

УДК 608.2

Шопски В.Н., аспирант Института инженерных и цифровых технологий

НИУ «БелГУ» Россия, г. Белгород

Shopski V.N., graduate student of the Institute of Engineering and Digital

Technologies

National Research University "BelSU" Russia, Belgorod

Подпругин А.И., аспирант Института инженерных и цифровых технологий

НИУ «БелГУ» Россия, г. Белгород

Podprugin A.I., postgraduate student of the Institute of Engineering and Digital

Technologies

National Research University "Belgorod State University" Russia, Belgorod

Музыка С.С., аспирант Института инженерных и цифровых технологий

НИУ «БелГУ» Россия, г. Белгород

Muzyka S.S., graduate student of the Institute of Engineering and Digital

Technologies

National Research University "BelSU" Russia, Belgorod

Сафронова Е.А., аспирант Института инженерных и цифровых технологий

НИУ «БелГУ» Россия, г. Белгород

Safronova E.A., graduate student of the Institute of Engineering and Digital

Technologies

National Research University "BelSU" Russia, Belgorod

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ

ИГРОВОЙ СТУДИИ

DESIGNING AN INFORMATION SYSTEM FOR A GAME STUDIO

Аннотация: в данной статье авторами рассматривается процесс проектирования деятельности игровой студии, выявление существующих недостатков для последующей автоматизации.

Ключевые слова: проектирование, игровая студия, приложение.

Abstract: in this article, the authors discuss the process of designing the

activities of a game studio, identifying existing shortcomings for subsequent automation.

Keywords: design, game studio, application.

В современном мире игровая индустрия становится все более динамичной и конкурентоспособной. Эволюция технологий и повышение ожиданий со стороны игроков заставляют игровые студии постоянно совершенствовать свои процессы разработки игр. Именно поэтому разработка информационной системы для игровой студии представляет собой важную задачу, направленную на оптимизацию ее деятельности. При разработке информационной системы использовалась программа Visio для составления диаграмм «КАК ЕСТЬ» и «КАК БУДЕТ», а также программа 1С: Предприятие, которая поможет в создании таблиц, справочников, реквизитов, форм, отчетов и остальных не менее важных аспектов информационной системы.

Для информационной системы «Игровая студия» будут созданы две диаграммы «КАК ЕСТЬ» и «КАК БУДЕТ», которые позволят определиться, что нужно улучшить в существующих информационных системах. Для описания диаграмм была выбрана методология IDEF0.

Диаграмма игровой студии «КАК ЕСТЬ» имеет на входе информацию о заказе на создание игры, информацию о сотрудниках и информацию о заказчике. В управлении находятся требования к геймплею и дизайну, устав компании, а также должностные обязанности. В механизме находятся дизайнер, программист, тестировщик и программный аналитик. На выходе имеются стрелки самого готового продукта, программной документации и отчета о проделанной работе (Рис. 1.).



Рис. 1. Контекстная диаграмма «КАК ЕСТЬ»

На декомпозиции контекстной диаграммы «КАК ЕСТЬ» будут следующие блоки: «Составление технического задания», «Разработка продукта и документации», «Тестирование и исправление ошибок» и «Оформление отчетности». Из первого блока будет выходить в следующий блок готовое тех. задание, по которому и будет проводиться разработка. Из второго блока будет передана версия продукта для тестов. Из третьего блока выходит отчет о тестировании и исправлении. Последний блок создан для того, чтобы заказчик проверил отчетность и подтвердил качество продукта (Рис. 2.).

