

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Одеський національний технологічний університет
Університет Інформатики і прикладних знань, м.Лодзь, Польща
Національний технічний університет України «Київський
політехнічний інститут»
Навчально-науковий інститут комп'ютерних систем і технологій
«Індустрія 4.0» ім. П.М. Платонова

XXIII Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів

«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ
ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ»

Матеріали конференції



Одеса

20-21 квітня 2023 р.

Стан, досягнення та перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXIII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 20-21 квітня 2023 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. – 449 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області ІТ, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, обчислювальної техніки і автоматизованих систем, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам з комп'ютерного моделювання та розробки комп'ютерних ігор.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку інформаційних технологій та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.

Редактор збірника Котлик С.В.

development of a job search engine. Zolotarevych O., Smysh O. (National University of "Kyiv-Mohyla academy")	
7. Mlops as an approach to manage machine learning models lifecycles. Коломицев А., Кузнецова Ю., Шульга І. (Національний аерокосмічний університет імені М. Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут»)	192
8. Розробка онлайн-платформи для аутсорсингу побутових задач. Авдєєв В.М., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)	194
9. Інформаційна система для безпечного керування фінансовими даними на основі технології блокчейн. Аскеров В.В., Засорнов О.С. (Хмельницький національний університет)	196
10. Дослідження життєвого циклу розробки веб-додатка Mern-Chat. Бабій М. О., Ненов О.Л. (Одеський національний технологічний університет)	198
11. Інформаційно-довідковий ресурс цифрових розробок ОНТУ. Беленко В.А., Болтач С.В. (Одеський національний технологічний університет)	200
12. Дослідження хмарного рендерингу проєктів блендеру. Белоус В.О., Корнієнко Ю.К. (Одеський національний технологічний університет)	201
13. Аналітика ринку персоналу в галузі ІТ. Богут О. М. (ПВНЗ "МЕГУ" ім. акад. С. Дем'янчука)	203
14. Модернізація навчальної платформи для ОНТУ. Бойчук В.В. (Українська академія друкарства)	205
15. Інформаційні технології аналізування потреби та управління транспортними пасажиропотоками в smart-city. Буренко В. О. (Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова)	207
16. Розробка телеграм бота на Python. Вилков А.О., Сахарова С.В. (Одеський національний технологічний університет)	209
17. Аналіз базового інструментарію бортового програмного забезпечення FLORA LJ-320P. Воєділо В.А. (Українська академія друкарства)	211
18. Застосування стеку mern для розробки соціальної мережі для ділінгу. Войнаровський Р. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)	213
19. Розробка інформаційної управляючої системи для надання допомоги безпритульним тваринам. Волошина В.С., Швець Н.В. (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)	214
20. "Frame-based operation metamodel to changeability support in the life cycle of software product lines. Гамзаєв Р. О. (Харківській національний університет імені В.Н. Каразіна)	215
21. Аналіз роботи Інтернет-магазину з продажу одягу та його просування у мережі Інтернет. Гешко М.М. (Одеський національний технологічний університет)	217
22. Особливості процесу реінжинірингу програмного забезпечення. Глинчук Л.Я. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)	218
23. Програмний комплекс для моделювання бізнес-логіки розумних об'єктів на прикладі автомобіля-трансформера. Гончарук Д.О., Ковалюк Т.В. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка)	220
24. Використання інформаційних технологій для хронології воєнних подій у місті Макарів. Грищенко І.О., Макаренко М.Б. (ВСП «Фаховий коледж інформаційних систем і технологій» Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»)	224
25. Розробка мобільного застосунку «Трекер раціону харчування». Гулевич О.О., Ісіков М.О. (Державний податковий університет)	225
26. Побудова платформи підтримки простору даних. Дацюк О.А. (Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)	227

ІНФОРМАЦІЙНО-ДОВІДКОВИЙ РЕСУРС ЦИФРОВИХ РОЗРОБОК ОНТУ

БЕЛЕНКО В.А., БОЛТАЧ С.В. (boltach.svetlana@gmail.com)

Одеський національний технологічний університет

В представлених тезах розглядається використання Figma для розробки дизайну інформаційно-довідкового ресурсу ОНТУ. Сформована структура ресурсу, визначені фільтри, що будуть використовуватися для каталогу, колірна схема, елементи та дизайн.

