АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА МОДЕЛЕЙ І ПРОЦЕСІВ КРАУД-ФАНДИНГОВОЇ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ІНДІ-РОЗРОБНИКІВ ВІДЕОІГОР

Гангалова К.С., Шуба І.В.
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків

Інді-розробники відеоігор в Україні часто стикаються з нестачею фінансування та низькою видимістю проєктів серед потенційних гравців і спонсорів. Для подолання цих викликів було запропоновано створити спеціалізовану краудфандингову веб-платформу «CrowdGaming», яка дозволить авторам ігор знаходити фінансову підтримку з боку геймерської спільноти. Дослідження існуючих рішень, таких як Kickstarter, Indiegogo та український сервіс «Спільнокошт» показав, що багато платформ мають надто широкий фокус, не надають розробникам ігор достатньої гнучкості або прозорого механізму обробки фінансування. На основі аналізу спроєктовано концептуальну модель краудфандингової платформи, яка включає: реєстрацію користувачів, створення кампаній, можливість спонсорування, збереження транзакцій та інтеграцію з платіжними сервісами. Для представлення архітектури платформи використані UML-діаграми (послідовності, кооперації, діяльності, компонентів, розгортання), IDEF0 та DFD-моделі, які дозволили повноцінно описати бізнес-логіку та структуру системи. Логічна та фізична моделі даних охоплюють основні сутності платформи такі як, користувачів, ігри, транзакції, ролі, коментарі та кампанії. Було сформульовано функціональні та нефункціональні вимоги до системи, а також розроблено будинок якості для виявлення ключових технічних характеристик.

Окрему увагу приділено можливим проблемам функціонування платформи, серед яких, нестача прозорості у фінансових процесах, низька мотивація спонсорів, технічні помилки у платіжній інтеграції. З метою системного аналізу причин можливих збоїв та невдач у роботі платформи була побудована діаграма Ішикави (рис.), яка дозволяє структурувати фактори впливу на кінцеву якість продукту та ідентифікувати критичні напрямки для вдосконалення.

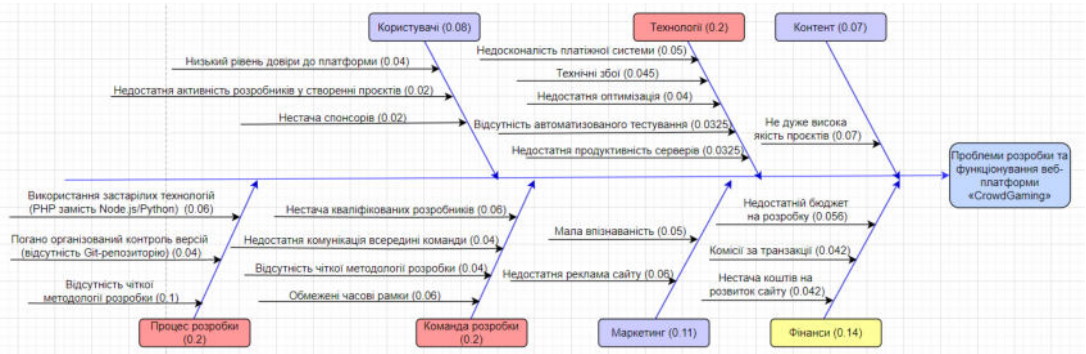

Рисунок – Діаграма причинно-наслідкових зв’язків покращення якості розробки продукту

Результати дослідження можуть бути корисні для подальшої реалізації платформи в реальних умовах, а також як приклад моделювання складних інформаційних систем з орієнтацією на цифрову економіку та геймерську індустрію.