

Социальный аспект в бизнесе настольных игр в городе Самара

Д.И. Раптанов

Самарский государственный технический университет, Самара, Россия

Обоснование. Настольные игры — это форма досуга, объединяющая людей за общим столом через взаимодействие с физическими компонентами: картами, фишками, кубиками и игровыми полями. Однако сегодня настольные игры переживают новый виток популярности, став не просто развлечением, но и инструментом социализации, обучения и даже культурного обмена. В эпоху цифровых технологий они предлагают живое общение, развивают критическое мышление и креативность, а также формируют локальные сообщества. В Самаре, как и во многих городах России, этот тренд находит отражение в росте числа клубов, кафе и мероприятий, посвященных настольным играм. Бизнес в этой сфере не только генерирует прибыль, но и решает социальные задачи: от организации семейного досуга до поддержки молодых разработчиков и интеграции игр в образовательные программы. Актуальность исследования заключается в таких факторах, как социальный запрос на живое общение, образовательный потенциал, спрос на вовлечение в современную мировую культуру, альтернатива гаджетам для молодежи.

Цель — изучить влияние настольных игр на социальные взаимодействия жителей Самары и развитие локального бизнеса, а также предложить инновационное решение проблем для этого рынка.

Методы. Для эффективного решения поставленной цели выбран комплекс методов исследования. Теоретические методы: анализ специальной литературы по теме исследования, анализ рынка на основе показателей предприятий. Эмпирические методы: проектирование, выявление социальных эффектов настольных игр, сравнение аналогов, разработка концепта инновационной бизнес-модели.

Результаты. Результатом исследования стала разработка программы для операционной системы Android. Как наиболее эффективный вариант программы была выбрана разработка web-приложения, так как оно не будет занимать память на устройстве. Для разработки была выбрана платформа no-code разработки Glide, из-за таких преимуществ, как низкая стоимость разработки, низкий порог вхождения для использования данной среды разработки. Разработанный прототип позволяет открыть страницу клуба настольных игр, ознакомиться с информацией о нем и забронировать место на выбранную дату и время. Данный функционал позволяет избежать большинства проблем, которые возникают при ведении бизнеса в сфере настольных игр, и автоматизировать процессы взаимодействия с клиентом, что дает возможность уменьшить количество затрачиваемого времени на данные задачи, а также упрощает использование услуг клиентами. Результаты проекта планируется интегрировать в деятельность предприятий, которые занимаются предоставлением услуг в сфере настольных игр, такие как игротеки, клубы настольных игр и тематические тайм-кафе.

Выводы. Сведения и разработка, представленные в проекте, способствуют популяризации и оптимизации услуг предоставляемых в бизнес-сфере настольных игр.

Ключевые слова: настольные игры; web-разработка; социальный аспект; бизнес; клубы настольных игр.

Сведения об авторе:

Данила Иванович Раптанов — студент, группа 117, институт автоматизации и информационных технологий; Самарский государственный технический университет, Самара, Россия. E-mail: danila.raptanov@mail.ru

Сведения о научном руководителе:

Алия Бахтагалиевна Малина — кандидат экономических наук, доцент; доцент кафедры информатика и вычислительная техника; Самарский государственный технический университет, Самара, Россия. E-mail: Kuzdavletova_AB@mail.ru