній графіці для

створення ландшафтів та інших нерегулярних поверхонь, що природньо виглядають у 3D моделях і оточеннях.

Алгоритм “Diamond-Square” (рис. 2) був запропонований Фурньє (Fournier), Фасселом (Fussell) і Карпентером (Carpenter) на конференції SIGGRAPH у 1982 році. Цей алгоритм працює на двовимірній квадратній сітці і просувається через серію ітерацій, кожна з яких вдосконалює деталі сітки, додаючи випадковість для симуляції складності природних ландшафтів[9].

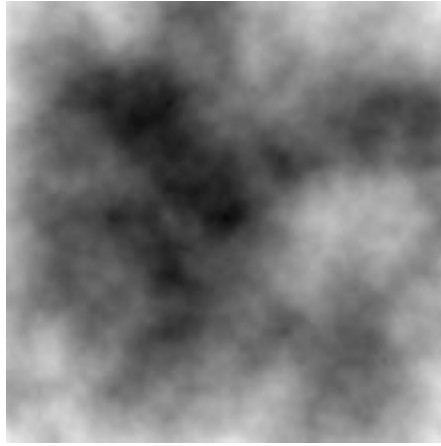


Рисунок 2 – Карта висот, згенерована за допомогою Diamond-Square

Розроблений алгоритм TMF (Triangular Mesh Fractal) (рис. 3) ґрунтується на принципах алгоритму “Diamond-Square” і також є варіантом стохастичного фракталу, який представляє стохастичну поверхню. Схоже до попередньо-згаданого алгоритму, він імітує вигляд природної поверхні.

Алгоритм працює з двовимірною сіткою, проте для початку роботи потрібно менше опорних точок, крім того, нова процедура включає менше кроків для досягнення результату, схожого на базовий алгоритм.



Рисунок 3 – Карта висот, згенерована за допомогою алгоритму TMF

Алгоритм TMF відрізняється декількома основними перевагами порівняно з традиційними техніками процедурної генерації:

– *Використання трикутної тесселяції*: алгоритм TMF сприяє створенню більш природних і різноманітних ландшафтів (рис. 4), уникаючи обмежень, які накладаються квадратними сітками.

– *Покращення обчислювальної ефективності*: TMF забезпечує помітне покращення обчислювальної ефективності, дозволяючи швидше генерувати картографічні дані високої роздільної здатності без втрати якості або деталей згенерованого контенту.

– *Можливість зшивання ландшафтів*: завдяки здатності до зшивання, алгоритм TMF забезпечує безшовне об'єднання сусідніх частин території, створюючи однаковий і просторово розширений ландшафт без видимих швів.

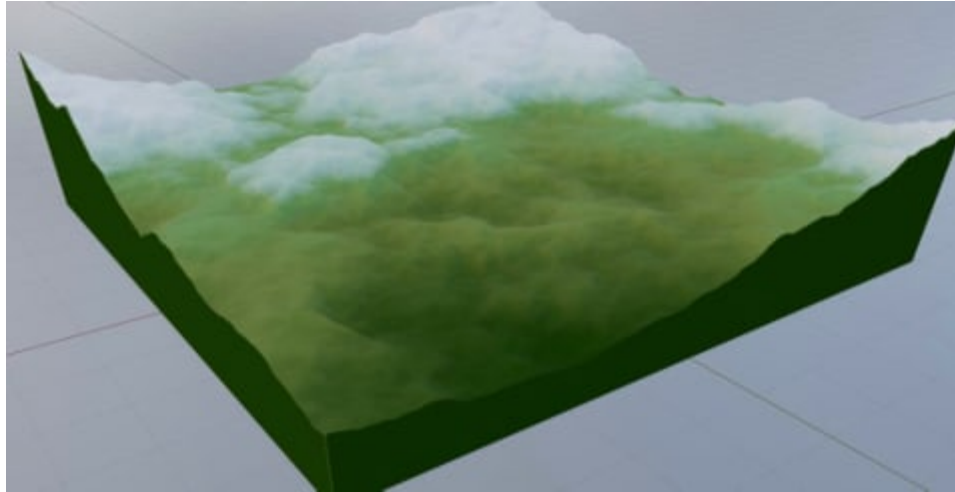


Рисунок 4 – Візуалізація роботи алгоритму TMF

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. W. Jakob, M. Haan, *et al.*, “Discrete stochastic microfacet models,” *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, vol. 33, no. 4, 2014, Proc. of SIGGRAPH 2014.
2. I. Parberry, “Designer worlds: Procedural generation of infinite terrain from real-world elevation data,” *J. Comput. Graph. Tech.*, vol. 3, pp. 74–85, 2014.
3. H. Yin and C. Zheng, “A parametrically controlled terrain generation method,” in *Proc. 7th Int. Conf. Computer Science & Education (ICCSE)*, Melbourne, VIC, Australia, 2012, pp. 775–778.
4. M. Frade, F. de Vega, *et al.*, “Automatic evolution of programs for procedural generation of terrains for video games,” *Soft Comput.*, vol. 16, pp. 1893–1914, 2012.
5. Dungeon Template Library. [Online]. Available: <https://github.com/AsPJT/DungeonTemplateLibrary>
6. THREE.Terrain Engine. [Online]. Available: <https://github.com/IceCreamYou/THREE.Terrain>
7. P. Walsh and P. Gade, “Terrain generation using an interactive genetic algorithm,” in *Proc. IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC)*, 2010, doi: 10.1109/CEC.2010.5585913.
8. O. Bulgakova and V. Zosimov, “Gamified active learning and 3D technologies for enhancing students’ academic achievements,” *Inform. Technol. Learn. Tools*, vol. 96, no. 4, pp. 46–57, 2023.
9. Z. Fangxia and K. Ahmad, “3D animation simulation of computer fractal and fractal technology combined with diamond-square algorithm,” *Appl. Math. Nonlinear Sci.*, vol. 8, no. 1, pp. 467–474, 2023.

УДК 004.92

ДОСЛІДЖЕННЯ 3D ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЛОГОТИПІВ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ РЕНДЕРИНГУ В РУШІЯХ BLENDER3D

ЛИСКОВЕЦЬКИЙ В.В., БОЛТАЧ С.В.

(vlad.liskovetskiy@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

В наведених тезах розглядаються етапи створення 3D-візуалізації логотипів у середовищі Blender3D – від моделювання за зразками університетської символіки до застосування матеріалів та освітлення. Особливу увагу приділено анімації логотипів із використанням інструментів програми Blender3D та рендерингу в рушіях Cycles і Eevee. Завершальним етапом є збирання фінального відео з допомогою спеціалізованого програмного забезпечення для досягнення якісного результату у потрібному форматі.

