

*Рейтинговий список наукових праць надісланих на II етап конкурсу з
«Комп'ютерних наук»*

<i>Номер реєстрації</i>	<i>Шифр роботи</i>	<i>Назва роботи</i>	<i>Сума</i>
66	Атлантида	Автоматизація оцінки діяльності людини-оператора для підвищення надійності інформаційних систем	111
8	діпльонінг	Розпізнавання зображень на основі глибоких нейронних мереж	110
43	Моделювання ІКБ	Інтелектуальне мультиагентне моделювання епідемічного процесу іксодового кліщового бореліозу	91
10	user experience	Дослідження особливостей кластерного аналізу даних та розробка програмного забезпечення для проведення кластерного аналізу даних	88
68	стеганографія	Комп'ютерне забезпечення стеганографії із застосуванням графічних зображень	87
65	трафік	Алгоритм оптимального міського маршруту	87
21	інформаційна динаміка	Інструментарій виявлення інформаційних операцій на базі аналізу інтернет-простору	86
69	Randomus Anomalus	Генератор випадкових чисел з апаратним джерелом ентропії	86
50	Архітектурна ІАС	Інформаційно-аналітична система моніторингу стану архітектурних об'єктів міста Вінниці	86
41	Галактичний Сенат	Моделювання мереж соціальних зв'язків на основі відкритих даних	85
67	магнолія	Оптимізація розподілу заявок між операторами технічної підтримки комп'ютеризованих систем	75
7	формування даних	Спосіб та пристрій для синтезованого введення алфавітно-цифрових даних	74
59	Управління ІТ-проектами	Оцінювання ризикованості ІТ-проекту на етапі його реалізації	73
44	кластер	Модель і метод побудови багаторівневої системи розпізнавання	73
55	Модельна модель	Імітаційна модель нирки на основі штучних нейронних мереж	73
49	Аналіз зображень	Інформаційна система автоматизованого пошуку координат об'єкту на карті на основі фотографічних зображень земної поверхні	72
48	Solar System	Мобільний застосунок з доповненою реальністю Solar System	72

46	Гріндельвальд	Інформаційна система релевантності фільмів до потреб користувача	72
1	ІТ НИВ1	Дослідження впливу розвитку інформаційних технологій на актуальність вирішення задачі Монжа-Канторовича	70
30	птахівництво	Автоматизований програмний модуль забезпечення технологічних умов в системі управління інкубатором	69
63	стійке стеганоперетворення	Переваги та теоретичне обґрунтування стійкого стеганоперетворення просторової області зображення - контейнера	69
4	Вейвлет нейрон	Багатовимірний вейвлет-нейрон та його метод навчання для вирішення задачі розпізнавання в інтелектуальних системах	69
62	Моделювання мікроструктури металів	Розробка програмного забезпечення для моделювання мікроструктури металів методом кліткових автоматів	68
27	сили та засоби	Сили та засоби для локалізації та ліквідації надзвичайної ситуації	68
56	Блакитна вода	Застосування решітчастого газу Больцмана для моделювання руху кроці по судинах людини	67
58	Логістичні перевезення	Дослідження методів управління логістичними потоками	67
29	Arduino	Управління Arduino в режимі Веб-сервер	67
42	Відстежування тварин	Розробка веб-додатку для стеження за переміщенням домашніх тварин	67
40	Неврон астроцит	Використання згортальних нейронних мереж для розпізнавання руко-друкованих символів	66
9	дошка цезаря	Аналіз існуючих рішень з управління проектами організацій та створення інформаційної системи планування і управління ІТ-проектами	65
25	мобільні додатки	Використання мобільних додатків аграрними підприємствами	64
47	Орхідея	Інформаційна система транспортних потоків великого міста	64
2	Синергетика	Дослідження інформаційних властивостей квазістаціонарних послідовностей символів	64
33	Чат-бот	Розробка мобільного додатка чат-бота "Помічник абітурієнта"	62
57	Кризи крипторинку	Моделювання індикаторів-передвісників криз на крипторинку засобами теорії складних систем	62
37	Дистанційне навчання	Дослідження методів розробки зовнішніх модулів для систем дистанційного навчання	62

