

**Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім.П.Н.Платонова**



ПРОГРАМА

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

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ
- 2024»**

**26-27 вересня 2024 р.
ОДЕСА**

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

ГОЛОВА ПРЕЗИДІЇ

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

ЧЛЕНИ ПРЕЗИДІЇ

Надія Дец, к.т.н., доцент, в.о.ректора Одеського національного технологічного університету

Ольга Ольшевська, к.т.н., доцент, проректор з наукової роботи і міжнародних зв'язків Одеського національного технологічного університету.

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Котлик, к.т.н., доц. каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Шестопапов, к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

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,

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 26 по 27 вересня 2024 року в Одеському національному технологічному університеті пройде IV Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2024».

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 26 вересня з 9⁴⁵ до 10⁰⁰ 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 26.09.24 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію

<https://us02web.zoom.us/j/86085780050?pwd=ovM9mNIMas9iDvZaK5HbWxdgWqYa6u.1>

Ідентифікатор конференції: 860 8578 0050

Код доступу: 983525

Об'єднане секційне заняття відбудеться 27.09.24 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію

<https://us05web.zoom.us/j/6726567589?pwd=Kaxt9cIB97VAAWt8SQfKRhrapvngOT.1>

Ідентифікатор конференції: 6726567589

Пароль: 559847

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 10 хвилин (секційне засідання).

СПИСОК

організацій, представники яких беруть участь у роботі конференції

Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan
V. N. Karazin Kharkiv National University
Відкритий міжнародний університет розвитку людини «УКРАЇНА»
Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»
Вінницький державний педагогічний університет
Вінницький державний педагогічний університет ім. Михайла Коцюбинського
Вінницький навчально-науковий інститут економіки
Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова
Вінницький національний технічний університет
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»
Данилівська гімназія
Державний біотехнологічний університет
Державний торговельно-економічний університет
Державний університет «Житомирська політехніка»
Державний університет інтелектуальних технологій та зв'язку
Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
Донбаська державна машинобудівна академія
Житомирський державний університет імені Івана Франка
Західноукраїнський національний університет
Інститут спеціального зв'язку та захисту інформації Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського
Інститут цифровізації НАПН України
Інститут цифровізації освіти НАПН України

Ірпінський фаховий коледж Національного університету біоресурсів і природокористування України
Київський авіаційний інститут
Київський національний економічний університет імені Валіма Гетьмана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Київський національний університет культури і мистецтв
Київський національний університет технологій і дизайну
Київський університет інтелектуальної власності та права Національного університету «Одеська юридична академія»
Класичний приватний університет
Комунальний заклад "Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів "Козацький ліцей" Запорізької обласної ради
Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області
Криворізький державний педагогічний університет
Криворізький національний університет
Ліцей №14 ім. С. Ф.Грушевського
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка
Льотна академія Національного авіаційного університету
Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв
Національна академія Служби безпеки України
Національний авіаційний університет
Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського «ХАІ»
Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут"
Національний Технічний Університет «Дніпровська Політехніка»
Національний університет «Запорізька політехніка»
Національний університет «Одеська політехніка»
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Одеський національний морський університет
Одеський національний технологічний університет
ПВНЗ "Європейський університет"
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
Ужгородський національний університет
Українська академія друкарства
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
Український державний університет науки і технологій
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини
Харківський національний університет радіоелектроніки
Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди
Хмельницький національний університет
Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»
Центральноукраїнський національний технічний університет
Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

ВІДКРИТТЯ КОНФЕРЕНЦІЇ ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Початок роботи – 26 вересня об 10⁰⁰
реквізити для входу в online конференцію

<https://us02web.zoom.us/j/86085780050?pwd=ovM9mNIMas9iDvZaK5HbWxdgWqYabu.1>

Ідентифікатор конференції: 860 8578 0050

Код доступу: 983525

Відкриття конференції

ВСТУПНЕ СЛОВО

1. Президент ОНТУ **Богдан Єгоров**, д.т.н., професор
2. В.о.ректора Одеського національного технологічного університету **Надія Дец**, к.т.н., доцент
3. Проректор з наукової роботи і міжнародних зв'язків ОНТУ **Ольга Ольшевська**, к.т.н., доцент

ДОПОВІДІ

НА ПЛЕНАРНОМУ ЗАСІДАННІ

МІЖНАРОДНІ СТУДЕНТСЬКІ ІГРОБУДІВНІ ХАКАТОНИ. *Олексій Ізвалов*, регіональний координатор Global Game Jam в Україні, доцент кафедри інформаційних технологій, Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті (м.Кропивницький).

ВИКОРИСТАННЯ СКІНЧЕННИХ АВТОМАТІВ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ПОВЕДІНКИ ВІРТУАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ. *Сергій Шестопалов*, к.т.н., доцент, кафедра комп'ютерної інженерії ОНТУ.

ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ CGI У СФЕРІ МАРКЕТИНГУ. *Павло Івасюк*, CoFounder у компанії WhoAR

ВИКОРИСТАННЯ UNITY, VR\AR, В НЕІГРОВИХ ПРОЄКТАХ. *Олександр Терьошин*, Unity Developer у компанії WE/AR Studio.