Figma є дуже популярним інструментом у веб-дизайні та розробці веб-сайтів. Він використовується багатьма великими компаніями, такими як Airbnb, Dropbox, Microsoft та інші. Figma також користується великою популярністю у спільноті дизайнерів, завдяки своїй простоті використання та потужним функціональним можливостям.

Figma дозволяє дизайнерам створювати та редагувати макети інтерфейсів, включаючи елементи користувацького інтерфейсу (кнопки, поля введення, текстові блоки та ін.), графіку, іконки та зображення. Вона також дозволяє створювати прототипи та інтерактивні макети, які можна тестувати та надавати замовникам для оцінки. Розробники також використовують Figma для роботи з макетами дизайну. Вони можуть експортувати графіку з Figma, генерувати CSS-код для елементів інтерфейсу та отримувати доступ до специфікацій дизайну. Figma також дозволяє створювати спеціальні бібліотеки компонентів, які можуть використовуватися для швидкої розробки нових інтерфейсів.

Компоненти Figma – це елементи дизайну, які можна повторно використовувати на всіх сторінках макета. Це може бути будь-що від кнопок і форм до цілих блоків контенту. Використання компонентів дозволяє значно прискорити процес дизайну, тому що можна швидко створювати та редагувати елементи, які вже були створені раніше. Auto Layout у Figma – це інструмент, який дозволяє швидко створювати та редагувати елементи дизайну, які автоматично адаптуються до змін розміру чи контенту. Наприклад, якщо у вас є кнопка з текстом, і ви зміните текст, Auto Layout автоматично змінить розмір кнопки, щоб вмістити новий текст. Це спрощує процес створення адаптивного дизайну та заощаджує багато часу. Ефекти Figma – це інструменти, які дозволяють додавати різні ефекти до елементів дизайну. Наприклад, ви можете додати тіні, градієнти, кольори або налаштування насиченості. Ці ефекти допомагають створити більш реалістичний дизайн та привабливий зовнішній вигляд.

Перед початком роботи була розроблена структура сайту, вона включає в себе, header, головний екран, блок про нас, каталог цифрових розробок, блок «дати свою розробку» і footer.

В header сайту знаходиться навігація по всьому сайту.

Головний екран включає в себе заголовок, опис та дві кнопки, все разом це «call to action». У лівому боці екрану знаходиться картинка, яка візуально підкреслює тип ресурсу.

Другий блок включає в себе інформацію про університет, та посилання, на його сторінку.

Найважливіший блок сайту, це каталог цифрових розробок. В ньому знаходиться пошук за ключовими словами, що допоможе знайти в розмаїтті робіт ту саму. Фільтр по типу додатку, це може бути сайт, додаток і т.д. В меню фільтрів за спеціальністю, знаходиться вибір року розробки, і назви всіх спеціальностей ОНТУ.

Карточка каталогу включає в себе: тип спеціальності, заголовок з описом, автора, керівника, рік розробки, тип додатку, використані технології та посилання на проект.

Також на сайті є можливість додати свою розробку, щоб її додати, треба натиснути на кнопку, перейти до форми. У відкритому модальному вікні заповнити усі поля, і ваш запит піде на опрацювання.

Останній блок footer, містить в собі контакту інформацію та посилання на соціальні мережі.

