

**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

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

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ
- 2025»**

**25-26 вересня 2025 р.
ОДЕСА**

≡ ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ ≡

ПРЕЗИДІЯ

Лариса Іванченкова	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
Богдан Єгоров	Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
Ольга Ольшевська	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
Тетяна Ревенюк	в.о. директора навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

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

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

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

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Annakaisa Kultima	University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)
Jeanette Falk	Assistant Professor, Department of Computer Science, The Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)
Johanna Pirker	Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)
Lars Kristensen	Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Höskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)
Marcus Toftedahl	Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)
Михайло Кисленко	Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
Олександр Романюк	зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
Олександр Терьошин	Unity3d developer, Wear studio (Україна)
Олексій Ізвалов	регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, к.т.н., доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
Павло Івасюк	Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
Павло Ломовцев	зав. каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ (Україна)
Петро Горват	зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
Сергій Артеменко	зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
Уляна Марікуца	зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

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 25 по 26 вересня 2025 року в Одеському національному технологічному університеті пройде V Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2025».

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 25 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 25.09.25 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію

<https://us02web.zoom.us/j/85232071423?pwd=sUIEhGNgq8NuJQ7nfPu6SezrAAipUj.1>

Ідентифікатор конференції: 852 3207 1423

Код доступу: 773747

Об'єднане секційне заняття відбудеться 26.09.25 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію

<https://us04web.zoom.us/j/76648060342?pwd=F7wBfGbfaG34jBUFWj3Uvw32Jmby28.1>

Ідентифікатор конференції: 766 4806 0342

Код доступу: 0sss7g

ПРОБЛЕМАТИКА КОНФЕРЕНЦІЇ

1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)
2. Медіапростір (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація)
3. Бізнес (бізнес-моделі, монетизація, маркетинг та реклама в геймдеві, азартні ігри)
4. Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу)
5. Дизайн, арт та анімація (дизайн рівнів, саунддизайн, візуал та арт-складова ігор, анімація)
6. Штучний інтелект і машинне навчання в ігрових системах (ігровий штучний інтелект, процедурна генерація контенту, адаптивна складність ігор, AI як ігровий наративний інструмент)

РЕГЛАМЕНТ

Тривалість доповідей до 30 хвилин (пленарне засідання) та до 10 хвилин (секційне засідання).

СПИСОК

організацій, представники яких беруть участь у роботі конференції

Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine
Ivan Kozhedub Kharkiv National Air Force University
Kharkiv national economic university named after semen kuznets
Kherson State University
Lviv Polytechnic National University IPMT
National University of «Kyiv-Mohyla Academy»
Smart Alpaca LLC (USA)
Відокремлений структурний підрозділ «Конотопський індустріально-педагогічний коледж Сумського державного університету»
Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»
Військова академія, м.Одеса
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
Вінницький національний технічний університет
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»
ВСП Конотопський індустріально-педагогічний фаховий коледж СумДУ
Державний біотехнологічний університет
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Державний податковий університет
Державний університет «Київський авіаційний інститут»
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку

Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
Донбаська державна машинобудівна академія
Донецький національний університет імені Василя Стуса
Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті
Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова
Житомирський державний університет імені І.Я.Франка
Запорізький національний університет
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу
Інститут надтвердих матеріалів ім. В.М. Бакуля НАН України
Інститут поліграфії та медійних технологій Національного університету «Львівська політехніка»
Інститут транспортних систем та технологій Національної академії наук України
Київський авіаційний інститут
Київський інститут Національної гвардії України
Київський інститут Національної гвардії України – центр імітаційного моделювання
Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Київський національний університет технологій та дизайну
Комунальний заклад «Харківський ліцей № 164 Харківської міської ради»
Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області
Комунальний заклад «Ліцей №24» Кам'янської міської ради
Комунальний заклад «Одеський педагогічний фаховий коледж»
Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ
Криворізький національний університет
Луцький Національний технічний університет
Миколаївський національний аграрний університет
Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут»
Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»
Національний університет «Львівська політехніка»
Національний університет «Одеська політехніка»
Національний університет харчових технологій
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова
Одеський національний медичний університет
Одеський національний морський університет
Одеський національний технологічний університет
Поліський Національний університет
Приватна наукова установа «Інститут миру і права»
Приватний вищий навчальний заклад «Європейський університет»
Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»
Сумський національний аграрний університет
Сумський державний університет
Українська державна льотна академія
Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Харківська гуманітарно-педагогічна академія
Харківський національний автомобільно-дорожній університет
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Харківський національний університет радіоелектроніки
Херсонський національний технічний університет
Хмельницький національний університет
Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

ВІДКРИТТЯ КОНФЕРЕНЦІЇ ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Початок роботи – 25 вересня о 10⁰⁰

реквізити для входу в online конференцію

<https://us02web.zoom.us/j/85232071423?pwd=sUIEhGNgg8NuJQ7nfPu6SezrA>
AirUj.1

Ідентифікатор конференції: 852 3207 1423

Код доступу: 773747

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

Відкриття конференції ВСТУПНЕ СЛОВО

1. Ректор Одеського національного технологічного університету **Лариса Іванченкова**, д.е.н., професор
2. Радник ректора **Богдан Єгоров**, академік НААН України, д.т.н., професор
3. Проректор з наукової роботи і міжнародних зв'язків ОНТУ **Ольга Ольшевська**, к.т.н., доцент

ДОПОВІДІ НА ПЛЕНАРНОМУ ЗАСІДАННІ

UNITED WITH UKRAINE GAME JAM: EXPERIENCE IN USING GAME JAMS TO COMBAT DISINFORMATION. *Maria Burns Ortiz*, executive director of Global Game Jam (Minneapolis, USA), *Oleksii Izvalov*, regional coordinator of Global Game Jam in Ukraine, game development curriculum supervisor in Robert Elvorti Economics and Technology Institute (Kropyvnytskyi, Ukraine).

РОЗРОБКА AAA-ІГОР – НЕ РОЗВАГА, А БІЗНЕС. *Sergiy Shestopalov*, к.т.н., доцент, кафедра комп'ютерної інженерії, Одеський національний технологічний університет.

ОСВІТНІЙ КВЕСТ ЯК ФОРМА ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ. *Марія Чикарькова*, д.ф.н., професор, кафедра філософії та культурології, Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

ІГРОВЕ АУДІО: БАЗА, ЯКУ НЕОБХІДНО ЗНАТИ РОЗРОБНИКАМ (І НЕ ТІЛЬКИ). *Владислав Плотніков*, співзасновник, композитор та звуковий дизайнер аудіоагенції VP Production.

ЗАСТОСУВАННЯ VR-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАЛЬНИХ ПРОГРАМ ВІЙСЬКОВОЇ ПІДГОТОВКИ. *Олександр Терьошин*, Unity Developer, компанія WE/AR Studio.

ОБ'ЄДНАНЕ СЕКЦІЙНЕ ЗАСІДАННЯ

Об'єднане секційне засідання почнеться 26.09.25 о 10.00, реквізити для входу в online конференцію:

<https://us04web.zoom.us/j/76648060342?pwd=F7wBfGbfaG34jBUFWj3Uvw32Jmby28.1>

Ідентифікатор конференції: 766 4806 0342

Код доступу: 0sss7g

Голова та модератор відеоконференції **Сергій Шестопапов**, к.т.н., доцент (Одеський національний технологічний університет)

Секретар - **Олексій Ненов**, к.т.н., доцент (Одеський національний технологічний університет)

Початок – 26 вересня о 10⁰⁰

ДОПОВІДІ НА СЕКЦІЙНОМУ ЗАСІДАННІ

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ІСТОРІЇ ІНЖЕНЕРІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. Андрій Стрюк. Криворізький національний університет.

ЗАЛІЗНИЧНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК НАВЧАЛЬНА ІГРОВА МОДЕЛЬ. Сергій Євдокимов. Херсонський державний університет

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ НАВЧАННЯ МИРНОМУ ВИРІШЕННЮ КОНФЛІКТІВ (НА ПРИКЛАДІ ІГОР «МИРОТВОРЕЦЬ» ТА «ABOLISH WAR»). **Юрій Шеляженко.** Приватна наукова установа "Інститут миру і права"

КАГУРА, БУНРАКУ ТА ЯПОНСЬКА МІФОЛОГІЯ ЯК ОСНОВА ВІДЕОГРИ «KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS». **Альона Хайло.** Київський національний університет ім. Т. Шевченка.

ВАЖЛИВІСТЬ СИСТЕМИ ПРОГРЕСИВНОГО УСКЛАДНЕННЯ ГРИ НА ОСНОВІ ПРОЦЕДУРНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ. **Костянтин Кучменко.** Херсонський національний технічний університет.

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗРОБКИ ТА МАРКЕТИНГУ ВІДЕОІГОР. **Микола Міронік.** Херсонський національний технічний університет.

СИСТЕМА ІНТЕРАКТИВНИХ ТІНЕЙ В ІГРАХ. **Богдан Душин.** Харківський національний університет радіоелектроніки.

КІБЕРСПОРТ І ТРАДИЦІЙНИЙ СПОРТ: ТОЧКИ ПЕРЕТИНУ ТА ВІДМІННОСТІ. **Тамара Прижилєвська**. ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ БАГАТОАГЕНТНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ВЗАЄМОДІЙ В ОСВІТНІХ СИМУЛЯТОРАХ. **Тетяна Злотківська**. Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця.

ОБҐРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ РОЗРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ-СИМУЛЯТОРА ІТ-КОМПАНІЇ. **Микола Бондарчук**. Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ С ВИКОРИСТАННЯМ ТРЕНАЖЕРІВ / GAMIFICATION IN EDUCATIONAL PROCESSES USING SIMULATORS. **Дмитро Яворський**. Харківський національний автомобільно-дорожній університет.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ – ПРОРИВ У СВІТІ КОМП'ЮТЕРНИХ РОЗВАГ. **Дмитро Власюк**. Вінницький національний технічний університет

СТЕНДОВІ ДОПОВІДІ КОНФЕРЕНЦІЇ (INTERNET)

TASKS AND PROJECT MANAGEMENT FOR THE PURPOSE OF OPTIMIZING PROJECT MANAGEMENT PROCESSES. Skorin Yuri, Kondratiev Oleksandr. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

USING NATURAL LANGUAGE PROCESSING TO AUTOMATE USER FEEDBACK ANALYSIS. Skorin Yuri, Petrenko Bohdan. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

TELEGRAM BOT FOR SERVICE OF USERS OF A MEDICAL INSTITUTION. Skorin Yuri, Vasiliev Ignat. ((Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В УНІВЕРСИТЕТІ. Гуданич Н. М. (Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»)

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ У ВИШАХ: СУЧАСНІ ТРЕНДИ. Гула Л.В. (Миколаївський Національний аграрний університет)

ГЕЙМІФІКОВАНІ ОСВІТНІ ПЛАТФОРМИ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СУЧАСНИХ РІШЕНЬ. Жидка О.В. (Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій)

ДИЗАЙН СОЦІАЛЬНОЇ МЕРЕЖІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ. Кудряшова А. В., Білецький Ю. О. (Національний університет «Львівська політехніка»)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ СТУДЕНТІВ. Листопад Н.Л. (Комунальний заклад «Одеський педагогічний фаховий коледж».)

ІГРОВІ ПІДХОДИ У ФОРМУВАННІ СТРАТЕГІЧНОГО МИСЛЕННЯ МАЙБУТНІХ АВІАЦІЙНИХ МЕНЕДЖЕРІВ В УМОВАХ ДІЇ ВОЄННОГО СТАНУ. Мірошниченко І.С. (Українська державна льотна академія)

IMPLEMENTATION OF FLEXIBLE PROJECT MANAGEMENT METHODS BASED ON THE SCRUM METHOD. Skorin Yuri, Zhao Lina. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

IMPLEMENTATION OF FLEXIBLE PROJECT MANAGEMENT METHODS INTO CORPORATE MANAGEMENT PRACTICE. Skorin Yuri, Sun Xiaohai. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

FORECASTING DEMAND FOR TOURIST SERVICES BY TRAVEL AGENCY INFORMATION SYSTEM. Skorin Yuri, Khusainov Mykita. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

SOFTWARE AND ALGORITHMIC IMPLEMENTATION OF THE METHOD OF CONSTRUCTING THE VORONOG DIAGRAM. Skorin Yuri, Zhu Zhunbyao. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

СТРУКТУРА ТА МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ LANGCHAIN В ОСВІТІ. Спажев О.М., Ключко О.В. (Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського)

EVALUATING AND BENCHMARKING RESILIENT WEB3 ARCHITECTURES FOR MULTIMEDIA: STORAGE, DATA AVAILABILITY, AND SCALING. Oleksandr Khoshaba, (Vinnytsia National Technical University)

ВІДЕОІГРИ ЯК ОСВІТНІЙ ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНО-ІНКЛЮЗИВНОГО СВІТОГЛЯДУ: ВІД СТЕРЕОТИПІВ ДО РІВНОСТІ. Чікарькова М.Ю. (Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича)

MATHEMATICAL MODELS FOR MONETIZATION OF EDUCATIONAL GAMES. Daniil Doroshenko. (Oles Honchar Dnipro National University)

AI AS A TOOL FOR AUTOMATED CONSTRUCTION OF PUZZLES AND MATHEMATICAL GAMES. Daniil Doroshenko, (Oles Honchar Dnipro National University)

ДИЗАЙН ЗВУКУ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИКИ УКРАЇНСЬКОЇ МАСОВОЇ МУЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ: ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ТА ХУДОЖНІЙ АСПЕКТИ ЗВУКОЗАПИСУ. Кочержук Д.В. (Київський національний університет технологій та дизайну)

ОПТИМІЗАЦІЯ СТВОРЕННЯ ВІДЕОРЕКЛАМИ ЗАВДЯКИ ШАБЛОННОМУ ПІДХОДУ В UNITY. Клепцов А.А., Гусєва-Божаткіна В.А. (Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова)

ТЕХНОЛОГІЇ АГЕНТНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ ДО ЗАДАЧ ПОБУДОВИ СТРУКТУРОВАНИХ ВИБІРОК ДАНИХ НА ОСНОВІ СЕМАНТИЧНИХ ЗАПИТІВ. Богут О. М., Мотринєць Я. Я. (Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО КОНТЕНТУ. Собко В.В. (Миколаївський національний аграрний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ОРКЕСТРОВАНОГО АГЕНТНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ ТА УМІНЬ WEB-ПРОГРАМІСТІВ В ІТ-КОМПАНІЯХ. Юскович-Жуковська В. І., Богут О. М. (Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»)

ОНЛАЙН-КУРС З ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ «ТВІЙ УСПІХ» ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ. Косенко Ю.Г. (Сумський національний аграрний університет)

