

Multiplayer խաղերում տվյալների փոխանցման և դրանց անվտանգության ապահովման կազմակերպման ծրագրային փաթեթի ինքնարժեքի և գնի հաշվարկը

Ժամանակակից տնտեսական պայմաններում ցանկացած գործունեություն առնչվում է տնտեսական հարցերի հետ: Նոր տեխնիկայի, տեխնոլոգիական պրոցեսների, տեխնիկա-տնտեսական հիմնավորման համար, մասնավորապես մեր աշխատանքի պայմաններում կարևորագույն տնտեսական հիմնահարցերից է ինքնարժեքի որոշումը:

Արտադրանքի կամ ծառայությունների ինքնարժեքը՝ դա արտադրանքի (ծառայությունների) արտադրության և իրացման վրա կատարված բոլոր ծախսերի գումարն է դրամական արտահայտությամբ:

Ինքնարժեքի մեջ իրենց արտահայտությունն են գտնում սպառված շրջանառու ֆոնդերը, կենդանի աշխատանքի մի մասը, որը աշխատողներին վճարում է աշխատավարձի ձևով:

Ինքնարժեքի մեջ մտնող ծախսերը դասակարգվում են ըստ տնտեսական տարերի և ըստ կալկուլյացիոն հոդվածների:

Ներկայումս կիրառվում է ծախսերի ըստ կալկուլյացիոն հիմնական հոդվածների հետևյալ դասակարգումը՝

1. համալրող առարկաներ,
2. էլեկտրաէներգիայի ծախսեր,
3. աշխատողների հիմնական աշխատավարձ,
4. աշխատողների լրացուցիչ աշխատավարձ,
5. սարքավորումների շահագործման և պահպանման ծախսեր,
6. տարածքի վարձակալության համար ծախս,
7. ընդհանուր տնտեսական ծախսեր:

Լրիվ ինքնարժեք (1-7 կետերի գումարը):

Փաթեթը, որի ինքնարժեքն ու գինը ենթակա է որոշման, իրենից ներկայացնում է՝ Multiplayer խաղերում տվյալների փոխանցման և դրանց անվտանգության ապահովման կազմակերպմծրագրային փաթեթ:

Հաշվարկի համար ելքային տվյալներ են հանդիսանում՝

- փաթեթի մեջ մտնող համալրող առարկաների քանակն ու անվանացանկը
- 1 հատ համակարգիչ Core i7, 3.6GHz, 32gb RAM, GeForce GTX 1080
- ժամանակի ամփոփ նորմերը, աշխատանքի կարգն ու աշխատավարձի ձևերը – 25, 37, 26, 18
- ժամավճարային և գործարքային պարգևատրման չափերը (25 %),
- լրացուցիչ աշխատավարձի չափերը (18%),
- սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի դրույքաչափերը, 1.8%, 6.5%
- ընդհանուր տնտեսական ծախսերի դրույքաչափը (14%):

1. Համալրող առարկաների ծախսի հաշվարկ

Գնված բաղադրիչների արժեքը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$C_{\text{սկ}} = \sum M_{\text{սկj}} * P_{\text{սկj}},$$

որտեղ՝ $M_{\text{սկj}}$ j-րդ տեսակի գնված բաղադրիչների քանակն է, հատ, $P_{\text{սկj}}$ j-րդ գնված բաղադրիչի գինը, դրամ: Հաշվարկի արդյունքները բերված են աղյուսակ 1-ում:

Աղյուսակ 1.

Բաղադրիչի անվանումն ու տեսակը	Մեկ փաթեթին ընկնող քանակ.հատ	Միավորի գինը.դրամ	Մեկ փաթեթին ընկնող արժեք.դրամ
Core i7, 3.6GHz, 32gb RAM, GeForce GTX 1080	1	500000	500000
Ընդամենը	1	500000	500000

Ընդամենը՝

դրամ:

2. Էլեկտրաէներգիայի ծախսի հաշվարկ

Համակարգիչները և այլ սարքավորումները աշխատեցնելու համար էլեկտաէներգիայի տարեկան ծախսը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$E = W * U_t$$

որտեղ՝ W -ն էլեկտրաէներգիայի տարեկան ծախսն է, U_t -ն 1 կվ/ժ էլեկտրաէներգիայի արժեքն է (≈ 50 դրամ):

Էլեկտրաէներգիայի ամսական ծախսը մոտավոր կկազմի $W \approx 60 * 9 * 30 / 1000 = 16.2$ կՎտ/ամիս, $E = 16.2 * 50 = 810$ դրամ/ամսական և $810 * 12 = 9720$

3. Աշխատողների հիմնական աշխատավարձի հաշվարկը

Աշխատողների հիմնական աշխատավարձի մեջ մտնում են՝

- գործարքային դրույքաչափերով աշխատավարձ,
- ժամավճարային աշխատավարձ,
- պարգևավճար:

