

Відділення Комп'ютерних наук
Орієнтовна тематика наукових робіт

Секція	Тема
Інформаційні системи, бази даних та системи штучного інтелекту	Електронний щоденник «myHomeworksBot»
	Оптимізація навчальних нейронних мереж
	Побудова і навчання нейронної мережі для розпізнавання шрифтів
	Розробка програмного забезпечення для виявлення та візуалізації систематичних та випадкових помилок лабораторних досліджень
	Рекомендована система для пошуку оптимального комплексу індивідуальних тренувань
	Інформаційна система обліку кінних забігів на іподромі
	Інформаційна система аналізу екологічної безпеки міста
	«Автоматизація процесу збору та систематизації публічно доступної інформації з соціальних мереж»
Комп'ютерні системи та мережі	Структура пошукових систем, показники та аналіз пошуку
	Нейронні мережі. Штучний інтелект. Створення додатку для розпізнавання символів
	Дослідження Інтернет-залежності у дітей шкільного віку
	Система азотного охолодження комп'ютерних комплектуючих
	Створення комп'ютерної гри «Калах»
	Оптимізація бізнес - процесів за допомогою ресурсів googl apps script в інтеграції з googl sheet
	Контролер для ректифікаційної колони
	Високоякісний цифровий програвач звукових файлів на базі одноплатного комп'ютера
Безпека інформаційних та телекомунікаційних систем	Створення програми на ПК для перевірки антивірусів за допомогою мови програмування Python
	Фейкова інформація в Інтернеті
	Стратегія запобігання шахрайським методам соціальної інженерії
	Аналіз вразливостей неактуальних версій операційних систем
	Біометрична ідентифікація за венозним малюнком пальця. нові перспективні методи

	Кіберзлочинність
	Віруси-шифрувальники: особливості будови, принципи роботи та поширення
	Дослідження та вирішення проблеми захисту користувачів від кібербулінгу
Інтернет-технології та WEB-дизайн	Використання google форм для створення тестів з іноземної мови
	Internet-технології та WEB-дизайн
	Front Та Back End Розробка на прикладі створення сайту інтернет магазину
	Машинне навчання та штучний інтелект, як прогрес сучасного світу
	Розробка Web-сайту перевірки рівня знань математики учнями молодших класів
	Розробка модуля «відеоконференції» для навчальних веб-платформ
	Мобільний додаток Leaf
	Онлайн-Платформа «Шкоднік»
Технології програмування	Створення та використання пристроїв захисту вело- та мотоспорту від викрадачів
	Побудова графіків функції за допомогою програмного забезпечення
	Розробка та використання альтернативного протоколу зв'язку в системах розумного дому з елементами голосового асистенту
	Портативний пристрій для контролю кліматичних показників та чадного газу «SARAH»
	Універсальний алгоритм пошуку подібності
	Розробка та реалізація програмного забезпечення для автоматичних годівниць
	Розробка веб - сайтів із застосуванням технології Firebase
	Створення мови програмування Alan, компілятора та програмного середовища розробки
	Для вибору продуктів «Mykoshik»
	«Створення вдосконаленого світлофору»
Мультимедійні системи, навчальні та ігрові програми	Створення ігрового додатку за допомогою мови Python
	Програма На Ос Windows – «Шкільний Дзвінок». Мова Python
	Створення мультимедійного додатку для вивчення іноземної лексики дітьми молодшого шкільного віку
	Побудова атомів і молекул у курсі з хімії за допомогою доповненої реальності
	Створення додатку генерації розкладу для навчальних закладів за допомогою мови Python
	Порівняння комп'ютерних програм Tinkercad та Freecad для 3 D - моделювання
	«Передача інформації за допомогою анімації»

	Чатботи. Створення боту “Oraculi Bot”
	Розробка Beatmaker
	Розробка мобільного додатку для заохочення суспільства до екологічної діяльності
	Створення гри “Escape From Hell”
	Розробка Telegram Бота Eng Learn на мові програмування Python
	Програмне забезпечення для тренування усного рахунку з елементами гейміфікації
	Віртуальна лабораторія
	Використання програм для створення анімації в соціальних роликах
	Створення ігрового комп’ютерного симулятора як інтеграція впровадження сучасних технологій
	Чат-Бот для Viber
	Створення платформи для тестування задач з програмування “toucan”