

**Міністерство освіти і науки України  
Одеський національний технологічний університет  
Вінницький національний технічний університет  
Інститут комп'ютерних систем і технологій  
"Індустрія 4.0" ім.П.Н.Платонова**



## **ПРОГРАМА**

**II ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ  
НАУКОВО – ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
МОЛОДИХ ВЧЕНИХ, АСПІРАНТІВ  
ТА СТУДЕНТІВ**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА  
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ  
- 2022»**

**29-30 вересня 2022 р.**

**ОДЕСА**

## ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

Голова - **Богдан Єгоров**, президент ОНТУ

Заступники голови:

**Наталя Поварова**, проректор з наукової роботи, ОНТУ,

**Сергій Котлик**, директор навчально-наукового інституту Комп'ютерних систем і технологій «Індустрія 4.0» ім. П.Н. Платонова, ОНТУ,

**Сергій Шестопалов**, декан факультету Комп'ютерної інженерії, програмування і кіберзахисту, ОНТУ

Члени комітету:

**Олексій Ізвалов**, регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, ETI ім.Ельворті,

**Сергій Артеменко**, зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ,

**Михайло Кисленко**, Unity Developer, DAL'S Games,

**Олександр Романюк**, зав.каф. Програмного забезпечення, ВНТУ,

**Ольга Чолишкіна**, директор Інституту комп'ютерно-інформаційних технологій і дизайну, МАУП,

**Олександр Терьошин**, Unity 3d developer, BlueGoji,

**Валерій Плотніков**, зав.каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ,

**Павло Івасюк**, Senior Snapchat JS Developer, BeVisioned,

**Петро Горват**, зав.каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ "Ужгородський національний університет".

## **КОРОТКІ ВІДОМОСТІ ПРО КОНФЕРЕНЦІЮ**

### **МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ КОНФЕРЕНЦІЇ**

Конференція проводиться в Одеському національному технологічному університеті (м.Одеса, вул. Канатна, 112)

У відповідності з планом Міністерства освіти і науки України з 29 по 30 вересня 2022 року в Одеському національному технологічному університеті пройде II Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2022».

У зв'язку з наказами ректора ОНТУ № 49-01 від 28.02.2022 «Про роботу академії під час воєнного стану» та № 368-01 від 30.08.2022 «Про продовження карантину в ОНТУ» конференція пройде дистанційно, в режимі online, за допомогою програми ZOOM.

### **РЕЄСТРАЦІЯ**

Реєстрація учасників конференції проводиться 29 вересня з 9<sup>45</sup> до 10<sup>00</sup> у дистанційному форматі

### **ДОДАТКОВІ ВІДОМОСТІ**

Додаткову інформацію буде надано при реєстрації та під час роботи конференції. Робочі мови конференції – українська, англійська.

За результатами роботи конференції буде видано електронний збірник тез доповідей, місце розміщення - депозитарій ОНТУ. Збірник також буде надіслано всім учасникам конференції.

### **РОБОТА КОНФЕРЕНЦІЇ**

**Пленарне засідання** конференції розпочнеться 29.09.22 о 10.00, реквізити для входу online в конференцію

<https://us05web.zoom.us/j/82489796894?pwd=Z2JVWHJnbmRpL1RQWEJKZFhKSjBUQT09>

**Ідентифікатор конференції: 824 8979 6894**

**Код доступу: 0RVDM2**

**Об'єднане секційне засідання** почнеться 30.09.22 о 10.00, реквізити для входу online в конференцію

<https://us04web.zoom.us/j/8483215201?pwd=LzJ2MjQ3TFpkQkhOQWtaNTFENE9Fdz09>

**Ідентифікатор конференції: 848 321 5201**

**Пароль: 143626**

## ПРОБЛЕМАТИКА КОНФЕРЕНЦІЇ

1. Освіта (гейміфікація в освіті, серйозні ігри, ігрові навчання, ігри та математика)
2. ЗМІ (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація, гейміфікація в журналістиці та ЗМІ)
3. Бізнес (бізнес-моделі, free-to-play, азартні ігри, гейміфікація в маркетингу, рекламні ігри)
4. Технології (віртуальна реальність, доповнена реальність, інтернет речей, пристрої, що носяться, штучний інтелект, машинне навчання)
5. Дизайн (геймдизайн, дизайн рівнів, саунддизайн, арт)

## РЕГЛАМЕНТ

Тривалість доповідей до 30 хвилин (пленарне засідання) та до 15 хвилин (секційне засідання).