ОБ'ЄДНАНЕ СЕКЦІЙНЕ ЗАСІДАННЯ

Об'єднане секційне засідання почнеться 27.09.24 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію

<https://us05web.zoom.us/j/6726567589?pwd=Kaxt9cIB97VAAWt8SQfKRhrapyngOT.1>

Ідентифікатор конференції: 6726567589

Пароль: 559847

Голова та модератор відео конференції **Сергій Котлик**, к.т.н., доцент (Одеський національний технологічний університет)

Секретар - **Павло Ломовцев**, к.т.н., доцент (Одеський національний технологічний університет)

Початок – 27 вересня об 10⁰⁰

ДОПОВІДІ НА СЕКЦІЙНОМУ ЗАСІДАННІ

ЗАСОБИ МОДЕЛЮВАННЯ ТРАЄКТОРІЙ РУХУ У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ. *Поліна Кравченко* (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)

ЧОРНОФІГУРНИЙ ВАЗОПИС ЯК ОСНОВА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ВІДЕОГРИ «AROTHEON». *Альона Хайло* (Київський національний університет ім. Т. Шевченка)

РОЗРОБЛЕННЯ ВЕБ-СЕРВІСУ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ. *Віталій Мартинюк* (Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника)

АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ДОДАТКУ-ГРИ В ЖАНРІ СТРАТЕГІЧНОГО СИМУЛЯТОРА З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВОГО РУШІЯ UNITY. *Арсен Галас* (Ужгородський національний університет)

ANALYSIS OF COMPENSATION DISTORTION METHOD OF DUAL POLARISATION ANTENNAS IN MASSIVE MIMO. *M'tumbe Abi Tresor* (Kharkov National University of Radio Electronics)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ. *Ірина Ачкасова* (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ДИЗАЙН-ПРОЄКТІВ У ПРОГРАМІ CANVA. *Гамлет Мартіросян* (Київський національний університет технологій та дизайну)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ДИЗАЙНІ. *Іван Гаєвський* (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»)

A METHOD FOR AUTOMATED DETERMINATION OF SURVIVABILITY METRICS FOR NETWORKED GAME APPLICATIONS. *Юрій Жук, Назар Приймак* (Lviv Polytechnic National University)

СТЕНДОВІ ДОПОВІДІ КОНФЕРЕНЦІЇ (INTERNET)

DEVELOPMENT OF A METHOD AND SOFTWARE TOOL TO EXTEND THE SERVICE LIFE OF SOLAR BATTERIES

Viktoriya Bazhan, Oleksandr Khoshaba (Vinnytsia National Technical University)

DEVELOPMENT OF A METHOD AND SOFTWARE FOR ENHANCING PERSONALIZED EDUCATION IN PRIVATE EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Bohdan Dudchenko, Oleksandr Khoshaba (Vinnytsia National Technical University)

ONLINE COMPUTER STORES: CONVENIENCE AND ADVANTAGES IN KAZAKHSTAN

Idayatov B., Bolat E., Ismailova R.T. (Turan University, Almaty, Republic of Kazakhstan)

A METHOD AND SOFTWARE TOOL FOR OPTIMIZING CRYPTOCURRENCY RESOURCE MANAGEMENT

Afanasiev D., Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University)

THE EVOLUTION OF ESPORTS: HOW IT TURNED FROM A HOBBY TO A GLOBAL BUSINESS

Mykhailovska Olena (V. N. Karazin Kharkiv National University)

ALGORITHM FOR SYNTHESIZING A SEMANTIC KERNEL USING CHATGPT

Orehov S. V., Mospan K.Y., Ponomarenko V.S (HTУ ХІІІ)

EXTRACTING ASSOCIATION RULES FROM INTERNET NEWS STREAM TO DESCRIBE MARKETING EVENTS

Orehov S. V., Yurchenko Vl.V., Yurchenko Vi.V. (HTУ ХІІІ)

БІЗНЕС-МОДЕЛЬ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ГНУЧКОГО УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТАМИ

Шоботенко А.М., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

DEVELOPMENT OF OPTIMIZATION ALGORITHMS AND SOFTWARE FOR ENHANCING EFFICIENCY IN LOGISTICS OPERATIONS AT TRADE ENTERPRISES

Vasyl Slushnyi, Oleksandr Khoshaba (Vinnytsia National Technical University)

IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING METHOD

Sotnik S.V. (Kharkiv National University of Radio Electronics)

USAGE OF MACHINE LEARNING FOR PREDICTION OF STUDENT LOCATION

Topolskiy A.I, Palamarchuk Y.A. (Vinnytsia National Technical University)

ANALYSIS OF COMPENSATION DISTORTION METHOD OF DUAL POLARISATION ANTENNAS IN MASSIVE MIMO

M'tumbe Abi Tresor (Kharkov National University of Radio Electronics)

DEVELOPMENT OF A METHOD AND SOFTWARE TOOL FOR OPTIMIZING SEASONAL HARVEST MANAGEMENT OPERATIONS

Dariia Trukhan, Oleksandr Khoshaba (Vinnytsia National Technical University)

DEVELOPMENT OF A METHOD AND SOFTWARE FOR FORECASTING AND RISK MANAGEMENT IN THE FINANCIAL MARKETS OF SECURITIES

Vadym Volkov, Oleksandr Khoshaba (Vinnytsia National Technical University)

РОЛЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ: ЗАПРОВАДЖЕННЯ БАЛІВ ДОСВІДУ ТА РІВНІВ МАЙСТЕРНОСТІ

Акчакая Кадір (Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ UNITY ДЛЯ ПРОЄКТУВАННЯ 2D ІГРОВИХ РІВНІВ: ДОСВІД ОПТИМІЗАЦІЇ

Алісова Ю.В., Пономарьова С.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ОСОБЛИВОСТІ UI-ДИЗАЙНУ В ВІДЕОІГРАХ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ.

