

ТЕМАТИКА КВАЛІФІКАЦІЙНИХ РОБІТ
бакалаврів освітньої програми
«Кіберспорт та розроблення комп'ютерних ігор»

1. ArchOps: автоматизація розгортання мікросервісів для ММО-платформи.
2. Створення системи машинного навчання для аналізу ігрових дій гравців.
3. Machine Learning для індивідуалізації ігрового досвіду.
4. UI/UX для мобільного eSports-додатка.
5. Автоматизація оцінювання й ранжування гравців у кіберспорті засобами штучного інтелекту.
6. Автоматизація розкладу тренувань для різних категорій користувачів.
7. Автоматизація розподілу гравців у кіберспортивних турнірах.
8. Автоматизоване тестування балансу геймплейних механік.
9. Адаптація ігрового рушія Unreal Engine для освітніх ігор.
10. Алгоритм підбору складу команд з урахуванням рівня гравців.
11. Алгоритм вирішення конфліктів між гравцями.
12. Алгоритм сегментації геймерської аудиторії для реклами.
13. Аналіз впливу геймплею на розвиток soft skills у гравців.
14. Аналіз геймдизайну кіберспортивних ігор на різних рушіях.
15. Аналіз енергоспоживання ігрових платформ та його оптимізація.
16. Аналіз і впровадження стандартів вебактивності (WebAssembly) в ігрових движках.
17. Аналіз та оптимізація латентності в хмарних іграх.
18. Аналіз та проєктування PvP-матчмейкінгу.
19. Аналіз та розроблення системи NoSQL СУБД для геймдев-проєкту.

20. Аналіз та впровадження сучасних стандартів accessibility в ігрових продуктах.
21. Аналіз та оптимізація енергоспоживання мобільних ігрових застосунків.
22. Вебсервіс тренування моделі машинного навчання на ігрових даних.
23. Використання біометричних розпізнавань у кіберспортивних іграх.
24. Віртуалізація кіберспортивних арен для тренування команд.
25. Упровадження DataOps у розроблення ігрових логів великих даних.
26. Упровадження gamification у додатки для корпоративного навчання.
27. Упровадження load-balancing у платформах для онлайн-матчів.
28. Упровадження NFT-механік у внутрішню економіку гри.
29. Упровадження інструменту accessibility для людей із порушеннями слуху.
30. Упровадження інтелектуальних селекторів цільової реклами в eSports-платформі.
31. Упровадження системи екаунтів із багатофакторною аутентифікацією.
32. Упровадження хмарних рішень для кіберспорт-турнірів.
33. Упровадження штучного інтелекту в тренажер eSports-команди.
34. Генератор динамічних квестів для рольових ігор.
35. Генератор сценаріїв для автоматизованого тестування ігор.
36. Генерація процедурних рівнів для шутерів.
37. Дизайн цифрових колекційних карт на основі blockchain.
38. Забезпечення захисту персональних даних користувачів ігрових сервісів.

39. Застосування edge-computing для мінімізації latency в ММО-проектах.
40. Застосування SOLID-принципів у розробленні ігрової платформи.
41. Застосування гібридних моделей мережної інфраструктури в онлайн-іграх.
42. Застосування патернів проєктування у розробленні процедурних генераторів контенту.
43. Застосування сучасних мов програмування у геймдеві.
44. Захист мережеских серверів ігор від DDoS-атак.
45. Інструмент автоматизації міграції даних між геймерськими платформами.
46. Інструмент аналізу й візуалізації поведінкових патернів гравців.
47. Інструмент для аналізу повторів матчів.
48. Інструментарій для створення інтерактивних туторіалів у грі.
49. Інструментарій швидкого прототипування ігрових інтерфейсів.
50. Інтеграція AI-модулів для автоматизації тестування програмних продуктів.
51. Інтеграція AR-технологій у квестові ігри.
52. Інтеграція DevOps-процесів у цикл життєвого розроблення eSports-сервісу.
53. Інтеграція VR у комп'ютерні ігри.
54. Інтеграція генеративного AI для створення анімацій у геймдеві.
55. Інтеграція голосових асистентів у тренувальний процес.
56. Інтеграція міні-ігор у геймплей основного проєкту.
57. Інтеграція платіжних систем у мобільні eSports-застосунки.
58. Інтеграція платформ донації в ігровий стримінговий сервіс.
59. Інтеграція платформи machine teaching для AI-ботів у іграх.