Логотипи здавна уособлювали собою унікальність певної установи, фірми, бренду або торгової марки і сприяють впізнаваності серед інших. Для навчальних закладів вони показують їх місію, цінності та ідентичність. Це символ довіри, якості освіти та традицій, а також належності до академічної спільноти. Розвиток інформаційних технологій дозволяє привносити новий погляд на традиційні зображення. Використання 3D-візуалізації сприятиме створенню сучасного, привабливого та все ще впізаного іміджу освітньої установи, її інноваційності та відкритості до нових технологій. На сайті Одеського національного технологічного університету [1] є окрема стаття, яка присвячена символіці навчального закладу, і саме з неї можна взяти зображення для кращого відтворення логотипу у 3D-просторі. Для наступного логотипу, з яким будемо працювати, можна зайти на сайт кафедри інформаційних технологій та кібербезпеки [2] і побачити логотип у вигляді kota, який символічно відсилає до аббревіатури кафедри КІТтаКБ. З використанням цих референсів можна починати 3D-моделювання логотипів за допомогою функціоналу програми Blender – додати зображення на сцену і з використанням спочатку базових примітивів, а потім і модифікаторів, відтворити логотипи і надати їм об'єму.

Оскільки моделі логотипів будуть використовуватися лише для створення анімації у Blender3D, то не обов'язково створювати їм розгортку та налаштовувати текстурні карти, достатньо скористатися інструментом Shader Node Editor [3], в якому є змога відтворити практично будь-який матеріал, поверхню або текстуру за допомогою системи нодів. Таким чином модель з налаштованими матеріалами і кольорами буде готова для анімації. Анімувати логотип можна будь-яким чином і змінювати їй будь-які параметри (форму, локацію, розмір), і це можна відобразити при анімації. Можна навпаки зробити модель логотипу статичною і створити для нього тематичну сцену, і змінювати ракурси камери. Для більш гнучкого налаштування рухів анімації можна використовувати інструмент Graph Editor [4], який дозволяє працювати з графами анімації, які залежно від плавності кривої впливають на динаміку руху анімованого об'єкта або камери.

Після створення логотипів, треба налаштувати на сцені освітлення, яке б гармонічно освітлювало і підкреслювало форми логотипу при програванні анімації. Одним із найбільш

широко використовуваних методів освітлення в комп'ютерній графіці є Three-Point Light [5], що є класичним методом розташування трьох джерел світла. Така техніка при правильному налаштуванні дозволяє контролювати баланс між світлом і тінню, що сприяє гарній та приємній картинці при рендерингу об'єктів на сцені. Основна ідея полягає у розміщенні трьох основних джерел світла, Key, Fill і Back Light. Ключове світло (Key) є головним джерелом з найвищою інтенсивністю освітлення, що визначає форму та основні тіні об'єкта. Заповнююче світло (Fill) розташовується протилежно ключовому, що пом'якшує тіні і зменшує контрастність на сцені. Для заповнюючого освітлення можна також використовувати HDRI. Заднє світло (Back) розташовується позаду об'єкта і впливає на виділення контурів.

У роботі досліджуватимуться основні методи рендерингу [6] в рушіях Blender3D, зокрема фізично коректного рушія рендерингу Cycles (Physically-Based Rendering) та рушія рендерингу в реальному часі Eevee (Real-Time Rendering). Для цього анімація буде по кадрах оброблятися на кожному з цих рушіїв, після чого аналізуватимуться їхні принципи роботи, переваги та недоліки у контексті створення анімації, затребуваність у обчислювальних ресурсах та часі, а також якість готового рендеру. При дослідженні рушіїв рендеру будуть також розглядатися їх налаштування. Правильне налаштування повинне зменшити потреби у ресурсах ПК, що може скоротити час на обробку кадрів і практично не втратити в якості картинки.

Після рендерингу кадрів анімації, їх необхідно об'єднати у фінальний відеофайл. Є безліч програмних рішень, які можуть виконати дану задачу, навіть в Blender є вбудований Video Sequencer. Однак для більш гнучкого редагування та монтажу зручно використовувати спеціалізоване програмне забезпечення, яке пропонує компанія Adobe. Це може бути Premiere Pro або After Effects. Хоча ці програми є комерційними, Adobe дає можливість безкоштовного використання протягом обмеженого періоду. Імпортуючи кадри в новий проєкт, їх можна розмістити на timeline, налаштувати параметри відео та експортувати у бажаному форматі. Окрім простого збирання секвенції, ці програми дозволяють застосовувати кольорову корекцію, додавати текстові анотації, створювати плавні переходи. Це дає змогу значно покращити фінальну анімацію, зробивши її більш привабливою. На виході отримуємо готовий відеофайл, найчастіше у форматі MP4, оптимізований для перегляду та публікації.

Створену 3D-візуалізацію логотипів можна використовувати в мультимедійних матеріалах, відео, презентаціях, інтерактивних платформах або соціальних мережах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ontu.edu.ua: [Веб-сайт]. URL: <https://ontu.edu.ua/symbol> (дата звернення: 31.03.2025).
2. kit.ontu.edu.ua: [Веб-сайт]. URL: <https://www.kit.ontu.edu.ua> (дата звернення: 31.03.2025).
3. Docs.blender.org: [Веб-сайт].
URL: https://docs.blender.org/manual/uk/2.82/editors/shader_editor.html (дата звернення: 31.03.2025).
4. Docs.blender.org: [Веб-сайт].

URL: https://docs.blender.org/manual/uk/2.82/editors/graph_editor/index.html (дата звернення: 31.03.2025).

5. www.pluralsight.com: [Веб-сайт].

URL: <https://www.pluralsight.com/resources/blog/software-development/understanding-three-point-lighting> (дата звернення: 31.03.2025).

6. [Vagon.io](http://vagon.io): [Веб-сайт]. URL: <https://vagon.io/blog/best-blender-render-engines> (дата звернення: 31.03.2025).

УДК 004.92

СТВОРЕННЯ ПРОЦЕДУРНОЇ АНІМАЦІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ГЕОМЕТРИЧНИХ НОД

МАЛИНОВСЬКА А.С., БОЛТАЧ С.В.

(angelinamalino@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

В наведених тезах розглядаються підходи до створення процедурної анімації за допомогою системи геометричних нод у середовищі Blender. Особлива увага приділяється симуляції природної динаміки – зокрема, анімації рухів рослинності під впливом вітру, а також процедурному керуванню рухами об'єктів. Цей інструмент надає художникам і технічним дизайнерам гнучкі можливості для побудови анімацій, які генеруються алгоритмічно, без необхідності використання ключових кадрів.

Geometry Nodes – система процедурного моделювання в Blender, яка дозволяє створювати та змінювати геометрію об'єктів за допомогою візуального інтерфейсу нод [1]. Цей інструмент відкриває широкі можливості для створення динамічних, анімованих та легко змінюваних 3D-сцен без необхідності втручання у вихідну геометрію. Завдяки Geometry Nodes художники та 3D-дизайнери можуть будувати складні структури, генерувати складних форм, об'єкти за алгоритмом, імітувати природні явища – від росту рослин до розсіювання частинок або формування ландшафтів. Інструмент підтримує роботу з кривими, точками, векторами та інтегрується з анімаційними параметрами, що робить його зручним для створення гнучких та оптимізованих сцен.

