



**XV Міжнародна науково-практична конференція
"Мультимедійні технології
в освіті та інших сферах діяльності"**

**XV International Scientific and Practical Conference
"Multimedia Technologies in Education and Other
Spheres of Activity"**

6 листопада 2024 року
Матеріали конференції

November 6, 2024
Conference Proceedings

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І
НАУКИ УКРАЇНИ
Державний університет «Київський
авіаційний інститут»
Факультет міжнародних відносин

MINISTRY OF EDUCATION AND
SCIENCE OF UKRAINE
State University "Kyiv Aviation
Institute"
Faculty of International Relations

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
Інститут цифровізації освіти

NATIONAL ACADEMY OF
EDUCATIONAL SCIENCES OF
UKRAINE
Institute for Digitalization of Education

XV МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА
КОНФЕРЕНЦІЯ
«МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ ТА
ІНШИХ СФЕРАХ ДІЯЛЬНОСТІ»

XV INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND
PRACTICAL CONFERENCE
"MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN EDUCATION
AND OTHER SPHERES OF ACTIVITY"

6 листопада 2024 року
Матеріали конференції

November 6, 2024
Conference Proceedings

Київ 2025 - Kyiv 2025

ПУШКАР О. І., СВІЧКО Т. О. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ СУЧАСНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВЕББАЗОВАНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ	48
O. PUSHKAR, T. SVICHKO. FEATURES OF DESIGNING MODERN MULTIMEDIA WEB-BASED INFORMATION SYSTEMS	
ТРЕТЯК О. А. ПОЛІТИКО-ЕПІСТЕМНІ ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СУЧАСНІЙ ПОЛІТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	54
O. TRETIAK. POLITICAL-EPISTEMIC PROSPECTS OF THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MODERN POLITICAL ACTIVITIES	
ЯВОРСЬКИЙ Д. С., ТКАЧЕНКО О. І. СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ОНТОЛОГІЙ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В УНІВЕРСИТЕТІ	57
D. YAVORSKYI., O. TKACHENKO. CREATION AND USE OF ONTOLOGIES FOR ORGANISING THE EDUCATIONAL PROCESS AT THE UNIVERSITY	
ЯЗВІНСЬКА А. А., РОДІОНОВА О. В. ТЕНДЕНЦІЇ ШРИФТОВОГО, ІЛЮСТРАТИВНОГО ТА КОЛЬОРОВОГО ОФОРМЛЕННЯ ВЕБ-САЙТІВ	62
A. YAZVINSKA, O. RODIONOVA. TYPOGRAPHY, ILLUSTRATION, AND COLOR DESIGN TRENDS IN WEBSITES	
СЕКЦІЯ № 2. «АПАРАТНО-ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІА»	68
SECTION No. 2. "HARDWARE AND SOFTWARE OF MULTIMEDIA"	
БОБАРЧУК О. А., ДЕНИСЕНКО С. М. ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ Й ЗАСТОСУВАННЯ LUT-ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ КОЛЬОРОКОРЕКЦІЇ	68
O. BOBARCHUK, S. DENYSENKO. TOOLS FOR VISUALIZATION AND APPLICATION LUT-TECHNOLOGIES IN COLOR CORRECTION	
БОГІНІЯ Т. В., МЕЛЕШЕО М. А. ПОСТАЧАЛЬНИКИ ПОСЛУГ ПРОГРАМНИХ ДОДАТКІВ	73
T. BOHYNIA., M. MELESHKO. SOFTWARE APPLICATION SERVICE PROVIDERS	
БОЙЧУК Д. О., ВІХОТЬ О. М. ТЕХНОЛОГІЯ COMPUTER-TO-PLATE ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ДРУКАРСЬКИХ ФОРМ ФЛЕКСОГРАФІЧНОГО МЕТОДУ ДРУКУ	79
D. BOICHUK, O. VIKHOT. COMPUTER-TO-PLATE TECHNOLOGY FOR MANUFACTURING PRINTING FORMS OF THE FLEXOGRAPHIC PRINTING METHOD	
ГРЕБІНЬ О. П., ЛЕВЕНЕЦЬ Н. Ф. АНАЛІЗ ПАРАМЕТРІВ ЗВУКОВИХ СИГНАЛІВ, ВИМІРЯНИХ ПРИЛАДАМИ ПРОГРАМНИХ ЗВУКОВИХ РЕДАКТОРІ	82
O. GREBIN, N. LEVENETS. ANALYSIS OF THE PARAMETERS OF SOUND SIGNALS MEASURED BY SOUND EDITOR SOFTWARE DEVICES	

