

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА»**

КАФЕДРА ЦИФРОВЫХ СИСТЕМ И ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация к дипломной работе

**СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА**

ШЕПЕЙКО Константин Евгеньевич

Научный руководитель: Кандидат
экономических наук, доцент
Т.Ф. Старовойтова

Минск, 2021

Дипломная работа: 69 с., 19 табл., 10 рис., 41 источник.

**БИЗНЕС-ПРОЦЕССЫ, АВТОМАТИЗИРОВАННАЯ
ИНФОРМАЦИОННАЯ СИСТЕМА, ЭФФЕКТИВНОСТЬ ВНЕДРЕНИЯ
СИСТЕМЫ, РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ.**

Цель работы: анализ теоретического аспекта разработки игрового программного обеспечения, анализ предприятия и проектирование автоматизированной системы учета заказов, анализ и оценка использования предложенной системы

Объект исследования: индустрия компьютерных игр, рынок компьютерных игр и способы увеличения эффективности использования информационных систем.

Предмет исследования: игровые технологии в условиях цифровизации общества, а также закономерности и механизмы этого вида деятельности.

Методы исследования: общенаучные методы исследований: диалектические, системные, аналитические, статистические, моделирование процессов, группировки, статистические методы, методы дисконтирования.

Исследования и разработки: изучены современные инструменты проектирования информационных систем, использующиеся для автоматизации процессов разработки программного обеспечения; проанализирован объект автоматизации; разработана информационная система для автоматизации внутренних бизнес-процессов.

Элементы научной новизны: предложена и обоснована самостоятельная разработка информационная система для автоматизации бизнес-процессов организации бронирования компании ООО «Extra Reality».

Область возможного применения: в управлении заказами на предприятии ООО «Extra Reality».

Технико-экономическая, социальная значимость: автоматизация бизнес-процессов поможет предприятию сократить потери времени в организации бронирования и улучшить документооборот внутри предприятия.

Автор работы подтверждает, что приведённый в ней расчетно-аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Дыпломная праца: 69с., 19 табл., 10 мал., 41 крыніца.

БІЗНЭС-ПРАЦЭСЫ, АЎТАМАТЫЗАВАНАЙ ІНФАРМАЦЫЙНАЙ СІСТЭМЫ, ЭФЕКТЫЎНАЕ ЎКАРАНЕННЕ СІСТЭМЫ, РАСПРАЦОЎКА ІНФАРМАЦЫЙНАЙ СІСТЭМЫ.

Мэта даследавання: аналіз тэарэтычнага аспекту распрацоўкі гульнявога праграмнага забеспячэння, аналіз прадпрыемствы і праектаванне аўтаматызаванай сістэмы ўліку заказаў, аналіз і ацэнка выкарыстання прапанаванай сістэмы

Аб'ект даследавання: індустрыя камп'ютэрных гульняў, рынак кампутарных гульняў і спосабы павелічэння эфектыўнасці выкарыстання інфармацыйных сістэм.

Прадмет даследавання: гульнявыя тэхналогіі ва ўмовах цыфравізацыі грамадства, а таксама заканамернасці і механізмы гэтага віду дзейнасці.

Метады даследавання: агульнанавуковыя метады даследаванняў: дыялектычныя, сістэмныя, аналітычныя, статыстычныя, мадэляванне працэсаў, групойкі, статыстычныя метады, метады дыскантавання.

Даследаванні і распрацоўкі: вывучаны сучасныя інструменты праектавання інфармацыйных сістэм, якія выкарыстоўваюцца для аўтаматызацыі працэсаў распрацоўкі праграмнага забеспячэння; прааналізаваны аб'ект аўтаматызацыі; распрацавана інфармацыйная сістэма для аўтаматызацыі ўнутраных бізнес-працэсаў.

Элементы навуковай навізны: прапанавана і абгрунтавана самастойная распрацоўка інфармацыйная сістэма для аўтаматызацыі бізнес-працэсаў арганізацыі браніравання кампаніі ТАА «Extra Reality».

Вобласць магчымага прымянення: у кіраванні заказамі на прадпрыемстве ТАА «Extra Reality».

Тэхніка-эканамічная, сацыяльная значнасць: аўтаматызацыя бізнес-працэсаў дапаможа прадпрыемству скараціць страты часу ў арганізацыі браніравання і палепшыць дакументаабарот ўнутры прадпрыемства

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў ёй разлікова-аналітычны матэрыял правільна і аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з крыніц тэарэтычныя і метадалагічныя палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

Thesis: 69p., 19 tab., 10 fig., 41 sources.

BUSINESS PROCESSES, AUTOMATED INFORMATION SYSTEM, EFFICIENCY OF THE SYSTEM IMPLEMENTATION, DEVELOPMENT OF THE INFORMATION SYSTEM.

Purpose of research: analysis of the theoretical aspect of the development of gaming software, analysis of the enterprise and design of an automated order accounting system, analysis and assessment of the use of the proposed system

Object of research: the computer games industry, the computer games market and ways to increase the efficiency of using information systems.

Subject of research: gaming technologies in the context of the digitalization of society, as well as the patterns and mechanisms of this type of activity.

Research methods: general scientific research methods: dialectical, systemic, analytical, statistical, process modeling, grouping, statistical methods, discounting methods.

Research and development: studied modern information systems design tools used to automate software development processes; the automation object has been analyzed; an information system has been developed to automate internal business processes.

Elements of scientific novelty: an independent development of an information system for automating the business processes of organizing booking on the company LLC «Extra Reality».is proposed and substantiated.

Possible application: in the management of booking on the LLC «Extra Reality».

Technical, economic, social significance: automation of business processes will help an enterprise reduce time losses in organizing booking and improve document flow within the enterprise

The author of the work confirms that the calculation and analytical material given in it correctly and objectively reflects the state of the process under study, and all theoretical and methodological provisions and concepts borrowed from sources are accompanied by references to their authors.