

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНА НАУКОВА УСТАНОВА
«УКРАЇНСЬКИЙ ІНСТИТУТ НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ
ЕКСПЕРТИЗИ ТА ІНФОРМАЦІЇ»

№ 4' 2025

НАУКА ТЕХНОЛОГІЇ ІННОВАЦІЇ

ВСЕСВІТНІЙ ДЕНЬ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ВСЕСВІТНІЙ ДЕНЬ ТВОРЧОСТІ ТА ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

ДАЙДЖЕСТ НОВИН
ВІД УкрІНТЕІ



УДК 001+001.895
Ідентифікатор медіа R40-05191
ISSN 3041-1769 (online)
Редакційна рада: Т.В. Писаренко, Т.К. Кваша

Наука, технології, інновації. Дайджест новин від УкрІНТЕІ: електронний інформаційний дайджест // МОН України; ДНУ УкрІНТЕІ. – Київ: УкрІНТЕІ, 2025. – Вип. 4. – 55 с.

Дайджест новин від УкрІНТЕІ — незамінний ресурс для всіх, хто бажає залишатися в курсі останніх досягнень у сфері інновацій та технологічних рішень. Ексклюзивні новини та аналітика. Інсайти змін у законодавстві. Анонси важливих форумів, конференцій, семінарів. Історії успіху нових стартапів і стратегій зеленої економіки.

Періодичність: щомісячно.
Рік заснування: 2017 р.
Передплата на видання здійснюється через УкрІНТЕІ.
IBAN: UA518201720313201001201097044 в УДКСУ у м. Києві,
код ЄДРПОУ 40814998, ІПН 408149926502, код платежу 25010100
З питань придбання:
тел: (044) 521-00-39, e-mail: uintei.info@gmail.com

Засновник: Державна наукова установа «Український інститут науково-технічної експертизи та інформації»
Свідцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції. Серія ДК № 5332 від 12.04.2017 р.

Адреса редакції: 03150, м. Київ, вул. Антоновича, 180
©УкрІНТЕІ

1. ПОЛІТИКА ТА ЗВІТИ У СФЕРІ НАУКИ, ТЕХНОЛОГІЙ, ІННОВАЦІЙ ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ	
ЄВРОКОМІСІЯ ПРЕДСТАВИЛА ОНОВЛЕНУ ПРОГРАМУ «ЦИФРОВА ЄВРОПА» НА 2025-2027 РОКИ	5
УРЯД ВИЗНАЧИВ НОВІ ПРІОРИТЕТИ РОЗВИТКУ МІНЦИФРИ: ШІ, РОБОТОТЕХНІКА ТА МІКРОЕЛЕКТРОНІКА	5
МКСК ПРЕЗЕНТУВАЛО РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУ З ЦИФРОВІЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ МУЗИЧНОЇ СПАДЩИНИ	6
В УКРАЇНІ ЗАПУСКАЮТЬ НОВУ СИСТЕМУ МОНІТОРИНГУ ПОВІТРЯ	6
«ЗАКОН ПРО СТРОКИ»: ВЕРХОВНА РАДА УКРАЇНИ УХВАЛИЛА В ЦІЛОМУ ЗАКОНОПРОЄКТ № 9383	7
ВРЕГУЛЮВАННЯ ПИТАННЯ ЩОДО ІР ПРАВ НА ОБ'ЄКТИ, СТВОРЕНІ ВІЙСЬКОВИМИ ПІД ЧАС СЛУЖБИ: КОМІТЕТ ВР УКРАЇНИ РЕКОМЕНДУВАВ ПРИЙНЯТИ ЗА ОСНОВУ ЗАКОНОПРОЄКТ №13111	7
МІНОБОРОНИ УКРАЇНИ БУДЕ ЗАХИЩАТИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНУ ВЛАСНІСТЬ ВІЙСЬКОВИХ	8
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ І МУЗИКА: ВІДЧУЙ РИТМ ІР	8
ПІДГОТОВКА ПРОТОКОЛУ УСНОГО ЗАСІДАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ШІ	9
ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІДОМСТВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ШЛЯХОМ ВІДПОВІДАЛЬНОГО ВИКОРИСТАННЯ ШІ, АВТОР ДЖЕЙМС НУРТОН	9
ПОРЯДОК З МОДЕРНІЗАЦІЇ USPTO ДЛЯ ПРИШВИДШЕННЯ ВИДАЧІ ОХОРОННИХ ДОКУМЕНТІВ САМЕ ПАТЕНТІВ	10
МУЗИКАНТ ІЗ США ЗА ДОПОМОГОЮ 10 000 БОТІВ ТРАНСЛЮВАВ МУЗИКУ, ЗГЕНЕРОВАНУ ШІ, У SPOTIFY ТА YOUTUBE	10
ШІ І МНОЖИННІСТЬ: ПОКОЛІННЯ Z ТА ШІ НА IED FACTORY 2025	10
ЗВУК ЗАПУСКУ WINDOWS І МУЗИКА З MINECRAFT УВІЙШЛИ ДО БІБЛІОТЕКИ КОНГРЕСУ США	11
ЦИНІЗМУ НЕМАЄ МЕЖ: РОСІЯНИ ВКРАЛИ І ЗАСПІВАЛИ РОСІЙСЬКОЮ ХІТ ВІДОМОГО УКРАЇНСЬКОГО СПІВАКА	11
СЕРФІНГОВА КОМПАНІЯ ПОДАЛА ПОЗОВ НА 100 МІЛЬЙОНІВ ДОЛАРІВ, СТВЕРДЖУЮЧИ, ЩО ЛЕДІ ГАГА НЕЗАКОННО ВИКОРИСТАЛА ЛОГОТИП «МАУНЕМ»	12
МЕРАЙЯ КЕРІ ЗДОБУЛА ПЕРЕМОГУ У СПРАВІ ЩОДО АВТОРСЬКИХ ПРАВ НА ПІСНЮ «ALL I WANT FOR CHRISTMAS IS YOU» — СУДДЯ ВІДХИЛИВ ПОЗОВ	12
SEMISONIC РОЗКРИТИКУВАЛИ БІЛИЙ ДІМ ЗА ВИКОРИСТАННЯ ЇХНЬОЇ ПІСНІ CLOSING TIME У ВІДЕО ПРО ДЕПОРТАЦІЮ	13
КИЇВ ПОДАВ ЗАЯВКУ НА ОТРИМАННЯ СТАТУСУ МІСТА МУЗИКИ ЮНЕСКО	13
ПЕРШИЙ МУЗИЧНИЙ КЛІП, ЗГЕНЕРОВАНИЙ ЗА ДОПОМОГОЮ SORA ВІД OPENAI	14
НАЛАШТУЙСЯ НА ІННОВАЦІЇ: ПОКРАЩУЄМО МУЗИЧНИЙ ДОСВІД ЗА ДОПОМОГОЮ ТОКЕНІВ MUSIC	14
АЛЬОНА ОМАРГАЛІЄВА РОЗПОВІЛА, ЯК ЇЇ ХІТ "МУЖЧИНА" ВИКРАЛИ ЩЕ ДО ЙОГО ВИХОДУ	14
КОРОЛЬ ЧАРЛЬЗ ІІІ ЗАПУСТИВ РАДІОШОУ З УЛЮБЛЕНОЮ МУЗИКОЮ ТА АНЕКДОТАМИ	15
ПОЛ МАККАРТНІ: НЕ ДОЗВОЛЯЙТЕ ШТУЧНОМУ ІНТЕЛЕКТУ ОШУКУВАТИ АРТИСТІВ	15
УКРАЇНСЬКА МОЛОДЬ ТВОРИ КЛАСИКІВ ПОКЛАЛА НА МУЗИКУ	16
ЯК ТЕЙЛОР СВІФТ ЗАХИЩАЄ СВОЮ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНУ ВЛАСНІСТЬ	16
ЯКІ ІТ-КОМПАНІЇ ОЧОЛИЛИ РЕЙТИНГ УКРАЇНИ У 2025	17
2. НОВИНИ ЗІ СВІТУ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ІННОВАЦІЙ	
ЯК ШІ ЗМІНЮЄ МУЗИЧНУ ІНДУСТРІЮ	18
ІННОВАЦІЇ У ГЕНЕРАТИВНОМУ ШІ: ВІД ЗОБРАЖЕНЬ ДО ВІДЕО ТА МУЗИКИ	18
ЯК ЗНАЙТИ ПІСНЮ НА YOUTUBE, INSTAGRAM ТА ТІКТОК? SHAZAM ОТРИМАВ НОВИЙ ФУНКЦІОНАЛ	19
ВІДНОВЛЕННЯ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я ЗА ДОПОМОГОЮ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МУЗИКИ — ПРОЄКТ «ПОЧУТИ І ВІДЧУТИ»	19
ADOBE ПРЕЗЕНТУВАЛА ПРОТОТИП НОВОГО ШІ-ІНСТРУМЕНТУ — PHOTOSHOP ДЛЯ СТВОРЕННЯ ТА РЕДАГУВАННЯ МУЗИКИ	20
КОМАНДА GOOGLE ПРАЦЮЄ НАД ШІ-МОДЕЛЛЮ, ЩО ЗМОЖЕ МИСЛИТИ ЯК ЛЮДИНА	20
МАЙБУТНЄ ГЕНЕРАТИВНОГО ШІ: ТРЕНДИ, ЗА ЯКИМИ ВАРТО СТЕЖИТИ У 2025 РОЦІ ТА НАДАЛІ	21
ГЕНЕРАТИВНИЙ ШІ - ТРЕНДИ 2025	21
70% АЛЬБОМІВ ВИПУСКАТИМУТЬСЯ У ФОРМАТІ NFT: NFT ЗМІНЮЮТЬ МУЗИЧНУ ІНДУСТРІЮ	22
ВІДЧУВАТИ МУЗИКУ: APPLE MUSIC ДОДАЄ ФУНКЦІЮ ТАКТИЛЬНОГО АУДІО ДЛЯ ВСІХ КОРИСТУВАЧІВ IOS 18	22
КОЛОНКА З NLAW: В УКРАЇНІ СТВОРИЛИ ПЕРШУ В СВІТІ АУДІОСИСТЕМУ З ТУБУСА ПРОТИТАНКОВОЇ ЗБРОЇ	23
ПРОРИВ У ГАЛУЗІ РІДКОЗЕМЕЛЬНИХ МЕТАЛІВ: ВИЯВЛЕНІ ВЛАСТИВОСТІ ПРОМЕТІЯ ЗМІНЯТЬ ТЕХНОЛОГІЇ	23

У КИТАЇ ПРЕДСТАВИЛИ ТЕХНОЛОГІЮ ДЛЯ ЗАРЯДКИ ЕЛЕКТРОМОБІЛІВ МЕНШ НІЖ ЗА 9 ХВИЛИН	24
ПОЛЬСЬКИЙ КОМБУД СПІВПРАЦЮВАТИМЕ З ПІВДЕННОКОРЕЙСЬКОЮ STRAFFIC У СТВОРЕННІ СИСТЕМ ЗАЛІЗНИЧНОЇ СИГНАЛІЗАЦІЇ	24
КИТАЙСЬКІ РОЗРОБНИКИ ВИПУСТИЛИ НОВИЙ ШІ MANUS	25
ВДОСКОНАЛЕНІ ФОТОСЕПАРАТОРИ MEYER ЗАБЕЗПЕЧУЮТЬ ЧИСТОТУ ПРОДУКЦІЇ ДО 99,99%	25
У СІНГАПУРІ СТВОРИЛИ ІННОВАЦІЙНИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ОХОЛОДЖЕННЯ БУДІВЕЛЬ	26
ВЧЕНІ РОЗРОБИЛИ БЕЗДРОТОВИЙ КАРДІОСТИМУЛЯТОР, ЯКИЙ РОЗЧИНЯЄТЬСЯ В ОРГАНІЗМІ	26
ДЕШЕВА ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЯ З МОРСЬКИХ ХВИЛЬ: ІННОВАТОРИ СТВОРИЛИ РЕВОЛЮЦІЙНИЙ ПРИСТРІЙ	27
АМЕРИКАНСЬКІ ІНЖЕНЕРИ СТВОРИЛИ НЕЗВИЧАЙНОГО ГНУЧКОГО РОБОТА	27
НА ОСНОВІ ПАПЕРУ ЯПОНСЬКІ ВЧЕНІ СТВОРИЛИ ІННОВАЦІЙНИЙ БІОРОЗКЛАДНИЙ МАТЕРІАЛ	28
ЯПОНСЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ РЕВОЛЮЦІЙНУ ТЕХНОЛОГІЮ ШІ, ЩО ДОЗВОЛЯЄ ДРОНАМ ПРАЦЮВАТИ ПІД ЗЕМЛЕЮ	28
ФРАНЦУЗЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ ІННОВАЦІЙНУ СИСТЕМУ НІЧНОГО БАЧЕННЯ PANORAMIC	29
РОБОТИ АРМІЇ США ТЕПЕР ДУМАЮТЬ, РОЗМОВЛЯЮТЬ, РОЗУМІЮТЬ, ЯК СОЛДАТИ	29
ІРАНСЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ АВТОНОМНИЙ БОЙОВИЙ ДРОН MOHAJER-6	30
ІЗРАЇЛЬ — СВІТОВИЙ ЛІДЕР ЗА ЧАСТКОЮ ЖІНОК У СФЕРІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	31
ПРОРИВНИЙ ШІ-ІНСТРУМЕНТ SCNET ДОПОМАГАЄ РОЗШИФРУВАТИ ПОВЕДІНКУ КЛІТИН У ДОСЛІДЖЕННЯХ РАКУ	31
3. УСПІШНІ ПРОЄКТИ СТАРТАПІВ	
УКРАЇНСЬКИЙ СТАРТАП ПІДКОРЮЄ СВІТ: NARMIX ІДЕАЛЬНО ПОЄДНУЄ ВІДЕО ТА МУЗИКУ ЗА ДОПОМОГОЮ AI	32
СТАРТАП З УКРАЇНСЬКИМ КОРИННЯМ DJOOKU ДОПОМАГАЄ КУПУВАТИ «АКЦІЇ» ПІСЕНЬ, А ПЕРШІ АУКЦІОНИ ПРОВІДИВ У ПЕРШІ ДНІ ВІЙНИ	32
АЙТІВЕЦЬ ЗНАЙШОВ ТЕХНОЛОГІЧНЕ РІШЕННЯ ДЛЯ БОРОТЬБИ З ГУЧНОЮ МУЗИКОЮ СУСІДІВ, ЗЛАМАВШИ ЇХНІ BLUETOOTH КОЛОНКИ	33
ВІРТУАЛЬНІ НАВУШНИКИ: НОВА ТЕХНОЛОГІЯ ПЕРЕДАЄ МУЗИКУ ПРЯМО У ВУХА БЕЗ ЖОДНОГО ПРИСТРОЮ	33
МУЗИЧНИЙ ШІ-СТАРТАП SUNO СТВЕРДЖУЄ, ЩО ВИКОРИСТОВУЄ ЧУЖУ МУЗИКУ ЧЕСНО	34
ТЕХНОЛОГІЯ AIVA – СТВОРЕННЯ МУЗИКИ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	34
НАВЕСНІ ШІ-СТАРТАП WANTENT, ЯКИЙ ЗАПУСТИЛИ НАУКОВЦІ КПІ, ПЛАНУЄ ВИПУСК SAAS-ВЕРСІЇ ПРОДУКТУ	34
MUSCREATORS – ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПРОСУВАННЯ АРТИСТІВ	35
МУЗИЧНІ ІНСТРУМЕНТИ З БОРЩІВНИКА: ЯК ВЕТЕРИНАРКА З ЛУЦЬКА ВИГОТОВЛЯЄ ДОЩОВИЦІ	35
У ЯПОНІЇ РОЗРОБИЛИ КРІСЛО КОЛІСНЕ, ЩО МОЖЕ САМОСТІЙНО ПЕРЕСУВАТИСЯ СХОДАМИ	36
АМЕРИКАНСЬКИЙ СТАРТАП, ЙМОВІРНО, ПОБУДУЄ ТЕХНОЛОГІЧНЕ МІСТО МАЙБУТНЬОГО В УКРАЇНІ	36
ІНДІЙСЬКИЙ СТАРТАП ЗАПУСТИВ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ НА ДЕШЕВИХ ПРОЦЕСОРАХ ДЛЯ ПК	37
ТРИ МОЛОДІЖНІ СТАРТАПИ ПРЕДСТАВЛЯТИМУТЬ УКРАЇНУ НА «VIVA TECHNOLOGY 2025»	37
4. ІНВЕСТИЦІЇ В ІННОВАЦІЙНІ ПРОЄКТИ	
САМІТ МУЗИЧНИХ ІНВЕСТИЦІЙ ДЖУКІ: ПІДСУМКИ	39
ІНВЕСТИЦІЇ В МУЗИКУ СТАЛИ РЕАЛЬНІСТЮ	39
STARBUCKS ЗАПУСТИТЬ МЕРЧ ВІД ХУДОЖНИКА УКРАЇНСЬКОГО ПОХОДЖЕННЯ МІШІ ТЮТЮНИКА	39
КИТАЙСЬКІ ІТ-ГІГАНТИ ВИТРАТИЛИ РЕКОРДНІ \$16 МЛРД НА ЧІПИ NVIDIA ЧЕРЕЗ СТРАХ САНКЦІЙ США	40
ІНВЕСТОРИ КРЕМНІЄВОЇ ДОЛИНИ ПРОПОНУЮТЬ ТРАМПУ СТВОРИТИ В ГРЕНЛАНДІЇ «МІСТО СВОБОДИ» З ШІ, РАКЕТАМИ І МІКРОЯДЕРНИМИ РЕАКТОРАМИ	40
ОДИН ІЗ НАЙДИНАМІЧНІШИХ ШІ-СТАРТАПІВ ANYSPHERE ГОТУЄТЬСЯ ДО НОВОГО ІНВЕСТРАУНДУ З ОЦІНКОЮ \$10 МЛРД	41
СЕРБІЯ ІНВЕСТУЄ 50 МЛН ЄВРО В СУПЕРКОМП'ЮТЕР І ШІ	42
УКРАЇНСЬКИЙ ФОНД ROOSH VENTURES ПРОІНВЕСТУВАВ АМЕРИКАНСЬКИЙ СТАРТАП	42
5. РОЗВИТОК ІННОВАЦІЙНОЇ ІНФРАСТРУКТУРИ	
BARCELONA MUSIC TECH HUB: КАТАЛОНСЬКИЙ ОСЕРЕДОК ІННОВАЦІЙ У МУЗИЧНІЙ ІНДУСТРІЇ	43
SOUND HUB DENMARK: ДАНІЯ СТВОРЮЄ ГЛОБАЛЬНИЙ ЦЕНТР ІННОВАЦІЙ У СФЕРІ ЗВУКУ	43
MUSICTECH INNOVATION LAB: ІЗРАЇЛЬСЬКИЙ АКСЕЛЕРАТОР, ЩО ФОРМУЄ МАЙБУТНЄ МУЗИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	44
ІННОВАЦІЇ В РИТМІ: ПЕКІНСЬКИЙ МУЗИЧНИЙ ІНДУСТРІАЛЬНИЙ ПАРК – МАЙБУТНЄ МУЗИЧНОЇ ІНДУСТРІЇ КИТАЮ	44

ІННОВАЦІЙНА ЕКОСИСТЕМА В ДІЇ: ЯК AMSTERDAM SCIENCE PARK ТРАНСФОРМУЄ НАУКУ ТА БІЗНЕС	45
10 ГЕНЕРАТОРІВ ШІ ДЛЯ КРЕАТОРІВ В 2025 РОЦІ	45
РОЗРОБНИКИ ТІКТОК ПРЕЗЕНТУВАЛИ ШІ-ДОДАТОК ДЛЯ СТВОРЕННЯ МУЗИКИ	46
В УКРАЇНІ ЗАПУСКАЮТЬ ПОРТАЛ ПРО ЦИФРОВУ ЕКОСИСТЕМУ: У ЧОМУ РІШЕННЯ	46
В УКРАЇНІ ЗАПУСТИЛИ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ХАБ WIN-WIN EDIH	47
УКРАЇНА РОЗРОБЛЯЄ СВІЙ ШІ: ЩО ВЖЕ ВІДОМО І КОЛИ ОЧІКУВАТИ ЗАПУСК	47
В УКРАЇНІ ЗАПРАЦЮВАВ ЦИФРОВИЙ СЕРВІС ДЛЯ БЕЗДОМНИХ ТВАРИН: ПОКРАЩИТЬ ЖИТТЯ ЧОТИРИЛАПИХ	48
ОСВІТНІЙ ЗАСТОСУНОК NIBBLE СТАВ БЕЗКОШТОВНИМ ДЛЯ УКРАЇНЦІВ	48
УРЯД УХВАЛИВ РІШЕННЯ ЩОДО НАБУТТЯ РОУМІНГОВОГО «БЕЗВІЗУ» З ЄС	48
НАЙКОРИСНІШІ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМИ: ВІД ОСОБИСТОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ ДО ТВОРЧОСТІ	49
6. НОВИНИ МІЖНАРОДНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СФЕРІ НАУКИ, ТЕХНОЛОГІЙ, ІННОВАЦІЙ ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ	
УКРАЇНА ТА ШВЕЦІЯ СПІЛЬНО ЗАЙМАТИМУТЬСЯ РОЗРОБКОЮ АНАЛОГА STARLINK: ДЕТАЛІ УГОДИ	50
УКРАЇНА СТАЛА УЧАСНИЦЕЮ КОСМІЧНОЇ ПРОГРАМИ СУПУТНИКОВОГО СПОСТЕРЕЖЕННЯ COPERNICUS	50
СВІТОВИЙ ДОСВІД РОЗБУДОВИ ВІДНОСИН. СПІВПРАЦЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ: EIT ТА EUIRO ПІДПISYЮТЬ НОВУ УГОДУ	51
7. АНОНСИ: МІЖНАРОДНІ КОНКУРСИ, КОНТРАКТИ, КОНФЕРЕНЦІЇ	
ПРОЕКТИ ЄВРОПЕЙСЬКОГО СПІВРОБІТНИЦТВА У СФЕРІ КУЛЬТУРИ	52
ГРАНТИ СПІВПРАЦІ З КУЛЬТУРНИМИ ІНСТИТУТАМИ	52
ПРОГРАМА ТВОРЧОГО ПАРТНЕРСТВА ЗІ ШВЕЦІЄЮ «CREATIVE PARTNERSHIPS PROGRAMME»	53
ГРАНТИ НА ПОСИЛЕННЯ КУЛЬТУРИ НАЦІОНАЛЬНИХ СПІЛЬНОТ	53
ГРАНТИ НА МІЖНАРОДНІ КУЛЬТУРНІ ПРОЄКТИ ВІД GOETHE-INSTITUT	54
ГРАНТ ДО \$5 000 ДЛЯ ТАЛАНОВИТИХ УКРАЇНЦІВ	54
1 МЛН ГРН ДЛЯ МОЛОДІ НА ПІДТРИМКУ СТАРТАПІВ	55

ЄВРОКОМІСІЯ ПРЕДСТАВИЛА ОНОВЛЕНУ ПРОГРАМУ «ЦИФРОВА ЄВРОПА» НА 2025-2027 РОКИ

<https://ms.detector.media/internet/post/37788/2025-04-12-ievrokomisiya-predstavyla-onovlenu-programu-tsyfrova-ievropa-na-2025-2027-roky/>



Ініціатива має пришвидшити цифрову трансформацію Європи та розширити перспективи для бізнесу, зокрема у сферах інноваційних технологій та кібербезпеки.

Європейська комісія презентувала оновлену робочу програму «Цифрова Європа» на період 2025–2027 років із загальним бюджетом 3,2 млрд євро.

Серед пріоритетних напрямів фінансування:

- ШІ і передові технології. Фінансування розробки рішень на базі ШІ, хмарних технологій та обробки великих даних для підвищення ефективності бізнес-процесів.
- Розвиток цифрових навичок. Програми навчання для фахівців, підприємців і держслужбовців, спрямовані на адаптацію робочої сили до вимог цифрової економіки.
- Цифровізація МСП і державного сектору. Підтримка впровадження цифрових рішень для оптимізації діяльності малого та середнього бізнесу, а також модернізації держпослуг.
- Високопродуктивні обрахунки. Інвестиції в інфраструктуру суперкомп'ютерів iAIFactories для компаній, що потребують значних обчислювальних ресурсів.
- Кібербезпека. Посилення захисту цифрових інфраструктур і розробка рішень для протидії кіберзагрозам.
- Напівпровідникові технології. Розвиток європейської екосистеми виробництва мікрочипів як основи технологічної незалежності.

У Мінцифри кажуть, що для компаній, які прагнуть посилити свою конкурентоспроможність, ця програма є стратегічною можливістю отримати фінансову підтримку та реалізувати амбітні проєкти.

Ознайомитися з рекомендаціями та покроковими інструкціями щодо залучення грантового фінансування в межах програми «Цифрова Європа» можна [за посиланням](#).

На [офіційному порталі](#) Європейської комісії є детальна інформація та доступ до конкурсів.

Нагадаємо, у вересні 2022 р. [Україна долучилася до програми «Цифрова Європа» до 2027 р.](#) Програма надає фінансування для цифровізації країн Європи за різними напрямками.

Тоді повідомлялося, що для України доступно чотири основні напрями, в яких можна отримати фінансування: високопродуктивний комп'ютинг; штучний інтелект, дані та хмарні послуги; цифрові навички; використання цифрових технологій в економіці та суспільстві.

УРЯД ВИЗНАЧИВ НОВІ ПРІОРИТЕТИ РОЗВИТКУ МІНЦИФРИ: ШІ, РОБОТОТЕХНІКА ТА МІКРОЕЛЕКТРОНІКА

<https://delo.ua/news/uryad-viznaciv-novi-prioriteti-rozvitku-mincifri-si-robototexnika-ta-mikroelektronika-444387/>

Кабінет міністрів України ухвалив постанову, яка визначає стратегічні напрями розвитку робототехніки, безпілотних систем, ШІ та напівпровідникових технологій. Документ розширює повноваження Міністерства цифрової трансформації, яке відтепер формуватиме державну політику у цих галузях, зокрема й в інноваційних технологіях для потреб оборони. Ця постанова має стати основою для забезпечення технологічної незалежності України, посилення обороноздатності держави та створення сприятливих умов для розвитку вітчизняної високотехнологічної індустрії. Вона також сприятиме впровадженню українських роботизованих і безпілотних рішень як у промисловості, так і в цивільному секторі. Документ є частиною реалізації Стратегії цифрового розвитку інновацій України до 2030 р., зокрема її положень щодо розвитку інфраструктури для штучного інтелекту та галузі мікроелектроніки.



Постанова передбачає:

- *Регулювання і стандарти*: запровадження вимог до постачальників технологій для захисту даних і ефективності рішень у сферах ШІ, робототехніки та безпілотних систем.
- *Науковий розвиток*: підтримка досліджень і освітніх програм, що стимулюватимуть підготовку фахівців у відповідних галузях.
- *Підтримка бізнесу*: фінансова допомога компаніям, які працюють у сферах ШІ, дронів, робототехніки та виробництва напівпровідників.
- *Фокус на мікроелектроніку*: створення в Україні інноваційного кластера, що зосередиться на виробництві напівпровідників для оборони, промисловості та цифрових технологій.
- *Впровадження ШІ у держуправління*: розширення застосування ШІ у сфері безпеки та державних послуг.
- *Маркетингова платформа*: створення платформи для швидкого запуску українських технологічних рішень на внутрішньому і зовнішньому ринках.
- *Сертифікація і випробування*: формування інфраструктури для тестування, сертифікації та демонстрації інновацій, що дозволить впроваджувати нові технології.

Очікується, що в результаті реалізації постанови Україна отримає додаткові інструменти для створення автономних транспортних засобів, медичних роботів, систем оборонного призначення та інших інноваційних розробок. Крім того, зазначається, що документ має покращити інвестиційний клімат і сприяти інтеграції України до європейського простору у сфері цифрових технологій.

Нагадаємо, ще восени 2023 р. в Україні була прийнята Дорожня карта державного регулювання сфери ШІ. У її основу лягла концепція так званого Bottom-Up підходу, що передбачає поетапний рух від м'яких інструментів до юридично обов'язкового законодавства.

Перші документи вже напрацьовані – йдеться про рекомендації щодо застосування ШІ у медіа, дотримання прав людини та захисту персональних даних. Наступним кроком стане публікація Білої книги з визначенням стратегії розвитку цієї технології в Україні. Біла книга – аналітичний документ, в якому більш детально буде визначена стратегія розвитку ШІ та впровадження дорожньої карти з регулювання ШІ в Україні.

МКСК ПРЕЗЕНТУВАЛО РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУ ЦИФРОВІЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ МУЗИЧНОЇ СПАДСИНИ

<https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3971580-mksk-prezentovalo-rezultati-proektu-z-cifrovizacii-ukrainskoi-muzicnoi-spadsini.html>



Міністерство культури та стратегічних комунікацій України презентувало результати проєкту «Цифрове майбутнє української музичної спадщини», в межах якого було оцифровано 12 опер із фондів трьох провідних українських оперних театрів – у Києві, Львові та Одесі. Презентація відбулася в Укрінформі за участі представників міністерства, мистецьких інституцій та партнерських організацій.

За словами першої заступниці міністра культури Галини Григоренко, культурна спадщина України розглядається широко – від нерухомих пам'яток до музейних, бібліотечних та музичних фондів.

Проте саме театри й музичні інституції часто залишаються поза системними процесами збереження спадщини, хоча їхнє значення не менше за інші культурні осередки. Саме тому участь трьох національних опер, що мають понад столітню історію, стала надзвичайно цінною.

У рамках проєкту було складено перелік зі 136 музичних творів, частина з яких тривалий час залишалася поза увагою науковців, музикантів і слухачів. Із цього переліку 12 опер були повністю оцифровані, що охоплює приблизно 25 тисяч цифрових зображень нотних матеріалів: партитур, клавирів і вокальних партій. Кураторка проєкту Ірина Тукова зазначила, що пріоритет було надано тим творам, які не є широко відомими або не мають сучасного сценічного втілення, але зберігають в собі цінну інформацію про розвиток української музики, її стилістичні особливості та впливи епох.

Проєкт реалізовано за підтримки Міжнародного альянсу із захисту культурної спадщини в зонах конфлікту (ALIPH) та Європейського Союзу. Його метою є не лише збереження, а й створення умов для доступу до національної музичної спадщини, її дослідження і повернення у сучасний культурний обіг. За словами Григоренко, це лише перший крок до масштабної цифрової інвентаризації українського музичного надбання, яке зберігається у філармоніях, концертних організаціях, архівах драматичних театрів та інших інституціях.

В УКРАЇНІ ЗАПУСКАЮТЬ НОВУ СИСТЕМУ МОНІТОРИНГУ ПОВІТРЯ

<https://www.rbc.ua/rus/news/chim-mi-dihaemo-ukrayini-zapuskayut-novu-1744448424.html>

В Україні з'явиться новий спосіб оцінки якості повітря – із чіткими рівнями небезпеки та рекомендаціями для людей. Це перший офіційний індекс, розроблений за зразком ЄС. В Україні запроваджують новий механізм інформування про якість повітря – за прикладом європейських країн. Люди зможуть отримувати оперативні дані про рівень забруднення та рекомендації щодо безпеки перебування на вулиці.

Відповідний наказ Міністерства захисту довкілля № 590 зареєстровано в Мін'юсті 7 квітня 2025 р. Документ затверджує порядок оповіщення населення за індексом якості повітря, який враховує європейські стандарти та рекомендації ВООЗ.

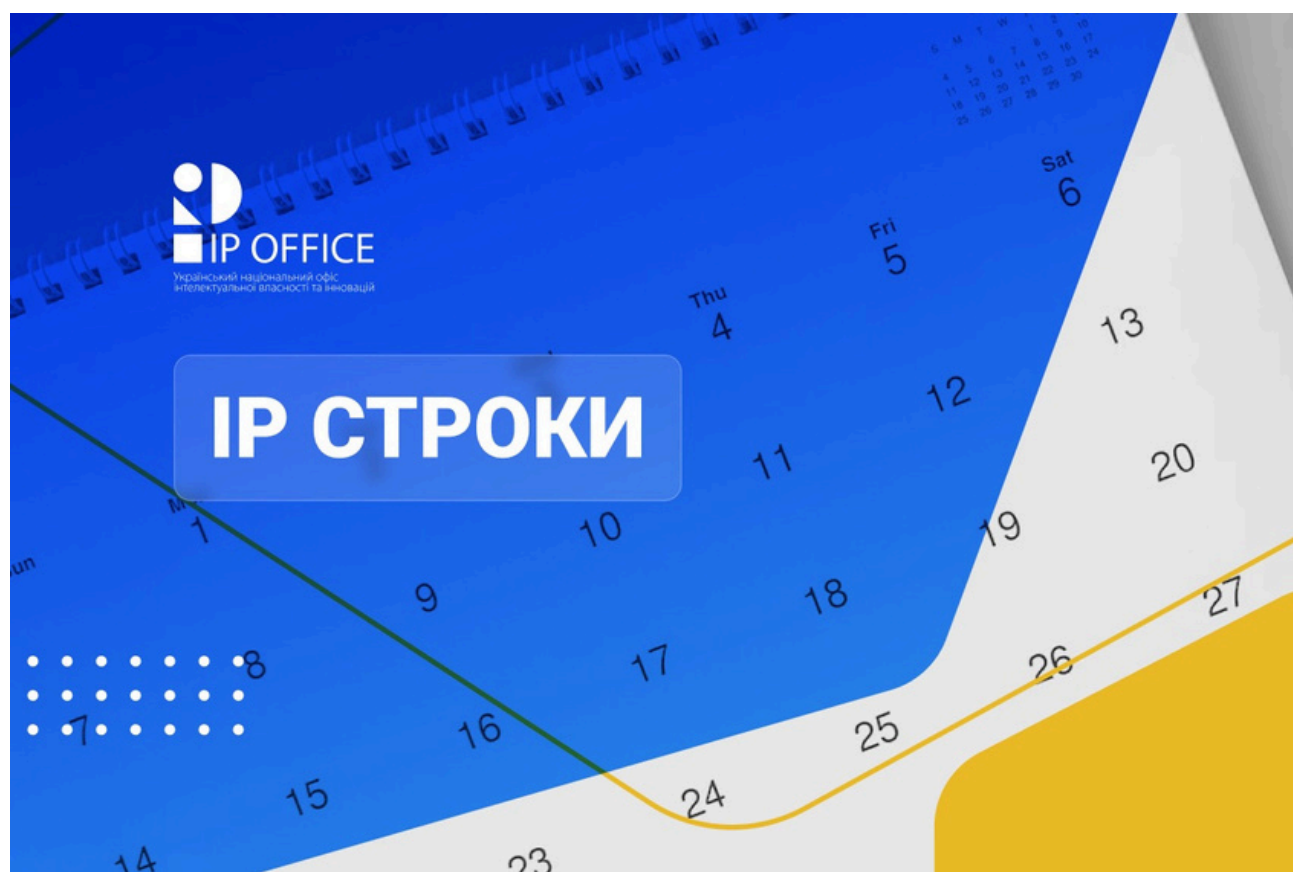
Індекс оцінюватиме повітря як: «дуже погане», «погане», «незадовільне», «задовільне», «допустиме» та «добре». Його визначатимуть на основі концентрації основних забруднюючих речовин. Крім того, кожному рівню відповідатимуть колірні позначки та конкретні поради для людей.

Показники будуть доступні у зручному форматі для користувачів і публікуватимуться на платформах, зокрема й на сторінці Європейської екологічної агенції.



«ЗАКОН ПРО СТРОКИ»: ВЕРХОВНА РАДА УКРАЇНИ УХВАЛИЛА В ЦІЛОМУ ЗАКОНОПРОЄКТ №9383

<https://nipo.gov.ua/zakon-pro-stroky-ukhvalyly/>



Верховна Рада України прийняла законопроект №9383 «Про внесення змін до Закону України «Про захист інтересів осіб у сфері інтелектуальної власності під час дії воєнного стану, введеного у зв'язку із збройною агресією Російської Федерації проти України» (Закон № 2174) щодо удосконалення патентного законодавства» в цілому як Закон.

Законопроект № 9383 у прийнятій редакції передбачає визнання таким, що втратив чинність Закон №2174, а також відновлення стандартних строків, які були зупинені цим законом, для вчинення дій щодо:

- охорони прав інтелектуальної власності;
- процедур набуття цих прав;
- сплати відповідних зборів.

