

ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції

20-21 листопада 2023 р.

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)
Університет Бельсько-Бяльський (Польща)

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

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
20-21 листопада 2023 р.

Суми/Вінниця
НІКО/КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»
2023

УДК 004
ББК 32.97
Е50

Рекомендовано до видання Вченою радою КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти» (протокол № 8 від 20.11.2023 р.)

Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ.
Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 20-21 листопада 2023 р. – Суми/Вінниця: НІКО/КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023. – 336 с.

ISBN 978-617-7422-23-4

Збірник містить матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції «Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Матеріали збірника подано у авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей, Матеріали відтворюються зі збереженням змісту, орфографії та синтаксису текстів, наданих авторами.

УДК 004
ISBN 978-617-7422-23-4

© КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023
© Вид-во Суми, НІКО, 2023

Серветник Б.В., Голюс Д.О., Цугель Р.С., Поліщук Я.Ю., Романюк О.В.	Аналіз вебсайтів для допомоги з вибором книги та напрямки їх удосконалення	252
Сергієнко О.С., Романюк О.Н.	Аналіз 3D- моніторів	256
Серіков А.І., Кательніков Д.І	Розробка експертної системи багатокритеріальної оцінки житлової нерухомості в ділових іграх	258
Сивуля В. Ю., Ткаченко О. М.	Аналіз впливу вхідних даних на час виконання алгоритму сортування	259
Сидоренко Т.В.	Особливості проведення практичного заняття з курсу «Електрорадіомонтажна практика» по темі «Виготовлення блоку живлення»	261
Ситніков Є.О.	Розробка методів і засобів для систем адаптивного тестування знань	264
Сіянко М.О., Ліщинська Л.Б.	Сучасні цифрові технології для автоматизованого управління складським обліком	267
Складанюк О.О., Майданюк В.П.	Методи та програмні засоби для редагування відеоігор	269
Старіков І.Р., Трофименко О.Г.	Застосування структур даних у BACK- END засобами JAVA	271
Стецюк М.В, Рижий Я.О.	Підсистема цифрового підпису систем корпоративного електронного документообігу на базі криптографічних модулів ОС.	272
Стечкевич О.О.	Перевернуте навчання як засіб підвищення якості цифрової освіти	276
Сторожилова У.Л., Халльбек Д.	Демократичне критично-креативне мислення студентів в умовах дистанційного навчання	278
Сторожук Ю.В., Коваленко О.О.	Usability in scope of performance in Gaming industry	281
Телішевський П.А.	Оцінювання відсотка готовності головоломки на зображенні	284
Ткаченко О. М., Шклярук М.В.	Порівняльний аналіз складності двох алгоритмів розв'язку однієї задачі	286

Впровадження штучного інтелекту на веб-сайті книжкового магазину може виявитись важливим кроком у покращенні користувацького досвіду та розвитку бізнесу. Штучний інтелект, вбудований у функціонал сайту, не лише спрощує процес пошуку та вибору книг для клієнтів, але і надає персоналізовані рекомендації, що значно підвищує ефективність та задоволення від покупок.

Розглядаючи аналогічні розробки, можна зрозуміти, що конкуренція в галузі онлайн-книжкових магазинів дуже велика. Щоб виділитися, потрібно не лише вдосконалювати функціонал, але й надавати надзвичайно якісний інтерфейс, який би вражав своєю зручністю та ефективністю.

Список використаних джерел

1. Вибір книг: веб-сайт. URL: <https://chitaka.com.ua/rejtingi/tsikavi-knygy-yaki-vartoprochytaty/> (дата звернення: 08.11.2023).
2. Презентація результатів дослідження «Як читають українці під час повномасштабної війни – 2023». URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-presshall/3772169-prezentacia-doslidzenna-akcитай-ukrainci-pid-cas-povnomasstabnoi-vijni-2023.html> (дата звернення: 09.11.2023).
3. Статистика читання книг веб-сайт. URL: <https://starylev.com.ua/news/yak-chytayut-ukrayinci-v-2020-roci-nove-doslidzhennya> (дата звернення: 08.11.2023).
4. Штучний інтелект: веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/ChatGPT> (дата звернення: 08.11.2023).

*СЕРГІЄНКО О.С., РОМАНЮК О.Н.
Вінницький національний технічний університет*

АНАЛІЗ 3D- МОНІТОРІВ

Проведено аналіз 3D-моніторів

Ключові слова: 3D-монітор, частота оновлення, роздільна здатність

3D монітори [1-2] - це високотехнологічні дисплеї, які можуть відтворювати зображення з тривимірним ефектом. Це створює враження глибини та реалізму, що робить їх популярними у відеоіграх, фільмах, архітектурному дизайні та медицині. Рух голови та очей спостерігача збільшить кількість інформації про вигляд тривимірних об'єктів.