Альпашкін М.І., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКОВАНИЙ УРОК В ШКОЛІ (ДОСВІД КЗ «КАМ'ЯНОЯРУЗЬКИЙ ЛІЦЕЙ»)

С. Андреев, В. Андреева (Комунальний заклад «Кам'яноярुзький ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ANALYSIS OF ROBOTICS PLATFORMS FOR EDUCATIONAL AND RESEARCH PURPOSES

Andreiev A.S., Sotnik S.V. (Kharkiv National University of Radio Electronics)

ДОСЛІДЖЕННЯ ЛЕКСИКИ КІБЕРСПОРТУ УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ

С. Андреев, В. Андреева, К. Воробйов (Комунальний заклад «Кам'яноярुзький ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ В ОСВІТІ: ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ

С. Андреев, В. Андреева, К. Єлізєв (Комунальний заклад «Кам'яноярузький ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

С. Андреев, В. Андреева, І. Ачкасова (Комунальний заклад «Кам'яноярузький ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ІКТ ТА СУЧАСНІ МЕТОДИКИ У ФОРМУВАННІ УЯВЛЕНЬ ПРО ПРОФЕСІЇ СЕРЕД ВИХОВАНЦІВ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

С.Андреев, В. Андреева, Д. Лазарева (Комунальний заклад «Кам'яноярузький ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

РОЛЬ ІЛЮСТРАЦІЇ У ФОРМУВАННІ ІГРОВОЇ АТМОСФЕРИ: ДОСЛІДЖЕННЯ НА ПРИКЛАДІ ІНДИ-ІГОР

Андрющенко Т.Ю. (Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця)

ПЕРЕВАГИ ХМАРНИХ ОБЧИСЛЕНЬ ДЛЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Бабенко Д.С., Сердюк Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ІНКЛЮЗИВНИЙ ДИЗАЙН ТА ДОСТУПНІСТЬ В ІНТЕРФЕЙСАХ КОРИСТУВАЧА

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

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН DARK SOULS 2 ЯК ТЕРАПЕВТИЧНИЙ ІНСТРУМЕНТ КОМУНІКАЦІЇ ДЛЯ ПОДОЛАННЯ ДЕПРЕСІЇ

Безкресний О. С. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ: ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ЕЛЕМЕНТИ ІГОР ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ В РІЗНИХ СФЕРАХ

Бескоровайна Є.М. (Київський національний університет технологій та дизайну)

ПРОГРАМНИЙ ЗАСТОСУНОК «МИРНІ ІГРИ.V1» З ЕЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ НАВЧАННЯ ОСНОВАМ ТЕОРІЇ ІГОР

Білаш Д.А, Мазурова М.М., Мазурова О.О. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ГРА «ЖИТТЯ» ДЖОНА КОНВЕЯ: ВІД КЛАСИЧНИХ ПРАВИЛ ДО СУЧАСНОЇ МОБІЛЬНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ

Бобров Ю.А., Шевченко І.В. (Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського «ХАІ»)

ОНТОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО ДОКУМЕНТУВАННЯ API

Богущий Д.В., Горбова О.В (Український державний університет науки і технологій)

РОЗРОБКА ІГОР ЗА ПРОЦЕСОМ SDLC ТА ЗАСТОСУВАННЯМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Болтач С.В. (Одеський національний технологічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОПТИМІЗАЦІЇ ВЕБДОДАТКІВ

Бондар Н.В., Ракитянська Г.Б. (Вінницький національний технічний університет)

МЕТОДИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЦІЛІСНОСТІ ДАНИХ В РОЗПОДІЛЕНИХ СИСТЕМАХ

Бондаренко Н.О., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

АНАЛІЗ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОНТЕЙНЕРИЗАЦІЇ ДЛЯ ОБРОБКИ ДАНИХ ПРО АКЦІЙНІ ПРОПОЗИЦІЇ В ПРОДУКТОВИХ МАГАЗИНАХ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

Боровик П.К. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

СИСТЕМА РОЗПІЗНАВАННЯ ОБ'ЄКТІВ НА ЗОБРАЖЕННЯХ З БЕЗПЛОТНИХ ЛІТАЛЬНИХ АПАРАТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДУ МАШИННОГО НАВЧАННЯ

Бороздих К.М. (Національний авіаційний університет)

ВИКОРИСТАННЯ MIT APP INVENTOR ДЛЯ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ В НАВЧАННІ

Брюхович М.В. (Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди)

ПОСТІЙНО ЗРОСТАЮЧА ІГРОВА ІНДУСТРІЯ: НЕСТАРІЮЧА КЛАСИКА ТА СВІЖІ КОНЦЕПЦІЇ

Букатов Д.В. (Приватний вищий навчальний заклад «Європейський університет»)

АНАЛІЗ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ТА МАШИННОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ ВИЯВЛЕННЯ ЗАГРОЗ ТА АВТОМАТИЗАЦІЇ ЗАХИСТУ

Сторчак А.С, Бурдейний А.О. (Інститут спеціального зв'язку та захисту інформації, Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського)

ДОСЛІДЖЕННЯ АЛГОРИТМІВ ГЕНЕРАЦІЇ РІВНІВ В ІГРАХ ЖАНРУ «ROGUE LIKE»

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

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ: МОЖЛИВОСТІ ТА ПРОБЛЕМИ

Бутенко Т.А., Синявіна Ю.В., Проценко Н.М., Чалий І.В. (Державний біотехнологічний університет)

TELEGRAM-БОТ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЕКОЛОГІЧНОЇ СИТУАЦІЇ В РЕГІОНІ

Вараниця М. С. (Вінницький національний технічний університет)

