



BOOK QUALIOLOGY

INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCE

2026



ХІ МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

КВАЛІЛОГІЯ КНИГИ

МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ

15–16 жовтня 2026 року
Львів, Україна



**Міністерство освіти і науки України
Інститут поліграфії та медійних технологій
Національного університету «Львівська політехніка»
Кафедра поліграфічних технологій та паковань**

**XI Міжнародна науково-практична конференція
«КВАЛІЛОГІЯ КНИГИ»**



МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ

15–16 жовтня 2026 року
Львів, Україна

Львів
Видавництво Львівської політехніки
2026

УДК 655:004:621:7.012:504

К 32

Квалілогія книги: матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції («Book Qualilogy») (Львів, 15–16 жовтня 2026 р.). – Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2026. – Режим доступу: <https://science.lpnu.ua/bq/materiali-konferenciyi> вільний. – Заголовок з екрана. – Мова укр. і англ.
ISBN 978-966-994-216-6

До збірника ввійшли матеріали доповідей учасників XI Міжнародної науково-практичної конференції «Квалілогія книги» (Львів, 15-16 жовтня 2026 р.).

УДК 655:004:621:7.012:504

Матеріали конференції публікуються в авторській редакції.

Відповідальний за випуск Лабецька М. Т.

ISBN 978-966-994-216-6

© Національний університет
«Львівська політехніка», 2026

Супрун О.О., Бедрата Р. Р. ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМОДАЛЬНИХ МОДЕЛЕЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ВИДАВНИЧИХ ТЕХНОЛОГІЯХ	185
Татусько Р. І. ЗАСТОСУВАННЯ НЕЧІТКОЇ ЛОГІКИ ДЛЯ ОЦІНЮВАННЯ ЯКОСТІ ІНТЕРФЕЙСІВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ВИДАВНИЧИХ СИСТЕМ.....	188
Кульчицька Х. Б. ЕВОЛЮЦІЯ СИСТЕМ КОНТРОЛЮ ДОДРУКАРСЬКИХ ПРОЦЕСІВ У ВИРОБНИЦТВІ ПАКОВАННЯ	191
Поліщук В.А., Миклушка І. З. ОЦІНЮВАННЯ СТІЙКОСТІ ВЕЛИКИХ МОВНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ПРОМПТ- ІН'ЄКЦІЙ ДЛЯ АВТОМАТИЗОВАНОГО АУДИТУ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ	194
Миклушка А.І., Хамула О. Г. ДОСТУПНІСТЬ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ В УМОВАХ ДІЇ ЄВРОПЕЙСЬКОГО АКТА ПРО ДОСТУПНІСТЬ	197
Манько В. І. ЗОНИ НАДІЙНОСТІ НЕЙРОМЕРЕЖЕВОЇ ВЕРИФІКАЦІЇ ТАКТИЛЬНИХ ЗОБРАЖЕНЬ, ВИГОТОВЛЕНИХ FDM-ДРУКОМ	200
Хашівський В. В., Голубник Т. С. АНАЛІЗ ЯКОСТІ ВІДТВОРЕННЯ ЗОБРАЖЕНЬ У ЦИФРОВИХ ТА ОФСЕТНИХ ДРУКОВАНИХ СИСТЕМАХ	203
Щербина А. Е., Лиса Н. К. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА СИСТЕМА КЕРУВАННЯ БІОДИНАМІЧНИМ ОСВІТЛЕННЯМ РОБОЧОГО МІСЦЯ ОПЕРАТОРА КОМП'ЮТЕРНОЇ	206
Маїк Л. Я., Гутковський М. Д. АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЧНИХ ПОМИЛОК ТА МЕТОДІВ КОНТРОЛЮ ЯКОСТІ ЕЛЕКТРОННОГО МОНТУВАННЯ У ДОДРУКАРСЬКИХ ПРОЦЕСАХ.....	209
Терновий В. М. МОДЕЛЬ НЕЧІТКОГО ОЦІНЮВАННЯ СТАНУ ВИРОБНИЧИХ ЛІНІЙ ДЛЯ УПРАВЛІННЯ ПОТОКАМИ ПОЛІГРАФІЧНИХ ЗАМОВЛЕНЬ	212
Трубчанінова С. В., Супрун О. О. АВТОМАТИЗАЦІЯ ПІДБОРУ ТА КОНВЕРТАЦІЇ ПЛАШКОВИХ КОЛЬОРІВ PANTONE ДЛЯ ЦИФРОВИХ ТА ОФСЕТНИХ ДРУКАРСЬКИХ МАШИН	215
Удовенко А.С., Чеботарьова І.Б. ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В UI/UX-ДИЗАЙНІ: АВТОМАТИЗАЦІЯ ТА РОЛЬ ДИЗАЙНЕРА.....	218
Усіков О.Д., Григор'єв О.В., Вовк О.В. КРИТЕРІЇ ВИБОРУ СИСТЕМИ АВТОМАТИЗОВАНОГО ПЛАНУВАННЯ НА ПОЛІГРАФІЧНОМУ ПІДПРИЄМСТВІ.....	221