Існує багато виробників 3D моніторів, які пропонують різні моделі з різними технологіями, але лідерами цієї галузі можна виділити Sony, ASUS, LG, Samsung та Acer. Декілька популярних моделей — ASUS ROG Swift PG279Q, LG 34GK950F і Samsung Odyssey G9.

Для 3D-Моніторів застосовуються такі технології.

Активний та Пасивний 3D: Активні системи вимагають спеціальних активних окулярів, які синхронізуються з монітором і чередують зображення для кожного ока. Пасивні системи використовують дешеві окуляри, але роздільна здатність зменшується, оскільки кожне око отримує половину роздільної здатності монітора.

Технологія Polarized і Shutter: Пасивні системи можуть використовувати поляризацію світла, коли для кожного ока використовуються різні поляризатори. Активні системи використовують "затворні" окуляри, які чередують блокування світла для кожного ока.

Важливими характеристиками 3D моніторів є роздільна здатність (якість зображення) і частота оновлення (кількість кадрів в секунду). Вища роздільна здатність і більша частота оновлення можуть зробити 3D ефект більш реалістичним.

Проаналізуємо галузі використання 3D моніторів

1. Ігри: 3D- монітори надають ігровим додаткам новий рівень реалізму та іммерсії. Геймери можуть поглибитись в світ відеоігор і відчувати, ніби вони знаходяться прямо в середині гри.

2. Кіноіндустрія: У кіно 3D-технологія допомагає створювати фільми, які наближають глядача до подій на екрані. Триумфальний успіх фільмів, таких як "Аватар 2", свідчить про потенціал цієї технології.
3. Архітектура та медицина: 3D-монітори використовуються в архітектурному дизайні (3d моделювання): для візуалізації будівельних проектів. В медицині для створення тривимірних зображень для точних діагнозів та планування операцій.

3D-монітори можуть мати різний вигляд.

1. Екран: Зазвичай 3D монітори мають плоский LCD або OLED екран з високою роздільною здатністю. Розмір екрану може змінюватися від 21 до 34 дюймів або більше, залежно від моделі.
2. Дизайн корпусу: Корпус 3D монітора може бути виконаним у різних стилях. Багато моделей мають сучасний та мінімалістичний дизайн з тонкими рамками навколо екрану. Деякі можуть мати гнучкі або згорнуті екрани для збільшення іммерсії.
3. Окуляри: Деякі 3D монітори, зокрема ті, які використовують активну 3D технологію, можуть постачатися зі спеціальними активними окулярами, які синхронізуються з екраном для створення тривимірного ефекту. Зовнішній вигляд 3D моніторів може відрізнятися, але основними характеристиками є висока якість зображення та можливість створення тривимірного ефекту для кращого іммерсивного досвіду.

3D монітори є інновацією у світі візуалізації, яка надає можливість перетворити звичайний контент на реалістичний . Вони мають великий потенціал у різних галузях , від розваг до наукових досліджень. Вивчення та розвиток цієї технології продовжуються, і можна очікувати ще більше захоплюючих досягнень у майбутньому.



Рис.1 - 3D монітор від компанії Dimenco.

Список використаної літератури

1. This 8K 3D Stereoscopic Monitor is a Wild Look at the Future of Displays.
<https://petapixel.com/2022/01/31/this-3d-stereoscopic-monitor-is-a-wild-look-at-the-future-of-displays/>
2. Огляд 3D-монітора ASUS VG236H з NVIDIA 3D Vision Kit у комплекті.
https://ua.gecid.com/mmedia/obzor_3d-monitora_asus_vg236h_s_nvidia_3d_vision_kit_v_komplekte/

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

Збірник матеріалів
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
20-21 листопада 2023 р.

Редактор С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко
Комп'ютерне верстання С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко

Підписано до друку 15.11.2023 Гарнітура Times New Roman
Формат 60x84/16 Папір офсетний
Друк цифровий Ум. друк. арк. 19,4
Тираж 300 пр. Зам. № 2/23

Видавництво НІКО
м.Суми, вул.Харківська, 54
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи України
серія СМв № 044
від 15.10.2012
E-mail: ms.niko@i.ua
Телефон для замовлень: +38(066) 270-64-68