Побудову анімації росту рослини було розпочато зі створення основної форми, яка визначає напрямок і вигин стебла. На її основі формувалася об'ємна геометрія, що відображає саму рослину. Далі було реалізовано поступову появу цієї форми в часі, що створює ефект росту. Анімація налаштовувалась таким чином, щоб довжина видимої частини змінювалася плавно, імітуючи поступовий розвиток стебла.

Після цього було додано допоміжні елементи – листя та гілки, які рівномірно розміщувались вздовж основної структури. Їх положення, розмір та орієнтація варіювались для надання більш природного вигляду. На завершальному етапі були застосовані матеріали

та освітлення, а також підготовлено структуру для подальших змін або повторного використання в інших сценах.

У процес було також інтегровано анімацію поливання рослини. Для цього окремо створюється сцена з персонажем, який взаємодіє з рослиною – нахиляється, підносить лійку, імітує рухи рук або інструментів. Було змодельовано дії, пов'язані з доглядом.. Ці елементи синхронізувалися з ростом рослини, щоб створити цілісну, логічну та природну послідовність подій. Завдяки такому підходу вдалося передати не лише технічну, а й емоційну складову взаємодії між персонажем та навколишнім середовищем.

Однією з ключових переваг процедурного підходу є значне зменшення використання ключових кадрів [2]. Це значно спрощує процес анімації, оскільки багато параметрів змінюються автоматично на основі значень часу, положення об'єктів або інших змінних. Завдяки цьому користувач може зосередитися на творчому наповненні сцени, уникаючи тривалого ручного налаштування кожного руху, та швидше переходити до фінального рендерингу або інтеграції в проєкт. Особливо ефективно це реалізується через систему геометричних нод, які є потужним інструментом, що дозволяє будувати складну логіку взаємодії між елементами сцени через візуальне програмування. Геоноди забезпечують гнучкий контроль над геометрією, анімацією та поведінкою об'єктів, роблячи можливим створення процедурних рішень без необхідності використовувати традиційні анімаційні методи [3].

Таким чином, геометричні ноди не лише спрощують процес створення анімацій, а й відкривають нові підходи до процедурного моделювання складних динамічних сцен. Вони дозволяють дизайнерам і художникам зосередитися на творчості та концепції, замість рутинної технічної роботи, завдяки автоматизації багатьох процесів. Це робить систему незамінною у сучасному 3D-виробництві, забезпечуючи ефективність, гнучкість та високу якість кінцевого результату [4].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Blender, 2025, [Online]. Available: https://docs.blender.org/manual/uk/2.82/render/shader_nodes/input/geometry.html Accessed on: April 03, 2025.
2. Дослідники, 2025, [Online]. Available: <https://doslidnyky.com/node/432> Accessed on: April 04, 2025.
3. Wikipedia, 2025, [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_modeling#:~:text=Procedural%20modeling%20is%20an%20umbrella,apply%20algorithms%20for%20producing%20scenes. Accessed on: April 04, 2025.
4. Alpha3D, 2025, [Online]. Available: <http://alpha3d.io/kb/3d-modelling/procedural-3d-modeling/> Accessed on: April 05, 2025.

УДК 004.92

РОЗРОБКА СТИЛІЗОВАНОЇ АНІМАЦІЇ В BLENDER

РОМАНЕНКО К.Є., БОЛТАЧ С.В.

(smalldragonket@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

В тезах зосереджено увагу на підготовчих етапах створення стилізованої анімації в Blender. Препродакшн є критично важливим етапом створення анімації, що забезпечує основу для всього виробничого процесу. У тезах розглянуто етапи, на які може поділятися препродакшн. Також розглянуто використання програмного забезпечення PureRef як інструменту для певних видів задач у препродакшні.

Першим і ледь не найважливішим етапом у створенні анімації є препродакшн – процес підготовки до створення анімації чи будь-якого іншого твору [1]. Саме на цьому етапі визначається ідея, загальне бачення та концепція проєкту, тому від його якості залежить ефективність усієї подальшої роботи. Погано виконаний препродакшн може суттєво зашкодити кінцевому результату. Може бути невизначеність у візуальному стилі, розмитий сюжет чи відсутність структури – усе це може призвести до плутанини під час виробництва або до необхідності перероблювати значну частину роботи вже на етапі виробництва. Препродакшн дозволяє систематизувати ідеї, спланувати етапи виробництва та підготувати всі необхідні матеріали до старту активної фази створення анімації.

Чітких та обов'язкових етапів препродакшну немає, їх можна об'єднувати, змінювати місцями або навіть частково опускати залежно від дедлайнів, кількості людей у команді, типу анімаційного проєкту чи бюджету. Проте умовно можна виділити основні кроки, які забезпечують логічну й ефективну структуру роботи: це генерація ідеї, створення історії, написання сценарію, створення розкадровки, аніматик, концепт-арт [2].

Генерація ідеї – це етап, який, на відміну від інших, неможливо пропустити. Без ідеї немає сенсу починати будь-який креативний процес. Ідея може бути як короткий опис ключового конфлікту, так і візуальний образ, що підштовхує подальший розвиток історії. Часто цей етап супроводжується мозковим штурмом або обговоренням у творчій групі.

Створення історії – це логічне продовження етапу генерації ідеї. Історія формує каркас майбутньої анімації, надаючи аніматору чітке розуміння основних подій, персонажів, місць дії, сюжетних арок і конфліктів. Для визначення загального тону та настрою проєкту на цьому етапі також створюються мудборди – підбірки візуальних референсів. Референси, в свою чергу, це допоміжні зображення, зразки на які може спиратися митець у процесі творчості. У створення мудбордів та структуризації референсів можуть допомогти спеціальні безкоштовні інструменти.

Одним із таких інструментів є PureRef – програма, що дозволяє зручно організовувати візуальні матеріали. Її переваги – мінімалістичний інтерфейс, який не відволікає від творчого процесу, і можливість масштабувати та групувати зображення без втрати якості. Програма працює на більшості платформ і дозволяє легко створювати персоналізовані дошки натхнення для будь-якого етапу роботи над проєктом [3].

Написання сценарію – це етап, на якому історія перетворюється на структурований текст. У сценарії чітко прописані локації, персонажі, діалоги та послідовність подій. Він є основою для візуалізації проєкту, тому має бути логічним, зрозумілим і точним. Важливо враховувати не лише сюжет, але й настрій, потенційні зміни ракурсів і звуковий супровід. Саме сценарій стає орієнтиром для розкадровки та анімації.

Розкадровка – це процес візуалізації сценарію в серії статичних зображень. На цьому етапі визначаються ключові сцени, пози персонажів, загальний композиційний підхід і постановка камери. Це дозволяє побачити структуру анімації ще до початку її створення. Розкадровка може бути схематичною або деталізованою, залежно від потреб проєкту. Вона допомагає виявити слабкі місця в сценарії, проаналізувати логіку переходів між сценами та побудову кадру.

