

Міністерство освіти і науки України
Північно-Східний науковий центр НАН України та МОН України
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Тези

**73-ї наукової конференції професорів, викладачів,
наукових працівників,
аспірантів та студентів університету**

Том 1

21 квітня – 13 травня 2021 р.

Полтава 2021

*Розповсюдження та тиражування без офіційного дозволу
Національного університету
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

Редакційна колегія:

- Онищенко В.О. д.е.н., професор, ректор Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Сівіцька С.П. к.е.н., доцент, проректор з наукової та міжнародної роботи Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Агейчева А.О. к.пед.н., доцент, декан гуманітарного факультету Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Беседа Н.А. к.пед.н., доцент, декан факультету фізичної культури та спорту Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Шарий Г.І. д.е.н., доцент, в.о. директора навчально-наукового інституту архітектури, будівництва та землеустрою Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Черниш І.В. д.е.н., професор, директор навчально-наукового інституту фінансів, економіки та менеджменту Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Макеева Н.П. к.геол.н., в.о. директора навчально-наукового інституту нафти і газу Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Тези 73-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка». Том 1. (Полтава, 21 квітня – 13 травня 2021 р.) – Полтава: Національний університет імені Юрія Кондратюка, 2021. – 515 с.

У збірнику тез висвітлені результати наукових досліджень професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів університету.

ФАКТОРИ ВПЛИВУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК СУСПІЛЬСТВА

За останні роки інтерес до комп'ютерних ігор постійно зростає і разом з тим, існуючий вплив ігор на розвиток суспільства не викликає сумніву. Комп'ютерні ігри несуть із собою як освітній фактор, так і розважальний. Вони є в першу чергу різновидом комп'ютерних програм, що містять ігровий процес – взаємодія людини або групи людей з комп'ютером; декількох людей між собою за допомогою комп'ютера [1].

Під час ігрової діяльності відбувається концентрація уваги на змісті сюжету, діючих персонажах. Результати гри дають можливість осмислювати дії, відстежувати прогрес засвоєння навчального матеріалу.

Комп'ютерні ігри характеризуються простотою сприйняття та цікавим, яскравим зображенням, існуючі елементи випробувань та змагань приваблюють гравця. Простота сприйняття не перевантажує мозкову діяльність, посилює інтерес і бажання продовжувати взаємодію з грою. Відволікаючись на ігровий сюжет, людина здатна знижувати свій рівень стресу від повсякденних справ і це посилює відчуття задоволеності від життя.

Сучасні комп'ютерні ігри мають різні цікаві жанри і цим привертають увагу різної аудиторії. Акцент визначених жанрів на багатокористувацьку гру дозволяє гравцям поєднуватися, це допомагає людям з низьким рівнем соціалізації знайти однодумців, в період комп'ютеризації ця проблема набула поширення у суспільстві.

Важливим є і фактор доступності комп'ютерних ігор, який розвивався разом із технічними можливостями швидкого розповсюдження ігор, від цього залежить поява нової аудиторії і бажання приєднатися гравцям.

З розвитком технологій ігри почали цінуватися і як мистецтво, оскільки велику роль почали займати ігрові персонажі, сценарії та нові можливості розкриття світу. Сьогодні ігри стали справжнім культурним феноменом, які знайшли своє відображення у фільмах, літературі, музиці і живописі. Не одинокі випадки, коли цілий фільм або книга присвячені комп'ютерним іграм, які створені людьми.

З постійним розвитком комп'ютерних ігор з'явився термін гейміфікація (англ. gamification), який означає використання ігрових підходів для неігрових процесів. Методи гейміфікації широко використовують в освітньому процесі. Ігрова методика складається із таких аспектів як отримання винагороди, постійного стимулювання

конкуренції та можливості поширення результатів як методу визнання та надання зворотного зв'язку на правильні та неправильні дії гравця [2].

Гейміфікація використовується на деяких платформах як аналог традиційному навчанню та містить всі елементи, які створюють комп'ютерні ігри такими цікавими. Мотивація, інтерес є важливими аспектами, які більша частина суспільства раніше ігнорувала.

Наразі створюються проекти віртуальної реальності, які спочатку були створені для ігрового процесу, а тепер використовуються у напрямку віртуальної комунікації або не для ігрових послуг.

Отже, розробка комп'ютерних ігор – це складний технічний процес, який потребує значної кількості знань, умінь та творчого мислення. Широке розповсюдження комп'ютерних ігор надало змогу не лише отримувати задоволення від ігрового процесу, але і стимулювати розвиток, як емоційний, так і інтелектуальний.

Література

1. *Комп'ютерна гра та авторське право [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://blog.liga.net/user/amyisenko/article/38093>*

2. *Гейміфікація в освіті [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://osvitanova.com.ua/posts/2596-heimifikatsiia-v-osviti>*

УДК 004

*Н.А. Фурсова, к.е.н., доцент
кафедри комп'ютерних та
інформаційних технологій і систем
Х.М. Хосейні, студент гр. 401-ТН
Національний університет «Полтавська
політехніка імені Юрія Кондратюка»*

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ РОЗРАХУНКУ ЗА ТОВАРИ ЗАСОБАМИ QR CODE

Практика використання QR code при розрахунку за транспортні, комунальні послуги, за навчання, перерахування на благодійні рахунки поступово входить в повсякденне життя власників смартфонів в Україні. Наразі особливої актуальності набуває створення мобільних додатків для власників як iOS, так і Android платформ на мобільних пристроях для розрахунку за товари засобами QR code для бізнесу. Використання такого додатку є реальною можливістю зменшення витрат на ведення бізнесу. На сьогодні Android і iOS платформи займають приблизно 95% всього ринку мобільних пристроїв [1].

QR code (з англ. Quick Response - «швидка відповідь») – це матричний код (двовимірний тип штрих-коду – 2D), в якому обсяг визначеної інформації зашифрований в графічний об'єкт [2]. Важливим є і те, що QR code досить легко розпізнається фотокамерою будь-якого смартфона за допомогою спеціальних програм-сканерів і немає необхідності додатково фотографувати QR code після проведення сканування.

Для здійснення розрахунків покупцю важливо мати платіжну картку,