

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.*

## КОГНІТИВНЕ НАВАНТАЖЕННЯ КОРИСТУВАЧА ПРИ РОБОТІ З ЦИФРОВИМИ СИСТЕМАМИ

Когнітивне навантаження – це те, скільки розумових зусиль користувач витрачає на сприйняття, обробку інформації та прийняття рішень при роботі з цифровими системами. Сьогодні ми постійно користуємося різними сайтами, додатками та програмами, і від того, наскільки добре зроблений інтерфейс, залежить швидкість і ефективність нашої роботи. Якщо інформації занадто багато або вона погано структурована, мозок перевантажується, і користувач починає робити помилки, гальмує процес виконання завдань або просто втомлюється.

Одним із головних факторів, що впливають на когнітивне навантаження, є дизайн інтерфейсу. Якщо елементи розташовані логічно, меню зрозумілі, кнопки на своїх місцях, а підказки допомагають орієнтуватися, користувачу легше швидко знайти потрібну інформацію і виконати завдання. У протилежному випадку, коли на екрані забагато кнопок або вони розкидані хаотично, людина витрачає час на пошук, виникає стрес, і загальна ефективність роботи з системою падає. Тому важливо продумувати структуру інтерфейсу так, щоб все було інтуїтивно зрозуміло і логічно.

Ще один важливий фактор – це інформаційна насиченість. Користувач сприймає інформацію швидше, якщо її оптимальна кількість. Коли інформації забагато, виникає інформаційне перевантаження, яке уповільнює прийняття рішень і підвищує ймовірність помилок. Для зручності можна розбивати великі обсяги інформації на блоки або сегменти. Наприклад, довгі тексти або великі таблиці легше сприймаються, якщо їх поділити на менші частини за темами або пріоритетами. Це допомагає мозку обробляти інформацію поступово, а користувачу – швидше орієнтуватися і запам'ятовувати важливе.

Колір і візуальна ієрархія теж значно впливають на когнітивне навантаження. Контрастні та гармонійні кольори допомагають виділити головне, а кольорові акценти спрямовують увагу користувача на потрібні елементи. Якщо ж кольори занадто яскраві або хаотично поєднані, це створює додаткове навантаження на очі та мозок і відволікає від основної інформації. Тому важливо не тільки підбирати приємну кольорову гаму, а й логічно розставляти акценти, щоб користувач міг швидко зрозуміти, що важливо, а що можна пропустити.

Вплив когнітивного навантаження на ефективність користувача очевидний. Коли

інтерфейс зручний, інформація структурована, а кольори підібрані грамотно, користувач швидше сприймає дані і приймає правильні рішення. Навпаки, поганий дизайн, перевантаженість інформацією і хаотичні візуальні елементи уповільнюють роботу, знижують точність дій і створюють втому. Саме тому при розробці цифрових систем важливо враховувати психологічні аспекти сприйняття інформації і прагнути до мінімізації когнітивного навантаження.

Таким чином, ключові моменти для зменшення когнітивного навантаження користувача – це простий і логічний дизайн інтерфейсу, оптимальна кількість інформації, розбивка даних на блоки і продумане використання кольору. Виконання цих принципів дозволяє зробити цифрову систему зрозумілою, швидкою та комфортною для користувача, що підвищує загальну ефективність роботи з нею. Важливо пам'ятати, що кожна додаткова кнопка, текст або елемент дизайну впливають на навантаження мозку, тому все повинно бути максимально зрозумілим і логічним.

З психологічної точки зору, когнітивне навантаження безпосередньо корелює з обмеженнями робочої пам'яті, яка може одночасно обробляти лише обмежену кількість інформаційних одиниць. Надмірний, або екзогенний, когнітивний тиск виникає, коли інтерфейс не допомагає користувачу формувати зрозумілі схеми (сприйняттєві або операційні). Саме тому, керуючись принципами Гештальтпсихології, ми прагнемо до інтуїтивної логіки елементів. Це звільняє ментальні ресурси, дозволяючи зосередити увагу на головній меті, а не на боротьбі з архітектурою системи.

Когнітивне навантаження користувача – це не тільки про швидкість і точність дій, а й про комфорт і задоволення від роботи з системою. Коли навантаження оптимальне, користувач працює ефективніше, витрачає менше часу на пошук інформації і рідше робить помилки. Тому при створенні будь-яких цифрових систем варто приділяти увагу психологічним аспектам сприйняття інформації, дизайну та кольору, щоб забезпечити максимально простий і зручний досвід для користувача.

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



Information Systems  
Department

«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ СВІТІ:  
ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ»

## 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*

---