2. Sharma H., Tripathi K. The importance of website usability in digital marketing- A review. International journal of innovative research in computer science and technology. 2023. Т. 11, № 3. С. 27–31. URL: <https://doi.org/10.55524/ijircst.2023.11.3.5> (дата звернення: 10.10.2024).

3. Huei Huang Kuan, Bock G. W., Vathanophas V. Comparing the effects of usability on customer conversion and retention at e-commerce websites. 38th annual hawaii international conference on system sciences, м. Big Island, HI, USA. URL: <https://doi.org/10.1109/hicss.2005.155> (дата звернення: 10.10.2024).

4. Morales-Vargas A. Entre lo que los usuarios dicen y lo que hacen: métodos de investigación UX más útiles para evaluar la calidad web. Anuario ThinkEPI. 2023. URL: <https://doi.org/10.3145/10.3145/thinkepi.2023.e17a14> (дата звернення: 10.10.2024).

OPTIMIZATION OF THE USE OF MODERN USABILITY ASSESSMENT METHODS IN THE WEB DEVELOPMENT PROCESS

O. Petrenko, student

National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute", Kyiv

Scientific adviser – Yu. Maistrenko, Associate Professor, PhD of Technical Sciences

Abstract. *An analysis of the effectiveness of various tools and approaches to assessing usability and their implementation in the technological processes of web studios was conducted. The paper contains an overview of existing formative and summative usability assessment methods, as well as the parameters that affect the effectiveness of these methods. The results of the research can be used to develop practical recommendations that will improve user experience, enhance development efficiency, and reduce time and resource costs.*

Keywords: *user experience, usability, implementation methods, process optimization, effectiveness assessment, web development, website.*

УДК 004.085(043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ СУЧАСНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВЕББАЗОВАНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ

Пушкар О. І., д.е.н., Свічко Т. О., аспірант, викладач

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

Анотація. *Стаття присвячена проблемі створення нових підходів до проектування сучасних мультимедійних веббазованих інформаційних систем (МІС), що дозволяють ефективно обробляти великі обсяги інформації та інтегрувати різні мультимедійні компоненти для поліпшення користувацького досвіду. Сформульовано та розглянуто ряд гіпотез, стосовно залежності методу розробки веббазованих МІС від предметної області, для якої розробляється МІС, функцій і задач які вирішує користувач, взаємодіючи з цією системою, а також важливість формування в МІС засобів підвищення мотивації та залучення користувачів до виконання конструктивних дій в рамках тих цілей, на досягнення яких орієнтована МІС. Розглянута необхідність впровадження метаспецифікацій для розробки систем. В рамках даного дослідження розглядаються бізнесові МІС для інтернет-торгівлі та МІС, призначені для створення цифрового освітнього простору в навчальних закладах.*

Ключові слова: *мультимедійні інформаційні системи (МІС), веббазовані системи, адаптивне навчання, сценарне проєктування, персоналізація контенту, машинне навчання, освітні системи.*

Актуальність теми. Сучасний розвиток інформаційних технологій відкриває широкі можливості для передачі та обробки великих обсягів даних, що стало основою для створення нових класів мультимедійних інформаційних систем. Ці системи здатні об'єднувати різні форми інформації — текстові, аудіо, візуальні та інтерактивні дані — в єдине середовище, яке значно підвищує ефективність обробки інформації та взаємодії з нею.

Особливе значення МІС мають для різних сфер діяльності, від комерційного сектору до освітнього. Для комерції МІС нового покоління створюють умови для зручного та швидкого прийняття рішень споживачами щодо придбання товарів чи послуг. Це досягається завдяки інтеграції мультимедійних компонентів, які надають клієнтам візуальні, аудіальні та інтерактивні елементи для оцінки продукції, порівняння альтернатив та формування індивідуальних пропозицій на основі історії покупок або уподобань. Таким чином, користувачі мають змогу приймати рішення більш обґрунтовано, що в свою чергу підвищує ефективність бізнесу та здатність швидко робити вибір.

