ЗАТВЕРДЖЕНО:
на засіданні Вченої ради Факультету інформаційних технологій та математики
Протокол № 10 від 21 жовтня 2026 р.

Голова Вченої ради _____ Оксана ЛИТВИН

Перелік тем кваліфікаційних робіт
для здобувачів вищої освіти спеціальності 122 Комп'ютерні науки
першого (бакалаврського) рівня освіти,
вступ 2023 року

1. Клієнт-серверна система обліку товарів для автоматизації роботи малого підприємства на основі REST API та реляційної бази даних.
2. Вебплатформа електронної комерції для продажу продуктів харчування на основі мікросервісної архітектури.
3. Інформаційна система готельно-ресторанного комплексу для автоматизації бронювання та обліку на основі клієнт-серверної архітектури.
4. Модульний CRM-сервіс для малого бізнесу для автоматизації роботи з клієнтами на основі розширюваної архітектури та аналітики продажів.
5. Вебсервіс зберігання файлів із персоналізованим розподілом доступу на основі рольової моделі та шифрування даних.
6. Вебплатформа пошуку та бронювання коворкінг-просторів для спрощення вибору робочого місця на основі системи рейтингів і відгуків.
7. Вебзастосунок для проведення онлайн-вікторин і опитувань у реальному часі на основі двосторонньої взаємодії клієнта і сервера.
8. Багатомовна система керування вмістом сайтів для підвищення їх видимості на основі інструментів SEO та модульної архітектури.
9. Мобільний застосунок управління особистими фінансами для планування бюджету на основі аналізу історії витрат.
10. Мобільний застосунок для трекінгу фізичної активності для підтримки здорового способу життя на основі даних сенсорів смартфона та інтеграції з платформами здоров`я.
11. Мобільний застосунок для вивчення іноземних мов для підвищення ефективності запам'ятовування на основі адаптивного добору слів і методів штучного інтелекту.
12. Мобільний застосунок ідентифікації рослин за зображенням на основі згорткових нейронних мереж.
13. Мобільний застосунок культурної навігації містом Києвом для популяризації культурної спадщини на основі геолокації та платформи Android.
14. Мобільний застосунок підтримки власників домашніх тварин для догляду та планування візитів до ветеринара на основі хмарних сервісів
15. Інтелектуальний чат-бот підтримки користувачів вебсервісу для скорочення часу відповіді на основі великих мовних моделей.
16. Система автоматизованої модерації контенту соціальних мереж для виявлення спаму та забороненого контенту на основі методів обробки природної мови.
17. Система аналізу достовірності контенту новинних порталів для виявлення дезінформації на основі методів машинного навчання.
18. Система рекомендацій контенту для стрімінгового сервісу для підвищення залученості користувачів на основі колаборативної фільтрації.
19. Система комп'ютерного зору для контролю доступу до приміщень на основі розпізнавання облич і бібліотеки OpenCV.
20. Система розпізнавання номерних знаків для автоматизації роботи паркінгу на основі нейронних мереж.
21. Система аналізу медичних зображень для підтримки лікарської діагностики на основі методів глибокого навчання.
22. Система аналізу трендів у соціальних мережах для виявлення суспільних настроїв на основі технологій Big Data та методів машинного навчання.