## СПИСОК

**організацій, представники яких беруть участь у роботі конференції**

Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan
University of food technologies, Plovdiv, Bulgaria
V.N. Karazin Kharkiv National University Відокремлений структурний підрозділ "Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ" Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж ОНТУ»
Вінницький національний технічний університет
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»
ДВНЗ «Приазовський державний технічний університет»
Державний торговельно-економічний університет
Державний торговельно-економічний університет
Донецький національний медичний університет
Донецький національний університет імені Василя Стуса Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті
Запорізький національний університет
Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана
Київський національний університет технологій та дизайну Книжкова палата України ім. Івана Федорова
Мелітопольський державний педагогічний університет ім. Богдана Хмельницького
Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності Національної академії правових наук України Національна академія сухопутних військ імені гетьмана П. Сагайдачного
Національний авіаційний університет

Національний лісотехнічний університет України
Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»
Національний університет «Львівська політехніка»
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Національний університет харчових технологій
Одеська національна морська академія
Одеський національний технологічний університет
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
Первомайська гімназія №2 Первомайської міської ради Миколаївської області
Українська академія друкарства
Хмельницький національний університет
Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»

## ВІДКРИТТЯ КОНФЕРЕНЦІЇ ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Початок роботи – 29 вересня об 10<sup>00</sup>  
(модератор відео конференції Юрій Корнієнко, к.т.н., доцент)  
реквізити для входу online в конференцію

<https://us05web.zoom.us/j/82489796894?pwd=Z2JVWHJnbmRpL1RQWEJKZFhKSjBUQT09>

**Ідентифікатор конференції: 824 8979 6894**

**Код доступу: 0RVDM2**

Відкриття конференції

### ВСТУПНЕ СЛОВО

1. Президент ОНТУ **Богдан Єгоров**, д.т.н., професор
2. Проректор з наукової роботи ОНТУ **Наталя Поварова**, к.т.н., доцент
3. Директор навчально-наукового інституту комп'ютерних систем і технологій «Індустрія 4.0» ім. П.М. Платонова **Сергій Котлик**, к.т.н., доцент

### ДОПОВІДІ

#### НА ПЛЕНАРНОМУ ЗАСІДАННІ

**ЕКОНОМІЧНИЙ ТА СУСПІЛЬНИЙ ЕФЕКТИ УЧАСТІ УКРАЇНИ У GLOBAL GAME JAM.** *Ізвалов Олексій Володимирович*, регіональний координатор Global Game Jam в Україні, доцент кафедри прикладної механіки та інформаційних технологій, Економіко-технологічний інститут ім.Роберта Ельворті.

**ВПЛИВ ПОМИЛОК РОЗРОБКИ ВІДЕОІГОР НА РІВЕНЬ ЗАДОВОЛЕНOSTІ КОРИСТУВАЧІВ.** *Романюк Оксана Володимирівна*, к.т.н., доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ПРОГРАМНИХ ПРОДУКТАХ УНІВЕРСИТЕТСЬКИХ ТА КОРПОРАТИВНИХ ПОРТАЛАХ ДЛЯ УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ СТУДЕНТІВ ТА ПЕРСОНАЛУ.** *Коваленко Олена Олексіївна*, к.т.н., доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет

## ОБ'ЄДНАНЕ СЕКЦІЙНЕ ЗАСІДАННЯ

Об'єднане секційне засідання почнеться 30.09.22 о 10.00, реквізити для входу online в конференцію

<https://us04web.zoom.us/j/8483215201?pwd=LzJ2MjQ3TFpkQkhOQWtaNTFDNE9Fdz09>

Идентификатор конференції: 848 321 5201

Пароль: 143626

Голова - директор навчально-наукового інституту Комп'ютерних систем і технологій «Індустрія 4.0» ім. П.Н. Платонова ОНТУ Сергій Котлик