GAMIFICATION OF ASSESSMENT: THE ROLE OF BADGES IN THE LEARNING PROCESS. Melnyk K.V. (National technical university "Kharkiv polytechnic institute")

ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GAME THEORY, GAMIFICATION AND SERIOUS GAMES AS TOOLS FOR OPTIMIZING THE EDUCATIONAL AND SCIENTIFIC PROCESS. Novikova¹ H.V., Denysenko¹ I.V., Kharchenko¹ O.O. Novikov² A.M. (¹National University of "Kyiv-Mohyla Academy", ²Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine)

ІНТЕРАКТИВНІ МУЛЬТИМЕДІЙНІ СИСТЕМИ: ВІД AR/VR ДО ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПЛАТФОРМ. Христинєць Н.А. (Луцький національний технічний університет)

АДАПТИВНІ СИСТЕМИ КОГІТИВНОЇ ПІДТРИМКИ ДЛЯ АВТОНОМНОГО ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ У РОБОТОТЕХНІЦІ НА ОСНОВІ МАРКОВСКИХ ПРОЦЕСІВ. Посашков О.Ю. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ГЕОГРАФІЇ: СТВОРЕННЯ ГРИ «КАРТА УКРАЇНИ». Музичка Н.С., Дашко О.С. (Комунальний заклад «Ліцей №24» Кам'янської міської ради)

ВПЛИВ СЮЖЕТУ НА ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ПРОЄКТУВАННІ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ СЮЖЕТНО-ОРІЄНТОВАНОЇ 3D-ГРИ. Новохацький О. Ю., Карпенко Н. В. (Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара)

ІНТЕГРАЦІЯ СЕРЬОЗНИХ ІГОР У ESP: МОДЕЛЬ РОЗВИТКУ ЕМОЦІЙНОЇ ТА ЛІНГВІСТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ. Миколайчук А.І. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

РЕСТАВРАЦІЙНИЙ ПАСПОРТ У КОНТЕКСТІ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ ЖИВОПИСУ. Миколайчук А.Р.¹, Миколайчук В.Р.² (¹Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, ²Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

SOFTWARE DEVELOPMENT FOR SYNTHESIZING A SEMANTIC KERNEL. Orekhov S. V., Taran P.A., Karalnik V.O. (National Technical University "Kharkiv Polytechnic Institute")

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПРИ ВИКОРИСТАННІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. Рисована З.Г.¹, Рисований О.М.² (¹Комунальний заклад "Харківський ліцей № 164 Харківської міської ради", ²Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»)

АЛГОРИТМИ ХЕШУВАННЯ В ІГРОВИХ ДОДАТКАХ. Рисований О.М. (Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»)

ВИКОРИСТАННЯ РЕЛЬЄФНОГО ТЕКСТУРУВАННЯ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Романюк¹ О.Н. Захарчук¹ М.Д., Новосельцев¹ О.О., Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

ЛОГІКО-ЙМОВІРНІСНЕ ТРАЄКТОРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ (ЛІТМ) ДЛЯ ОЦІНЮВАННЯ ЖИВУЧОСТІ ТА QoE У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ І МУЛЬТИМЕДІА. Pryymak Nazar, Zhuk Yurii (Lviv Polytechnic National University)

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ І ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОГО КЛІМАТУ В ОРГАНІЗАЦІЇ. Кравчук О.І. Малишева П.А. (Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана)

ІГРОВІ МЕХАНІКИ В БАЙЄСІВСЬКІЙ МОДЕЛІ ВІДСТЕЖЕННЯ ЗНАНЬ ДЛЯ АДАПТИВНОГО НАВЧАННЯ. Мельник К.В. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ НАВЧАННЯ. Романюк О.Н., Романюк О. В. Мельник А.В. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ НА ПРИКЛАДІ ЗАНЯТЬ З МАТЕМАТИКИ ТА ФІЗИКИ В СЕРЕДНІХ ТА ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ. Войтік Т.Г. Копейкіна Т.Г. (Одеський національний морський університет, Військова академія)

ВИКОРИСТАННЯ НЕЛІНІЙНОСТІ СЮЖЕТУ ЯК ІГРОВОЇ МЕХАНІКИ. Завальнюк Є. К., Романюк О. Н., Сацюк І. А. (Вінницький національний технічний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ ЩІЛЬНОСТІ ПОЛІГОНАЛЬНИХ МОДЕЛЕЙ 3D-СЦЕН. Завальнюк Є. К. (Вінницький національний технічний університет)

МОДЕЛЬ МАСШТАБУВАННЯ ШАРДОВИХ ІГРОВИХ СЕРВЕРІВ У ХМАРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ПОБУДОВИ ТА ОСНОВНІ ВИКЛИКИ. Сторожук Ю.В. (Вінницький національний технічний університет)

АНАЛІЗ ЕФЕКТИВНОСТІ ГЕЙМІФІКОВАНОГО ПІДХОДУ ПЛАТФОРМИ CRYPTOZOMBIES У ФОРМУВАННІ НАВИЧОК ПРОГРАМУВАННЯ НА МОВІ SOLIDITY. Прочухан Д.В (Харківський національний університет радіоелектроніки)

АРХІТЕКТУРА УНІФІКОВАНОГО ФРЕЙМВОРКУ ДЛЯ СПІЛЬНОГО АПАРАТНО-ПРОГРАМНОГО ПРОЄКТУВАННЯ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ СИСТЕМ. Прочухан Д.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ – СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КЛІНІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ. Анненкова І.П., Бурячківський Е.С., Усиченко К.М. (Одеський національний медичний університет)

ВІРТУАЛЬНИЙ ПАЦІЄНТ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КЛІНІЧНОГО МИСЛЕННЯ. Петровський Ю.Ю, Усиченко К.М. (Одеський національний медичний університет)

ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ КОНТЕНТУ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ: ПРИНЦИПИ, ПІДХОДИ ТА ВИКЛИКИ. Ходаков Д.В. (Київський авіаційний інститут)

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ У КОНТЕКСТІ ДОСТУПНОСТІ: WCAG ТА ПРАКТИЧНІ РІШЕННЯ. Бабенко С.П., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ІСТОРІЇ ІНЖЕНЕРІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. Брільов Є. Ю., Стрюк А. М. (Криворізький національний університет)

АПАРАТНО-ОРІЄНТОВАНИЙ МЕТОД ПРОЄКТУВАННЯ ГІБРИДНИХ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ АРХІТЕКТУР. Прочухан Д.В (Харківський національний університет радіоелектроніки)

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА ТЕХНОЛОГІЧНИХ ІНСТРУМЕНТІВ У РОЗРОБЦІ ВІДЕОІГОР: ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД UNREAL ENGINE ТА UNITY. С. Андреев, В. Андреева А. Трубочанінова (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИХОВАННЯ В СУЧАСНІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ОСВІТІ: ПЕРЕВАГИ ТА РИЗИКИ. С. Андреев, О. Сторожук К. Єлізев (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ЕСТЕТИКА ТА ВІЗУАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ ЯК ДЕТЕРМІНАНТИ ІГРОВОЇ ПОВЕДІНКИ: АНАЛІЗ ЖАНРОВОГО РІЗНОМАНІТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. С. Андреев, В. Андреева, М. Пустоварова (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ ТА РОЗВИТКУ ІНКЛЮЗИВНОГО ТУРИЗМУ. С. Андреев, В.