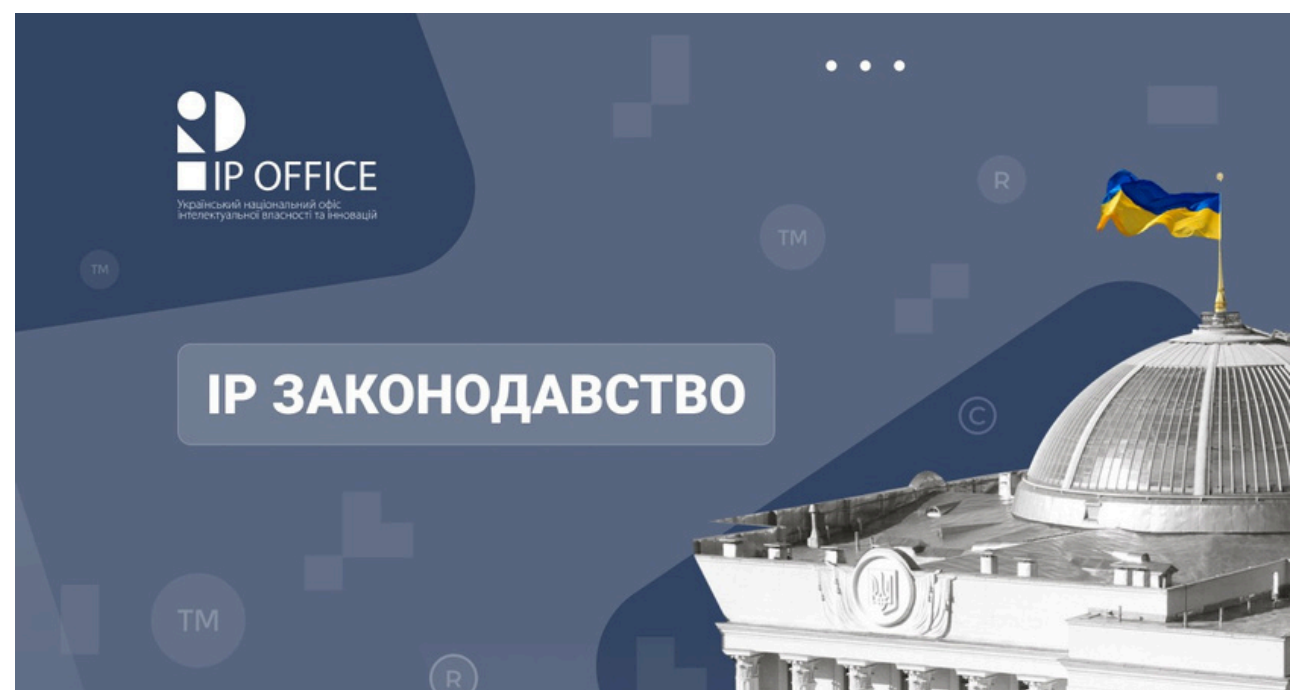
Після підписання Президентом України Закон набере чинності через 30 днів з дня його опублікування.

При цьому з дня набрання чинності цим законом для заявників продовжиться перебіг строків на вчинення необхідних дій з урахуванням часу, що минув до їх зупинення відповідно до Закону № 2174, але не менше ніж на 75 днів. У такому разі відповідні дії вважатимуться вчиненими вчасно, а збори – сплаченими вчасно.

ВРЕГУЛЮВАННЯ ПИТАННЯ ЩОДО ІР ПРАВ НА ОБ'ЄКТИ, СТОРЕНІ ВІЙСЬКОВИМИ ПІД ЧАС СЛУЖБИ: КОМІТЕТ ВР УКРАЇНИ РЕКОМЕНДУВАВ ПРИЙНЯТИ ЗА ОСНОВУ ЗАКОНОПРОЄКТ №13111

<https://nipo.gov.ua/ip-prava-na-objekty-stvoreni-vijskovymy/>

Комітет ВРУ з питань економічного розвитку рекомендував парламенту прийняти в першому читанні за основу проєкт закону «Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо прав інтелектуальної власності на об'єкти, створені у зв'язку із проходженням військової служби» (№13111 від 17.03.2025). Документ покликаний нормативно врегулювати розподіл прав інтелектуальної власності на об'єкти, що створюються військовослужбовцями у зв'язку з виконанням службових обов'язків, а також окремих питань набуття та здійснення прав інтелектуальної власності державою в особі суб'єктів сектору безпеки і оборони.



Зокрема, законопроектом пропонується для захисту національної безпеки закріпити за державою право інтелектуальної власності на об'єкти, створені військовими під час служби.

Впровадження законопроекту сприятиме забезпеченню державних інтересів у сфері національної безпеки та оборони у мирний час та в особливий період, під час правового режиму воєнного стану.

«Рішення профільного комітету Верховної Ради щодо підтримки законопроекту № 13111 є важливим кроком до системного врегулювання відносин розподілу майнових прав інтелектуальної власності на об'єкти, створені військовослужбовцями у зв'язку з виконанням службових обов'язків.

У свою чергу ІР офіс підтримує ініціативи, що стимулюють винахідницьку діяльність у Збройних Силах України та спрямовані на ефективну охорону прав інтелектуальної власності військовослужбовців. Ми й надалі готові надавати експертну підтримку для розвитку законодавства, необхідного для сучасної високотехнологічної армії», – наголосив заступник директора ІР офісу Микола Потоцький.

МІНОБОРОНИ УКРАЇНИ БУДЕ ЗАХИЩАТИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНУ ВЛАСНІСТЬ ВІЙСЬКОВИХ

<https://investory.news/minoboroni-bude-zaxishhati-intelektualnu-vlasnist-vijskovix/>



Міністерство оборони України ініціювало законодавчі зміни, спрямовані на захист інтелектуальної власності військовослужбовців. Зокрема, у Верховній Раді зареєстровано два законопроекти – № 13110 та № 13111, які передбачають внесення змін до Цивільного кодексу України та профільних законів. Ці зміни мають на меті забезпечити справедливую винагороду військовим за створені ними об'єкти інтелектуальної власності та надати їм належний правовий захист.

Згідно з запропонованими змінами, особисті немайнові права (авторство, збереження цілісності твору) залишатимуться за військовослужбовцем, тоді як майнові права (використання, ліцензування) належатимуть державі в особі Міністерства оборони або іншого відповідного органу.

Це дозволить військовим отримувати справедливую компенсацію за свої інновації, а також сприятиме масштабуванню технологічних рішень завдяки чітким повноваженням Міноборони щодо видачі ліцензій.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ І МУЗИКА: ВІДЧУЙ РИТМ ІР

https://www.wipo.int/web/ipday/2025/index?utm&fbclid=IwY2xjawJpkjlleHRuA2FlbQlXMAABHpwhR5zBPkFz0YF72K_XhdG-reDYcx1dcYlyNZhesKFc28dAzxAHISqkjl__aem_i1J7ojMD-ligRMgLG6CMyiW

25 квітня 2025 р. відзначався Всесвітній день інтелектуальної власності, цьогорічна тема якого – «Інтелектуальна власність і музика».

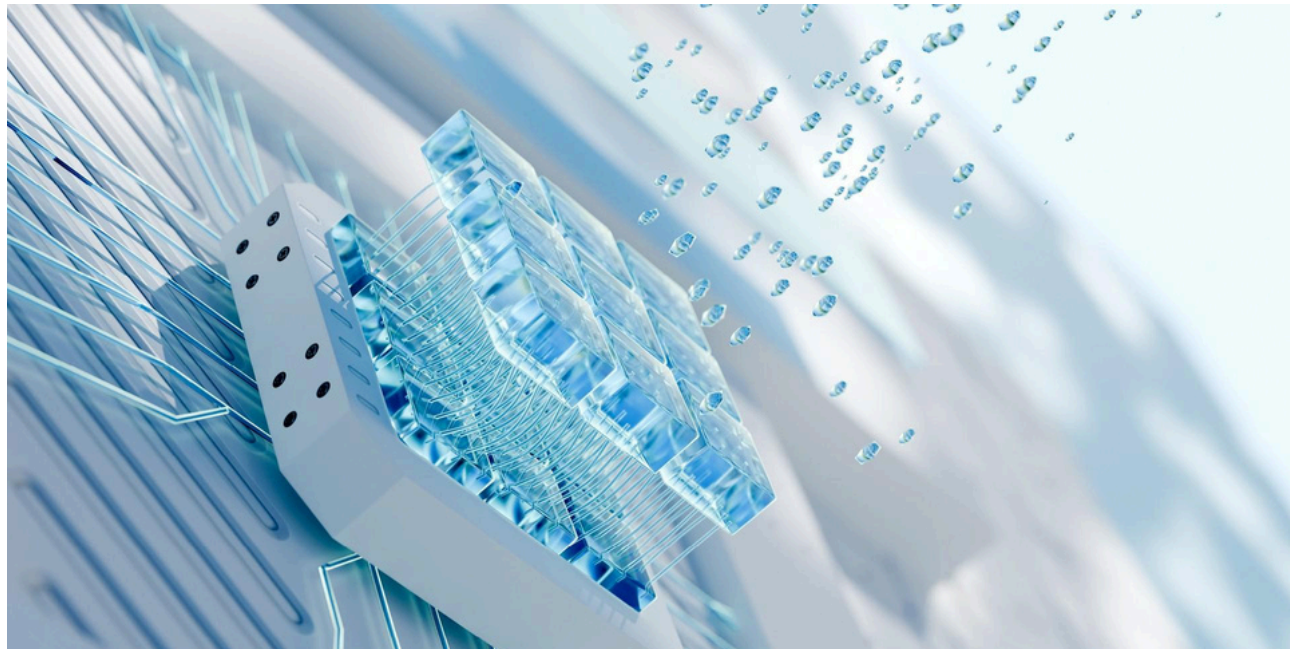
Всесвітня організація інтелектуальної власності наголошує, що музика – це не лише мистецтво, але й цінний актив, який потребує належного захисту. Подія має на меті підкреслити важливість ролі, яку відіграють права інтелектуальної власності для музикантів, композиторів, виконавців та інших професіоналів музичної індустрії.

У рамках кампанії відбулись численні заходи, які дозволять краще зрозуміти, як інтелектуальна власність допомагає митцям отримувати справедливую винагороду за їхню творчість та стимулює розвиток музичних інновацій.



ПІДГОТОВКА ПРОТОКОЛУ УСНОГО ЗАСІДАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ШІ

<https://www.epo.org/en/news-events/news/minutes-oral-proceedings-be-prepared-assistance-ai>



ШІ вже підтримує Європейське патентне відомство (ЄПВ) у таких сферах, як класифікація, пошук і машинний переклад.

З травня 2025 р. пілотна програма дозволить екзаменаторам у вибраних відділах експертизи та опозиції скористатися можливостями технології ШІ під час складання протоколів усного провадження, щоб вони могли швидше надаватися сторонам у вищій якості. З цією метою усне провадження в цих відділах буде повністю аудіозаписуватися. Запис буде зроблено виключно для того, щоб допомогти у складанні протоколу усного провадження, і буде видалено, коли його буде надано сторонам.

Дотримуючись підходу, орієнтованого на людину, зміст протоколу залишається відповідальністю відповідного відділу експертизи чи опозиції.

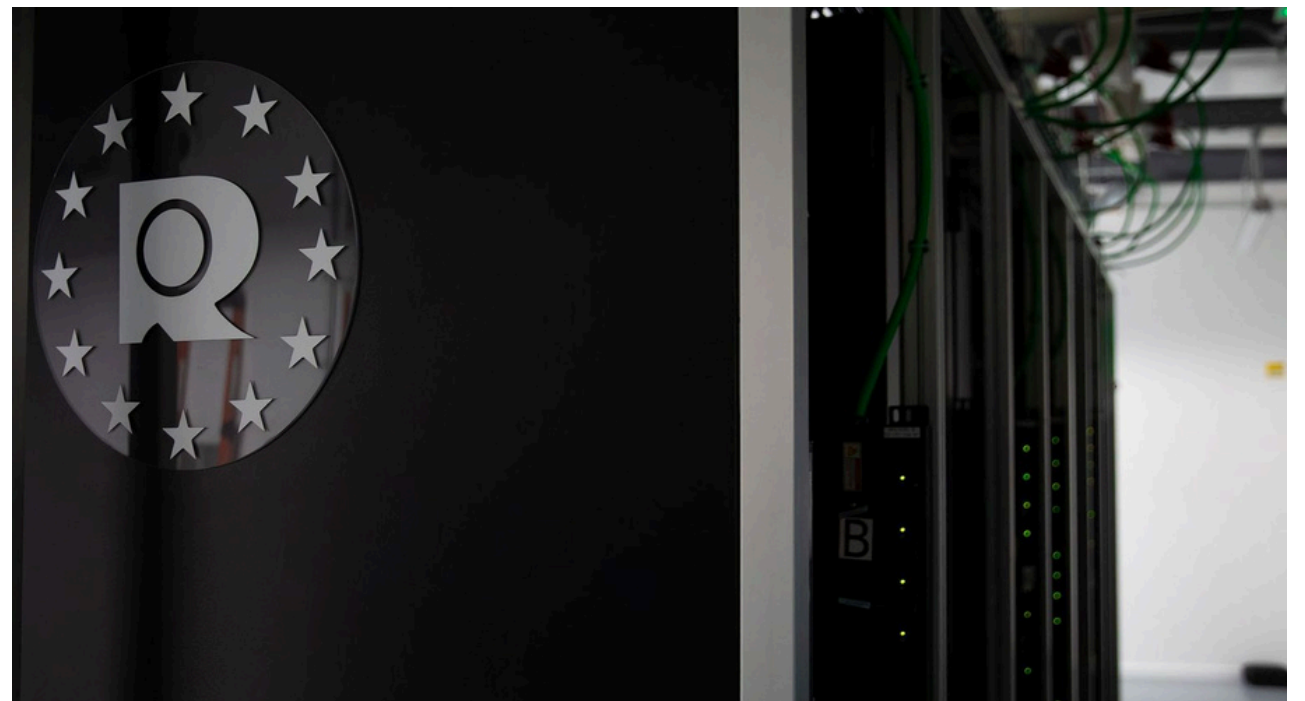
Після завершення пілотного проєкту, запланованого на кінець 2025 р., і після перегляду його роботи, запис усного провадження та підготовка протоколу за допомогою ШІ буде поступово застосовано до всіх усних проваджень перед відділами експертизи та опозиції, а також перед відділом отримання заявок та юридичним відділом.

ЄПВ прагне використовувати технології ШІ та машинного навчання для підвищення якості та ефективності процесу видачі патентів. На сьогоднішній день ці технології застосовуються в сферах класифікації, пошуку та машинного перекладу. Користуючись перевагами постійного технологічного розвитку в галузі ШІ та відповідно до Стратегічного плану до 2028 р., ЄПВ розширює використання ШІ на інші сфери процесу видачі патентів, чітко дотримуючись підходу, орієнтованого на людину.

ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІДОМСТВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ШЛЯХОМ ВІДПОВІДАЛЬНОГО ВИКОРИСТАННЯ ШІ, АВТОР ДЖЕЙМС НУРТОН

<https://www.euipo.europa.eu/bg/news/transformation-of-ip-offices-through-responsible-use-of-ai-by-james-nurton>

Технології ШІ знаходяться на дуже ранніх стадіях розробки, але незважаючи на це очевидно, що інструменти штучного інтелекту, включаючи генеративний штучний інтелект, обробку природної мови та глибоке навчання, можуть трансформувати такі галузі, як охорона здоров'я, енергетика та транспорт. Дослідження показали, що ШІ може подвоїти щорічні темпи світового економічного зростання та призвести до зростання світового ВВП на 14% до 2030 р., згідно з брифінгом Європейської парламентської дослідницької служби. Але використання інструментів ШІ також викликає серйозні занепокоєння щодо безпеки та справедливості. Це призвело до ініціатив щодо надання вказівок і регулювання використання ШІ. Останні приклади таких зусиль включають Акт ЄС про ШІ та Заяву про інклюзивний та стійкий ШІ для людей і планети після Паризького саміту в лютому 2025 р. Що стосується процедур і процесів інтелектуальної власності, ШІ потенційно пропонує величезні переваги за умови, що він використовується обережно та правильно та не замінює людський досвід. Тому варіанти використання слід ретельно досліджувати, тестувати та постійно контролювати під час їх розробки та запуску. Відомства інтелектуальної власності в усьому світі досліджують можливості використання ШІ для підвищення ефективності, покращення передбачуваності та підтримки чистоти патентів, торговельних марок, промислових зразків. 5 сесія BOIV «Розмова про інтелектуальну власність (ІВ) і передові технології», що відбулася у квітні 2022 року, була зосереджена на передових технологіях в адмініструванні та реєстрації ІВ.



Понад 900 учасників зі 117 країн обговорювали: яку роль передові технології відіграють у відомстві інтелектуальної власності; як передові технології можуть зробити ІВ доступнішою для всіх; виклики, з якими стикаються відомства ІВ на Глобальному Півдні; цифрова трансформація в офісах ІВ та основи для використання передових технологій. BOIV також веде індекс ініціатив ШІ у відомствах ІВ. Наразі це надає приклади того, як понад 25 офісів розробляють програми для таких послуг, як пошук, класифікація, аналіз даних, служби підтримки, переклад і автоматизація процесів. Коли справа доходить до розробки інструментів ШІ, офіси ІВ мають низку переваг. До них належать великі бібліотеки структурованих даних, налагоджені ІТ-системи, які використовуються для онлайн-файлів, і різноманітне коло досвідчених користувачів, які можуть надати відгук.

ПОРЯДОК З МОДЕРНІЗАЦІЇ USPTO ДЛЯ ПРИШВИДШЕННЯ ВИДАЧІ ОХОРОННИХ ДОКУМЕНТІВ SAME ПАТЕНТІВ

<https://www.uspto.gov/about-us/news-updates/uspto-modernization-efforts-successfully-expedite-patent-issuance>



Починаючи з 13 травня 2025 р., Управління з патентів і товарних знаків США (USPTO) пришвидшуватиме дати видачі патентів. Раніше проміжок часу між повідомленням про видачу патенту та фактичною датою видачі в середньому становив близько трьох тижнів. Тепер USPTO скорочує цей термін приблизно до двох тижнів, що дозволить власникам патентів швидше виводити свої інвестиції на ринок. Публікація електронних патентів (eGrants) через онлайн-платформу Patent Center і усунення дублювань у процесі скоротили час між повідомленням про видачу патенту та фактичною датою його видачі.

Крім того, завдяки скороченню очікування між повідомленням і датою видачі, заявники на патент можуть уникнути потреби подавати Заяву про розкриття інформації за пришвидшеною процедурою (Quick Path Information Disclosure Statement). Також більш оперативна видача патентів забезпечить раніший захист винаходів.

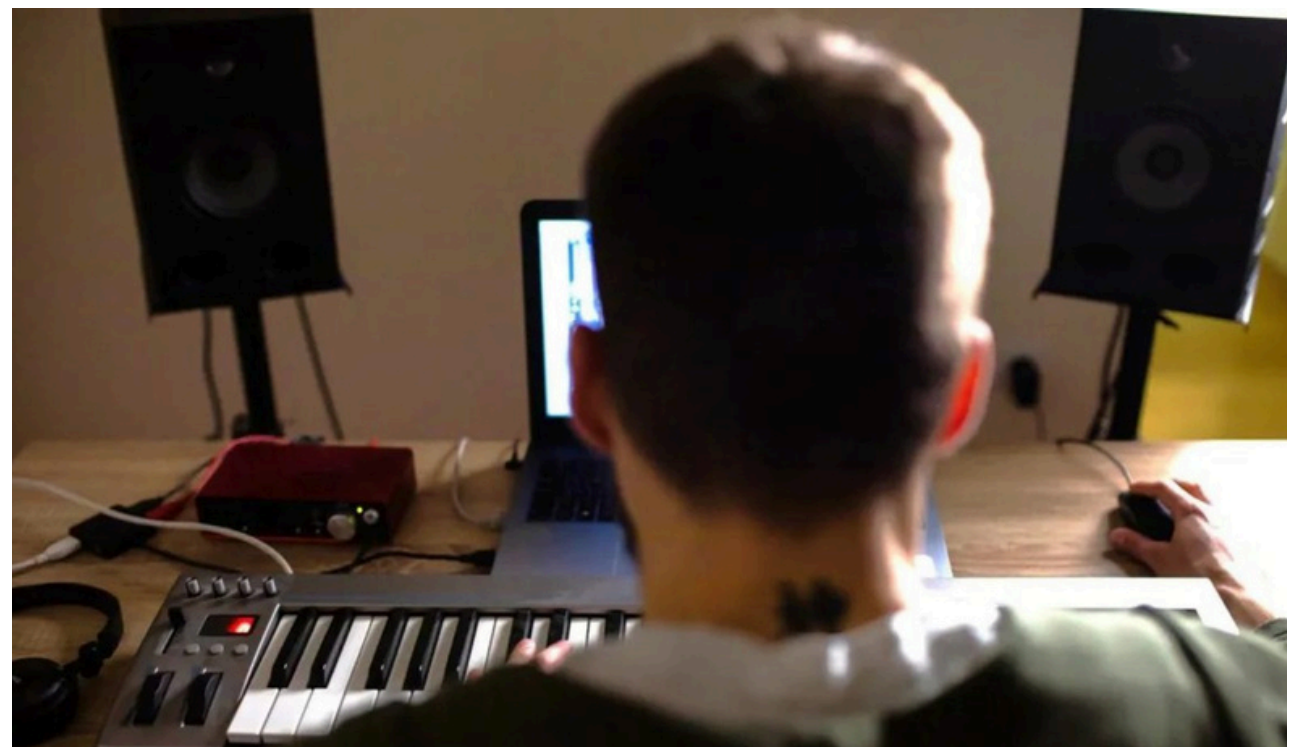
Заявки, що є продовженням попередніх, мають подаватися до сплати збору за видачу патенту, щоб зберегти їхній взаємний зв'язок відповідно до підрозділу I розділу 211.01(b) Посібника з експертизи патентів (Manual of Patent Examining Procedure, MPEP). Видача патенту може відбутися до отримання повідомлення про його видачу для заявників, які не беруть участі в програмі e-Office Action.

МУЗИКАНТ ІЗ США ЗА ДОПОМОГОЮ 10 000 БОТІВ ТРАНСЛЮВАВ МУЗИКУ, ЗГЕНЕРОВАНУ ШІ, У SPOTIFY ТА YOUTUBE

<https://dev.ua/news/pisni-stvoreni-shi>

52-річний Майкл Сміт з Північної Кароліни, США, за допомогою майже 10 000 ботів трансліював пісні, згенеровані ШІ, на різних стримінгових сервісах. Свою шахрайську діяльність музикант почав у 2017 р., а у 2018 р. почав співпрацювати з музичною компанією, яка почала надавати тисячі пісень, згенеровані ШІ із порушенням авторських прав. Керівник компанії щомісяця надавав Сміту тисячі треків в обмін на метадані та відсоток від доходу від трансляції. За цей час Сміт трансліював пісні мільярди разів на таких платформах як Spotify, Amazon Music, Apple Music і YouTube Music, на чому заробив як мінімум \$10 млн, говорить у судових документах.

«За допомогою своєї зухвалої шахрайської схеми Сміт вкрав мільйони гонорарів, які мали бути виплачені музикантам, авторам пісень та іншим правовласникам, чії пісні були законно трансльовані», – заявив прокурор США Даміан Вільямс. Тепер чоловіку загрожує десятки років ув'язнення. Прокурори кажуть, що вперше розглядають кримінальну справу такого роду.



ШІ І МНОЖИННІСТЬ: ПОКОЛІННЯ Z ТА ШІ НА IED FACTORY 2025

<https://www.ied.edu/news/ai-and-plurals-gen-z-and-artificial-intelligence-at-ied-factory-2025>

Під час події IED Factory 2025 200 студентів з усього світу співпрацювали з 9 міжнародними художниками та професіоналами, досліджуючи роль ШІ у творчому процесі. Протягом серії інтенсивних воркшопів учасники переосмислювали священні ритуали, створювали віртуальних поп-зірок, діпфейки, досліджували цифрову самотність і експериментували зі звуком та візуальною мовою майбутнього. Захід став простором, де ШІ постає не як загроза, а як інструмент критики, гри та художнього пошуку.

Учасники воркшопу In your absence створили інсталяцію з віртуальним MetaHuman, який реагував на увагу аудиторії – посміхався, коли його бачили, і плакав, коли ігнорували. Перформанс Poetics of the Body розкрив парадокс цифрового зв'язку без емоцій.

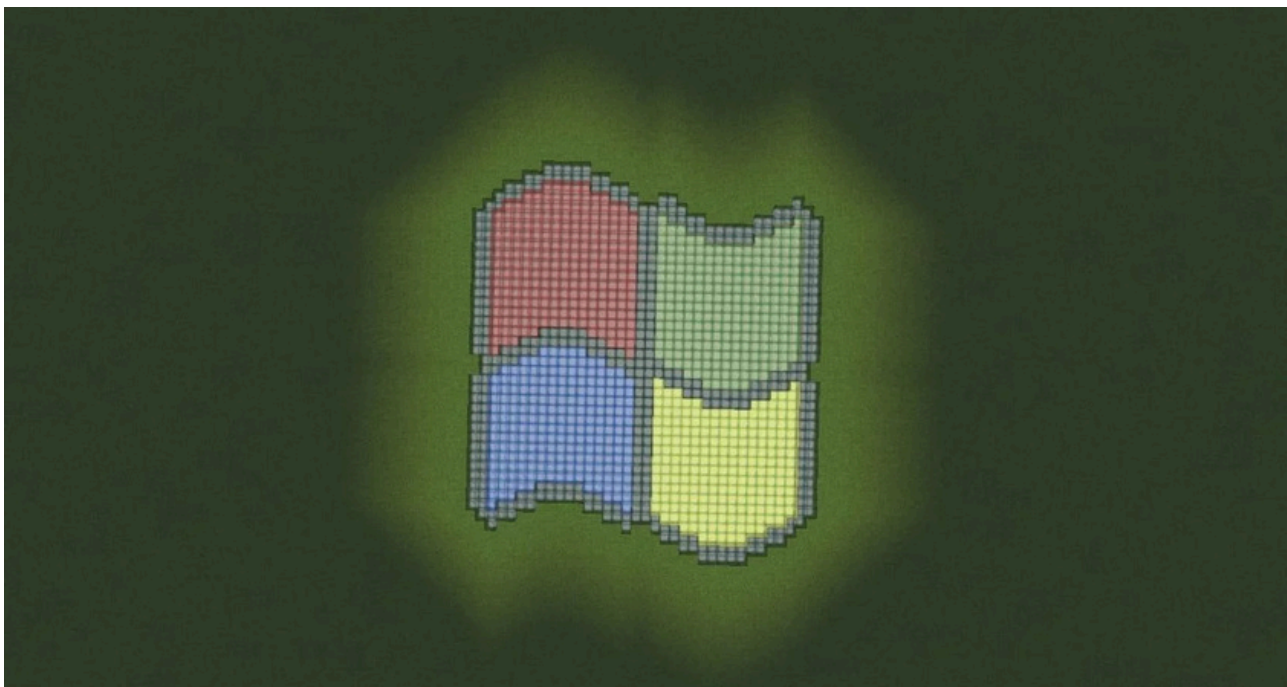
Інші групи створювали діпфейкові зображення, віртуального співака Zaya з дебютним треком Maschere sull'Acqua, а також проєкти, що трансформували цифрові помилки на кшталт глічів у нову форму мистецтва.



Окрема увага була присвячена переосмисленню сакрального через технології. Один із воркшопів досліджував тему Ювілею у сучасному контексті. Інсталяція Knots of Knowledge показала, як ШІ може слугувати поетичною мовою зв'язку та пізнання. У воркшопі IED – як міжвидовий організм студенти уявили заклад як живу істоту, що постійно змінюється та переосмислює знання. Проєкт став частиною Grand Tour AFAM, який фінансується Європейським Союзом у межах програми Next Generation EU та італійського Національного плану відновлення і стійкості (PNRR). IED Factory 2025 підтвердив: покоління Z не боїться нових технологій, а прагне їх осмислити, перетворити на мову мистецтва і змінити культурний ландшафт майбутнього.

ЗВУК ЗАПУСКУ WINDOWS І МУЗИКА З MINECRAFT УВІЙШЛИ ДО БІБЛІОТЕКИ КОНГРЕСУ США

<https://www.unian.ua/techno/software/zvuk-zapusku-windows-i-muzika-z-minecraft-uviyshli-do-biblioteki-kongresu-ssha-12974745.html>



Бібліотека Конгресу США оголосила список записів, включених до Національного реєстру звукозаписів 2025 р. Серед 25 обраних – оригінальний саундтрек до гри Minecraft та знаменитий звук запуску Windows 95. Ці записи визнано культурно, історично або естетично значущими для американської аудіоспадщини.

Мелодію запуску Windows 95 створив Браян Іно – відомий британський музикант, піонер жанру ембієнт та продюсер гурту U2. За його словами, натхненням послугувала вимога Microsoft: створити щось «універсальне, футуристичне, емоційне – і не довше за 3,25 секунди».

Саундтрек до Minecraft був написаний німецьким композитором Даніелем Розенфельдом, відомим під псевдонімом C418. Його альбом Minecraft: Volume Alpha побачив світ у 2011 р. і став знаковим для геймерської культури. Розенфельд зазначав, що музика в грі з'являлася нелогічно й хаотично, що відповідало непередбачуваності самого геймплею.

Керівниця Бібліотеки Конгресу Карла Гейден описала цьогорічний список як «плейлист нації, що розвивається», де кожен запис є «звучом Америки».

Варто зазначити, що Minecraft продовжує зберігати актуальність: нещодавно фільм за мотивами гри встановив новий рекорд, ставши найуспішнішою екранізацією відеоігор у США з касовими зборами \$157 млн у перші вихідні.

Крім того, нещодавно в мережі вдалося встановити авторів так званої «найзагадковішої пісні інтернету», відомої під назвою Blind the Wind. Її справжня назва – Subways Of Your Mind, а пошуки тривали понад 17 років.

ЦИНІЗМУ НЕМАЄ МЕЖ: РОСІЯНИ ВКРАЛИ І ЗАСПІВАЛИ РОСІЙСЬКОЮ ХІТ ВІДОМОГО УКРАЇНСЬКОГО СПІВАКА

<https://www.unian.ua/lite/music/vlad-darvin-rosiyani-vkrali-pisnyu-tri-sestri-v-ukrajinskogo-artista-video-12968436.html>

Український музикант Влад Дарвін заявив про грубе порушення авторських прав з боку представників країни-агресорки: без дозволу було перекладено та виконано його пісню «Три сестри» російською мовою в ефірі одного з федеральних телеканалів рф.

Композиція «Три сестри» була написана Владом ще у 2013 р., але справжню популярність здобула вже сьогодні, ставши вірусною у соцмережах та лідером у чартах стримінгових сервісів. У відповідь на нову хвилю популярності Влад Дарвін переосмислив і переклав пісню українською, випустивши офіційний оновлений трек.



«Мою музику використали без дозволу і без жодної міжнародної ліцензії – на державному російському телебаченні», – наголосив артист у своєму зверненні в Instagram.

Дарвін підкреслив, що використання його творчості відбулося на фоні трагічних подій в Україні. 4 квітня Росія завдала ракетного удару по Кривому Рогу, внаслідок якого загинули 18 людей, серед них – 9 дітей. А вже 6 квітня було здійснено нову атаку на Київ та інші українські міста.

«Як українець, я глибоко обурений... Водночас із атаками на мирні українські міста вони не гребують і культурним цинізмом – видаючи українське за своє», – зазначив співак. На завершення він закликав міжнародну спільноту підтримувати Україну і стояти на боці правди та міжнародного права.

СЕРФІНГОВА КОМПАНІЯ ПОДАЛА ПОЗОВ НА 100 МІЛЬЙОНІВ ДОЛАРІВ, СТВЕРДЖУЮЧИ, ЩО ЛЕДІ ГАГА НЕЗАКОННО ВИКОРИСТАЛА ЛОГОТИП «МАУНЕМ»

<https://www.rollingstone.com/music/music-news/lady-gaga-sued-surf-company-mayhem-design-1235304196/>



Американська співачка Леді Гага опинилася в центрі судового позову на суму \$100 млн, поданого каліфорнійською компанією Lost International, яка спеціалізується на виробництві серфбордів та одягу. Позов стосується використання логотипу «Mayhem» у новому альбомі співачки та пов'язаному з ним мерчендайзі.

Lost International стверджує, що Леді Гага використала дизайн, який є "істотно схожим або майже ідентичним" до їхнього зареєстрованого логотипу «Mayhem», що використовується компанією з 1986 р. на серфбордах, одязі та аксесуарах. Компанія подала позов після того, як їхній лист з вимогою припинити використання логотипу був проігнорований.

Адвокат співачки, Орін Снайдер, назвав позов «безпідставним та опортуністичним», зазначивши, що це спроба скористатися успіхом альбому «Mayhem», який дебютував на першому місці в чарті Billboard 200.

Lost International вимагає судового розгляду з присяжними та заборони на використання логотипу «Mayhem» у мерчендайзі Леді Гаги. Також компанія вимагає компенсацію за завдану шкоду та витрати на юридичні послуги.

МЕРАЙЯ КЕРІ ЗДОБУЛА ПЕРЕМОГУ У СПРАВІ ЩОДО АВТОРСЬКИХ ПРАВ НА ПІСНЮ «ALL I WANT FOR CHRISTMAS IS YOU» — СУДДЯ ВІДХИЛИВ ПОЗОВ

<https://variety.com/2025/music/news/mariah-carey-wins-all-i-want-for-christmas-is-you-lawsuit-1236344070/>

У березні 2025 р. федеральний суд у Лос-Анджелесі виніс рішення на користь Мераї Кері у справі про авторські права на її всесвітньо відомий різдвяний хіт «All I Want for Christmas Is You». Позов на \$20 млн подали автори кантрі-пісні з однойменною назвою 1989 р. — Енді Стоун (відомий як Vince Vance) та Трой Пауерс. Вони стверджували, що композиція Кері порушує їхні авторські права, незважаючи на відмінності в мелодії та тексті.

Суддя Моніка Рамірес Алмадані відхилила позов, зазначивши, що сторони не надали достатніх доказів суттєвої схожості між піснями.

За її словами, обидві композиції використовують загальноживані різдвяні теми, які існували задовго до створення обох пісень. Крім того, суддя наклала санкції на позивачів та їхніх адвокатів за подання безпідставного позову, зобов'язавши їх покрити частину витрат на юридичний захист Кері.

Пісня «All I Want for Christmas Is You» була випущена в 1994 р. та з того часу стала невід'ємною частиною святкового сезону. З 2019 р. вона щорічно очолює чарт Billboard Hot 100 під час різдвяного періоду, а в 2023 р. була включена до Національного реєстру звукозаписів США за її культурне значення.



SEMISONIC РОЗКРИТИКУВАЛИ БІЛИЙ ДІМ ЗА ВИКОРИСТАННЯ ЇХНЬОЇ ПІСНІ CLOSING TIME У ВІДЕО ПРО ДЕПОРТАЦІЮ

<https://suspilne.media/culture/973163-semisonic-rozkritikuvali-bilij-dim-za-vikoristanna-ihnoi-pisni-closing-time-u-video-pro-deportaciu/>



Білий дім опублікував у соцмережах відео, в якому правоохоронці обшукують людину в наручниках в аеропорту. У ролику пролунали слова з пісні Closing Time: "You don't have to go home but you can't stay here" ("Тобі не обов'язково йти додому, але ти не можеш залишитися тут"). Митна та прикордонна служба США також поширила допис і додала підпис: «Час зачинятися. Ми знову робимо Америку безпечною».

Учасники Semisonic висловили обурення через такий контекст і заявили, що Білий дім не звертався за дозволом на використання пісні. "Ми не давали дозволу та не підтримуємо використання нашої пісні Білим домом.

І ні, вони не запитували. Ця пісня про радість, можливості та надію, і вони зовсім не зрозуміли її сенсу", – йдеться у заяві гурту для Associated Press. Так, Semisonic долучилися до переліку музикантів, які протестували проти використання їхньої творчості в політичних кампаніях Дональда Трампа.

