

**Секция 86. Актуальные вопросы развития информационных и гуманитарных наук**

**Перечень участников, рекомендованных к публикации докладов  
в сборнике материалов конференции**

<b>№</b>	<b>Тема доклада</b>
1	<i>Разработка информационной системы креативных индустрий республики Хакасия</i>
2	<i>Английские черты романа Кадзуо Исигуро «Клара и Солнце»</i>
3	<i>Разработка виртуального тура для наук РХ «Хакасский национальный краеведческий музей им. Л.Р. Кызласова»</i>
4	<i>Цифровизация сферы услуг (на примере портала "Госуслуги")</i>
5	<i>Войны памятников в истории России</i>
6	<i>Преимущества и недостатки автономных технологий на базе искусственного интеллекта</i>
7	<i>Искусственный интеллект в поиске лекарств</i>
8	<i>Разработка веб-сайта для онлайн-записи клиентов на тренировки</i>
9	<i>3D-печать в строительстве</i>
10	<i>Английская мода: прошлое и настоящее</i>
11	<i>Разработка мессенджера</i>
12	<i>Проектирование модуля работы с данными в bi-системе аналитики и визуализации медицинских данных</i>
13	<i>Влияние нейросетей на науку 21-го века.</i>
14	<i>Влияние «геймерского» сленга на речевую культуру современной молодёжи</i>
15	<i>Проектирование модуля визуализации данных в bi-системе аналитики и визуализации медицинских данных</i>
16	<i>Перспективы развития искусственного интеллекта и его влияние на будущее человечества.</i>
17	<i>Разработка фронтенд части видеохостинга</i>
18	<i>Применение программы MATHCAD при вычислении задач высшей математики</i>
19	<i>Бинарная оппозиция «gutes» («добро»)/ «böses» («зло») в произведение «nussknacker und mausekönig» ernst theodor amadeus hoffman/ «щелкунчик и мышинный король» эрнест теодор Амадей Гофман</i>
20	<i>Перспективы внедрения технологий искусственного интеллекта в различные сектора экономики</i>
21	<i>Проблема разрыва патриотического воспитания и памяти о предках</i>
22	<i>Использование искусственного интеллекта в городском строительстве и хозяйстве</i>
23	<i>Информационная поддержка посетителям ФКУ «ГБ МСЭ по республике Хакасия»</i>
24	<i>Создание альтернатив поршневому принципу работы ДВС в автомобилях при помощи 3D-принтеров</i>
25	<i>Компьютерная игра "Little Misfortune" студии "Killmonday Games": опыт семиотического анализа.</i>
26	<i>Информационная система обработки заказов в ресторане доставки</i>
27	<i>Здоровый образ жизни студентов</i>
28	<i>Использование графика гиперболического косинуса в компьютерных играх</i>
29	<i>Проблемы здорового образа жизни студентов</i>