ЦИФРОВІЗАЦІЯ HR: ЯК НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЗМІНЮЮТЬ ПІДХОДИ ДО УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ

Варіс І.О., Кравчук О.І. (Київський національний економічний університет ім. Вадима Гетьмана)

ДОСЛІДЖЕННЯ МОДЕЛЕЙ МОНЕТИЗАЦІЇ В МОБІЛЬНИХ ІГРАХ

Варченко І.В., Мелешко Є.В. (Центральноукраїнський національний технічний університет, м. Кропивницький)

ОСНОВНІ МЕХАНІКИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР-ЛАБІРИНТІВ

Вдовиченко В. В., Нєнов О. Л. (Одеський національний технологічний університет)

АНАЛІЗ ЕФЕКТИВНОСТІ АРХІТЕКТУР ПРОЦЕСОРІВ ДЛЯ ОБРОБКИ ВЕЛИКИХ ОБСЯГІВ ДАНИХ

Великий М.В, Мельник О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ГЕЙМДИЗАЙНУ

Вітовський С.М. (Вінницький національний технічний університет)

ЕПІСТЕМОЛОГІЧНІ НАСЛІДКИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ВИЩІЙ ОСВІТІ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ КОНСТРУКТИВІСТСЬКОЇ ТА БІХЕВІОРИСТСЬКОЇ ПАРАДИГМ У НАБУТТІ ЗНАНЬ

Вітомський Ю.Л.(Київський університет інтелектуальної власності та права Національного університету «Одеська юридична академія»), Бондаренко С.Ю. (Національна академія Служби безпеки України)

ВИКОРИСТАННЯ AZURE BLOB STORAGE ДЛЯ РОБОТИ З ФАЙЛАМИ ТА МЕДІА В .NET

Позур М.Ю., Войтко В.В. (Вінницький національний технічний університет)

БІОЛОГІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ ЗДОРОВ'Я ЛЮДИНИ

Волос А.В. (Вінницький національний технічний університет)

ОГЛЯД ЕФЕКТИВНИХ МЕТОДІВ АНТИАЛІАЙЗИНГУ

Гаврилук Т. І. (Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ДИЗАЙНІ

Гаєвський І.О., Стоянова Р.В. (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МАРКЕТИНГУ: ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ

Гайдук Д.П., Кічак Б.В. (Ірпінський фаховий коледж Національного університету біоресурсів і природокористування України)

АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ДОДАТКУ-ГРИ В ЖАНРІ СТРАТЕГІЧНОГО СИМУЛЯТОРА З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВОГО РУШІЯ UNITY

Галас А.Я. (Ужгородський національний університет)

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ РЕСУРСАМИ В МІСТОБУДІВНИХ СИМУЛЯТОРАХ

Гальцев Д. Ю., Ненов. О.Л (Одеський національний технологічний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ МОЖЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДІВ МАШИННОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ ПРОГНОЗУВАННЯ ЦІН У БАГАТООСІБНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Гітіс В.Б., Чиримпей М.І. (Донбаська державна машинобудівна академія)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ГЕОІГОР В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ГЕОПРОСТОРОВОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ НА УРОКАХ ГЕОГРФІЇ

Глазков В.В., Герасименко І.В., Холошин І.В. (Криворізький державний педагогічний університет)

РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЧЕРЕЗ ГЕЙМІФІКАЦІЮ ТА СЕРЙОЗНІ ІГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Глинчук Л.Я. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)

МЕТОДИ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ЗОБРАЖЕНЬ ЗА ДОПОМОГО СУПЕРСЕМПЛІНГУ НА ОСНОВІ НЕЙРОННИХ МЕРЕЖ

Глоба А. Р., Бабюк Н. П. (Вінницький національний технічний університет)

СТРАТЕГІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ РОЗПІЗНАВАННЯ ОБ'ЄКТІВ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ З АЛГОРИТМОМ FASTER R-CNN У СИМУЛЯТОР БПЛА НА БАЗІ UNREAL ENGINE 5

Голенко М.Ю., Єфіменко А.А. (Державний університет “Житомирська політехніка”)

РОЗРОБКА МЕТОДУ І ПРОГРАМНОГО ЗАСОБУ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІНТАЖНИХ ЕФЕКТІВ VHS-ПЛІВКИ У ЦИФРОВИХ ВІДЕО

Р.Р. Голубенко, Д.І. Кателініков (Вінницький національний технічний університет)

ЦИФРОВА ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ ОСВІТНІЙ ТРЕНД

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

ЗАСТОСУВАННЯ СПЕЦІАЛІЗОВАНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ВІЙСЬКОВИХ ФАХІВЦІВ В ІГРОВІЙ ФОРМІ

Гречіхін А.О., Ольховіков Д.С. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")

ЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В NFT-МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Грицай С.Д., Слітюк О.О (Київський національний університет технологій та дизайну)

АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ РОЗРОБКИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Деркач Т.М., Деркач С.М. (Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»)

ЗАЛУЧЕННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СФЕРІ VR GAMEDEV

Дмитрієв В.Г., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ БОТ ДЛЯ УПРАВЛІННЯ DISCORD КАНАЛОМ

Довгалюк Д. В., Романюк О. В. (Вінницький національний технічний університет)

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ ЦЕ НАЙПЕРСПЕКТИВНІША ТЕХНОЛОГІЯ

Донець В. А. (Вінницький національний технічний університет)

