



Kauno technologijos universitetas

Informatikos fakultetas

Klasteris

Strateginis valdymas

Atliko:

IFM-1/3 gr.

Stud. Eligijus Kiudys

Priėmė:

prof. Robertas Jucevičius

Kaunas, 2021

Klasteris

Branduolys

- Žaidimų kūrėjai
- Žaidimų leidėjai
- Animatoriai
- Žaidimų perkelinėtojai į kitas platformas

Paremančios veiklos

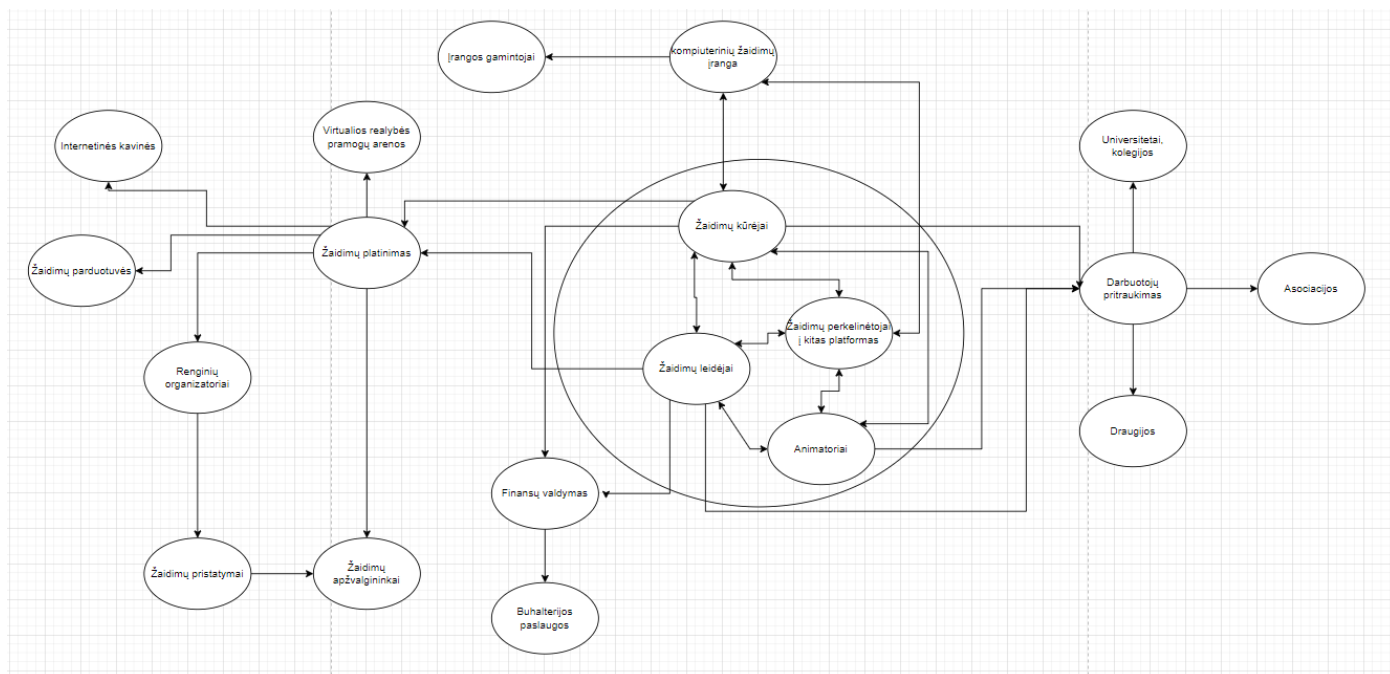
- Įrangos gamintojai
- Žaidimų apžvalgininkai
- Renginių organizatoriai
- Buhalerijos paslaugos

Minkštoji infastruktūra

- Universitetai, kolegijos
- Asociacijos ir draugijos
- Švietimo ministerija

Kietoji infastruktūra

- Interneto kavinės
- Žaidimų parduotuvės
- Virtualios realybės pramuogų arenos



pav. 1 Klasterio žemėlapis

Tokia klasterio struktūra padėtų žaidimų kūrimo kompanijai. Žaidimų kūrėjai lengviau galėtų kurti didelius žaidimus, bendradarbiaujant su kitomis kompanijomis. Žaidimų kūrėjai gali būti nepriklausomi, bet norint plėsti kompaniją atsiranda labai daug nepatogumų. Tokioms kompanijoms gali padėti kitos kompanijos kaip žaidimų leidėjai, animatoriai ir žaidimų perkėlinėtojai. Žaidimų kūrėjų kompanijoms nereikėtų užsiimti papildomai darbais ir taip efektyviau gali kurti žaidimus ir juos pardavinėti, kitų kompanijų bendradarbiavimo pagalba. Sukūrus žaidimą reikia būdų, kaip paskleisti žaidimo vardą. Tuomet kompanijos, kurios duoda žmonėms žaisti žaidimus kaip, internetinės kavinės. Kadangi žaidimų kūrime reikia gerų specialistų, juos ruošia universitetai. Yra asociacijos ir draugijos kuriose yra skirtos žaidimų kūrėjams, ten taip pat yra daug rimtų specialistų.