Секретар - Павло Ломовцев, к.т.н., доцент

**Початок – 30 вересня об 10<sup>00</sup>**

### ДОПОВІДІ НА СЕКЦІЙНОМУ ЗАСІДАННІ

**Аналіз бізнес-моделей різних підходів монетизацій безкоштовних ігор.**

*Стогул В.М.*, Болтач С.В. (Одеський національний технологічний університет)

**Аналіз програмного забезпечення представлення архітектурного проекту.**

*Романик К.*, Жуковецька С.Л. (Одеський національний технологічний університет)

**Особливості відмальовки орнаментів з використанням комп'ютерних технологій.**

*Драченко А.В.*, Жуковецька С.Л. (Одеський національний технологічний університет)

**Основи геймдизайну. Правила і принципи проектування ігор на прикладі розробки мобільної гри «Bee Arena»**

Суліма Ю.Є., *Подольський В.І.*, Савельєв В.В. (Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж ОНТУ»)

**Відеоігри як об'єкт дослідження наукових дисциплін.**

*Хайло Альона* (Книжкова палата України ім. Івана Федорова)

**Відеоігри в освіті Польщі.**

Перетяка Н.О., *Перетяка О.С.* (Одеський національний морський університет), *Манолі Т.А.* (Одеський національний технологічний університет)

**Розвиток стрімінгу як самостійної сфери розваг.**

***Крупіца Я.Д.*** (Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)

**Використання віртуальної реальності в менеджменті персоналу.**

**Варіс І.О., Саврасов Я.К.**

(Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана)



## **СТЕНДОВІ ДОПОВІДІ КОНФЕРЕНЦІЇ (INTERNET)**

### **Development of mobile application "Gostestnik".**

Mamyrova A.K., Tokmashov D.S. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

### **Використання алгоритмів штучного інтелекту.**

Шпак О.І. (Національний університет «Львівська політехніка»)

### **Етапи розробки персонажів у відеоіграх.**

Станіславенко Є.Г., Романюк О.Н., Денисюк А.В., Рейда О.М. (Вінницький національний технічний університет), Котлик С.В. (Одеська національний технологічний університет)

### **Оптимізація навчального процесу в медичних вузах шляхом використання інтерактивного анатомічного столу Sectra.**

Суховірська Л.П., Бреус І.В. (Донецький національний медичний університет)

### **Development of a website to promote the services of the company ІЕ «ТАТ»**

Turabayev A.T., Ismailova R.T., (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

### **Дизайн. Інноваційні елементи відеоігор (підсумок 2021).**

Овдій А.А. (Одеська національний технологічний університет)

### **Formation of professional competence of future specialists in the process of using computer games**

Alla Kapiton (National University «Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic»)

### **Software designing for virtual promotion based on machine learning.**

Orekhov S. V. (NTU “KhPI”)

### **Використання елементів геймфікації під час викладання курсу дисципліни «Матеріалознавство і технологія конструкційних металів».**

Макруха Т.О. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

### **Метод обчислення кількості розпізнаних структурних об'єктів певного класу.**

Мельниченко О.В. (Хмельницький національний університет)

### **Віртуальна реальність: актуальність, сфери використання, засоби створення.**

Лягера А. А. (Державний торговельно-економічний університет)

### **Features of creating arcade games in python.**

Belov A.M., Kim Ye.R. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

**Використання «розумного» ошийника для правильної взаємодії з твариною у ігровій формі.**

Михайлів А.П. (Національний університет «Львівська Політехніка»)

**Аналіз гексогональних ігор.**

Романюк О.Н., Захарчук М.Д., Мельник О.В., Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет), Котлик С.В. (Одеський національний технологічний університет)

**IoT фетальний пульсометр на базі ESP32.**

Азархов О.Ю., Сілі І.І. (ДВНЗ «Приазовський державний технічний університет»)

**Використання онлайн-сервісів для додання елементів гейміфікації до процесу навчання ілюстрації в Adobe Photoshop.**

САБО С.А. (Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького)

