

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»
27 - 28 лютого 2025 р.

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 27 - 28, 2025

Харків 2025

УДК 004

Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених, аспірантів та студентів “Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених”: тези доповідей, 27 – 28 лютого 2025 р. – Х.: ХНЕУ імені Семена Кузнеця, 2025. – 207 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 27-28, 2025. - Kh.: Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics, 2025. - 206 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.

ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОГО ЕЛЕКТРОННОГО ДИТЯЧОГО ВИДАННЯ

У сучасному світі електронні книги все більше набирають актуальності серед дітей та їх батьків. Завдяки різноманітності елементів та їх функціоналу такі видання зацікавлюють користувача набагато швидше та ефективніше на відміну від звичайних друкованих форматів. Саме тому ринок навчальних діджитальних ресурсів з кожним роком все більше зростає та приваблює як нових розробників, так і нових покупців, з'являється все більше програм та різноманітних шаблонів для розробки подібних робіт. [1].

Оформлення інтерактивного електронного видання ґрунтується на основі декількох ДСТУ, а саме такі як ДСТУ 3017:2015 Інформація та документація. Видання основні види. Терміни та визначення понять, а також ДСТУ 7157:2010 Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. Завдяки ДСТУ, видання буде оформлено за правилами та вимогами.

Отже, для інтерактивного електронного видання використовуватимуться різноманітні ресурси. Таке рішення було прийняте для того, щоб приділити кожному елементу проекту достатню увагу в програмі, яка має власний розроблений та призначений для цього функціонал. Для створення графічних зображень використовуються такі програми як Adobe Illustrator та Krita, для обробки та створення звукових записів Audacity, для створення елементів гри можна взяти до уваги програму Unity, також при розробці можна використовувати такі програмні продукти як Adobe Captivate, Adobe Animate тощо.

Таким чином розроблювана дитяча електронна інтерактивна книга з навчальними елементами буде надавати користувачам можливість не тільки набутися знання з предмету, але ще й розвинути навичку запам'ятовування інформації через постійне повторення пройденного, тренування знань через ігровий формат та надаватиме миттєвий зворотній зв'язок, тобто результати проходження навчання, що підвищить мотивацію дитини та її залученість до процесу навчання [2].

Створення інтерактивного електронного видання буде поділено на декілька основних етапів, а саме розробка концепції сюжету, розробка навчальних елементів та інтерактивних, які будуть доречними на визначених етапах сюжету. Після цього графічні елементи, аудіо та ігрові елементи буде розроблено у призначених для цього середовищах. Після збірки всіх елементів в один проект буде проведена операція оптимізації видання

для різних електронних дивайсів та його тестування.

Метою технічної частини проекту є створення уніфікованих елементів управління інтерфейсом, зручна та інтуїтивно зрозуміла структура книги, налаштування гармонійної роботи всіх наявних у проекті елементів.

Метою дизайнерської частини проекту є створення уніфікованого дизайну для всього видання, якісна промальовка зображень та їх коректне розміщення у проекті, оформлення видання за всіма вимогами ДСТУ для електронних дитячих видань.

На етапі розробки дуже важливо опиратися саме на принципи побудови дитячих видань, адже вони зазвичай відрізняються від побудови видань для дорослого населення. Кожен елемент такого видання має свої окремі, спеціально пристосовані до дітей властивості.

На етапі тестування такого видання важливо пересвідчитися, що всі зображення та текст оптимізовані для користування на різних пристроях, а всі зображення переведені у кольори та розширення для коректного відображення в інтернеті.

Отже, технологія розробки інтерактивного дитячого видання це комплексне завдання, при виконанні якого розробником мають бути враховані багато аспектів та правил. Зручність користування, інтуїтивна зрозумілість, захоплюючий дизайн, оптимізація для різних пристроїв, злагоджене функціонування всіх елементів та відповідність нормам прописаним у ДСТУ – всі ці чинники мають бути враховані, щоб створити видання, яке буде привертати увагу та захоплювати, залучати дитину до навчання.

Список літератури

1. Jernes M., Hoel T. Quality in children's digital picture books: seven key strands for educational reflections for shared dialogue-based reading in early childhood settings. *Early Years*. 2023. Volume 44, Issue 3-4. P. 480–494.
2. Li Y., Chen D., Deng X. The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOSOne*. 2024.

Науковий 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»
27 - 28 лютого 2025 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 27 - 28, 2025**

Відповідальний за випуск: Д.О. Бондаренко

Комп'ютерна верстка: Д.Ю. Голубничий