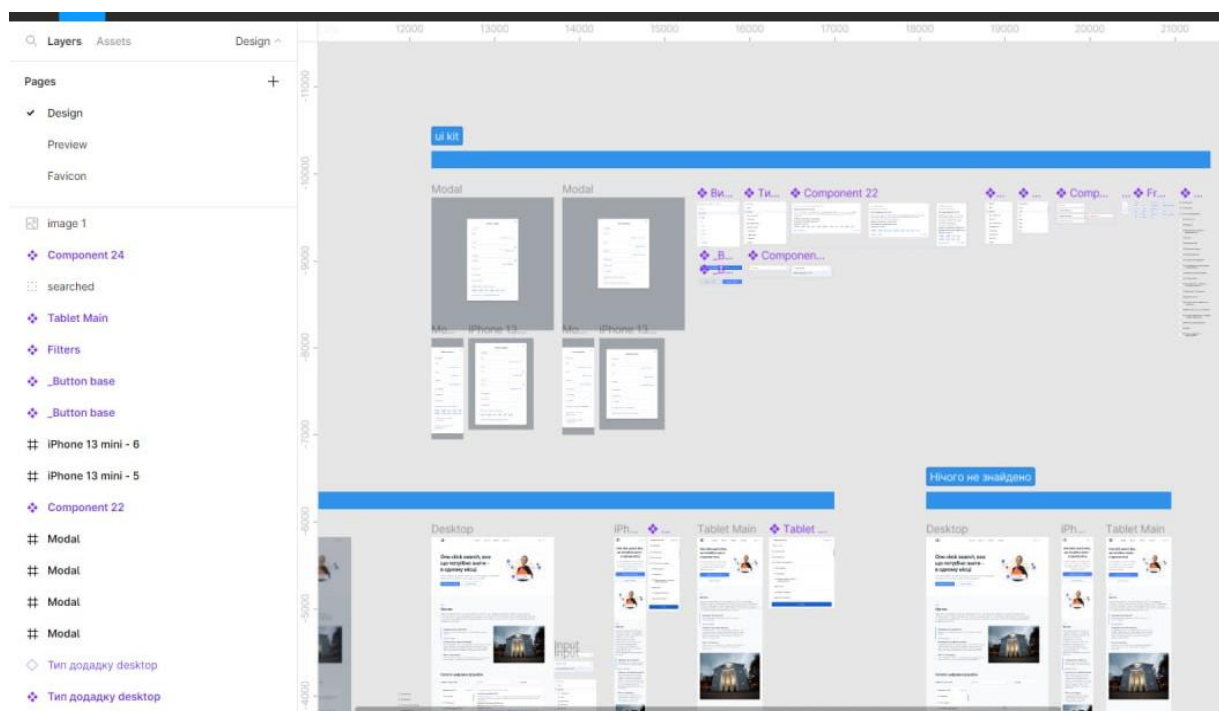


Рисунок 1 – дизайн інформаційно-довідкового ресурсу ОНТУ в Figma

Загалом Figma – це потужний інструмент для дизайну інтерфейсів, який дозволяє створювати високоякісні макети та прототипи, спрощує процес створення адаптивного дизайну та прискорює процес роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] Figma, 2023, [Online]. Available: <https://www.figma.com/> Accessed on: March 1-30, 2023.

УДК 004:378

ДОСЛІДЖЕННЯ ХМАРНОГО РЕНДЕРИНГУ ПРОЄКТІВ БЛЕНДЕРУ
БЄЛОУС В.О. (belya170372@gmail.com), **КОРНІЄНКО Ю.К.** (yurikkorn@gmail.com)
Одеський національний технологічний університет

В роботі розглядається хмарний рендеринг з веб-інтерфейсом, відмічаються його переваги та особливості його застосування в різних областях.

Зважаючи на швидкий розвиток інтернету та зростання швидкості передачі даних, хмарний рендеринг з веб-інтерфейсом стає все більш доступним та зручним для користувачів.

Однією з переваг такого підходу є можливість віддаленого доступу до потужного обчислювального обладнання та виконання важких обчислень на сервері з будь-якого місця з Інтернетом. Розробники програмного забезпечення можуть використовувати хмарний рендеринг для зменшення витрат на закупівлю та підтримку обладнання, що забезпечує виконання важких обчислень. Зупинимось на особливостях хмарного рендерингу.

➤ Хмарний рендеринг - це процес обчислення графічних зображень на віддалених серверах з використанням високопотужних обчислювальних ресурсів.