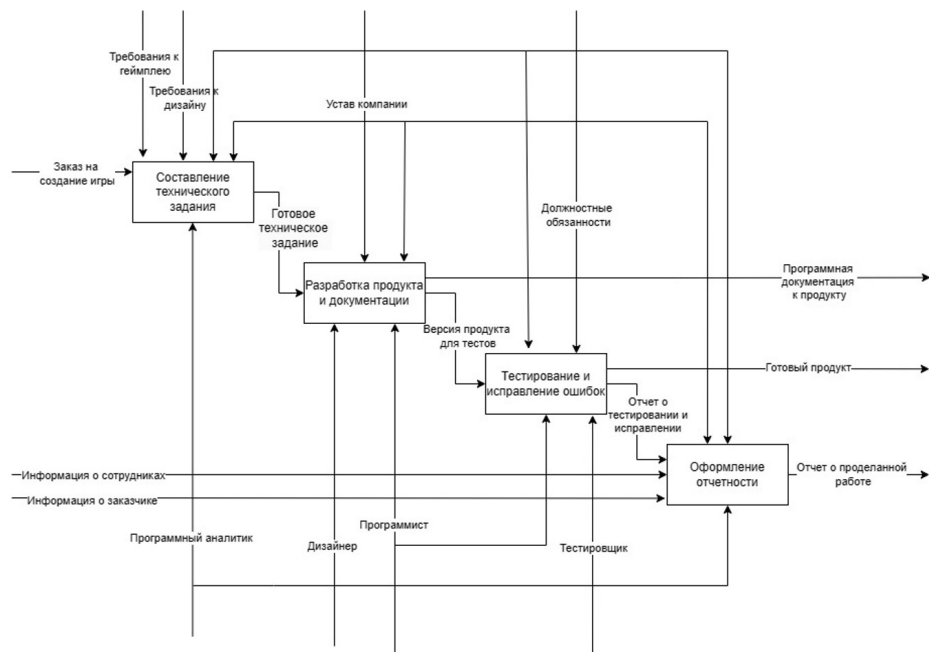


Рис. 2. Декомпозиция контекстной диаграммы «КАК ЕСТЬ»

Смотря на диаграммы «КАК ЕСТЬ» можно сделать вывод, что нынешняя система составления любых отчетов и заданий не авторизирована и в большинстве случаев занимает много времени и сил, что достаточно сильно увеличивает время составления документов. Именно по этой причине будет добавлена информационная система для игровой студии (Рис. 3.).



Рис. 3. Контекстная диаграмма «КАК БУДЕТ»

После контекстной диаграммы «КАК БУДЕТ» создаётся декомпозиция контекстной диаграммы. В декомпозиции контекстной диаграммы система оптимизации оформления документов проявляет себя в первом и четвертом блоке, упрощая работу программных аналитиков (Рис. 4.).

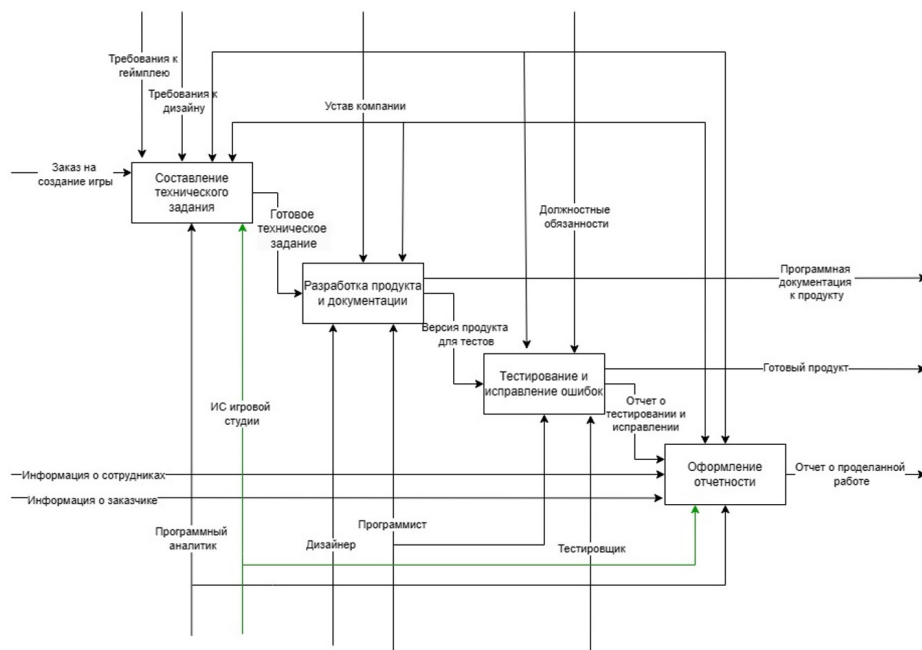


Рис. 4. Декомпозиция контекстной диаграммы «КАК БУДЕТ»

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Черткова, Е. А.** Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 250 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07491-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/538150>