

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.

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ ПРИ РОЗРОБЦІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Настільні ігри мають давню історію та беруть свій початок ще з часів стародавніх цивілізацій. Протягом століть вони виконували не лише розважальну, а й соціальну та освітню функції. Та сьогодні настільні ігри відходять на другий план через стрімкий розвиток відеоігор, які пропонують користувачам більш динамічний і візуально насичений контент, що захоплює увагу користувача.

Водночас поєднання традиційних настільних ігор із сучасними цифровими технологіями відкриває нові можливості для відновлення інтересу до такого виду ігрової продукції. Використання цифрових інструментів, зокрема елементів доповненої реальності («AR» – Augmented Reality), дозволяє зробити настільні ігри інтерактивними, емоційно насиченими та привабливими для сучасного користувача.

Доповнена реальність – це технологія, яка поєднує реальний світ з цифровим (несправжніми його елементами). Це ніби інтерактивна, викривлена версія реального світу, що збагачена цифровими візуальними елементами, звуками та іншими сенсорними стимулами за допомогою голографічної технології. В AR закладено три основні функції: поєднання двох середовищ (фізичного та цифрового), взаємодія в реальному часі, точна 3D-ідентифікація віртуальних і реальних об'єктів [1]. AR саме розширює реальність, а не замінює її віртуальною, що дозволяє користувачам одночасно бачити реальний світ та додаткову віртуальну інформацію. Що надає більше переваг в розробці настільних ігор. Поєднання фізичних ігрових елементів та цифрових контентів дозволяє розширити ігровий простір, підвищити рівень інтерактивності та зробити ігровий процес більш захоплюючим для користувачів.

Також існують два основних підходи до реалізації AR: із маркерами та без них. Вибір одного з цих типів AR визначає, як буде відображатися зображення та інформація. У першому випадку система визначає об'єкти за спеціальними позначками (маркерами), запрограмованими в додатку, і позиціонує віртуальні елементи відносно камери (рис. 1) [2].

Доповнена реальність без маркерів є технологічно складнішою, оскільки не використовує фіксовані орієнтири для позиціонування віртуальних об'єктів. Визначення положення та взаємодії здійснюється за рахунок алгоритмів розпізнавання об'єктів, які аналізують

їхні візуальні характеристики. Завдяки цьому об'єкти в реальному просторі ідентифікуються та коректно поєднуються з цифровим контентом [2].

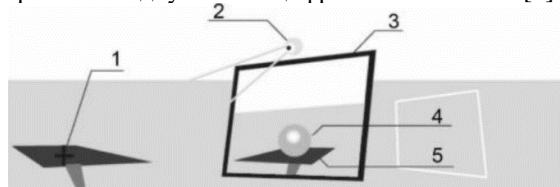


Рис.1 Принципова схема системи доповненої реальності:

1 – маркер, 2 – відеокамера, 3 – екран, 4 – віртуальний об'єкт, 5 – реальний об'єкт [2]

Інтеграція технологій доповненої реальності перетворює просту настільну гру на повноцінний мультимедійний продукт. За допомогою AR технологій гравці можуть взаємодіяти з тривимірними об'єктами на ігровому полі, отримувати додаткові елементи (підказки, інший розвиток сценарію) та інтерактивні елементи, яких немає в стандартних фізичних іграх.

Технології AR змушують картки, фігурки, фішки, ігрові поля – рухатися, показуючи їх у дії на екрані гаджета [3]. За допомогою камери мобільного пристрою можливе відтворення анімованих сцен гри, у межах яких персонажі можуть рухатися або взаємодіяти з ігровим середовищем.

Інтеграція доповненої реальності в класичні настільні ігри забезпечує новий рівень інтерактивності та занурення. Це не лише застосування технологій, а й покращення ігрового досвіду, розвиток стратегічного мислення, логіки та командної взаємодії.

Список літератури

1. Волинець В.О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. – Режим доступу: <http://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/237322>.
2. Чеботарьова І.Б., Герасименко А. Ю. Використання технології доповненої реальності у настільних іграх. – Режим доступу: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/40f7909b-e6ad-489c-8125-d3847f7c4f6f/content>.
3. Як поєднати настільні ігри та технології: AR та мобільні додатки. – Режим доступу: <https://www.0372.ua/news/4047824/ak-poednati-nastilni-igri-ta-tehnologii-ar-ta-mobilni-dodatki>.

Керівник ст. викладач Андрющенко Т.Ю.

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
