

УДК 004.415:004.946

РОЗРОБКА КОМПОНЕНТІВ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ПІДБОРУ РОЗРОБНИКІВ ІГОР

Фісенко А.О.

Науковий керівник – к.т.н., доц. Чорна О. С.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. СТ
м. Харків, Україна

email: alina.fisenko@nure.ua

This text explores the growing significance of video games in entertainment and culture. It introduces a system designed to connect indie game developers with clients, addressing the challenge of matching creative minds with project ideas. The focus is on facilitating collaboration, particularly for novice developers in Ukraine, providing them with opportunities and clients with unique gaming experiences. The platform aims to simplify the process of finding game developers and revolutionize the industry by making it accessible to both clients and developers. The platform not only connects developers with clients but also serves as a hub for innovative ideas and unique game concepts, fostering creativity within the gaming community.

Відеоігри стали важливою складовою розваг та культури. За останні роки вони набули надзвичайної популярності, і цей інтерес не припиняє зростати [1]. У сучасному світі геймери, звичайні люди та інді-розробники мріють про можливість створювати неповторні ігри, але не завжди мають можливість знайти одне одного.

Тема даної роботи є актуальною, адже торкається важливих питань. Інді-розробники, які тільки починають свою кар'єру, часто стикаються з труднощами у працевлаштуванні [2].

Україна має значний потенціал у сфері відеоігор, тут є багато талановитих розробників, які створюють високоякісні ігри [3]. Однак інді-розробникам часто важко знайти клієнтів і фінансування для своїх проєктів. Для гейм-девелоперів дана платформа стане майданчиком для знаходження цікавих проєктів та замовлень, місцем, де є можливість напрацювати цінний досвід у співпраці з клієнтами.

Основною ідеєю є спростити та революціонізувати процес пошуку розробників для виконання замовлень на створення ігор, забезпечуючи ефективний зв'язок між клієнтами та розробниками.

Мета роботи – розробити компоненти системи для автоматизації обліку замовлень клієнтів на створення ігор, їх обробка та подальше використання в системі, а також розробити компоненти для автоматизації обліку розробників.

У системі передбачено три типи користувачів: клієнт, розробник (або представник команди розробників) та адміністратор. Веб-сайт розрахований на клієнтів, які не мають професійної підготовки, це люди,

яким потрібна невелика, коротка гра, наприклад, в якості подарунку. Інша група корисувачів – інді-розробники та невеликі команди розробників, початківці у сфері відеоігор.

Основні сфери застосування розроблювальної системи для клієнта включають: публікація замовлень для створення гри з простим та зрозумілим інтерфейсом; можливість швидко та зручно знаходити талановитих розробників для реалізації ігрових ідей, навіть якщо у замовника відсутні технічні навички; оптимізований процес вибору розробників на основі їхнього портфоліо та рейтингу.

Для розробника маємо наступні пункти: можливість представлення свого портфоліо та навичок для привертання клієнтів; легкий доступ до замовлень та можливість вибору проєктів, що відповідають їхнім навичкам та інтересам; автоматизований процес комунікації та прийняття замовлень для зручності взаємодії з клієнтами.

Клієнти можуть розміщувати замовлення з детальними вимогами, а розробники можуть створювати профілі з описом своїх навичок та досвіду.

Для розміщення власного профілю у каталозі, розробник має сплатити тариф. Адміністратор має можливість редагувати тарифи.

Потенційний користувач на сайті може ознайомитись з каталогом розробників та каталогом замовлень клієнтів, що поки що не були взяті в роботу, побачити тарифи для публікації профіля розробника.

Клієнт створює нове замовлення і шукає необхідного розробника. Якщо такі є, то клієнт обирає замовлення і надсилає розробникам запити. Розробнику надходить повідомлення про запит від клієнта, для взяття конкретного замовлення, і виконавець робить вибір прийняти чи відхилити замовлення. Розробник, в свою чергу, також може обирати замовлення, що бажає взяти у розробку.

Отже, завдяки розробленій системі з'являється можливість зробити власну ідею відеоігри реальністю та знайти талановитих розробників. З допомогою даної платформи клієнти і розробники будуть знаходити одне одного і робити індустрію відеоігор доступною для всіх.

Список використаних джерел:

1. Пилипів І. Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ?. Економічна правда. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/> (дата звернення: 27.02.2024).

2. Мотивація для інді-розробників ігор. intfiction.org.ua. URL: <https://intfiction.org.ua/article/2022/10/motivation-for-indie-developers/> (дата звернення: 27.02.2024).

3. Як відчувають себе інді-розробники ігор в Україні. GamedevDOU. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-indie-gamedev-2022/> (дата звернення: 27.02.2024).