**Про використання векторної алгебри в 3D комп'ютерних іграх.**

Федченко Ю.С., Коновенко Н.Г. (Одеський національний технологічний університет), Крупіца Я.Д. (Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)

**Гейміфікація контролю навчальних досягнень студентів з математики засобами ігрової навчальної платформи Kahoot!**

Соменко О.О. (Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»)

**Характерні механіки комп'ютерних ігор жанру «Slasher».**

Буруков О.В., Жуковецька С.Л. (Одеський національний технологічний університет)

**Формування сучасного вигляду комп'ютерних ігор жанру «Slasher».**

Протасов Д.Ю., Жуковецька С.Л. (Одеський національний технологічний університет)

**Створення дидактичних ігор із залученням сервісів Wordwall для проведення шкільних уроків в дистанційному форматі.**

Кудревич О.П., (Первомайська гімназія №2 Первомайської міської ради Миколаївської області)

**Вплив пандемії на промисловий світ: як оцифровка і автоматизація роблять виробництво безпечним для майбутнього.**

Жмай О.В., Мозгальова М.Ю. (Одеський національний університет імені І. І. Мечникова)

**Object-oriented approach when developing computer games on the example of the game "Chess".**

Fedorov V., Konovalov K., Kim Ye.R. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

**Мультимедійні технології в освіті.**

Іванова Л.В., Джабраїлов Д.В. (Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж ОНТУ»)

**Використання ігрових компонент у програмах навчального призначення на прикладі навчально-тренувальної програми із систем числення**

Мамчич Т., Мамчич І., Бондарчук В., Матюхін В. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)

**Застосування методів штучного інтелекту у вирішенні задач оцінки технічного стану складних систем.**

Шабатура Ю.В., Поповченко О.М. (Національна академія сухопутних військ імені гетьмана Петра Сагайдачного)

**Покращення комунікації комп'ютерних систем та користувачів на основі інтелектуального синтезу рекомендацій.**

Герус О.О. (Національний лісотехнічний університет України), Шабатура Ю.В. (Національна академія сухопутних військ імені гетьмана П. Сагайдачного)

**Optimization of test scenario for software autotest systems.**

Mamyrova A.K., Makulbekov T.N. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

**Штучний інтелект в менеджменті персоналу.**

Кравчук О.І., Зайцева П.О. (Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана)

**Розробка методів вибору оптимальної стратегії для Веб-платформи з логічних ігор.**

Матерна Д.О., Ракитянська Г.Б., Черноволик Г.О. (Вінницький національний технічний університет)

**Гейміфікація в програмних продуктах університетських та корпоративних порталах для управління навчанням студентів та персоналу.**

Додон О.Д., (Донецький національний університет імені Василя Стуса)

Коваленко О.О., Паламарчук Є. А. (Вінницький національний технічний університет)

**Модифікація методу лейтнера для підвищення ефективності вивчення алгоритмів та структур даних в інженерії програмного забезпечення.**  
Майданюк В.П., Кавка О.О. (Вінницький національний технічний університет)

**Технологія доповненої реальності.**

Тимошенко О.В., Шестопапов С.В. (Одеський національний технологічний університет)

**Аналіз нових моделей відбивної здатності поверхні для задач комп'ютерної графіки.**

Завальнюк Є.К., Романюк О.Н., Романюк О.В., Денисюк А.В. (Вінницький національний технічний університет), Котлик С.В. (Одеський національний технологічний університет)

**Ігрофікація викладання об'єктно-орієнтованого програмування засобами платформи Kahoot!**

Семикіна І.С. (Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького)

**Програмна розробка багатокористувацької логічної гри**

Войтко В.В., Ракитянська Г.Б., Двойнос І.І., Зелінський В.Р., Богінський Д.В., Федорук С.В. (Вінницький національний технічний університет)

**Інтегрування Minecraft у шкільну програму.**

Старостюк О.В. (Державний торговельно-економічний університет)

**Технології virtual reality у підготовці медичних фахівців.**

Шабатура Ю.В. (Національна академія сухопутних військ імені гетьмана П. Сагайдачного), Рибак В.Р. (Національний лісотехнічний університет України)