60. Інтеграція хмарних сховищ для збереження прогресу гравця.
61. Інтелектуалізація відгуків користувачів через NLP в іграх.
62. Інтелектуальний матчмейкінг з урахуванням психологічних характеристик гравців.
63. Інтерфейс віртуальних кімнат для фанатських клубів у кіберспорті.
64. Кіберспортивна біржа для коментаторів та організаторів.
65. Крос-платформна синхронізація прогресу гравця.
66. Механіка динамічного ціноутворення в eSports-магазинах.
67. Механіка рівнів і прокачування для освітніх ігор.
68. Мобільний додаток для внутрішньокомандної аналітики.
69. Моделювання ігрової економіки з використанням блокчейну.
70. Моделювання поведінки гравця на основі реальних даних.
71. Моніторинг безпеки ігор із технологіями SIEM.
72. Оптимізація навантаження на GPU при роботі з RTX-графікою.
73. Оптимізація навігування NPC у 3D-іграх на Unreal Engine.
74. Побудова CI/CD pipelines для мобільних ігор у багаторівневому деплоїменті.
75. Побудова self-healing infrastructure для серверів ММО-ігор.
76. Побудова аналітичної панелі для тренерів кіберспортивних команд.
77. Побудова безпечної системи авторизації для дитячих ігор.
78. Побудова голосового інтерфейсу для ігрових навчальних застосунків.
79. Побудова захищеного чат-сервера для eSports-команд.

80. Побудова захищеної системи внутрішнього листування для команди.
81. Побудова інтеграції між ігровою платформою та соціальними мережами.
82. Побудова й модернізація антифрод-модулів для ігрових платформ.
83. Побудова масштабованого бекенду для оброблення запитів ММО-ігор.
84. Побудова масштабованої платформи для хостингу PvP-турнірів.
85. Побудова плагінної архітектури для ігрових платформ.
86. Побудова розподілених транзакцій для внутрішньо-ігрових ринків.
87. Побудова сервісу для синхронізації ігрових налаштувань між пристроями.
88. Побудова системи push-сповіщень у геймерських спільнотах.
89. Побудова системи управління технічним боргом у геймдев-команді.
90. Побудова цифрового паспорту гравця для мультиплатформних ігор.
91. Програмна верифікація програмних компонентів у геймдеві.
92. Програмна платформа для віртуальних стадіонів і кіберспортивних шоу.
93. Програмна реалізація secure-API для платіжних систем у gaming-індустрії.
94. Програмний інструмент захисту від бот-реєстрацій.
95. Програмний комплекс збору даних про продуктивність ігрових пристроїв.
96. Програмний модуль аналізу токсичності в ігрових чатах.
97. Проектування zero-trust архітектури для ігрових онлайн-сервісів.
98. Проектування античит-системи для мобільних ігор.
99. Проектування архітектури мережевої RTS-гри.

100. Проектування архітектури хмарної платформи для розгортання ігор.
101. Проектування бібліотеки AI-моделей для ігрових ботів.
102. Проектування модульної системи завдань (quest system) у RPG-іграх.
103. Проектування платформи для динамічного балансування серверного навантаження.
104. Проектування системи кастомізації персонажів.
105. Проксі-тестування серверної логіки в eSports-платформах.
106. Реалізація digital twin для менеджменту eSports-команд.
107. Реалізація event-driven архітектури для мережевого PvP-сервера.
108. Реалізація алгоритмів оптимізації графіки для low-end пристроїв.
109. Розроблення «розумного» чат-бота для підтримки гравців у грі.
110. Розроблення 2D-платформера для мобільних пристроїв.
111. Розроблення AI-модуля тренування реакції та точності.
112. Розроблення API для інтеграції партнерських івентів у мобільних іграх.
113. Розроблення low-code платформи для швидкого створення 2D-ігор.
114. Розроблення автоматизектора релізів (release management) для гейм-додатків.
115. Розроблення автоматизованого монтажу відеонарізок найкращих моментів.
116. Розроблення автоматизованої системи розподілу ролей в agile-командах.
117. Розроблення адаптивної системи навчання управлінню ігровою економікою.
118. Розроблення багатокористувацької вікторини для Twitch-стрімів.

119. Розроблення багатокористувацької онлайн-гри (MMORPG) на Unity.
120. Розроблення генератора карт для тактичних шутерів.
121. Розроблення додатка для моніторингу стану здоров'я кіберспортсменів.
122. Розроблення інструменту CI/CD для автоматизації тестування ігор.
123. Розроблення інструменту автоматизованого рефакторингу ігрового коду.
124. Розроблення інструменту автоматичного запису геймплею.
125. Розроблення інструменту динамічного аналізу переваг у стратегії гри.
126. Розроблення інструменту інтеграції VR у командні тренування.
127. Розроблення інструменту міграції прогресу гравця між різними платформами.
128. Розроблення інструменту оцінювання реакції гравців у кіберспорті.
129. Розроблення інтелектуального бота для МОБА-ігор.
130. Розроблення мобільного застосунку для координації команд eSports.
131. Розроблення моделі балансу персонажів у багатокористувацькій МОБА-грі.
132. Розроблення модулів-асистентів для слабозорих гравців.
133. Розроблення модульної AI-системи для NPC у пригодницьких іграх.
134. Розроблення модуля автоматичного визначення вихідних ситуацій у командній грі.
135. Розроблення модуля автоматичного розпізнавання токсичної поведінки.
136. Розроблення модуля візуалізації eSports-статистики в реальному часі
137. Розроблення мультиплатформного лаунчера для eSports різних жанрів.

