

## **Орієнтовна тематика дипломних робіт за ОП «Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор»**

1. "Створення ігрового середовища для навчання та тренування професійних кіберспортсменів."
2. "Розробка автоматизованої системи аналізу та прогнозу ефективності гравців у масштабних онлайн-іграх."
3. "Дослідження використання штучного інтелекту для створення ігрових стратегій та автономних гравців."
4. "Вплив ігор на психофізіологічний стан гравців: аналіз та розробка методів моніторингу."
5. "Створення ігрових інтерфейсів та інтерактивних додатків для покращення досвіду гравців."
6. "Розробка ігрових заходів та тренувань для змагань у кіберспорті."
7. "Аналіз та розробка системи обміну даними та ресурсами між гравцями у масштабних мультиплеєрних іграх."
8. "Дослідження впливу різних видів контенту (графіки, звуку, сюжету) на привабливість ігор для гравців."
9. "Розробка системи для автоматичної ідентифікації та запобігання використанню читів в іграх."
10. "Вивчення історії та еволюції інтерфейсів у комп'ютерних іграх."
11. "Розробка ігрового двигуна для комп'ютерних ігор."
12. "Вплив віртуальної реальності на індустрію комп'ютерних ігор."
13. "Аналіз і оптимізація графіки в комп'ютерних іграх."
14. "Роль мистецтва та дизайну у створенні ігор."
15. "Ігри та штучний інтелект: алгоритми для ігрових персонажів."
16. "Вплив кіберспорту на розвиток індустрії комп'ютерних ігор."
17. "Соціальний вплив комп'ютерних ігор: переваги та недоліки."
18. "Спортивні аспекти кіберспорту: аналіз та порівняння різних дисциплін."
19. "Розвиток геймдизайну та ігрової механіки в індустрії комп'ютерних ігор."
20. "Кібербезпека в індустрії комп'ютерних ігор."
21. "Аналіз трендів та перспектив ринку комп'ютерних ігор."
22. "Створення ігрових інтерфейсів для різних платформ."
23. "Етичні аспекти розробки та використання комп'ютерних ігор."
24. "Розробка ігор для мобільних платформ: виклики та можливості."
25. "Історія та еволюція комп'ютерних ігор."
26. "Гендерні аспекти в індустрії комп'ютерних ігор."
27. "Оцінка впливу мультиплеєрних ігор на комунікацію та спілкування гравців."
28. "Інновації та технологічні відкриття в індустрії комп'ютерних ігор."
29. "Створення віртуальних світів у масштабному онлайн-ігровому середовищі."
30. "Аналіз ринку кіберспортивних подій та змагань."