

ПОЛТАВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЕКОНОМІКИ, УПРАВЛІННЯ,
ПРАВА ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

МАТЕРІАЛИ

XXI щорічної студентської наукової конференції

**«СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА
ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИКИ В ЕКОНОМІЦІ,
МЕНЕДЖМЕНТІ ТА БІЗНЕСІ»**

22 квітня 2026 року

Полтава – 2026

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ:

УТКІН Юрій

– к.т.н., доцент, завідувач кафедри інформаційних систем та технологій, доцент кафедри

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ:

СЛЮСАРЬ Ігор

– к.т.н., доцент, доцент кафедри

СКЛАД ОРГКОМІТЕТУ:

КОПШИНСЬКА Олена

– к.ф.–м.н., доцент, професор кафедри;

ОДАРУЩЕНКО Олег

– д.т.н., професор, професор кафедри;

ПОНОЧОВНИЙ Юрій

– д.т.н., професор, професор кафедри;

СЛЮСАР Вадим

– д.т.н., професор, професор кафедри;

ФЛЕГАНТОВ Леонід

– к.ф.–м.н., доцент, професор кафедри;

ВАКУЛЕНКО Юлія

– к.с.–г.н., доцент, доцент кафедри;

ОДАРУЩЕНКО Олена

– к.т.н., доцент, доцент кафедри;

ПРОТАС Надія

– к.с.–г.н., доцент, доцент кафедри;

ПАНАСЕНКО Наталія

– к.е.н., доцент кафедри;

ДІДЕНКО Антон

– асистент кафедри;

САЗОНОВА Наталія

– асистент кафедри;

ТИЩЕНКО Олександр

– асистент кафедри;

ФЕДОРЧЕНКО Марк

– асистент кафедри.

Матеріали XXI щорічної студентської наукової конференції «Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики в економіці, менеджменті та бізнесі». Полтава: ПДАУ, 22 квітня 2026 р. Полтава: ПДАУ, 2026 р. 88 с.

У збірнику надруковані матеріали студентської наукової конференції за науковою тематикою кафедри інформаційних систем та технологій Полтавського державного аграрного університету.

Тези наводяться без змін та редагування. Відповідальність за зміст та редакцію тез несуть автори та наукові керівники.

Для здобувачів вищої освіти та науково–педагогічних працівників.

© Полтавський державний аграрний університет (ПДАУ))

© Кафедра інформаційних систем та технологій

<p><i>Метелик Олександр, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – д.т.н., професор Поночовний Юрій</i></p>	<p>АНАЛІЗ МОЖЛИВОСТЕЙ СИСТЕМ ШІ З ВИЯВЛЕННЯ ПЕРСОНАЛЬНИХ ДАНИХ</p>	<p>41</p>
<p><i>Мітлицький Назар, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – д.т.н., професор Поночовний Юрій</i></p>	<p>РОЗРОБКА ЧАТБОТА ДЛЯ ПІДТРИМКИ КОРИСТУВАЧІВ МАРКЕТПЛЕЙСУ НА ОСНОВІ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ..</p>	<p>43</p>
<p><i>Налізько Кирило, здобувач вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Електрична інженерія» Науковий керівник – к.с.-г.н., доцент Протас Надія</i></p>	<p>ІНДУСТРІЯ ВІДЕОГОР ЯК ДРАЙВЕР ЦИФРОВОЇ ЕКОНОМІКИ УКРАЇНИ</p>	<p>45</p>
<p><i>Панченко Ярослав, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – к.е.н., доцент Панасенко Наталія</i></p>	<p>ЗАСТОСУВАННЯ СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ</p>	<p>47</p>
<p><i>Поночовна Анастасія, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Філологія» Науковий керівник – к.с.-г.н., доцент Протас Надія</i></p>	<p>АВТОМАТИЧНЕ ВИЗНАЧЕННЯ ДІАЛЕКТНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ У ТЕКСТАХ РЕГІОНАЛЬНИХ ЗМІ УКРАЇНИ</p>	<p>50</p>
<p><i>Руцький Андрій, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – д.т.н., професор Поночовний Юрій</i></p>	<p>АНАЛІЗ СУЧАСНИХ СЕРВІСІВ ГЕНЕРАЦІЇ ВІДЕО НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ</p>	<p>53</p>
<p><i>Туманевич Олександр, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – к.ф.-м.н., доцент Флегантов Леонід</i></p>	<p>РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ПРОТОТИПУ СППР ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦІЇ ЛОГІСТИЧНОГО ВИБОРУ НА БАЗІ FLASK</p>	<p>57</p>
<p><i>Юдінцов Данило, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня, спеціальність «Інформаційні системи та технології» Науковий керівник – к.т.н., доцент Уткін Юрій</i></p>	<p>МОЖЛИВОСТІ ЧАТ-БОТУ ДЛЯ ЗАКЛАДУ ОСВІТИ</p>	<p>59</p>

*Налізько Кирило, З.В.О. першого (бакалаврського) рівня,
спеціальність «Електрична інженерія»
Науковий керівник – к.с.-г.н., доцент Протас Надія*

ІНДУСТРІЯ ВІДЕОІГОР ЯК ДРАЙВЕР ЦИФРОВОЇ ЕКОНОМІКИ УКРАЇНИ

Індустрія відеоігор сьогодні є однією з найдинамічніших сфер цифрової економіки. Вона поєднує програмування, дизайн, анімацію, звук, сценаристику, маркетинг, тестування та менеджмент. Для України ця галузь має особливе значення, оскільки здатна створювати високооплачувані робочі місця, залучати валютні надходження, стимулювати розвиток ІТ-освіти та формувати позитивний міжнародний імідж країни як центру технологічної креативності. Умови сучасного ринку показують, що відеогра є не лише формою розваги, а й повноцінним цифровим продуктом, який може продаватися у світі без значних витрат на фізичне виробництво і логістику. Саме тому вивчення впливу українських відеоігор на економіку є актуальним як для науки, так і для практики.