Редіна В. Павленко (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ГЕНДЕРНІ СТЕРЕОТИПИ ТА УПЕРЕДЖЕННЯ У КІБЕРСПОРТІ: ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ, СУЧАСНІ ВИКЛИКИ ТА ШЛЯХИ ПОДОЛАННЯ. С. Андрєєв, В. Андрєєва, М. Малявіна (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

МОДЕЛЬ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ АНАЛІЗУ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ. Оліярник Т. І. (Національний університет «Львівська політехніка»)

ПРОПОЗИЦІЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ АДАПТИВНИХ ПІДКАЗОК У ГРІ НА PYTHON З ВИКОРИСТАННЯМ МАШИННОГО НАВЧАННЯ. Глинчук Л.Я. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)

ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В КРАЇНАХ СВІТУ. С.Гладченко, О.Дихан. (Військова академія, м.Одеса)

МУЛЬТИМЕДІА ТА ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНІХ І ВИРОБНИЧИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ. Пановик У.П. Пановик Р.Р., Гідей Р.В. (Національний університет «Львівська політехніка»)

ДО ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ З ПИТАНЬ ВІДПРАЦЮВАННЯ БЕЗПЕКИ ДОРОЖНЬОГО РУХУ ТРАНСПОРТНИХ ЗАСОБІВ. Сохацький А.В, Телуєва В.С. (Інститут транспортних систем та технологій Національної академії наук України)

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PRE-PRESS PREPARATION PROCESSES. Plakhtyna Z. I., Selmenska Z. M. (National University «Lviv Polytechnic» Lviv)

FRIENDSLOP-ІГРИ ЯК МЕДІА-ФЕНОМЕН. Смірнов С.В. (Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку)

РИНОК ПРОДАЖУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В УКРАЇНІ: АНАЛІТИКА, ТРЕНДИ, ПЕРСПЕКТИВИ. Костенко А.В., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. Романюк О.Н.¹, Майданюк В.П.¹, Котликс.В.² (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

БАГАТОЯДЕРНА ТА БАГАТОПОТОКОВА АРХІТЕКТУРИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Романюк О.Н. , Костенко А.В. , Мельник А.В.,Бобко О.Л. (Вінницький національний технічний університет)

РЕАЛІЗАЦІЯ РЕАЛІСТИЧНОЇ ФІЗИЧНИХ ПРОЦЕСІВ У БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ІГРАХ. Романюк¹ О.Н. , Теренчук А. Т., Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

ІГРОВІ МЕХАНІКИ З ВИКОРИСТАННЯМ НЕЙРОГАРНІТУР. Романюк¹ О.Н., Романюк О.В., Бабій¹ Б.В., Майданюк¹ В.П. Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

ГОЛОСОВІ ІНТЕРФЕЙСИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Романюк О.Н., Романюк О.В., Бабій Б.В., Майданюк В.П., Снігур А.В. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ АКТУАЛЬНИХ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ. Грибанова С.А., Бондаренко К.А. (Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ)

ФЕНОМЕН КІБЕРСПОРТУ: ГРАВЦІ, ТУРНІРИ ТА ВЕЛИКІ ГРОШІ. Логоша Л.Г. Гавриленко Д.С. (Відокремлений структурний підрозділ «Конотопський індустріально-педагогічний коледж Сумського державного університету»)

СТРІМІНГ ЯК НОВА ФОРМА МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ. Писаренко А.Р. (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна)

ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ КОНТЕНТУ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ. Гончарук Д.О. (Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна)

ЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ АІ ЯК НАРАТИВНОГО ІНСТРУМЕНТА. Заїченко Ю.П. (Харківський національний університет імені В.Н.Каразіна)

ЦИФРОВІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ У ВІЙСЬКОВІЙ ОСВІТІ: ВПРОВАДЖЕННЯ OBSIDIAN ЯК ЗАСОБУ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗНАНЬ. Нетребенко А.О. (Київський інститут Національної гвардії України)

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР-ГОЛОВОЛОМОК ДЛЯ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК КОНЦЕНТРАЦІЇ ТА ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ. Солод К.А., Гетьман І.А. (Донбаська державна машинобудівна академія)

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ АНАЛІЗУ ТА КЛАСИФІКАЦІЇ КОЛЕКЦІЙНИХ ДАНИХ У КОНТЕКСТІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ТА ЦИФРОВИХ СЕРЕДОВИЩ. Поперешняк Д.І. (Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій)

ІОТ ЕКОСИСТЕМА ЯК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ІННОВАЦІЙНИХ ІГОР. Цап Д.І., Царева О.С. (Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу)

РОЗРОБКА ВЕБ ДОДАТКУ З ЕЛЕМЕНТАМИ ШІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ РОЗКЛАДУ ЗАНЯТЬ. Карчевський В.Д., Сурков К.Ю. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

ІГРОВІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ДИСЦИПЛІН. Ушаткіна С.О. (Криворізький національний університет)

МЕТОДИКА ІНТЕГРАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЗI SCRATCH-РЕПОЗИТОРІЯ З МІКРОКОНТРОЛЕРОМ ARDUINO ДЛЯ БАЛАНСУЮЧИХ ДОШОК. Волков А.С., Блажко О.А. (Національний університет «Одеська політехніка»)

BLOCKCHAIN AS AN INNOVATIVE TECHNOLOGY IN THE GAMING INDUSTRY: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. Mykhailovska O.V. Rodinko M.Y. (V. N. Karazin Kharkiv National University)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕСАХ. Солощук О.О. (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технічного університету»)

SIMULATION GAMES FOR RISK ASSESSMENT AND STRATEGY DEVELOPMENT IN ENSURING ORGANIZATIONAL OPERATIONAL RESILIENCE (SCENARIO BUILDING OF FAILURES, CYBERATTACKS, AND TECHNICAL DISRUPTIONS TO TEST ORGANIZATIONAL READINESS). Brynza N.O. Mazepa A.S. (Kharkiv National University of Radio Electronics)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ДОФАМІНОВІ МЕХАНІЗМИ. Романюк¹ О.Н. Іванишен¹ М.К., Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

ПРОЕКТУВАННЯ, РОЗРОБКА ТА ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОГРАМНИХ КОМПОНЕНТІВ ДЛЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО ЧАТ-БОТУ СЕРВІСНОЇ СЛУЖБИ. Мирось Ю.О. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")

СИСТЕМА ІНТЕРАКТИВНИХ ТІНЕЙ В ІГРАХ. Душин Б.А., Новіков Ю.С. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

ДОСЛІДЖЕННЯ АРХІТЕКТУР МУЛЬТИАГЕНТНИХ СИСТЕМ У КОМАНДНИХ ІГРАХ. Шевченко І.В., Шевченко Т.А. (Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут»)

VIBE CODING VS ТРАДИЦІЙНЕ ПРОГРАМУВАННЯ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ. Шевченко І.В. (Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут»)

ВИКОРИСТАННЯ INCREMENTAL SOURCE GENERATORS ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ СТАТИЧНИХ ПОСИЛАНЬ НА РЕСУРСИ ПРИ РОЗРОБЦІ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НА ПЛАТФОРМІ .NET. Позур М.Ю., Войтко В.В. (Вінницький національний технічний університет)

INTEGRATED ALGORITHMIC MODEL OF AIR DEFENSE SYSTEMS BASED ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE. Volkov A., Chornobay V. (Ivan Kozhedub Kharkiv National Air Force University)

