

технологичных предприятий, ориентированных на рыночную перспективу; 3) укрепление культурных обменов, интеграция образования и систем подготовки адаптированных к интеллектуальной экономике специалистов.

В последние годы количество совместных белорусско-китайских предприятий увеличивается. Страны продемонстрировали, что при твердом намерении расширять взаимовыгодное двустороннее сотрудничество есть желание находить и использовать не до конца реализованные возможности.

## **А. Ефимчик**

### **ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ РАЗВИТИЯ СИСТЕМ ИНФОРМАЦИОННО-АНАЛИТИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ HR-ДЕПАРТАМЕНТОВ**

HR-аналитика (HRA) – формирование, обработка и анализ данных, которые обеспечивают реализацию функций по формированию и развитию человеческих ресурсов коммерческой организации – активно развивающееся направление информационно-аналитической деятельности, объединяющее задачи HR-менеджмента интеллектуальной обработки данных. Использование HRA значительно повышает эффективность работы как функциональных менеджеров и сотрудников HR-департаментов, так и групп стратегического руководства компаний, позволяя сфокусироваться на выполнении задач, связанных с разработкой кадровой стратегии и кадровой политики, сильной позитивной корпоративной культурой и созданием конкурентных характеристик предлагаемых на рынке труда вакансий. Для оптимизации работы сотрудников аналитических подразделений HR-отделов используются современные информационные технологии. Компании приобретают на рынке или разрабатывают информационные и коммерческие чатботы, специализированные аналитические утилиты, инструменты визуализации и HRM-системы. Такого рода программное обеспечение позволяет ускорить первичную обработку резюме («Experium», «E-Staff», «Microsoft Resume Assistant»), облегчить процесс удержания и развития работников («Workday Insights Applications», «IBM Kenexa», «Oracle HR Analytics»), обеспечить более оптимальный вариант визуализации и представления данных («AurionAnalytics», «R», «SAP AnalyticsCloud»). Кроме использования комплексных автоматизированных операционных средств, зарубежные компании вносят изменения в организационную структуру, создавая специализированные отделы HR-аналитики, как правило – в составе департаментов по управлению человеческими ресурсами. Развитие данного направления деятельности, тем не менее, требует от компаний значительных финансовых затрат и ориентировано на долгосрочное стратегическое развитие компании, затрудняя достижение целей текущего и оперативного управления. Исследования показали, что 78 % субъектов бизнеса за рубежом, сформировавших специализированные подразделения HR-аналитики – это крупные компании,

осуществляющие деловые операции за рубежом, в то время как средний и малый бизнес ограничивается внедрением отдельных элементов или инструментов комплексной системы HRA, внедрение отдельных автоматизированных программ – это лишь тактический прием, не учитывающий долгосрочных планов и не предполагающий значительных изменений.

**Т. Загорец**

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь. На сегодняшний день рынок игр во всем мире является самым большим сегментом мирового рынка цифрового контента, ежегодно генерируя многомиллиардные доходы и привлекая огромную аудиторию. По оценкам NewZoo, авторитетной маркетинговой компании, мировой игровой рынок по доходам достигнет объема в \$ 137,9 млрд. По последним данным, Microsoft – (\$ 421,9 млрд), Nintendo (\$ 42,5 млрд) и Sony (\$ 38,1 млрд) являются самыми дорогими компаниями на рынке разработки и производства игр.

Следствием больших финансовых успехов индустрии становится возникновение и развитие определённых тенденций. Так, большую роль играют технологии виртуальной реальности, инди-игры, а также киберспорт. Именно на эти направления нужно обратить пристальное внимание, оценивая состояние и перспективы игровой индустрии.

Большинство компаний открыли свои самостоятельные отделы по разработке игр с использованием VR (virtual reality). Sony выпускает шлемы виртуальной реальности PlayStation VR. А компания Oculus специализируется на создании Oculus Rift – очков виртуальной реальности. По предварительным прогнозам, к 2025 г. рынок VR превысит \$ 45 млрд. Все это указывает на большой потенциал VR в рамках игровой индустрии.

Для ценителей искусства существует сегмент инди-игр, где разработчики проявляют абсолютную свободу творческого самовыражения. Инди-игру может создать отдельный разработчик или небольшой коллектив без финансовой поддержки издателя компьютерных игр. Они могут быть коммерчески успешными и при этом способны сохранить индивидуальный стиль.

В 2018 году киберспорт является одной из самых быстроразвивающихся сфер в игровой индустрии. За международными соревнованиями по Dota 2 или FIFA наблюдают миллионы человек. Онлайн-трансляции своих выступлений на Twitch и Youtube проводят как любители, так и профессионалы. Согласно отчёту Newzoo, в этом году прогнозируется общая прибыль от киберспорта в \$ 906 млн. А годовой рост составит около 38 %. Самыми популярными онлайн-играми среди киберспортсменов стали Dota 2, League of Legends и Counter-Strike: Global Offensive. Согласно утверждениям финансовых аналитиков, к 2020 г. чистая прибыль от киберспорта дойдет до отметки в \$ 1,8 млрд.