**Комп'ютерні ігри в освіті різних країн.**

Мунтян І.В., Савченко С.Я., Вербинський Д.І. (Відокремлений структурний підрозділ «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ»)

**Python as an Android application programming tool.**

Moldakalykova B., Bimoldina Zh., Askarbek A. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

**Особливості реалізації користувацьких інтерфейсів в комп'ютерних іграх.**

Наумовський А. Ю., Войтко В. В., Майданюк В. П., Денисюк А. В.)  
9Вінницький національний технічний університет)

**Ігрові додатки як складова сучасного дистанційного навчального процесу в освіті впродовж життя.**

Скоробагатько А. І. (Національний авіаційний університет)

**Spatial modeling and research of machine park components of operational printing.**

V. Voedilo (Ukrainian Academy of Printing )

**Моделі та алгоритми гейміфікації в інформаційних системах управління персоналом.**

Войтко В.В., Коваленко О.О., Роботко Д.О. ( Вінницький національний технічний університет)

**Analysis of embedded software for professional nail decoration.**

Viktoria Boichuk (Ukrainian Academy of Printing)

**Гейміфікація в методиці викладання векторної графіки.**

Зайченко І.В. (Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького)

**Основні сфери застосування NFT.**

Сєчін Ю.Д., Сіренко О.І. (Одеський національний технологічний університет)

**Містобудівний симулятор.**

Гальцев Д. Ю. Сіренко О.І. (Одеський національний технологічний університет)

**Використання гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти.**

Скідан В.В. (Київський національний університет технологій та дизайну), Мительська О.В. (Національний університет харчових технологій)

**Аналіз факторів впливу на рівень читацького попиту.**

Кудряшова А. В. (Українська академія друкарства)

**Smart contract code generation based on natural language business rules for cryptocurrency tokens creation.**

Kopp A.M., Shynkarenko D.V. (National Technical University «Kharkiv Polytechnic Institute»)

**Порівняльний аналіз використання доповненої та віртуальної реальності в сфері розробки ігор.**

Астахов В.І., Болтач С.В. (Одеський національний технологічний університет)

**Ігрові аспекти процесу навчання програмуванню в середовищі Scratch**

Костішин С.В. (Вінницький національний технічний університет)

**Голосова взаємодія з ігровим виміром.**

Мойсеева І. О. (Одеський національний технологічний університет)

**Video game development with Unity.**

Fedossov Y.V., Belov A.M., Ismailova R.T., 9Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

**Free-to-pay in free-to-play або дорогий безплатний геймінг.**

Пилученко Д.В., Бевзо Ф.О. (Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності Національної академії правових наук України)

**Створення анімації 3D-персонажу за допомогою технології motion capture.**

Марін М.С., Нєнов О.Л. (Одеський національний технологічний університет)

**Machine learning in game development.**

Alekseienkova D.S. (V. N. Karazin Kharkiv National University)

**Multimedia presentation of an experiment in food industry.**

Ivanka Kr. Krasteva, Vladimira Kr. Ganchovska (University of Food Technologies, Plovdiv, Bulgaria)

**Аналіз можливостей використання технологій віртуальної реальності в освітньому процесі.**

Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

**Розробка модуля мережевого обміну для ігрового застосунку з елементами штучного інтелекту з використанням технології Unity та мови C#.**

Кательніков Д.І., Богомазов Д.В. (Вінницький національний технічний університет)

**Тестування ігор: типові помилки відеоігор.**

Романюк О.В., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

**Тривимірне моделювання та гейм дизайн у професійній підготовці майбутнього дизайнера**

Чемерис Г. Ю. (Запорізький національний університет)

**ПІДСУМКОВЕ ЗАСІДАННЯ****(30.09.22, 16:00)****Идентификатор конференції: 848 321 5201****Пароль: 143626****Голова - директор ННІКСіТ «Індустрія 4.0» Котлик С.В.****Модератор – Корнієнко Ю.К.****16.00-16.30 Підбиття підсумків та закриття конференції.****Затвердження резолюції конференції.**