Компанія Universal Music вже надіслала офіційне попередження команді Трампа через неналежне використання пісень групи ABBA для просування його кандидатури. Також Celine Dion та Foo Fighters відкрито засудили використання своїх пісень My Heart Will Go On і My Hero на мітингах Трампа у 2024 р. відповідно.

Виконавець Вудкід висловив заперечення проти використання своїх пісень Дональдом Трампом без дозволу. Серед артистів, які вже заявляли про подібні інциденти: Creedence Clearwater Revival, Том Петті, Ніл Янг, The Rolling Stones та Адель.

Інший випадок – невдоволення Брюса Спрінгстіна у 2016 р. щодо використання Дональдом Трампом пісні Born in the U.S.A. як патріотичного гімну. Насправді ж композиція – це критика зневажливого ставлення до ветеранів В'єтнамської війни.

Також Ріанна вимагала, щоб Трамп перестав використовувати Don't Stop the Music після того, як пісня прозвучала на мітингу 2018 р. Гурт R.E.M. був обурений використанням їхніх треків Losing My Religion, Everybody Hurts та It's the End of the World as We Know It (And I Feel Fine) на мітингах. "Будь ласка, знайте, що ми не схвалюємо використання нашої музики цим шахраєм і аферистом", – сказав басист R.E.M. Майк Міллс. Лідер гурту Майкл Стайп лаконічно заявив: «Не використовуйте нашу музику або мій голос для вашої дурної маскарадної кампанії».

На початку цього року спадкоємці Шинейд О'Коннор попросили Трампа перестати вмикати на своїх зібраннях її хіт 1990 р. Nothing Compares 2 U. "Протягом усього свого життя відомо, що Шинейд О'Коннор жила за суворим моральним кодексом. Тому з обуренням ми дізналися, що Дональд Трамп використовує її пісню Nothing Compares 2 U на своїх політичних мітингах" — зазначають вони.

Випадки, коли артисти вимагали припинити використання їхніх творів, часто виникають у США, оскільки політичні кампанії можуть законно купувати ліцензії на музичні композиції для мітингів, хоча артисти мають право видаляти свої пісні з цього списку.

КИЇВ ПОДАВ ЗАЯВКУ НА ОТРИМАННЯ СТАТУСУ МІСТА МУЗИКИ ЮНЕСКО

<https://suspilne.media/kyiv/959829-kiiv-podav-zaavku-na-otrimanna-statusu-mista-muziki-unesko/>

Київ офіційно подав заявку на отримання статусу Міста музики ЮНЕСКО і, як розповіла депутатка Київради Вікторія Муха, підготовка заявки тривала понад рік.

Статус Міста музики ЮНЕСКО відкриває можливості для розвитку культурної сфери, міжнародної співпраці та популяризації української музики у світі.

«Київ – перше українське місто, яке подало заявку під час повномасштабної війни та взяло на себе зобов'язання у складних умовах», – сказала Муха.

Вона додала, що отримання статусу створить нові можливості для молодих талантів, а також сприятиме туристичній привабливості столиці.

До Мережі креативних міст ЮНЕСКО у галузі літератури входять два українських міста: Львів (2015) і Одеса (2019). А в листопаді 2021 р. Харків визнали Містом музики.



ПЕРШИЙ МУЗИЧНИЙ КЛІП, ЗГЕНЕРОВАНИЙ ЗА ДОПОМОГОЮ SORA ВІД OPENAI

<https://vctr.media/ua/vyjshov-pershyj-muzychnyj-clip-zgenerovanyj-za-dopomogoyu-sora-vid-openai-video-225732/>



Цей проєкт став першим офіційним музичним відео, створеним спільно з OpenAI на замовлення чиллвейв-музиканта Washed Out (Ернест Грін). Режисером і автором ідеї виступив Пол Трілло, який зазначив, що задум кліпу виник ще 10 років тому, але лише зараз, завдяки сучасним технологіям штучного інтелекту, його вдалося втілити.

Кліп, тривалістю 4 хвилини, змонтований з 55 окремих відеосцен, згенерованих Sora на основі текстових описів. Відеоряд вибудований таким чином, що створює ефект безперервного руху – від першого до останнього кадру, що візуально нагадує один довгий план.

Sora – модель від OpenAI, яка здатна створювати фотореалістичні відео до 60 секунд на основі текстових підказок. Цей проєкт став не лише технічним досягненням, а й важливою подією в галузі креативних індустрій, викликавши обговорення етичних та авторських аспектів використання ШІ в мистецтві. «Нарешті зміг втілити цю ідею в життя», – написав Трілло у своїй публікації в мережі X (Twitter), презентуючи кліп.

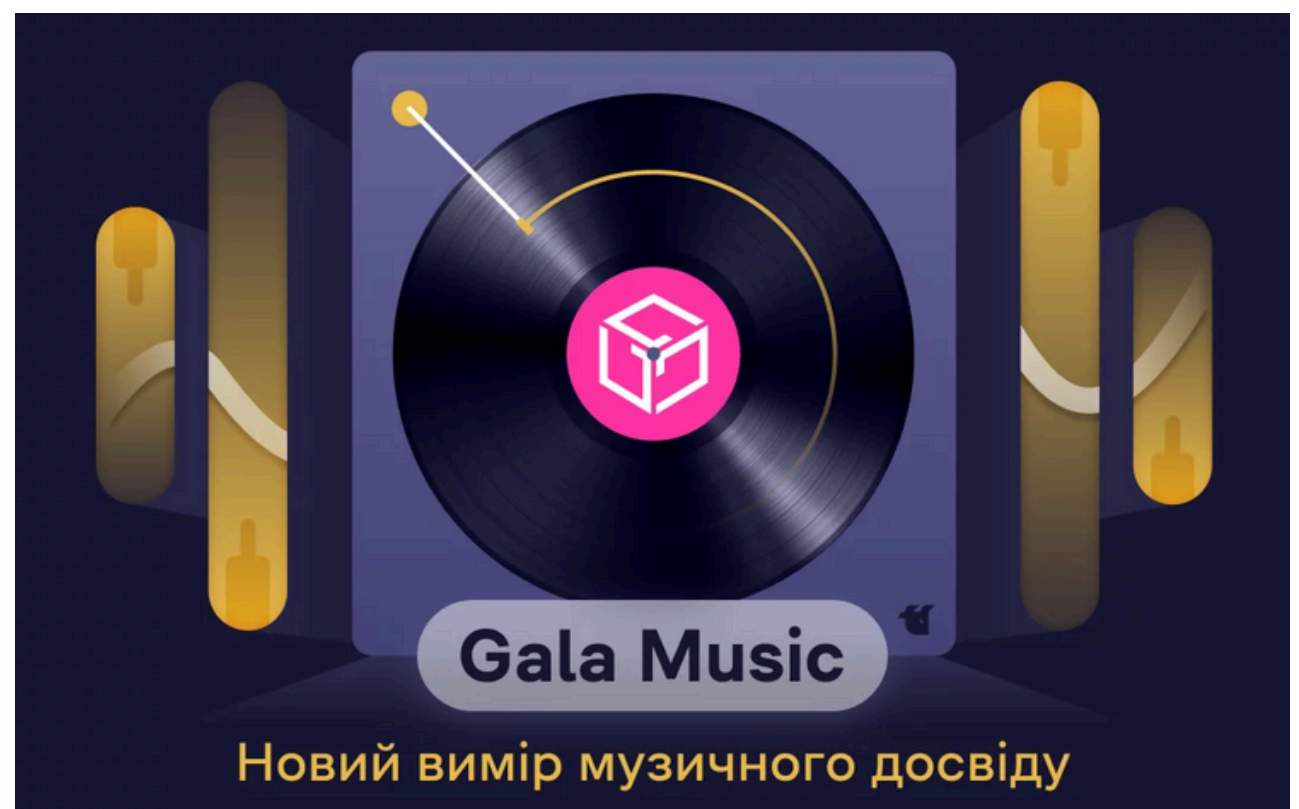
НАЛАШТУЙСЯ НА ІННОВАЦІЇ: ПОКРАЩУЄМО МУЗИЧНИЙ ДОСВІД ЗА ДОПОМОГОЮ ТОКЕНІВ MUSIC

<https://blog.whitebit.com/uk/tune-into-innovation-enhancing-musical-experiences-with-music-tokens/>

Gala Music – децентралізована платформа, яка використовує блокчейн і Web3 для розв'язання ключових проблем музичної індустрії: несправедливого розподілу роялті, надмірної ролі посередників та відсутності прозорості.

Центром екосистеми є токен MUSIC, що дозволяє користувачам купувати треки, отримувати винагороди за прослуховування та брати участь у керуванні платформою (через «jukebox» ноди). Артисти мають змогу монетизувати контент, контролювати розповсюдження треків і взаємодіяти з фанатами напряму – без участі лейблів чи стрімінг-сервісів. Gala Music охоплює різні ролі: виконавців, слухачів, власників треків і операторів нод. Винагороди розподіляються прозоро, на основі активності та взаємодії.

Платформа також впровадила мобільний застосунок STGE і магазин All Access, де фанати можуть витратити токени на концерти, мерч і ексклюзивний контент. Завдяки децентралізації та токенизації, Gala Music створює справедливе, відкрито-орієнтоване середовище, де виграють і творці, і шанувальники. Це – приклад майбутньої музичної індустрії, де влада повертається до артистів.



АЛЬОНА ОМАРГАЛІЄВА РОЗПОВІЛА, ЯК ЇЇ ХІТ "МУЖЧИНА" ВИКРАЛИ ЩЕ ДО ЙОГО ВИХОДУ

<https://www.unian.ua/lite/music/muzhchina-alona-omargaliyeva-yak-pisnyu-spivachki-vikrali-ta-stvorili-kopiji-na-neji-12974058.html>

Відома українська співачка Альона Омаргалієва, чий хіт «Мужчина» став вірусним у TikTok і очолив тренди YouTube, зіткнулася з несподіваним викликом – її пісню викрали ще до офіційного релізу, згенерувавши кілька версій через штучний інтелект.

Співачка розповіла, що вперше україномовна композиція пролунала під час концерту у Києві в 2023 році. Після цього вона почала ширитися в TikTok – під фрагмент пісні користувачі зняли понад 20 тисяч відео. Планувалося, що офіційна прем'єра «Мужчини» відбудеться значно пізніше – однак ситуація змінилася.



Однак Омаргалієва не вважає всі форми використання її пісні проблемними. Вона з позитивом відреагувала на виступ співака Дмитра Волканова, який виконав «Мужчину» на одному зі своїх концертів без офіційного дозволу: «Чесно кажучи, дозвіл ми не давали, але мене це тішить. Його варіант виконання мені теж сподобався».

За словами Омаргалієвої, після її виступу на приватному святкуванні з нагоди дня народження доньки боксера Олександра Усика, відео з уривком пісні потрапило в мережу. Це спричинило хвилю штучно згенерованих копій пісні, створених за допомогою технологій штучного інтелекту. Фейкові треки публікувалися на різних каналах під назвами: «Цей мужчина», «Мужчина тільки мій» та іншими. «Це пряме порушення авторського права. Ці пісні-діпфейки набирали тисячі, десятки тисяч переглядів. Ми з лейблом займалися блокуванням і паралельно терміново записували оригінал, щоб випустити раніше запланованого», – поділилася Альона в коментарі для ТСН. Інцидент став ще одним сигналом щодо нових викликів для музичної індустрії, пов'язаних із використанням ШІ – від підробок до розмиття меж між оригіналом і копією.

КОРОЛЬ ЧАРЛЬЗ III ЗАПУСТИВ РАДІОШОУ З УЛЮБЛЕНОЮ МУЗИКОЮ ТА АНЕКДОТАМИ

<https://suspilne.media/culture/965043-korol-carlz-iii-zapustit-radiosou-z-ulublenou-muzikou-ta-anekdotami/>

У березні 2025 р. король Чарльз III представив авторське радіошоу «The King's Music Room» на Apple Music, приурочене до святкування Дня Співдружності націй. У цьому випуску монарх поділився особистим плейлистом, який охоплює улюблені композиції з різних куточків Співдружності та світу. Програма була записана в офісі короля в Букінгемському палаці та транслювалася на Apple Music. У ній Чарльз III розповів про значення музики у своєму житті, зазначивши, що вона має здатність викликати щасливі спогади, втішати в часи смутку та підносити настрій.

До плейлисту увійшли композиції таких виконавців, як Боб Марлі, Кайлі Міноуг, Грейс Джонс, Бейонсе, Даяна Росс, Майкл Бубле, а також артисти з країн Співдружності, зокрема з Гани, Нігерії, Ямайки та Малайзії. Король також поділився особистими спогадами про зустрічі з деякими з цих артистів та розповів, чому ці пісні мають для нього особливе значення.



Цей музичний проєкт став новаторським способом відзначення Дня Співдружності, демонструючи, як музика може об'єднувати культури та покоління.

ПОЛ МАККАРТНІ: НЕ ДОЗВОЛЯЙТЕ ШІ ОШУКУВАТИ АРТИСТІВ

<https://www.bbc.com/news/articles/c8xqv9g8442o>



У інтерв'ю для BBC сер Пол Маккартні висловив стурбованість щодо планів уряду Великої Британії змінити закон про авторське право. Зміни дозволять компаніям, що розробляють ШІ, використовувати творчий контент з інтернету без згоди автора, якщо той сам не «відмовиться» від такого використання (так звана модель opt-out). «Це може позбавити митців можливості заробляти на життя», – застеріг Маккартні. Співак зазначив, що без належного правового захисту творчість молодих авторів опиниться під загрозою: «Хтось створює прекрасну пісню, але не володіє нею. Інші просто крадуть її. Це несправедливо».

Маккартні порівняв нові пропозиції з «диким заходом» і звернувся до уряду: «Ви – уряд. Ваш обов'язок – захищати нас, творчих людей. Без захисту не буде творчості». Цікаво, що сам Маккартні не проти використання ШІ – за умови, що це відбувається етично. У 2023 р. він разом із Рінго Старром використав ШІ для очищення голосу Джона Леннона на демо-записі, створивши пісню «Now and Then» – останній сингл The Beatles, який вже отримав номінації на Grammy та Brit Awards. «ШІ має багато переваг, але він не має обкрадати митців. Це абсурд», – сказав Пол. Поточні урядові пропозиції дозволяють митцям «відмовитися» від використання їхнього контенту у тренуванні моделей ШІ.

Однак експерти вважають, що митці фізично не можуть повідомити всіх AI-компаній або відслідковувати свої твори у мережі.

Том Кілл з UK Music зазначив: «Ці зміни загрожують музиці, яка вже приносить понад £120 млрд на рік до економіки. Ідея, що творці можуть ефективно "відмовитися", – ілюзія». Альтернативу пропонує баронеса Кідрон – модель «opt-in», яка дозволяє використовувати твір лише за згодою митця.

У відповідь уряд заявив, що не ухвалить змін, поки не буде впевнений у їхній справедливості та прозорості: «Ми хочемо гарантувати авторам контроль, прозорість і можливість ліцензувати свій контент».

УКРАЇНЬСЬКА МОЛОДЬ ТВОРИ КЛАСИКІВ ПОКЛАЛА НА МУЗИКУ

<https://tsn.ua/exclusive/ukrayinska-molod-tvori-klasikiv-poklala-na-muziku-schob-ne-zdavalis-nudnimi-poetami-iz-hrestomatiy-2106274.html>

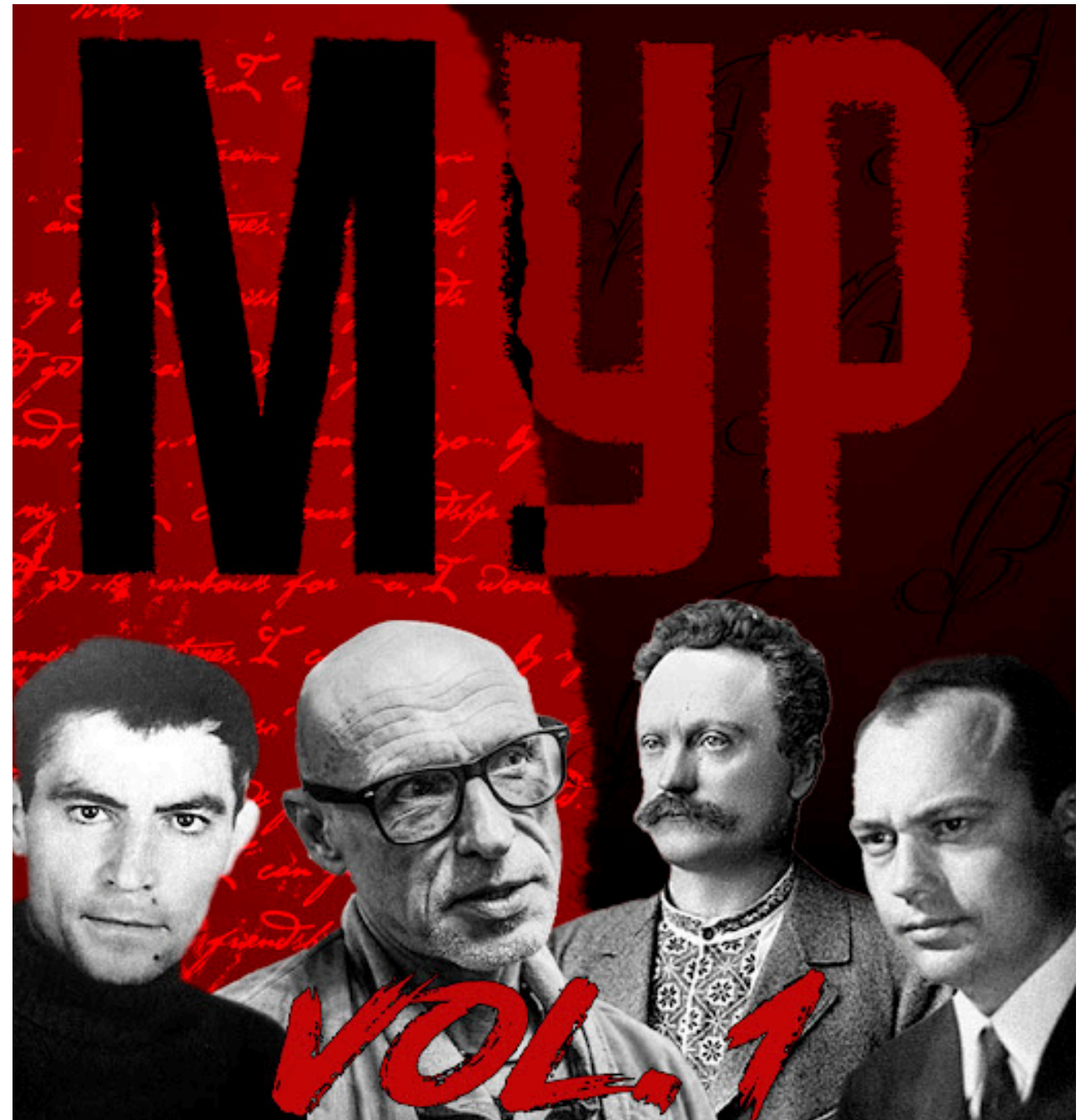
Українська молодь вирішила оживити твори класиків, поклавши їхні вірші на музику, щоб зробити літературу ближчою та цікавішою для сучасного покоління. Проєкт «МУР» об'єднав студентів з усієї України, які після відступу окупантів з-під Києва у квітні зібралися разом, щоб створити свій фронт боротьби через музику. Музичний продюсер Віктор Ткаченко зазначив, що їхня спеціалізація полягає у повному зануренні в українську поезію та створенні музики на її основі.

Серед їхніх робіт – кліп на пісню «Наче грав на Флейті» за словами Богдана-Ігоря Антонича та твір на слова Василя Симоненка «Народ мій є», який символічно знімали в Крутах. Учасники проєкту також активно використовують соціальні мережі, щоб популяризувати поетів-класиків серед молоді, навіть цитуючи їх у вигляді «твітів». Наприклад, вони створили «твіт» Івана Франка: "От важко бути одним з перших, хто підтримує фемінізм", щоб заінтригувати своїх однолітків і зробити літературу ближчою.

Молодь переконана, що війна не повинна позбавляти добрих позитивних емоцій, адже їх відсутність означає перемогу ворога.

Один із учасників проєкту, Олександр, поділився історією, як військовий із ЗСУ сказав їм:

«Чого ви такі сумні, наче когось хороните... Я хочу бачити, що ви тут радієте життю, що ви під час того як ми захищаємо, ви тут отримуєте задоволення від життя. Інакше який в ньому сенс». Ці слова стали для них натхненням створювати сенс у житті, займаючись тим, що вони вміють і люблять, для себе і своїх однолітків, щоб було більше української музики і щоб класики ніколи не здавалися нудними поетами із хрестоматій.



ЯК ТЕЙЛОР СВІФТ ЗАХИЩАЄ СВОЮ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНУ ВЛАСНІСТЬ

<https://slukh.media/texts/taylor-rights/>



У 2019 р. Тейлор Свіфт опинилася в центрі гучного конфлікту щодо прав на свої перші шість альбомів. Її колишній лейбл, Big Machine Records, був придбаний музичним менеджером Скутером Брауном, що надало йому контроль над майстер-записами цих альбомів. Свіфт заявила, що не мала можливості викупити ці права на прийнятних умовах і назвала Брауна «маніпулятивним булером». У відповідь вона вирішила перезаписати свої альбоми, випускаючи їх під назвою «Taylor's Version», щоб мати повний контроль над новими майстер-записами.

Цей крок став прецедентом у музичній індустрії, підкреслюючи важливість володіння майстер-записами для артистів. Свіфт, як основна авторка своїх пісень, зберегла авторські права на композиції, що дозволило їй легально перезаписати музику. Її новий контракт з Republic Records, підрозділом Universal Music Group, гарантував їй повне володіння майстер-записами нових альбомів.

Успіх перезаписаних альбомів, таких як «Fearless (Taylor's Version)», «Red (Taylor's Version)», «Speak Now (Taylor's Version)» та «1989 (Taylor's Version)», продемонстрував комерційну життєздатність цієї стратегії. Ці релізи не лише досягли вершини чартів, але й зменшили цінність оригінальних записів, оскільки Свіфт контролює ліцензування своїх композицій для використання в медіа.

Інші артисти, включаючи Олівію Родріго, Ріту Ору та Джо Джонаса, надихнулися прикладом Свіфт і почали переглядати свої контракти з метою отримання більшого контролю над своїми записами. Цей рух спричинив зміни в індустрії: великі лейбли почали включати суворіші умови щодо перезапису в нові контракти, намагаючись запобігти подібним ситуаціям у майбутньому.

Таким чином, дії Тейлор Свіфт не лише дозволили їй відновити контроль над своєю музикою, але й ініціювали ширшу дискусію про права артистів та необхідність реформ у музичній індустрії.

ЯКІ ІТ-КОМПАНІЇ ОЧОЛИЛИ РЕЙТИНГ УКРАЇНИ У 2025

<https://thepage.ua/ua/news/dohid-top-10-it-kompanij-ukrayini-zris-lishe-na-1percent-u-2024-roci>

Сукупний дохід провідних ІТ-компаній, що увійшли до Індексу Опендатабота 2025, 2024 р. сягнув 56,48 млрд грн, що лише на 1% більше порівняно з минулим роком.

Очолила рейтинг GlobalLogic Україна з доходом у 11,66 млрд грн (+2%), хоч і з падінням прибутку на 28%.

До трійки лідерів увійшли також дві структури Ерам – компанія Ерам Systems із доходом 11,35 млрд грн (-10%) і прибутком 1,67 млрд грн (+27%) та Ерам Digital, яка продемонструвала стабільне зростання (+25% доходу, +11% прибутку).

До десятки увійшли: Luxoft Solutions, Intellias, SoftServe Technologies, Fintech Band (Монобанк), Infopulse, Highload Solutions (екс-Favbet Tech), Squad Ukraine.

В Індексі з'явилися два новачки – Highload Solutions з рекордним прибутком 2,4 млрд грн та Squad Ukraine, яка потроїла показники за рік.

З рейтингу вибули: Playtika Ukraine та SoftServe Industry. Також варто зазначити, що 7 з 10 компаній перебувають у правовому режимі Дія City, що дає змогу користуватися податковими пільгами та підтримкою з боку держави.



ЯК ШІ ЗМІНЮЄ МУЗИЧНУ ІНДУСТРІЮ

<https://kurazh.org/yak-shtuchnyj-intelekt-zminyuye-muzychnu/>



Стрімкий розвиток технологій штучного інтелекту глибоко трансформує музичну індустрію – від композиції та виконання до просування треків і взаємодії з аудиторією. І хоча перші експерименти з комп'ютерною музикою з'явилися ще в середині XX століття, саме зараз ШІ виходить на новий рівень і втягується в саму суть творчого процесу. Ще у 1957 р. комп'ютер ILLIAC створив першу у світі машинну композицію – «Illiac Suite for String Quartet». Відтоді технології зробили гігантський стрибок: сучасні алгоритми, як-от EMI або Emily Howell, не лише наслідують стилі Баха, а й адаптуються до вподобань слухачів, навчаючись створювати власний музичний «почерк». Emily Howell, наприклад, уже у 2009 р. видала альбом, що складався з трьох камерних опусів і отримав позитивні відгуки.

ШІ також використовується для акомпанементу в реальному часі, аналізу ритму та тональності живих виконавців. Це відкриває нові можливості для імпровізації й спонтанної співтворчості людини і машини. А завдяки глибокому аналізу поведінки слухачів, технології ШІ формують персоналізовані рекомендації, що підвищує залучення аудиторії на платформах на кшталт Spotify, Apple Music чи YouTube.

Зростає і вплив ШІ на глобальні музичні тренди. Завдяки автоматизованому аналізу мільйонів треків у реальному часі, алгоритми здатні прогнозувати популярність певного звучання, а отже – впливати на сам процес написання музики. Водночас у сфері стримінгових сервісів ШІ допомагає автоматизувати просування артистів і будувати стратегічні кампанії з охопленням цільових груп.

Однак використання ШІ у музиці породжує і важливі етичні питання. Наприклад, кому належатимуть авторські права на композиції, створені алгоритмами? Чи має право такий твір бути номінованим на музичну премію? І головне – чи здатен ШІ створити музику, що викликати емоції так глибоко, як твори, створені людьми?

Серед композиторів точаться суперечки: одні вважають ШІ загрозою, яка може витіснити людських митців, інші – потужним інструментом для пошуку натхнення і розширення творчих меж. У цьому контексті ШІ вже сьогодні стає не конкурентом, а радше партнером – зокрема для нових виконавців, які не мають доступу до традиційної музичної освіти, але можуть створювати якісний контент завдяки інструментам на базі ШІ.

Звісно, зростання ролі ШІ не означає відхід від людської творчості. Навпаки – це виклик, що стимулює митців переосмислювати власні підходи до створення музики, адаптуватися до нових реалій і експериментувати з формами. У майбутньому, ймовірно, ми побачимо ще більше гібридних проєктів, де живий досвід поєднуватиметься з алгоритмічною точністю, а музика набуватиме нових форм і сенсів.

ІННОВАЦІЇ У ГЕНЕРАТИВНОМУ ШІ: ВІД ЗОБРАЖЕНЬ ДО ВІДЕО ТА МУЗИКИ

<https://webpromoexperts.net/ua/blog/innovaciyi-u-generativnomu-ai-vid-zobrazhen-do-video-ta-muziki/>

Генеративний ШІ стрімко трансформує створення візуального, музичного та відеоконтенту. Від перших інструментів, як-от Midjourney, до потужних систем на зразок PixVerse, Runway, Suno AI чи Udio, технології відкривають нові можливості для митців, дизайнерів, музикантів і брендів. Створення відео, музики або банерів займає лічені хвилини, а не тижні, й не потребує великих команд чи дорогого продакшену.

Сервіси на кшталт PixVerse та Runway генерують відео за текстовими запитамі, дозволяючи створювати рекламні ролики, анімації чи навіть короткі фільми.

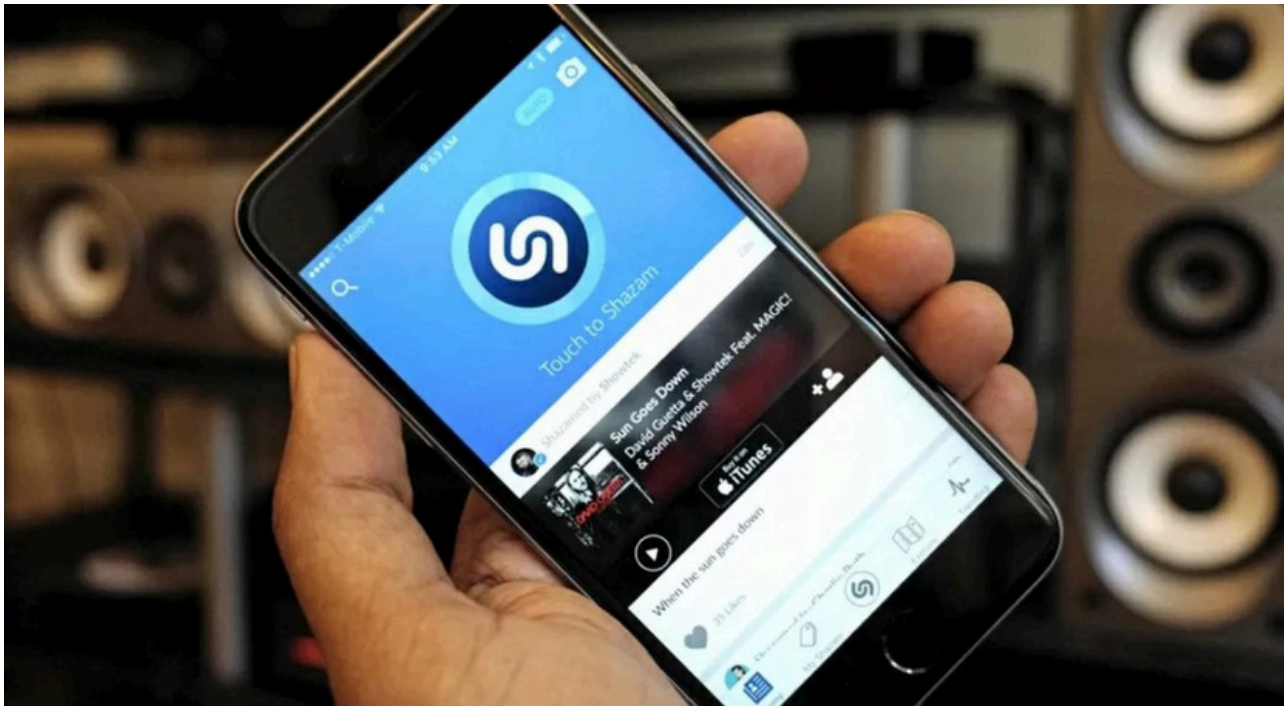
Suno AI та Udio дають змогу створювати повноцінні музичні треки у будь-якому жанрі, а 11 Labs – озвучувати відео, імітуючи голоси. Midjourney, Canva, BannerBoo чи Leonardo AI застосовуються для генерації зображень, банерів і графіки, стилізованих під бренд, без потреби у фотостоках чи дизайнерах.



Усе частіше ці інструменти використовуються в рекламі, SMM, презентаціях, музиці, освітніх і творчих проєктах. Водночас з'являються нові етичні питання: кому належить згенерований контент, і як відрізнити людське від машинного? ШІ не витісняє людину, але стає її інструментом – розширює можливості, прискорює процеси й робить творчість доступнішою. Такий симбіоз уже формує нову реальність у цифровій культурі.

ЯК ЗНАЙТИ ПІСНЮ НА YOUTUBE, INSTAGRAM ТА ТІКТОК? SHAZAM ОТРИМАВ НОВИЙ ФУНКЦІОНАЛ

<https://suspilne.media/culture/524181-ak-znajti-pisnu-instagram-abo-tiktok-shazam-otrimav-novij-funkcional/>



Apple випустила оновлення застосунку Shazam – тепер він може ідентифікувати пісні на YouTube, Instagram та TikTok. Автоматично функція доступна тільки для користувачів iOS, а на телефонах Android користувачам треба спочатку надати дозвіл на прослуховування аудіо з інших застосунків. Про це 7 липня повідомило видання TechCrunch. В останньому оновленні (v15.36) спростили процес ідентифікації пісні в будь-якому з вищезгаданих додатків. Спочатку слід відкрити Shazam, натиснути синю кнопку і можна повертатися до YouTube, Instagram або TikTok, щоб отримати результати. Програма перехопить аудіопотік, обробить його та повідомить про назву композиції та її виконавців.

Також програму можна налаштувати так, щоб вона автоматично розпізнавала треки за допомогою функції Auto Shazam. Сервіс сам зберігатиме ідентифікатори пісень у своїй бібліотеці, а користувач або користувачка зможе переглянути їх у зручний час. Це схоже на сервіс Google's Now Playing для телефонів Pixel — хоча він поки що не працює із соціальними мережами. Однак коли Shazam працює у фоновому режимі, він може дуже сильно розряджати батарею, ідентифікуючи всю музику, яку слухає людина. Apple купила Shazam у 2018 р. за \$400 млн. Невдовзі після цього вона додала опцію Shazam до центру управління в iOS.

ВІДНОВЛЕННЯ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я ЗА ДОПОМОГОЮ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МУЗИКИ — ПРОЄКТ «ПОЧУТИ І ВІДЧУТИ»

<https://kanal.dim.tv/vidnovlennya-mentalnogo-zdorovya-vijskovosluzhbovcziv-za-dopomogoyu-novitnih-tehnologij-ta-muzyky-projekt-pochuty-i-vidchuty/>

У Національній філармонії України відбувся захід, присвячений ментальному здоров'ю, який поєднав класичну музику та VR-технології. Подія відбулася в межах проєкту «Почути і відчуті», що має на меті підтримку психоемоційного стану військових і цивільних під час війни. Організатори прагнули створити безпечний простір, де слухачі могли не просто почути музику, а й обговорити її вплив на емоції й внутрішній стан.

Програма розпочалася з творів Моцарта у виконанні піаніста Дениса Кашуби. Як зазначили організатори, музика була підібрана таким чином, щоб занурити слухача у спокійний, емоційно стабілізуючий простір. Психотерапевтка Олександра Алексюк наголосила, що музика сприяє виробленню дофаміну, що позитивно впливає на емоційний стан, особливо у людей з ПТСР.

Після прослуховування музики учасникам запропонували висловити свої емоції малюнками, а також зануритися у віртуальну реальність. За допомогою VR-окулярів учасники мали змогу побувати на концерті Київського камерного оркестру та подивитися мирні пейзажі. Цей досвід став можливим завдяки розробці українського стартапу Aspichi – програмі Lumify, яка вже використовується в понад 40 клініках України безкоштовно.



Представниця компанії Лілія Шахваладян розповіла, що VR дозволяє людині потрапити в безпечне середовище, що полегшує роботу психологів і допомагає пацієнтам краще усвідомити власні переживання. На думку фахівців, саме поєднання мистецтва, технологій та фокусування на емоціях – це один із найефективніших підходів до відновлення ментального здоров'я в умовах війни.

ADOBE ПРЕЗЕНТУВАЛА ПРОТОТИП НОВОГО ШІ-ІНСТРУМЕНТУ — PHOTOSHOP ДЛЯ СТВОРЕННЯ ТА РЕДАГУВАННЯ МУЗИКИ

<https://dev.ua/news/adobe-prezentovala-prototyp-novoho-shi-instrumentu-photoshop-dlia-stvorennia-ta-redahuvannia-muzyky-1709213645>



Adobe презентувала прототип нового інструменту на базі штучного інтелекту – Project Music GenAI Control, який вже охрестили «Photoshop для музики». Його мета – зробити процес створення й редагування аудіо доступним навіть тим, хто не має професійної підготовки.

Користувачеві достатньо ввести текстову підказку – наприклад, «веселий танець» або «сумний джаз» – щоб отримати згенерований музичний фрагмент. Надалі композицію можна гнучко редагувати: змінювати темп, інтенсивність, структуру, створювати ремікси або циклічні аудіо для фонового використання. Ідеально підходить для блогерів, подкастерів та творців анімації.

Sora – модель від OpenAI, яка здатна створювати фотореалістичні відео до 60 секунд на основі текстових підказок. Цей проєкт став не лише технічним досягненням, а й важливою подією в галузі креативних індустрій, викликавши обговорення етичних та авторських аспектів використання ШІ в мистецтві. «Нарешті зміг втілити цю ідею в життя», – написав Трілло у своїй публікації в мережі X (Twitter), презентуючи кліп.

