**Shape

Description automatically generated with medium confidence**

**Kauno technologijos universitetas**

Informatikos fakultetas

**Klasteris**

Strateginis valdymas

Atliko:

IFM-1/3 gr.

Stud. Eligijus Kiudys

Priemė:

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

A picture containing table, sky, map, text

Description automatically generated

pav. 1 Klasterio žemėlapis

Tokia klasterio stuktūra 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 komanijoms gali padėti kitos kompanijos kaip žaidimų leidėjai, animatoriai ir žaidimų perkelinėtojai. Žaidimų kurėjų kompanijoms nereikėtų užsiimti papildomai darbais ir taip efektyviau gali kurti žadimus ir juos padravinėti, kitų kompanijų bendradarbiadimo pagalba. Sukūrus žaidimą reikia būdų, kaip paskleisti žadimo vardą. Tuomet ijeina kompanijos, kurios duoda žmonėms žaisti žadimus kaip, internetinės kavinės. Kadangi žaidimų kūrime reikia gerų specialistų, juos ruošia universitetai. Yra asociacijos ir draugijos kuriose yra skirtos žadimų kurėjams, ten taip pat yra daug rimtų specialistų.