

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Факультет технологий управления и гуманитаризации  
Кафедра «Менеджмент»

РАБОТА ДОПУЩЕНА К ЗАЩИТЕ:

Зав. кафедрой, профессор

  
В.Ф. Володько  
«14» июня 2021 г.

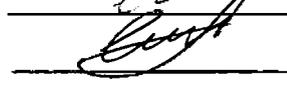
ДИПЛОМНАЯ РАБОТА  
**ПРОЕКТНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ В ПРОИЗВОДСТВЕ  
ВИДЕО-ИГРОВОЙ ПРОДУКЦИИ**

Специальность: 1-26 02 02 Менеджмент (по направлениям)

Специализация: 1-26 02 02-05 Менеджмент (международный)

Студент-дипломник, гр. 10801117  Я.О. Свирский

Руководитель, к.и.н., доцент  И.Д. Матяс

Консультант, к.и.н., доцент  И.Д. Матяс

Консультант по технологической  
части, к.п.н., доцент  О.М. Володько

Ответственный за нормоконтроль,  
преподаватель  М.С. Рызванович

Объем работы:

дипломная работа – 102 страницы;

графическая часть – 8 листов;

цифровые носители – 1 диск.

Минск 2021

## РЕФЕРАТ

Дипломная работа: 102 страниц, 21 рисунок и схема, 25 таблиц,  
21 использованный источник.

### ВИДЕОИГРЫ, ГЕЙМИНГ, ПРОЕКТНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ, AGILE, SCRUM, ФИНАНСОВАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

**Цель** дипломной работы – исследование проектного менеджмента предприятия в сфере производства видеоигр и разработка рекомендаций по повышению его эффективности.

**Объект** дипломного исследования – разработчик видеоигр малое предприятие «СТИЛ ТИМ»

**Задачи** дипломного исследования:

1. Исследование текущего состояния рынка интерактивных развлечений, его тенденций и принятых подходов к управлению проектами.
2. Оценка финансового состояния и финансовой устойчивости МП «СТИЛ ТИМ».
3. Установление путей повышения эффективности проектного менеджмента на МП «СТИЛ ТИМ».
4. Разработка технологии реализации предложенной программы.

**Методы** исследования: анализ теоретической литературы; обобщение; классификация; изучение документов базового предприятия; статистический анализ; моделирование; экономико-математические методы.

**Содержание** дипломной работы: теоретические основы проектного менеджмента, включая международные теории; оценка финансового состояния и финансовой устойчивости базового предприятия; пути и программа повышения эффективности проектного менеджмента на базовом предприятии; технологии реализации предлагаемой программы.

**Практическое применение.** Область возможного практического применения результатов дипломной работы – МП «СТИЛ ТИМ» и другие предприятия видеоигровой отрасли.

**Достоверность.** Автор подтверждает, что приведенный расчетный материал правильно отражает состояние объекта исследования, а все заимствованные идеи и положения сопровождаются ссылками на их авторов.

  
(подпись автора)

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Егорушкина Т.Н. Анализ подходов к оценке финансовой устойчивости предприятия для целей повышения ее эффективности / Т.Н. Егорушкина // Студенческие научные достижения. – 2019. – С. 150-154.
2. Казакова Н. А. Анализ финансовой отчетности. Консолидированный бизнес: учебник для бакалавриата и магистратуры / Н. А. Казакова. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 233с.
3. Мазур И.И. Управление проектами / И.И. Мазур В.Д. Шапиро Н.Г. Ольдерогге. – Москва: Издательство Омега-Л, 2004. – 405с.
4. Садыков У.Е. Оценка платежеспособности и финансовой устойчивости / У.Е. Садыков // Наука и образование. – 2019. – С. 78-81
5. Седых И. А. Индустрия компьютерных игр / Седых И. А. – Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики, 2020. – 74с.
6. Храпоненко И.Р. Достижение рыночного равновесия и оптимальной структуры капитала на предприятии / И.Р. Храпоненко // Синергия наук. – 2017. – № 14. – С. 114-118.
7. Альтернативный взгляд на индустрию видеоигр // Limelight [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.limelight.com/gaming>.
8. AppAnnie представили рейтинг мобильных категорий // App Annie [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.appannie.com>.
9. Аналитика рынка киберспорта // Newzoo [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://newzoo.com>.
10. Киберспортивные объемы рынка // Cybersport.ru [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru>.
11. Киберспортивные турниры как фактор рынка видеоигр // GamingScan.com [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.gamingscan.com>.
12. Причины купить. Выбор игроков // DTF [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://dtf.ru>.
13. Рынок видеоигр // En.Digital [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://en.digital>.
14. Старые и новые консоли // IGN [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://ign.com>.
15. Только сеттинги и жанры // Statista [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.statista.com>.
16. Умеренный взгляд на статистику рынка видеоигр // Metacritic [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.metacritic.com>.

17. Эхо индустрии. Стриминг как новое медиа // Gamopedia [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.gamopedia.com>.
18. Японский видеоигровой контент // Techcrunch [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://techcrunch.com>.
19. Jason Schreier. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made / Jason Schreier, 2017. – 304с.
20. Jason Schreier. Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry / Jason Schreier, 2021. – 300с.
21. Project Management Body of Knowledge/Project Management Institute, Drexel Hill, USA, 1987. – 401с.