

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ,
КРЕМЕНЧУЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА ОСТРОГРАДСЬКОГО,
УНІВЕРСИТЕТ МАТЕЯ БЕЛА (СЛОВАЦЬКА РЕСПУБЛІКА),
ТЕХНІЧНИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ШЛЯХІВ СПОЛУЧЕННЯ
(КИТАЙСЬКА НАРОДНА РЕСПУБЛІКА),
НАРОДНА АКАДЕМІЯ ІМЕНІ ЯНА ГУСА (ЧЕСЬКА РЕСПУБЛІКА),
ВІТЕБСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ П.М. МАШЕРОВА
(БІЛОРУСЬ)**

МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ

**XXVII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ
СТУДЕНТІВ, АСПИРАНТІВ ТА МОЛОДИХ УЧЕНИХ
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ
СУСПІЛЬСТВА»**

МАТЕРИАЛЫ КОНФЕРЕНЦИИ

**XXVII МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ СТУДЕНТОВ, АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ
УЧЕНЫХ «АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБЩЕСТВА»**

CONFERENCE PROCEEDINGS

**XXVII INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCE OF
YOUNG SCIENTISTS AND RESEARCHES «TOPICAL
PROBLEMS OF VITAL FUNCTIONS OF SOCIETY»**

Посвідчення УкрІНТЕІ про реєстрацію № 650 від 11.11.2019 р.

Кременчук, 23 – 24 квітня 2020 р.

XXVII Міжнародна науково-практична конференція студентів, аспірантів та молодих учених «Актуальні проблеми життєдіяльності суспільства»

Матеріали конференції – Кременчук: КрНУ, 2020. – 244 с.

Друкується за рішенням вченої ради Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського (протокол ВР № 6 від 14.05.2020).

Програмний комітет

Голова:

Загірняк М. В. – ректор Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського

Члени програмного комітету

Никифоров В.В. – перший проректор Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського;

Марек Дримал – проректор з розвитку та інформатизації університету імені Матея Бела, Словацька Республіка.

Організаційний комітет

Голова:

Солошич І.О. – керівник науковою діяльністю студентів, аспірантів та молодих учених.

Члени організаційного комітету:

Троцько О.В. – начальник науково-дослідної частини;

Воробйов В.В. – директор навчально-наукового інституту механіки і транспорту;

Мосьпан В.О. – декан факультету електроніки та комп'ютерної інженерії;

Почтовюк А.Б. – декан факультету економіки і управління;

Бахарєв В.С. – декан факультету природничих наук;

Поясок Т.Б. – декан факультету права, гуманітарних і соціальних наук.

Організаційний секретар

Збиранник О.М. – голова ради молодих учених університету.

©Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського, 2020
ISSN 2222-5099

Відповідальність за зміст матеріалів несуть автори і наукові керівники
Відповідальні за випуск: Солошич І.О., Збиранник О.М.

4. ІНФОРМАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ СЕНТИМЕНТ-АНАЛІЗУ ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТА ІЗ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ НА ОСНОВІ КЛАСИФІКАЦІЇ ЧАСОВИХ РЯДІВ СЕНТИМЕНТ-ОЦІНОК <i>Ричок Ю.С., студ., Сидоренко В.Н., к.т.н., доц.</i>	29
5. КОНЦЕПЦІЯ ІНФОРМАЦІОННОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ОБРОБОТКИ І ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО АНАЛІЗА ОТКРИТИХ ДАННИХ О ЗЕМЛЯХ СЕЛЬСЬКОХОЗЯЙСТВЕННОГО НАЗНАЧЕННЯ <i>Карабаи Е.А., студ.</i>	31
6. АНАЛІЗ СПОСОБОВ БЛЕНДИНГА В СРЕДІ РОЗРОБОТКИ UNITY 3D <i>Базавлук А.А., студ., Славко Е.Г., к.т.н., доц.</i>	32
7. ІНДІ-ІГРИ В ІНДУСТРІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР <i>Смірнова О.А., студ., Фурсова Н.А., к.е.н., доц.</i> <i>Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»</i>	33

