

Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет
«Дніпровська політехніка»

(інститут)
ФІТ Факультет інформаційних технологій
(факультет)
Кафедра системного аналізу і управління
(повна назва)

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
кваліфікаційної роботи ОКР бакалавра

студента Загреби Максима Віталійовича
(ПІБ)

академічної групи СА-15-2
(шифр)

напряму підготовки 6.040303 Системний аналіз
(код і назва спеціальності)

на тему Розробка та використання експертної та рекомендаційної системи в
умовах ігрового порталу
(назва за наказом ректора)

Керівники	Прізвище, ініціали	Оцінка за шкалою		Підпис
		рейтинговою	інституційною	
кваліфікаційної роботи	<i>К.т.н., доц. Желдак Т.А.</i>			
розділів:				
<i>Інформаційно- аналітичний</i>	<i>К.т.н., доц. Желдак Т.А.</i>			
<i>Спеціальний</i>	<i>К.т.н., доц. Желдак Т.А.</i>			

Рецензент	<i>Д.ф-м., проф. Купенко О.П.</i>			
-----------	---------------------------------------	--	--	--

Нормоконтролер	<i>К.т.н., доц. Малієнко А.В.</i>			
----------------	---------------------------------------	--	--	--

Дніпро
2019

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 63 сторінок, 12 рисунків, 21 таблиць, 3 додатки, 10 джерел.

Ігрова індустрія має вже досить довгу історію існування й тому переповнена ідеями, що призводить до малої здатності розробників ігор до винайдення нового, через це вони зазвичай вимушені використовувати та змінювати вже існуюче, алгоритм пошуку відповідності в даній ситуації допомагає прогнозувати можливий успіх або провал проекту.

Об'єкт дослідження: процес виведення нового програмного продукту на ринок.

Предмет дослідження: інтелектуальні та інформаційні системи підтримки прийняття рішень при виводі нової гри на ринок

Мета дослідження: розробка допоміжного алгоритму для прогнозування успіху нового ігрового проекту на ринку.

Методи дослідження та апаратура: аналіз баз даних ігор, метод аналізу ієрархій, мова програмування C++.

Економічна ефективність: через те що реалізований алгоритм буде поширюватися безкоштовно у мережі інтернет для отримання вигоди використовуватиметься продаж реклами а також можлива для користувачів платна місячна підписка що прибиратиме рекламу.

В *інформаційно-аналітичному розділі* наведено означення поняття ігрового проекту, в чому полягає важкість вибору продукту для розробки

ГРА, АНАЛІЗ, НЕЧІТКІ ВІДНОШЕННЯ, МАІ, КНС, C++.