Գործարքային աշխատավարձն ըստ տարիֆային համակարգի որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$Ա_{հիմ.} = \sigma_{դ.} * Ա_{տրտ.},$$

որտեղ՝ $\sigma_{դ.}$ -ն ժամային դրույքաչափն է, $Ա_{տրտ.}$ -ն՝ ժամային նորմը: Հաշվարկման արդյունքները բերված են աղյուսակ 2-ում:

Աղյուսակ 2

Գործառույթի հաջորդական.	Վճարման ձև	Ժամանակային նորմ	Ժամային դրույք	Տարիֆային ֆոնդ
Նախապատրաստում	Գործարքա-պարգևավճարային	25	3500	105.000
Մշակում	Գործարքա-պարգևավճարային	37	5000	135.000
Կարգավորում	Գործարքա-պարգևավճարային	26	5000	125.000
Տեստավորում	Գործարքա-պարգևավճարային	18	4500	112.500
Ընդամենը				477.500

Պարգևատրման չափը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

Պարզևատրման չափը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$\eta = U_{\text{հիմ}} * \eta_{\text{դ}}/100\%,$$

որտեղ՝ $\eta_{\text{դ}}$ -պարզևատրման դրույքաչափ, %

$$\eta = 477.500 * 25/100 = 119.375 \text{ դրամ:}$$

Ընդամենը հիմնական աշխատավարձը կկազմի՝

$$L_{\text{հիմ}} = 119.375 + 477.500 = 596.875 \text{ դրամ/ամսական կամ՝}$$

$$L_{\text{հիմ}} = 596.875 * 12 = 7.162.500 \text{ դրամ/տարեկան:}$$

4. Աշխատողների լրացուցիչ աշխատավարձի հաշվարկը

Լրացուցիչ աշխատավարձի մեջ մտնում են՝ հերթական և լրացուցիչ գործողումների, արձակուրդների վճարները, պետական հանձնարարականների կատարման հետ կապված ծախսերը և այլն: Աշխատողների լրացուցիչ աշխատավարձը հաշվարկվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$U_{\text{լր.}} = L U_{\text{հիմ}} * U_{\text{լր.դ}}/100,$$

որտեղ՝ $L U_{\text{լր.դ}}$ – Ընդհանուր հիմնական աշխատավարձն է, իսկ $U_{\text{լր.դ}}$ -ն լրացուցիչ աշխատավարձի դրույքաչափն է, %:

$$U_{\text{լր.}} = 596.875 * 18/100 = 107.4375 \text{ դրամ/ամսական կամ՝}$$

$$U_{\text{լր.}} = 7.162.500 * 18/100 = 1,289,250 \text{ դրամ/տարեկան:}$$

5. Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի հաշվարկը

Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի թվին են պատկանում ամորտիզացիոն, ընթացիկ վերանորոգման, տրանզիտորային միջոցների, գործիքների և հարմարանքների վերանորոգման և այլ ծախսերը: Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի թվին են պատկանում ամորտիզացիոն, ընթացիկ վերանորոգման, տրանզիտորային միջոցների, գործիքների և հարմարանքների վերանորոգման և այլ ծախսերը:

5.1 Հիմնական միջոցների ամորտիզացիա

Հիմնական միջոցների տարեկան ամորտիզացիան (U_s) հաշվարկվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$U_s = Z_u / L,$$

որտեղ Z_u -ն հիմնական միջոցների սկզբնական արժեքն է, L -ն հիմնական միջոցների օգտակար գործունեության ժամկետն է:

Աղյուսակ 3.

Հիմնական միջոցի անվանումն ու տեսակը	Հիմնական միջոցի սկզբնական արժեքը	Ամորտիզացիոն հատկացումներ	
		ՀՄ օգտակար գործողության ժամկետ, տարի	Ամորտիզացիոն ծախս
Core i7, 3.6GHz, 32gb RAM, GeForce GTX 1080	500000	5	100000

Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի գումարը որոշվում է հետևյալ կերպ՝

$$\overline{O}_{u,2} = U_{\text{հիմ}} * 12 * \overline{O}_{u,2,\text{դ}} / 100,$$

որտեղ՝ $\overline{O}_{u,2,\text{դ}}$ - սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսերի դրույքաչափն է, $U_{\text{հիմ}}$ - աշխատողների տարեկան հիմնական աշխատավարձը:

$$\overline{O}_{u,2} = 596.875 * 12 * 1.8 / 100 = 128,925 \text{ դրամ:}$$

Սարքավորումների ընթացիկ վերանորոգման ծախսը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$\overline{O}_{p,2} = U_{\text{հիմ}} * 12 * \overline{O}_{p,2,\text{դ}} / 100,$$

