

Міністерство освіти і науки України
Вінницький національний технічний університет
Національна академія Державної прикордонної служби України
ім. Богдана Хмельницького
Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова
КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»
КЗ «Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»
Інститут комп'ютерних систем і технологій "Індустрія 4.0"
ім. П. Н. Платонова
Люблінська політехніка (Польща)
Новий університет Лісабону (Португалія)

**«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ
РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ,
ДОСТУП»**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
28-29 листопада 2022 р.

Суми/Вінниця
НІКО/ВНТУ
2022

Висновки

Отже, в додатках для обліку особистого бюджету, які в наш час стають все більш популярними, однією із найбільш корисних та важливих функцій є функція прогнозування витрат користувача. Окрім того, з якими даними працюватиме даний модуль додатку, важливим є те, яку модель прогнозування він реалізує. Доцільними для використання в такому модулі є кількісний підхід до прогнозування, а саме моделі часових рядів. Запропоновано новий метод прогнозування витрат, який об'єднує в собі моделі середнього арифметичного та середнього зваженого, але дозволяє підвищити точність прогнозу за рахунок динамічного перерозподілу вагових коефіцієнтів в залежності від “свіжості” даних.

Бібліографія

1. Роїк І.А. Особливості розробки програмного додатку для контролю особистого бюджету [Електронний ресурс] // І.А. Роїк, О.В. Романюк / L Науково-технічна конференція факультету інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, м.Вінниця, 18-19 березня 2021 р. – Вінниця: Вінницький національний технічний університет, 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://is.gd/hDnbxW>
2. Роїк І.А. Особливості розробки модуля формування графічних звітів Telegram-додатку для контролю особистого бюджету [Електронний ресурс] // І.А. Роїк, О.В. Романюк / Молодь в науці: дослідження, проблеми, перспективи (МН-2021), м.Вінниця, 1-14 травня 2021 р. – Вінниця: Вінницький національний технічний університет, 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://is.gd/cqfEej>
3. Прогнозування [Електронний ресурс].— Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Прогнозування>
4. Аналіз часових рядів [Електронний ресурс].—Режим доступу: https://www.wiki.uk-ua.nina.az/Аналіз_часових_рядів.html
5. Методи екстраполяції [Електронний ресурс].—Режим доступу: <https://is.gd/bMrchr>

**Романюк Олександр
Романюк Оксана
Денисюк Алла**

ОСОБЛИВОСТІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ВСТУП ДО ФАХУ» ДЛЯ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ІНЖЕНЕРІЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ»

Анотація. Розглянуто особливості викладання дисципліни «Вступ до фаху» для студентів спеціальності «Інженерія програмного забезпечення».

Abstract. The peculiarities of teaching the discipline "Introduction to the profession" for students of the specialty "Software engineering" are considered.

Український ринок ІТ на протязі багатьох років поспіль показує динамічне зростання, і саме фахівці з інженерії програмного забезпечення є найбільш затребуваними на ринку праці,.

Метою дисципліни «Вступ до фаху» є формування у студентів уявлення про майбутню спеціальність, ознайомлення з її змістом і завданнями програмної інженерії.

Ця дисципліна в комплексі з іншими орієнтована на підготовку фахівців, здатних ставити та розв'язувати завдання, що пов'язані з розробкою, супроводженням та забезпеченням якості програмного забезпечення. Передбачено проведення лекцій і практичних занять.

При викладанні дисципліни важливо підтвердити у студентів правильність їх вибору спеціальності. При цьому важливо показати перспективу ІТ-галузі.

Оскільки змінилася технологія викладання предметів у середній і вищій школі, то важливо забезпечити плавний перехід з урахуванням рекомендацій неперервної освіти.

Викладач повинен надати студентам базові (початкові) знання по різних професійним дисциплінам. Так, наприклад, при вивченні класифікації мов програмування, необхідно ознайомити студентів з предметними галузями інформаційних технологій, зокрема, базами даних і знань, комп'ютерною графікою, веб-додатками і т.д.

Важливо при наданні інформації про мови професійної спрямованості важливо зупинитися на особливостях предметних галузей, зокрема, на трудомісткості вирішуваних задач.

Треба ознайомити студентів з основними термінами програмної інженерії. Це дасть студентам можливість читати літературу по різних напрямках ІТ-індустрії.

На першому курсі відчувається диференціація між міською та сільською молоддю. Тому важливо більше уваги приділити сільським мешканцям, у яких менший доступ до програмних і апаратних засобів.

При вивченні предмета необхідно акцентувати студентів не на механічному вивченні матеріалу, а логічному мисленні. Тому в кінці кожної лекції доцільно проводити експрес опитування з використання тестів. Таке тестування зобов'язує студентів освоювати попередньо наданий матеріал, дає

можливість перевіряти відвідуваність. Під час оголошення правильних відповідей студенти додатково поглиблюють знання.

Оскільки студенти тільки починають навчання в ВНТУ, то необхідно навчити студентів аналізувати, цілеспрямовано шукати і вибирати необхідні для вирішення професійних завдань інформаційно-довідникові ресурси .

Для студентів першого курсу необхідно при викладені матеріалу використовувати мультимедійні технології, доповнювати матеріал відеолекціями.

Необхідно студентам надати знання по архітектурам комп'ютера, його базовим вузлам, основам мулевої алгебри, операційним системам, мовам програмування, розпаралеленню обчислень, тестуванням програмного забезпечення та його життєвого циклу.

Дисципліни «Вступ до фаху», яка викладається на першому курсі, є забезпечуючою для всіх інших.

**Романюк Олександр
Станіславенко Євген
Вінтонюк Владислав**

РОЗРОБКА ОДЯГУ В ПРОГРАМНИХ ПРОДУКТАХ CLO I MARVELOUS DESIGNER

Анотація. Проаналізовано особливості розробки одягу в програмних продуктах CLO і MARVELOUS DESIGNER

Abstract. The features of clothing development in CLO and MARVELOUS DESIGNER software products are analyzed

Віртуальна мода створюється за допомогою комп'ютерної графіки та 3d-технологій. Такий одяг можна одягнути на віртуальні моделі або на справжню людину. Найпопулярнішими програмами для розробки є CLO 3D, Marvelous Designer, VStitcher, DC Suite. Digital-речі мають фізичні властивості, можна використовувати різні тканини, які будуть виглядати як реальні. Програми використовуються в дизайні одягу, інтер'єрів, в ігрових студіях, кіновиробництві. Для моделювання тканини або створення віртуального одягу, редагування аватарів раціонально використовувати Marvelous Designer.

Marvelous Designer – це популярна та багатофункціональна програма компанії CLO Virtual Fashion Inc. В програмі реалізовано фізика тканини,