Аніматик – це наступний етап, який іноді об'єднується з розкадровкою, а іноді розглядається окремо. Це вже не просто статичні картинки, а базова анімація у 3D, що дозволяє побачити динаміку сцен, рух камери та загальний темп наративу. Створення аніматіку дає змогу точніше оцінити розподіл рухів у часі, побачити як сцени взаємодіють між собою, і навіть передбачити потенційні труднощі під час фінального рендерингу (візуалізації). Завдяки цьому також можна визначити, які об'єкти потребують більшої деталізації, а які можуть залишатися спрощеними, адже не потраплятимуть у кадр.

Водночас, створення аніматіку – процес трудомісткий. Якщо часу на препродакшн небагато, можна обмежитися розкадровкою. Але для великих і важливих проєктів, створення аніматіку є дуже бажаним, він дозволяє максимально точно спрогнозувати обсяг роботи та уникнути помилок у продакшні.

Концепт-арт – це завершальний етап препродакшну, на якому визначається остаточний вигляд проєкту. Він включає дизайн персонажів, оточення, реквізиту, вибір кольорової палітри, загального стилю анімації. У ході цього етапу художники створюють референс-дошки з прикладами стилю, текстур, архітектури, природних форм тощо. Тут знову стане у пригоді PureRef, що дозволяє систематизувати й візуалізувати зібрані матеріали.

На рисунку 1 продемонстровано приклад дошки референсів, створеної в PureRef для етапу концепт-арту.

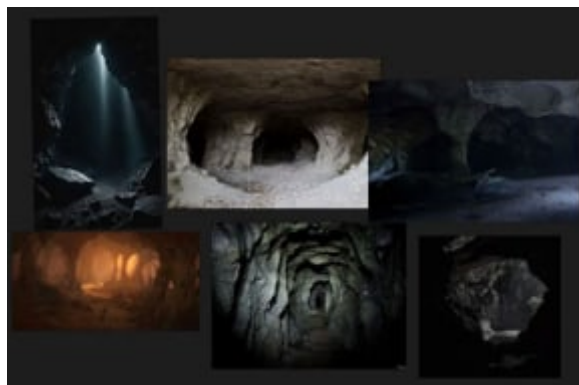


Рисунок 1 – Дошка референсів печер

На дошці зібрано шість зображень печер, узятих із різних джерел. Вони демонструють різні конфігурації природних печер, їхні масштаби, варіації освітлення та геологічні особливості. Такі референси допомагають художникам точніше уявити можливий вигляд локацій, відтворити натуралістичні або стилізовані сцени.

Таким чином, етап препродакшну є ключовим для повного проєктування анімації ще до початку її створення. Грамотно організований препродакшн мінімізує кількість помилок, полегшує взаємодію між членами команди та дозволяє значно ефективніше розподілити ресурси під час виробництва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. «Pre-production», Wikipedia. 01, April 2025. Accessed on: 05, April 2025. [Online]. Available: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pre-production&oldid=1283354867>
2. N. Shahbazi, «3D Animation Pipeline - Step by Step Guide (2025)». Accessed on: 05, April 2025. [Online]. Available: <https://pixune.com/blog/3d-animation-pipeline/>
3. C. Ashley, «PureRef is a Must-Use Reference Image Tool for All Creatives», Greyscalegorilla. Accessed on: 05, April 2025. [Online]. Available: <https://greyscalegorilla.com/pureref-reference-image-app/>

УДК 004.92

ПЛАГІНИ ДЛЯ РЕНДЕРИНГУ ТРИВИМІРНИХ ЗОБРАЖЕНЬ

РОМАНЮК О.Н., ЗАВАЛЬНЮК Є.К., РОМАНЮК О.В., БОБКО О.Л.
(rom8591@gmail.com, qq9272627@gmail.com, romaniukoksanav@gmail.com,
oleksii.bobko@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

*Розглянуто особливості використання плагінів для рендерингу тривимірних сцен.
Наведено рекомендації для підключення плагінів до 3ds Max,*

Плагін [1] для рендерингу – це спеціалізований додаток або модуль, який інтегрується з основним програмним забезпеченням для розширення його можливостей у створенні візуальних зображень або анімації. Плагіни для рендерингу дозволяють програмам створювати високоякісні графічні зображення, анімації чи тривимірні моделі, які можуть бути занадто складними для базової програми. Вони часто використовують розширені алгоритми для точного і реалістичного відтворення світла, тіней, відбиттів [2, 3] та текстур, що є важливим у таких сферах, як архітектурна візуалізація, кінематограф і відеоігри.

Плагіни можуть бути оптимізовані для використання специфічного обладнання, наприклад, графічних процесорів (GPU), що дозволяє швидше обробляти складні візуальні ефекти. Плагіни для рендерингу розробляються таким чином, щоб вони могли легко інтегруватися з різними програмами, надаючи однакові або спеціалізовані інтерфейси в різних програмах. Користувачі можуть налаштовувати різноманітні параметри рендерингу через плагін, що дає їм більший контроль над кінцевим візуальним результатом, залежно від їхніх специфічних вимог.

Плагін для рендерингу розробляється так, щоб він міг інтегруватися з існуючим 3D програмним забезпеченням, таким як Autodesk 3ds Max [4], Maya, Cinema 4D або Blender. Плагін додається через процес інсталяції і взаємодіє з програмою через інтерфейс програмування додатків.

Користувач створює 3D сцену в основній програмі, розміщуючи об'єкти, встановлюючи джерела світла, камери та інші візуальні елементи. Плагін для рендерингу може додати додаткові параметри до цих елементів, такі як специфічні налаштування матеріалів або особливості освітлення.

Після завершення створення сцени користувач активує плагін для рендерингу, вибираючи його як рендер-двигун [5] для обробки зображення або анімації. В цей момент можна здійснити фінальні налаштування, пов'язані з роздільною здатністю, якістю зображення та іншими параметрами рендерингу.

Плагін обробляє всі дані сцени, виконує обчислення світла, тіней, відблисків [6] та текстур. Це може зайняти від кількох хвилин до кількох годин або навіть днів, залежно від складності сцени та цільової якості рендерингу.

Після завершення рендерингу плагін генерує кінцеве зображення або серію кадрів для анімації. Ці результати можуть бути переглянуті в програмі, експортовані для подальшої обробки або використані в якості фінальної візуалізації проекту.