СЕКЦІЯ 3. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТА WEB-ТЕХНОЛОГІЇ

Хорошевська І. О., Лашин А. О. ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО МАРШРУТУ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ МОДУЛІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО НАВЧАННЯ ГРИ НА ПІТАРІ	225
---	-----

Хорошевська І. О.,

к.е.н., доцентка, доцентка кафедри МСiТ

ХНЕУ ім. С. Кузнеця

Лашин А. О.,

магістр 2 року навчання ХНЕУ ім. С. Кузнеця

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО МАРШРУТУ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ МОДУЛІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО НАВЧАННЯ ГРИ НА ГІТАРІ

Summary. The paper describes the learning pathway and interactive modules of Guitar Mastery Blueprint, a web-based prototype for a future iOS application. It links learning materials, practical exercises, chord recognition games, tests and progress tracking. The proposed organization supports a consistent self-study workflow and provides a basis for further evaluation of learning outcomes.

Keywords: multimedia application, guitar learning, learning pathway, interactive exercises, progress tracking, iOS.

Самостійне навчання гри на гітарі потребує зрозумілої послідовності занять. Окремі схеми акордів і пояснення технік не визначають, яку вправу виконати наступною та як перевірити засвоєння матеріалу. Мобільні сервіси можуть підтримувати навчання й практику, проте їхні можливості слід розглядати у зв'язку з конкретними діями користувача [1]. Тому під час створення мультимедійного застосунку важливо узгодити навчальний зміст, інструменти практики та контроль знань.

Мета дослідження полягає у визначенні способу організації навчального маршруту та інтерактивних модулів мультимедійного застосунку «Guitar Mastery Blueprint» для користувачів без спеціальної музичної освіти. Практичну

реалізацію виконано на платформі Base44 у форматі адаптивного веборієнтованого прототипу майбутнього iOS-застосунку. Такий формат дає змогу перевірити структуру уроків і сценарії взаємодії до переходу до нативної мобільної версії.

Навчальний маршрут охоплює рівні «Початківець», «Середній» і «Про». У поточному прототипі вони містять відповідно 13, 7 та 1 урок. Матеріали розподілено за категоріями «Техніка», «Акорди», «Фінгерпкінг» і «Теорія музики». Рівні задають послідовність ускладнення, а тематичні категорії допомагають знайти потрібне пояснення під час повторення.

Структуру уроку побудовано навколо вкладок «Матеріал», «Практика», «Міні-гра» та «Тест». Користувач спочатку ознайомлюється з поясненням і схемою, потім виконує вправу та перевіряє розуміння. Когнітивна теорія мультимедійного навчання враховує обмеженість оброблення інформації й активне опрацювання матеріалу [2]. У запропонованій структурі це передбачає поділ змісту на навчальні дії та добір візуальних і звукових елементів (як-от діаграми акордів, звукові приклади тощо) відповідно до завдання.