МЕТОД ВІЗУАЛЬНОГО РОЗПІЗНАВАННЯ ВІДНОШЕНЬ «ОБ'ЄКТ-СУБ'ЄКТ» ДЛЯ АНАЛІЗУ ДОРОЖНІХ СЦЕН. Прус Б.В., Ракитянська Г.Б. (Вінницький національний технічний університет)

МЕТОД АНАЛІЗУ ВІДНОСИН «МОДУЛЬ–СЕРВІС–КОНТЕКСТ» ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ МОНОРЕПОЗИТОРІВ У ВЕБ-РОЗРОБЦІ. Прус О.В., Майданюк В.П. (Вінницький національний технічний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ 3D ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЛОГОТИПІВ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ РЕНДЕРИНГУ В РУШІЯХ BLENDER3D. Лисковецький В.В., Болтач С.В. (Одеський національний технологічний університет)

ДИЗАЙН РІВНІВ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОГО ДОСВІДУ ТА КЕРУВАННЯ УВАГОЮ ГРАВЦЯ. Гайдук Д.П., Ніжегородцев В.О. (Державний податковий університет)

ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ UI/UX ДЛЯ ІГОР: БАЛАНС МІЖ ЕСТЕТИКОЮ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЮ. Язвінська Д.І. (Національний університет «Одеська політехніка»)

APPLICATION OF HYBRID ENCRYPTION METHODS IN BLOCKCHAIN NETWORKS. Skorin Yuri, Artem Laktionov. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN AUTOMATED FINANCIAL RISK MANAGEMENT SYSTEMS. Skorin Yuri, Lukianchuk Sofia. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

ВАЖЛИВІСТЬ СИСТЕМИ ПРОГРЕСИВНОГО УСКЛАДНЕННЯ ГРИ НА ОСНОВІ ПРОЦЕДУРНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ. Кучменко К.Ю., Хохлов В.А. (Херсонський національний технічний університет)

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ ВЕБЗАСТОСУНОК ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ NLP ДЛЯ ПЕРСОНАЛІЗОВАНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ. Крісілов В.А. Коваленко Є.О. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ПРОГРАМНА СИСТЕМА ДЛЯ СИМУЛЯЦІЇ ФІЗИЧНИХ ЕФЕКТІВ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ У ГЕЙМДИЗАЙНІ. Крісілов В.А. Панасюк А.С. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ПРОГРАМНА СИСТЕМА ДЛЯ АНАЛІЗУ ТЕХНІЧНОГО БОРГУ В ІГРОВИХ ПРОГРАМНИХ ПРОЄКТАХ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ МЕТОДІВ МАШИННОГО НАВЧАННЯ. Крісілов В.А. Гаврилова К.М. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ АЛГОРИТМУ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ SEEGA. Хохлов В.А. (Херсонський національний технічний університет)

РОЗРОБКА ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ АВТОМАТИЧНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖІВ НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ПІДЗЕМЕЛЛЯ ТА ДРАКОНІ (DND). Войдюк І.В. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

ПРОЕКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРИ ANDROID-ДОДАТКУ ДЛЯ ТРИВИМІРНОЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ДАНИХ З ВИКОРИСТАННЯМ VULKAN SDK. Лопух В.В. (Луцький Національний технічний університет)

ІГРОВИЙ ЗАСТОСУНОК З ВИКОРИСТАННЯМ GOAP. Рувінська В. М. (Національний університет «Одеська політехніка»)

МИСТЕЦЬКО-МЕДІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ ШКІЛЬНОЇ МЕДІАСТУДІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА В ПІДЛІТКОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ (НА ПРИКЛАДІ ПРОЄКТУ «60 СЕКУНД ПРО УКРАЇНСЬКЕ МИСТЕЦТВО»). Мельник Є.О., Пустоварова М.О. (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗРОБКИ ТА МАРКЕТИНГУ ВІДЕОІГОР. Міроник М.В. Хохлов В.А. (Херсонський національний технічний університет)

LEELA CHESS ZERO ЯК ПРИКЛАД РОЗВИТКУ ІГРОВОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ОСНОВІ ГЛИБИННОГО НАВЧАННЯ. Костін Є. С. (Криворізький національний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ: ПІДВИЩЕННЯ ЗНАНЬ ПРО УКРАЇНСЬКУ МІФОЛОГІЮ ЧЕРЕЗ ІНТЕРАКТИВНІ МЕХАНІКИ ARPG. Оніщенко Т.В., Кольченко А.С. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ УЧНІВ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ ТА ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ. Прилуцька Т.Д. (Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди)

ІГРОВІ МЕХАНІКИ VRET ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ІНКЛЮЗИВНОГО НАВЧАННЯ. Осіпенко Н.В., Малініч П.П., Малініч І.П. (Вінницький національний технічний університет)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В МОБІЛЬНИХ ІГРАХ: ГЕНЕРАЦІЯ КОНТЕНТУ, АДАПТИВНА СКЛАДНІСТЬ І ПОВЕДІНКА НРС. Вдовенко Д.О., Сєдих О.Л. (Національний університет харчових технологій)

МОБІЛЬНІ ІГРИ З ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ (AR): ПОЄДНАННЯ IOS ARKIT І МАШИННОГО НАВЧАННЯ. Вдовенко Д.О., Сєдих О.Л. (Національний університет харчових технологій)

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ РОЗПОДІЛЕНИХ СИСТЕМ КЕРУВАННЯ БАЗАМИ ДАНИХ У ЗАСТОСУНКАХ РОЗШИРЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ. Миргородський А.В. (Вінницький національний технічний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ SEO НА ТРАФІК САЙТУ ТА ПЛАНУВАННЯ РОЗРОБКИ МОДУЛЯ ДЛЯ ПУБЛІКАЦІЇ СТАТЕЙ. Процик Д.В. (Луцький національний технічний університет)

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК РЕСУРС ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ ТА СОЦІАЛІЗАЦІЇ ПІДЛІТКІВ. Г.В. Хоменко О. Є. Костюченко (ВСП Конотопський індустріально-педагогічний фаховий коледж СумДУ)

ЗАСТОСУВАННЯ ЧАТ-БОТІВ НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ ГРАВЦІВ ТА ПРОТИДІЇ КІБЕРБУЛІНГУ В БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ІГРАХ. Зінін М.Ю., Ізвалов О.В. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

ІНТЕРАКТИВНИЙ РЕСУРС ДЕМОНСТРАЦІЇ МЕТОДИКИ ОБЧИСЛЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ ЗАКЛАДУ ОПЕРАТИВНОЇ ПОЛІГРАФІЇ. В.Долінський. (Інститут поліграфії та медійних технологій Національного університету «Львівська політехніка»)

КІБЕРСПОРТ І ТРАДИЦІЙНИЙ СПОРТ: ТОЧКИ ПЕРЕТИНУ ТА ВІДМІННОСТІ. Прижилєвська Т.Є., Гаврилюк Ю.О. (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІГРОВИЙ НАРАТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ. Левкович А.В. (Київський інститут Національної гвардії України)

CONCEPT OF CONSTRUCTION OF AN INFORMATION AND MEASUREMENT SYSTEM BASED ON VIRTUAL COMPUTER SIMULATORS. Skorin Yuri. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

USING WORDPRESS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM TO AUTOMATE BUSINESS PROCESSES. Skorin Yuri, Simonovych Stanislav. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ЛІКУВАННЯ ТА РЕАБІЛІТАЦІЇ ЗОРУ. Курінна Ю.М., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ: ЯК ІГРОВІ МЕХАНІКИ ПІДВИЩУЮТЬ МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ. Бабенко А.Ю. (Харківський національний університет імені В.Н.Каразіна)