У галузі 3D-моделювання та анімації існує кілька плагінів для рендерингу, які користуються особливою популярністю серед професіоналів і аматорів. Ось декілька найбільш відомих. Плагін V-Ray [1, 5] широко визнаний завдяки своїй здатності створювати високоякісні фотореалістичні зображення. V-Ray використовується в архітектурній візуалізації, дизайні інтер'єрів, рекламній продукції та кінематографії. Corona Renderer -потужний рендер, який здобув популярність за свою здатність до фотореалістичного рендерингу з простим і зрозумілим інтерфейсом. Corona часто використовується в архітектурній візуалізації. Arnold [7] розроблений компанією Solid Angle, Arnold є одним з провідних рендерів для кіноіндустрії. Він відомий своєю здатністю ефективно обробляти складні сцени з великою кількістю освітлення та геометрії. Redshift-це швидкий GPU-рендер, який здобув популярність завдяки своїй здатності швидко обробляти великі сцени. Redshift [8] використовується у виробництві фільмів, ігор та інших візуальних медіа. Octane Render відомий своєю швидкістю та фотореалістичністю, Octane використовує технологію GPU для досягнення швидких результатів. Цей рендер популярний у графічних дизайнерів та архітекторів. Maxwell Render відомий своїми фотореалістичними зображеннями, Maxwell є вибором багатьох професіоналів, які шукають високу якість зображення з натуралістичним освітленням і матеріалами. Ці плагіни відрізняються своїми можливостями і призначеннями, тому вибір плагіна залежить від специфічних потреб проекту і особистих переваг користувача. Важливо вибрати плагін, який оптимально відповідає особливостям робочого процесу та кінцевим цілям рендерингу.

Щоб підключити плагін до 3ds Max, спершу необхідно завантажити відповідний плагін, сумісний з версією програми, з офіційного сайту розробника або іншого довіреного ресурсу. Якщо плагін має автоматичний інсталятор, його слід запустити і слідувати поданим інструкціям для завершення інсталяції. У випадку, якщо автоматичний інсталятор відсутній, потрібно вручну скопіювати файли плагіна до папки "Plugins" [4] в директорії, де встановлено 3ds Max. Далі, відкрити 3ds Max і перейти до меню "Customize". Вибрати "Plug-in Manager", де можна переглянути всі встановлені плагіни та за потреби активувати

або деактивувати їх. Важливо також перевірити налаштування плагіна через відповідне вікно налаштувань або через меню параметрів програми, щоб впевнитись, що все налаштовано належним чином. Перед тим як почати активно використовувати плагін, рекомендується створити просту тестову сцену для перевірки його функціональності. Це дозволить переконатися, що плагін працює коректно та не викликає помилок у роботі програми. Варто також ознайомитися з документацією [1] або навчальними матеріалами, які надає розробник плагіна. Вони містять важливу інформацію про використання плагіна та можуть допомогти повноцінно використовувати його потенціал.

Отже, застосування плагінів дозволяє ефективно доповнити функціонал існуючих програмних систем тривимірного рендерингу, таких як Blender, 3ds Max.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. О. Н. Романюк, Є. К. Завальнюк, С. О. Романюк, та О. Я. Стахов, "Використання плагінів у системах комп'ютерної графіки", *Нотатки сучасної науки*, № 15, с. 22 – 23, 2024.
2. O. Romanyuk, Y. Zavalniuk, O. Romanyuk, A. Snigur, N. Titova, and V. Maidaniuk, "The development of physically correct reflectance model based on logarithm function", in *2023 13th International Conference on Advanced Computer Information Technologies (ACIT)*, 2023, pp. 483–487.
3. O. Romanyuk et al., "Optical system visualization of combined reflectance model based on cubic and quadratic functions", in *Optical Fibers and Their Applications 2023*, 2023, pp. 75–82.
4. Є. К. Завальнюк, "Розробка плагінів для 3ds Max", у *Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 20-21 листопада 2023 р.*, 2023, с. 103–105.
5. Є. К. Завальнюк, О. Н. Романюк, та Т. І. Коробейнікова, "Аналіз графічних двигунів", у *Integration of Education, Science and Business in Modern Environment: Summer Debates: Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Internet Conference*, 2023, с. 224–226.
6. O. Romanyuk, V. Lytvynenko, and Y. Zavalniuk, "Modified cosine-quadratic reflectance model", *Informatyka, Automatyka, Pomiar w Gospodarce i Ochronie Środowiska*, vol. 15, № 1, pp. 45 – 48, 2025.
7. "Autodesk Arnold: Render detailed 3D characters and scenes." Autodesk.com. Accessed: April 8, 2025. [Online.] Available:<https://www.autodesk.com/products/arnold/overview>.
8. "Redshift." Maxon.net. Accessed: April 8, 2025. [Online.] Available:https://www.maxon.net/en/redshift?srsId=AfmBOoo7pLjtYqf_pN3gyqcNMkAfqJDViCVEwPyz-omwjpA3eob1x98J.

УДК 004.92

МОДИФІКОВАНІ МЕТОДИ ПАРАЛАКСМЕПІНГУ

РОМАНЮК О.Н., МАЙДАНЮК В.П., НОВОСЕЛЬЦЕВ О.О.
(rom8591@gmail.com, maidaniuk@vntu.edu.ua, sasha_novoseltsev@icloud.com)
Вінницький національний технічний університет

Проаналізовано модифікації методів паралаксмепінгу, які використовуються для створення ілюзії тривимірності на плоских текстурах. Дано характеристики Steep Parallax Mapping, Displacement Mapping, Cone Step Mapping. Розглянуто напрямки досліджень.

Модифіковані методи паралаксмепінгу [1-7] використовуються для створення ілюзії тривимірності на плоских текстурах, що забезпечує більший реалізм при нижчих обчислювальних витратах порівняно з повним 3D-моделюванням. Одним з популярних підходів є Steep Parallax Mapping, який поліпшує базову техніку шляхом використання додаткових ітерацій і перевірок глибини для кращого відтворення деталей на крутих поверхнях. Relief Mapping, або Displacement Mapping, йде ще далі, використовуючи більш складні обчислення для ще точнішої симуляції виступів і впадин на текстурі. Cone Step Mapping застосовує конічне трасування променів, що дозволяє уникнути деяких артефактів традиційного паралакс-мапінгу і покращує якість візуалізації. Нарешті, Parallax Occlusion Mapping вводить оклюзію, додатково підвищуючи реалістичність за рахунок ефектів затемнення в глибоких виїмках і під виступами, роблячи текстури значно переконливішими.

Кожен з цих методів паралаксмепінгу має свої особливості, які роблять його більш або менш підходящим для різних типів проектів. Наприклад, Steep Parallax Mapping є більш вигідним для сцен, де потрібна висока деталізація на невеликих поверхнях, але може споживати більше ресурсів через додаткові обчислення. Relief Mapping пропонує найвищий рівень деталізації і реалізму, але й найвищі вимоги до обчислювальної потужності, що може бути проблематичним для мобільних пристроїв або ігрових консолей старшого покоління.

Cone Step Mapping, хоч і забезпечує кращу якість зображення без значних артефактів, вимагає точного налаштування параметрів трасування променів, що може бути складним для розробників без глибоких знань у галузі шейдерів. З іншого боку, Parallax Occlusion Mapping є оптимальним вибором для ігор та додатків віртуальної реальності, де глибина і реалістичність текстур мають критичне значення для іммерсивності досвіду.