Інструмент також дозволяє адаптувати трек за заданою мелодією та збільшувати його тривалість – це зручно, коли потрібен повноцінний музичний супровід для довгих форматів. За словами старшого наукового співробітника Adobe Research Ніколаса Браяна, новий підхід надає «контроль рівня пікселів», як у Photoshop, але для аудіо.

Цей проєкт – ще один крок Adobe у напрямку генеративного ШІ. Раніше компанія вже презентувала AI Assistant для Reader і Acrobat, що аналізує документи, формує підсумки та відповідає на запитання. Нові рішення свідчать про прагнення Adobe зробити творчість ще доступнішою – як для дизайнерів, так і для музикантів.

КОМАНДА GOOGLE ПРАЦЮЄ НАД ШІ-МОДЕЛЛЮ, ЩО ЗМОЖЕ МИСЛИТИ ЯК ЛЮДИНА

<https://dev.ua/ru/news/komand-google-pratsiue-nad-shi-modelliu-shcho-zmozhe-myslyty-iak-liudyna-os-shcho-pro-nei-vidomo-1727933195>

Google працює над програмним забезпеченням штучного інтелекту, яке нагадує людську здатність міркувати, і вже досягли певного прогресу. ПЗ для логічного мислення, над яким останні кілька місяців працюють кілька команд Google Alphabet Inc., більш вправні в розв'язанні багатоетапних задач із математики та комп'ютерного програмування, пише Bloomberg, посилаючись на людей, обізнаних у цьому питанні. Вони не побажали називатись, оскільки інформація є конфіденційною.

Двоє інсайдерів повідомили, що Google намагається змоделювати людські міркування за допомогою техніки, відомої як підказка ланцюга думок. Над аналогічною розробкою у проєкті Strawberry працює OpenAI. 9 липня на внутрішній нараді OpenAI продемонструвала демоверсію дослідницького проєкту, який, як стверджується, має нові навички мислення подібні до людських. Але чи стане Strawberry загальнодоступним, поки не зрозуміло. Нагадаємо, в березні минулого року під час тестів нової версії чат-бота від OpenAI GPT-4, згідно зі звітом, штучний інтелект не зміг ввести капчу, але вчинив зовсім як людина та знайшов спосіб, як обійти систему.



У цій техніці, вперше впровадженій Google, програмне забезпечення робить паузу на кілька секунд, перш ніж відповісти на письмову підказку, тоді як за кадром і непомітно для користувача розглядає ряд пов'язаних підказок, а потім підсумовує те, що здається найкращою відповіддю.

Google відмовився коментувати цю заяву.

МАЙБУТНЄ ГЕНЕРАТИВНОГО ШІ: ТРЕНДИ, ЗА ЯКИМИ ВАРТО СТЕЖИТИ У 2025 РОЦІ ТА НАДАЛІ

<https://www.eimt.edu.eu/the-future-of-generative-ai-trends-to-watch-in-2025-and-beyond>



У 2025 генеративний ШІ вийшов на новий рівень, радикально змінюючи підходи до творчості, комунікації та роботи з даними. Моделі, здатні генерувати текст, зображення, музику чи відео, стали інструментами не лише великих корпорацій, а й творчих команд, стартапів і окремих користувачів. Однією з ключових тенденцій став розвиток мультимодальних моделей, які можуть створювати контент у різних форматах одночасно. Це відкриває нові можливості для освіти, реклами, медіа та дизайну – наприклад, створення повного проєкту (текст, візуал, музика) за одним запитом. Зростає й роль гіперперсоналізації: контент адаптується до індивідуальних потреб кожного користувача – від товарів до медичних порад.

Поширення open-source інструментів зробило ШІ доступним для широкої аудиторії. Паралельно з цим постає потреба в нових етичних і правових регулюваннях – для боротьби з deepfake, недоброчесним використанням даних і творчих робіт. Зростає увага до сталого ШІ: компанії шукають шляхи скорочення енергоспоживання моделей, впроваджують «зелені» дата-центри та оптимізують архітектури. ШІ також стає співтворцем у мистецтві: музиканти, архітектори, митці використовують його для генерації ідей і змісту, відкриваючи нові горизонти у креативних індустріях. У реальному часі ШІ працює у відеодзвінках, іграх, сервісах підтримки – забезпечуючи миттєвий зворотний зв'язок. У науці генеративний ШІ допомагає моделювати молекули, створювати матеріали й оптимізувати дослідження. А автономні агентні моделі вже можуть виконувати рутинні бізнес-завдання – від планування до аналітики.

Майбутнє ШІ – не лише в технологіях, а й у відповідальному використанні. 2025 рік демонструє, що лише в балансі між інноваціями, етикою та співпрацею можна побудувати безпечну, продуктивну й креативну цифрову реальність.

ГЕНЕРАТИВНИЙ ШІ - ТРЕНДИ 2025

<https://digdis.de/en/blog/post/ai-in-the-music-industry-how-artists-can-use-ai-in-2025>

ШІ за останні роки зробив величезний стрибок у розвитку та вже у 2025 р. має ще сильніший вплив на музичну індустрію. Він може бути джерелом натхнення, інструментом для творчості або помічником у виробництві – і справді приносить користь музикантам, продюсерам та лейблам. Проте важливо розуміти: не все, що називають «ШІ», є насправді інтелектуальною технологією. Замість того щоб розглядати ШІ як загрозу творчості, краще бачити в ньому інструмент, що відкриває нові ідеї та оптимізує процеси.

У цьому огляді наведено, як саме ШІ може бути корисним у різних сферах музичної діяльності – від графіки до звуку й текстів.



Графіка. Візуальний контент – ключовий для музикантів: обкладинки альбомів, пости в соцмережах, постери для концертів. Завдяки інструментам, таким як Midjourney або DALL-E 3, можна генерувати унікальні й стильні зображення за текстовими запитами. Ці роботи легко адаптуються під ваш стиль – додайте авторського підходу, і вийде потужний візуальний меседж.

Відео. Створення відеокліпів і візуальних ефектів більше не потребує великих знань у відеомонтажі. Інструменти Runway та Sora дозволяють створювати відео з текстових описів і накладати ефекти за кілька кліків. Ви можете зробити кліп, візуалізацію для виступу чи стильний motion-дизайн – і все це без професійної камери чи команди.

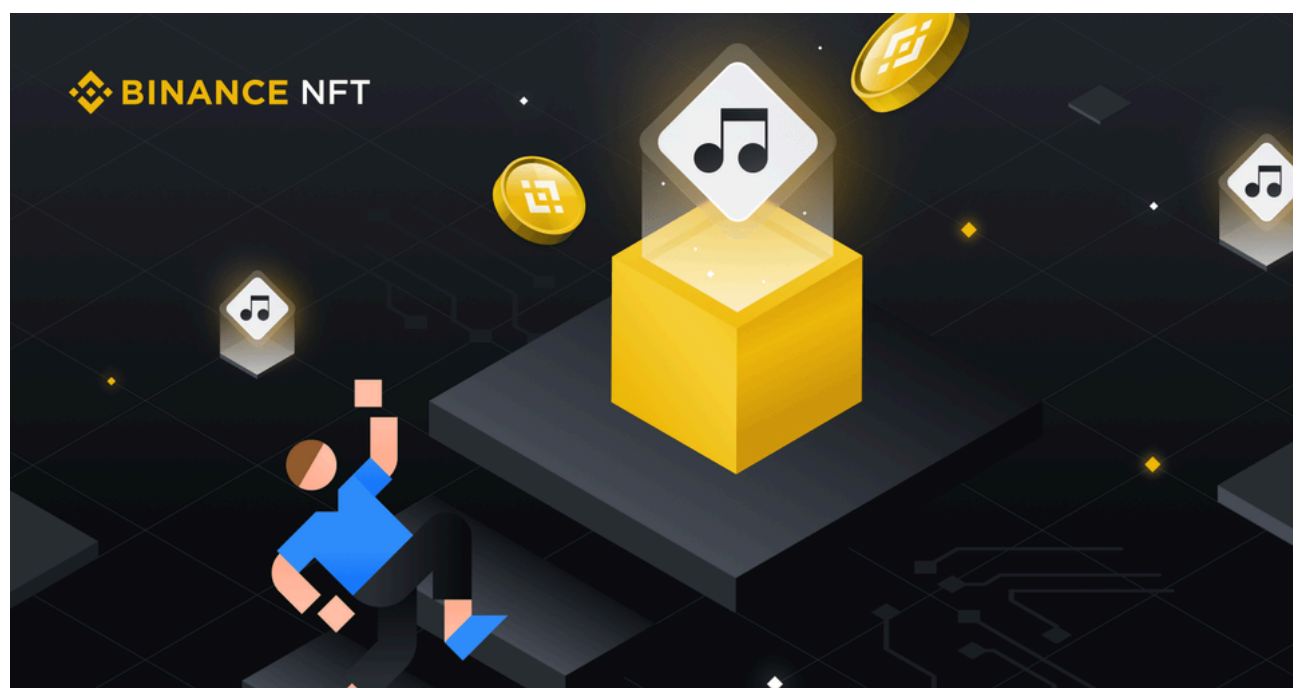
Аудіо. ШІ допомагає не лише в генерації нової музики, а й у продакшені, міксуванні та мастерінгу. Такі сервіси, як Suno, Udio та Masterchannel, дозволяють експериментувати зі звучанням, створювати музичні треки або швидко проводити мастеринг. Це особливо зручно для демо-версій або пошуку натхнення. Втім, фінальний звук завжди має бути перевірений професійно.

Тексти. Написання пісень, ведення соцмереж чи листування з промо-партнерами – усе це також може бути автоматизовано. За допомогою ChatGPT чи Claude можна генерувати ідеї для текстів, створювати пресрелізи або пости. Але пам'ятайте: ШІ – це база, а щирість та індивідуальність завжди додає саме ви.

У підсумку, ШІ у 2025 р. – це не заміна митця, а помічник, натхненник і партнер. Він допомагає швидше втілювати ідеї, але творчий почерк завжди залишається за вами. Використовуйте ці інструменти – і нехай ваша музика звучить ще яскравіше!

70% АЛЬБОМІВ ВИПУСКАТИМУТЬСЯ У ФОРМАТІ NFT: NFT ЗМІНЮЮТЬ МУЗИЧНУ ІНДУСТРІЮ

<https://www.binance.com/en/blog/nft/how-are-music-nfts-changing-the-music-industry-421499824684903380?hl=en>



NFT-технології активно змінюють музичну індустрію, відкриваючи нові шляхи монетизації для артистів, незалежності від лейблів і глибшої взаємодії з фанатами. За словами вокаліста Kings of Leon, до 2032 р. 70% альбомів будуть виходити у форматі NFT. І це вже відбувається: альбом When You See Yourself став першим у світі альбомом у форматі NFT, принісши \$2 млн прибутку. Серед токенів були MP3-файли, вініли, цифрове мистецтво та “золоті квитки” з позитивними місцями на концерти.

Музичні NFT – це унікальні цифрові об’єкти, які засвідчують право власності на аудіо, зображення, відео або інші активи.

Артисти можуть самостійно створювати та продавати їх, отримуючи роялті з кожного перепродажу – без посередників. Це дозволяє митцям повернути контроль над своїм контентом і доходами. Наприклад, The Chainsmokers безкоштовно роздали 5 000 NFT, які давали 1% від роялті альбому So Far So Good та додаткові бонуси. Всі вторинні збори передавалися авторам пісень як подяка за внесок у створення.

Серед інших прикладів – Snoop Dogg, який перетворив Death Row Records на NFT-лейбл і випустив колекцію Stash Box, яка збрала понад \$50 млн. The Weeknd, Grimes, Mike Shinoda, а також легендарний композитор Рюїті Сакамото, який продав 595 NFT, кожен з яких відповідав окремій ноті його відомої композиції Merry Christmas Mr. Lawrence, – всі вони використовують NFT як новий спосіб презентації творчості. Унікальні підходи з’являються і у фестивальному бізнесі: Coachella продає «ключі» у вигляді NFT, які відкривають доступ до ексклюзивних подій чи кемпінгу.

Однак, впровадження NFT не завжди безперешкодне. Наприклад, компанія Hube, що керує гуртом BTS, стикнулася з обуренням фанатів через еко-занепокоєння щодо NFT. Але розробники запевнили, що використовують енергоефективні рішення, щоб мінімізувати вуглецевий слід.

NFT змінюють баланс сил у музичній індустрії, усуваючи лейбли як єдиний шлях до успіху. Артисти можуть напряду продавати музику, мерч, права на участь у роялті або навіть унікальні моменти зі своєї кар’єри. Новачки отримують шанс реалізувати себе без контрактів, а фанати – бути не просто слухачами, а співучасниками процесу. Майбутнє музики все більше тяжіє до Web3, де NFT можуть стати стандартом – інструментом, що зберігає права, підвищує доходи та відкриває нові формати взаємодії між артистами та слухачами.

ВІДЧУВАТИ МУЗИКУ: APPLE MUSIC ДОДАЄ ФУНКЦІЮ ТАКТИЛЬНОГО АУДІО ДЛЯ ВСІХ КОРИСТУВАЧІВ IOS 18

<https://suspilne.media/culture/840687-vidcuvati-muziku-apple-music-dodae-funkciu-taktilnogo-audio-dla-vsikh-koristuvaciv-ios-18/>

Apple офіційно запустила нову функцію для користувачів iOS 18 – Music Haptics, з якою можна відчувати музику через тактильні вібрації.

Технологія зможе передавати «дотики, текстури та вібрації», про що повідомляє Apple Music.

Нова функція орієнтована на людей із проблемами слуху та дає відчувати музику через вібрації під час відтворення треків. Технологія працює на основі системи Taptic Engine, вона інтегрується не лише з Apple Music, але й з Apple Music Classical та Shazam, а також із деякими сторонніми застосунками, якщо iPhone під’єднано до вайфаю або стільникової мережі.

Щоб активувати Music Haptics, достатньо зайти в налаштування доступності й увімкнути функцію. Після того як функція «Зараз грає» активована, на екрані з’явиться спеціальний логотип для керування тактильними ефектами. Нова функція доступна для iPhone 12 та новіших моделей з iOS 18.



Apple Music також створила спеціальні плейлисти Haptics Beats і Haptics Bass, у яких зібрано треки з великою кількістю тактильних можливостей.

КОЛОНКА З NLAW: В УКРАЇНІ СТВОРИЛИ ПЕРШУ В СВІТІ АУДІОСИСТЕМУ З ТУБУСА ПРОТИТАНКОВОЇ ЗБРОЇ

<https://suspilne.media/culture/440880-kolonka-z-nlaw-v-ukraini-stvorili-persu-v-sviti-audiosistemu-z-tubusa-protitankovoi-zbroi/>



Група незалежних українських креативників tablefruit та розробник аудіосистем POTOTSKIY AUDIO створили першу у світі колонку з тубуса легкої протитанкової зброї. Перша колонка вже взяла участь в аукціоні та зібрала мільйон гривень для полку «Азов», пише «Слух».

Проект називається NLAW SPEAKER, такі системи продаватимуть лише через волонтерські аукціони для потреб ЗСУ. Колонка може пропрацювати до 50 годин, її вага – 39 кілограмів.

NLAW SPEAKER створили з корпусу протитанкового ракетного комплексу NLAW виробництва шведської компанії Saab Bofors Dynamics.

Система має два аналогових підсилювача потужності від POTOTSKIY AUDIO, вісім динаміків, розташованих по всьому корпусу, вбудований Bluetooth 5.0 з можливістю одночасного підключення двох пристроїв.

Тепер музика звучатиме дійсно нескінченно: Стас Корольов запустив "Віртуальну Кав'ярню" і збирає гроші для ЗСУ

«Роздобувши свій перший кейс від NLAW, що розніс ворожий танк, звільняючи Київщину, ми почали втілювати шалений план у реальність. Реалізувати такий складний технічно продукт могла лише одна людина в Україні – Віталій Потоцький з POTOTSKIY AUDIO», – коментують у tablefruit.

Ще на стадії проектування колонку хотіли придбати іноземці, військові та меломани. Але замість того, щоб продати одну колонку один раз, tablefruit планують віддавати їх волонтерським аукціонам.

ПРОРИВ У ГАЛУЗІ РІДКОЗЕМЕЛЬНИХ МЕТАЛІВ: ВИЯВЛЕНІ ВЛАСТИВОСТІ ПРОМЕТІЯ ЗМІНЯТЬ ТЕХНОЛОГІЇ

https://focus.ua/uk/technologies/700678-proriv-u-galuzi-ridkozemelnih-metaliv-viyavleni-vlastivosti-prometiya-zminyati-tehnologiji?utm_source=ukrnet_news

Учені вперше створили стабільний комплекс прометія. Нове досягнення допоможе поліпшити розуміння хімії цього рідкоземельного металу, а також того, як його краще застосовувати. Науковий прорив має далекосяжні наслідки, адже він може допомогти поліпшити наші технології. Дослідження опубліковано в журналі Nature.

Рідкоземельний метал прометій і справді є дуже рідкісним, адже майже не трапляється в природі і його створюють лише в невеликих кількостях. Прометій має атомний номер 61 і входить до групи хімічних елементів під назвою лантаноїди. Сюди входять 15 елементів з атомними номерами від 57 до 71 у періодичній таблиці хімічних елементів.

Лантаноїди є найважливішими компонентами багатьох сучасних технологій, наприклад, лазерних установок, рентгенівських апаратів, їх використовують для створення освітлювальних приладів і ядерних батарей. Одним із найважливіших у списку рідкоземельних металів є прометій. Але досі вчені, незважаючи на те, що цей елемент було виявлено ще 80 років тому, знають про його хімічні властивості дуже мало. Прометій відрізняється від інших лантаноїдів тим, що він не має стабільних ізотопів, а тому постійно розпадається, що робить складним його вивчення.

Вченим вдалося успішно виділити чистий зразок ізотопу прометій-147 і зв'язати його з органічною молекулою у водному розчині. Таким чином вченим вдалося вперше створити стабільний комплекс прометія.



Потім вони за допомогою рентгенівської спектроскопії вивчили довжину зв'язків між прометієм і атомами кисню, з якими він був пов'язаний. Таким чином вчені вивчили електронну структуру комплексу прометія і отримали нову інформацію про хімічні та фізичні властивості цього елемента. Також дослідники з'ясували, яким чином ці властивості відрізняються від властивостей інших лантаноїдів.

Науковці з'ясували, що довжина зв'язків між лантаноїдами та молекулами зазвичай зменшується зі збільшенням атомного номера елемента, ця тенденція значно сповільнюється після прометія в ряду лантаноїдів, тобто починаючи з 62 номера.

Це важливий прорив у розумінні властивостей хімічних властивостей рідкоземельних металів. За словами вчених, ці хімічні елементи важко відокремити один від одного, оскільки вони дуже схожі за хімічним складом. Відкриття нових властивостей прометія має далекосяжні наслідки для сучасних технологій. У сучасних технологіях неможливо використовувати всі лантаноїди у вигляді суміші, тому що спочатку їх потрібно розділити.

Нові дані про хімічні властивості прометія допоможуть допомогти поліпшити методи розділення рідкоземельних металів.

Це відкриття може призвести не тільки до поліпшення сучасних технологій, а й до збільшення кількості виробленого прометія, кажуть науковці.

У КИТАЇ ПРЕДСТАВИЛИ ТЕХНОЛОГІЮ ДЛЯ ЗАРЯДКИ ЕЛЕКТРОМОБІЛІВ МЕНШ НІЖ ЗА 9 ХВИЛИН

<https://kurs.com.ua/novost/1332752-v-kitae-predstavili-tehnologiju-dlja-zarjadki-alektromobilei-menee-chem-za-9-minut?source=ukrnet>

Китайська компанія Farasis Energy представила нову технологію ультрашвидкої зарядки 6С. Вона дозволяє акумуляторам електричних автомобілів заряджатися з 10% до 80% всього за 8 хвилин 55 секунд.

Нова технологія значно зменшує час зарядки, що є однією з основних проблем для власників електромобілів, особливо під час довгих поїздок. Технологія 6С означає, що акумулятор може отримувати енергію в шість разів швидше, ніж вона розряджається.

Новий підхід компанії Farasis Energy оптимізує конструкцію акумуляторів для літій-залізо-фосфатних (LFP) і літій-тернарних батарей. Крім того, нова суперпакувальна технологія (SPS) покращує тепловідведення акумуляторів, дозволяючи зберігати температуру під час швидкої зарядки нижче 50°C. Це допомагає уникнути перегріву і підвищує ефективність процесу заряджання.



До речі, Farasis Energy – це один з найбільших виробників акумуляторів у Китаї. Компанія контролює 0,48% китайського ринку акумуляторів і планує збільшити цю частку завдяки новій технології.

ПОЛЬСЬКИЙ КОМБУД СПІВПРАЦЮВАТИМЕ З ПІВДЕННОКОРЕЙСЬКОЮ STRAFFIC У СТВОРЕННІ СИСТЕМ ЗАЛІЗНИЧНОЇ СИГНАЛІЗАЦІЇ

https://cfts.org.ua/news/2025/03/06/polskiy-kombud-spivpratsyuvatime-z-pivdennokoreyskoyu-straftic-u-stvorenni-sistem-zaliznichno-signalizatsi_82184



Польська компанія Rail-Mil Computers, «дочка» Kombud Group, що пропонує рішення щодо систем управління залізничним рухом, і південнокорейська STraffic, що спеціалізується на залізничній інфраструктурі, підписали Меморандум про взаєморозуміння зі стратегічного співробітництва в галузі систем контролю і сигналізації на залізниці та метро.

Угода передбачає співпрацю на південнокорейському ринку, який налічує понад 4000 км залізничних ліній, у тому числі 625 км високошвидкісних колій, а крім того, систему Сеульської міської залізниці, яка обслуговує столичний регіон із 1300 км залізничних ліній.

«Ми очікуємо, що цей Меморандум допоможе брати участь у національних тендерах на проєкти, пов'язані з сектором АТР, сприяючи міській мобільності», – заявив директор STraffic Джахі Кім.

«Ще один міжнародний партнер визнає технічну складність рішень, які ми впроваджуємо в життя, та надійність наших інженерних можливостей і процесів», – додала президент правління Rail-Mil Computers Малгожата Райковська.

Нагадаємо, ЦТС писав, що польська Kombud готова брати участь у відновленні залізничної інфраструктури України, зокрема постачаючи системи залізничної сигналізації. Про це заявив директор з міжнародної співпраці компанії Шимон Князь. На його думку, така співпраця з «Укрзалізницею» була б особливо доречною під час повоєнного відновлення, а сучасна європейська залізнична сигналізація була б гарною альтернативою застарілим російським системам.

«Однозначно, для нас це одна з найбільших можливостей. І не тільки через ті жахливі руйнування, які були завдані інфраструктурі війною. А також і через те, що раніше Україна отримувала деякі компоненти з росії. І я впевнений, що польська продукція була б гарною заміною. Ми відкриті до співпраці. Ми пропонуємо європейські стандарти і готові сприяти інтеграції українських залізниць до Європи», – сказав Князь.

КИТАЙСЬКІ РОЗРОБНИКИ ВИПУСТИЛИ НОВИЙ ШІ MANUS

<https://itechua.com/news/278491>

Китайська компанія представила Manus – перший у світі ШІ-агент, який самостійно виконує складні завдання без участі людини. На відміну від звичних цифрових помічників, він повністю бере на себе роботу: від аналізу фінансів до відбору персоналу.

Manus працює на багатоагентній системі, де виступає координатором, розподіляючи завдання між спеціалізованими агентами. Він автономний і не вимагає постійного втручання користувача, працюючи у фоновому режимі.

Один із прикладів його можливостей – аналіз резюме. Manus не просто оцінює кандидатів, а аналізує їхні навички, порівнює з ринковими трендами та формує кадрові рішення, зокрема в автоматично створеній таблиці Excel. Якщо ж потрібно знайти нерухомість, ШІ врахує рівень злочинності, динаміку цін і навіть кліматичні умови.

Журналіст Роуен Чеунг протестував Manus, доручивши йому створити біографію та персональний сайт. ШІ самостійно проаналізував соцмережі, зібрав дані, написав текст, розробив сайт та навіть розмістив його в інтернеті.



Новинка стала викликом для американських компаній, оскільки не просто покращує існуючі рішення, а змінює підхід: ШІ перестав бути помічником і стає повноцінним учасником робочих процесів. У Кремнієвій долині побоюються, що такі технології дадуть Китаю стратегічну перевагу.

Доступ до Manus поки що обмежений, але компанія вже представила його відкритий аналог – ANUS (Autonomous Networked Utility System), створений самим Manus. Ця версія доступна на GitHub і дозволяє взаємодіяти з сервісами, документами, кодом, зображеннями та аудіо. ANUS дає можливість розробникам експериментувати з автономними агентами без обмежень.

ВДОСКОНАЛЕНІ ФОТОСЕПАРАТОРИ MEYER ЗАБЕЗПЕЧУЮТЬ ЧИСТОТУ ПРОДУКЦІЇ ДО 99,99%

<https://agrotimes.ua/agronomiya/vdoskonaleni-fotoseparatory-meyer-zabezpechuyut-chystotu-produkciyi-do-9999/>



Вдосконалені моделі фотосепараторів від Meyer завдяки технології мультиспектрального розпізнавання сировини забезпечують чистоту продукції до 99,99%. Це дозволяє виробникам агропромислової продукції суттєво підвищити її якість та безпечність, знизити операційні витрати та підвищити конкурентоспроможність на ринку.

Про це повідомляє пресслужба компанії «Орієнт Вей», яка 16 років є ексклюзивним представником заводу Hefei Meyer Optoelectronic Technology Inc., торгової марки Meyer на ринках України, Республіки Молдова та Грузії.

В основі технології лежить мультиспектральне розпізнавання, яке аналізує продукт за низкою параметрів – кольором, формою, матеріалом та іншими характеристиками. Це дозволяє виявляти навіть найменші дефекти та домішки, які залишаються непоміченими машинами попередніх поколінь.

Переваги фотосепараторів від Meyer з технологією мультиспектрального розпізнавання:

- Виявлення та видалення таких домішок як скло, пластик, пісок, волосся та шерсть, пліснява, ерозійні зерна, шкаралупа та ядра однакового кольору, перегородки, знебарвлені зерна та горіхи, зерна, пошкоджені комахами.
- Додаткова система УФ-сортування дозволяє ефективно ідентифікувати та видаляти сировину, уражену афлатоксином, яку неможливо виявити у видимому світлі.
- Надвисока роздільна здатність камер (UHD) – частота до 40 000 кадрів/секунду, що дозволяє отримувати чіткі зображення навіть найменших дефектів розміром від 55 мікрон. Мінімальна площа ідентифікації сировини може досягати 0,0025 мм².

- Високопродуктивна платформа глибокого навчання на основі AI Deep Learning забезпечує 4-кратне збільшення обчислювальної потужності порівняно з аналогами, що підвищує точність сортування навіть за незначними відмінностями у формі та кольорі.
- Інтелектуальна система захисту від несправностей ефективно знижує відсоток браку, збільшуючи вигоду та конкурентну перевагу для клієнтів.
- Тривимірна реконструкція матеріалу дозволяє точно визначати центральну точку домішок для більш ефективного видалення.

У СІНГАПУРІ СТВОРИЛИ ІННОВАЦІЙНИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ОХОЛОДЖЕННЯ БУДІВЕЛЬ

<https://techno.nv.ua/ukr/popsience/gribni-plitki-dopomozhut-oholodzhuvati-budivli-bez-energiji-50503129.html>

Дослідники з Наньянського технологічного університету в Сінгапурі представили інноваційну "грибну плитку", яка здатна охолоджувати будівлі без споживання енергії.

Цей біоматеріал створено на основі міцелію грибів і органічних відходів, а його унікальна текстура, натхненна шкірою слона, покращує теплоізоляційні властивості.

Під час експериментів учені виявили, що така плитка охолоджується на 25% швидше, ніж аналогічний матеріал із гладкою поверхнею, а в умовах вологості її ефективність зростає на 70%. Це робить розробку особливо перспективною для використання в тропічному кліматі.

Будівельна галузь генерує близько 40% викидів CO₂ у світі, тому пошук екологічних альтернатив ізоляційним матеріалам вкрай важливий. Вчені впевнені, що міцелієві композити можуть замінити традиційні синтетичні утеплювачі, знижуючи негативний вплив на навколишнє середовище.

Експерти з NTU працювали спільно з фірмою bioSEA, щоб створити текстуровану поверхню плитки. Вона дає змогу затримувати вологу і сприяє випарному охолодженню, подібно до того, як слонова шкіра регулює тепло.

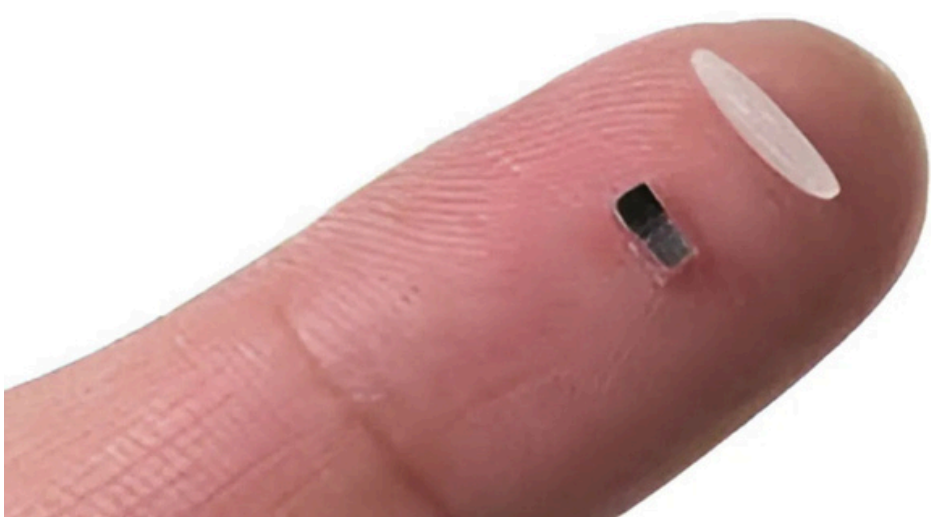
Дослідження показало, що плитки з такою текстурою нагріваються повільніше і швидше охолоджуються. Ба більше, процес їх створення не потребує значних енергетичних витрат, а самі матеріали біорозкладні.

На наступному етапі дослідники планують адаптувати плитки для практичного застосування, підвищуючи їхню міцність і довговічність. Також тривають випробування на фасадах будівель, що дасть змогу оцінити їхню ефективність у реальних умовах. Ця розробка відкриває нові горизонти для екологічного будівництва і може істотно скоротити енерговитрати на охолодження будівель.



ВЧЕНІ РОЗРОБИЛИ БЕЗДРОТОВИЙ КАРДІОСТИМУЛЯТОР, ЯКИЙ РОЗЧИНЯЄТЬСЯ В ОРГАНІЗМІ

<https://nnews.com.ua/vcheni-rozrobyly-bezdrotovyj-kardiostymulyator-yakyj-rozchynyayetsya-v-organizmi.html>



4 квітня 2025 вчені заявили, що вони створили найменший у світі кардіостимулятор – тимчасовий регулятор серцевого ритму, менший за рисове зернятко, який можна вводити ін'єкційно, керувати за допомогою світла та який згодом розчиняється.

Хоча до випробувань на людях ще далеко, цей бездротовий кардіостимулятор вже назвали «трансформаційним проривом», який може сприяти розвитку інших медичних технологій.

Мільйони людей у світі користуються постійними кардіостимуляторами, які генерують електричні імпульси, щоб забезпечити нормальну роботу серця.

Команда американських дослідників, яка розробила новий пристрій, прагнула допомогти 1% дітей, народжених із вродженими вадами серця, які потребують тимчасового кардіостимулятора в перший тиждень після операції. Новий пристрій також може допомогти дорослим, яким потрібно відновити нормальний серцевий ритм після операцій на серці.

На сьогодні тимчасові кардіостимулятори потребують хірургічного втручання для кріплення електродів до серцевого м'яза, а дроти з'єднують їх із зовнішнім пристроєм на грудях пацієнта. Коли потреба у кардіостимуляторі зникає, лікарі видаляють дроти, що іноді може спричинити ускладнення. Однак новий кардіостимулятор не має дротів. Із товщиною всього 1 мм і довжиною 3,5 мм він легко поміщається у кінчик шприца. До того ж, його спроєктували таким чином, щоб він самостійно розчинявся в організмі після виконання своєї функції, позбавляючи пацієнтів потреби у додатковому хірургічному втручанні.

Кардіостимулятор працює у парі з м'яким пластиром, який наклеюється на груди пацієнта. Якщо пластр виявляє порушення серцевого ритму, він автоматично випромінює світловий сигнал, що керує роботою кардіостимулятора. Пристрій отримує енергію від гальванічної комірки, яка використовує рідини організму для перетворення хімічної енергії в електричні імпульси, що стимулюють серце. Дослідження показало, що пристрій ефективно працював у тестах на мишах, щурах, свинях, собаках, а також на людських серцевих тканинах у лабораторії.

За словами провідного автора дослідження Джона Роджерса з Північно-Західного університету США, перші випробування на людях можуть розпочатися через два-три роки. Його лабораторія вже заснувала стартап для подальшої розробки цієї технології. У майбутньому такі пристрої можуть стати основою для створення нових методів лікування в багатьох сферах медицини, вважає Роджерс.

ДЕШЕВА ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЯ З МОРСЬКИХ ХВИЛЬ: ІННОВАТОРИ СТВОРИЛИ РЕВОЛЮЦІЙНИЙ ПРИСТРІЙ

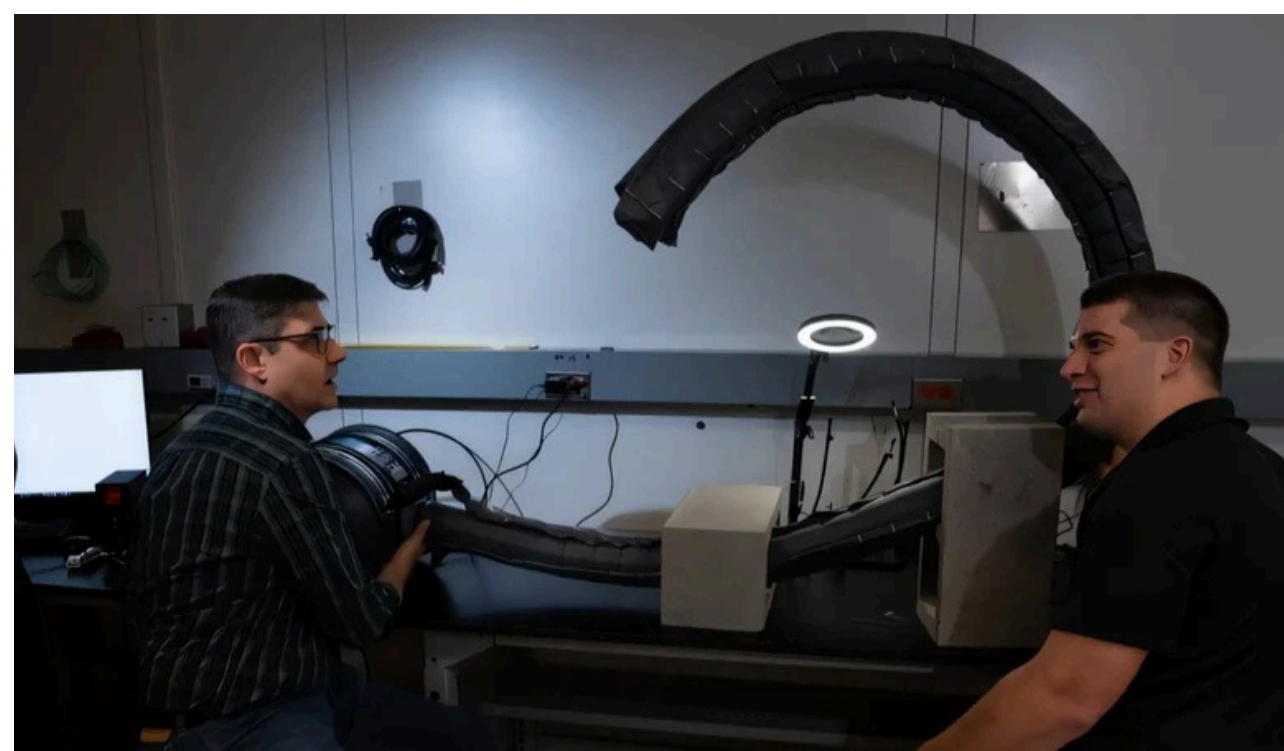
<https://blik.ua/techno/2887-desheva-elektroenergiya-z-morskikh-khvil-innovatori-stvorili-revolyuciinii-pristrii>

Науковці створили інноваційний пристрій, який дозволить отримувати електроенергію із морських хвиль. Розробники стверджують, що така енергія буде максимально дешевою. Інноваційний пристрій Wave Line Magnet для отримання електроенергії з морських хвиль створила британсько-кіпрська компанія. Головна перевага нової технології – її економічність, повідомляє Державна інспекція енергетичного нагляду України. За оцінками розробників, вартість виробленої електроенергії становить лише 0,01-0,03 євро за кіловат-годину. Тобто енергетика у світі може стати значно доступнішою.



