



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ІВАНО-ФРАНКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ НАФТИ І ГАЗУ

РОЗПОРЯДЖЕННЯ

Факультету інформаційних технологій

27.10.2025р.

м. Івано-Франківськ

№ 201

*Про перелік тематики, бакалаврських
робіт випускників 2026р.*

1. Призначити тематики бакалаврських робіт для спеціальності 121 «Інженерії програмного забезпечення»:

- 1.1. «Методи проєктування сучасних інформаційних систем»
- 1.2 «Розробка нейромережових моделей комп'ютерної діагностики»
- 1.3 «Розроблення веб-застосунку для управління проєктами»
- 1.4 «Методи та інструменти забезпечення якості програмного забезпечення»
- 1.5 «Розроблення програмного забезпечення для CRM-системи»
- 1.6 «Методи тестування безпеки програмного забезпечення»
- 1.7 «Аналіз дефектів програмного забезпечення»
- 1.8 Використання DevOps-практик для автоматизації життєвого циклу програмного забезпечення»
- 1.9 «Розробка serverless-додатків у хмарних середовищах»
- 1.10 «Методи забезпечення надійності розподілених програмних систем»
- 1.11 «Розроблення веб-системи рекомендацій вибору фільмів засобами Ruby on Rails/Postgres»
- 1.12 «Розробка та тестування безпеки застосувань електронних медичних сервісів»
- 1.13 «Розроблення веб-системи рекомендацій коктейлів на основі вподобань користувача та наявних інгредієнтів»
- 1.14 «Інструменти автоматизованого тестування в CI/CD-конвеєрах»
- 1.15 «Розробка моделі машинного навчання для виконання задач розпізнавання рукописних табличних документів з експлуатації ПСГ»
- 1.16 «Розроблення веб-орієнтованої інформаційної системи обліку ресурсів»
- 1.17 «Розробка адаптивної веб-платформи бронювання спортивних майданчиків з інтегрованою системою підтримки рішень»
- 1.18 «Розроблення програмного забезпечення з використанням реляційних баз даних»
- 1.19 «Розробка веб-орієнтованої інформаційної системи бронювання номерів для готельного комплексу»
- 1.20 «Використання контейнеризації для масштабування додатків»
- 1.21 «Розробка клієнт-орієнтованого веб-застосунку для автоматизації роботи ресторану»
- 1.22 «Методи оптимізації продуктивності web-сервісів»
- 1.23 «Розробка fault-tolerant систем у розподілених середовищах»
- 1.24 «RAG-система для університету / FastAPI, React, Langchain»

