

УДК 657

Поп В.– ст. гр. ПК-41

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

ОЦІНКА ПРОГРАМ АВТОМАТИЗАЦІЇ БУХГАЛТЕРСЬКОГО ОБЛІКУ

Науковий керівник: к.т.н., доцент Рогатинська О.Р.

Pop V.

Ternopil Ivan Pul'uj National Technical University

THE EVALUATION OF THE AUTOMATION SOFTWARE ACCOUNTING

Supervisor: Rogatynska O.R.

Ключові слова: автоматизація бухгалтерського обліку, інформаційна система, ефективність

Keywords: accounting automation, information system, efficiency

Програми автоматизації бухгалтерського обліку можна оцінювати з різних точок зору. Найбільш суттєвими є оцінки з точки зору функціональної повноти та ефективності супроводження.

Оцінка з точки зору функціональної повноти показує, в якій мірі програми реалізують основні функції обробки інформації. До таких функцій відносяться:

- ведення синтетичного та аналітичного обліку в грошовому і натуральному вираженні;
- отримання оперативної інформації про фінансово-господарський стан підприємства;
- проведення розрахунків із постачальниками, покупцями, підзвітними особами;
- ведення кількох бухгалтерій на одному комп'ютері, в тому числі для різних підприємств;
- різні способи реєстрації господарських операцій;
- сумісність з іншими програмами;
- можливість налаштування на особливості підприємства, зміни у законодавстві і т. д.

Вибираючи, наприклад, програму автоматизації складського обліку, важливо звернути увагу: на перелік матеріалів, готових виробів чи продукції. Якщо їх номенклатура дуже велика, необхідно вибрати програму з ієрархічним підрозділом продукції. Якщо номенклатура виробів невелика, ієрархія сповільнить введення даних, а пошук і аналіз товару не буде спрощено; на можливість підведення підсумків за групами виробів або матеріалів; на набір характеристик товаро-матеріальних цінностей, представлених і описаних в номенклатурному довіднику. Існують програми з жорсткою номенклатурою і програми з налаштовуючою системою характеристик, що дозволяють самостійно змінювати структуру номенклатурної таблиці; на структуру зберігання даних про наявність товаро-матеріальних цінностей. Деякі програми забезпечують більш просту структуру збережених даних, яка містить тільки таблиці карток складського обліку. Якщо необхідно враховувати обов'язкові характеристики (термін придатності товару, сертифікат, місце зберігання, ціни постачальника і т. д.), то як доповнення до основної таблиці, що містить картки, розробляється підпорядкована таблиця подкарток.

Оцінка з точки зору ефективності супроводження характеризує: якість розробленої документації; наявність демонстраційно-супроводжуючої версії програми; наявність безкоштовних консультацій; вартість і якість платних послуг; можливість навчання роботи з програмою; наявність послуг з налаштування та підтримки програми; професіоналізм обслуговуючого персоналу; можливість оновлення та модернізації програми.

Будь-який проект автоматизації через певний період часу потребує доопрацювання. Умови функціонування підприємства змінюються динамічно і їх складно передбачати. Гнучка система забезпечує можливість модифікації налаштувань програми. В якості напрямків модернізації проекту можна визначити перегляд алгоритмів реалізації облікових процедур, додавання нових облікових функцій, зміну технології введення інформації, розширення складу комп'ютерних форм вхідної та вихідної документації. Гнучка система забезпечує переналагоджування її модулів на рішення функцій, реалізацію різних маршрутів руху інформації, різних способів виконання операцій, розробку всіх документів внутрішньої і зовнішньої звітності.

УДК 681.3

Мариняк В., Присташ А., Тиндик С. – ст. гр. КА-11

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

КІБЕРСПОРТ

Науковий керівник: к. філол. н., доцент Плавуцька І. Р.

Marunyak V., Prystash A., Tyndyk S.

Ternopil Ivan Pul'uj National Technical University

CYBERSPORT

Supervisor: PhD Plavutska I. R.

Ключові слова: кіберспорт, молодь, підлітки

Keywords: cybersport, youngsters, teenagers

Sport plays an important role in people's lives. Nowadays, there are many sports and everyone chooses a sport that he or she prefers. We have chosen cybersport as a topic of interest because it is very popular nowadays. It is interesting and also improves the computer skills.

Electronic sports (also known as eSports or competitive gaming) is a term for organized multiplayer video game competitions. It is very popular among students, youngsters, teenagers. The most common video game genres associated with electronic sports are real-time strategy, fighting, first-person shooter, and multiplayer online battle arena.

Tournaments such as the League of Legends World Championship, The International, the Battle.net World Championship Series, the Evolution Championship Series, and the Intel Extreme Masters provide both live broadcasts of the competition, and cash prizes to competitors. Although e-sports have long been a part of video game culture, competitions have seen a large surge in popularity from the late 2000's and early 2010's. While competitions around 2000 were largely between amateurs, the proliferation of professional competitions and growing viewership now supports a significant number of professional players and teams, and many video game developers now build features into their games designed to facilitate such competition.

Professional gamers, or "progamers", are often associated with gaming teams and/or broader gaming associations. Teams include Evil Geniuses, Fnatic and Team Liquid. In