АМЕРИКАНСЬКІ ІНЖЕНЕРИ СТВОРИЛИ НЕЗВИЧАЙНОГО ГНУЧКОГО РОБОТА

<https://techno.nv.ua/ukr/popsience/gnuchkiy-robot-sprout-innovaciya-v-poshukovo-ryatuvalnih-operacijah-video-50503155.html>



На допомогу пошуково-рятувальним командам лабораторія Лінкольна Массачусетського технологічного інституту спільно з Університетом Нотр-Дам розробила інноваційного м'якого робота – Soft Pathfinding Robotic Observation Unit (SPROUT).

SPROUT являє собою гнучку надувну трубку, здатну проникати у вузькі простори, згинатися навколо перешкод і прокладати безпечні шляхи в зонах руйнувань. Оператор керує роботом за допомогою джойстика, а камера і датчики на його кінці передають зображення та інформацію про стан завалів. Наразі робот може розгортатися на відстань до 3 м, а в майбутньому показник планується збільшити до 7,5 м.

Одним із ключових завдань при створенні SPROUT стало забезпечення простого управління.

Розробники врахували складність роботи в обмежених просторах та інтегрували технологію контролю тиску повітря, що дає змогу роботу плавно рухатися вперед без складних команд. Це робить SPROUT інтуїтивно зрозумілим і зручним для рятувальників.

Проект проходить випробування на базі навчального полігону Massachusetts Task Force 1, де інженери тестують стійкість робота, його маневреність і надійність в умовах, наближених до реальних.

У майбутньому SPROUT може знайти застосування не тільки в рятувальних операціях, а й у військовій сфері, а також під час обстеження складних промислових об'єктів.

«Механічні характеристики робота чинять негайний вплив, але наша основна мета – вдосконалити систему сенсорів, щоб рятувальники могли бачити повну картину руйнувань до того, як увійдуть всередину», – зазначає керівник проєкту Натаніель Гансон.

Використання SPROUT значно розширить можливості пошуково-рятувальних команд, прискорюючи операції та знижуючи ризик для рятувальників.

НА ОСНОВІ ПАПЕРУ ЯПОНСЬКІ ВЧЕНІ СТВОРИЛИ ІННОВАЦІЙНИЙ БІОРОЗКЛАДНИЙ МАТЕРІАЛ

<https://techno.nv.ua/ukr/popscience/yaponski-vcheni-stvorili-biorozkladniy-prozoriy-material-50505470.html>



Японські дослідники розробили інноваційний біорозкладний матеріал, здатний витримувати вплив киплячої води і зберігати прозорість, що робить його перспективною альтернативою пластику.

Новий матеріал, створений на основі целюлози, має високу міцність і стійкість до рідин, але при цьому розкладається в морському середовищі менш ніж за рік. Відкриття було опубліковано в журналі Science Advances.

Однією з головних екологічних проблем залишається накопичення пластикових відходів у природі, включно з дном океану.

У пошуках безпечніших рішень команда інженерів і біохіміків створила прозорий 3D-матеріал tPB, що повністю складається з целюлози. Технологія його виробництва заснована на обробці гідрогелю целюлози розчином броміду літію, що дає змогу надавати йому потрібну форму і товщину. Отриманий матеріал демонструє стійкість до впливу рідин, не руйнується протягом кількох годин і може використовуватися для виготовлення трубочок, склянок і упаковки. Випробування в реальних умовах підтвердили, що цей матеріал не тільки міцний, а й повністю біорозкладний. Під час експерименту зразки були розміщені на різній глибині океану. Навіть у найхолодніших і найглибших зонах матеріал розкладався за період менше 12 місяців, що значно перевищує екологічність традиційних пластмас.

Додатково вчені перевірили можливість переробки нового матеріалу. Хоча його можна повторно використовувати, після переробки він втрачає частину прозорості. Проте це відкриття відкриває нові перспективи для виробництва екологічно чистих товарів, замінюючи пластикову продукцію, яка забруднює навколишнє середовище.

ЯПОНСЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ РЕВОЛЮЦІЙНУ ТЕХНОЛОГІЮ ШІ, ЩО ДОЗВОЛЯЄ ДРОНАМ ПРАЦЮВАТИ ПІД ЗЕМЛЕЮ

<https://newsyou.info/2025/04/yaponski-rozrobniki-predstavili-revolyucijnu-texnologiyu-shtuchnogo-intelektu-shho-dozvolyaye-dronam-pracyuvati-pid-zemleyu>

Японська компанія Toda Construction представила інноваційну технологію, яка дозволяє безпілотним літальним апаратам з елементами штучного інтелекту ефективно досліджувати підземні тунелі. Під час останніх випробувань дрони компанії продемонстрували здатність автономно виконувати складні завдання оцінки та інспекції гірських забоїв – раніше такі роботи вимагали до двох годин участі інженерної бригади. Новий БПЛА впорався з цим за 17 хвилин.

Система оснащена пілозахисним зарядним модулем та спеціальним програмним забезпеченням, що забезпечує автономну навігацію з уникненням перешкод. Це дозволяє дрону ефективно працювати навіть у складних умовах, уникати зіткнень із будівельною технікою, працівниками чи уламками. Розробники відзначають, що під час тестування було підтверджено стабільність польоту, якість зображень та точність оцінок, отриманих за допомогою ШІ.

У Toda вважають, що нова технологія не лише спростить технічні інспекції, а й суттєво скоротить потребу в персоналі на небезпечних ділянках. Це відкриває нові можливості для управління масштабними інфраструктурними проєктами та оптимізації витрат часу на контроль за станом об'єктів.



Цей прорив у підземному використанні дронів демонструє загальну тенденцію до розширення сфер застосування автономних систем – від інспекцій до бойових завдань. Раніше повідомлялося, що американські компанії також розробляють високотехнологічні морські та повітряні БПЛА з дальністю понад 10 000 км, посиленою автономністю та супутниковим зв'язком для використання у військових умовах.

Завдяки таким розробкам штучний інтелект дедалі частіше інтегрується у сферу безпілотних технологій, відкриваючи нові перспективи для цивільної та оборонної інфраструктури.

ФРАНЦУЗЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ ІННОВАЦІЙНУ СИСТЕМУ НІЧНОГО БАЧЕННЯ PANORAMIC

<https://newsyou.info/2025/04/francuzki-rozrobniki-predstavili-innovacijnu-sistemu-nichnogo-bachennya-panoramic>



На виставці SOFINS 2025 компанія Thales вперше представила нову систему нічного бачення PANORAMIC, створену спеціально для підрозділів спеціального призначення та антитерористичних операцій. Унікальність розробки полягає в чотириканальній архітектурі, яка забезпечує огляд, наближений до природного поля зору людини, що дозволяє уникнути мертвих зон під час нічних місій.

Система розроблена за підтримки французького Агентства інновацій оборони та повністю відповідає вимогам автономності – вона не підпадає під обмеження ITAR, своєю чергою, це дозволяє вільніше використовувати її на міжнародному ринку. Крім того, PANORAMIC сумісна з іншими оптичними приладами, наприклад, прицілом нічного бачення XTRAIM.

Новинка проходить оцінювання в Технічному управлінні французької армії та підрозділах спеціального призначення. Вона є результатом майже 30-річного досвіду Thales у сфері оптроники й демонструє прагнення Франції посилити технологічну незалежність у сфері сучасного бойового оснащення.

РОБОТИ АРМІЇ США ТЕПЕР ДУМАЮТЬ, РОЗМОВЛЯЮТЬ, РОЗУМІЮТЬ, ЯК СОЛДАТИ

<https://newsyou.info/2025/04/roboti-armi%20d1%97-ssha-teper-dumayut-rozmovlyayut-rozumiyut-yak-soldati>

Дослідницька лабораторія Командування розвитку бойових можливостей армії США (DEVCOM ARL) демонструє революційні досягнення у сфері робототехніки та ШІ, спрямовані на посилення взаємодії між автономними системами та військовослужбовцями для підвищення ефективності бойових операцій. Армія США активно інвестує в розвиток ШІ та робототехніки. Ці технології мають стратегічне значення для майбутніх військових операцій. Вони дозволяють підвищити безпеку солдатів та ефективність виконання завдань.

Під час Національного тижня робототехніки, що проходив з 5 по 13 квітня 2025, дослідники представили інноваційні розробки. Вони демонструють значний прогрес у створенні наземних і повітряних автономних систем. Особливу увагу приділено покращенню мобільності та маневреності систем. Одним із найвагоміших досягнень є інтеграція генеративного ШІ з робототехнічними системами. Це дозволяє роботам розуміти природну мову та реагувати на неї. Така взаємодія наближається до людської за своєю інтуїтивністю. Філ Остін, провідний дослідник програми «ШІ для маневру і мобільності» (AIMM), пояснює значущість цього прориву: «Ми долаємо розрив між людьми і роботами, роблячи їх більш інтуїтивними, чутливими і, зрештою, більш корисними для солдата». Ця технологія відкриває нові можливості для взаємодії на полі бою. Розроблена система дозволяє обмінюватися інформацією між людьми і роботами в режимі реального часу. Роботи можуть повідомляти про виявлені пошкодження та звітувати про виконання місій. Це суттєво покращує ситуаційну обізнаність командирів.



Такий рівень комунікації означає, що роботи стають повноцінними членами військових підрозділів. Вони можуть отримувати складні усні команди та адаптувати свої дії відповідно до мінливої ситуації. Це значно підвищує їхню тактичну цінність.

Програма AIMM зосереджується не лише на комунікації, але й на вдосконаленні пересування роботів. Дослідники працюють над покращенням мобільності на бездоріжжі та орієнтації на людину. Це виходить за межі простого пересування між точками. Удам Сілва, керівник програми AIMM, підкреслює складність військових операцій: «Ми досягли значного прогресу в мобільності на бездоріжжі. Тепер ми можемо автономно рухатись крізь густу рослинність на робочій швидкості». Це важливий крок для застосування роботів у реальних умовах.

Дослідники співпрацюють із зовнішніми партнерами для досягнення цих цілей.

Спільно з Overland AI вони розробляють апаратне і програмне забезпечення для автономного пересування складними ландшафтами. Така співпраця прискорює технологічний прогрес.

Військові роботи повинні враховувати тактичні аспекти пересування. Вони мають використовувати природні укриття, маскуватися та контролювати власне положення. Ці навички є критичними для виживання на сучасному полі бою.

Інша важлива ініціатива ARL – програма Human Autonomy Teaming (HAT). Вона розробляє інструментарій для планування, виконання та аналізу місій з використанням автономних систем. Це дозволяє краще оцінити ефективність цих систем.

Розроблений інструментарій допомагає солдатам швидко визначати, коли автономні системи відхиляються від заданого курсу. Він також дозволяє зрозуміти причини таких відхилень. Це забезпечує контроль над автономними системами в критичних ситуаціях.

Доктор Брендон Перельман, керівник програми HAT, зазначає: “Це дає солдатам інструменти для корекції поведінки роботів за допомогою таких методів, як машинне навчання, кероване людиною”. Такий підхід дозволяє гнучко адаптувати поведінку роботів до конкретних завдань.

Програмне забезпечення, що розробляється, є універсальним. Воно може працювати з різними системами, що дозволяє використовувати плани місій на будь-якому відповідно обладнаному транспортному засобі. Це значно спрощує логістику та навчання.

Програма HAT також підтримує зв'язок між різними рівнями військового командування. Вона забезпечує взаємодію між різними сферами ведення бойових дій. Це включає координацію між сухопутними та повітряними силами.

Система здатна обробляти відеопотоки та дані про місцезнаходження, навігацію і час. Це дає чіткішу картину складних бойових ситуацій. Така інформаційна перевага є критичною для прийняття ефективних рішень.

Майбутні дослідження спрямовані на вдосконалення синхронізації та обміну даними. Різні інформаційні потоки мають узгоджуватися для формування цілісної картини. Це вимагає розвитку стандартизованих протоколів обміну даними.

Інтеграція людини і машини відкриває нові можливості для ведення військових операцій. Вона дозволяє поєднати переваги людського інтелекту з технічними можливостями роботів. Такий синергетичний підхід є ключем до успіху на сучасному полі бою.

ІРАНСЬКІ РОЗРОБНИКИ ПРЕДСТАВИЛИ АВТОНОМНИЙ БОЙОВИЙ ДРОН MOHAJER-6

<https://noworries.news/iranski-rozrobnyky-predstavyly-avtonomnyj-bojovyj-dron-mohajer-6/>

Іран оголосив про пришвидшення розгортання мережі автономних баз для безпілотників з метою посилення контролю над кордонами та зміцнення оборонного потенціалу.

За словами генерала Кіомарса Хейдарі, дрони стали ключовим елементом сучасної військової доктрини країни. Вони активно інтегруються в структури Збройних сил, забезпечуючи розвідку, нагляд і точкові удари, зокрема в прикордонних районах з Пакистаном та Афганістаном.

Основу іранського дронного флоту становлять моделі Mohajer-6 та Ababil-3 – платформи для збройної розвідки з можливістю нести кероване озброєння.

Водночас у складі арсеналу є й ударні дрони далекої дії, серед яких Shahed-136, відомий за застосуванням у війні в Україні, а також Arash-2, Gaza, Ababil-5 та Karrar, які виконують завдання від збору розвідданих до точкових ударів і дій у рої.

Моhajer-6 – це іранський БПЛА, який може виконувати як розвідувальні, так і бойові завдання. Дрон здатний нести бомби Ghaet і ракети Almas і розвивати швидкість до 200 км/год. Дрон використовує компоненти, вироблені не лише у Китаї, Гонконзі, США, але й у країнах Європи, Японії та на Тайвані. Також відомо, що російські окупанти використовували ці БПЛА над Чорним морем та Кримом для виявлення можливих загроз після останніх успіхів України на півострові.

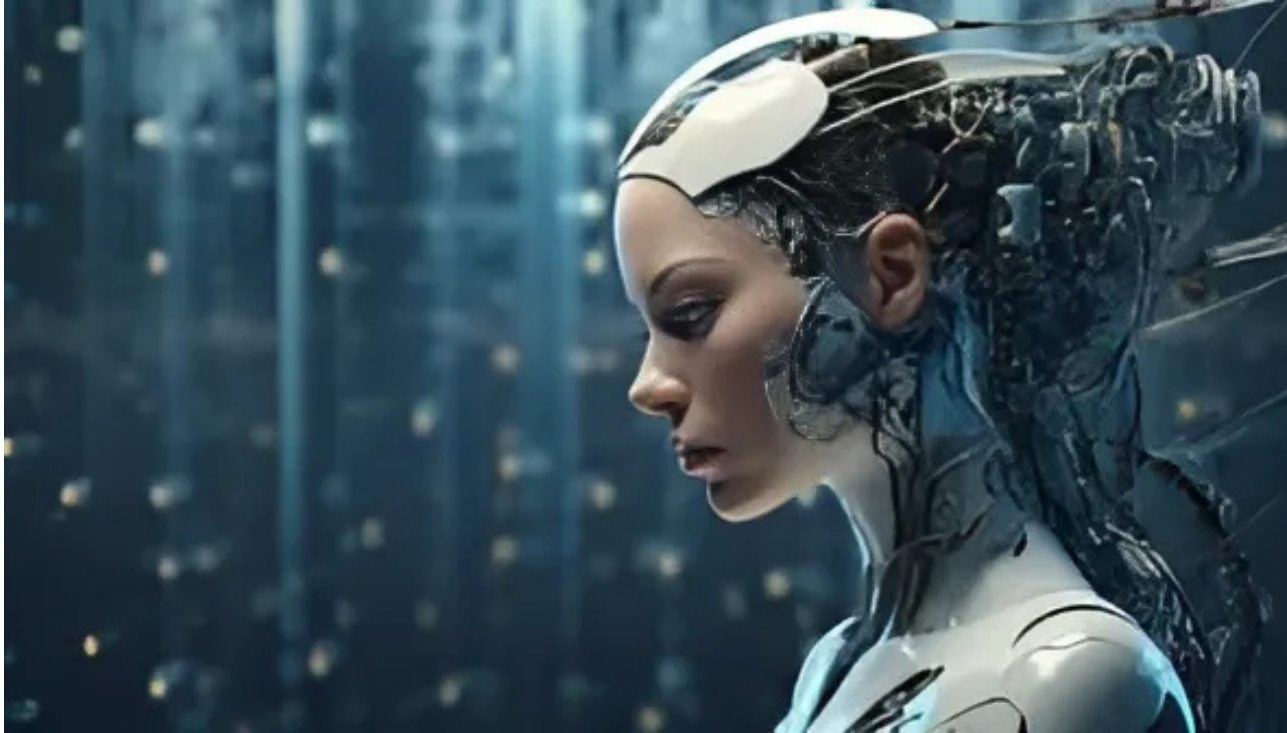
Дрон Ababil-5, представлений у 2022 р., є розвідувально-ударним безпілотником з дальністю польоту близько 480 км. Він здатен нести чотири протитанкові ракети з дальністю до 8 км або скидати високоточні бомби вагою 2,4 кг. Інформація про Ababil-4 залишається обмеженою, хоча відомо, що він брав участь у навчаннях.

Окрема увага приділяється розвитку інфраструктури: десятки нових або оновлених баз розташовуються по всьому периметру кордону. У межах ініціативи Eastern Border Blockade вже облаштовано 70 км «розумної» системи спостереження з використанням сенсорів, безпілотників і автоматизованих засобів реагування.



ІЗРАЇЛЬ — СВІТОВИЙ ЛІДЕР ЗА ЧАСТКОЮ ЖІНОК У СФЕРІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

<https://www.calcalistech.com/ctechnews/article/h1i4ks5rke>



У березні 2025 р. LinkedIn представив AI Talent Index, який оцінює розвиток фахівців зі штучного інтелекту у різних країнах та секторах. Ізраїль отримав оцінку 1.65 і посів 6-те місце у світі, що на 65% вище за середній світовий рівень. Ізраїль також став лідером у жіночій присутності в ШІ (індекс 2.95), випередивши Сінгапур і багато інших країн. Ізраїль показав лідерство у сферах освіти, фінансів, виробництва, технологій та медіа.

LinkedIn вважає користувача «ШІ-талантом», якщо він або вона додали до свого профілю щонайменше дві навички в галузі штучного інтелекту або працюють на посаді, що передбачає застосування таких навичок.

Загалом індекс ШІ-талентів LinkedIn базується на трьох показниках: концентрація ШІ-талентів (за якою Ізраїль посів перше місце), питома вага серед працездатного віку (п'яте місце) та питома вага в робочому населенні (шосте місце).

Ці показники були розроблені для оцінки рівня впровадження технологій ШІ та характеристик ШІ-талентів на основі даних LinkedIn. Під ШІ-професією мається на увазі посада, для якої потрібні навички штучного інтелекту – наприклад, інженер з машинного навчання, ШІ-спеціаліст, дата-сайєнтіст, інженер з комп'ютерного зору тощо.

LinkedIn поділяє навички у сфері ШІ на дві взаємовиключні категорії: «ШІ-інженерія» – технічна експертиза та практичні навички для проєктування, впровадження чи обслуговування ШІ-систем, та «ШІ-грамотність» – знання, здатності та навички мислення для ефективної взаємодії з технологіями штучного інтелекту.

ПРОРИВНИЙ ШІ-ІНСТРУМЕНТ SCNET ДОПОМАГАЄ РОЗШИФРУВАТИ ПОВЕДІНКУ КЛІТИН У ДОСЛІДЖЕННЯХ РАКУ

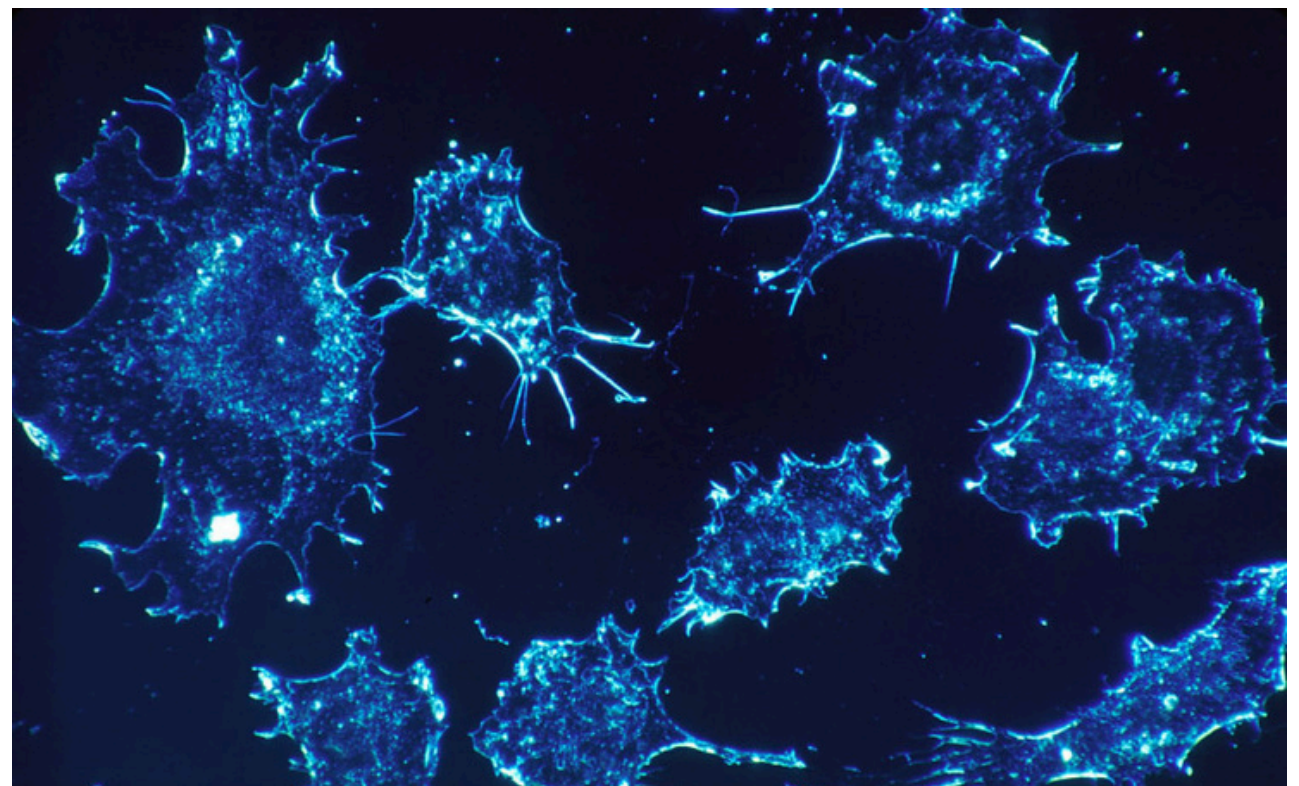
<https://jewishbusinessnews.com/2025/04/02/breakthrough-ai-tool-scnet-helps-decode-cell-behavior-in-cancer-research/>

Дослідники з Тель-Авівського університету розробили scNET – революційний метод, покликаний поглибити розуміння поведінки клітин у динамічних біологічних середовищах, зокрема в ракових пухлинах.

Система scNET інтегрує дані експресії генів на рівні окремих клітин з мережами генетичних взаємодій. Це дозволяє вченим виявляти ключові біологічні закономірності, зокрема реакції клітин на лікарські препарати. Такий підхід відкриває нові горизонти в дослідженні раку та може суттєво прискорити розробку нових методів лікування.

Цей прорив у сфері медичних досліджень на базі ШІ може прокласти шлях до ефективнішого персоналізованого лікування раку та інших захворювань.

Сучасні технології секвенування дозволяють сьогодні вимірювати експресію генів на рівні окремих клітин. Уперше дослідники отримали змогу вивчати профілі експресії генів різних популяцій клітин у межах одного біологічного зразка та досліджувати їхній вплив на функціональну поведінку кожного типу клітин. Один із вражаючих прикладів – це розуміння впливу протиракової терапії не лише на самі ракові клітини, а й на клітини, що підтримують пухлину, або навпаки – на протиракові клітини, наприклад деякі імунні клітини, які оточують пухлину.



Попри надзвичайну деталізацію, такі вимірювання супроводжуються високим рівнем шуму, що ускладнює точне виявлення змін у генетичних програмах, які лежать в основі життєво важливих клітинних функцій. І саме тут на допомогу приходять scNET.

Зрештою, scNET є прикладом трансформаційного потенціалу інтеграції штучного інтелекту з біомедичними дослідженнями, відкриваючи шлях до нових терапевтичних стратегій, виявлення прихованих механізмів захворювань та створення інноваційних підходів до лікування.

УКРАЇНСЬКИЙ СТАРТАП ПІДКОРЮЄ СВІТ: HARMIX ІДЕАЛЬНО ПОЄДНУЄ ВІДЕО ТА МУЗИКУ ЗА ДОПОМОГОЮ AI

<https://mixmagukraine.com/feature/harmix-ai>



Український стартап Harmix, заснований студентом КПІ Назаром Поночевним, привертає увагу світової спільноти своїм інноваційним підходом до підбору музики для відео за допомогою штучного інтелекту. Проєкт, що починався як наукова робота, перетворився на повноцінний сервіс, який аналізує об'єкти, настрій, активність і динаміку відео для автоматичного вибору музичного супроводу.

Harmix вже представлений у вигляді Android-застосунку з понад 30 000 користувачів у 90 країнах світу. Водночас триває підготовка до запуску iOS-версії. Команда також розробляє B2B-платформу, що дозволить професіоналам інтегрувати технологію Harmix у свої продукти.

Цікаво, що система штучного інтелекту, створена командою Harmix, не просто «добирає» музику – вона генерує рекомендації, враховуючи понад 30 параметрів відео. Серед них – рух, обличчя, емоції, а також кольорова гама сцени. Це дозволяє точно відповідати атмосфері відео, створюючи справді гармонічний музичний супровід.

У 2023 Harmix залучив \$500 000 інвестицій від канадського фонду, завдяки участі у TechCrunch Disrupt 2022 та підтримці Українського фонду стартапів і Amazon. Команда стартапу працює віддалено з семи країн і налічує 12 фахівців. Harmix є яскравим прикладом того, як українські студенти створюють технології світового рівня, що здатні змінити індустрію контенту.

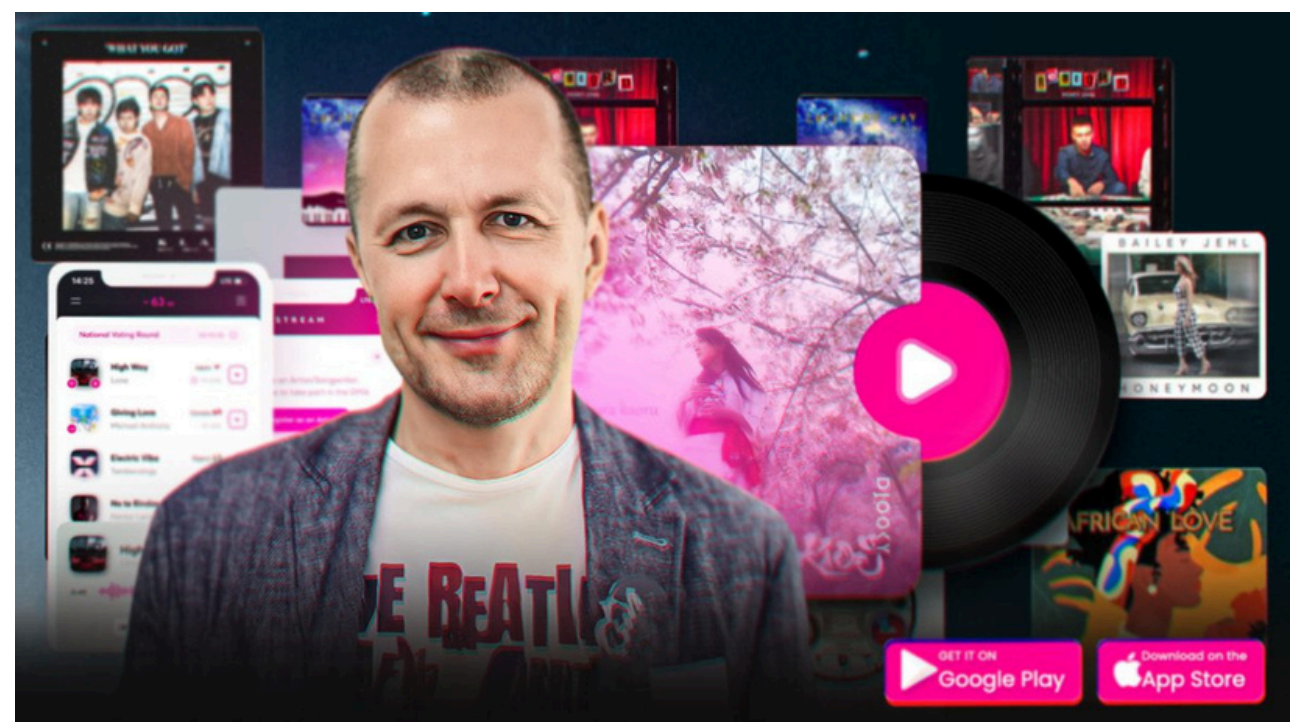
СТАРТАП З УКРАЇНСЬКИМ КОРИННЯМ DJOOKY ДОПОМАГАЄ КУПУВАТИ «АКЦІЇ» ПІСЕНЬ, А ПЕРШІ АУКЦІОНИ ПРОВОДИВ У ПЕРШІ ДНІ ВІЙНИ

<https://dev.ua/news/djooky>

Стартап Djooky, заснований українцями Андрієм Даховським та Геннадієм Курочкою разом із німецьким технопідприємцем Стефаном Егбаліаном і легендарним американським саунд-продюсером Браяном Малуфом, створив першу в світі музичну біржу. Її суть – можливість купувати частки пісень і заробляти на їх прослуховуваннях на стримінгових платформах.

Ідея виникла у Даховського, фізика-теоретика, який з 90-х працював у музичному бізнесі – спочатку через продаж компакт-дисків, а згодом як власник українського лейблу Ukrainian Records. У 2020 р. команда Djooky запустила Djooky Music Awards – глобальний онлайн-конкурс для музикантів, який швидко здобув популярність. А вже в 2021 р. запустили платформу Djooky X – маркетплейс, де артисти можуть виставляти на аукціон частки майбутніх доходів від своїх пісень. Право на музику залишається в правовласника, але інвестори можуть отримувати прибуток від стримінгів.

У березні–квітні 2022 р. провели 15 аукціонів. Потім проєкт тимчасово призупинили, щоб доопрацювати технічну частину: додали функцію вторинного продажу «музичних акцій». Наразі Djooky готується до повного перезапуску, впроваджуючи блокчейн та штучний інтелект для аналізу й прогнозування потенційних хітів.



Стартап фінансувався особистими коштами засновників, а згодом залучив понад 10 інвесторів, отримав підтримку від Google та бізнес-ангелів із Канади, США й України. Загальний обсяг вкладень – понад \$1 млн. Більшість коштів витрачено на технологічну розробку, юридичну підтримку та ліцензування.

У найближчих планах команди – масштабування маркетплейсу, залучення нових артистів і слухачів, запуск нових форматів взаємодії з музичними творами. Засновники ставлять перед собою амбітну мету – зробити Djooky «юнікорном» протягом трьох років.

АЙТІВЕЦЬ ЗНАЙШОВ ТЕХНОЛОГІЧНЕ РІШЕННЯ ДЛЯ БОРОТЬБИ З ГУЧНОЮ МУЗИКОЮ СУСІДІВ, ЗЛАМАВШИ ІХНІ BLUETOOTH КОЛОНКИ

<https://dev.ua/news/rozrobnyk-roni-bandini-1709202419>



Айтівець з Аргентини Роні Бандіні, втомившись від регулярного шуму гучної музики у стилі Reggaeton, що лунала від його сусідів щодня в один і той самий час, вирішив не сваритися, а знайти технологічне рішення.

Замість розмов із сусідами він застосував свої навички розробника і створив інструмент для боротьби зі звуком за допомогою штучного інтелекту.

Використовуючи Raspberry Pi 3 B+, USB-мікрофон, маленький OLED-дисплей та платформу Edge Impulse для машинного навчання, Бандіні зібрав пристрій, який автоматично розпізнає музику у стилі Reggaeton і, коли її виявляє, починає створювати перешкоди для Bluetooth-колонок поблизу.

У результаті відтворення пісень спотворюється – музика стає нестерпною для прослуховування.

Пристрій працює на Raspberry Pi OS. За допомогою кнопки можна активувати «режим прослуховування», під час якого система аналізує навколишній звук і вирішує, чи варто запускати «глушіння». ШІ-система навчена розпізнавати характерні риси Reggaeton, тож втручається тільки тоді, коли чує саме цей стиль.

Бандіні застерігає, що технологія не універсальна – вона працює лише на близькій відстані та може не вплинути на всі моделі Bluetooth-колонок. Проте його проєкт уже викликав зацікавлення у спільноті DIY-ентузіастів і чимало обговорень у мережі як нестандартне, але доволі ефективне рішення проблеми побутового шуму.

ВІРТУАЛЬНІ НАВУШНИКИ: НОВА ТЕХНОЛОГІЯ ПЕРЕДАЄ МУЗИКУ ПРЯМО У ВУХА БЕЗ ЖОДНОГО ПРИСТРОЮ

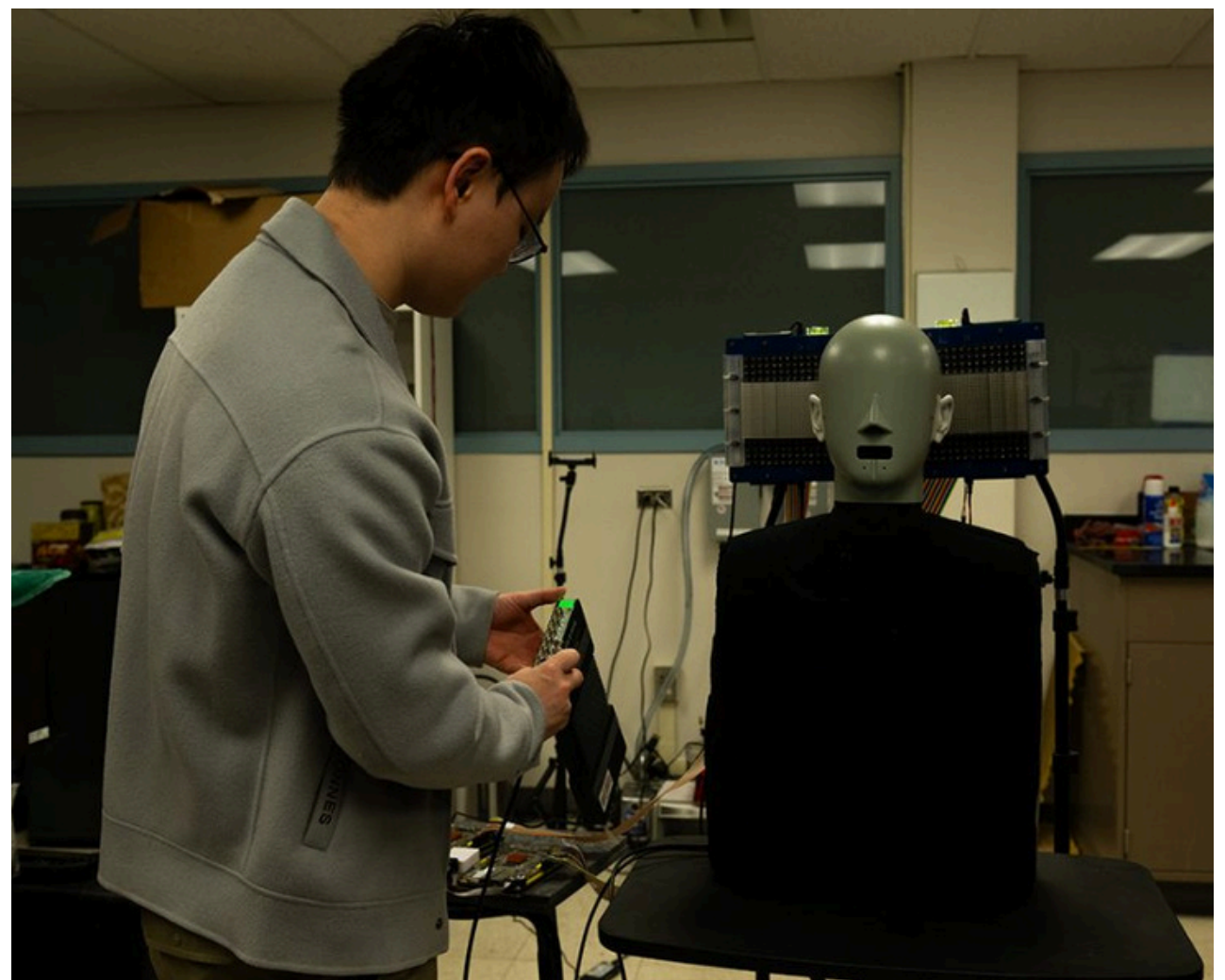
https://dev.ua/news/amerykanski-vcheni-rozrobily-novu-tekhnologiiu-iaka-peredaie-muzyku-priamo-u-vukha-bez-navushnykiv-1742887882?utm_source=tg&utm_medium=msg&utm_campaign=news_dev_ua_channel&utm_content=navushnykiv

Дослідники з Університету штату Пенсильванія представили технологію Audible Enclave – систему, що дозволяє слухати музику без навушників і без ризику заважати іншим. В основі розробки – ультразвукові хвилі, які спрямовуються в повітрі так, що звук з'являється лише у точці перетину спеціальних променів. Ця акустична «кишеня» створює враження, що звук лунає прямо у вухах слухача, хоча насправді жодних пристроїв він не носить.

Щоб досягти такого ефекту, вчені використовують метаповерхні – акустичні лінзи, які вигинають промені у повітрі. Звук чути тільки в тому місці, де ці промені перетинаються. Для тестування використовували манекен з мікрофонами у вухах та третій мікрофон, що фіксував, де саме з'являється звук. Позаду або збоку – тиша. У центрі перетину – приватна аудіозона.

Перевага цієї технології полягає не лише в тому, що вона дає змогу слухати музику без фізичного контакту з пристроєм. Людина також чує звуки довкілля, що особливо корисно в громадських просторах або при виконанні повсякденних завдань.

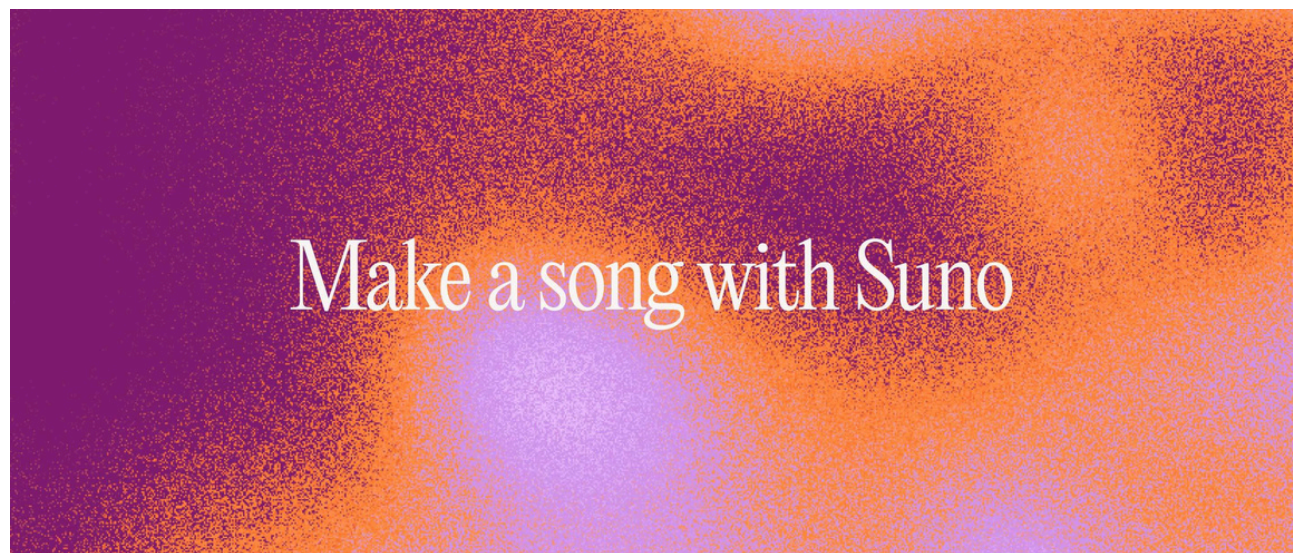
Окрім того, це відкриває можливості для тих, кому звичайні навушники є незручними або неприйнятними через сенсорні особливості.



Поки що технологія працює на відстані до одного метра, створюючи звук на рівні гучної розмови. Проте розробники вже працюють над тим, щоб масштабувати систему, збільшити дистанцію дії та гучність. У перспективі це може означати створення індивідуальних аудіозон у транспорті, офісах, музеях чи навіть на концертах.

МУЗИЧНИЙ ШІ-СТАРТАП SUNO СТВЕРДЖУЄ, ЩО ВИКОРИСТОВУЄ ЧУЖУ МУЗИКУ ЧЕСНО

<https://speka.media/muzichnij-shi-startap-suno-stverdzhuye-sho-vikoristovuye-chuzhu-muziku-chesno-982rzw>



Асоціація звукозаписної індустрії Америки (RIAA) подала до суду на музичні стартапи Udio і Suno за порушення авторських прав. Зокрема, йдеться про використання захищеної музики для навчання моделей штучного інтелекту без згоди правовласників. У відповідь на звинувачення стартап Suno визнав, що дійсно використовував для навчання композиції, які охороняються авторським правом, однак наголосив, що це відповідає принципу добросовісного використання (fair use).

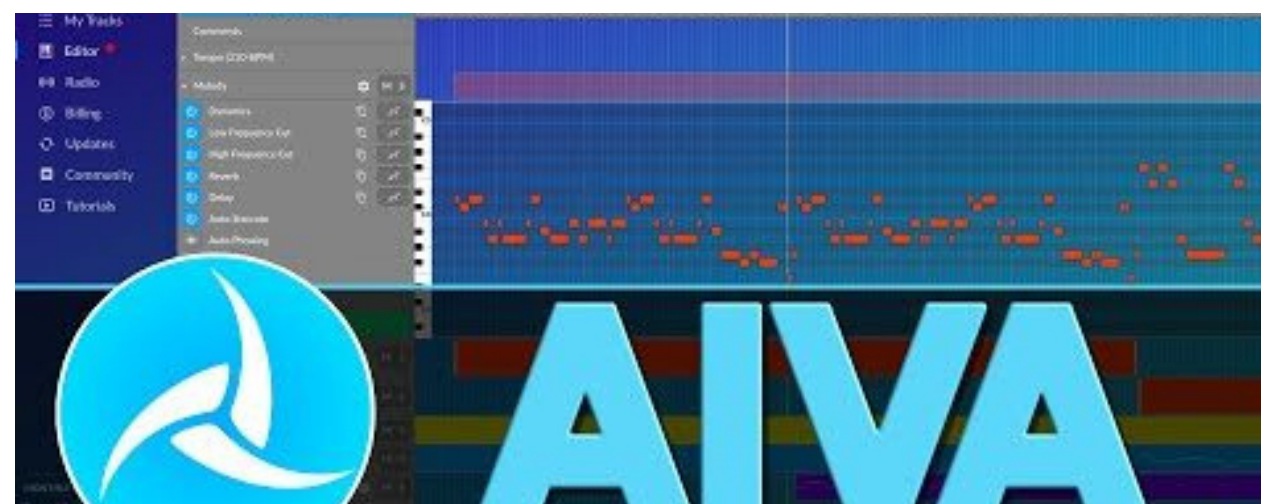
У компанії стверджують, що не копіюють пісні, а лише навчають моделі розпізнавати музичні стилі, і це можна порівняти з тим, як підліток, слухаючи рок, починає писати власні рок-композиції. CEO Suno Майкі Шульман наголосив, що команда працює чесно та відкрито, використовуючи доступні в інтернеті джерела.

RIAA, натомість, заявляє про навмисне приховування фактів з боку стартапу та маніпулювання термінами, зокрема щодо джерел контенту й методів навчання. Це перший випадок, коли подібні стартапи офіційно визнають використання захищеної музики у своїх моделях, що може стати прецедентом для всієї галузі.

ТЕХНОЛОГІЯ AIVA – СТВОРЕННЯ МУЗИКИ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

<https://d3.harvard.edu/platform-digit/submission/aiva-technology-composing-music-using-ai/>

У 2016 р. троє музикантів-підприємців заснували стартап AIVA – першого віртуального композитора на базі штучного інтелекту, здатного створювати емоційну музику для фільмів, ігор, реклами, телешоу та інших проєктів. Унікальність AIVA не лише в тому, що він генерує мелодії в різних жанрах – від класики до електроніки, а й у тому, що він став першим ШІ, офіційно визнаним композитором із правом на авторські роялті.



Технологія AIVA працює на основі глибинного навчання. ШІ аналізує тисячі музичних партитур відомих композиторів, вивчає структури, гармонії та стилістичні особливості, щоб згодом створювати нові мелодії. Завдяки використанню нейромереж та алгоритмів підкріплення, AIVA не просто повторює почуте, а формує власні варіації, що відповідають заданому настрою, стилю чи жанру.

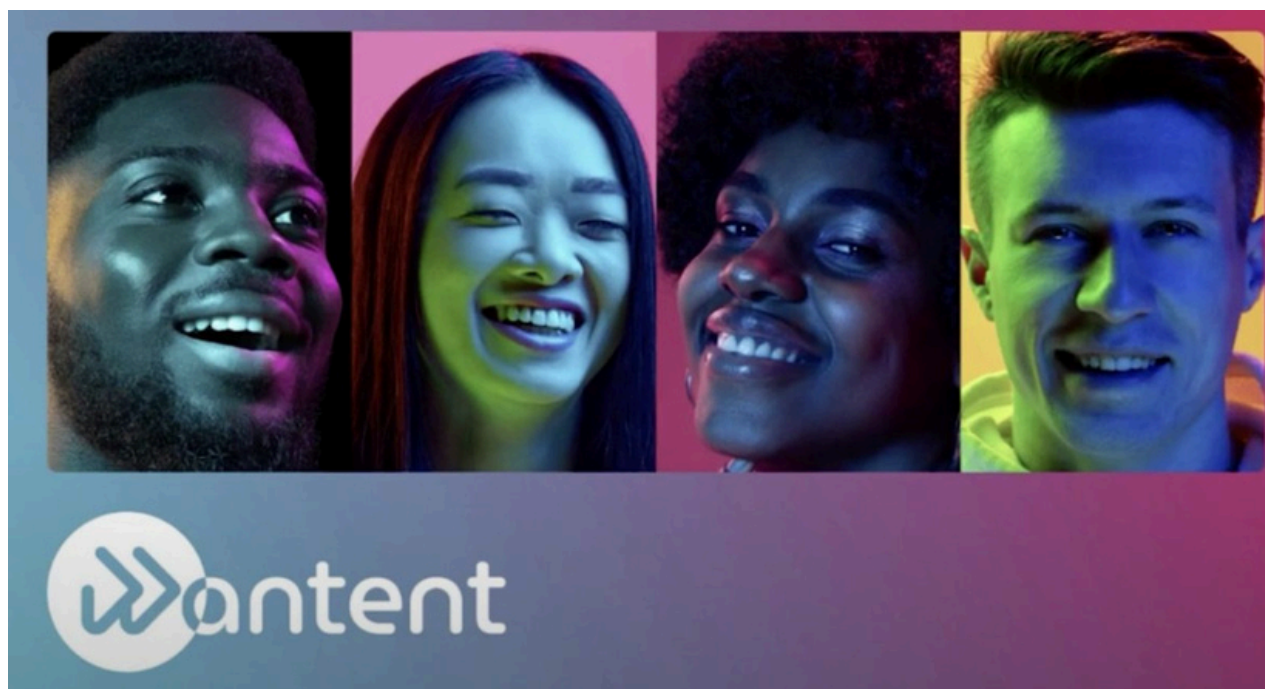
Попри успіх, AIVA не уникнув критики. Під час виконання його твору на національному святі у Люксембурзі у 2017 р. деякі критики назвали це «ляпасом» для живих композиторів. Однак компанія підкреслює: AIVA створений не для заміни митців, а як інструмент для співтворчості. Він може допомогти подолати творчу кризу, пришвидшити роботу та запропонувати нові ідеї, але людський талант залишається ключовим у процесі музичної реалізації.

Сьогодні AIVA має понад \$1,7 млн інвестицій, власну систему ліцензування та співпрацює з креативними індустріями по всьому світу. Проте перед компанією постають нові виклики – від правових до етичних. Водночас розвиток таких платформ, як AIVA, вже змінює уявлення про композиторську працю та відкриває нові можливості у музичному виробництві.

НАВЕСНІ ШІ-СТАРТАП WANTENT, ЯКИЙ ЗАПУСТИЛИ НАУКОВЦІ КПІ, ПЛАНУЄ ВИПУСК SAAS-ВЕРСІЇ ПРОДУКТУ

<https://surl.li/bmsifm>

ШІ-стартап з аналізу реакцій глядачів на відеоконтент Wantent, співзасновником і CEO якого став колишній студент КПІ ім. Ігоря Сікорського Олексій Шалденко, повідомив про плани, які має бізнес на 2025 р. Wantent готує випуск SaaS-версії продукту, якою клієнти зможуть користуватися самостійно. Випуск нового продукту планується навесні 2025 р., пише Forbes, посилаючись на слова Олексія Шалденка. Новий продукт повинен стати приблизно вдвічі дешевшим за наявні алгоритми тестування відео, якими користується ШІ-стартап. За наявними даними, тестування короткого відео коштує \$5000–10 000, великого проєкту – до \$10 000–30 000. Згодом Wantent планує замінити живих глядачів, реакції яких аналізують під час перегляду відеоконтенту, на створену за допомогою ШІ синтетичну аудиторію та цифрові портрети глядачів.



Наступним етапом розвитку стартапу Олексій Шалденко назвав персоналізовану рекламу, створену за допомогою ШІ під кожного користувача. Emotional Intelligence Engine, новий продукт, що тільки розробляється, зможе аналізувати відеоконтент і реакції глядача і вбудовувати рекламу для нього безпосередньо під час перегляду реклами чи фільму. «Ми валідували це з Gartner, вони кажуть, що це може бути наступний виток персоналізації реклами», – каже Шалденко. На кінець 2024 р. Wantent із залученими інвестиціями у \$1 млн оцінили у \$10 млн. За 2025 р. стартап планує отримати виторг до \$6 млн.

Під час наступного раунду серії A Wantent націлені залучити фінансування щонайменше на \$5 млн від американських інституційних інвесторів або венчурних підрозділів великих медіагруп.

MUSCREATORS – ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПРОСУВАННЯ АРТИСТІВ

<https://uaspectr.com/2021/06/29/muscreators-launch/>

У 2020 р. команда українського стартапу Muscreators отримала грант у \$25 000 від Ukrainian Startup Fund на розробку інноваційної платформи для просування музичних артистів. Ідея – надати незалежним музикантам і їхнім менеджерам доступ до потужного інструменту, який допоможе презентувати нову музику на локальному та міжнародному ринках.

На початку 2021 р. команда стартапу завершила внутрішнє тестування прототипу. Сервіс одразу отримав позитивний відгук від артистів, які протестували базовий функціонал. Платформа вже на старті має головну опцію – автоматизовану систему доставки релізів на понад 10 000 контактів представників ЗМІ, радіостанцій та кураторів плейлистів з усього світу.

Muscreators пропонує зручні шаблони для створення пресрелізів і прес-паків, що спрощує комунікацію з медіа. Такий підхід особливо важливий для молодих артистів, які не мають досвіду в просуванні музики. Ольга Білозір, CEO платформи, наголошує: правильна подача релізу – ключ до того, щоб його справді помітили. Вона пояснює, що шаблони були створені на основі зворотного зв'язку з представниками індустрії, і здатні зменшити кількість відмов через неякісну презентацію.

Мета стартапу – не просто дати доступ до медіабази, а й забезпечити кожного артиста підтримкою на всіх етапах комунікації. Команда Muscreators бачить свій продукт як універсальну платформу, яка дозволить будувати міжнародні медіакампанії навіть з обмеженим бюджетом. Це відкриває нові можливості для незалежних музикантів, дозволяючи їм інвестувати більше ресурсів у створення контенту, а не в його розсилання.

У найближчих планах – поступовий вихід на нові країни, розширення бази медіаконтактів і додавання нових функцій. Muscreators – це амбітна спроба зробити голос українських і світових артистів гучнішим.



МУЗИЧНІ ІНСТРУМЕНТИ З БОРЩІВНИКА: ЯК ВЕТЕРИНАРКА З ЛУЦЬКА ВИГОТОВЛЯЄ ДОЩОВИЦІ

<https://suspilne.media/lutsk/865021-muzicni-instrumenti-z-borsivnika-ak-veterinarka-z-lucka-vigotovlae-dosovici/>



Галина Бичкова з Луцька перетворює борщівник – отруйну рослину, яку зазвичай намагаються знищити, – на музичні інструменти. Жінка, яка працює ветеринаркою, вже вісім років виготовляє дощовиці – традиційні інструменти, що імітують звук дощу.

Свою першу дощовицю Галина створила після відвідування ярмарку. Захопившись ідеєю, вона самостійно опанувала техніку виготовлення інструментів, вивчаючи відео та спілкуючись із майстрами. З того часу виготовила вже понад тисячу дощовиць, експериментуючи з формами, розмірами й наповненням.

Сировину – висушені стебла борщівника – жінка збирає восени, коли рослина вже не є небезпечною. Вона обирає міцні, рівні стебла, розрізає їх, вставляє перемички, заповнює зерном, крупами чи квасолею, а потім покриває лаком і оздоблює орнаментами. Кожен інструмент має унікальне звучання залежно від товщини, довжини й наповнювача. «Це для мене як психотерапія. Звук дощу заспокоює, допомагає впоратися з тривожністю», – ділиться майстриня. Особливо актуально це стало під час повномасштабної війни – жінка створила нові форми дощовиць, включно з дитячими брязкальцями та фігурками-мотанками.

Інструменти Галини вже оцінили не лише на ярмарках – одну з її робіт зберігають у Музеї народної іграшки в Києві. Часто вона передає свої дощовиці в дитячі садки – аби звук природи заспокоював і тишив малечу.

Унікальність підходу Галини – в поєднанні креативності, любові до музики й екологічного мислення. Завдяки їй борщівник із загрози перетворюється на інструмент гармонії.

У ЯПОНІЇ РОЗРОБИЛИ КРІСЛО КОЛІСНЕ, ЩО МОЖЕ САМОСТІЙНО ПЕРЕСУВАТИСЯ СХОДАМИ

<https://pravdatutnews.com/tehnologiyi/2025/04/07/57753-u-yaponiyi-rozrobyly-krislo-kolisne-shcho-mozhe-samostiyno>

Японський стартап Lifehub Inc. презентує у 2026 р. нове електричне колісне крісло, здатне самостійно пересуватися сходами, ухилами та заїжджати в громадський транспорт. Компанія Lifehub Inc. розробила мобільне електричне крісло колісне під назвою Avest для людей з інвалідністю, яке замість традиційних коліс оснащено гусеничним приводом. Це дозволяє пристрою долати східці, пересуватися по похилих та нерівних поверхнях. Крісло автоматично регулює кут нахилу сидіння під час руху на східцях з кутом до 40 градусів, що забезпечує стабільність і зручність для користувача.



На одному заряді Avest може подолати до 40 км. Початкову партію з 50 таких крісел колісних планують продавати за ціною близько 1,5 мільйона ієн (понад 10 тисяч доларів США). В Японії електричні крісла колісні звільнені від податку з продажу. Також компанія працює над новою моделлю, яка дозволить користувачам без сторонньої допомоги користуватися ескалатором. Якщо проєкт вдасться, це буде перший у світі такий пристрій.

АМЕРИКАНСЬКИЙ СТАРТАП, ЙМОВІРНО, ПОБУДУЄ ТЕХНОЛОГІЧНЕ МІСТО МАЙБУТНЬОГО В УКРАЇНІ

<https://vctr.media/ua/amerykanskyj-startap-jmovirno-planuye-pobuduvaty-tehnologichne-misto-majbutnogo-v-ukrayini-shho-vidomo-266641/>

Американський стартап Praxis розглядає Україну як місце для побудови свого першого технологічного міста.

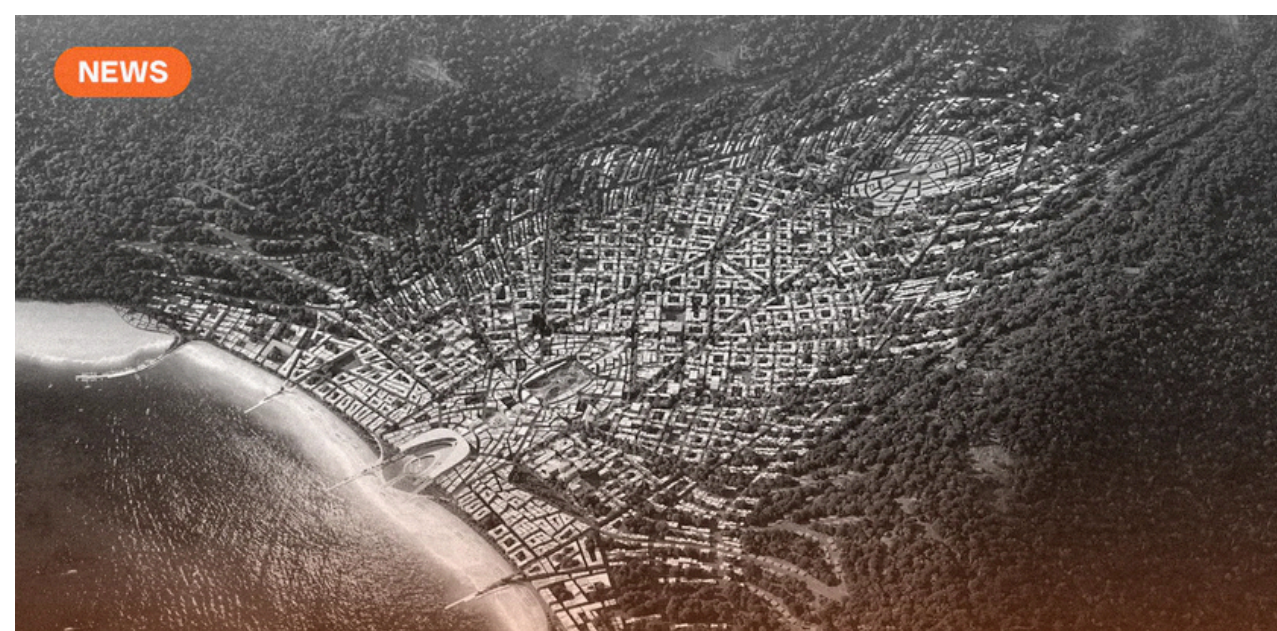
У травні 2025 р. співзасновник і CEO стартапу Praxis Драйден Браун розпочне тур різними містами світу, зокрема відвідає Київ, щоб обрати місце для створення першого міста, мешканці якого будуть працювати над розробками в галузі технологій: ШІ; біотехнологій; енергетики; криптовалют.

Стартап фінансується інвесторами Кремнієвої долини, а для побудови міста потрібно щонайменше 40,5 км², для порівняння площа міста Мелітополь становить 49,66 км².

Станом на сьогодні стартап залучив близько \$500 млн від інвесторів, серед яких – криптовалютна компанія GEM Digital, Apollo Projects Сема Альтмана, Pronomos Capital – венчурний фонд Пітера Тіля, який інвестує в чартерні міста, а також венчурні компанії Bedrock, Paradigm, Winklevoss Capital і Day One Ventures.

Браун також відвідає низку міст, щоб обрати місце для побудови міста до кінця 2025 р., серед них такі: Нуук у Гренландії, Буенос-Айрес, Рим, Афіни, Окленд, Марракеш, Токіо, Санто-Домінго (столиця Домініканської Республіки).

Після того, як буде оголошено місце розташування та забезпечена підтримка приймальної країни, Praxis відправить невелику делегацію прихильників для переїзду у 250-1000 модульних будинків. Пізніше створять велике місто.



Praxis є проєктом, що виник у межах концепції «мережевої держави», яка передбачає створення територій з ідеологічно згуртованими онлайн-спільнотами. Praxis позиціонує себе як мережу, віртуальну спільноту зі спільною культурою, а їх технологічний підхід до створення спеціальних економічних зон спрямований на залучення технологічних підприємців, які бажають уникнути обтяжливого регулювання та податкових режимів.

Управління містом планують здійснювати із залученням ШІ. Проєктом керують не тільки засновник Praxis, а також колишній CEO Howard Hughes Corp., що свідчить про серйозні наміри щодо реалізації концепції.

Останні кілька років Браун встановлював зв'язки з урядами, місцевими адміністраторами та розробниками в цільових країнах.

Відомо, що місцевим жителям буде дозволено відвідувати місто, працювати і, можливо, переїжджати в місто.

На своєму сайті Praxis повідомляє, що понад 87 000 людей подали заявки на отримання громадянства – або «праксианців» – заповнивши коротку онлайн-форму, в якій просять вказати свої профілі в LinkedIn та Instagram.

ІНДІЙСЬКИЙ СТАРТАП ЗАПУСТИВ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ НА ДЕШЕВИХ ПРОЦЕСОРАХ ДЛЯ ПК

<https://cryptonewsua.com/indijskyj-startap-zapustyv-shtuchnyj-intelekt-na-deshevyh-protseporah-dlja-pk/>



Індійський стартап Ziroh Labs створив платформу Komract AI, яка дає змогу запускати неймережі на звичайних центральних процесорах, без використання графічних прискорювачів. Це рішення особливо актуальне для країн з обмеженим доступом до GPU.

Розробка орієнтована на стадію виведення – роботу ШІ після завершення навчання. Komract AI успішно запускає моделі на кшталт Llama 2 від Meta і Qwen2.5 від Alibaba на ноутбуках із процесорами Intel Xeon. Стартап співпрацює з Індійським технологічним інститутом у Мадрасі.

Підхід уже протестували Intel і AMD. Komract AI дає змогу ШІ-моделям працювати навіть в умовах обмеженої інфраструктури. За словами радника Вільяма Радучела, технологія може мати помітний вплив на глобальний ринок.

Директор інституту Ві Камакоті наголосив, що дефіцит GPU гальмує розвиток ШІ в таких країнах, як Індія. Новий підхід, за його словами, показує, що «вам не потрібен револьвер, щоб убити комара» – тобто потужний GPU не обов'язковий для запуску сучасних моделей.

На тлі дефіциту відеокарт і мільярдних інвестицій у ШІ-інфраструктуру Komract AI пропонує альтернативний шлях. Тим часом Nvidia представила нове покоління чипів Blackwell Ultra і супутніх рішень для навчання ШІ та робототехніки.

ТРИ МОЛОДІЖНІ СТАРТАПИ ПРЕДСТАВЛЯТИМУТЬ УКРАЇНУ НА «VIVA TECHNOLOGY 2025»

<https://bigkyiv.com.ua/try-molodizhni-startapy-predstavlyatymut-ukrayinu-na-viva-technology-2025/>

4.04.2025 відбувся щорічний пітч стартапів «UF Spring Pitch Competition 2025», що є частиною річної програми з управління інноваційними проєктами «UF Incubation». Це важливий етап підготовки молодіжних стартап-проєктів, який дозволяє командам відпрацювати навички пітчу перед потенційними інвесторами, протестувати свою ідею та отримати фідбек від експертів галузі, які ввійшли до складу журі. Конкурсний відбір учасників програми з управління інноваційними проєктами «UF Incubation» для участі в міжнародному конкурсі-конференції стартапів «Viva Technology 2025» проходив у змішаному форматі. До нього долучилися 13 стартап-команд, що працюють у різних технологічних напрямках: від ШІ до альтернативної енергетики:

- «WITERoK» – безлопатевий вітрогенератор.
- «Loupe» – система для швидкого пошуку в закритій екосистемі фахівців та партнерів, відповідно до заданих параметрів.



- «OUTEX» – застосунок для спорту та реабілітації, в якому ШІ корегує виконання вправ.
- «NeuraPlanner» – ШІ-планувальник, який адаптує завдання відповідно до потреб користувача, допомагає долати прокрастинацію та покращувати продуктивність.
- «EcoMind» – пристрій для сортування відходів з використанням нейронної мережі.

- «Tari» – мобільний застосунок на основі ШІ для виявлення фейкового контенту.
- «BIOSENSUM» – біофільтр для очищення води від промислових відходів.
- «iLea» – ШІ-стиліст у форматі мобільного застосунку, що аналізує гардероб, створює персоналізовані образи та допомагає раціонально купувати нові речі.
- «ConnectAbility» – застосунок на основі ШІ, що перекладає із жестової мови та навчає цієї мови.
- «FWD» – вебсервіс для генерації документів з метою фіксації збитків унаслідок пошкодження нерухомого майна.
- «SAYVO» – мобільна гра для ментальної підтримки дітей, постраждалих від війни.
- «Verba» – застосунок на основі ШІ для сортування сміття із вбудованою програмою заохочення.
- «DIAGRASP» – система трансформації текстової інформації в структуровані дані із заданим форматом візуалізації.

До складу журі ввійшли успішні підприємці, бізнес-ментори з досвідом розбудови бізнесу з нуля: Віталій Якушев, генеральний директор консалтингової компанії з кібербезпеки «10Guards»; Олег Дмитриченко, директор з виробництва ТОВ «3D Метал Тех», та Ірина Бистрова, керівниця бізнес-інкубатору «Ukrainian Future», стартап-менторка.

Перемогу в «UF Spring Pitch Competition 2025» здобули три команди: «ConnectAbility»; «EcoMind»; «OUTEX».

Усі три команди отримали ваучери європейських стартап-іventів, де матимуть нагоду заявити про себе глобальній стартап-спільноті та зробити важливий крок до формування власного бренду й свого стартапу.

САМІТ МУЗИЧНИХ ІНВЕСТИЦІЙ ДЖУКІ: ПІДСУМКИ

<https://cfcbigideas.com/uk/djooky-music-investment-summit-summing-it-up/>



Глобальний онлайн-саміт «Джукі», організований CFC Big Ideas, об'єднав понад 1000 учасників і 50+ спікерів із музичної індустрії. Упродовж двох днів обговорювалися нові моделі фінансування, технологічні рішення та стратегії просування артистів.

Серед спікерів – представники Merlin, TuneCore, CD Baby, Pandora, Bandcamp, United Talent Agency та інші. Обговорювали розвиток стримінгових платформ як джерела доходу, роль персонального бренду артиста, використання технологій для управління правами та монетизації контенту. Мішель Едгар (LiveXLive) підкреслила важливість автентичності, а Ерік Баптист (QwantumRights) – необхідність адаптації до змін у сфері інтелектуальної власності.

Фіналом став конкурс стартапів, де учасники з понад 10 країн презентували свої проєкти інвесторам. Переможці отримали підтримку від партнерів, а всі фіналісти – місце у віртуальній виставці. Саміт підтвердив: майбутнє музики – за технологіями, партнерством і новими форматами взаємодії з аудиторією.

ІНВЕСТИЦІЇ В МУЗИКУ СТАЛИ РЕАЛЬНІСТЮ

<https://www.hitfm.ua/info/2127-investytsii-v-muzyku-staly-realnistiu/>

Українська музична індустрія переживає стрімку трансформацію. Попри пандемію та повномасштабну війну, країна стала свідком нового підйому: на хвилі патріотизму відроджуються повстанські пісні, з'являються нові таланти, а українські артисти все частіше з'являються у топах Spotify та Apple Music. Але за лаштунками слави стоїть реальність: більшість виконавців потребують фінансової підтримки, щоб записувати треки, знімати кліпи та просуватись у медіа.



Щоб дати музикантам інструмент для самостійного розвитку, а слухачам – можливість долучитися до цього процесу, команда українських спеціалістів запустила інноваційну платформу Music Dex. Це перший в Україні блокчейн-стартап, що поєднує музику, інвестиції та криптовалюту.

Суть Music Dex проста: артист токенизує свій трек, тобто ділить право на роялті від прослуховувань на частини у вигляді цифрових токенів. Кожен бажаючий може купити ці токени та отримувати частку доходу з майбутніх стрімів на Spotify, YouTube, Apple Music тощо.

Таким чином:

- артист отримує гроші вже на етапі запуску треку;
- фан стає інвестором і заробляє на зростанні популярності улюбленої пісні;
- усі операції відбуваються на блокчейні – прозоро й безпечно.

Це новий формат краудінвестингу, де слухач перетворюється на стейкхолдера музичного хіта. А чим більше стрімів – тим більше роялті і тим вищий дохід.

Music Dex – це шанс для музикантів вийти з тіні продюсерських контрактів і самостійно будувати кар'єру. Для слухачів – це новий тип інвестування, доступний навіть з невеликими сумами. А для всієї індустрії – крок у майбутнє, де музика не просто звучить, а приносить прибуток усім учасникам процесу.

STARBUCKS ЗАПУСТИТЬ МЕРЧ ВІД ХУДОЖНИКА УКРАЇНСЬКОГО ПОХОДЖЕННЯ МІШІ ТЮТЮНИКА

<https://about.starbucks.com/stories/2025/starbucks-artist-mech-collaboration-with-misha-tyutyunik/>

Американська мережа кав'ярень Starbucks представила нову колекцію мерча, створену у співпраці з художником українського походження Мішею Тютюником. Колекція, яка надійде у продаж навесні цього року, буде доступна в обраних кав'ярнях Starbucks по всьому США.



Міша Тютюник – талановитий художник, чиї роботи можна знайти на стінах Бронкса, Нью-Джерсі та Філадельфії в США, а також у Києві, Броварах і Запоріжжі. Його мистецтво охоплює різні жанри і теми, зокрема він досліджує зв'язок людини з природою та соціальні проблеми. Тютюник відомий своїми великими муралами, які часто стають частиною урбаністичного простору.

Роботи Тютюника на чашках Starbucks – це не просто графіка на предметах повсякденного вжитку. Вони є частиною його творчої концепції, що починається з малого.

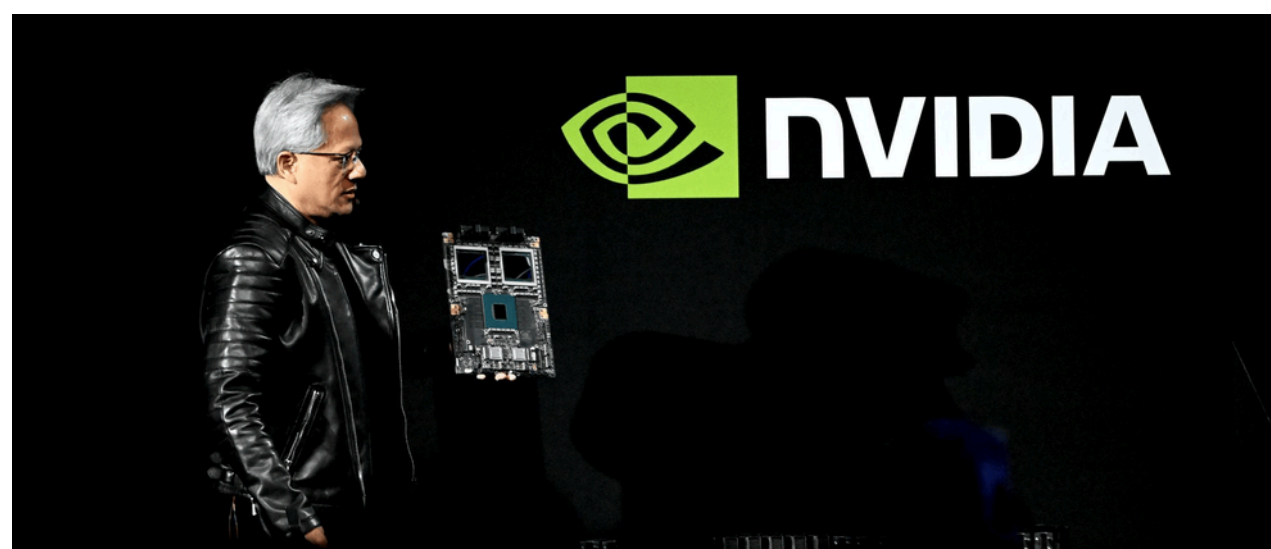
Міша Тютюник розповів, що його перші мистецькі впливи були класичними – він часто відвідував музеї та займався традиційним живописом. Однак, після переїзду в США у віці 7 років, він відкрив для себе поп-культуру та сучасне мистецтво, що глибоко вплинуло на його творчість.

Зазначимо, що ця колекція не лише демонструє роботи художника на чашках, а й має на меті популяризувати українське мистецтво в міжнародному контексті. Starbucks, зі свого боку, підтримує проєкти, що відкривають світові нові таланти та підвищують культурний обмін між країнами.

КИТАЙСЬКІ ІТ-ГІГАНТИ ВИТРАТИЛИ РЕКОРДНІ \$16 МЛРД НА ЧІПИ NVIDIA ЧЕРЕЗ СТРАХ САНКЦІЙ США

<https://terazus.com/uk/4107-kitajski-it-giganti-vitratili-rekordni-16-mlrd-na-chipi-nvidia-cherez-strax-sanktsij-ssha>

Китайські технологічні гіганти за три місяці витратили рекордні \$16 млрд на купівлю передових AI-чипів Nvidia. Поки Alibaba, Tencent і ByteDance змагаються у швидкості оформлення контрактів, ринок охопила паніка. Причина проста – вже скоро американські санкції можуть остаточно перекрити доступ китайським компаніям до сучасних мікросхем. Найбільш затребувані чіпи Nvidia – H20 – є останніми з передових моделей, які дозволено продавати Китаю за чинними правилами США.



Саме тому китайські компанії кинулися скуповувати їх пачками, випереджаючи конкурентів та формуючи запаси на кілька років вперед. Це не просто бізнес, це страх втратити доступ до стратегічно важливого ресурсу.

Поки Китай намагається накопичити чіпи, США вже планують посилити експортні обмеження, додавши 25% мита на ввезення напівпровідників. Це ставить Nvidia у вкрай непросте становище: з одного боку, компанія отримує величезні прибутки в Азії, а з іншого – готується перенести частину виробництва до США. У 2024 р. тільки китайський ринок приніс компанії понад \$17 млрд прибутку.

Голова Nvidia Дженсен Хуанг визнає, що ситуація складна, але не драматизує її. Він переконаний, що компанія здатна адаптуватися, і не поспішає робити різкі кроки. Тим часом навіть Apple, американський ІТ-гігант, вже замовила у Nvidia обладнання для ШІ на мільярд доларів. Виходить, що Nvidia стала не просто технологічним лідером, а своєрідною «валютою» у протистоянні США і Китаю. Китайська гонитва за чіпами нагадує гру у музичні стільці, коли всі прагнуть зайняти місце до зупинки мелодії. Поки ж музика грає, Китай активно використовує останні можливості.

Експерти вважають, що наступний виток технологічної війни стане ще жорсткішим. Китайські компанії будуть змушені шукати альтернативи або розробляти власні аналоги передових чипів, оскільки США чітко дають зрозуміти, що двері закриваються швидко й назавжди. Наразі ж Nvidia виграє найбільше, отримуючи мільярди доларів та зміцнюючи свою позицію як глобального лідера у сфері ШІ-технологій. Та питання, як довго компанія балансуватиме між двома найбільшими економіками світу, залишається відкритим.

ІНВЕСТОРИ КРЕМНІЄВОЇ ДОЛИНИ ПРОПОНУЮТЬ ТРАМПУ СТОРОНИ В ГРЕНЛАНДІЇ «МІСТО СВОБОДИ» З ШІ, РАКЕТАМИ І МІКРОЯДЕРНИМИ РЕАКТОРАМИ

<https://subota.online/investory-kremniievoi-dolyny-proponuiut-trampu-stvoryty-v-hrenlandii-misto-svobody-z-shi-raketamy-i-mikroiadernymi-reaktoramy/>

Технологічні інвестори з Кремнієвої долини запропонували президенту США Дональду Трампу ідею перетворити Гренландію на своєрідну «ліберталіанську утопію» – територію з мінімальним регулюванням, орієнтовану на розвиток інновацій і вільного підприємництва.



Проект передбачає створення автономного міста з максимальною свободою для бізнесу, де головний акцент буде зроблено на проривних технологіях. Серед ключових напрямів розвитку називаються штучний інтелект, автономні транспортні системи, запуск космічних апаратів, мікроядерна енергетика та високошвидкісні залізниці.

І хоча ініціатива перебуває лише на ранній стадії, вона, за даними Reuters, вже отримала підтримку з боку Кеннета Ховері – кандидата Дональда Трампа на посаду посла США в Данії. Ховері є партнером мільярдера Пітера Тіля – впливової постаті у середовищі американських технопідприємців та близького друга Ілона Маска.

Очікується, що саме Ховері, після ймовірного затвердження його кандидатури в Конгресі США, очолить переговори щодо можливої співпраці з Данією, яка наразі володіє автономною територією Гренландії.

Ще у 2019 р. Дональд Трамп уже висловлював намір придбати Гренландію у Данії, що тоді викликало різку реакцію з боку Копенгагена. Зокрема, прем'єрка Данії назвала цю ідею «абсурдною». Попри це, Трамп не відмовився від зацікавленості у стратегічному потенціалі острова. Нинішня ініціатива Кремнієвої долини – це не стільки геополітичний, скільки економічно-інженерний проект. За задумом його авторів, віддалена і малозаселена Гренландія могла б стати ідеальним місцем для реалізації радикально нової моделі розвитку – без бюрократичного тиску, з повною технологічною автономією. Техноінвестори хочуть побудувати в Гренландії: місто з незалежним економічним устроєм; центр досліджень штучного інтелекту; інфраструктуру для запусків космічних апаратів; автономні транспортні системи; тестові майданчики для мікроядерних реакторів; високошвидкісну залізницю для внутрішніх перевезень.

Проект позиціонують як «світ без зайвого державного контролю», де інновації можуть розвиватися без затримок, регуляторних бар'єрів та політичної нестабільності.

Офіційно ні Трамп, ні Ховері публічно не підтверджували інформацію щодо початку переговорів із данською стороною. Проте, за даними Reuters, питання обговорюється в політичних і бізнесових колах, і не виключено, що воно може стати частиною передвиборчої риторики Трампа у 2024 р.

Якщо проект отримає підтримку, він може стати найбільш масштабною спробою реалізувати ідеї технологічного ліберталізму на реальній території – з усіма викликами, ризиками і потенційними геополітичними наслідками.

ОДИН ІЗ НАЙДИНАМІЧНІШИХ ШІ-СТАРТАПІВ ANYSPHERE ГОТУЄТЬСЯ ДО НОВОГО ІНВЕСТРАУНДУ З ОЦІНКОЮ \$10 МЛРД

https://borgexpert.com/news/odyn-iz-najdynamichnishykh-ai-startapiv-ansphere-hotuietsia-do-novoho-investraundu-z-otsinkoiu-10-mlrd#google_vignette

Американський стартап Anysphere, розробник інноваційного середовища для програмістів Cursor, планує залучити нові інвестиції за вражаючою оцінкою близько \$10 млрд, повідомляють джерела, близькі до компанії.

Компанія демонструє вибухове зростання:

- у січні 2025 р. її річна виручка (ARR) становила \$100 млн, а вже сьогодні вона подвоїлася;
- близько 14 000 компаній використовують Cursor, при цьому лише у лютому надійшло 4–5 тисяч нових заявок.

Anysphere вражає не лише темпами росту, а й відсутністю витрат на рекламу: увесь попит – органічний. Попередні інвестиції в обсязі \$175 млн забезпечили фонди AN Capital, Thrive Capital, а також топ-менеджери OpenAI та DeepMind.

Важливо: практично весь прибуток компанія отримує з підписок, які оформлюють індивідуальні користувачі (\$20/міс.) та корпоративні клієнти (\$40/міс.).

Найбільш вражаючий факт – усе це забезпечує команда з лише 60 осіб.



Очікується, що новий раунд фінансування може принести стартапу ще сотні мільйонів доларів, зміцнивши його позиції на ринку ШІ-рішень для розробників.

СЕРБІЯ ІНВЕСТУЄ 50 МЛН ЄВРО В СУПЕРКОМП'ЮТЕР І ШІ

<https://open4business.com.ua/serbiya-investuye-50-mln-yevro-v-superkompyuter-i-shi/>



Міністерство науки, технологічного розвитку та інновацій Сербії уклало контракт на суму 50 млн євро з компанією Eviden, що входить до групи Atos, для розробки суперкомп'ютера і технологій ШІ. Цей крок спрямований на посилення позицій країни у сфері високопродуктивних обчислень і ШІ.

Згідно із заявою міністерства, цей проєкт дасть змогу Сербії стати регіональним лідером у галузі цифрових технологій і надасть можливості для розвитку наукових досліджень та інновацій.

Очікується, що суперкомп'ютер використовуватимуть у різних галузях, включно з медициною, енергетикою та захистом довкілля. Найбільші країни світу активно інвестують у розвиток суперкомп'ютерів і пов'язаних із ними технологій: Китай у 2025 р. планує виділити близько 398,12 млрд юанів (приблизно \$55 млрд) на наукові дослідження і розробки, зокрема в галузі напівпровідників, штучного інтелекту і квантових обчислень; Міністерство енергетики США у 2024 р. оголосило про бюджет у \$425 млрд для будівництва двох нових суперкомп'ютерів – «Sierra» і «Summit». Ці системи призначені для наукових досліджень і симуляцій, включно з ядерними випробуваннями.

УКРАЇНСЬКИЙ ФОНД ROOSH VENTURES ПРОІНВЕСТУВАВ АМЕРИКАНСЬКИЙ СТАРТАП

<https://psm7.com/uk/startup/ukrayinskyj-fond-roosh-ventures-proinvestuvav-amerykanskyj-startap.html>

Американський стартап Gable, який спеціалізується на створенні інструментів для ефективної роботи з даними, отримав \$20 млн інвестицій у рамках раунду Series A. Серед учасників інвестраунду – український венчурний фонд Roosh Ventures

Компанія Gable пропонує платформу, яка допомагає інженерам і аналітикам швидко налаштовувати, обробляти та управляти даними для подальшого використання в програмних продуктах.

Roosh Ventures вклався у Gable, але суму інвестиції не розголошує. Лідером раунду виступив венчурний фонд Crane Venture Partners, а серед інших учасників – Zetta Venture Partners, Databricks Ventures, B Capital, Capital One Ventures, In-Q-Tel (IQT) та низка приватних інвесторів, включно з Барр Мозес і Трістаном Хенді.

Залучені кошти Gable планує спрямувати на активне вдосконалення свого продукту та масштабування команди. Серед клієнтів компанії – Glassdoor, Grab і x15ventures, інвестиційний підрозділ австралійського банку Commonwealth Bank of Australia.



Roosh Ventures підтримує стартапи, починаючи з ранніх стадій – від Pre-seed до раундів Series A. У фокусі фонду – корпоративні рішення у форматі SaaS, фінансові технології, геймінг та продукти, що використовують штучний інтелект. За більш ніж три роки діяльності Roosh Ventures інвестував у понад 40 компаній.

BARCELONA MUSIC TECH HUB: КАТАЛОНСЬКИЙ ОСЕРЕДОК ІННОВАЦІЙ У МУЗИЧНІЙ ІНДУСТРІЇ

<https://barcelonamusictech.com/en/who-we-are/>



Barcelona Music Tech Hub (BMTN) – це інноваційна платформа, яка об'єднує стартапи, інвесторів та розробників для сприяння розвитку музичної технологічної індустрії. Метою BMTN є створення синергії між компаніями, підприємцями та інвесторами як на місцевому, так і на міжнародному рівнях.

Організація активно просуває інновації, інвестиції, знання та цифрову трансформацію в музичному секторі, прагнучи стати міжнародним еталоном у цій зростаючій галузі. Серед основних напрямів діяльності BMTN – організація мережі для всіх учасників індустрії музичних технологій та цифровізації, створення та публікація досліджень і актуальної інформації про сектор, моніторинг тенденцій та глибокий аналіз поточних тем у сфері музики, технологій та цифровізації.

Крім того, BMTN веде постійний діалог з політичними, економічними та соціально значущими акторами, організовує участь членів у панелях, семінарах, хакатонах, заходах з пошуку партнерів та галузевих подіях, забезпечує творчі простори для підтримки інфраструктури нових інновацій, а також надає консультації для проєктів, пов'язаних з музичними технологіями, як у музичній індустрії, так і в інших суміжних секторах.

Завдяки таким ініціативам, як BMTN, Барселона зміцнює свої позиції як центр інновацій у музичній індустрії, сприяючи розвитку інноваційної інфраструктури та підтримці стартапів у галузі музичних технологій.

SOUND HUB DENMARK: ДАНІЯ СТВОРЮЄ ГЛОБАЛЬНИЙ ЦЕНТР ІННОВАЦІЙ У СФЕРІ ЗВУКУ

<https://soundhub.dk/>

У місті Струер, відомому як «Місто звуку», розташований Sound Hub Denmark – перший у світі міжнародний хаб, присвячений технологіям звуку та акустиці. Цей інноваційний центр об'єднує стартапи, малі та середні підприємства, а також великі корпорації, що прагнуть розвивати свої проєкти у сфері звукових технологій.

Sound Hub Denmark пропонує учасникам доступ до сучасних коворкінг-просторів, майстерень, навчальних програм та лабораторій для тестування звукових продуктів. Завдяки співпраці з провідними компаніями, такими як Bang & Olufsen, Harman Lifestyle, Jabra (GN Audio), Scan-Speak, Dynaudio та академічними установами, включаючи Університет Ольборга та Danish Sound Cluster, хаб забезпечує високий рівень експертизи та підтримки для своїх резидентів.

У 2023 р. було створено венчурний фонд SoundInvest для підтримки інноваційних аудіо-стартапів на ранніх стадіях розвитку.

Крім того, хаб співпрацює з FORCE Technology для проведення тестувань якості звуку продуктів, забезпечуючи комплексний підхід до розвитку звукових технологій.



Sound Hub Denmark продовжує зміцнювати свою позицію як провідного центру інновацій у сфері звуку, сприяючи розвитку інноваційної інфраструктури та підтримці стартапів у галузі аудіотехнологій.

MUSICTECH INNOVATION LAB: ІЗРАЇЛЬСЬКИЙ АКСЕЛЕРАТОР, ЩО ФОРМУЄ МАЙБУТНЄ МУЗИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<https://musictech.co.il/#HOME>



У січні 2025 в Тель-Авіві стартував перший в Ізраїлі акселератор, присвячений музичним технологіям – MusicTech Innovation Lab. Ця ініціатива об'єднує стартапи, академічні установи та лідерів індустрії для розвитку інновацій у сфері музики та технологій.

Програма тривалістю 16 тижнів орієнтована на стартапи на ранніх стадіях розвитку. Учасники отримують менторську підтримку, доступ до інвесторів та можливість презентувати свої проєкти на фінальному заході – Demo Day у травні 2025. Серед напрямів, які охоплює акселератор: створення та продажні музики, звук та аудіо, музика для здоров'я та добробуту, доступ до музики, її відкриття та монетизація, музика в освіті, розвагах та іграх, а також інструменти на основі штучного інтелекту.

Програму підтримують провідні фахівці галузі, зокрема представники Universal Music Israel, Artlist, IBM, Google та академічних установ.

Наступний набір до програми відкриється в червні 2025 р. MusicTech Innovation Lab є важливим кроком у розвитку інноваційної інфраструктури Ізраїлю, сприяючи зростанню стартапів у сфері музичних технологій.

ІННОВАЦІЇ В РИТМІ: ПЕКІНСЬКИЙ МУЗИЧНИЙ ІНДУСТРІАЛЬНИЙ ПАРК – МАЙБУТНЄ МУЗИЧНОЇ ІНДУСТРІЇ КИТАЮ

<https://english.bjchy.gov.cn/arts>

Розташований у містечку Хейчжуанху району Чаоян між центральною частиною столиці та Муніципальним адміністративним центром Пекіна, Пекінський музичний індустріальний парк прилягає до міста Тайху району Тунчжоу на сході, за 7 кілометрів від Universal Studios Beijing і за 14 кілометрів від Пекінського муніципального адміністративного центру.

У центральній частині індустріального парку будуються музичний продюсерський центр, центр імерсивного музичного досвіду та музично-перформансний (виставковий) центр, а навколишні території будуть розділені на три функціональні зони: штаб-квартиру музичних підприємств, житлову зону та зону комерційних об'єктів.

Пекінський музичний індустріальний парк прагне стати інтегрованим професійним музичним парком із повним промисловим ланцюгом.

Основні напрями діяльності парку:

- Розвиток цифрової музики та онлайн-платформ
- Підтримка музичних технологічних стартапів
- Організація музичних фестивалів та концертів
- Сприяння розвитку музичної освіти.
- Залучення інвестицій у музичну індустрію.



Парк відіграє ключову роль у сприянні розвитку цифрової музики, музичних технологій, організації музичних заходів та підтримці молодих талантів. А також є важливим центром для обміну досвідом, співпраці та інновацій у музичній галузі Китаю.

ІННОВАЦІЙНА ЕКОСИСТЕМА В ДІЇ: ЯК AMSTERDAM SCIENCE PARK ТРАНСФОРМУЄ НАУКУ ТА БІЗНЕС

<https://www.amsterdamsciencepark.nl/>



Amsterdam Science Park – це провідний науково-інноваційний кластер, який об'єднує університети, науково-дослідні інститути, стартапи та високотехнологічні компанії задля розвитку передових галузей, зокрема штучного інтелекту, квантових технологій, сталого підприємництва та цифрової трансформації. Його метою є створення динамічного середовища для співпраці між наукою, бізнесом і урядовими структурами на національному та міжнародному рівнях.

Amsterdam Science Park активно підтримує інновації, дослідження та розвиток підприємництва через масштабні програми, тематичні кластери та відкриту інфраструктуру.

Парк є майданчиком для національних центрів передових технологій, таких як ICAI (Інноваційний центр штучного інтелекту), квантові лабораторії Quantum Delta NL, освітній центр LAB42, а також новий комплекс Matrix ONE – інноваційний простір із фокусом на кліматичні рішення та сталість.

Серед ключових напрямів роботи парку – формування відкритої екосистеми для технологічного розвитку, підтримка стартапів через наукові акселератори, публікація актуальних досліджень, спостереження за трендами у галузі ШІ, big data, кібербезпеки та екологічної інженерії.

Крім того, Amsterdam Science Park активно співпрацює з політичними, академічними та громадськими структурами, бере участь у хакатонах, технофорумах, інвестиційних сесіях, а також надає простори для експериментальних лабораторій, офісів та колаборативних платформ, що підтримують технологічне підприємництво.

Завдяки таким ініціативам Amsterdam Science Park посідає провідне місце в Європі у сфері розвитку інноваційної інфраструктури, формуючи конкурентне середовище для нових ідей, міждисциплінарної співпраці та сталого технологічного майбутнього.

10 ГЕНЕРАТОРІВ ШІ ДЛЯ КРЕАТОРІВ В 2025 РОЦІ

<https://verpex.com/blog/how-to-make-money-online/10-ai-music-generators-for-creators-in-2025>

У 2025 створення музики вже не обмежується лише студіями, інструментами та фахівцями. Завдяки ШІ митці, контент-креатори та навіть аматори можуть створювати повноцінні треки всього за хвилини. Ринок стрімко розвивається, і ось десятки провідних інструментів, які допомагають це робити. Одним з найпотужніших генераторів став MusicGPT, який перетворює текстові запити на гармонійні композиції. Поруч із ним – Suno AI та Udio, що вміють створювати пісні з вокалом, базуючись на коротких описах, і пропонують миттєву генерацію з можливістю редагування. Ці інструменти підходять як для особистого використання, так і для професійного музичного контенту.



Для створення інструментальної музики популярністю користується Hydra II, розрахований на бізнес і медіа. Тим часом AIVA – один із перших штучних композиторів із офіційним визнанням авторських прав – активно використовується у створенні саундтреків для ігор, фільмів і реклами.

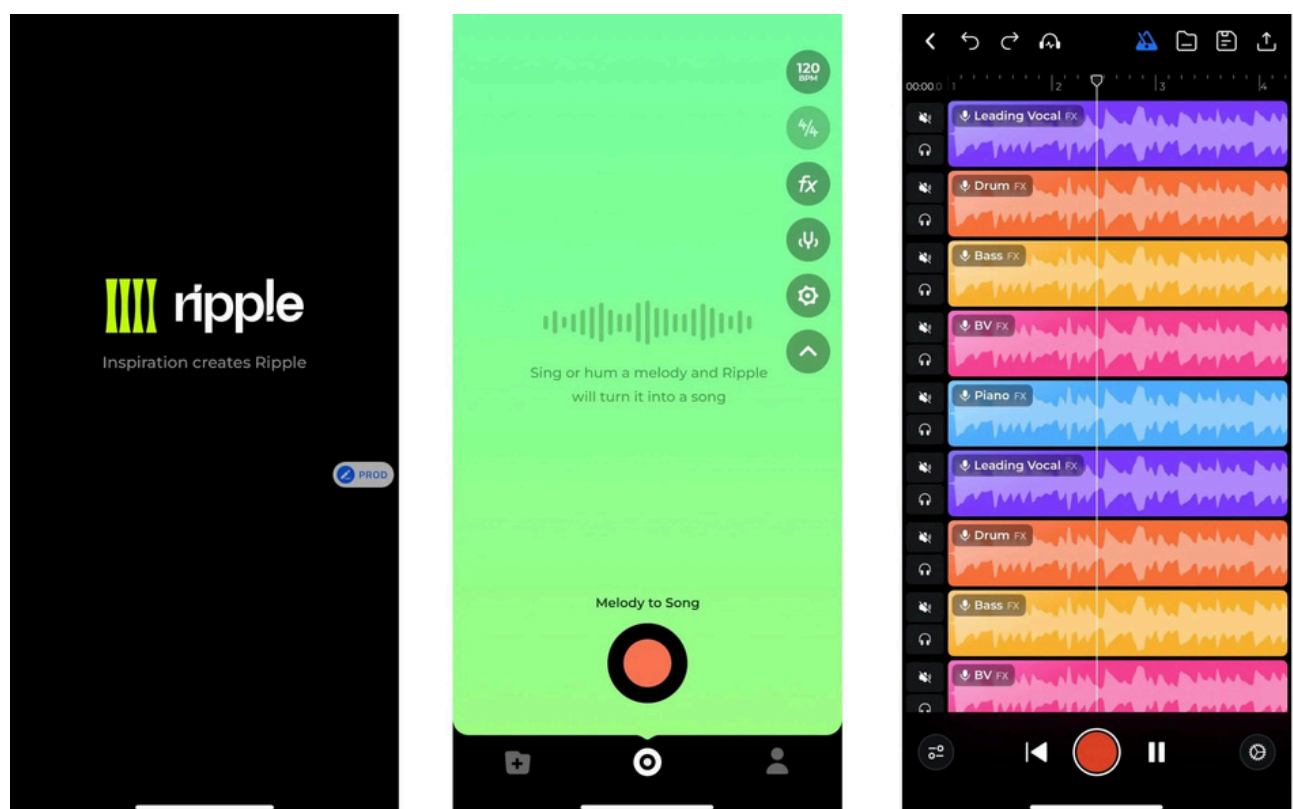
Вооту спрощує процес настільки, що користувачі можуть одним кліком опублікувати музику на Spotify і навіть отримувати роялті. Для генерації фонового супроводу, подкастів та стрімів ідеально підійдуть Soundful, SOUNDRAW.io і Mubert – з ними легко створити музику під настрій або формат відео.

Завершує список Riffusion – експериментальний інструмент, що візуалізує спектрограми та перетворює їх у звук, відкриваючи нові підходи до креативу.

Ці сервіси вже змінюють індустрію. Вони дають змогу швидко створювати якісний контент без студійних витрат і складного програмного забезпечення. AI-музика – це не заміна митця, а новий інструмент для його самовираження.

РОЗРОБНИКИ ТІКТОК ПРЕЗЕНТУВАЛИ ШІ-ДОДАТОК ДЛЯ СТВОРЕННЯ МУЗИКИ

<https://cases.media/en/news/rozrobniki-tiktok-prezentuvali-ai-zastosunok-dlya-stvorenniya-muziki>



Застосунок Ripple, створений компанією ByteDance, власницею TikTok, розробили для створення та редагування музичних доріжок, які користувачі можуть використовувати у своїх коротких відео в TikTok та інших платформах.

Завдяки Ripple, користувачі можуть створювати музичні композиції в різних жанрах, просто наспівуючи їх. Процес полягає у співі мелодії у мікрофон смартфона, після чого застосунок пропонує різні музичні інструменти, такі як барабани, бас або піаніно, для створення музичного супроводу.

Довжина вихідної композиції відповідає довжині вхідного запису, оскільки програма не може миттєво створити повноцінну звукову доріжку лише за декілька секунд запису.

ByteDance оголосила про успішне навчання моделі Ripple на музиці, яка належить компанії, а також на ліцензованій музиці, яка використовується компанією. Застосунок наразі тестують в США. Проте, на даний момент Ripple доступний лише за запрошенням, і ByteDance поки що не має планів щодо його широкого випуску, повідомляє Engadget.

В УКРАЇНІ ЗАПУСКАЮТЬ ПОРТАЛ ПРО ЦИФРОВУ ЕКОСИСТЕМУ: У ЧОМУ РІШЕННЯ

<https://rubryka.com/2025/04/07/v-ukrayini-zapuskayut-portal-pro-tsyfrovu-ekosystemu-u-chomu-rishennya/>

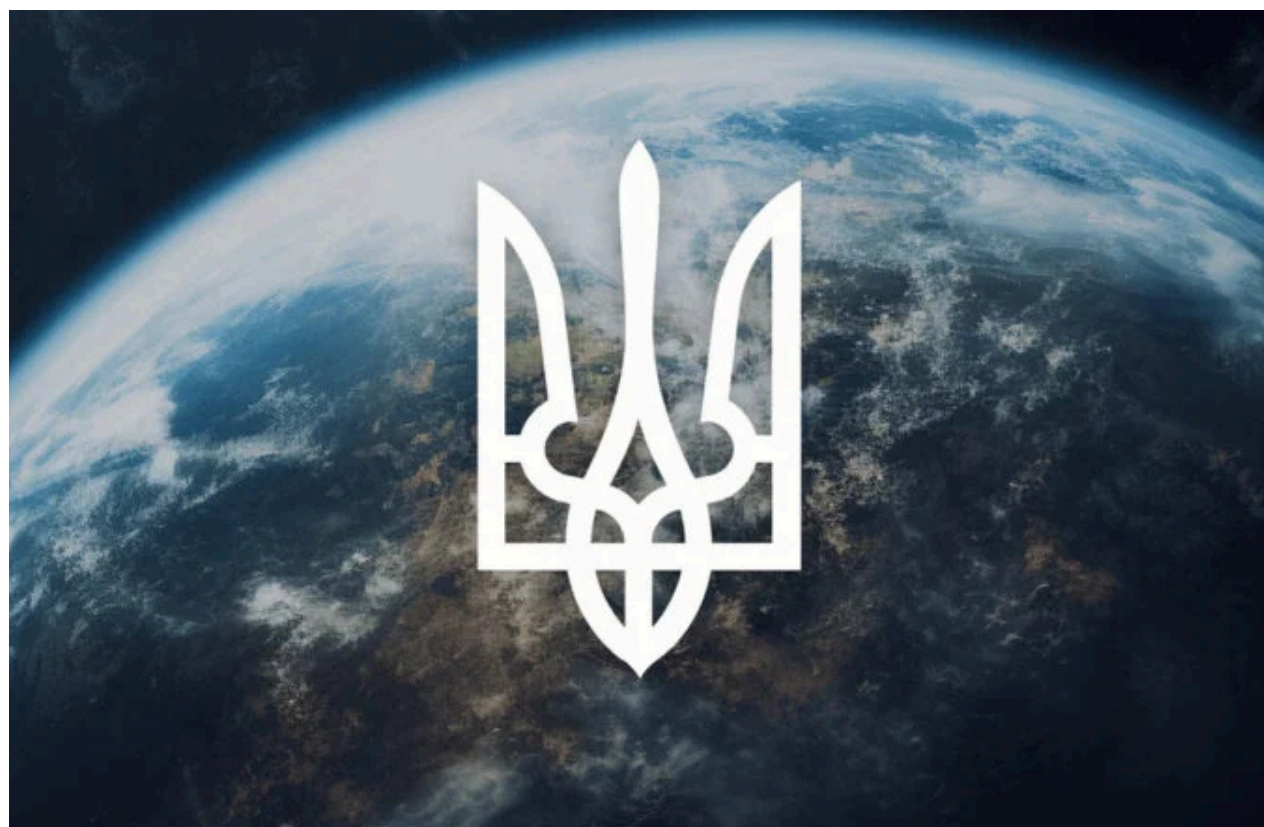
Міністерство цифрової трансформації запускає платформу Digital State UA – перший онлайн-ресурс, що представляє цифрову екосистему України на міжнародному рівні та показує, як українські технології, цифрові рішення та інновації змінюють країну.

Платформа Digital State UA не лише висвітлює проекти Мінцифри, а й репрезентує весь український ринок GovTech, IT, Tech та показує приклади співпраці держави, громадського й приватного секторів.

Зокрема, на платформі Digital State UA:

- Розповідаємо світу про цифрову Україну – як побудована наша екосистема, з яких ініціатив складається і як працює на національному та регіональному рівнях;
- Демонструємо реальні кейси – історії успіху українських цифрових продуктів та сервісів, які працюють і змінюють життя мільйонів;
- Висвітлюємо українські GovTech- та IT-рішення, які мають потенціал до масштабування на глобальних ринках;
- Розміщуємо міжнародні та українські дослідження (як-от Brookings, World Bank);
- Публікуємо експертні колонки від представників урядів, очільників фондів, керівників міжнародних компаній, CEO стартапів та лідерів цифрової трансформації.

До створення матеріалів залучені лідери українського технологічного сектору, міжнародні аналітичні центри, громадські ініціативи та медіа. Їхні публікації вже доступні на платформі. Digital State UA поповнюватиметься новинами завдяки співпраці з IT Ukraine Association, GovTech Alliance of Ukraine, Global Government Technology Centre in Kyiv, Diia.City United, Scroll.media.



Проект реалізується Міністерством цифрової трансформації України та став можливим завдяки підтримці USAID та UK Dev у межах програми DTA, яка виконувалася Фондом Євразія, та підтримці Швейцарії в межах програми EGAP, яка виконується Фондом Східна Європа.

Нагадаємо, Міністерство цифрової трансформації та компанія Visa розширюють партнерство, у фокусі – розвиток штучного інтелекту та посилення кіберстійкості.

Окрім того, в Netpeak Group запустили безкоштовний курс «Від початківця до експерта в ШІ», орієнтований на тих, хто хоче опанувати технології штучного інтелекту для повсякденного життя та професійних завдань. Незалежно від того, чи ви вже працювали з технологіями, цей курс допоможе вам зрозуміти, як ШІ може полегшити роботу і зробити багато рутинних процесів швидшими й ефективнішими.

В УКРАЇНІ ЗАПУСТИЛИ ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ХАБ WIN-WIN EDIH

<https://newssky.com.ua/v-ukrayini-zapustily-yevropejskyj-hab-win-win-edih-vin-bezplatno-dopomagatyme-vprovadzhuvaty-cyfrovi-rishennya/>



Хаб працює в Київській, Житомирській і Чернігівській областях. Він орієнтований на такі сфери, як: ШІ, IoT, кібербезпека, автоматизація, EdTech, енергетика, розумне виробництво та зелена трансформація. Протягом наступних чотирьох років команда планує надати підтримку понад 1000 компаніям та організаціям. Win-Win EDIH – один із європейських цифрових хабів, створених в Україні в межах програми Digital Europe за стратегічної координації Міністерства цифрової трансформації України.

В Україні запустили європейський хаб Win-Win EDIH, який безкоштовно допомагатиме бізнесу, стартапам і державному сектору впроваджувати цифрові рішення.

Серед доступних послуг:

- оцінка цифрової зрілості;
- тестування рішень у лабораторіях партнерів;
- навчання співробітників і команд;
- консультації щодо залучення фінансування;
- доступ до європейської мережі EDIH для пошуку партнерів і ринків.

УКРАЇНА РОЗРОБЛЯЄ СВІЙ ШІ: ЩО ВЖЕ ВІДОМО І КОЛИ ОЧІКУВАТИ ЗАПУСК

https://enovosty.com/uk/news-ukr/news_technology-ukr/full/ukraina-rozroblyaye-svij-shtuchnij-intelekt-shho-vzhe-vidomo-i-koli-ochikuvati-zapusk#google_vignette

Як зазначив віцепрем'єр-міністр Федоров, Україна вже має певні напрацювання у сфері ШІ та продукти на базі ШІ, які вже використовуються, пілотуються або дуже скоро запускатимуться. Він назвав наступні українські продукти на базі ШІ: Чатбот «Наталка», AI-асистент у «Дії», Цифрова експертиза НПА, ШІ-інструмент для аналізу й перекладу європейського законодавства, ШІ-інструменти в «Мрії», внутрішні AI-асистенти, AI в обороні.

«Чатбот «Наталка» оптимізував комунікацію з потенційними партнерами, які хочуть інтегрувати сервіси «Дії». Наталка бере на себе всі базові запити щодо інтеграції «Дії», допомагає обрати відповідний сценарій інтеграції. За 5 місяців ШІ-чатбот обробив 2 300+ запитів. Це допомогло скоротити навантаження на менеджерів на 30%.

AI-асистент у «Дії» допомагатиме обрати правильну державну послугу під певну життєву ситуацію. Так, ви зможете не звертатися до команди підтримки, а розв'язувати питання з AI.

Цифрова експертиза НПА значно пришвидшить роботу державного апарату завдяки оптимізації рутинних завдань. Зараз на базі Мінцифри тестується використання ШІ для аналізу НПА. Юрист дає ШІ детальне ТЗ, що саме потрібно проаналізувати, які положення визначити тощо. Далі цифровий експерт аналізує документ і видає стислий результат в one pager. Це значно прискорює роботу над НПА і дає змогу значно її пришвидшити.

ШІ-інструмент для аналізу й перекладу європейського законодавства аналізує європейське законодавство й порівнює українське законодавство з європейським. ШІ допомагає знаходити законодавчі ініціативи, які потрібно прийняти.

ШІ-інструменти в «Мрії» – сформовано стратегічне бачення розвитку ШІ в екосистемі, здійснено перехід на етап розробки й упровадження ШІ-функцій.