- 1.25 «Розробка комп'ютерної гри Etemenamki в жанрі Roguelite, використовуючи середовище Unity»
- 1.26 «Розроблення програмної системи управління контентом»
- 1.27 «Веб-система для керування та продажу цифрового фітнес-контенту (відеотренувань) із ролями тренера і клієнта»
- 1.28 «Розроблення веб-застосунку для візуалізації великих даних»
- 1.29 «Методи тестування безпеки програмного забезпечення»
- 1.30 «Розробка АБІС для закладів загальної середньої освіти засобами React та ASP.NET»
- 1.31 «Розробка програмного засобу для автоматизованого тестування веб-сайтів»
- 1.32 «Моделі та методи побудови ігрових симуляторів»
- 1.33 «Застосування принципів UI/UX-дизайну у фронт-енд веб-розробці»
- 1.34 «Методи автоматизованого створення ігрового навчального контенту засобами генеративного штучного інтелекту»
- 1.35 «Інтеграція штучного інтелекту у процеси розробки програмного забезпечення»
- 1.36 «Методи моделювання програмних процесів у Agile-середовищі»
- 1.37 «Методи формальної верифікації програмного забезпечення»
- 1.38 «Інженерія програмного забезпечення для автономних систем»
- 1.39 «Програмна підтримка інтелектуальних систем прийняття рішень»
- 1.40 «Програмне рішення для обробки поточкових даних у реальному часі»
- 1.41 «Методи управління конфігураціями програмних систем»
- 1.42 «Розроблення прототипу генератора програмного коду для багаторівневих архітектур програмного забезпечення»
- 1.43 «Інженерія програмного забезпечення для ВЕБ-сервісів»
- 1.44 «Розробка енергоефективного програмного забезпечення»
- 1.45 «Методи генерації прототипів програмних систем засобами модельно-орієнтованої інженерії»
- 1.46 «Інженерія програмних систем із використанням API-first підходу»
- 1.47 «Автоматизація тестування за допомогою великих мовних моделей»
- 1.48 «Гібридні квантово-класичні алгоритми в комерційному програмному забезпеченні»
- 1.49 «Розробка програмного забезпечення для автоматизації тестування на основі системних API»
- 1.50 «Підходи до рефакторингу та підтримки існуючого коду»
- 1.51 «Проектування та розробка ігрового застосунку в жанрі 2D-платформер з використанням об'єктно-орієнтованих патернів»
- 1.52 «Розроблення програмної системи з інтегрованою аналітикою»
- 1.53 «Крос-платформна розробка: переваги та виклики»
- 1.54 «Принципи створення інтерфейсів користувача в програмному забезпеченні»
- 1.55 «Розробка програмного каркаса для підтримки плагінної архітектури»
- 1.56 «Розробка системи підтримки прийняття рішень для вибору методології розробки програмного забезпечення»
- 1.57 «Розробка програмного сервісу обробки замовлень і їх доставки в електронній комерції»
- 1.58 «Методи моделювання даних у програмних системах»
- 1.59 «Роль баз даних у архітектурі програмних систем»
- 1.60 «Методи інкапсуляції та приховування інформації в програмному забезпеченні»
- 1.61 «Інтелектуальна система аналізу специфікацій вимог до програмного забезпечення на основі технологій великих мовних моделей»
- 1.62 «Методи оптимізації продуктивності ігор»
- 1.63 «Розроблення програмної системи візуалізації великих даних»
- 1.64 «Розробка програмного забезпечення системи автономної навігації з розпізнаванням візуальних міток та веб-інтерфейсом керування»
- 1.65 «Розробка програмного забезпечення для систем розумного будинку»

- 1.66 «Роль міжнародних стандартів ISO/IEC у регулюванні процесів розробки програмного забезпечення»
- 1.67 «Розроблення програмної системи рекомендацій навчальних курсів та персоналізації освітнього середовища»
- 1.68 «Вплив вибору фреймворків на швидкість створення веб-додатків»
- 1.69 «Методи зменшення дублювання коду під час розробки»
- 1.70 «Розробка ПЗ з фокусом на автономію команд у процесі створення»
- 1.71 «Моделі та методи формування користувацько-орієнтованих композицій сервісів»
- 1.72 «Розроблення інтелектуального веб-сервісу для монетизації та персоналізації ігрового досвіду»
- 1.73 «Розробка програмних продуктів з урахуванням циклу швидкого зворотного зв'язку»
- 1.74 «Розроблення веб-агрегатора комп'ютерної техніки з інтелектуальною системою рекомендацій на основі великих мовних моделей»
- 1.75 «Розроблення інтелектуального веб-застосунку для аналізу криптовалютного ринку»
- 1.76 «Програмні рішення для моніторингу та керування безпілотними літальними апаратами»
- 1.77 «Проектування програмного забезпечення мобільної гри з використанням концептуальних моделей»
- 1.78 «Розроблення мобільного застосунку з офлайн-доступом»
- 1.79 «Методи підвищення ефективності автоматизованого тестування програмного забезпечення шляхом використання контейнеризації»
- 1.80 «Застосування нейромереж для генерації процедурного контенту в іграх»
- 1.81 «Інтеграція комп'ютерного зору в мобільні додатки доповненої реальності»
- 1.82 «Розробка програмної системи тестування моделей машинного навчання»
- 1.83 «Методології створення інтерактивних 3D-моделей для освітніх цілей»
- 1.84 «Інтелектуальна система підвищення ефективності та професійності медиків»
- 1.85 «Застосування гейміфікації в програмних системах професійного навчання»
- 1.86 «Веб-базована ієрархічна система розподіленої взаємодії користувачів»
- 1.87 «Програмування систем змішаної реальності для промислового дизайну»
- 1.88 «Застосування ШІ для автоматичного балансування ігрових механік»
- 1.89 «Програмні рішення для інтеграції сенсорів у системи Інтернету речей для агротехніки»
- 1.90 «Розробка інтелектуальної системи підтримки прийняття рішень для запобігання ендокринних порушень»
- 1.91 «Розробка програмного забезпечення кіберфізичних систем»
- 1.92 «Методології оптимізації енергоспоживання в програмному забезпеченні для мобільних пристроїв»
- 1.93 «Розробка програмного забезпечення для симуляції кібератак та тренування захисних команд»
- 1.94 «Застосування штучного інтелекту для автоматичного монтажу та редагування відео-контенту»
- 1.95 «Методи управління вимогами до програмного забезпечення»
- 1.96 «Розроблення хмарного програмного забезпечення для обробки даних»
- 1.97 «Програмування систем доповненої реальності для навчання хірургії та робототехніки»
- 1.98 «Розробка онлайн платформи замовлення та доставки їжі (БЕК-ЕНД)»
- 1.99 «Розробка онлайн платформи замовлення та доставки їжі (ФРОНТ)»
- 1.100 «Веб-застосунок по продажу техніки Apple»
- 1.101 «Техніки оптимізації програмного коду для зниження вуглецевого сліду в дата-центрах»
- 1.102 «Розробка інформаційної системи управління об'єктами нерухомості»