ВИКОРИСТАННЯ ОПТИМІЗОВАНИХ МОВНИХ МОДЕЛЕЙ (MINILLM) ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНИХ АГЕНТІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Зарецький М.О, Ваценко А.В. (Сумський державний університет)

ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМИ ТІК-ТОК ДЛЯ ТРАНСЛЯЦІЇ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ. Гулак Д.С., Гайша О.О. (Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика)

ГЕЙМІФІКОВАНА ПЛАТФОРМА ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ ПРОМИСЛОВОСТІ ЧЕРЕЗ 3D-МОДЕЛІ ТА ДРУК. Соколова О.П., Котлик С.В. (Одеський національний технологічний університет)

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ: ІНТЕГРАЦІЯ КЛАСИЧНОЇ ПРОЗИ У ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ. Журба А.Є., Веретільник Т.І. (Державне некомерційне підприємство «Державний університет «Київський авіаційний інститут»)

МЕТОДИ КОНТРОЛЬОВАНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ. Кудрявцев А.В. (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)

ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ. Чубар М.В., Штефан Н.З. (Національний університет «Одеська політехніка»)

СУЧАСНІ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ВЕБ-РЕСУРСІВ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА РОЛЬ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. Колоцей Ю.Д. (Державний університет «Київський авіаційний інститут»)

ПІДТРИМКА ПОТОКУ У ДИЗАЙНІ РІВНІВ 2D ACTION-PLATFORMER. Жук Ю.С., Штефан Н.З., (Національний університет «Одеська політехніка»)

ПРОЄКТУВАННЯ ГРИ ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ В ЖАНРІ МЕТРОЇДВАНІЯ. Ряпов Р.Є., Стрюк А.М. (Криворізький національний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ ІГРОВИХ РІВНІВ. Капля Г.О. Бабаков Р.М. Д(онецький національний університет імені Василя Стуса)

ВІЗУАЛЬНІ КОНФІГУРАТОРИ ЯК НОВА БІЗНЕС-МОДЕЛЬ АВТОМАТИЗАЦІЇ БУХГАЛТЕРСЬКОГО ОБЛІКУ. Феденко Д.О. (Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПРОГРАМАХ ЛОЯЛЬНОСТІ: ДОСВІД ВПРОВАДЖЕННЯ В ЄВРОПЕЙСЬКИХ ТОРГОВИХ ЦЕНТРАХ. Стеблевська А.Г, Бутенко Т.А. (Державний біотехнологічний університет)

КАСКАДНА МОДЕЛЬ КЛАСИФІКАЦІЇ ЗОБРАЖЕНЬ З НАЯВНИМИ ОЗНАКАМИ ЗАХВОРЮВАНЬ ОЧЕЙ. Прочухан Д.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

АПАРАТНО-ОРІЄНТОВАНИЙ МЕТОД ІТЕРАЦІЙНОЇ СТРУКТУРНО-ПАРАМЕТРИЧНОЇ ОПТИМІЗАЦІЇ. Прочухан Д.В. (Харківський національний університет радіоелектроніки)

НАЙПОПУЛЯРНІШІ МАТЕМАТИЧНІ КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ. Романюк О.Н. Степанець М.В. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОЇ ГРИ "GEOMETRY STRIKE". Рябцев Ю.Є. (Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»)

КОМУНІКАЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ АНАЛІЗУ ДАНИХ В ПУБЛІКАЦІЙНИХ ПЛАТФОРМАХ НА БАЗІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. Р. Мороз (Інститут поліграфії та медійних технологій Львівської політехніки)

АНАЛІЗ НАЙПОТУЖНІШИХ ІГРОВИХ ВІДЕОКАРТ. Самсонюк О.В., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

АЛГОРИТМІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВОЇ ПРОГРЕСІЇ ТА МОТИВАЦІЇ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ АРКАДНОГО ЖАНРУ НА ПЛАТФОРМІ UNITY. Гнатюк П.В., Собко О.В., Мазурець О.В. (Хмельницький національний університет)

МОДЕЛЬ ІГРОВОЇ ЛОГІКИ ДЛЯ СТРАТЕГІЧНОЇ 2D ГРИ ЖАНРУ SEABATTLE. Дидо Р.А., Залуцька О.О., Мазурець О.В. (Хмельницький національний університет)

ПРОГРАМНА АРХІТЕКТУРА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ВИКОРИСТАННЯМ РОЗШИРЕННЯ SFML. Дідур В.О., Кліменко В.І., Мазурець О.В. (Хмельницький Національний Університет)

ЗАСТОСУВАННЯ ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНОЇ ПАРАДИГМИ В РОЗРОБЦІ СТРАТЕГІЧНОЇ ГРИ ЖАНРУ TOWER DEFENSE НА БАЗІ UNITY. Скрипльонюк С.Д., Молчанова М.О., Мазурець О.В. (Хмельницький національний університет)

ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ІГРОВИХ СВІТІВ. Дєнін Б.С. (Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»)

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ НАВЧАННЯ МИРНОМУ ВИРІШЕННЮ КОНФЛІКТІВ (НА ПРИКЛАДІ ІГОР “МИРОТВОРЕЦЬ” ТА “ABOLISH WAR”). Шеляженко Ю.В. (Приватна наукова установа «Інститут миру і права»)

ІГРОВИЙ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ СУПЕРНИКІВ (БОТІВ), ЩО НАВЧАЮТЬСЯ НА ОСНОВІ ДІЙ ГРАВЦЯ В ІГРАХ ЖАНРУ "ГОНКИ". Рувінська В.М., Місько Д.А. (Національний університет «Одеська політехніка»)

АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗМІЩЕННЯ ОБ'ЄКТІВ У ДОПОВНЕНІЙ РЕАЛЬНОСТІ. Рейда М.О. Сергієнко О.О. Романюк О.Н. Рейда О.М. (Вінницький національний технічний університет)

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ВІДЕОТЕХНОЛОГІЇ В ТВАРИННИЦТВІ: ГЕЙМІФІКОВАНІ СИМУЛЯТОРИ НА ОСНОВІ AI ТА ІoT-ВІДЕОСПОСТЕРЕЖЕННЯ. Журавльов М.О. (Миколаївський національний аграрний університет)

ВИКОРИСТАННЯ НЕЙРОМЕРЕЖ ДЛЯ ОПТИМІЗАЦІЇ КІБЕРБЕЗПЕКИ В ДЕЦЕНТРАЛІЗОВАНИХ СИСТЕМАХ. Колоцей Д.Д. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

РОЗВИТОК ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ: ВІД КЛАСИЧНИХ МОДЕЛЕЙ ДО МОБІЛЬНИХ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ ФОРМАТІВ. Снігур Т.С., Жук Є.М. (Одеський національний технологічний університет)

КІБЕРСПОРТ ТА СТІМІНГ ЯК НОВІ ІНСТРУМЕНТИ КОМУНІКАЦІЇ В МЕДІАПРОСТОРІ. Снігур Т.С., Єнгаличева А.С. (Одеський національний технологічний університет)

ІНТЕРАКТИВНЕ АІ-СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ЗАСІБ ОПТИМІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ ПОЛІГРАФІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ. Паола ЧІНКУЕ, Камелія ЧІНКУЕ (Інститут поліграфії та медійних технологій НУ «Львівська політехніка»)