որտեղ՝ $\overline{O}_{p,2,\text{դ}}$ - սարքավորումների ընթացիկ վերանորոգման դրույքաչափն է:

$$\overline{O}_{p,2} = 596.875 * 12 * 6.5 / 100 = 465,562.5 \text{ դրամ:}$$

Ծախսի անվանումը	Դրույքաչափը	Տարեկան ծախսը
Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսեր	1.8	128,925
Սարքավորումների ընթացիկ վերանորոգում	5	465,562.5
Սարքավորումների ամորտիզացիա	-	100000
Ընդամենը		694487.5

6. Տարածքի վարձակալության ծախսի հաշվարկը

Գործունեության արդյունավետության հիմնական պայմաններից մեկը տարածքի ճիշտ ընտրությունն է: Վարձակալվող տարածքը կգտնվի Վարձակալվող տարածքը կգտնվի Նոր Նորքի 3-րդ զանգվածում, Գայի պողոտայի կրպակաշարի վրա՝ Մեզամոլի դիմաց: Այս տարածքում անհրաժեշտ տարածքի վարձակալության ամսեկան ծախսը կկազմի 100.000դրամ կամ՝ տարեկան 100.000*12=1.200.000դրամ:

7. Ընդհանուր տնտեսական ծախսերի հաշվարկը

Ընդհանուր տնտեսավարման ծախսերի մեջ մտնում են ձեռնարկության ընդհանուր կառավարման-ադմինիստրատիվ՝ գործարանը կառավարող անձնակազմի աշխատավարձի, գործուղման, տպագրական, փոստային-հեռագրային ծախսերը և այլ ծախսեր: Այն որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$\text{ԸՏԾ} = \text{Ա}_{\text{հիւ}} * \% \text{ԸՄԾ} / 100,$$

որտեղ՝ %ԸՄԾ - Ընդհանուր տնտեսավարման ծախսերի տոկոսն է %:

$$\text{ԸՏԾ} = 694487.5 * 125 / 100 = 868109.375 \text{ դրամ:}$$

8. Փաթեթի ընդհանուր ինքնարժեքի կալկուլացիան

Լրիվ Ինքնարժեքի կալկուլացիան բերված է աղյուսակ 5-ում:

Աղյուսակ 5.

N	Ծախսերի հոդվածի անվանումը	գումարը, դրամ
1.	Համալրող առարկաներ	500000
2.	Էլեկտրաէներգիա	9720
3.	Ընդհանուր հիմնական աշխատավարձ	7.162.500
4.	Լրացուցիչ աշխատավարձ	1,289,250
5.	Սարքավորումների պահպանման և շահագործման ծախսեր	465,562.5
6.	Տարածքի վարձակալություն	1.200.000
7.	Ընդհանուր տնտեսական ծախսեր	868109.375
	Լրիվ ինքնարժեք	11,495,141

Multiplayer խաղերում տվյալների փոխանցման և դրանց անվտանգության ապահովման կազմակերպման Փաթեթի լրիվ ինքնարժեքը կկազմի՝

$F_{\text{լրիվ}} = 11,495,141$ դրամ:

9. Շահույթի և միավորի գնի հաշվարկը

Փաթեթի գինն իր մեջ ընդգրկում է ընկերության շահույթն ու լրիվ ինքնարժեքը: Շահույթի հաշվարկն իրականացվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$\mathcal{T} = F_{\text{լրիվ}} * \% \mathcal{T} / 100,$$

որտեղ՝ $F_{\text{լրիվ}}$ – փաթեթի լրիվ ինքնարժեքն է, $\% \mathcal{T}$ – շահույթի դրույքաչափը, %

$$\mathcal{T} = 11,495,141 * 14 / 100 = 1,609,319.74 \text{ դրամ.}$$

Գնի հաշվարկը իրականացվում է հետևյալ կերպ՝

$$G = F_{\text{լրիվ}} + \mathcal{T};$$

$$G = 11,495,141 + 1,609,319.74 = 13,104,459.74 \text{ դրամ:}$$

Փաթեթի բացթողնման գինը որոշվում է հետևյալ բանաձևով՝

$$Q_{\text{avg.}} = Q + \text{ԱԱՀ},$$

որտեղ՝ $Q_{\text{avg.}}$ – փաթեթի բացթողնման գինն է, ԱԱՀ-ն ավելացված արժեքի հարկը (20%):

$$Q_{\text{avg.}} = 13,104,459.74(1+20/100) = 15,725,350.948 \text{ դրամ:}$$

Այսպիսով, կատարված հաշվարկների արդյունքում ստացանք, որ Multiplayer խաղերում տվյալների փոխանցման և դրանց անվտանգության ապահովման կազմակերպման փաթեթի լրիվ ինքնարժեքը կկազմի 13,104,459.74 դրամ, իսկ գինը՝ 15,725,350.948 դրամ: