

УДК 004:005.8

ДОСЛІДЖЕННЯ МЕТОДІВ ТА МОДЕЛЕЙ РОЗРОБКИ ІГРОВОГО ДОДАТКУ ІТ-ПРОЄКТУ

Трофімець І. М.

Науковий керівник – д.т.н., проф. Левикін В. М.

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

e-mail: ihor.trofimets@nure.ua

This article (science work) refers to the process of building recommendations by consumers on the choice of goods and services, which are implemented in recommender systems based on taking into account the choice of similar users and the corresponding properties of goods. The peculiarity of such processes is that when building recommendations, the interests of similar users are taken into account, but not enough attention is paid to changes in the patterns of behavior of such users over time.

Зв'язок між науковими дослідженнями і розробкою ігрових додатків є критично важливим для створення успішних та конкурентоздатних продуктів.

Дослідження методів та моделей розробки ігрового додатку забезпечують основу для вибору оптимальних підходів та стратегій, які допоможуть розробникам ефективно керувати проєктом, забезпечити високу якість готового продукту та здійснити вчасну поставку.

Одним із аспектів дослідження, яке проводить в цій роботі, є вивчення різних моделей розробки, таких як:

- водопадна модель;
- ітеративна модель;
- спіральна модель тощо.

Кожна з цих моделей має свої переваги та недоліки.

Вибір певної моделі залежить від: особливостей проєкту; вимог, які висуває замовник на різних етапах виконання проєкту; можливостей команди розробників.

Дослідження різних моделей дозволяє зрозуміти їх особливості, визначити оптимальну послідовність етапів розробки ігрових додатків, планувати для цього необхідні ресурси та управляти можливими ризиками.

Крім розглянутих моделей розробки ігрових додатків слід провести дослідження різних методів їх розробки.

До цих методів варто віднести: Agile методи та технології, Scrum методи та технології, Lean методи та технології та інші [1, 2].

Кожен метод має свої принципи та підходи, які спрямовані на покращення комунікації в команді розробників, забезпечення гнучкості у процесі розробки та швидку адаптацію до змін.

Дослідження різних методів розробки дозволяє виявити їх переваги та недоліки, визначити, який метод найкраще підходить для конкретного ігрового додатку при реалізації проекту [3].

Одним з важливих напрямків досліджень є інноваційні технології та тенденції у розробці ігрових додатків [4, 5].

Розробники активно вивчають можливості використання віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, блокчейну та інших передових технологій для створення захоплюючих та інтерактивних ігрових вражень.

Дослідження цих технологій допомагає впроваджувати інновації у розробку ігор, забезпечувати їхню конкурентоспроможність та залучати нову аудиторію.

Окрім технологій, дослідження методів та моделей розробки ігрових додатків також спрямовані на покращення ефективності роботи команди розробників.

Вивчення комунікаційних підходів, методів співпраці, організації робочого процесу допомагає створити сприятливу робочу атмосферу, підвищити продуктивність роботи та забезпечити гармонійне взаємодію всіх учасників проекту.

У результаті досліджень методів та моделей розробки ігрових додатків отримуємо кращі практики, рекомендації та інструменти, які допомагають розробникам створювати якісні та успішні ігрові додатки. Це сприяє досягненню високої якості гри, задоволенню потреб користувачів, підвищенню ефективності розробки та конкурентоздатності на ринку ігрової індустрії.

Список використаних джерел:

1. Чалий С. Ф., Лещинський В. О., Лещинська І. О. Інтеграція локальних контекстів споживачів в рекомендаційних системах на основі відношень еквівалентності, схожості та сумісності. Матеріали VII міжнародної наукової конференції «Інформаційні управляючі системи та технології». Одеса, 2018. С. 142–144.

2. Чалий С. Ф., Лещинський В. О., Лещинська І. О. Моделювання контексту в рекомендаційних системах. Проблеми інформаційних технологій. 2018. №.1(023). С. 21–26.

3. Levykin V., Chala O. Development of a method of probabilistic inference of sequences of business process activities to support business process management. Eastern-European Journal of Enterprise Technologies, 2018 5/3(95). 1624. DOI: 10.15587/1729-4061.2018.142664.

4. Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2008.

5. Tracy Fullerton, Chris Swain, Steven Hoffman. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 2014.