СЕКЦІЯ № III
ПРОБЛЕМИ МЕНЕДЖМЕНТУ В ТРАНСФОРМАЦІЙНИЙ ПЕРІОД РОЗВИТКУ ЕКОНОМІКИ

1. ПРОБЛЕМИ ЛІДЕРСТВА У СУЧАСНОМУ МЕНЕДЖМЕНТІ <i>Чумакова А.Г., аспірант, Хоменко Л.М., к.е.н., доц.</i>	34
2. МЕТОДИ РОЗВИТКУ ТА МОТИВАЦІЙНОЇ АКТИВНОСТІ ПЕРСОНАЛУ ПІДПРИЄМСТВА <i>Кривенко І.Г., аспірант, Різніченко Л.В., старш. викладач</i>	35
3. ПРИНЦИПИ ДЕРЖАВНОГО МАРКЕТИНГУ В УПРАВЛІННІ ВИЩОЮ ОСВІТОЮ <i>Синегіна Н.В., аспірант, Почтовюк А.Б., д.е.н., проф.</i>	36
4. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ ПРОМИСЛОВИМ ПІДПРИЄМСТВОМ <i>Бражнікова Т.М., магістрант, Хоменко М.М., д.е.н., проф.</i>	36
5. ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ПУБЛІЧНОЇ МОЛОДІЖНОЇ ПОЛІТИКИ НА МУНІЦИПАЛЬНОМУ РІВНІ <i>Кузнєцова Н.С., студ., Семеніхіна В.В., старш. викладач.</i>	38
6. АНАЛІЗ МІЖНАРОДНОЇ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ УКРАЇНИ В ГЛОБАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ <i>Велькін Б.О., студ., Мажаренко К.П., старш. викладач</i>	39
7. КЛАСИФІКАЦІЯ CRM-СИСТЕМ ОБСЛУГОВУВАННЯ КЛІЄНТІВ <i>Гладкий Д.В., магістрант, Дорожкіна Г.М., к.е.н., доц.</i>	40
8. ФОРМУВАННЯ ЕФЕКТИВНОЇ СИСТЕМИ РОЗВИТКУ ПЕРСОНАЛУ <i>Тукало К.Ю., студ., Різніченко Л.В., старш. викладач</i>	41
9. МЕХАНІЗМ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИРОБНИЦТВА <i>Ващенко Д.В., студ., Різніченко Л.В., старш. викладач</i>	42
10. ПІДТРИМКА МАЛОГО БІЗНЕСУ В УКРАЇНІ <i>Борисенко А.М., студ., Веденіна Ю.Ю., к.е.н. доц.</i>	43
11. УДОСКОНАЛЕННЯ СИСТЕМИ МЕНЕДЖМЕНТУ ЯКОСТІ АВТОТРАНСПОРТНИХ ПІДПРИЄМСТВ <i>Велькін Б.О., студ., Сакун Л.М., к.е.н., доц.</i>	44
12. ЗАСТОСУВАННЯ СТАТИСТИЧНИХ МЕТОДІВ УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ МАШИНОБУДІВНОЇ ПРОДУКЦІЇ <i>Бражнікова Т. М., магістрант, Сухомлин Л.В., к.т.н., доц., Бачкір І. Г., асист.</i>	45
13. ІННОВАЦІЇ В СФЕРІ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ <i>Алексєенко А.С., студ., Буряк Є.В., к.е.н., доц.</i>	47

ІНДІ-ІГРИ В ІНДУСТРІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Смірнова О.А., студ.

Науковий керівник Фурсова Н.А., к.е.н., доц.

Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Індустрія комп'ютерних ігор за оцінками світових експертів є однією з найбільш прибуткових та перспективних, що має велику кількість напрямків. Разом зі швидким розвитком комп'ютерних технологій з'явилися нові можливості створення власних ігрових продуктів з самостійною публікацією в Інтернеті. До таких видів ігрових продуктів належать незалежні ігри або інді-ігри.

Інді-гра (англ. Indie game, від англ. independent video game) – незалежна гра, створена однією людиною або невеликою командою без фінансування видавця [1]. Особливістю розробки такої гри є творча свобода і мінімальні ризики, оскільки розробка ґрунтується не на фінансовому інтересі, а на бажанні реалізувати свою ідею.

Вдалим прикладом інді-гри є «Minecraft», яка розроблена шведським програмістом. Ця інді-гра має широку аудиторію і є однією з ігор, що найбільше продається в індустрії [2]. Також відомою є інді-гра «Sally Face», яка створена однією людиною від коду до анімації. Популярність цієї гри значно менша за гру «Minecraft», але перший вдалий епізод дозволив автору повноцінно працювати над грою. Наразі існує велика кількість популярних інді-ігор, які постійно з'являються.

Розробником інді-гри може стати кожен і велика кількість ігрових проектів створюється за допомогою краудфандингових платформ з можливістю роботи без фінансування. Сьогодні найбільш популярним є онлайн-сервіс розповсюдження комп'ютерних ігор «Steam». Онлайн сервіс надає розробникам можливість публікації твору з відсутністю контролю якості та з незначною вартістю публікації. Це надає можливість автору гри заявити про свою роботу та отримати зворотній зв'язок від гравця.

Створення повноцінної гри – це складний і кропіткий процес, який вимагає опрацювання багатьох складових: розроблення, звук, оточення, анімація, персонажі тощо. Розробник гри повинен володіти технічними знаннями при роботі з художнім і звуковим оформленням, чітко розуміти особливості цільової аудиторії при виборі ігрового жанру. Серед найбільш популярних платформ створення ігор є двигун Unity, що має безкоштовну версію, також необхідні знання мови програмування C#. Для створення анімації існують безкоштовні програми, наприклад «DragonBones». Для створення 3D моделей – «Blender 2.8». Серед основних труднощів при розробці інді-гри варто виділити недостатній досвід розробника та відсутність маркетингової стратегії просування гри.

Отже, розвиток індустрії комп'ютерних ігор відкриває нові можливості створення інді-ігор без обмежень реалізації ідей та без видавця, але все одно це не є перешкодою для отримання популярності та матеріального винагородження, про що свідчить досвід успішних проектів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Pros and Cons of Indie Game Design [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.gamedesigning.org/gaming/indie-game-development/> Назва з екрана.
2. The Complete History of Indie Games [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>. Назва з екрана.