Усі ці методи можна адаптувати та оптимізувати залежно від конкретних потреб і цілей проекту. Важливо також враховувати, що краще моделювання і деталізація текстур можуть вимагати більшої кількості текстурних ресурсів і пам'яті, що може вплинути на загальну продуктивність програми або гри. Отже, при виборі техніки паралаксмепінгу слід зважити на баланс між візуальною якістю та вимогами до системних ресурсів.

При гострих кутах або дуже високих рельєфах можуть з'являтися візуальні помилки, що потребують спеціальних методів їх мінімізації. Розробники часто вдаються до комбінації різних технік рендерингу або ж використовують більш просунуті версії шейдерів, які можуть більш ефективно справлятися з такими проблемами.

Станом на останні декілька років, розробка та вдосконалення технологій

паралаксмепінгу активно ведуться в рамках більших зусиль у галузі комп'ютерної графіки, особливо в контексті відеоігор та візуалізації в реальному часі. Ось кілька напрямків, де відбуваються активні розробки.

Сучасні графічні двигуни, такі як Unreal Engine і Unity, активно інтегрують технології Ray Tracing, що дозволяє підвищити реалізм освітлення та тіней. Розробники досліджують способи оптимізації паралаксмепінгу, щоб він краще взаємодівав з Ray Tracing, зокрема щодо коректного відображення тіней і відбиттів на текстурах з високим рельєфом.

У віртуальній (VR) та доповненій реальності (AR) велике значення мають якість та відгук шейдерів. Розробки у цьому напрямку фокусуються на зменшенні затримок і збільшенні реалістичності текстур без значного навантаження на процесор або GPU.

Оскільки мобільні пристрої мають обмежені обчислювальні ресурси, розробники працюють над адаптацією технік паралаксмепінгу, щоб вони були більш ефективними з точки зору споживання енергії та використання пам'яті, зберігаючи при цьому високу якість візуалізації.

Використання штучного інтелекту для оптимізації: AI та машинне навчання використовуються для автоматичного оптимізування шейдерів та текстур, що може значно покращити продуктивність і якість візуалізації у складних сценах.

Інтеграція паралаксмепінгу з іншими методами текстуровання, як-от тесселяція або бамп мепінг, для створення більш комплексних і реалістичних поверхонь, які є ефективними з точки зору обчислень.

Ці напрямки розробок орієнтовані на досягнення більшої реалістичності та оптимізації ресурсів у візуалізації, забезпечуючи при цьому сумісність з різноманітними платформами та забезпечення кращого користувацького досвіду.

Таким чином, паралакс мепінг – це техніка у комп'ютерній графіці, яка дозволяє додати поверхням візуальну глибину та деталізацію без збільшення кількості полігонів. Вона використовує інформацію з текстурних карти для симуляції нерівностей поверхні, створюючи ефект більшої реалістичності при збереженні відносно низьких витрат на обчислення. Це робить паралакс мепінг особливо цінним для відеоігор та інших застосунків візуалізації, де важлива як висока деталізація, так і оптимізація продуктивності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. C. Crassin, F. Neyret, S. Lefebvre, and E. Eisemann, "GigaVoxels: Ray-guided streaming for efficient and detailed voxel rendering," in *Proceedings of the 2009 symposium on Interactive 3D graphics and games*, Boston, MA, USA, 2009, pp. 15-22.
2. R. Fernando and S. Fernandez, "Adaptive tessellation of subdivision surfaces with displacement mapping," *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, vol. 10, no. 3, pp. 338-349, May-Jun. 2004.
3. J. Patterson and A. Ranjan, "Using neural networks for rendering realistic lighting in real-time," in *Proceedings of the Graphics Interface 2019 Conference*, Toronto, ON, Canada, 2019, pp. 224-231.
4. С. І. Ковальчук та О. В. Романюк, "Методи імітації нерівностей на поверхні графічних об'єктів при накладанні текстур," у Матеріали ЛІІІ науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, Україна, 20-22 березня 2024 р

5. О. Н. Романюк та О. О. Дудник, "Розробка методів текстуровання для задач фотореалістичного рендерингу," у Матеріали сьомої міжнародної науково-технічної конференції "Моделювання і комп'ютерна графіка," м. Покровськ, Київ, Україна, 18-24 вересня 2017 р., с. 26–33.

6. О. Н. Романюк, О. О. Новосельцев та С. О. Романюк, "Особливості текстуровання високої деталізації," Креативний простір, вип. 23, с. 53-55, Харків, Україна: СГ НТМ "Новий курс", 2025.

7. О. Н. Романюк, А. В. Мельник, Є. Г. Станіславенко, О. О. Новосельцев, та С. В. Котлик, "Методи надання фактурності зображень поверхонь при формуванні тривимірних графічних сцен," у Матеріалах XVII міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні технології і автоматизація–2024», Одеса, Україна, 31 жовтня-1 листопада 2024 р., с. 837-839.

УДК 004.925

СТВОРЕННЯ КОРОТКОЇ 3D АНІМАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ТЕХНІК STOP-MOTION У СЕРЕДОВИЩІ BLENDER

ШЕРШНЬОВА М.О., БОЛТАЧ С.В.

(mariasersneva@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

Тези розглядають комплексність та порядок необхідних дій, для створення короткометражного мультфільму, фокусуючись на використанні програмного забезпечення Blender, а також на використанні допоміжних інструментах, аддонів та асетів, які можуть значно оптимізувати роботу. Розглядаються етапи процесу створення моделей персонажів та оточення, від комп'ютерного моделювання, яке відтворює ліпку персонажа до створення скелету та реалізація фізики.

Розвиток 3D програмного забезпечення відкрив багато можливостей, в тому числі і в анімації. Майже уся робота над проєктом буде виконуватися у програмному пакеті Blender, оскільки програма надає всі необхідні інструменти для створення короткометражних анімацій [1]. Вона достатньо гнучка, щоб реалізувати оригінальні творчі задуми. В ній буде проведена робота над створенням персонажів, включно із їхніми текстурами та скелетами, а також створення оточення та базової фізики, необхідної для більш комфортної роботи над деякими частинами проєкту.

Для початку роботи, створюються ескізи персонажів, за якими пізніше будуть створені моделі. Як правило, персонажа зображують малюнком спереду та збоку, у деяких випадках ззаду та у $\frac{3}{4}$. Ескіз персонажа значно полегшує початкові етапи створення моделей, оскільки дає чітке уявлення, як персонаж має виглядати. Ескізи створюються у тривимірному середовищі та розміщуються таким чином, аби по контурам можна було

створити необхідну фігуру.

