

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

УДК 004



**Тези доповідей**  
**Міжнародної науково-практичної конференції молодих**  
**учених, аспірантів та студентів**  
**“Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження**  
**молодих вчених”**  
**26 – 27 лютого 2026р.**

**Abstracts of reports**  
**International scientific and practical conference of young**  
**scientists, graduate students and students**  
**"Information technologies in the modern world: research of**  
**young scientists"**  
**February 26 – 27, 2026**

Харків 2026

УДК 004

Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених, аспірантів та студентів "Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених": тези доповідей, 26 – 27 лютого 2026 р. – Х.: ХНЕУ імені Семена Кузнеця, 2026. – 239 с.

Наведені тези пленарних та секційних доповідей за теоретичними та практичними результатами наукових досліджень і розробок. Представлені результати теоретичних та практичних досліджень стосовно галузі комп'ютерних наук, інженерії програмного забезпечення, а також інформаційних технологій в видавничо-поліграфічній галузі. Матеріали публікуються в авторській редакції.



«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ СВІТІ:  
ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ»

Materials of the International scientific-practical conference of young scientists, postgraduates and students "Information technologies in the modern world: research of young scientists": abstracts of reports, February 26 – 27, 2026. - Kh.: Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics, 2026. – 239 p.

Abstracts of plenary and sectional reports based on theoretical and practical results of scientific research and development are given. The results of theoretical and practical research in the field of computer science, software engineering, and information technologies in the publishing and printing industry are presented. Materials are published in the author's editorial office.

*За достовірність викладених фактів, цитат та інших відомостей відповідальність несе автор.*

## ВІРТУАЛЬНІ ТУРИ ПО ГОТЕЛЯХ ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ У МЕНЮ ТА ІНТЕР'ЄРАХ

Сьогодні готельна - ресторанний бізнес активно впроваджує сучасні цифрові технології, і однієї з найпопулярніших є віртуальні тури 360°. Вони дозволяють гостям ще до приїзду детально подивитись номер, хол, ресторан чи інші зони готелю. Це підвищує довіру клієнтів, допомагає уникнути розчарування під час заселення та збільшує кількість бронювання. Готелі таким чином вигідно виділяються серед конкурентів і демонструють свою відкритість та професійність. Я вірю що в майбутньому можна не тільки дивитись на заклади та номери, а й взаємодіяти із приміщенням.

Готелі використовують VR-тури у декількох ключових напрямках. Передусім, вони служать потужним маркетинговим інструментом, який допомагає збільшувати конверсію бронювань. Під час вибору готелю гості часто орієнтуються на фото та відгуки, однак саме віртуальна прогулянка створює ефект присутності й формує довіру до закладу. Потенційний клієнт отримує можливість детально оцінити простір, планування, освітлення, вид з вікна та інші деталі, які на фотографіях можуть бути неочевидними.

VR-технології активно застосовуються у корпоративному сегменті, зокрема при організації конференцій, ділових зустрічей та банкетів. Орендар може заздалегідь оглянути конференц-зали, перевірити розташування меблів, технічне оснащення, місця для реєстрації учасників та інші важливі елементи. Це значно спрощує процес планування заходів та підвищує ефективність комунікацій між готелем і клієнтом.

Друга сучасна технологія – це доповнена реальність (AR), яку активно застосовують у меню та в інтер'єрах ресторанів. Завдяки AR гість може навести камеру смартфона на страву в меню й побачити її об'ємну 3D – модель: розмір порції, оформлення, склад. Це робить вибір страви простішим та приємнішим, а також підвищує задоволеність гостей.

Завдяки застосункам доповненої реальності гість може навести камеру свого смартфона або планшета на пункт меню і побачити 3D-візуалізацію страви у реальному масштабі. Така технологія надає інформацію про зовнішній вигляд, розмір порції, спосіб подачі, а також може відображати інгредієнти, харчову цінність та потенційні алергени. Це суттєво підвищує інформованість гостя і допомагає йому зробити більш усвідомлений вибір. Для кейтерингових

компаній AR стає ефективним способом презентації банкетних меню та варіантів сервірування столів.