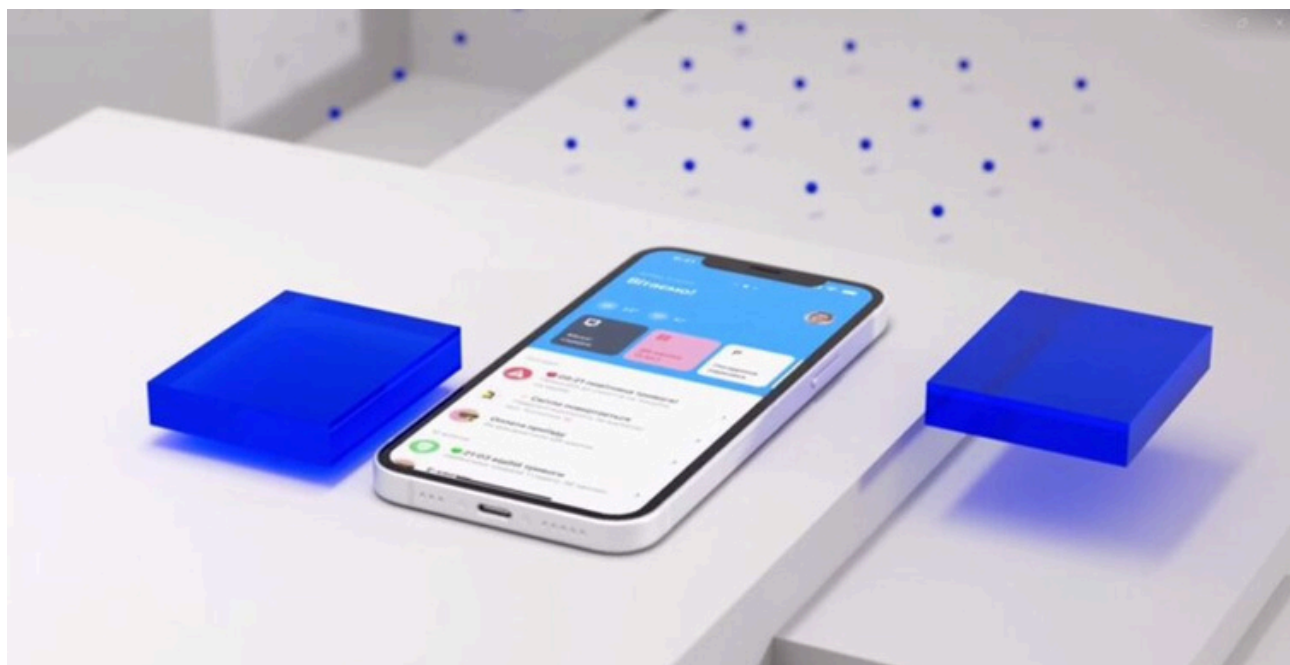
Зараз у фокусі – створення інструментів, які допоможуть учителям автоматизувати рутинні процеси, а також рекомендаційна система для бібліотеки контенту. Водночас ми працюємо над масштабнішим застосуванням ШІ в «Мрії»: щоб він створював індивідуальні освітні траєкторії для дітей на базі їхніх інтересів, потреб та мотивації. Це працюватиме на базі ШІ-моделі, яка допоможе аналізувати зв'язки між темами, визначати прогалини в знаннях і будувати персоналізований шлях навчання. Також «Мрія» зможе пропонувати дітям контент та релевантні матеріали, які допоможуть їм усебічно розвиватися з фокусом на власних інтересах.

Внутрішні AI-асистенти – у Мінцифрі тестувався AI для генерації вакансій. Задаємо опис вакансії, можна додати всі деталі. Далі потрібно 20–30 секунд на генерацію – і отримуємо готовий опис вакансії, вимоги, потрібні навички тощо. Також можемо додавати модифікатор вакансії. Наприклад, попросити вакансію make it sexy, задати натхненний стиль тощо. Це означає, що AI зробить вакансію більш креативно, додасть прикольний опис тощо.

ШІ в обороні – ШІ активно використовують на полі бою. Наприклад, ШІ визначає місця, де перебуває ворожа техніка, і допомагає наносити по ній удари.

В УКРАЇНІ ЗАПРАЦЮВАВ ЦИФРОВИЙ СЕРВІС ДЛЯ БЕЗДОМНИХ ТВАРИН: ПОКРАЩІТЬ ЖИТТЯ ЧОТИРИЛАПИХ

<https://inkorr.com/v-ukraini-zapracuvav-cifrovij-servis-dla-bezdomnih-tvarin-pokrasit-zitta-cotirilapih-260269>



У мобільному додатку «Київ Цифровий» з'явився сервіс «Адопція тварин», який допомагає знайти нові родини та домівки для безпритульних собак і котів. Про це повідомляє прес-служба додатку. Сервіс об'єднує притулки міста і допомагає знайти дім тваринам. Це є дуже важливим кроком у вирішенні проблеми безпритульних собак і котів, особливо зараз, під час війни. Користувачі можуть вибрати «Адопцію тварин» у додатку і переглядати, хто шукає дім. Можна налаштувати пошук за статтю, розміром або віком. Додавайте тварин у "обрані", щоб повернутися до рішення пізніше, коли справитесь з цим.

Щоб забрати хвостика до себе, потрібно вибрати його картку та натиснути «Запропонувати дім». Опікун зв'яжеться з вами протягом 5 днів, щоб домовитися про знайомство та відповісти на всі питання щодо догляду. Тварину ви заберете з правилами притулку, з якого її забиратимуть. Також можна запросити песика на прогулянку, наприклад, на ВДНГ або в селі Нове Залісся на Київщині, де тварини сумують без товариства.

ОСВІТНІЙ ЗАСТОСУНОК NIBBLE СТАВ БЕЗКОШТОВНИМ ДЛЯ УКРАЇНЦІВ

<https://speka.media/osvitnij-zastosunok-nibble-stav-bezkoshtovnim-dlya-ukrayincivn24624-pk4nnd>

Освітній застосунок Nibble став безкоштовним для всіх українців, включаючи і преміум-підписку. Розробник, компанія Headway, радить завантажити застосунок в App Store або користуватись веб версією.

Nibble – це EdTech-застосунок, в якому зібрано багато коротких інтерактивних уроків на різні теми. За три роки він розширив освітню тематику у математиці, мистецтві, історії, статистиці, особистих фінансах і не тільки.

Команда постійно поповнює бібліотеку. Зараз користувачі можуть обрати одну з 9 тем і понад 240 уроків, створених експертами в кожній із сфер.

Понад 60 тисяч користувачів Nibble пройшли уроки на три популярні теми: «Упередження вцілілого» (Survivorship bias), «Випробуй себе в челенджі на знання стилів мистецтва» (Test yourself with an art style challenge), «Ми все ще думаємо, як грецькі філософи» (We still think like Greek philosophers). У застосунку в App Store вже більше як 4 млн завантажень у понад 170 країн.

У 2024-му Nibble став «Застосунком дня» у 50 країнах, включаючи США і Велику Британію. Він входить в топ-15 Free Education Apps в App Store США, Австралії та Канади.

Headway готує запуск нових тем, а тому збільшує команду. Зараз над застосунком працюють 54 фахівці. Цьогоріч планується розширити її на 50%. Якщо ви готові стати розробником, продуктовим менеджером, аналітиком, менеджером локалізації, UX райтером і не тільки, сміливо подавайте заявку за [посиланням](#).



УРЯД УХВАЛИВ РІШЕННЯ ЩОДО НАБУТТЯ РОУМІНГОВОГО «БЕЗВІЗУ» З ЄС

<https://mind.ua/news/20286264-uryad-uhvaliv-rishennya-shchodo-nabuttya-roumingovogo-bezvizu-z-es-shigal>

Кабінет Міністрів ухвалив рішення, що є частиною набуття роумінгового «безвізу» з ЄС.

«Сьогодні ухвалюємо важливе рішення, що є частиною набуття роумінгового «безвізу» з Євросоюзом. Це посилить зв'язок українців за кордоном із батьківщиною, з рідними та близькими людьми. Це сприятиме єдності й консолідації українського народу», – зазначив Шмигаль.



Він також подякував Європейській комісії та президентці Урсулі фон дер Ляєн «за чіткі сигнали» про те, що доступ України до єдиного ринку ЄС «буде частиною безпекових рішень» на найближче майбутнє. «Надалі будемо діяти з такою ж рішучістю та активністю», – додав прем'єр.

НАЙКОРИСНІШІ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМИ: ВІД ОСОБИСТОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ ДО ТВОРЧОСТІ

<https://rivne.rayon.in.ua/news/798359-naykorisnishi-onlayn-platformi-vid-osobistoi-produktivnosti-do-tvorchosti>

У сучасному житті ноутбук став важливою частиною повсякденності. Ми використовуємо його в роботі, навчанні, розвагах та відпочинку. Аби використовувати всі можливості максимально ефективно, варто знати про дійсно корисні платформи.

Розповімо про найкращі сервіси, які допоможуть бути продуктивнішим, навчатися, розвиватися та розкривати свій внутрішній потенціал.

Під час виконання робочих завдань важливо, щоби процес був зручним та зрозумілим. Так простіше залишатися зосередженим та не відволікатися. Є кілька платформ, які перетворюють ноутбук на організований робочий простір:

- Notion. Універсальний інструмент для створення нотаток, планування справ та систематизації інформації. Платформа підійде як для особистого користування, так і для командного. Тут можна вести робочі та приватні щоденники, створювати різноманітні трекери, планувати проєкти та формувати списки завдань.
- Trello. Інструмент, який робить командну працю над проєктами приємною та цікавою. Вони розбиваються на окремі картки, через що візуалізуються обсяги та прогрес завершення.
- Google Workspace. Хмарний сервіс для роботи із документами та таблицями. Взаємодія відбувається в реальному часі із постійним оновленням. Основним плюсом є можливість надання доступу до файлів іншим користувачам для їхнього опрацювання, редагування чи написання коментарів.

У сучасному світі не можна стояти на місці, ритм життя та розвиток технологій вимагає постійного розвитку та вдосконалення. Розроблено багато платформ, що дають змогу навчатися онлайн:

- Coursera, edX – ресурси з онлайн-курсами різних напрямів. Тут зручно вивчати із нуля програмування, маркетинг, дизайн, або використовувати їх для поглиблення знань та вдосконалення навичок.



- Duolingo, Busuu допоможуть у вивченні іноземних мов. Вони пропонують вивчення з нуля або поглиблення знань у цікавій ігровій інтерактивній формі. А гнучкий підхід робить процес захоплюючим.
- Grammarly, LanguageTool необхідні для написання текстів англійською мовою. Із ними легко виправити помилки, проаналізувати та покращити стиль.

Програми для редагування зображень, відео та аудіо не тільки полегшують роботу, але й перетворюють процес на захоплююче заняття:

- Canva – займає провідне місце серед програм для графічного дизайну. Створення банерів, зображень для соціальних мереж, візитівок, планерів та презентацій швидко, завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та великій базі шаблонів.
- Audacity, BandLab необхідні тим, хто часто працює з аудіофайлами. Тут легко змонтувати звук для подкастів, озвучки відео.
- CapCut у вебверсії – зручний відеоредактор. Простий інтерфейс та широкий набір інструментів зробили його ідеальним для створення контенту для YouTube, Instagram та TikTok.

Використання цих доступних сервісів зробить повсякденні справи легкими, а творчу самореалізацію ефективною.

УКРАЇНА ТА ШВЕЦІЯ СПІЛЬНО ЗАЙМАТИМУТЬСЯ РОЗРОБКОЮ АНАЛОГА STARLINK: ДЕТАЛІ УГОДИ

<https://blik.ua/techno/2652-ukrayina-ta-shveciya-spilno-zaimatimutsya-rozrobkoyu-analoga-starlink-detali-spilnoyi-ugodi>



Українська компанія Stetman уклала угоду зі шведською Requtech про ліцензійне серійне виробництво супутникових інтернет-терміналів. Вони працюватимуть як альтернатива Starlink Ілона Маска.

Як повідомив генеральний директор компанії Дмитро Стеценко термінали будуть створені на базі шведської розробки Resa, які передбачатимуть адаптацію під українські потреби. Моделі отримають власний дизайн, захист та компоненти, які вже застосовуються у системах Starlink для потреб ЗСУ.

За словами директора компанії, шведські партнери не обмежують обсяги масштабів виробництва. Термінал вже сертифікований, що економить українським виробникам додатково до двох років, додав він.

У перспективі, крім забезпечення внутрішніх потреб, українська компанія також зможе експортувати обладнання для зміцнення європейської супутникової інфраструктури. За оптимістичним прогнозом, через пів року виробничі потужності можуть сягнути від 2000 до 10000 терміналів на місяць, підкреслив він.

УКРАЇНА СТАЛА УЧАСНИЦЕЮ КОСМІЧНОЇ ПРОГРАМИ СУПУТНИКОВОГО СПОСТЕРЕЖЕННЯ COPERNICUS

<https://rubryka.com/2025/04/10/ukrayina-stala-uchasnytseyu-kosmichnoyi-programy-suputnykovogo-sposterezhennya-copernicus>

9 квітня 2025 р. у Брюсселі Україна офіційно приєдналася до компонента Copernicus Космічної програми Європейського Союзу. Угода була підписана в рамках засідання Ради асоціації та стала важливим кроком на шляху зміцнення співпраці з ЄС у космічній сфері.

Угода визначає умови участі України в окремих компонентах космічної програми Євросоюзу відповідно до Регламенту (ЄС) 2021/696. Зокрема, українська сторона долучиться до:

- компоненти Copernicus – програми супутникового спостереження за Землею,
- підкомпоненти SWE (Space Weather Events) – дослідження космічної погоди та її впливу на Землю,
- підкомпоненти NEO (Near-Earth Objects) – моніторингу небесних тіл, що можуть становити загрозу для планети.

Copernicus – це флагманська програма ЄС із дистанційного зондування Землі. Однією з її переваг є те, що дані та інформація котрі надходять у межах програми, є доступними для всіх користувачів та громадськості безкоштовно

Інформація, зібрана в рамках програми, застосовується для:

- екологічного моніторингу,
- управління надзвичайними ситуаціями,
- підтримки аграрного сектору,
- цивільного захисту та захисту критичної інфраструктури.

Очікується, що участь України в програмі дозволить значно розширити національні можливості в галузі супутникового моніторингу, а також інтегрувати українські розробки та знання у загальноєвропейську систему космічних досліджень. Це також створює нові перспективи для наукової спільноти, технологічного сектору та державного управління.

На тлі нової угоди Україна продовжує послідовно розвивати свою космічну політику: нещодавно Міністерство оборони створило Управління космічної політики, яке координуватиме взаємодію між державними та приватними компаніями, науковцями та Силами оборони в галузі космічних технологій.

Заступниця міністра оборони Катерина Черногоренко додала, що до 2030 р. Україна планує мати національні супутники для оборонних цілей, а також систему оповіщень повітряних тривог та контролю космічного простору.



СВІТОВИЙ ДОСВІД РОЗБУДОВИ ВІДНОСИН. СПІВПРАЦЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ: EIT ТА EUIPO ПІДПISУЮТЬ НОВУ УГОДУ

<https://www.euipo.europa.eu/en/news/collaborating-for-ip-advancement-and-innovation-eit-and-euipo-sign-new-agreement>



З моменту формалізації своєї співпраці у 2020 р., Європейський інститут інновацій і технологій (EIT) та Відомство Європейського Союзу з інтелектуальної власності (EUIPO) відіграють взаємодоповнювальну роль у підтримці малих і середніх підприємств (МСП) та підприємців. У межах своєї Стратегічної програми до 2030 р. EUIPO прокладає шлях для низки ініціатив і заходів, спрямованих на розвиток і подальше зміцнення співпраці з EIT. Підписання 2 квітня 2025 р. Меморандуму про взаєморозуміння та спільного робочого плану на 2025 р. є логічним втіленням цієї амбіції.

Зустріч також надала можливість виконавчому директору EUIPO, Жуану Неграу, висловити подяку директору EIT, Мартіну Керну, за участь у журі премії DesignEuropa, а також за активне просування Інститутом Фонду підтримки МСП.

У 2024 році співпраця між двома європейськими структурами реалізувала 41 спільний захід, що залучило 6 850 безпосередніх учасників і сприяло підвищенню обізнаності про інтелектуальну власність та інновації.

Спираючись на цей успіх, EIT та EUIPO продовжать спільну роботу у 2025 р., зосередившись на організації навчальних сесій для МСП, стартапів, жінок-підприємниць та освітньої спільноти молоді EIT. Показовим прикладом стане IP Masterclass, запланований на квітень 2025 р., який надасть студенткам і викладачам програми EIT Girls Go Circular знання щодо захисту інновацій та творчості в цифрову епоху – з особливим акцентом на ігрову індустрію, музику та моду. Ще однією ключовою подією у межах робочої програми стане захід мережі Ideas Powered for Business, який відбудеться в Аліканте 28–29 квітня 2025 р. Хоча перелік заходів є значним, він не є вичерпним, оскільки EIT та EUIPO й надалі прийматимуть і розглядатимуть нові пропозиції щодо ініціатив протягом року.

EIT – це незалежний орган, створений Європейським Союзом у 2008 р. для сприяння підприємництву та стимулювання інновацій по всій Європі шляхом інтеграції бізнесу, освіти та наукових досліджень. EIT підтримує як початкові, так і подальші етапи зростання новостворених компаній, і захист інновацій і творчості за допомогою інтелектуальної власності (ІВ) на цьому етапі є ключовим для безпечного виходу на ринок та надання цінності продуктам і послугам.

ПРОЕКТИ ЄВРОПЕЙСЬКОГО СПІВРОБІТНИЦТВА У СФЕРІ КУЛЬТУРИ

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/calls-for-proposals?order=DESC&pageNumber=1&pageSize=50&sortBy=startDate&isExactMatch=true&status=31094502&frameworkProgramme=43251814&allIdentifier=CREA-CULT-2025-COOP>



Конкурс у межах європейської програми підтримки культури передбачає фінансування міжнародних ініціатив у сфері креативних індустрій. Його основна мета – підтримати інноваційні культурні проекти, що сприяють розвитку співпраці між організаціями з різних країн. Пріоритетами програми є створення і поширення культурного контенту на міжнародному рівні, а також впровадження інновацій у сфері культури та мистецтва. Ця можливість відкрита для представників усіх напрямів культурного та креативного сектору, за винятком проектів, які зосереджені виключно на аудіовізуальному контенті або включають лише представників цієї галузі.

Конкурс передбачає три формати участі, що відрізняються за масштабом:

- Маломасштабні проекти: від трьох організацій із трьох країн. Максимальна підтримка – до 200 000 євро при співфінансуванні 80%.
- Середньомасштабні проекти: від п'яти організацій із п'яти різних країн. Максимальна сума фінансування – 1 млн євро при співфінансуванні 70%.
- Великомасштабні проекти: за участю щонайменше десяти організацій із десяти країн. Можна отримати до 2 млн євро при ставці співфінансування 60%.

Конкурс підтримує ідеї, які сприяють сталому розвитку культурних ініціатив, зміцнюють зв'язки між європейськими інституціями та відкривають нові можливості для митців, креаторів і культурних менеджерів.

Кінцевий термін подачі заявок – 13 травня 2025 р.

ГРАНТИ СПІВПРАЦІ З КУЛЬТУРНИМИ ІНСТИТУТАМИ

<https://houseofeurope.org.ua/opportunity/774>

Ця грантова програма підтримує ідеї, що народжуються у партнерстві між українськими організаціями та культурними інститутами країн ЄС. Можна отримати до 20 000 євро на втілення спільного проєкту – це може бути конференція, воркшоп, освітня програма, арт-подія або інша ініціатива в галузі культури, освіти, креативних індустрій, медіа чи соціального підприємництва.

Що фінансується:

- гонорари для команди та експертів;
- консультації, переклади, дизайн, фото- та відеозйомка;
- матеріали, оренда приміщень і техніки, поїздки, інші необхідні витрати.

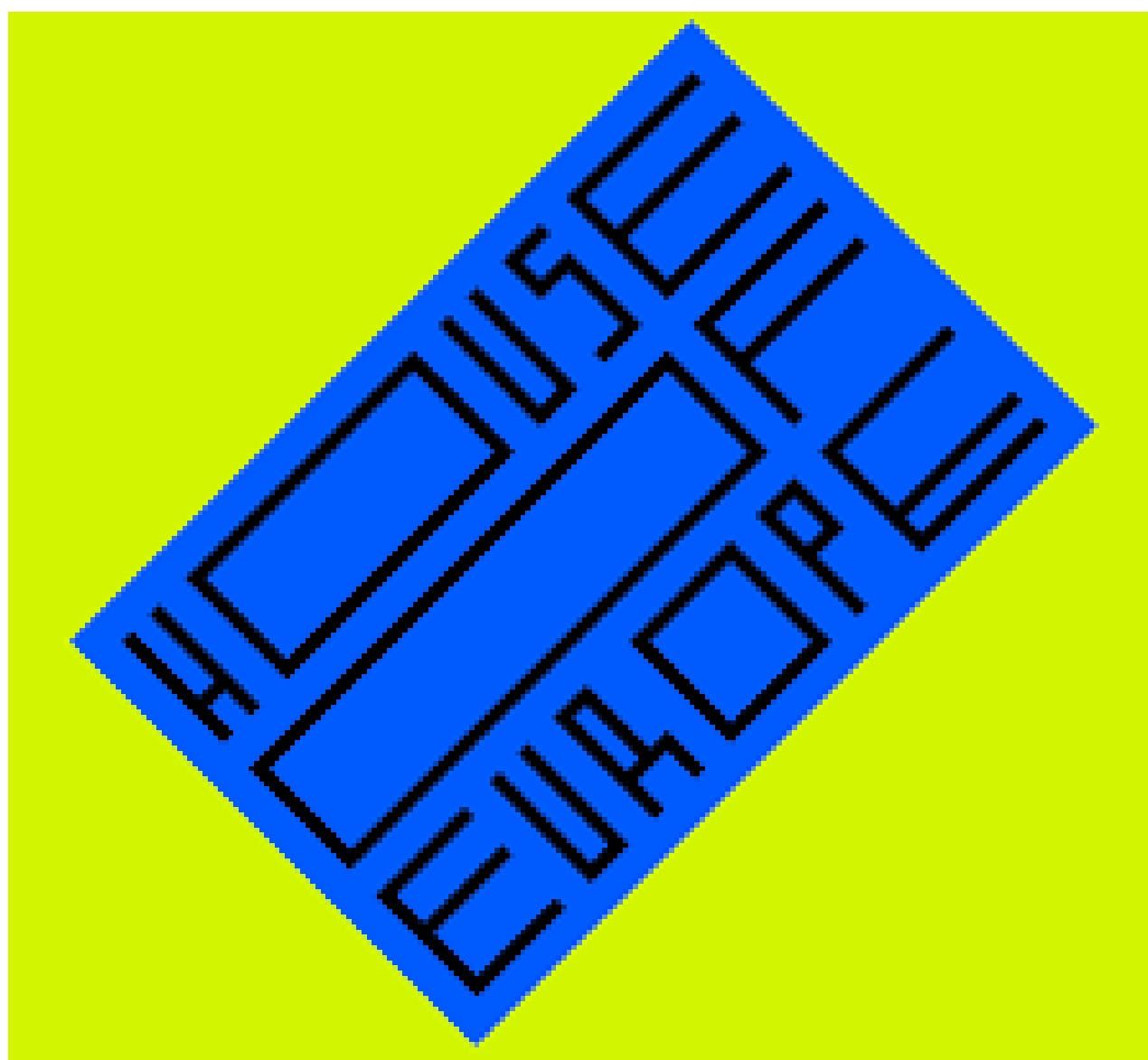
Кому підходить:

- українським організаціям, що вже мають досвід реалізації проєктів та юридичний статус;
- європейським культурним інститутам, які хочуть співпрацювати з Україною;
- командам, що мають чітку ідею, досвід і бажання зробити суспільно корисну справу.

Умови подачі:

- подається одна спільна заявка – партнер, що її подає, відповідає за реалізацію;
- додаткові бали даються за участь кількох інститутів або співпрацю з організаціями, що входять до українського кластеру EUNIC;
- заявки приймаються щомісяця – до 31 липня 2025 р.

Успішні заявники потрапляють до спільноти випускників, де на них чекають нові контакти, події для нетворкінгу та ще більше можливостей підтримки.



ПРОГРАМА ТВОРЧОГО ПАРТНЕРСТВА ЗІ ШВЕЦІЄЮ «CREATIVE PARTNERSHIPS PROGRAMME»

<https://si.se/en/apply/funding-grants/creative-partnerships-eng/>



Програма, що підтримує партнерські ініціативи між Швецією та країнами з фокусом на демократичний розвиток, відкриває можливості для реалізації спільних проєктів у сферах культури, прав людини та свободи висловлювань. Учасниками можуть бути шведські організації у співпраці з партнерами. Ініціативи повинні мати на меті довготривалий вплив, бути заснованими на локальних потребах та сприяти професійному зростанню і мережевій взаємодії між учасниками.

Заявки, що стосуються України, мають передбачати регіональний характер і включати щонайменше ще одну країну зі Східного партнерства. У разі складної політичної ситуації реалізація ініціативи можлива також у Швеції або третій країні.

Програма пропонує два типи фінансування:

- Підготовчі гранти – до 200 000 шведських крон на планування або розробку проєкту (тривалість до 12 місяців).
- Гранти на реалізацію проєкту – до 2 000 000 шведських крон на повноцінну співпрацю (до 24 місяців).

Основними заявниками виступають шведські організації, що працюють не менше двох років у сферах громадянського суспільства, бізнесу або державного сектору. Партнерами можуть бути як офіційні, так і неформальні організації або ініціативи, залучені до культурної, медійної чи громадської діяльності. Цільова аудиторія – особи, які мають потенціал впливу на розвиток демократичних процесів у своїй країні. Це можуть бути представники громадянського суспільства, освітнього та культурного середовища, медіа, бізнесу або публічного управління.

Подання заявок відбувається раз на рік – орієнтовно з кінця осені до зими. Точні дати щороку уточнюються окремо.

ГРАНТИ НА ПОСИЛЕННЯ КУЛЬТУРИ НАЦІОНАЛЬНИХ СПІЛЬНОТ

<https://houseofeurope.org.ua/opportunity/782>

Ця програма покликана посилити голоси національних спільнот, зробити їхні культури видимими та доступними для широкої аудиторії. Грант дозволяє реалізувати спільну мистецьку резиденцію в тандемі європейських культурних інститутів і українських організацій.

Що можна реалізувати?

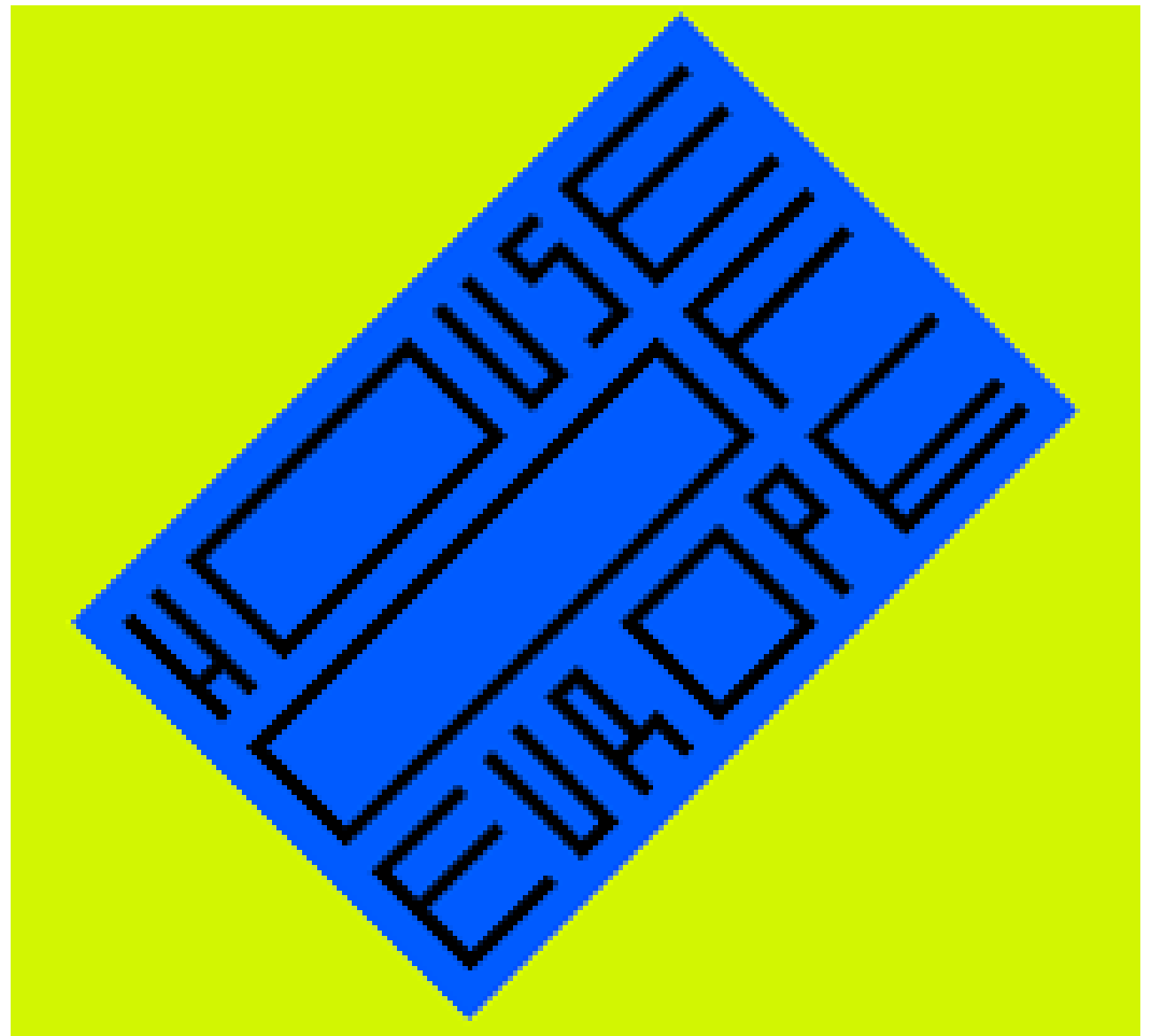
- Резиденції з будь-якою формою мистецтва – від музики до гончарства, тривалістю від кількох тижнів до кількох місяців. Ви маєте повну свободу у виборі формату.
- Розмір підтримки – від 6 000 до 16 000 євро на покриття основних витрат (гонорари, оренда, техніка, подорожі, матеріали, промо).

Хто може подати заявку:

- Культурні інститути країн ЄС у партнерстві з українськими організаціями;
- Обидві сторони мають бути юридичними особами;
- Учасники мають досвід реалізації культурних проєктів чи резиденцій;
- Проєкт має бути спрямований на тему національних спільнот в Україні.

Як подати заявку:

- Одна спільна заявка від партнерів;
- Заявник бере на себе головну відповідальність за реалізацію;
- Заявки приймаються щомісяця до 31 липня 2025 р. о 15:00 за київським часом;



ГРАНТИ НА МІЖНАРОДНІ КУЛЬТУРНІ ПРОЄКТИ ВІД GOETHE-INSTITUT

<https://www.goethe.de/en/kul/foe/int.html>



Ця можливість буде цікавою для тих, хто займається театром, музикою, танцем або перформансом і хоче реалізувати міжнародний проєкт у співпраці з партнерами з різних країн. Йдеться саме про спільну художню роботу – фонд підтримує проєкти, що створюються колективно. Пріоритет надається проєктам, які мають високий мистецький рівень і можуть мати вплив на культурне середовище, в якому реалізуються. Вітається інноваційний підхід, включно з використанням цифрових технологій, міждисциплінарністю та експериментальними форматами.

Кого шукають:

- професійні митці, театральні або музичні колективи;
- організації або творчі команди, які потребують зовнішньої підтримки для реалізації міжнародної копродукції;
- проєкти повинні мати хоча б один виступ за межами Німеччини (а за можливості – і в самій Німеччині).

Ключові умови:

- тривалість проєкту – до 24 місяців;
- мінімальна сума гранту – 10 000 євро, максимальна – 25 000 євро;
- важливо мати чіткий і реалістичний бюджет з підтвердженням співфінансування (власного або стороннього);
- у центрі – мистецьке партнерство, не просто логістична співпраця.

Дедлайн подачі – 15 травня 2025 р., 23:59 за центральноєвропейським часом.

ГРАНТ ДО \$5 000 ДЛЯ ТАЛАНОВИТИХ УКРАЇНЦІВ

<https://150.foundation.kse.ua/about>

Благодійна програма надає фінансування до \$5 000 фізичним та юридичним особам, які працюють над оригінальними бізнес- або соціальними ідеями. Мета – підтримати талановитих людей, які вже сьогодні впливають або зможуть вплинути на розвиток України чи світу.

Хто може подати заявку:

- ФОП та юридичні особи;
- без вікових обмежень;
- з будь-якого регіону України та в різних сферах діяльності.

Пріоритетні напрями:

- 60% бюджету програми – для проєктів у STEM-сфері (наука, інженерія, біотехнології, хімія, математика);
- 40% – для культурних ініціатив, бізнесу, громадських проєктів, креативних індустрій.

Що потрібно:

- Заповнити заявку онлайн.
- Дочекатися розгляду – це може тривати від одного до трьох тижнів.
- Якщо ваша заявка буде відібрана, з вами зв'яжеться команда фонду для узгодження деталей.
- Інформація про переможців публікується на сайті програми.

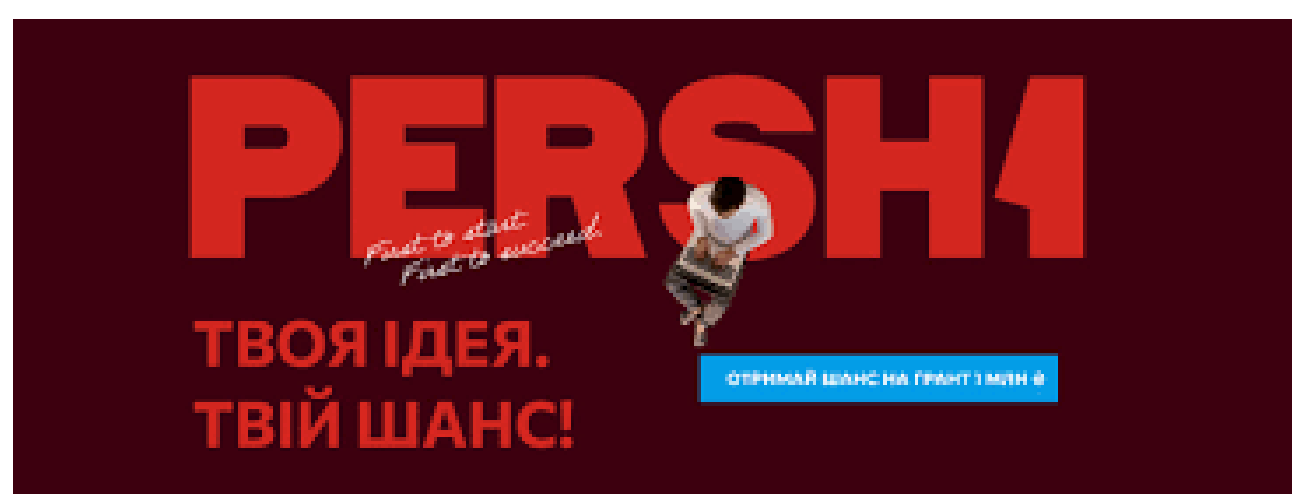
Сума гранту – до \$5 000 (розмір підтримки може бути визначений індивідуально).

Дедлайну немає – заявки приймаються постійно.



1 МЛН ГРН ДЛЯ МОЛОДІ НА ПІДТРИМКУ СТАРТАПІВ

<https://www.pershi.org/>



Інкубаційна програма PERSH1 – шанс для молоді перетворити ідею на реальний стартап.

У партнерстві з топовими підприємцями та експертами, програма відкриває двері для молодих людей віком від 16 до 25 років, які хочуть розвивати свої бізнес-ідеї. Учасники отримають безкоштовне інтенсивне навчання, менторську підтримку, доступ до корисних ресурсів та практичний досвід у справжніх стартапах.

Молодь віком від 16 до 25 років, яка:

- має інтерес до стартапів та інновацій;
- прагне реалізувати свої ідеї;
- готова навчатися, помилятися та розвиватися;
- шукає підтримку однодумців;
- хоче бути не спостерігачем, а творцем змін.

Що пропонує програма?

- 2 місяці безкоштовного навчання онлайн: конкретні знання, жодної "води";
- Лекції від провідних українських підприємців;
- Стажування у реальних стартапах;
- Менторські сесії з міжнародними експертами;
- Доступ до бібліотеки з топовими книгами та курсами;
- Спільнота PERSH1: екосистема підтримки, нетворкінгу та розвитку;
- Заклучний Demo Day у Києві або онлайн – де оберуть переможців.

Що можна виграти?

- Головний приз – 1 000 000 грн на розвиток вашого стартапу;
- Можливість стаді-візитів за кордон;
- Подарунки, бонуси та постійна підтримка.

Дедлайн подачі заявки – 01.06.2025 р.

Відповідальний за випуск:
заст. директора УкрІНТЕІ Писаренко Т.В.
Виконавець:
с. н. с. УкрІНТЕІ Шабранська Н.І.
(044) 521 09 67

графічні зображення та фотографії з сайтів програм Горизонт 2020 @EU H2020, Горизонт-Європа https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe_en, національних та міжнародних організацій та фондів та інших Інтернет - ресурсів