В освітній сфері мультимедійні інформаційні системи відіграють не менш важливу роль. Вони дозволяють викладачам і студентам взаємодіяти з великими обсягами навчального матеріалу. Такі системи забезпечують нові можливості для моделювання освітнього простору, створення адаптивних навчальних програм та інтеграції нових розробок. Завдяки цим технологіям, студенти можуть не лише пасивно сприймати інформацію, але й активно взаємодіяти з матеріалом.

Таким чином, зростаючий потенціал мультимедійних інформаційних систем у поєднанні з розвитком сучасних технологій робить їх ключовим інструментом у різних галузях. Це визначає необхідність подальших досліджень і розробки нових методів для створення таких систем, що будуть відповідати сучасним викликам і потребам інформаційного суспільства.

Постановка проблеми. З розвитком інформаційної революції та впровадженням Інтернету, електронний бізнес (е-бізнес) значно змінив конкурентне середовище організацій. Споживачі тепер мають можливість бачити всі свої варіанти вибору в режимі реального часу, що впливає на структуру ринку.

Інформаційна революція і бізнес інформації стають важливим джерелом для розвитку бізнесу, відкриваючи нові можливості у «столітті розуму». Головним викликом стає розробка інструментів для ефективного пошуку інформації серед великого обсягу даних. Важливим етапом цього процесу стало злиття мережної економіки з електронним бізнесом (е-бізнесом).

Зростання обсягів продажів через Інтернет демонструє стрімкий розвиток: у 2023 році обсяг продажів товарів та послуг через інтернет склав 182 млрд грн. Це становить 10% від загального обсягу роздрібної торгівлі у 2023 році. Для порівняння: у 2022 році це було 151 млрд грн (10,8% від загального обсягу роздрібної торгівлі), а у 2021 році – 129 млрд грн (8,9%) [8].

Методи проектування традиційних ІС [1-3] орієнтовані на роботу користувача з добре визначеними регулярними даними і не вимагають від користувача прийняття рішень в умовах значної невизначеності (багато видів товару близької ціни і близьких характеристик), або роботи з великою кількістю нової інформації, яка потребує її розуміння та засвоєння (системи для навчання).

В даній роботі розглядається один із шляхів розв'язання такої проблеми шляхом модифікації відповідних методів розробки.

Перелік вирішуваних задач, що відображують сутність пропонованого авторами підходу

1. Забезпечити розробку методології проектування мультимедійних веббазованих інформаційних систем, що будуть враховувати особливості предметної області, в якій функціонує замовник та користувач. Введення метаспецифікацій для адаптації МІС до конкретних умов експлуатації.

2. Створити вимоги до МІС, що враховують специфіку різних категорій користувачів, зокрема тих, хто не працює з системою регулярно. Це стосується, зокрема, навчальних систем та бізнесових платформ, таких як інтернет-магазини та торгові портали.

3. Розробляти контент для МІС на основі сценарного підходу, що включає дизайн та інтерфейси, орієнтовані на користувача. Забезпечити максимальну зручність взаємодії з системою через якісну візуалізацію, метафору та зрозумілий інтерфейс.

4. Організувати роботу мультидисциплінарної команди, що включає фахівців з економіки, маркетингу, архітектурного проектування, веб-дизайну, психології та мультимедійного контенту. Це дозволить забезпечити комплексний підхід до розробки та впровадження МІС.

5. Розробити методологію, що дозволяє створювати контури адаптації між різними компонентами МІС, забезпечуючи гнучкість і масштабованість системи для різних користувацьких сценаріїв та потреб (корпоративні (бізнес) та освітні).

Таким чином, проектування сучасних мультимедійних інформаційних систем потребує системного, адаптивного підходу, орієнтованого на потреби різнопланових користувачів, використання мультидисциплінарних знань та впровадження сучасних сценарних рішень для досягнення максимальної ефективності системи.

