

майбутньому штучні нейронні мережі будуть помічниками для людей в медицині, сфері безпеки, економіці, зв'язку та обробці інформації.

Список літератури

1. Тимошук П. В. *Штучні нейронні мережі. Навчальний посібник*. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2011. 444 с.
2. Mcculloch Warren S. and Pitts W. *A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity*. Eprinted from the *Bulletin of Mathematical Biophysics*, Vol. 5, pp. 115-133. (1943).
3. Norbert Wiener: *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine.*, Hermann & Cie, Paris, 1984, 2. Auflage: MIT Press, Cambridge (MA), 1961. Übersetzung: *Kybernetik. Regelung und Nachrichtenübertragung im Lebewesen und in der Maschine.*, rororo 1968 sowie Econ Verlag 1992.

УДК 004.9

*Дудник М.В., студент 2 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Потапова Н. А., к.е.н., доцент,
доцент кафедри інформаційних технологій*

СУЧАСНЕ МАСОВЕ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Сучасні інформаційні технології дуже сильно відрізняються від того, чим вони були більшість часу свого існування. Більше 5 тисяч років існування інформаційних технологій було побудовано навколо спрощення вираховування математичних задач [1]. Проте за останні 30 років все кардинально змінилося. Інформаційні технології перейшли у масову стадію, тобто переорієнтувалися на роботу з досить великим числом людей, абсолютна більшість з яких не мають розуміння того, з чим вони працюють. Це явище можна порівняти з верховою їздою, жокеї дуже вправно їздять на своїх конях, але майже ніхто з них не знає як працює, наприклад, ендокринна система у їхніх коней. Саме через орієнтованість на маси досить далеко розвинулося поняття взаємодії програмного забезпечення з користувачами, яке включає в себе користувацький інтерфейс, різні операційні системи та пристрої, психологічний вплив на користувача і т.д.

Ця тема є досить актуальною, адже масовість використання програмного забезпечення почала зростати ще у 2000х роках, з розвитком розважальної сфери інформаційних технологій, і кожного року розвивається все ширше.

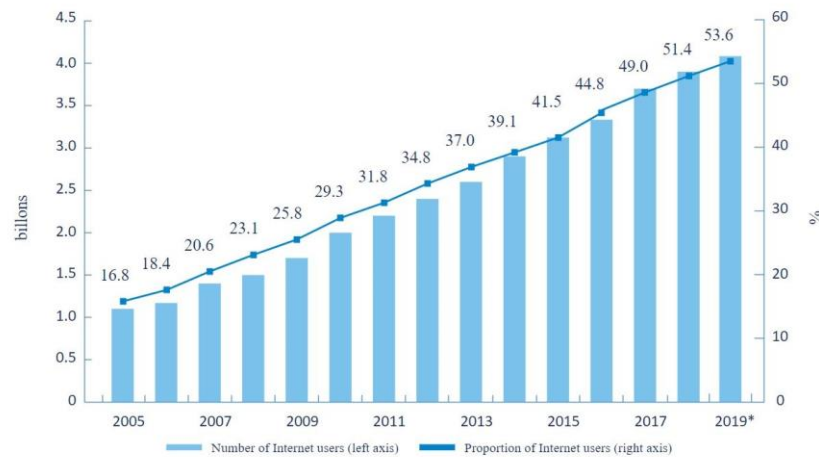


Рис. 1 Кількість користувачів інтернету у світі, 2005-2019 рр. [2]

За останніми дослідженнями від Eyesafe[3] середій час використання смартфонів в день в США у 2020 році складає 4 години 31 хвилину, що значно перевищує час щоденного використання комп'ютерів. Це вказує на те, що люди віддають перевагу більш зручному та компактному пристрою. Також з цього звіту можна ще раз підтвердити, що масовість використання інформаційних технологій у повсякденному житті в розвинутих країнах зростає з кожним роком. Також варто зазначити, що у звіті Сімона Кемпа “DIGITAL 2021: GLOBAL OVERVIEW REPORT” [4] користувачів смартфонів на 7% більше ніж користувачів інтернету.

Дослідивши ці звіти можна закріпити той факт, що на цей день масові інформаційні технології в більшості випадків побудовані навколо смартфонів, а не комп'ютерів, як це було 10 років тому. Це чіткий показник тренду для усіх розробників у розважальному відгалуженні сфери інформаційних технологій, яка орієнтується на маси. Також цікавим є той факт, що згідно цього ж дослідження комп'ютери зазвичай використовують для ігор та професійної діяльності, смартфони ж для пошуку інформації, ігор, використання соціальних мереж та програм.

Враховуючи усе вищесказане ми можемо дійти до висновку, що у світі простежується чіткий тренд розвитку мобільного програмного та веб забезпечення, адже зручність використання для звичайного користувача є одним з найважливіших показників при виборі пристрою для взаємодії з світом інформаційних технологій.

Список літератури

1. Jeffrey Shallit for CS 134 at the University of Waterloo “A Very Brief History of Computer Science”. 1995.
2. Міжнародний союз електрозв'язку: Internet use. URL: <https://itu.foleon.com/itu/measuring-digital-development/internet-use/>
3. Eyesafe: COVID-19: SCREEN TIME SPIKES TO OVER 13 HOURS PER DAY. URL:
4. Офіційний сайт eyesafe. URL: <https://eyesafe.com/covid-19-screen-time-spike-to-over-13-hours-per-day/>.
5. Simon Kemp: DIGITAL 2021: GLOBAL OVERVIEW REPORT. 2021. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>.