USING GAMES TO EXPLAIN COMPLEX MATH CONCEPTS

Doroshenko D. (Oles Honchar Dnipro National University)

GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF ALGORITHMIC THINKING IN SCHOOLCHILDREN: APPLICATION IN TEACHING INFORMATICS AND THE BASICS OF PROGRAMMING

Doroshenko D. (Oles Honchar Dnipro National University)

ДОСЛІДЖЕННЯ РУХІВ У СИСТЕМАХ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Дудукало Н. С., Романюк О. Н. (Вінницький національний технічний університет), Котлик С.В. (Одеський національний технологічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ: СУЧАСНІ ПІДХОДИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Жеребнюк М.Р., Ракетянська Г.Б. (Вінницький національний технічний університет)

ІОТ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ І МУЛЬТИМЕДІА

Жидка О.В. (Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій)

A METHOD FOR AUTOMATED DETERMINATION OF SURVIVABILITY METRICS FOR NETWORKED GAME APPLICATIONS

Pryymak Nazar, Zhuk Yurii (Lviv Polytechnic National University)

ВИКОРИСТАННЯ МАШИННОГО НАВЧАННЯ В ЗАДАЧАХ РЕНДЕРИНГУ

Завальнюк¹ Є.К., Романюк¹ О.Н., Шевчук² Р.П. (Вінницький національний технічний університет, ²Західноукраїнський національний університет)

ІМЕРСИВНИЙ КОНТЕНТ УКРАЇНСЬКИХ ОНЛАЙН-МЕДІА: АНАЛІЗ (НЕ)РЕАЛІЗОВАНОГО ДОСВІДУ

Загорулько Д.І. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ У СФЕРІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА МУЛЬТИМЕДІА

Застьола Євген Олексійович (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")

МЕТОДИ ДЛЯ ПРИШВИДШЕННЯ САМОНАВЧАННЯ МОДЕЛІ ІДЕНТИФІКАЦІЇ ОБ'ЄКТІВ

Іванов Д. А., Єфіменко А.А. (Державний університет «Житомирська політехніка»)

ВИКОРИСТАННЯ AR У НАВЧАННІ АРХІТЕКТУРИ: НОВІ ПІДХОДИ ДО СТВОРЕННЯ МІСЬКИХ ПРОСТОРІВ

Іванова А.І. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ЗАСТОСУВАННЯ RAYMARCH ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ

Іванчук Ю.В. , Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ОСОБЛИВОСТІ ПРОТОТИПУВАННЯ ІГРОВОЇ МЕХАНІКИ ПРИ РОЗРОБЦІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЖАНРУ «АРКАДНИЙ ШУТЕР» МОВОЮ ПРОГРАМУВАННЯ PYTHON

Ільяш К.О., Залуцька О.О., Багрій Р.О., Гардиш Д.О. (Хмельницький національний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ АКТИВНОСТІ ДОНОРІВ КРОВІ В ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМАХ ДОНОРСЬКИХ ЦЕНТРІВ

Кануннікова О.О. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ

Капітон А.М., Климченко В.В. (Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»)

ФОРМУВАЛЬНЕ ОЦІНЮВАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ОЦІНЮВАННЯ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Качабульська Т. В.^{1, 2}, Франчук Н. П.^{1, 3} (¹Український державний університет імені Михайла Драгоманова; ²Данилівська гімназія; ³Інститут цифровізації НАПН України)

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ TRAVELI

Квятковська П.І., Хиневич Р.В. (Київський національний університет технологій та дизайну)

СОЦІАЛЬНІ АСПЕКТИ ОСВІТНІХ ІГОР: РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЧЕРЕЗ КОМАНДНІ ІГРОВІ АКТИВНОСТІ

Кічак Б.В. (Ірпінський фаховий коледж Національного університету біоресурсів і природокористування України)

ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДІВ ІІІ ДЛЯ РОЗВ'ЯЗАННЯ СКЛАДНИХ ДИФЕРЕНЦІАЛЬНИХ РІВНЯНЬ З ЧАСТИННИМИ ПОХІДНИМИ

Кобус О.С., Бондаренко С.Ю. (Національна академія Служби безпеки України)

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ СИСТЕМ У ВИРОБНИЧИХ ПРОЦЕСАХ

Ковалевський С.В., Сидюк Д.М., Ковалевська О.С. (Донбаська державна машинобудівна академія)

ПОРІВНЯННЯ СИСТЕМ КЕРУВАННЯ БАЗАМИ ДАНИХ PostgreSQL та MySQL

КОВАЛЬСЬКИЙ В. А. , РОМАНЮК О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МАРКЕТИНГУ

Костенко А.В., Пурденко О.А. (Державний торговельно-економічний університет)

ГРА-ТЕСТ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ПСИХОДІАГНОСТИКИ СТАНУ ЦЕНТРАЛЬНОЇ НЕРВОВОЇ СИСТЕМИ ЗА ДОПОМОГОЮ ВІДСТЕЖУВАННЯ ВТОРИННИХ ПРОЯВІВ

Костін Д.О., Федотов О.Ф. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ DLSS і FSR ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ ІГР

Котлик¹ С.В., Романюк² О.Н. (¹Одеський національний технологічний університет, ²Вінницький національний технічний університет)

ЗАСОБИ МОДЕЛЮВАННЯ ТРАЄКТОРІЙ РУХУ У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Кравченко П. К. (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)

ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ІГРОВОЇ ЕМПАТІЇ ШЛЯХОМ ТЕСТУВАННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ ТА УПОДОБАНЬ КІБЕРГРАВЦІВ

