



УДК 685.31

ДОСЛІДЖЕННЯ ТА РОЗРОБКА МАТЕМАТИЧНОГО І ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІДСИСТЕМИ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ ТРЕЙДА КІБЕРСПОРТИВНИМ ІНВЕНТАРЕМ

Студ. Коротков О. С. МгІТ-1-18

Наук. керівник доц. Колиско О.З.

Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання. Метою створення сервісу є надання максимально інформативної системи збору і аналітики даних кіберспортивного інвентаря та віртуальних речей в цілому. Завдання полягає у наданні актуальної інформації для аналізу трендів розвитку ігрової індустрії та ринку віртуальних предметів.

Об'єкт та предмет дослідження. Об'єктом дослідження є ринок ігрової індустрії та віртуальних речей. Предмет дослідження - характерні особливості, ціни, закономірності й тенденції ринку віртуальних предметів.

Результати дослідження. Кіберспорт — новий глобальний тренд, який успішно проектується у світі. Важлива особливість комп'ютерного спорту полягає в тому, що в ньому спочатку закладена бізнес-модель. За останні роки ринок кіберспортивних змагань виріс в десятки разів, і щорічно в нього інвестуються сотні мільйонів доларів. Зараз кіберспорт балансує на грані між великим професійним спортом і шоу-бізнесом, що дозволяє йому брати тільки найкраще від обох сфер.

Здебільшого весь трейдинг здійснюється за допомогою спеціалізованих сайтів — бірж. Біржа — це такий своєрідний ринок. Це якраз ті саме місця, де торговець виставляє на показ наявний у себе товар, і куди в першу чергу попрямує покупець, якщо йому треба щось знайти. Найбільш типовими інструментами для трейдера є: індикатори, використовувані більшістю учасників торгів від новачків до професіоналів; радники, що економлять час і спрощують рутинну роботу трейдера; економічний календар, за допомогою якого трейдери стежать за виходом новин і прогнозують волатильність валютної пари; аналітичні платформи, що полегшують технічний аналіз ситуації по фінансовому інструменту; мобільні застосування для трейдинга, завдяки яким можна залишатися в ринку у будь-який час у будь-якому місці.

Від вибору відповідного інструменту залежить прибутковість і успішність торгівлі. Тому необхідно враховувати специфіку торгового інструментарія для бірж кіберспортивного ринку при розробці програмних додатків.

В результаті дослідження було виявлено основні перспективи розвитку кіберспортивного ринку та ринку віртуальних предметів, недоліки, можливості для подальшого збільшення числа зацікавлених у інвестуванні та популяризації.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Ринок кіберспорту та віртуальних предметів абсолютно нова складова спортивного маркетингу сформована під дією науково-технічного прогресу. Великий вплив на ринок відбувається через транслявання кіберспортивних подій, які проходить через стрімінгові платформи, що можуть стати альтернативою телебаченню у недалекому майбутньому. Ринок кіберспорту налічує багато інвесторів, оскільки вони хочуть зайняти найвигіднішу позицію у конкурентній боротьбі на ще не сформованому ринку.

Ключові слова: кіберспорт, спортивний маркетинг, віртуальні предмети, кіберспортивний ринок, стрім, web-services, Laravel, Docker, SQL, PHP, MVC, design patterns.

ЛІТЕРАТУРА

1. Hamari J. What is eSports and why do people watch it? / J. Hamari, M. Sjöblom // Internet Research. – 2017. – № 27. – С. 211–232.
2. Що таке кореляція [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://economic-definition.com/Exchange_Terminology/Korreljacija_Correlation_eto.html.
3. Аналіз ринку Steam [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://steamapis.com/>