Впровадження VR і AR також скорочує потребу у друкованих матеріалах, підтримує мультимовність і допомагає персоналізувати досвід кожного відвідувача. У результаті готель чи ресторан формує імідж інноваційного закладу, покращує комунікацію з гостями та отримує більше позитивних відгуків

Використання VR і AR має переваги:

- підвищення довіри та задоволеності гостей;
- зменшення ймовірності негативних відгуків, оскільки клієнт заздалегідь знає, що отримує;
- оптимізація роботи персоналу, який може уникнути частини повторюваних консультацій;
- персоналізація сервісу завдяки можливості налаштування віртуального досвіду;
- мультимовність, яка особливо важлива для міжнародних гостей;
- зменшення витрат на поліграфію, оскільки багато матеріалів переходять у цифровий формат;
- підвищення іміджу закладу як інноваційного та орієнтованого на потреби сучасного споживача.

VR і AR відіграють стратегічну роль у розвитку готельно-ресторанної сфери. VR і AR-технології стають невід'ємною частиною цифрової трансформації готельно-ресторанної сфери. Вони не лише покращують якість взаємодії з гостями, а й відкривають нові можливості для маркетингу, сервісу та управління закладом. У найближчі роки ці інструменти стануть не конкурентною перевагою, а обов'язковим стандартом для успішних готелів і ресторанів. VR і AR-технології сприяють підвищенню ефективності роботи персоналу, адже зменшують потребу в повторних консультаціях, скорочують витрати на друковані матеріали та забезпечують простий перехід до мультимовних цифрових рішень. Можливість персоналізувати інформацію для різних груп гостей робить сервіс більш гнучким та адаптивним, що особливо актуально для сучасного конкурентного ринку. Заклади, які впроваджують такі інновації, демонструють відкритість до нових технологічних рішень і формують репутацію прогресивних підприємств, орієнтованих на потреби клієнтів. Для ресторанів та кейтерингових компаній AR є не лише сервісною функцією, а й потужним маркетинговим інструментом для презентації меню, банкетних пропозицій та елементів сервірування.

Науковий керівник: к.т.н., доцент Бринза Н. О.

Чеботарьова Марина, Вовк Олександр ВИКОРИСТАННЯ ДОВІДКОВИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ КОМПЛЕКСІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ .....	197
Черкашина Ганна, Григор'єв Олександр ОПТИМІЗАЦІЯ ВИБОРУ ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОЄКТІВ У ВИДАВНИЧО-ПОЛІГРАФІЧНІЙ ГАЛУЗІ .....	198
Черкашина Ганна, Чеботарьова Ірина ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ СИСТЕМИ АВТОМАТИЗАЦІЇ КОЛЬОРОКОРЕКЦІЇ НА ОСНОВІ МАШИННОГО НАВЧАННЯ .....	199
Шаповалова Єлизавета, Вовк Олександр ТЕХНОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СУЧАСНОГО ПОЛІГРАФІЧНОГО ОБЛАДНАННЯ МАЛИХ ДРУКАРЕНЬ ТА PRINT-ON-DEMAND .....	200
Шаршава Анастасія, Вовк Олександр ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ПРОЄКТУВАННІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ГАЛЕРЕЙ .....	201
Шибіка Валерія, Левикін Ігор ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ UX-ДИЗАЙНУ ДЛЯ ОПТИМІЗАЦІЇ ПРОЦЕСІВ У POS-СИСТЕМІ КАВ'ЯРНІ .....	202