Крива Д.О., Собко О.В., Тищенко О.О., Кліменко В.І. (Хмельницький національний університет)

АДАПТАЦІЯ ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ГЕЙМДИЗАЙНУ В ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД ПОВЕДІНКИ КОРИСТУВАЧА В КОНТЕКСТІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА МУЛЬТИМЕДІА

Криворучко П.В. (Вінницький національний технічний університет)

ПЕРЕДУМОВИ ПОЯВИ ЗАСТЕРЕЖЕНЬ ПРО ФОТОЧУТЛИВІСТЬ У ВІДЕОІГРАХ

Крижановська Ю. О. (Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова), Малініч П. П., Малініч І. П. (Вінницький національний технічний університет)

ІНТЕГРАЦІЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ІГРОВИХ МЕТОДАХ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ТА РОЗВИТКУ ЖИТТЄВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ПІДЛІТКІВ У ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ЗАКЛАДАХ

Куликовський С.С., Куликовська Н.А., Ушатий В.М. (Класичний приватний університет, Національний університет «Запорізька політехніка», Комунальний заклад "Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів, "Козацький ліцей" Запорізької обласної ради)

ГЕЙМДИЗАЙН: ЖАНРИ І СТИЛІ ВІДЕОІГОР

Курганська А.О., Хиневич Р. В. (Київський національний університет технологій та дизайну)

UNITY ЯК ЛІДЕР СЕРЕД ПЛАТФОРМ ДЛЯ РОЗРОБКИ ІГОР ТА ДОДАТКІВ: ПЕРЕВАГИ, ПРИКЛАДИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Куріцин Д. К., Ковалюк Т.В. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ НА ПРИКЛАДІ РОЗРОБКИ ТА ІНТЕГРАЦІЇ ЗАСТОСУНКУ HISTORIQ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС

Левченко С.В., Колодінська Я.О. (Приватний вищий навчальний заклад "Європейський університет")

ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ФОТОФІКСАЦІЇ

Липовий А.Є. (Українська академія друкарства)

ВПЛИВ ОПТИМІЗАЦІЇ ВЕЛИКИХ МОВНИХ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ IOS НА РОЗВИТОК ОСВІТНІХ, МЕДИЧНИХ І РОЗВАЖАЛЬНИХ ДОДАТКІВ

Луценко Р.С., Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ

Любарська Л. А. (Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського)

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ГРАФІЧНИХ ПЛАНШЕТІВ З ІНТЕГРОВАНИМ ГРАФІЧНИМ ТА ЦЕНТРАЛЬНИМ ПРОЦЕСОРОМ

МАЗУР В. В., РОМАНЮК О. Н. (Вінницький національний технічний університет)

ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ НЕІНВАЗИВНОГО НЕЙРОКОМП'ЮТЕРНОГО ІНТЕРФЕЙСУ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Майданюк В. П., Складанюк О. О. (Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

Мальований В. А.^{1,2}; Франчук Н.П.^{1,3} (¹Український державний університет імені Михайла Драгоманова; ²Спеціалізованої школи №14 ім. С. Ф. Грушевського Оболонського району м. Києва; ³Інститут цифровізації НАПН України)

РОЗРОБЛЕННЯ ВЕБ-СЕРВІСУ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

Мартинюк В.В., Грига В.М., Свид І.В. (Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника)

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ДИЗАЙН-ПРОЄКТІВ У ПРОГРАМІ CANVA

Мартіросян Г.А., Іванова М.С. (Київський національний університет технологій та дизайну)

ТЕХНОЛОГІЇ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У НЕІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР

Мартов В.О. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ЗАСТОСУВАННЯ АЛГОРИТМІВ МАШИННОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ ВИЯВЛЕННЯ АНОМАЛІЙ У МЕРЕЖЕВОМУ ТРАФІКУ З МЕТОЮ КІБЕРБЕЗПЕКИ

МАТВЄЄВ М.С., СЕРДЮК Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ЕФЕКТИВНІСТЬ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: ВІД ІНСТРУМЕНТІВ ДО ПЕДАГОГІЧНИХ СТРАТЕГІЙ

Миколайчук В.Р.¹, Миколайчук А.І.², Миколайчук А.Р.³ (Київський національний університет імені Тараса Шевченка^{1,2}, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв³)

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ: НА ПРИКЛАДІ ПРОЕКТУ "РОЗУМНИЙ БУДИНОК"

Михалюк Д.Я. (Житомирський державний університет імені Івана Франка)

ВПЛИВ КІБЕРСПОРТУ НА СУЧАСНУ ЕКОНОМІКУ УКРАЇНИ

Мірошниченко І.С., Сажіна А.В. (Льотна академія Національного авіаційного університету)

ПЕРЕВАГИ ЗАСТОСУВАННЯ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЗБЕРІГАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ДАНИХ

Моргунова Д.І., Сердюк Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

МОЖЛИВОСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ СТЕРЕОЕНДОСКОПІЇ

Носова Я.В., Аврунін О.О., Сокольников А.О., Галушко Д.Є. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

СИМУЛЯЦІЯ РУХУ ТІЛА В ІГРОВИХ ЗАСТОСУНКАХ

Обидало О.С., Пономарьова С.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

МЕТОД ПРОГНОЗУВАННЯ ЗНАЧЕНЬ ПАРАМЕТРІВ ЗА ЇХ ЧАСОВИМИ РЯДАМИ РЕКУРЕНТНОЮ НЕЙРОННОЮ МЕРЕЖЕЮ ІЗ ЗГОРТКОВИМ ШАРОМ

Овчарук О.М., Мазурець О.В., Молчанова М.О., Дідур В.О. (Хмельницький національний університет)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У МУЗИЦІ: ВИКЛИКИ ТА ЕТИЧНІ АСПЕКТИ