Персонаж створюється із використанням інструментів та модифікаторів Blender. Фактично, модель персонажу на початковому етапі складається з декількох видозмінених кубів, однак завдяки модифікатору Subdivision Surface (з англ. розділення поверхні) ці фігури згладжуються та перетворюються на сфери, із якими буде проведена подальша робота. Із використанням іншого модифікатора, фігури поєднуються в одне ціле, збільшується кількість полігонів модельки, для спрощення процесу ліпки.

Ліпка дозволяє надати персонажу необхідних маленьких деталей, додавання яких на минулому етапі було або складним, або неможливим. З ліпкою набагато простіше створити контури обличчя, додати коліна та лікті, надати детальної форми частинам тіла тощо.

Після ліпки починається процес ретопології. Ретопологія є важливим етапом розробки моделей за двома причинами: по-перше, цей етап дозволяє створити «хорошу» топологію, при якій у процесі анімації рухи персонажа не виглядатимуть дивно чи неприродньо. Це досягається завдяки розташуванню у потрібних місцях полігонів, а також створення їхнього кільцювання. Як правило, особливої уваги протягом ретопології потребують такі частини тіла: обличчя (очі, рот та ніс), лікті, лопатки, коліна, руки. Список може збільшуватися чи зменшуватися, в залежності від персонажа та його особливостей. По-друге, ретопологія зменшує кількість полігонів, при цьому зберігаючи усі деталі, створенні під час етапу ліпки, не навантажуючи ресурси комп'ютера.

Волосся можна зробити різними способами, один з них – використання Nurbs Path. Nurbs Path представляють із себе ламані відрізки, які можна редагувати у тривимірному просторі. Завдяки відповідним налаштуванням, можна змінити геометрію таких відрізків, аби придати їм вигляд локонів волосся. Єдина проблема, із якою можна стикнутися при використанні Nurbs Path – їх доволі тяжко приєднати до скелету.

Наступним етапом є створення скелету. Для нього можна використати аддони для Blender, що значно спрощують роботу. Одним з використаних для проєкту аддонів є Rigify. Він дозволяє у кілька кліків мишкою створити готовий скелет людини або тварини, включно із зручною системою назв кожної кістки, різної комплексності з готовою бібліотеки. Це значно економить час та дозволяє уникнути анатомічних помилок при створенні скелету власноруч. Після створення скелету, користувачу залишається поміняти місцеположення та розміри кісток таким чином, щоб вони якнайкраще відповідали анатомії моделі. При необхідності, можна створити додаткові кістки (очі, вуха, волосся, додаткові руки, хвіст тощо).

В Blender також можна автоматично з'єднати скелет та модель. Програма, зазвичай, правильно визначає вплив кістки на ту чи іншу частину моделі, однак іноді може вийти помилка, яку доведеться лагодити вручну. Для цього у Blender є інструмент Weight Paints (з англ. вагові фарби), що дає користувачу повний контроль над зміною впливу кістки.

Крім цього, за бажанням, до скелету можна додати Inverse Kinematics (з англ. зворотня кінематика), скорочено ІК. Це модифікатор, який дозволяє зробити рух кісток більш природнім та простішим. Використання ІК включає у себе створення однієї або двох нових кісток, що будуть впливати на рух та поведінку інших кісток. ІК створюється для рук, ніг, хвостів, крил.

Для текстур можна використати один з асетів створений спільнотою. Так, буде зекономлено багато сил та часу, оскільки створення реалістичних текстур з нуля є довгим та трудомістким процесом. Для цього проєкту було використано асет Crafty Asset Sample Pack,

який пропонує текстури пластику, деревини, картонки тощо. Самі ці текстури є корисними та частіше використовуваними при створенні stop-motion анімації.

Для оточення створюється невелика кімната, у якій персонажі будуть рухатися. Кімната не є комплексною моделлю та для її створення достатньо мати три стіни, стелю та підлогу. Текстури також використовуються із Crafty Asset Sample Pack. Також, можна додати дзеркало, воно створюється завдяки текстурі та надавання їм ефекту Glossy (з англ. глянцевої).

Анімація створюється за допомогою ключових кадрів та раніше створеного скелету. Після її створення, аби створити достачу кадрів, природню для stop-motion анімації, можна скористатися аддоном Stop Mo, який автоматично прибирає проміжні кадри, відповідно до налаштувань, а також кожний новий кадр додає до текстур відбитки пальців та подряпини. Це додає реалізму до фінальної анімації [2,3,4].

На завершальних етапах необхідно налаштувати камеру, освітлення та спосіб візуалізації. Візуалізація буде включати в себе створення малюнків у форматі .png, які пізніше будуть зібрані у відео-редакторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Blender Foundation, "Features," Blender.org. [Online]. Available: <https://www.blender.org/features/>. [Accessed: Apr. 03, 2025].
2. Blender Market, "Stop-Mo," [Online]. Available: <https://blendermarket.com/products/stop-mo>. [Accessed: Apr. 04, 2025].
3. Skillshare Blog, "How to Animate in Blender: The Ultimate Guide," [Online]. Available: <https://www.skillshare.com/en/blog/how-to-animate-in-blender-the-ultimate-guide/>. [Accessed: Apr. 05, 2025].
4. Wikipedia, "Blender (software)," [Online]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blender_(software)). [Accessed: Apr. 05, 2025].

УДК 621.3

3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТА ВИРОБНИЦТВО КОМПОНЕНТІВ КІБЕРФІЗИЧНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ РОБОТИ З БІОСИГНАЛАМИ

ЯЗВІНСЬКА Д.І., ДУДНИК В.В

(yazvinskadiana@gmail.com , v.i.k.t.o.r.0.d.u.d.n.y.k@gmail.com),

Вінницький національний технічний університет

Досліджено розробку 3D-моделей для кіберфізичних систем з інтеграцією біоелектричних сенсорів. Зокрема, детально описується використання програмного забезпечення Autodesk Fusion 360 для створення високоточних параметричних моделей компонентів, що відповідають вимогам ергономіки та біосумісності. Розглянуто також вибір матеріалів для виготовлення компонентів, таких як PLA, TPU, і фотополімери, та аспекти з'єднання з біоелектричними сенсорами для забезпечення точності зчитування сигналів. Робота підкреслює важливість технологічних і ергономічних характеристик при проектуванні таких систем для медичних та біонічних застосувань.

Сучасні кіберфізичні системи активно використовуються в медицині, біоінженерії та нейротехнологіях для точного зчитування біосигналів. Важливим аспектом є розробка спеціалізованих апаратних компонентів для взаємодії з біологічними об'єктами. 3D-моделювання допомагає створювати адаптивні компоненти, швидко виготовляючи прототипи, оптимізовані під індивідуальні параметри користувача. Технології адитивного виробництва дозволяють створювати точні деталі, що враховують анатомічні особливості людини, що критично важливо для сенсорів, які контактують зі шкірою чи м'язами. Для ефективного зчитування біосигналів використовуються компоненти, що знижують шуми і забезпечують стабільне з'єднання з сенсорами. 3D-моделювання дозволяє швидко адаптувати компоненти до вимог користувачів, що сприяє розвитку персоналізованих медичних пристроїв, біонічних протезів та нейроінтерфейсів.

