



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Московский государственный технический университет  
имени Н.Э. Баумана  
(национальный исследовательский университет)»  
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

---

ФАКУЛЬТЕТ \_\_\_\_\_ «Информатика и системы управления»  
КАФЕДРА \_\_\_\_\_ «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

# РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## *К КУРСОВОЙ РАБОТЕ*

### *НА ТЕМУ:*

«Создание информационной системы  
настольных игр и игротек»

Студент: ИУ7-63Б \_\_\_\_\_ М. Д. Маслова  
(группа) (подпись, дата) (И. О. Фамилия)

Руководитель: \_\_\_\_\_ О. В. Кузнецова  
(подпись, дата) (И. О. Фамилия)

2022 г.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>4</b>
<b>1 Аналитическая часть</b>	<b>6</b>
1.1 Анализ предметной области	6
1.2 Постановка задачи	6
1.3 Формализация данных	6
1.4 Описание типов пользователей	6
1.5 Анализ существующих решений	6
1.5.1 В России	6
1.5.2 Иностранные	7
1.5.3 Вывод	7
1.6 Модели БД и СУБД	7
1.6.1 Базы данных	7
1.6.2 Системы управления базами данных	7
1.6.3 Вывод	7
1.7 Вывод	7
<b>2 Конструкторская часть</b>	<b>8</b>
<b>3 Технологическая часть</b>	<b>9</b>
<b>4 Исследовательская часть</b>	<b>10</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b>	<b>11</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b>	<b>12</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Настольные игры — это игры, основанные на манипуляции инвентарем (карточками, кубиками, фишками и т. п.), размещаемым на обычном или специально сделанном столе [1].

На сегодняшний день рынок настольных игр представляет собой одну из наиболее молодых и стремительно развивающихся областей мировой экономики [2]. Это связано с тем, что несмотря на современные условия информатизации настольные игры набирают популярность и продолжают сохранять востребованность в широкой среде потребителей.

Отечественный рынок настольных игр молод, но стремительно усиливает свои позиции: за счет сегментации рынка по возрасту и категориям (семейные, стратигические, для вечеринок и др.) настольные игры отделились от рынка детских товаров и стали самостоятельным сектором экономики.

В отличие от других рынков прямая реклама настольных игр работает не эффективно. При этом наилучший способ прорекламирровать игру — посадить человека играть. Поэтому в сфере настольных игр приобрели популярность игротеки — мероприятия, на котором гости могут поиграть в различные игры, завести знакомства, опробовать новинки или ознакомиться с ассортиментом [3].

В силу молодости рынка программные решения для анонсов игротек, регистрации на них, получения информации об проводимых играх, как будет показано в одном из разделов данной работы, по большей части представлены в виде интернет-магазинов, в которых информация об игротеках либо представляется текстовым списком на отдельной странице, либо появляется в новостном разделе, либо вовсе отсутствует. Поэтому поиск необходимых игротек и регистрация на них становятся проблематичными.

Таким образом, **целью данной работы** является проектирование и реализация базы данных настольных игр и игротек, а также разработка приложения доступа к базе данных с возможностью просмотра, добавления, удаления и редактирования информации о настольных играх и игротеках, регистрации на игротеки и составления списка предпочитаемых игр.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- провести анализ предметной области;

- формализовать задачу;
- провести анализ баз данных и систем управления базами данных;
- спроектировать базу данных и архитектуру приложения;
- реализовать базу данных и приложение для доступа к ней.

## **1 Аналитическая часть**

### **1.1 Анализ предметной области**

Игротека проводится организатором (магазином) в каком-то месте (кафе, антикафе, ресторане и тп). На ней представлена одна или несколько игр, в которые можно поиграть. Часто организаторы предоставляют возможность покупки тех же игр прямо на месте или возможность сделать заказ.

### **1.2 Постановка задачи**

Задача.

### **1.3 Формализация данных**

Из анализа предметной области информация о сущностях.

### **1.4 Описание типов пользователей**

Админ

Организатор

Игрок

### **1.5 Анализ существующих решений**

#### **1.5.1 В России**

В сфере настольных игр есть несколько компаний (Hobby World, МосИгра, NizaGames), представляющие свои интернет магазины настольных игр. Веб-сайты ориентированы именно на продажу игр, в то время как для анонсы игротек второстепенны и организатор соответствует организации сайта, появляются на одной странице или в новостях. То есть решений с возможностью просмотра многих игротек разных организаторов в «одном месте» на российском рынке найдено не было

### **1.5.2 Иностранные**

BoardGameGeek — многофункциональный сайт для любителей настольных игр, содержит информацию о многочисленных настольных играх, предоставляя ссылки на покупку, также предоставляет форумы, топы и т.д. и т.п. Самое главное содержит страницу с актуальными данными по игровым конференциям всего мира, на которых проводятся игротеки.

TopTierGaming — информация по игротекам США и релизам настольных игр.

Board Game Halv — новостной сайт о мире настолок. Содержит страничку в игротеками, но больше

### **1.5.3 Вывод**

Полноценных аналогов не найдено.

## **1.6 Модели БД и СУБД**

### **1.6.1 Базы данных**

### **1.6.2 Системы управления базами данных**

### **1.6.3 Вывод**

Выбираю PostgreSQL, потому что я умею с ним работать :)

### **1.7 Вывод**

## **2 Конструкторская часть**

### **3 Технологическая часть**



## **4 Исследовательская часть**

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В процессе выполнения курсовой работы:

—  
—  
—  
—

Таким образом, все поставленные задачи были выполнены, а цель достигнута.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Своротова Ю. В. Использование настольных игр в образовательном процессе // Развитие современного образования: от теории к практике. Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Чебоксары, 14 июня 2019 г. — 2019. — С. 145–150.
2. Журавков Д. Д. Роль маркетинга в процессе формирования новых типов бизнеса на примере мирового рынка настольных игр // ЭТАП: ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ, АНАЛИЗ, ПРАКТИКА. — 2013. — № 1. — С. 139–148.
3. Герасикова Е. Н., Родина Е. Н., Шпакова Г. А. Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. — 2018. — № 6 (82). — С. 58–60.