23	радіолокаційне поле	Проектування радіолокаційного поля гідрометерологічної системи моніторингу причерноморського регіону	60
38	Поетичні форми	Генерація поетичних форм за допомогою методів машинного навчання	57
26	нейронна мережа	Розробка програмного засобу, що реалізує структурно-параметричну ідентифікацію моделі багатофакторного оцінювання за допомогою штучної нейронної мережі	57
13	розпізнавання знаків	Розробка програмного забезпечення елементів системи розпізнавання знаків дорожнього руху	56
22	комп'ютерні науки	Використання можливостей соціальних мереж в інтересах національної поліції України	55
52	Псевдовипадковість	Псевдовипадкові процеси при генерації числових послідовностей	54
24	платформа	Розробка експериментальної багатокоординатної платформи для навчання і експериментальних досліджень	54
61	Нейронна мережа 2	Розробка ШНМ для апроксимації результатів експерименту	53
64	додаток firefighter	Розробка веб-орієнтованого додатка Firefighter	53
31	АРМ кухаря	Експертна система для підтримки робочого місця кухаря	49
53	Життя понад усе	Інформаційно-аналітичний ресурс визначення загрозливого стану серцево-судинної системи людини	49
15	Ін-яз	Мультимедійна навчально-контролююча система для вивчення англійської мови в рамках мовної підготовки спеціальності "Професійна освіта"	48
54	Секретний шифр	Конструктор штучних нейронних мереж	48
28	хімічна обстановка	Розробка програмного засобу "Прогнозування області зараження СДОР"	47
3	researching malware	Дослідження та розробка системи виявлення мережевої активності небажаного програмного забезпечення	46
6	контроль параметрів	Система автоматизованого проектування інтерактивної взаємодії оператора комп'ютеризованого управління багатопараметричним об'єктом на основі образно-кластерної моделі	46
11	NM1492	Медіа-маркетинг як інструмент Інтернет-технологій	45
39	Синтез тексту	Дослідження методів та розробка програмних засобів синтезу фонологічно репрезентативного тексту для англійської мови	44
19	калорії	Мобільний додаток керування споживанням калорій з урахуванням статистики фізичної активності	44

12	Архітектура	Особливості розробки додатків для ОС Android на основі архітектурного шаблону MVP	42
17	автоматизована адаптація	Програмні засоби динамічної зміни користувацьких інтерфейсів на основі автоматично зібраної інформації про користувача	39
34	17/18-11	Комп'ютерна реалізація гри Shark на базі движка Unity	39
60	Розробка Daily KSU	Розробка інформаційно-програмного комплексу планування навчального навантаження та управління Daily KSU	38
36	17/18-33	Імітаційне моделювання впливів зовнішнього середовища за допомогою застосування генератора псевдовипадкових чисел Mersenne twister	37
5	strating121	Розробка десктопного додатку задля підрахунку рейтингів студентів	34
14	край лукомор'я	Шляхи вдосконалення дистанційних методів профорієнтаційної роботи	34
18	58246938	Розробка підсистеми управління запасами в інтернет-комерції	33
51	Стратегія	Створення автоматизованої підсистеми стратегічного управління вищим навчальним закладом з використанням методології balanced scorecard	32
16	Find Letter	Навчальна аркадна графічна інтерактивна гра «Pac Man Arcade» для адаптації до вивчення іноземних мов	29
32	3-D тур	3-D тур віртуальної реальності	27
45	SSDC	Застосування TDD, DI на прикладі розробки WPF додатку	26
20	ідентифікація клієнтів	Безконтактна ідентифікація клієнтів при проведенні електронних платежів	24
35	17/18-12	Обробка текстових даних з використанням візуальних компонентів	23