Острцова Т.О., Острцов Д. І. (Луганський національний університет імені Тараса Шевченка)

ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ І ТЕОРІЇ ЙМОВІРНОСТІ В АЗАРТНИХ ІГРАХ

Павленко М. І., Майданюк В. П. (Вінницький національний технічний університет)

ШУТЕР ВІД ПЕРШОЇ ОСОБИ «RHP: LONESOME ROAD»

Пахолук В. Б. (Вінницький національний технічний університет)

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО НАВЧАННЯ ПІЛОТІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Полозов М.О. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ОГЛЯД І МОЖЛИВОСТІ BINANCE API

Похила А. К., Ліщинська Л. Б. (Вінницький Національний Технічний Університет)

ОГЛЯД TELEGRAM-БОТІВ ТА ЇХ МОЖЛИВОСТЕЙ

Похила А. К., Ліщинська Л. Б. (Вінницький Національний Технічний Університет)

ДОДАТОК ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В РЕЖИМІ REAL-TIME

Прокопенко М.Р. (Національний авіаційний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ PBR ПРОЦЕДУРНОГО ТЕКСТУРУВАННЯ

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

НАДІЙНІСТЬ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ НА FLUTTER: ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БЕЗВІДМОВНОСТІ В КРОСПЛАТФОРМНИХ РІШЕННЯХ

Б. В. Прус, Г. Б. Ракитянська (Вінницький національний технічний університет)

ОСОБЛИВОСТІ ГЕЙМДИЗАЙНУ ПРИ РОЗРОБЦІ ВІДЕОГРИ ЗАСОБАМИ ІГРОВОГО РУШІЯ GODOT ENGINE

Радиш С.С., Вовк Р.Б. (Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу)

ЗАСТОСУВАННЯ АЛГОРИТМІВ МАШИННОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ ОПТИМІЗАЦІЇ ВЕБ-ДОДАТКІВ

Рельке А. А., Бабюк Н. П. (Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ПРИ ПРИЙНЯТТІ РІШЕНЬ В КАРТКОВИХ ІГРАХ

Римар П.В. (Вінницький національний технічний університет)

ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ТРАСУВАННЯ ПРОМЕНІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ФОТОРЕАЛІСТИЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

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

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ АЗАРТНИХ ІГОР

Романюк¹ О.Н., Форостяний¹ А.Б., Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

АНАЛІЗ МОДЕЛЕЙ МАШИНОГО НАВЧАННЯ ТА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА БАЗІ ML.NET

Сентюрін Є.Є., Ракитянська Г.Б. (Вінницький національний технічний університет)

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ АРХІТЕКТУРИ ХМАРНОЇ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ З ПІДТРИМКОЮ МУЛЬТИТЕНАНТНОСТІ

Сердюк Н.М., Трипольєв О.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ВИКОРИСТАННЯ ШІ MIDJOURNEY ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ

Сидорук А.О., Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МАРКЕТИНГУ

Складанюк О. О., Майданюк В. П. (Вінницький національний технічний університет)

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ПЛАТФОРМИ ЯК ІНСТРУМЕНТИ СОЦІАЛЬНОЇ ВЗАЄМОДІЇ У ВІРТУАЛЬНИХ СВІТАХ

Сливка Р. М. Мельник О. В. (Вінницький національний технічний університет)

АДАПТАЦІЯ ХМАРНОЇ КРОСПЛАТФОРМНОЇ РОЗРОБКИ ІГОР У РІЗНИХ ГЕОГРАФІЧНИХ ЗОНАХ

Снітко А.О., Сердюк Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ВОРОГІВ ДЛЯ 2D-ШУТЕРА НА UNITY

Сокольський А. К. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ З МАТЕМАТИКИ: УКРАЇНСЬКИЙ ТА ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД

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

ПРИСТРОЇ З ВБУДОВАНИМ ШТУЧНИМ ІНТЕЛЕКТОМ

Сопотницький О.Є., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)

КРИПТОВАЛЮТИ У ВІДЕОІГРАХ: РЕВОЛЮЦІЯ БІЗНЕС-МОДЕЛЕЙ ТА НОВІ ГОРИЗОНТИ ВЗАЄМОДІЇ

Сотніков В. А. (Національний Технічний Університет «Дніпровська Політехніка»)

ТЕОРІЯ ЙМОВІРНОСТЕЙ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Сулим М.Ю., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗРОБКА ГРИ В ЖАНРІ ПЛАТФОРМЕР З ВИКОРИСТАННЯМ ФІЗИКИ ПРОГРАМНОГО РУШІЯ UNITY

Суліма Ю.Ю., Кривченко А.А., Джабраїлов Д.В. (Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»)

СТАНОВЛЕННЯ САУНД-ДИЗАЙНУ, ЯК КОМПОНЕНТА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Сучков Д. Г. (Київський національний університет культури і мистецтв)

МЕТОДИ ОПТИМІЗАЦІЇ ЗБЕРІГАННЯ ВЕЛИКИХ МАСИВІВ ДАНИХ У БАЗАХ ДАНИХ

Терешко Д. С., Бабюк Н. П. (Вінницький національний технічний університет)

ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮТЬ ГЕЙМІФІКАЦІЮ

Тіслін О. Ю. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ ПРОГРАМУВАННЯ

Тітова Л.О. (Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини)