Виклад суті дослідження. Сучасні тренди бізнесу та технологій акцентують увагу на віртуалізації багатьох аспектів життя. Одним із ключових напрямків є отримання вражень через віртуальні тури, які дозволяють користувачам досліджувати місця та події дистанційно. Спілкування активно переходить у соціальні мережі, де люди можуть взаємодіяти в режимі реального часу. Розваги, такі як комп'ютерні ігри, стають все більш інтерактивними та популярними. Освіта також зазнала значних змін завдяки e-learning, що забезпечує доступ до знань онлайн. Інтернет-магазини спрощують процес оплати та доставки товарів, тоді як планування подорожей та відпочинку тепер можна здійснювати через онлайн-платформи, що робить ці процеси більш зручними та доступними.

Сучасна бізнес-стратегія спрямована на боротьбу за час користувачів, а не за їхні гроші. У сучасних умовах час стає найціннішим ресурсом, і компанії прагнуть максимально залучити та утримати увагу клієнтів. Менеджери розробляють елементи

стратегії, орієнтованої на швидку адаптацію, і переходять до конкретних дій, зосереджуючись на змінах лише в окремих частинах організації. Такий підхід дозволяє гнучко реагувати на виклики ринку, не перетворюючи всю організацію, а адаптуючи її під сучасні тренди і потреби.

Мультимедійний контент дозволяє схилити користувача до певного вибору (товару, послуги), якщо він цей вибір (покупку) виконує з позиції обмеженої раціональності. Тоді включення в процес обробки інформації, мультимедійних образів, які формують певні асоціації, що дозволяють перевести потенційного споживача до точки прийняття рішень стосовно придбання товару.

Наприклад мікросценарій – він допомагає йому включити певні асоціації, такі як мікросценарії - використання додаткових відео-відгуків до покупки прикрас у вигляді «валентинок» із зізнанням у коханні до зображення «Валентинки», яка подана на сторінці інтернет-магазину додається посилання на демонстрацію короткого ролика із почуттями дівчини, якій дарують персональну листівку.

Необхідність побудови багатопрофільної команди з позицією працівника, який буде генерувати ідеї та реалізовувати креативи. Практична реалізація проблеми вибору для користувача певного товару чи послуги пов'язана з відсутністю достатньої інформації про моделі вибору для прийняття раціонального рішення. Це пов'язано з ситуацією прийняття рішення в умовах обмеженої раціональності, розглянутої в роботах Герберта Саймона [4, 5].

Розв'язання цього протиріччя авторами даного дослідження пропонується забезпечувати за допомогою мультимедійного контенту МІС, спеціально підібраного в процесі проектування мультимедійного контенту МІС. Цю роботу пропонується виконувати в рамках спеціального етапу проектування.

Обов'язковим є розробка сценаріїв і специфічного дизайну. Під сценарієм будемо розуміти літературно-оформлену модель майбутньої МІС, в якій матеріалізується аудіовізуальне сприйняття розробників. Такий сценарій є завершальним етапом підготовчої частини до формування мультимедійного контенту.

Сама процедура формування сценаріїв формалізується як розгалужена послідовність проектних рішень (виборів), які дозволяють сформувати спектр сценаріїв, серед яких (спектрів) можна виділити: оптимальний сценарій, ризикований сценарій та інерційний сценарій.

Таким чином в основу розробки сценарію кладеться ідея, як така характеристика ММВ, яка залежить від команди розробників, від ладу угоджених думок команди, смаків, схильностей і інших індивідуальних якостей членів команди.

Для реалізації сценаріїв проектна команда повинна використати такий інструмент як композиція, за допомогою якого організується структура кожного екранного повідомлення, його інформаційні, смислові, емоційні та інші потоки, щоб вплив їх не притуплював почуття користувачів МІС, а захоплював і розважав.

В процесі проектування необхідно враховувати фактори якості розробки інтерфейсу (зрозумілість, легкість, врахування контексту); і психологічно-фізіологічні чинники (терпимість до помилок користувача, система повідомляє, що не може зрозуміти, що хоче користувач, які є проблеми і чому і т. д.).

Наступним елементом підходу є врахування показників діяльності людини-користувача з клавіатурою та маніпулятором «миша». Враховувати такий фактор як увага людини, бо користувачеві важко довго зберігати зосередженість і не відволікатись.