#### **СЕКЦІЯ 4. СИСТЕМИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ОБРОБКИ ДАНИХ**

Аркатов Микита ІНТЕРАКТИВНА ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ЗАМОВЛЕННЯ АВТОЗАПЧАСТИН.....	203
Борисов Кирило ОЦІНЮВАННЯ СТРУКТУРНОЇ ЖИВУЧОСТІ ІНФОКОМУНІКАЦІЙНИХ СИСТЕМ .....	204
Вельма Олександра ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ СПОЖИВАЧАМИ У СФЕРІ ГОСТИННОСТІ.....	205
Виноградська Вероніка ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА СИСТЕМА «TERRACALM» ДЛЯ ПСИХОСОЦІАЛЬНОЇ АДАПТАЦІЇ В УМОВАХ УРБАНІЗОВАНОГО СЕРЕДОВИЩА.....	206
Долгополов Арсеній ОБҐРУНТУВАННЯ РОЗРОБКИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ КЕРУВАННЯ ДОНАТАМИ З ПІДТРИМКОЮ КРИПТОВАЛЮТ .....	207
Дурманова Марія ЦИФРОВІ ПЛАТФОРМИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ БРЕНДУ ЗАКЛАДІВ.....	208
Євсєєва Софія КВАНТИТАТИВНІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ ТА БЕКТЕСТИНГУ ДИНАМІЧНИХ ІНВЕСТИЦІЙНИХ ПОРТФЕЛІВ.....	209
Ключка Ольга ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ВЕБ ДОДАТКУ КНИЖКОВОГО КЛУБУ .	210
Ковнер Маргарита ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СПРИЙНЯТТЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ .....	211
Куц Дарина ТІКТОК ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОГО МАРКЕТИНГУ ДЛЯ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОГО БІЗНЕСУ .....	212
Ляльченко Данило ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА ЕМОЦІЙНИЙ СТАН ТА ПОВЕДІНКУ КОРИСТУВАЧІВ.....	213
Мотирін Микола ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА УВАГУ ТА ЕМОЦІЇ СТУДЕНТІВ..	214

Нікітіна Тетяна ЕТИКА ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ .....	215
Омельченко Ігор РЕФЛЕКСИВНА ПАМ'ЯТЬ В ЗАДАЧІ АДАПТИВНОГО ПЛАНУВАННЯ ІЄРАРХІЧНИХ LLM-АГЕНТІВ У ВІРТУАЛЬНИХ СЕРЕДОВИЩАХ.....	216
Постельняк Софія ІНТЕЛЕКТУАЛЬНЕ УПРАВЛІННЯ АСОРТИМЕНТОМ МАЛОГО БІЗНЕСУ .....	217
Семенко Віолета ОНЛАЙН-СПІЛКУВАННЯ: ЯК ЕМОДЗІ ТА СТІКЕРИ ДОПОМАГАЮТЬ ВИРАЖАТИ ЕМОЦІЇ.....	218
Сікорський Ігор ГЕНЕРАЦІЯ АДАПТИВНИХ КЛІНІЧНИХ СЦЕНАРІЇВ З ВИКОРИСТАННЯМ ЗВАЖЕНИХ ГРАФІВ В СИСТЕМАХ МЕДИЧНОЇ ДІАГНОСТИКИ.....	219
Скрипченко Владислав СТРУКТУРИЗАЦІЯ ТЕКСТОВИХ ДАНИХ З МЕСЕНДЖЕРІВ НА ОСНОВІ СУЧАСНИХ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	220
Сотнік Владислава ПРОЄКТУВАННЯ МОДУЛЯ СИСТЕМИ ОРЕНДИ АВТОМОБІЛІВ .....	221
Тищук Таїсія ВПЛИВ КОРОТКОГО ВІДЕОКОНТЕНТУ НА ПОВЕДІНКУ СПОЖИВАЧІВ .....	222
Федоров Вадим ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПОЛІТИК ДОБРОЧЕСНОСТІ ЧАТ-БОТІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У КОНТЕКСТІ ПРОТИДІЇ ПОШИРЕННЮ НЕЛІЦЕНЗІЙНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ.....	223
Хвесік Іван ВІРТУАЛЬНІ ТУРИ ПО ГОТЕЛЯХ ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ У МЕНЮ ТА ІНТЕР'ЄРАХ .....	224
Шутько Софія ВИКОРИСТАННЯ АІ ДЛЯ АНАЛІЗУ ПОВЕДІНКИ КЛІЄНТІВ ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ ПОСЛУГ У ГОТЕЛЯХ ТА РЕСТОРАНАХ .....	225
Ярославська Марія КОГНІТИВНЕ НАВАНТАЖЕННЯ КОРИСТУВАЧА ПРИ РОБОТІ З ЦИФРОВИМИ СИСТЕМАМИ.....	226



## ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

**Міжнародної науково-практичної конференції молодих  
учених, аспірантів та студентів  
«Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження  
молодих вчених»  
26 – 27 лютого 2026 р.**



Information Systems  
Department

«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ СВІТІ:  
ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ»

## ABSTRACTS OF REPORTS

**International scientific and practical conference of young  
scientists, graduate students and students  
"Information technologies in the modern world: research of  
young scientists"  
February 26 – 27, 2026**

*Відповідальний за випуск: Д.О. Бондаренко*

*Комп'ютерна верстка: Д.Ю. Голубничий*

---