

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 Цвік Володимир Юрійович  
(ПІБ)

академічної групи СА-15-2  
(шифр)

напряму підготовки 6.040303 Системний аналіз  
(код і назва спеціальності)

на тему Розробка алгоритмів рекомендаційних та інтелектуальних систем  
для сайтів ігрового напрямку  
(назва за наказом ректора)

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

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

<b>Нормо-контроль</b>	<i>Доц. Малієнко А.В.</i>			
-----------------------	---------------------------	--	--	--

Дніпро  
2019

## РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 59 с., 3 додатки, 20 джерел, 3 табл., 24 рис.

Тема створення рекомендаційного алгоритму для порівняння об'єктів з великою кількістю змінних є дуже актуальною, адже жоден аналогічний алгоритм не може виконати дану задачу. Алгоритм такого типу може використовуватися в різних сферах.

**Об'єкт дослідження:** процеси вибору комп'ютерної гри користувачами відповідного он-лайнного сервісу.

**Предмет дослідження:** рекомендаційні алгоритми що дозволяють підвищити точність вибору гри за рахунок врахування смакових маркерів.

**Мета роботи:** підвищити ефективність інформаційної рекомендаційної системи пошуку ігор для утримання клієнта на сайті відповідної тематики.

Головна *ідея роботи* полягає у тому, що необхідно розробити алгоритм для порівняння схожості ігор за їх смаковими маркерами, адже на даному етапі відсутні ефективні алгоритми або системи, що видають рекомендації гравцям на підставі їх смакових маркерів з високою точністю.

В *інформаційно-аналітичному розділі* розглядаються сучасні рекомендаційні системи та описуються їх основні недоліки, а також ретельно розглядається об'єкт дослідження.

У *спеціальному розділі* описується процес розробки алгоритму та вирішення основних проблем даного та сучасних алгоритмів, створення програмного забезпечення для зберігання та обробки бази ігор та їх оцінок, порівняння ігор за допомогою алгоритму.

АЛГОРИТМ, РЕКОМЕНДАЦІЙНІ СИСТЕМИ, ТЕГ, ІГРИ АНАЛІЗ,  
ПОРІВНЯННЯ

## THE ABSTRACT

Explanatory note: 59 pages, 3 appendices, 20 sources, 3 tables, 24 figures.

The theme of creating a recommendation algorithm for comparing objects with a large number of variables is very relevant, since no analogous algorithm can perform this task. An algorithm of this type can be used in various spheres.

**Object of research:** the processes of choosing a computer game by the users of the corresponding on-line service.

**Subject of research:** recommendation algorithms that increase the accuracy of the choice of game due to the consideration of taste markers.

**Objective:** to increase the efficiency of the information advisory system for the search of games for keeping the client on the site of the relevant subject.

The main *idea of the work* is that it is necessary to develop an algorithm for comparing the similarity of games to their flavor markers, since at this stage there are no effective algorithms or systems that give recommendations to players based on their taste markers with high accuracy.

The *information-analytical section* deals with modern advisory systems and describes their main disadvantages, as well as the research object is carefully considered.

The *special section* describes the process of developing an algorithm and solving the main problems of this and modern algorithms, creating software for storing and processing base games and their assessments, comparison of games using the algorithm.

ALGORITHM, RECOMMENDED SYSTEMS, TEG, GAMES ANALYSIS, COMPARISON