Програмне забезпечення для створення моделей є ключовим елементом у процесі 3D-моделювання компонентів кіберфізичних систем. Воно дозволяє створювати цифрові моделі з високою точністю та оптимізувати їх для подальшого виробництва. Серед популярних програмних рішень варто виділити Autodesk Fusion 360, яке забезпечує параметричне моделювання та аналіз механічних навантажень, що важливо для складних конструкцій, SolidWorks, яке широко використовується в промисловому та медичному дизайні завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та можливості розрахунку механічних властивостей, а також програма FreeCAD є альтернативою з відкритим кодом, що дозволяє виконувати параметричне моделювання без фінансових витрат [1].

Для розробки 3D-моделі кіберфізичної системи з інтеграцією біоелектричних сенсорів використовувалося середовище Autodesk Fusion 360, яке виявилось ідеальним вибором завдяки поєднанню потужних інструментів параметричного моделювання, зручного інтерфейсу та розширених можливостей для аналізу. Ця CAD-програма дозволяє створювати високоточні параметричні моделі, що є критичним при розробці складних

деталей, які мають відповідати вимогам ергономіки та біосумісності. Це дало змогу легко змінювати розміри та адаптувати конструкцію під конкретні вимоги.

Fusion 360 також забезпечує інтуїтивно зрозумілий робочий процес, що значно спрощує проектування навіть складних компонентів. Інструменти для створення поверхонь, твердотільного та збірного моделювання дозволяють ефективно комбінувати різні методи розробки, оптимізуючи конструкцію для подальшого виробництва. Вбудовані можливості симуляції навантажень дозволяють оцінити міцність моделі перед її друком, що особливо важливо при розробці корпусних елементів, які мають витримувати механічні навантаження або забезпечувати стабільне кріплення біоелектричних сенсорів. Інтеграція з модулями для підготовки до 3D-друку дозволяє швидко експортувати модель у відповідному форматі та мінімізувати необхідність додаткового редагування в інших програмах.

Таким чином, Autodesk Fusion 360 стала оптимальним вибором для розробки цієї кіберфізичної системи, поєднуючи гнучкість параметричного моделювання, зручність роботи та потужні інструменти для аналізу і підготовки до виробництва [2].

Наступним етапом роботи був вибір матеріалів для виробництва компонентів, що залежить від їхнього призначення та вимог до експлуатаційних характеристик. Пластики, такі як PLA, ABS і PETG, застосовуються для створення корпусних елементів завдяки їхній легкості та простоті у 3D-друці. PLA є біорозкладним і безпечним для контакту зі шкірою, що робить його привабливим для біомедичних застосувань. Правильний вибір програмного забезпечення та матеріалів є критичним для створення ефективних компонентів кіберфізичних систем, особливо в контексті роботи з біосигналами, де необхідна висока точність та стабільність параметрів.

З'єднання компонентів кіберфізичної системи з біоелектричними сенсорами є ключовим етапом у забезпеченні точного та ефективного зчитування біосигналів. Біоелектричні сенсори, як правило, використовуються для моніторингу електричних сигналів, що виникають в результаті біологічних процесів, таких як активність м'язів, серцевий ритм або мозкова активність. Для правильного з'єднання з сенсорами необхідно враховувати кілька важливих аспектів.

По-перше, компоненти системи повинні бути спроектовані з урахуванням зручності та безпеки при контакті з тілом людини. Це вимагає точного вибору матеріалів та форм, що забезпечують комфортне розташування сенсорів на шкірі або в інших анатомічних ділянках, таких як м'язи чи голову. Застосування 3D-моделювання дозволяє створювати індивідуальні адаптивні кріплення, що враховують анатомічні особливості користувача та мінімізують дискомфорт під час використання.

По-друге, важливим є забезпечення стабільного електричного з'єднання між біоелектричними сенсорами та основними компонентами системи. Це може включати використання провідників, що забезпечують високу електропровідність, або спеціалізованих контактних поверхонь, що знижують рівень електричних шумів та забезпечують точність зчитування сигналів. Вибір матеріалів для контактних частин системи має бути обґрунтованим із точки зору їх електропровідності, біосумісності та стійкості до корозії, оскільки тривалий контакт з шкірою може впливати на характеристики сенсорів.

Окрім цього, система повинна забезпечувати надійне та швидке зчитування сигналів за допомогою спеціальних перехідників або адаптерів, що зв'язують сенсори з обробною платою або комп'ютерною системою. Сучасні методи бездротової передачі даних, такі як

Bluetooth або Wi-Fi, дозволяють створювати мобільні або носимі пристрої, які безперешкодно з'єднуються з біоелектричними сенсорами, знижуючи потребу в проводах та забезпечуючи більшу свободу рухів для користувача. З'єднання з біоелектричними сенсорами є важливою складовою частиною розробки кіберфізичних систем, що працюють із біосигналами. Окрім технологічних аспектів, необхідно враховувати зручність, надійність та безпеку таких з'єднань для забезпечення ефективної роботи всієї системи.

Розробка 3D-моделей для кіберфізичних систем з інтеграцією біоелектричних сенсорів є важливим кроком у розвитку технологій, що забезпечують точне зчитування біосигналів. Використання сучасних програмних засобів, таких як Autodesk Fusion 360, дозволяє ефективно проектувати компоненти, враховуючи специфічні вимоги до ергономіки та електропровідності. Підбір відповідних матеріалів для виробництва компонентів забезпечує їхню надійність та біосумісність, що є критично важливим для роботи з людським тілом. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на удосконалення точності зчитування біосигналів, покращення енергетичної ефективності сенсорів та дослідження нових методів інтеграції біоелектричних систем з іншими технологіями, такими як штучний інтелект і машинне навчання. Також важливим напрямком є розробка більш доступних і зручних для пацієнтів пристроїв, що інтегрують сенсори з мобільними та носимими технологіями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Яка програма потрібна для 3D-принтера? Від моделювання до управління URL: <https://easy3dprint.com.ua/uk/yaka-programa-potribna-dlya-3d-printera/> (дата звернення: 31.03.2025).
2. Порівняння fusion 360 та autocad для використання у навчальних та професійних цілях URL: <https://geometry.kpi.ua/files/%D1%84%D1%8C%D1%8E%D0%B6%D0%BD36022020.pdf> (дата звернення: 02.04.2025).

Наукове видання

**XXV Всеукраїнська науково-технічна
конференція молодих вчених, аспірантів та
студентів**

«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ»

https://www.ontu.edu.ua/information_systems_technologies

Одеський національний технологічний університет

<https://www.ontu.edu.ua/>

Одеса

17-18 квітня 2025 р

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

Редакційна колегія: Булгакова О.С., Зосімов В.В., Корнієнко Ю.К.

Комп'ютерний набір і верстка: Зосімов В.В.

Відповідальний за випуск: Булгакова О.С.