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО КОМПОНЕНТУ В ДИСЦИПЛІНІ «АЛГОРИТМИ ТА СТРУКТУРИ ДАНИХ»

Ткаченко О. М. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗВИТОК СПІДРАНУ ІГОР ЯК ОКРЕМОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Туровець А. В. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗШИРЕННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ОСВІТИ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Уманець В.О., Розпутня Б.М. (Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Ушаткіна С. О. (Криворізький національний університет)

ВПЛИВ FREE-TO-PLAY ІГОР НА ПСИХОЛОГІЧНЕ ТА ФІНАНСОВЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ КОРИСТУВАЧІВ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА МЕХАНІЗМИ МОНЕТИЗАЦІЇ

Фоменко Д. С. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МАРКЕТИНГУ

Форостяний А.Б., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет), Ціхановська О. М. (Вінницький навчально-науковий інститут економіки)

ЧОРНОФІГУРНИЙ ВАЗОПИС ЯК ОСНОВА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ВІДЕОГРИ «AROTHEON»

Хайло А. С. (Київський національний університет ім. Т. Шевченка)

ПЕРЕВАГИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В РІЗНИХ СФЕРАХ ДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ

Черепаша М.О. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

СИСТЕМА МОНІТОРИНГУ ВОЛОГОСТІ І ТЕМПЕРАТУРИ ПРИМІЩЕННЯ

Чістяков Д. С. (Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АНАТОМІЇ

Швиденко А.О., Сердюк Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА ОСНОВНІ СФЕРИ ЖИТТЯ ЛЮДИНИ

Шевченко Д.Г., Прокопович М.К., Денисюк А.В. (Вінницький національний технічний університет)

МІТ APP INVENTOR ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ШВИДКОГО РОЗРОБЛЕННЯ ІГРОВИХ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ

Шевченко І.В. (Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського «ХАІ»)

РОЛЬ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ПРОДУКТУ У МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

Шепель Д. С., Хиневич Р. В. (Київський національний університет технологій та дизайну)

ДОСЛІДЖЕННЯ ІСНУЮЧИХ ЕКОНОМІЧНИХ ТА УПРАВЛІНСЬКИХ МЕХАНІК В ІГРАХ ЖАНРУ «МЕНЕДЖЕР»

Шестопапов С.В., Гуцуляк В.С. (Одеський національний технологічний Університет)

ТИПОВІ АЛГОРИТМИ ШИФРУВАННЯ ТА АВТЕНТИФІКАЦІЇ В СИСТЕМАХ ІОТ

Шкітов А.А. (Відкритий міжнародний університет розвитку людини «УКРАЇНА»)

ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ РОЗРОБКИ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Юскович-Жуковська В.І., Лотюк Ю.Г., Водяницький В. М. (Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»)

МАТРИЧНІ ІГРИ ДВОХ ОСІБ У ЗМІШАНИХ СТРАТЕГІЯХ

Яворська К.Л., Розум М.В. (Одеський національний морський університет)

ВПЛИВ СТІМІНГОВИХ ПЛАТФОРМ НА СПОЖИВАННЯ МЕДІА

Яворський Б.М. (Вінницький національний технічний університет)

ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИВЧЕННІ ПРОГРАМУВАННЯ

Ямковенко В.О., Тітова Л.О. (Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини)

ІГРОВІ ФОРМИ БІЗНЕС-МОДЕЛЕЙ ІНТЕРНЕТ-БАНКІНГУ

Власенко Д.В., Сегеда Д.О., Коваленко О.О. (Вінницький національний технічний університет)

БАЛАНСУВАННЯ НАВАНТАЖЕННЯ ІГРОВИХ СЕРВЕРІВ

Іванчук Я.В., Коваленко О.О., Яковчук П.Л. (Вінницький національний технічний університет)

ОЦІНЮВАННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ОСВІТНІХ СИСТЕМ

Сторожук Ю. В., Коваленко О.О. (Вінницький національний технічний університет)

РОЛЬ NFT У СУЧАСНИХ БІЗНЕС-МОДЕЛЯХ ІГОР

Наконечний В.В., Сердюк Н.М. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ

М. Б. Шклярук, Романюк О. Н. (Вінницький національний технічний університет)

ОБҐРУНТУВАННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОДУЛІВ БОРТОВОГО КОМП'ЮТЕРА ПРОМИСЛОВОГО СМАРТКОНТЕЙНЕРА НАКОПИЧЕННЯ ВИРОБНИЧИХ ЗАЛИШКІВ

Д. Сторожук (Українська академія друкарства)

АНАЛІЗ АДАПТИВНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ КОЛЬОРОСПРИЙНЯТТЯ ТВ ЗОБРАЖЕНЬ

Патлаєнко М.О., Єрмаков Ю.М., Савка Н., Солодка В.І. (Державний університет інтелектуальних технологій та зв'язку)

УДОСКОНАЛЕННЯ МЕТОДІВ ТА ЗАСОБІВ МИТНЬОГО КОНТРОЛЮ

Солодка В.І., Кунакова С. В., Ткаченко М.С., Солдатов Я.А.,Чепеленко В.В. (Державний університет інтелектуальних технологій та зв'язку)

ПІДСУМКОВЕ ЗАСІДАННЯ
(27.09.24, 16:00)

Ідентифікатор конференції: 6726567589
Пароль: 559847

Голова - Котлик С.В.
Модератор – Корнієнко Ю.К.

16.00-16.30 Підбиття підсумків та закриття конференції.

Затвердження резолюції конференції.