Метою нашого дослідження було визначити вплив відеоігор українських розробників на економіку та з'ясувати, як легко створювати власну гру на платформі Unity [1]. Для досягнення цієї мети було поставлено такі завдання: проаналізувати економічні переваги розвитку геймдеву в Україні; охарактеризувати можливості Unity для початківців; визначити, як VRoid Studio [3] може допомогти у швидкому створенні персонажів; а також окреслити основні кроки публікації гри на Steam [4].

Під час підготовки тез було використано аналіз офіційної документації Unity, VRoid Studio та Steamworks, а також порівняльний і узагальнювальний методи. Такий підхід дав змогу розглянути не лише теоретичні аспекти, а й практичний шлях від ідеї до готового продукту. Особлива увага приділялася тому, наскільки доступним є старт у розробці ігор для новачка, які інструменти скорочують час виробництва та як цифрова дистрибуція впливає на економічну ефективність проєкту.

Результати досліджень показали, що на сьогодні ігрова індустрія має не лише розважальне значення, а здійснює значний економічний, інноваційний, навчальний та культурний вплив [5]. Українські відеоігри можуть мати помітний економічний ефект. По-перше, вони створюють робочі місця для програмістів, 2D та 3D художників, аніматорів, левел-дизайнерів, QA-фахівців і менеджерів продукту. По-друге, вони сприяють експорту інтелектуального продукту, адже цифровий товар можна продавати на глобальному ринку. По-третє, ігрові проєкти стимулюють суміжні галузі, зокрема освіту, кіберспорт, стримінг, локалізацію та рекламний сектор. Для України це означає не тільки прибуток окремих студій, а й розвиток цілого кластера креативної економіки.

З практичного погляду створити власну гру, наприклад в Unity, значно простіше, ніж це здається на перший погляд. В майстерні Unity вже додано starter assets [2] для всіх типів відео ігор, vrm-tools дозволяє безперешкодно імпортувати vrm моделі одразу синхронізуючись разом з starter assets, а штучний інтелект швидко напише код на с# для базової логіки гри. Для початку достатньо невеликого прототипу, який окреслить ідею гри. Якщо потрібен персонаж, VRoid Studio дозволяє швидко створити 3D-аватар без складного моделювання з нуля. Це важливо для

невеликих команд або одноосібної розробки, оскільки скорочує витрати часу на художнє виробництво. Після підготовки гри її можна поширювати через Steam. Офіційна документація Steamworks вказує, що реліз проходить через перевірку та схвалення, а перед випуском необхідно пройти процес підготовки сторінки продукту та дотриматися вимог платформи. Сучасні інструменти дають змогу навіть невеликим українським командам створювати конкурентні продукти та виходити на міжнародний ринок.

Отже, відеоігри є важливим елементом і перспективним чинником української економіки, оскільки вони поєднують високотехнологічне виробництво, творчість і експортний потенціал. Розвиток геймдеву сприяє зростанню зайнятості, формуванню нових професій, збільшенню валютних надходжень і популяризації України як країни сильних ІТ-спеціалістів. Практика показує, що створення власної гри сьогодні є реалістичним завданням навіть для невеликої команди, якщо використовувати доступні інструменти Unity, VRoid Studio та Steamworks. Саме тому підтримка українських розробників відеоігор має стратегічне значення для економіки держави.

Список використаних джерел

1. Unity Manual. Create your first project. Офіційна документація Unity щодо створення проєкту в Unity Hub. URL: <https://docs.unity3d.com/6000.3/Documentation/Manual/index.html> (дата звернення: 15.04.2026).
2. Unity Manual. Get started with 3D game development. Офіційна документація Unity щодо старту 3D-розробки. URL: <https://docs.unity3d.com/6000.4/Documentation/Manual/Quickstart3D.html> (дата звернення: 15.04.2026)
3. VRoid Studio Guidelines. Офіційні правила VRoid Studio щодо створення, експорту та використання моделей URL: <https://vroid.com/en/studio/guidelines> (дата звернення: 17.04.2026)
4. Steamworks Documentation. Getting Started, Release Process, Setting Your Game's Release Date. Оф. матеріали Steamworks щодо підготовки, перевірки та випуску гри URL: <https://partner.steamgames.com/doc/home> (дата звернення: 17.04.2026).
5. Майстренко Ю., Бродовський А. Перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні. *Економіка і управління*. 2024. Вип. 3. С. 142-150. DOI: 10.36919/2312-7872.3.2024.142 (дата звернення: 17.04.2026).