138. Розроблення навчального симулятора для кіберспортсменів.

139. Розроблення низькорівневої оптимізації memory management для ігрових рушіїв.

140. Розроблення плагіну для інтеграції Discord у кіберспортивну платформу.

141. Розроблення платформи для вивчення патернів шахрайства у free-to-play іграх.

142. Розроблення платформи для створення користувацьких карт у PvP-іграх.

143. Розроблення платформи збирання та аналізу IoT-даних у кіберспорті.

144. Розроблення політики логування та аудиту подій у SaaS-ігрових продуктах.

145. Розроблення рухового рушія для аркадних ігор із відкритим кодом.

146. Розроблення серверного less-backend для мобільних ігор.

147. Розроблення сервісу розгортання microservices для ігрових систем.

148. Розроблення сервісу стримінгу ігор із вбудованим аналізом активності.

149. Розроблення системи автовиправлення багів із підказками для розробника.

150. Розроблення системи аналітики для визначення MVP матчу.

151. Розроблення системи версіонування ігрових файлів.

152. Розроблення системи взаєморозрахунків із токенизацією в ігровій платформі.

153. Розроблення системи збору геймплею для подальшої аналітики.

154. Розроблення системи інтегрованого моніторингу хмарних серверів .

155. Розроблення системи контролю часу гри та попередження залежностей.

156. Розроблення системи монетизації free-to-play ігор.

157. Розроблення системи нагород та досягнень для гравців у мобільних іграх.

158. Розроблення системи рекомендацій для ігрового маркету (індивідуальні офери) .

159. Розроблення системи статистики для кіберспортивних змагань.

160. Розроблення технології мультимовного voice recognition для багатокористувацьких чатів.

161. Розроблення тренажерів для eSports-коментаторів.

162. Розроблення фреймворку для швидкого створення 2D-ігор.

163. Розроблення чат-бота для організації ігрових турнірів.

164. Сервіс in-game purchase з автоматичним аудитом безпеки.

165. Сервіс організації онлайн-турнірів із динамічною сіткою.

166. Система автоматичного контролю якості мережевих матчів.

167. Система автоматичного підбору індивідуальних завдань для геймерів.

168. Система автоматичного розгортання Docker-контейнерів для ігрових серверів.

169. Система анонімізації великих ігрових даних для аналітики.

170. Система гейміфікації навчальних курсів засобами ігрових рушіїв.

171. Система журналістики та новин для eSports-платформи.

172. Система збереження та відтворення геймплейних реплів у браузері.

173. Система інтеграції ігрової логіки з біометричними пристроями.

174. Система навчання командної взаємодії у FPS-іграх.

175. Система нагород за креативність у ком'юніті-івентах.

176. Система наступного покоління ігрової аналітики з елементами data mining.

177. Система оброблення та зберігання великих ігрових логів (Big Data) .
178. Система планування тренувального процесу для кіберспортсменів.
179. Система поділу призового фонду для організаторів турнірів.
180. Система ранжування гравців на основі машинного навчання.
181. Створення API-шлюзу для масштабованих кіберспортивних платформ.
182. Створення SaaS-рішення для віддаленого контролю івентів у грі.
183. Створення академії для навчання новачків у кіберспорті.
184. Створення додатку для збору статистики матчів із League of Legends.
185. Створення ігрового хмарного сховища.
186. Створення інструменту аналізу якості коду в командній розробці.
187. Створення інструменту моніторингу та діагностики серверів ігор.
188. Створення інтернет-платформи для організації кіберспортивних турнірів.
189. Створення кастомізованого інтерфейсу для ігрових стрімерів.
190. Створення мультиагентного середовища для симуляції команди гравців.
191. Створення мультимовних інтерфейсів для глобальних eSports-платформ.
192. Створення симулятора менеджменту кіберспортивної організації.
193. Створення системи автоматичної модерації користувацького контенту.
194. Створення системи для автогенерації ігрової документації.

- 195. Створення системи нотифікацій для ключових ігрових подій.
- 196. Створення універсального лаунчера для крос-платформенних ігор.
- 197. Тестування користувацького досвіду у free-to-play іграх.
- 198. Технології відтворення масового мультиплеєра для RTS-ігор.
- 199. Технологія швидкого масштабування баз даних для геймдеву.
- 200. Хмарна система зберігання для великих ігрових даних.