

**Ministry of Education and Science of Ukraine  
Odesa National University of Technology  
Vinnytsia National Technical University  
Robert Elworti Economics and Technology Institute  
(Kropyvnytskyi)  
P.N. Platonov Institute of Computer Engineering, Automation,  
Robotics and Programming**



## **PROCEEDINGS**

**I International Scientific and Practical Conference  
«COMPUTER GAMES AND MULTIMEDIA  
AS AN INNOVATIVE APPROACH  
TO COMMUNICATION – 2026»**

**May 21-22, 2026**

**ODESA**

**Міністерство освіти і науки України**  
**Одеський національний технологічний університет**  
**Вінницький національний технічний університет**  
**Економіко-технологічний інститут ім. Роберта Ельворті (м. Кропивницький)**  
**Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ім. П.Н. Платонова**



## **МАТЕРІАЛИ**

**I Міжнародної науково-практичної конференції**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА  
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД  
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2026»**

**21-22 травня 2026 р.  
ОДЕСА**

**≡ ПРЕЗИДИЯ ТА ОРГКОМИТЕТ КОНФЕРЕНЦИИ ≡**  
**≡ PRESIDENCY AND ORGANIZING COMMITTEE OF THE**  
**CONFERENCE ≡**

**ПРЕЗИДИЯ**  
**PRESIDIUM**

<b>Лариса Іванченкова</b>	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
<b>Богдан Єгоров</b>	Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
<b>Ольга Ольшевська</b>	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
<b>Тетяна Ревенюк</b>	директор навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

**ГОЛОВА ОРГКОМИТЕТУ**  
**CHAIRMAN OF THE ORGANIZING COMMITTEE**

<b>Сергій Шестопапов</b>	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ
------------------------------	---

**ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМИТЕТУ**  
**DEPUTY CHAIRMAN OF THE ORGANIZING COMMITTEE**

<b>Сергій Котлик</b>	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ
----------------------	--

**ЧЛЕНИ ОРГКОМИТЕТУ**  
**MEMBERS OF THE ORGANIZING COMMITTEE**

<b>Annakaisa Kultima</b>	University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)
<b>Gerson Da Silva</b>	Vice President of Uruguayan Game Developers Association (Montevideo, Uruguay)
<b>Ingrida Lescauskiene</b>	Associate Professor Vilnius TECH (Vilnius, Lithuania)
<b>Jeanette Falk</b>	Assistant Professor, Department of Computer Science, The

	Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)
<b>Johanna Pirker</b>	Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)
<b>Kenji Ono</b>	Lecturer, Department of Digital Entertainment, Faculty of Engineering, Tokyo International University of Technology (Tokyo, Japan)
<b>Lars Kristensen</b>	Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Högskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)
<b>Marcus Toftedahl</b>	Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)
<b>Maria Burns Ortiz</b>	Executive Director, Global Game Jam (Minneapolis, USA)
<b>Martine Spaans</b>	CEO Fourth Moon Games (Lith, Netherlands)
<b>Richard Hebblewhite</b>	Director of Programs and Events, Global Game Jam (Wrexham, UK)
<b>Robert Podgorski</b>	Html5 games creator, BlackMoon Design studio (Poznan, Poland)
<b>Tan Wee Hoe</b>	Professor, Provost, University College Sedaya International (Kuala Lumpur, Malaysia)
<b>Vasili Braga</b>	Specialization Manager, Lecturer, Researcher, Technical University of Moldova, (Chisinau, Moldova)
<b>Yaraslau I. Kot</b>	Researcher, European Humanities University (Vilnius, Lithuania)
<b>Михайло Кисленко</b>	Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
<b>Олександр Романюк</b>	зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
<b>Олександр Терьошин</b>	Unity3d developer, Wear studio (Україна)
<b>Олексій Ізвалов</b>	регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
<b>Павло Івасюк</b>	Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
<b>Павло Ломовцев</b>	доцент каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ (Україна)
<b>Петро Горват</b>	зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
<b>Сергій Артеменко</b>	зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
<b>Уляна Марікуца</b>	зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

UDC 004:791.9:316.77

Computer games and multimedia as an innovative approach to communication – 2026 / Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference, Odesa, May 21-22, 2026 – Odesa, ONUT Publishing House, 2026 – 467 p.

The collection includes materials from the conference participants' reports, which are grouped by thematic areas of the conference.

The collection will be useful both for specialists and employees of companies engaged in the development and promotion of computer games, as well as for teachers, masters and students of higher educational institutions studying in the areas and specialties of software, computer science, computer engineering, applied mathematics and information processing, and will be useful for professionals in the fields of gamification, esports, streaming, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, machine learning, game design, sound design.

The research results in the collection represent a kind of cross-section of the current state of affairs in the listed fields of knowledge, which can help both specialists and university students to form an overall picture of the development of computer games and multimedia and related issues.

Scientific papers are grouped by conference areas and listed in alphabetical order of authors' surnames.

Materials (abstracts of reports) are published in the author's editorial office. The author is responsible for the quality and content of the publications.

The materials are presented in Ukrainian and English.

The editors of the collection are Kotlyk S.V., Shestopalov S.V.

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2026 / Матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції, Одеса, 21-22 травня 2026 р. – Одеса, Видавництво ОНТУ, 2026 р. – 467 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 розробки та просування комп'ютерних ігор, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, комп'ютерних наук, комп'ютерної інженерії, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам у сферах гейміфікації, кіберспорту, стрімінгу, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, машинного навчання, геймдизайну, саунддизайну.

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 комп'ютерних ігор і мультимедіа 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.  
Редактори збірника Котлик С.В., Шестопапов С.В.

АНАЛІЗ ЗАСОБІВ РОЗРОБЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ ВАГОМОСТІ ФАКТОРІВ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ. Оліярник Т. І. (Національний університет «Львівська політехніка», Україна)	208
ЛУТБОКСИ, ГАЧА-МЕХАНІКИ ТА РАУ-ТО-SKIP ЯК МОНЕТИЗАЦІЯ ІГОР: ЕКОНОМІКА ЕКСПЛУАТАЦІЇ ТА РЕГУЛЯТОРНА ВІДПОВІДЬ. Содель А. О., Гладченко О. В. (Державний податковий університет, м. Ірпінь, Україна)	210
РОЗРОБКА КРОСПЛАТФОРМЕНОЇ ІГРОВОЇ СИСТЕМИ З ДИНАМІЧНОЮ МОДЕЛЛЮ ВІНАГОРОД У СЕРЕДОВИЩІ TESTNET. В.В. Столяр, Г.Б. Ракитянська (Вінницький національний технічний університет, Україна)	212
SOFTWARE SUPPORT FOR MONETISATION AND DEMAND MANAGEMENT IN ENTERTAINMENT AND GAME-ORIENTED SERVICES. Khoshaba O., Pokhodzei D. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	215
IN-GAME ADVERTISING ЯК ВИСОКОЕФЕКТИВНИЙ КАНАЛ ЦИФРОВОГО МАРКЕТИНГУ. С. Андреев, В. Андреева, Д. Матвієнко Комунальний заклад «Кам'яноярський лицей» Чугуївської міської ради Харківської області, Україна)	217
ТЕМНА ТРІАДА ОСОБИСТОСТІ В КОРПОРАТИВНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИЯВЛЕННЯ ПРИ ВІДБОРІ ПЕРСОНАЛУ. Варіс І.О. (Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана, Україна)	218
СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ ТРАНСФОРМАЦІЙНИМИ ПРОЦЕСАМИ В УМОВАХ ДИНАМІЧНИХ ЗМІН СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА. Головчук Ю.О. (Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова, Україна)	221
ВИКОРИСТАННЯ МОВИ MERMAID ДЛЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПРОЦЕСІВ МАРКЕТИНГУ. Ратушняк Т.В., Шиманська А.Я., Молибога С.Р. (Державний Податковий Університет, Університет Humanitas, Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана, Україна)	223
<b>Розділ 4. Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу)</b>	226
DEVELOPMENT AND RESEARCH OF METHODS FOR PROCEDURAL GENERATION AND NETWORK SYNCHRONIZATION OF LARGE-SCALE VOXEL WORLDS IN REAL-TIME. Fedenov V., Podorozhniak A. (National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”, Ukraine)	226
NOTIFICATION AND COMMUNICATION METHODS IN INFORMATION SYSTEMS FOR RESIDENTIAL COMPLEXES. Hrynychak M.O., Melnyk O.V. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	229
HIGH-PERFORMANCE DECENTRALISED SYSTEMS FOR COMPUTER GAME BACKENDS USING SOLANA. Khoshaba O. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	230
PERSONALIZATION OF MEDICATION SCHEDULES IN DRUG THERAPY SUPPORT SYSTEMS. Kovalchuk I.S., Reyda O.M. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	233
OPTIMIZATION OF STORAGE AND INDEXING OF EDUCATIONAL CONTENT IN DISTRIBUTED SYSTEMS. Lavreniuk A.O., Maidaniuk V.P. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	234
DATA AGGREGATION METHODS FROM MULTIPLE SOURCES FOR FORMING A UNIFIED REGISTRY OF CULTURAL EVENTS. Liniichuk M.O., Reyda O.M. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	235
METHODS FOR BUILDING TRUST AND REPUTATION SYSTEMS IN SHARED TRAVEL PLATFORMS. Melnyk D.V., Romanyuk O.N. (Vinnytsia National Technical University, Ukraine)	237
DESIGN OF A GAMIFICATION MODULE FOR A SELF-DEVELOPMENT MOBILE APPLICATION. Opanasiuk M. S., Solomakha Y. E., Kovalenko S. M., Liutenko I. V. (National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”, Ukraine)	238
REWARDS AND ACHIEVEMENTS SYSTEM FOR PARTICIPANTS OF JOINT URBAN	241

окремих компетентностей до аналізу загальної поведінкової моделі людини. Але цей напрям викликає найбільше етичних дискусій, оскільки межа між кадровою аналітикою та цифровим моніторингом поведінки стає менш очевидною.

Показовим прикладом використання цифрових ігрових симуляцій у сфері управління персоналом є інструмент VASSIP – гейміфікований ситуативний тест, розроблений для оцінювання проявів темної особистості у професійному середовищі. Результати досліджень підтвердили його зв'язок із контрпродуктивною поведінкою та моральним відстороненням працівників [4]. Крім того, кандидати зазвичай сприймають ігрові формати оцінювання більш позитивно, ніж класичні психометричні тести, оскільки вони викликають нижчий рівень напруження та виглядають менш формалізованими.

Попри це, гейміфікацію у процесах відбору не можна розглядати як універсальний метод. Поведінка людини у цифровому середовищі залежить не лише від особистісних характеристик, а й від попереднього ігрового досвіду, рівня цифрової грамотності, особливостей сприйняття ігрових механік чи навіть рівня стресу під час проходження симуляції. Тому більшість дослідників рекомендує використовувати цифрові симуляції не як єдиний інструмент відбору, а як частину комплексної системи оцінювання персоналу.

Гейміфікація поступово перетворюється з елемента корпоративного навчання на окремих інструмент поведінкового аналізу персоналу. Використання цифрових ігрових симуляцій у рекрутингу дозволяє отримати більш реалістичне уявлення про поведінкові моделі кандидата та частково компенсувати обмеження традиційних методів оцінювання. Для українського середовища управління персоналом цей напрям поки що залишається новим, однак розвиток цифрових платформ і поведінкової аналітики робить його перспективним для подальших прикладних досліджень.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. D. L. Paulhus and K. M. Williams, "The dark triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy," *Journal of Research in Personality*, vol. 36, no. 6, pp. 556–563, 2002, doi: 10.1016/S0092-6564(02)00505-6.
2. D. Schwarzingler and H. Schuler, *The Dark Triad of Personality in Personnel Selection*. Göttingen, Germany: Hogrefe, 2023.
3. P. J. Ramos-Villagrasa, E. Fernández-del-Río, and Á. Castro, "Game-related assessments for personnel selection: A systematic review," *Frontiers in Psychology*, vol. 13, Art. no. 952002, 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.952002.
4. M. P. Navas, E. Fernández-del-Río, and P. J. Ramos-Villagrasa, "Using a serious game for a brief assessment of dark personality in the workplace," *Frontiers in Psychology*, vol. 16, 2026, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1686784.

УДК 005.21:005.591.6

### СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ ТРАНСФОРМАЦІЙНИМИ ПРОЦЕСАМИ В УМОВАХ ДИНАМІЧНИХ ЗМІН СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА

ГОЛОВЧУК Ю.О. (holovchuk312@ukr.net)

Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова

*У роботі досліджено особливості стратегічного управління трансформаційними процесами в умовах динамічних змін соціально-економічного середовища. Обґрунтовано актуальність трансформаційних змін для сучасних організацій в умовах цифровізації, глобалізації, посилення конкуренції та нестабільності зовнішнього середовища. Розглянуто сутність трансформаційних процесів, їх основні напрями та чинники впливу на розвиток організацій. Визначено роль стратегічного планування, цифрової трансформації, корпоративної культури, лідерства та комунікацій у забезпеченні ефективного управління змінами. Проаналізовано особливості адаптації українських підприємств та установ до сучасних викликів, зокрема в умовах воєнного стану та цифрової трансформації економіки.*

Сучасний етап розвитку суспільства характеризується масштабними економічними, соціальними, технологічними та організаційними змінами. Глобалізація, цифровізація економіки, швидкий розвиток інформаційних технологій, посилення конкуренції та нестабільність зовнішнього середовища змушують організації постійно адаптуватися до нових умов функціонування. У таких умовах особливого значення набуває управління трансформаційними процесами як один із ключових напрямів сучасного менеджменту.

Трансформаційні процеси охоплюють комплекс змін, спрямованих на оновлення системи управління, організаційної структури, бізнес-процесів, корпоративної культури, технологій та підходів до прийняття управлінських рішень. Основною метою таких змін є підвищення ефективності діяльності організації, забезпечення її конкурентоспроможності та здатності до сталого розвитку. Особливо актуальним питання управління трансформаційними процесами є для українських підприємств та установ, які функціонують в умовах економічної нестабільності, цифрової трансформації, воєнного стану та інтеграції до європейського економічного простору. Успішне впровадження змін потребує професійного управління, стратегічного мислення, ефективної комунікації та готовності персоналу до адаптації [1, с. 59-63; 2, с. 202-204].

Трансформаційні процеси є невід'ємною складовою розвитку сучасних організацій. Вони можуть бути пов'язані з впровадженням нових технологій, цифровізацією діяльності, реорганізацією структури управління, зміною стратегії розвитку, оптимізацією бізнес-процесів або адаптацією до зовнішніх викликів. У більшості випадків трансформації спрямовані на підвищення гнучкості організації та її здатності швидко реагувати на зміни зовнішнього середовища.

Однією з головних причин необхідності трансформацій є стрімкий розвиток цифрових технологій. Автоматизація процесів, використання великих даних, хмарних сервісів, штучного інтелекту та цифрових платформ суттєво змінюють принципи функціонування організацій. Традиційні моделі управління поступово втрачають ефективність, а підприємства змушені впроваджувати інноваційні підходи до організації діяльності.

Важливим є управління трансформаційними процесами є стратегічне планування. Керівництво організації повинно чітко визначати мету змін, прогнозувати можливі ризики та оцінювати ресурси, необхідні для реалізації трансформаційних проєктів. Відсутність чіткої стратегії часто призводить до хаотичних змін, неефективного використання ресурсів та опору персоналу.

Однією з найбільших проблем під час впровадження трансформацій є людський фактор. Працівники нерідко сприймають зміни як загрозу стабільності, професійному становищу або звичному способу роботи. Саме тому ефективне управління змінами передбачає активну комунікацію між керівництвом і персоналом, пояснення необхідності трансформацій та формування позитивного ставлення до нововведень [3, с. 2-5; 4, с. 32-36].

Важливу роль у процесі трансформацій відіграє корпоративна культура. Організації, у яких підтримуються інноваційність, відкритість до змін та командна взаємодія, значно легше адаптуються до нових умов. Формування сучасної корпоративної культури сприяє розвитку відповідальності, ініціативності та професійної мобільності працівників.

Суттєвим напрямом трансформаційних процесів є цифрова трансформація управління. Використання цифрових технологій дозволяє автоматизувати документообіг, оптимізувати управлінські процеси, покращити комунікацію між структурними підрозділами та підвищити швидкість прийняття рішень. Цифрові інструменти забезпечують можливість оперативного аналізу даних, контролю ефективності діяльності та прогнозування результатів. В умовах сучасної економіки значного поширення набуває концепція гнучкого управління. Організації переходять від жорстких ієрархічних структур до більш адаптивних моделей управління, які дозволяють швидко реагувати на зміни ринку та потреби споживачів. Гнучкість стає важливою конкурентною перевагою, особливо в умовах кризових ситуацій та нестабільності зовнішнього середовища.

Особливого значення управління трансформаційними процесами набуло в Україні під час воєнного стану. Підприємства та установи змушені адаптуватися до нових економічних умов, змінювати логістичні маршрути, впроваджувати дистанційні форми роботи, забезпечувати кібербезпеку та підтримувати безперервність діяльності. У таких умовах трансформаційні процеси стають необхідною умовою виживання та подальшого розвитку організацій.

Не менш важливим є питання лідерства у процесі трансформацій. Ефективний керівник повинен не лише приймати управлінські рішення, а й мотивувати колектив, підтримувати

командну взаємодію та формувати атмосферу довіри. Саме лідерство забезпечує координацію дій персоналу та успішну реалізацію стратегічних змін [1, с. 64-78; 5, с. 6-16].

Управління трансформаційними процесами також передбачає постійний моніторинг результатів змін. Оцінювання ефективності трансформацій дозволяє своєчасно виявляти проблеми, коригувати управлінські рішення та забезпечувати досягнення поставлених цілей. Для цього використовуються системи показників ефективності, аналітичні інструменти та сучасні методи управлінського контролю. Сучасні трансформаційні процеси мають комплексний характер і охоплюють не лише технологічні чи економічні зміни, а й соціальні засади розвитку організації.

Отже, управління трансформаційними процесами є одним із ключових напрямів сучасного менеджменту, який забезпечує адаптацію організацій до змін зовнішнього середовища та підвищення ефективності їх діяльності. У сучасних умовах трансформації охоплюють усі сфери функціонування організацій – від технологічних процесів до системи управління персоналом і корпоративної культури. Ефективне управління трансформаційними процесами потребує стратегічного планування, професійного лідерства, розвитку комунікацій та готовності персоналу до змін. Особливого значення набувають цифровізація управління, впровадження інноваційних технологій та формування гнучких моделей організації діяльності.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

[1] L. Azevedo, B. Haupt, and A. Rahman Bhuiyan, "The state of crisis communication in contemporary nonprofit literature," *Journal of Nonprofit & Public Sector Marketing*, vol. 37, no. 1, pp. 58-79, 2025, doi: 10.1080/10495142.2024.2347376

[2] Ю. О. Головчук and А. Боровик, "Стратегічне управління комунікаційними процесами в закладах охорони здоров'я," in *Матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. «Маркетингові стратегії, підприємництво і торгівля: сучасний стан, напрямки розвитку»*, Київ, Україна, Apr. 10, 2025, П. В. Захарченко, Ed. Київ, Україна: КНУБА, 2025, pp. 202-204. [Online]. Available: <https://dspace.vnmu.edu.ua/123456789/9874>

[3] A. Duval and A. Mariangélica, "Gestión de la comunicación en redes sociales sincrónicas para la responsabilidad social corporativa," *Human Networks Journal*, no. 1, pp. 1-6, 2025, doi: 10.5281/zenodo.15258986

[4] Ю. О. Головчук, Я. В. Паламаренко, and І. М. Лепетан, "Комунікаційний менеджмент як складова стратегічного управління організацією," *Інвестиції: практика та досвід*, no. 13, pp. 31-38, 2025, doi: 10.32702/2306-6814.2025.13.31.

[5] S. M. Pashkovskiy, Y. O. Holovchuk, V. V. Kalnysh, A. V. Shvets, O. L. Honcharov, N. V. Koval, and O. V. Saichuk, "Occupational burnout and stress among medical staff: empirical analysis and strategies for minimizing their negative impact," *Ukrainian Journal of Military Medicine*, no. 7, pp. 5-18, 2026, doi: 10.46847/ujmm.2026.1(7)-005

УДК 658:004

### **ВИКОРИСТАННЯ МОВИ MERMAID ДЛЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПРОЦЕСІВ МАРКЕТИНГУ**

РАТУШНЯК Т.В. (ratush\_tanya@ukr.net)

Державний податковий університет,

ШИМАНСЬКА А.Я. (asiashu2006@gmail.com)

Університет Humanitas,

МОЛИБОГА С.Р. (molybogasveta@gmail.com)

Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана

*Запропоновано інноваційний підхід до візуалізації маркетингових стратегій, який ґрунтується на синергії концепції «Graph-as-a-Code», декларативної мови розмітки Mermaid та мультимодальних моделей штучного інтелекту, зокрема Gemini. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю трансформації статичних моделей споживчої поведінки у динамічні цифрові об'єкти, що є важливим для управління бізнес-процесами.*

# **I Міжнародна науково-практична конференція I International Scientific and Practical Conference**

## **«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ» «COMPUTER GAMES AND MULTIMEDIA AS AN INNOVATIVE APPROACH TO COMMUNICATION»**

Одеса  
Odesa

21-22 травня 2026 р.  
May 21-22, 2026

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

The collection includes reports of conference participants. Abstracts are published in the form in which they were submitted by the authors.

The authors of the articles are responsible for the content and form of submission of the material.

**Редакційна колегія:** Котлик С.В., Шестопапов С.В., Жуковецька С.Л.

**Комп'ютерний набір і верстка:** Жуковецька С.Л.

**Відповідальний за випуск:** Шестопапов С.В.