АНАЛІЗ ОСНОВНИХ ПРИНЦИПІВ ТА ПРАВИЛ РОЗРОБКИ ГЕЙМДИЗАЙНУ. Рейда М.О., Варич М.О., Рейда О.М. (Вінницький національний технічний університет)

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ СКЛАДНИХ ПРОСТОРОВИХ ФОРМ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ. Морозова М.Ю. (Національний технічний університет “Харківський політехнічний інститут”)

REINFORCEMENT LEARNING ЯК ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ АГЕНТІВ У ВІДЕОІГРАХ. Островський В.В., Ковальчук М.О. (Поліський Національний університет)

МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ НЕЧІТКИХ ДАНИХ В ІГРОВИХ ДОДАТКАХ. Марченко М.О. (Донецький національний університет імені В. Стуса)

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ БАГАТОАГЕНТНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ ВЗАЄМОДІЙ В ОСВІТНІХ СИМУЛЯТОРАХ. Бобарчук О.А. (Державний університет «Київський авіаційний інститут»), Злотківська Т.В. (Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця)

ВПЛИВ СПЕКТРУ КОЛЬОРІВ НА ПРИВАБЛИВІСТЬ ІГОР. Романюк О.Н., Гавриленко О.Р.Ю., Молявчик В.С. (Вінницький національний технічний університет)

ПІДБІР КОМПЛЕКТУЮЧИХ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПІДТРИМКИ ГЕЙМЕРІВ ТА КОРИСТУВАЧІВ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СИСТЕМ. Б. Щербацький. (Вінницький національний технічний університет)

РОЛЬ ЕМБІЄНТУ У СТВОРЕННІ АТМОСФЕРИ ВІДЕОІГР. Вишневський О.О., Пархоменко О.Ю. (Миколаївський національний аграрний університет)

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ВЧИТЕЛЯ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ГАЛУЗІ В ЗАДАЧІ КОМПЕНСАЦІЇ НАВЧАЛЬНИХ ВТРАТ. Кораблев В.В., Черних В.В. (Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»)

ВЕБСИСТЕМА ДЛЯ ЗБОРУ ТА АНАЛІЗУ СТАТИСТИКИ ФУТБОЛЬНИХ МАТЧІВ. Тутов Д. О., Штефан Н. З. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПРОДУКТИВНОСТІ МУВАТІС ТА ЛРА ЯК ПІДХОДІВ ДО ДОСТУПУ ДО БАЗ ДАНИХ У ГЕЙМІФІКОВАНИХ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ (НА ПРИКЛАДІ DISCORD). Кіпоренко І.Є., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)

ДИНАМІЧНИЙ РОЗПОДІЛ ГРАФІЧНИХ НАВАНТАЖЕНЬ МІЖ IGPU ТА DGPU В ОПЕРАЦІЙНИХ СИСТЕМАХ. Швець Д.В., Карабут Н.О. (Криворізький національний університет)

ФІЗИКА У ГРІ: СТВОРЕННЯ ДИНАМІЧНОГО 2D-ПЛАТФОРМЕРА НА РУШІІ UNITY. Кривченко А.А., Джабраїлов Д.В., Залапін О.І. (Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ЗМІШАНОМУ НАВЧАННІ: ІНТЕГРАЦІЯ ОНЛАЙН-ІГОР ТА СИМУЛЯЦІЙ У ВИВЧЕННЯ ІНФОРМАТИКИ ТА МАТЕМАТИКИ. Соменко О.О. (Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»), Соменко Д.В. (Центральноукраїнський державний університет імені Володимира Винниченка)

ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ СТВОРЕННІ МОБІЛЬНИХ СИСТЕМ СПЕЦІАЛІЗОВАНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ. Бевз С.В.¹, Бурбело С.М.¹, Бабійчук І.С.² (¹Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова, ²Вінницький національний технічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ПРОЦЕДУРНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ У СТВОРЕННІ ЛАНДШАФТІВ. Шаповал В.В., Комісаров В.Р. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)

МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ НЕЧІТКИХ ДАННИХ В ІГРОВИХ ДОДАТКАХ Марченко М.О., Бабаков Р.М. (Донецький національний університет імені Василя Стуса)

ЦИФРОВА ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПОДЯКИ ТА МОТИВАЦІЇ КОРИСТУВАЧІВ. Ткач Т.Б., Леухін К.О. (Національний університет «Одеська політехніка»)

НАВЧАЛЬНИЙ ANDROID-ЗАСТОСУНОК ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ ГРИ НА ФОРТЕПІАНО. Ткач Т.Б., Дьяченко О.В. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТІ: ІНСТРУМЕНТИ, ЕФЕКТИВНІСТЬ. Ткач Т.Б., Станков С.Л. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ВПЛИВ КІЛЬКОСТІ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ НА ОБЧИСЛЮВАЛЬНУ СКЛАДНІСТЬ ГРИ. Романюк О.Н., Сацюк І.А. (Вінницький національний технічний університет), Котлик С.В. (Одеський національний технологічний університет)

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ. Франчук Н.П., Вознесенський М.А. (Український державний університет імені Михайла Драгоманова)

НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ПРОЦЕСОРІВ AMD. Романюк О.Н., Маценко Б.М. (Вінницький національний технічний університет)

BUSINESS MODEL OF AI MADE HYPER-CASUAL GAMES. Zhelezniak-Kranh I.O. (Taras Shevchenko National University of Kyiv)

СЕРІЙОЗНІ ІГРИ ЯК НЕВІД'ЄМНА СКЛАДОВА СУЧАСНОГО ВІЙСЬКОВОГО НАВЧАННЯ. Зінченко С.В. (Київський інститут Національної гвардії України – центр імітаційного моделювання)

ЕТИЧНІ ВИКЛИКИ ТА ПЕРЕВАГИ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ІНФОРМАТИКИ. Франчук Н.П., Фабер А.Ю. (Український

державний університет імені Михайла Драгоманова)

ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ КОДУВАННЯ ІГРОВОГО ТРАФІКУ У СИСТЕМАХ CLOUD GAMING. Левчук К.В., Нєнов О.Л. (Одеський національний технологічний університет)

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ЕЛЕКТРОННОЇ МУЗИКИ ДЛЯ КОРИСТУВАЧІВ БЕЗ СПЕЦІАЛЬНОГО ПРОФЕСІЙНОГО ДОСВІДУ. Лужанський Р., Ізвалов О. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ. Ребров О., Андрієвська В. (Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди)

RAILROAD SIMULATION AS AN EDUCATIONAL GAME MODEL. Serhii Yevdokymov (Kherson State University)

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ В MICROSOFT EXCEL ДЛЯ АВТОМАТИЧНОГО ВИЗНАЧЕННЯ КЛАСИФІКАЦІЇ ВИСОКОЕНТРОПІЙНИХ СПЛАВІВ. Романенко Я.М., Старик С.П. (Інститут надтвердих матеріалів ім. В.М. Бакуля НАН України)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ І НАРАТИВНИЙ ДИЗАЙН В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Проценко Н.М. (Державний біотехнологічний університет)

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У СИСТЕМІ АВТОМАТИЧНОЇ ПЕРЕВІРКИ ПРОГРАМНОГО КОДУ. Якубенко О.В., Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет)

РЕГУЛЮВАННЯ АДАПТИВНОЮ СКЛАДНІСТЮ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. Пастушенко Н. Г., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФІЗИЧНІЙ КУЛЬТУРІ. Пащенко А.С. (Харківська гуманітарно-педагогічна академія)

МЕТОДИКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ІГРОВІЗАЦІЇ ОЗДОРОВЧИХ ВПРАВ НА ОСНОВІ ПРОГРАМНИХ ШАБЛОНІВ ІГРОВИХ МЕХАНІК ТА НЕЙРОМЕРЕЖІ MEDIAPIPE. Безугла А.І., Блажко О.А. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ПІДВИЩЕННЯ ЗАВАДОСТІЙКОСТІ БЕЗПРОВОДОВИХ КАНАЛІВ ДЛЯ AR/VR ТА ГЕЙМІФІКОВАНИХ ІОТ-СЕРЕДОВИЩ. Папіровий Д.В (Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій)

ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ. Пащенко А.С. (Харківська гуманітарно-педагогічна академія)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ – ПРОРИВ У СВІТІ КОМП'ЮТЕРНИХ РОЗВАГ. Власюк Д. В. (Вінницький національний технічний університет)

ОБҐРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ РОЗРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ-СИМУЛЯТОРА ІТ-КОМПАНІЇ. Бондарчук М.М., Гайша О.О. (Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика)

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В НАВЧАННІ ПОКАЗНИКОВИХ РІВНЯНЬ. Усевич Т.С., Фонарюк О.В. (Житомирський державний університет імені І.Я.Франка)

АНАЛІЗ МЕТОДІВ ПОСТОБРОБКИ В ІГРАХ. Вітковський М.Р., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

3D МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ: СТВОРЕННЯ ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА. Кардашов М.В. (Запорізький національний університет)

ІНТЕГРАЦІЯ ОСНОВ UI/UX ДИЗАЙНУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС. Франчук Р.В. (Український державний університет імені Михайла Драгоманова)

INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR DISTANCE LEARNING. Selmenskyi R.A. (Lviv Polytechnic National University IPMT)

NEURAL NETWORKS IN THE PREPARATION OF TEXT INFORMATION FOR PRINTING: PROSPECTS FOR USE IN THE PREPRESS STAGE. Selmenska Z.M., Sinyavsky Y.R. (Lviv Polytechnic National University IPMT)

ІНТЕРАКТИВНА ПРОГРАМНА СИСТЕМА ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АСТРОНОМІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ГЕЙМІФІКАЦІЇ. Мочуляк Я.С., Тройніна А.С. (Національний університет «Одеська політехніка»)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ З ВИКОРИСТАННЯМ ТРЕНАЖЕРІВ. Яворський Д.К. (Харківський національний автомобільно-дорожній університет)

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ В ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ІСТОРІЇ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ. Котлик С.В., Соколова О.П. (Одеський національний технологічний університет)

ANALYSIS OF METHODS AND SOFTWARE FOR ORGANIZED PARCEL DELIVERY. Holovachov M.O., Voitko V.V., Romaniuk O.V. (Vinnytsia National Technical University)

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА CRM-СИСТЕМА ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ КОМУНІКАЦІЇ З КЛІЄНТАМИ. Кондратюк О. (Вінницький національний технічний університет)

АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ СТВОРЕННЯ МУЛЬТИПЛЕЄРНИХ ІГРОВИХ ЗАСТОСУНКІВ. Войтко В.В., Коваленко О.О., Барчук Н.Є., Гаврилюк О.В., Зелінський В.Р. (Вінницький національний технічний університет)

КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІН ІТ-НАПРЯМУ. Фролов І.М. (Приватний вищий навчальний заклад «Європейський університет»)

МАТЕМАТИЧНА МОДЕЛЬ ТА АЛГОРИТМ ОПТИМІЗАЦІЇ АДАПТИВНИХ ОСВІТНІХ ТРАЄКТОРІЙ. Симоненко М.А., Желдак Т.А. (Національний технічний університет «Дніпровська політехніка»)

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ГРИ-ГОЛОВОЛОМКИ RETENTUM. Возняк М.А. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)

ЗАСОБИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК СКЛАДОВА ТЕХНОЛОГІЙ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ. Шпинковський О.А., Шпинковська М.І. (Національний університет «Одеська політехніка»)

КАГУРА, БУНРАКУ ТА ЯПОНСЬКА МІФОЛОГІЯ ЯК ОСНОВА ВІДЕОГРИ «KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS». Хайло А.С. (Київський національний університет ім. Т. Шевченка)

ІГРОВА ІНДУСТРІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОГО МАРКЕТИНГУ І РЕКЛАМИ. Романюк О.Н., Малий В.А., Лесько О.Й. (Вінницький національний технічний університет)

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ І МАШИННЕ НАВЧАННЯ В ІГРОВИХ СИСТЕМАХ. Власюк¹ Д. В., Романюк¹ О.Н., Котлик² С.В. (¹Вінницький національний технічний університет, ²Одеський національний технологічний університет)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА МОНЕТИЗАЦІЯ У СПЕЦІАЛІЗОВАНОМУ МОБІЛЬНОМУ ЗАСТОСУНКУ AVOCADO. Гандрибіда В.В., Войтко В.В., Черноволик Г.О. (Вінницький національний технічний університет)

РОЗРОБКА ВЕБЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПЕРЕГЛЯДУ ТА РЕДАГУВАННЯ 3D-МОДЕЛЕЙ З ІНТЕГРАЦІЄЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. Євлахович І.В., Ізвалов О.В. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ПАМ'ЯТІ. Романюк О.Н.¹, Стахов О. Я.¹, Ковальова Ю. О.² (¹Вінницький національний технічний університет, ²Smart Alpaca LLC (США))

ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ РІВНІВ ІЗ LLM-ПРОМПТАМИ: ШВИДКИЙ ПРОТОТИП У WEBGL/TYPESCRIPT. Панасюк Б.Ю., Бабюк Н.П. (Вінницький національний технічний університет)

ДОСЛІДЖЕННЯ ПІДХОДІВ, МЕТОДІВ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ ЛАБОРАТОРІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ СИСТЕМИ. Шестопалов С.В., Карпукін А.А. (Одеський національний технологічний університет)

ОЦІНКА МЕТОДУ ЗГЛАДЖУВАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ГРАДІЄНТНОГО АНАЛІЗУ З ВИКОРИСТАННЯМ ГРАФІЧНОГО РУШІЯ UNREAL ENGINE. Колодій В.В., Романюк О.В. (Вінницький національний технічний університет)

ІНСТРУМЕНТИ ЗБОРУ ТЕЛЕМЕТРІЇ У СЕРЕДОВИЩІ UNREAL ENGINE. Малініч П. П. (Вінницький національний технічний університет)

КЛАСИФІКАЦІЯ ІГРОВИХ РЕДАКТОРІВ. Майданюк В.П., Грицишин В.О. (Вінницький національний технічний університет)

ПРОСТИЙ РЕДАКТОР ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ ГРАФІЧНИХ ОБ'ЄКТІВ MINECRAFT. Майданюк В.П., Грицишин В.О. (Вінницький національний технічний університет)

КІБЕРСПОРТ У CS:GO: РОЗВИТОК, ВПЛИВ ТА ПЕРСПЕКТИВИ. Кабаровський І.О., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)

ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ІНДУСТРІЮ ВІДЕОІГОР. Римар П.В. (Вінницький національний технічний університет)

**ПІДСУМКОВЕ ЗАСІДАННЯ
(26.09.25, 16:00)**

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

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.