Для зрозумілості необхідно застосовувати ментальну модель, яка пояснює користувачеві набір сутностей, в яких вона функціонує. І використання опису будь-яких механізмів, предметів з реального життя, знайомих користувачам, в якості метафори, яка пояснює як працює МІС.

Для створення дизайну необхідно використовувати мультидисциплінарний підхід при формуванні команди, в якій будуть використовуватись знання з різноманітних дисциплін (візуальний дизайн, дизайн користувацького інтерфейсу, маркетинг, людський фактор, інформаційна архітектура, технічна архітектура, управління проектом).

Багатоконтурна адаптація розглядається як процес взаємодії цифрового освітнього середовища і студента, при якому відбувається зміна структури, складу елементів та їх властивостей в системі «Студент – Викладач – Зміст освіти – Дидактичний програмний інтерфейс – Програмне забезпечення Цифрових навчальних систем – Цифровий світовий простір науки і технологій».

При цьому адаптація спрямована на зміну структури, складу елементів та їх властивостей у вищезазначеній системі.

Такими контурами адаптації можуть бути наприклад:

1. Світовий Інтернет простір знань – МІС цифрового освітнього простору (головний актор - викладач).

2. МІС цифрового освітнього простору – Студент (головний актор – програмний інструментарій адаптації дидактичного інтерфейсу) [7].

Запропонований сучасний підхід формується на ряді гіпотез, запропонованих авторами даної статті:

По-перше, метод розробки в сучасних умовах в значній мірі залежить від тієї предметної області, для якої розробляється МІС і тих функцій і задач які вирішує користувач, працюючи з цією системою.

І таким чином з'являється необхідність введення метаспецифікацій створення систем, які фактично описують не суто систему, для якої конкретно створюється МІС, а описують клас систем, які необхідно ввести до розгляду. В даному дослідженні будемо розглядати два класи такого роду систем - бізнесові МІС інтернет торгівлі і другий- МІС, що формують цифровий освітній простір навчальних закладів.

В результаті інтенсивного впровадження змін в сфері інформаційних систем виникає потреба в змінах та удосконаленні методів розробки таких систем. Бізнесові МІС інтернет торгівлі описують такий клас систем. Важливо зосередитися не лише на нових методах і технологіях проєктування, але й на змінах всередині самих систем, щоб вони відповідали сучасним потребам і викликам.

По-друге, метод проєктування веббазованих МІС повинен дозволити формувати в МІС засоби підвищення мотивації та залучення користувачів до виконання конструктивних дій в рамках тих цілей, на досягнення яких орієнтована МІС.

Сучасні мультимедійні веб-базовані інформаційні системи активно використовуються в різних сферах діяльності, від освіти до бізнесу, і однією з ключових задач є залучення користувачів до активної взаємодії з системою. Успіх системи значною мірою залежить від того, наскільки ефективно вона стимулює користувачів до виконання дій, які сприяють досягненню її цілей. Це може бути навчання, участь у бізнес-процесах або використання інформаційних ресурсів.

Висновки. У даній статті розглянуто основні принципи проектування сучасних мультимедійних інформаційних систем, зокрема веббазованих, з урахуванням їхньої адаптації до специфіки різних предметних областей. По-перше, важливо, щоб методи проектування МІС були налаштовані відповідно до особливостей тієї предметної області, в якій функціонує замовник і користувач системи. Для цього доцільно використовувати метаспецифікації, які дозволяють підлаштувати систему під конкретні умови експлуатації.

По-друге, під час розробки МІС необхідно враховувати потреби різних категорій користувачів, особливо тих, хто не працює з системою регулярно. Це особливо стосується таких підкласів систем, як навчальні платформи та бізнесові системи (інтернет-магазини, торгові портали тощо).

По-третє, формування контенту в МІС слід здійснювати на основі сценарного підходу, що дозволяє створювати інтерфейс і дизайн, орієнтовані на користувача. Такий підхід забезпечує інтуїтивну та ефективну взаємодію з системою.

Крім того, проектування МІС вимагає мультидисциплінарного підходу, де на першому етапі створення проекту залучаються фахівці з економіки, маркетингу, архітектурного проектування, веб-дизайну, психології та мультимедійного контенту. Це дозволяє забезпечити всебічний підхід до розробки, який відповідає потребам сучасних користувачів.