- 1.103 «Розроблення масштабованого веб-застосунку електронної комерції та прокату гірського спорядження з електронним формуванням договорів»
- 1.104 «Аналіз та оптимізація програмного продукту»
- 1.105 «Інтелектуальний чат-бот, як ВЕБ-сервіс»
- 1.106 «Розробка власного додатку планування на базі Vue.js»
- 1.107 «Прогнозування витрат на хмарні ресурси за допомогою машинного навчання»
- 1.108 «Побудова ВЕБ-сервісів на основі архітектурних шаблонів»
- 1.109 «Проектування IoT- платформи для “розумного будинку»
- 1.110 «Техніки створення внутрішніх платформ розробника (Internal Developer Platforms)»
- 1.111 «Налаштування продуктивності веб-сервісів та їх взаємодії для платформи .NET»
- 1.112 «Архітектурні підходи до побудови модульних програмних систем»
- 1.113 «Розробка програмного забезпечення для моделювання поширення епідемій»
- 1.114 «Реалізація Full Stack застосунку електронної комерції з аналітичними модулями»
- 1.115 «Проектування програмної архітектури хмарної системи розмітки текстових даних»
- 1.116 «Проектування сервіс-орієнтованого веб-застосунку»
- 1.117 «Розроблення платформи - фреймворку для створення хмарних застосунків»
- 1.118 «Проектування та розробка веб-застосунку для автоматизації продажу автомобільних запчастин»
- 1.119 «Розроблення класифікаційної моделі для програмного забезпечення потреб агрономії»
- 1.120 «Розробка масштабного Full-Stack застосунку по продажу комп'ютерних ігор»
- 1.121 «Проектування та реалізація веб-орієнтованої інформаційної системи продажу комп'ютерних комплектуючих засобами React\Node.JS»
- 1.122 «Розробка програмного забезпечення для магазину коврів на Java базованих стеках»
- 1.123 «Розробка інтелектуальної системи інформаційного супроводу навчального процесу на базі платформи Discord»
- 1.124 «Розробка системи автоматичного розпізнавання та класифікації рослин»
- 1.125 «Розробка крипто-гаманця засобами Java Spring»
- 1.126 «Проектування та оптимізація бази даних для високонавантаженого веб-застосунку інтернет-магазину»
- 1.127 «Методи та засоби виявлення небезпечних предметів у відеопотоці в реальному часі»
- 1.128 «Розробка веб-додатку для аналізу та візуалізації спортивної статистики»
- 1.129 «Проектування програмної системи захисту приватності користувачів у середовищі IoT»
- 1.130 «Програмні рішення для автоматизації процесу інвентаризації на складах»
- 1.131 «Розробка програмних засобів оцінювання ризиків для безпеки виборчих процедур»
- 1.132 «Розроблення веб-застосунку для управління проектами»
- 1.133 «Моделі, методи та програмні засоби створення автоматизованої розподіленої системи моніторингу та оповіщення»

В.о. декана ФІТ



Володимир ПІХ