Враховуючи важливість реалізації цифрових навчальних ігор у складі мультимедійних навчальних ресурсів [3 – 5], в мультимедійному застосунку було реалізовано кілька мініігор. Створені мініігри перевіряють різні способи розпізнавання акордів. Так, у навчальній грі «Вгадай акорд» користувач слухає звучання й обирає діаграму. Гра «Назви акорд» пропонує визначити назву за схемою, а гра «Швидкий раунд» обмежує час відповіді. Такі завдання закріплюють знання щодо зв'язку між звучанням, назвою та аплікатурою.

Практичний блок доповнюють бібліотеки акордів і пісень, тюнер та метроном. Наприклад, після вивчення акорду користувач може уточнити аплікатуру в бібліотеці, виконати переходи під метроном і знайти пісню з відповідними акордами. Тюнер допомагає налаштувати інструмент перед заняттям. Збереження прогресу та результатів тестів забезпечує повернення до вже розпочатого навчання. AI-помічник надає додаткові пояснення у форматі діалогу (цей модуль виконує допоміжну функцію).

Мобільна навігація має підтримувати доступ до основних розділів і показувати поточне місце користувача. Рекомендації Apple щодо панелей вкладок передбачають сталість навігації та зрозумілі назви розділів [6]. Для подальшої iOS-версії доцільно перевірити кількість пунктів нижнього меню на малому екрані та доступність переходів між уроками, практичними інструментами й перевіркою знань.

Результатом роботи є організація навчального маршруту, яка пов'язує пояснення, практику, інтерактивне закріплення та контроль знань у межах одного прототипу. Її можна перевіряти через сценарії завершення уроку, повторення складної теми та продовження навчання після повторного входу. Наступний етап має охопити оцінювання зручності цих сценаріїв і змін у практичних навичках користувачів, оскільки сама наявність модулів не доводить результативності навчання.

Список використаної літератури

1. Yun Y. T., Thiruvurul S. Understanding the Potential of Music Learning Application as a Tool for Learning and Practicing Musical Skills. *International Journal of Creative Multimedia*. 2021. Vol. 2, no. 1. P. 42–56. <https://doi.org/10.33093/ijcm.2021.1.3>.
2. Mayer R. E. Cognitive Theory of Multimedia Learning. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning / ed. by R. E. Mayer, L. Fiorella. 3rd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2021. P. 57–72. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>.
3. Khoroshevskia I., Khoroshevskyi O. Digital training games as components of multimedia educational resource. *Information Technologies and Learning Tools*. 2025. Vol. 105, no. 1. P. 52–72. <https://doi.org/10.33407/itlt.v105i1.5862>.
4. Хорошевська І. О., Рибницька В. Д. Особливості розроблення цифрової навчальної гри у структурі мультимедійного освітнього ресурсу. *Квалілогія книги*. 2026. № 1 (49). С. 40–60. <https://doi.org/10.32403/2411-3611-2026-1-49-40-60>.
5. Khoroshevskia I. O. Analysis of the implementation of digital games in multimedia educational resources. *SWorldJournal*. 2025. Issue №34. Part 4. P. 89–97. DOI: 10.30888/2663-5712.2025-34-04-052.
6. Tab bars. Developer. URL: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/tab-bars> (дата звернення 07.10.2026).

НАУКОВЕ ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ

XI Міжнародна науково-практична конференція
«КВАЛІЛОГІЯ КНИГИ»

МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ
15–16 жовтня 2026 року

Відповідальний за випуск Лабецька М. Т.

Режим доступу: <https://science.lpnu.ua/bq/materiali-konferenciyi>

Видавець і виготівник: Видавництво Львівської політехніки
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 4459 від 27.12.2012 р.

вул. Ф. Колесси, 4, Львів, 79005
тел. +380 32 2584103, факс +380 32 2584101
vlp.com.ua, ел. пошта: vmr@vlp.com.ua