Нарешті, проектування МІС повинно враховувати створення різноманітних контурів адаптації між різними складовими системи, що забезпечить гнучкість і масштабованість для вирішення різноманітних завдань у бізнесовому та освітньому середовищі.

СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Arthur M. Langer, EdD, Fu Foundation School of Engineering & Applied Science, School of Continuing Education, Graduate School of Education, Columbia University, New York, NY 10027, USA.
2. Gregor, Shirley. (2002). Design Theory in Information Systems. Australasian Journal of Information Systems; Vol 10, No 1 (2002). 10. 10.3127/ajis.v10i1.439.
3. Strohmman, Timo & Siemon, Dominik & Elshan, Edona & Gnewuch, Ulrich. (2023). Design Principles in Information Systems Research: Trends in Construction and Formulation.
4. McGuire, C. B., & Radner, R. (Eds.). (1972). Decision and Organization. North-Holland Publishing Company. Chapter 8: Theories of Bounded Rationality, by Herbert A. Simon, 373 pages.
5. McGuire, C. B., & Radner, R. (Eds.). (1987). Decision and Organization: A Volume in Honor of Jacob Marschak. Univ of Minnesota Press, Subsequent edition, 373 pages. ISBN 978-0816613656.
6. Barros, Gustavo. (2010). Herbert A. Simon and the concept of rationality: Boundaries and procedures. Revista de Economia Política. 30. 455-472. 10.1590/S0101-31572010000300006.

7. Пушкар О., Полякова Г. Багатоконтурна адаптація у цифровому освітньому середовищі закладу вищої освіти. Електронне наукове фахове видання «Адаптивне управління: теорія і практика» Серія «Педагогіка», Випуск 19 (37), 2024; [https://doi.org/10.33296/2707-0255-19\(37\)-06](https://doi.org/10.33296/2707-0255-19(37)-06).

8. У 2023 році сума онлайн-продажів зросла на 17% [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://skilky-skilky.info/u-2023-rotsi-suma-onlayn-prodazhiv-zroslo-na-17/>.

FEATURES OF DESIGNING MODERN MULTIMEDIA WEB-BASED INFORMATION SYSTEMS

O. Pushkar, Doctor of Economic Sciences, Professor, **T. Svichko**, PhD Student, Lecturer
Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics

Abstract. *The article is devoted to the problem of creating new approaches to the design of modern multimedia web-based information systems (MIS), which allow to effectively process large amounts of information and integrate various multimedia components to improve the user experience. A number of hypotheses are formulated and considered regarding the dependence of the method of developing web-based MIS on the subject area for which the MIS is being developed, the functions and tasks solved by the user interacting with this system, as well as the importance of forming in MIS means of increasing motivation and attracting users to perform constructive actions within the framework of the goals that the MIS is aimed at achieving. The need for the implementation of metaspecifications for the development of systems is considered. This study considers business MIS for online trading and MIS designed to create a digital educational space in educational institutions.*

Keywords: *multimedia information systems (MIS), web-based systems, adaptive learning, scenario-based design, content personalization, machine learning, educational systems.*

УДК 32:004.8:001.89(043.2)

ПОЛІТИКО-ЕПІСТЕМНІ ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СУЧАСНІЙ ПОЛІТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Третяк О. А. д.політ.н., професор
Національний авіаційний університет, Київ

Анотація. *В статті досліджені політико-епістемні перспективи застосування штучного інтелекту (ШІ) в сучасній політичній діяльності. Використання ШІ у сфері політики відкриває нові можливості для аналізу даних, прогнозування поведінки виборців, оптимізації управлінських рішень та боротьби з дезінформацією. Водночас це створює серйозні етичні та епістемологічні виклики, пов'язані з питаннями довіри, легітимності рішень та потенційних ризиків маніпуляцій громадською думкою. Воно потребує глибокого міждисциплінарного аналізу, що охоплює філософські, правові, технічні та соціальні аспекти. Майбутнє політичного процесу значною мірою залежить від того, наскільки ефективно суспільство зможе адаптуватися до нових технологій, мінімізуючи ризики та використовуючи їхні переваги для зміцнення демократичних інститутів.*

Ключові слова: *політична епістемологія, штучний інтелект, відкрите суспільство, прийняття рішень, політичні великі дані.*