23. Інтелектуальна система складання розкладу занять для закладів освіти для оптимального використання ресурсів на основі методів оптимізації та евристичних алгоритмів.
24. Система автоматизованого тестування вебінтерфейсів для підвищення покриття тестами на основі Selenium і методів машинного навчання.
25. 3D-моделювання об'єктів інтер'єру для візуалізації проєктних рішень на основі технологій віртуальної реальності.
26. Інтерактивний 3D-конфігуратор меблів для онлайн-замовлення на основі вебтехнологій і автоматичного розрахунку вартості.
27. Ігрова локація з інтерактивними елементами для підвищення занурення гравця на основі сучасного ігрового рушія.
28. 3D-персонаж із системою анімації для ігрових застосунків на основі методів тривимірного моделювання та ригінгу.
29. Елементи візуального бренду малого бізнесу для підвищення впізнаваності на основі 3D-моделювання в Blender та генеративного штучного інтелекту.
30. Інтелектуальна система керування поведінкою неігрових персонажів для підвищення реалістичності гри на основі дерев поведінки та навчання з підкріпленням.
31. Мобільна гра в жанрі hyper-casual з механікою керування на основі акселерометра.
32. Навчальний застосунок візуалізації алгоритмів сортування та пошуку для підвищення якості викладання на основі інтерактивної анімації.
33. Платформа керування розумним освітленням для економії електроенергії на основі Python, Shelly API та протоколу MQTT.
34. Система моніторингу якості повітря з прогнозуванням для контролю екологічної ситуації на основі IoT-сенсорів і методів машинного навчання.
35. Система моніторингу стану серверного обладнання та віддаленого керування живленням на основі мікроконтролерів і вебінтерфейсу.
36. Децентралізований застосунок безпечного електронного голосування на основі блокчейн-платформи Ethereum і смарт-контрактів.
37. Система резервного копіювання даних у хмарне сховище для захисту інформації на основі шифрування на стороні клієнта.
38. Проєктування сегментованої корпоративної мережі для підвищення безпеки та керованості на основі технології VLAN та міжмережевого екрана нового покоління.
39. Система моніторингу мережевого обладнання для своєчасного виявлення збоїв на основі протоколу SNMP і платформи Zabbix.
40. Система автоматизації конфігурування мережевого обладнання для скорочення часу налаштування на основі Ansible.
41. Захищений віддалений доступ до корпоративної мережі на основі технологій IPsec і SSL VPN.
42. Система моніторингу трафіку та виявлення мережевих аномалій для підвищення безпеки на основі ELK-стека та методів машинного навчання.
43. Безпечна мережа IoT-пристроїв для запобігання несанкціонованому доступу на основі сегментації трафіку та політик контролю доступу.
44. Система автоматизованого аналізу програмного коду для виявлення помилок і вразливостей на основі статичного аналізу та великих мовних моделей.
45. Інтелектуальний асистент для навчання програмування для персоналізації навчальних завдань на основі аналізу помилок студента та генеративного штучного інтелекту.
46. Система виявлення шахрайських фінансових транзакцій у режимі реального часу на основі методів машинного навчання та потокової обробки даних.
47. Вебплатформа пошуку за корпоративними документами для скорочення часу пошуку інформації на основі семантичного пошуку та векторних баз даних.
48. Система прогнозування споживання електроенергії в розумних будинках для зниження витрат на основі даних IoT-лічильників і рекурентних нейронних мереж.
49. Комп'ютерна гра з механікою відновлення ігрових подій за допомогою інтерактивних об'єктів.
50. Порівняльний аналіз методів ретопології тривимірних моделей із застосуванням ручних, автоматизованих та ШІ-орієнтованих підходів.

51. Моделювання та візуалізація елементів візуального бренду малого бізнесу з використанням Blender та генеративного штучного інтелекту
52. Дослідження методів побудови та оптимізації тривимірних моделей анатомічних структур на основі медичних зображень
53. Проектування та розробка автоматизованої інформаційної системи управління спортивними заходами
54. Розроблення клієнтської частини кросплатформного вебзастосунку з гейміфікованою системою спільнот
55. Проєктування хмарної інфраструктури та баз даних кросплатформного вебзастосунку з гейміфікованою системою спільнот
56. Розроблення прототипу автоагресивної мовної моделі на основі трансформера з графовою обробкою подання токенів та механізмом зовнішньої пам'яті
57. Інформаційна система аналізу та прогнозування часових рядів з автоматизованим вибором методу
58. Інтелектуальна система пошуку та відбору релевантних вакансій з використанням векторних ембедингів та великих мовних моделей
59. Система 3D-візуалізації та оптимізації тривимірних моделей для мобільних застосунків для зниження навантаження на пристрій на основі методів зменшення полігональності та рівнів деталізації.
60. Рольова гра з процедурною генерацією карт для підвищення варіативності ігрового процесу на основі Unity.