

# **СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ СОВРЕМЕННЫХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ НА РЫНКЕ АВТОМАТИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ И ИНТЕРНЕТ-КАФЕ**

**Федунов Дмитрий Максимович**

*студент Донского государственного технического университета,  
г. Ростов-на-Дону*

*E-mail: dicedon61@gmail.com*

Уже давно стало известно, что наиболее успешными предприятиями являются те, что вложили достаточно средств не только в свою основную деятельность, будь то производство или оказание услуг, но и в организацию рабочего процесса. С приходом на рынок доступных всем и каждому персональных компьютеров практически все виды бизнеса не упустили возможность использовать их для улучшения собственной производительности. Так, автоматизация, как явление, связанное с механизацией производства, стала более общедоступной и обзавелась множеством новых форм и возможностей.

Одной из форм автоматизации в наши дни является внедрение автоматизированных информационных систем. Будь то документооборот, учёт остатков на складах, или простое взаимодействие с базой данных на предприятии – информационные системы упрощают и ускоряют все эти процессы.

В наши дни существует великое множество вариантов подобных информационных систем, подогнанных под самые разные задачи, мощности и размеры кошелька заказчика, вплоть до бесплатных предложений. Оно и неудивительно – компьютерные клубы и им подобные заведения даже сейчас довольно распространены в РФ и вполне себе рентабельны, хоть и далеки от той популярности, которой достигли в нулевые. Казалось бы – персональные компьютеры перестали быть недостижимой роскошью, так в чём же проблема? Оказывается, что в РФ насчитывается только 49,4 млн ПК на момент 2023 года, причём изменение их количества уже около 5 лет сохраняет отрицательный характер. Отсюда

можно сделать вывод, что менее трети от общего населения РФ имеет доступ к ПК, не говоря уже о том, чтобы пользоваться им в отличных от рабочих целей.

Это и является причиной, по которой компьютерные клубы, несмотря на кажущуюся общедоступность ПК, всё ещё существуют. Они позволяют по относительно небольшой цене получить временный доступ к ПК, которого лишено большинство россиян. И на фоне общей ситуации на рынке электроники, крайне маловероятно, что произойдут какие-то изменения по этому вопросу.

В такой ситуации, что очевидно, процветают прежде всего развлекательные заведения, дающие клиентам возможность воспользоваться дорогим оборудованием для погружения в сферу виртуального досуга. Именно для подобных заведений и разрабатывается большинство предложений по автоматизации путём внедрения информационных систем в этой сфере. Далее будут рассмотрены некоторые из них.

## 1. Анализ ПО SmartShell

SmartShell – одна из наиболее крупных и полных информационных систем в рассматриваемой сфере. Как организация они существуют с 2021 года и успели добиться ощутимых высот в вопросе развития и продаваемого ПО, и известности бренда.

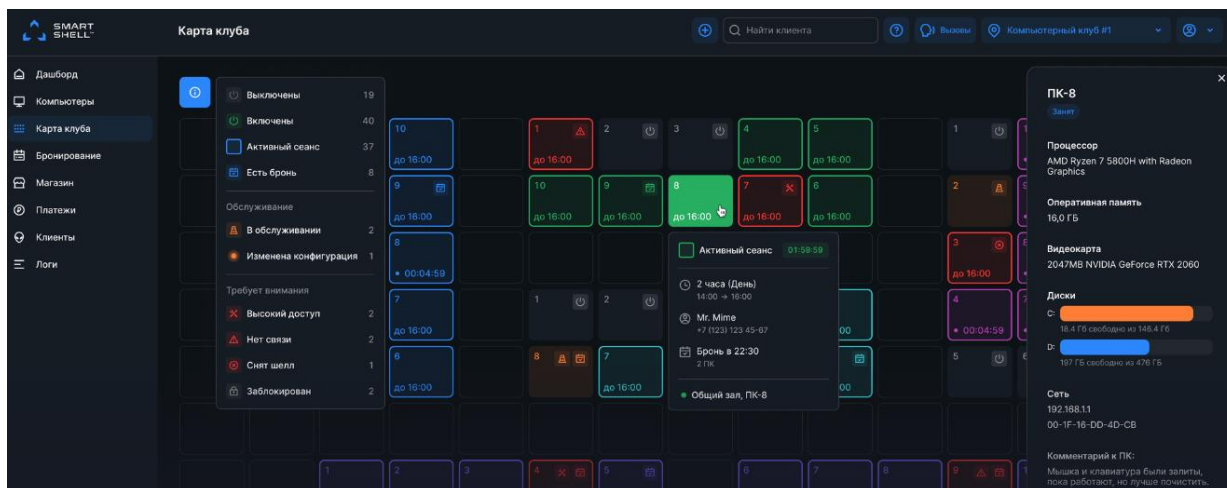


Рис. 1 – Пример интерфейса SmartShell

Их программа обладает весьма удобным и функциональным интерфейсом (рис. 1), гибкой системой настройки, которая затрагивает как возможности ПО, так и его внешний вид, и обеспечивает хороший уровень защиты персональных данных.

Продажа осуществляется по подписке, итоговая стоимость тарифа зависит от размеров компьютерного клуба (количества обслуживаемых ПК и других устройств). Помимо программ для ПК также имеется возможность приобрести привязку к мобильному приложению, что, по данным самих SmartShell, повышает количество прибыли и способствует удержанию клиентов. Сверх этого можно ещё приобрести ПО для стенда самообслуживания на базе iPad, где посетители сами смогут выбирать посадочные места и прочие услуги, а также оплачивать их, освобождая рабочее время для сотрудников клуба.

## 2. Анализ ПО CyberSoft

CyberSoft – организация, уже более 7 лет существующая на рынке ПО для компьютерных клубов. За это время их организация успела успешно поработать с полутора сотнями компаний, владеющими компьютерными клубами.

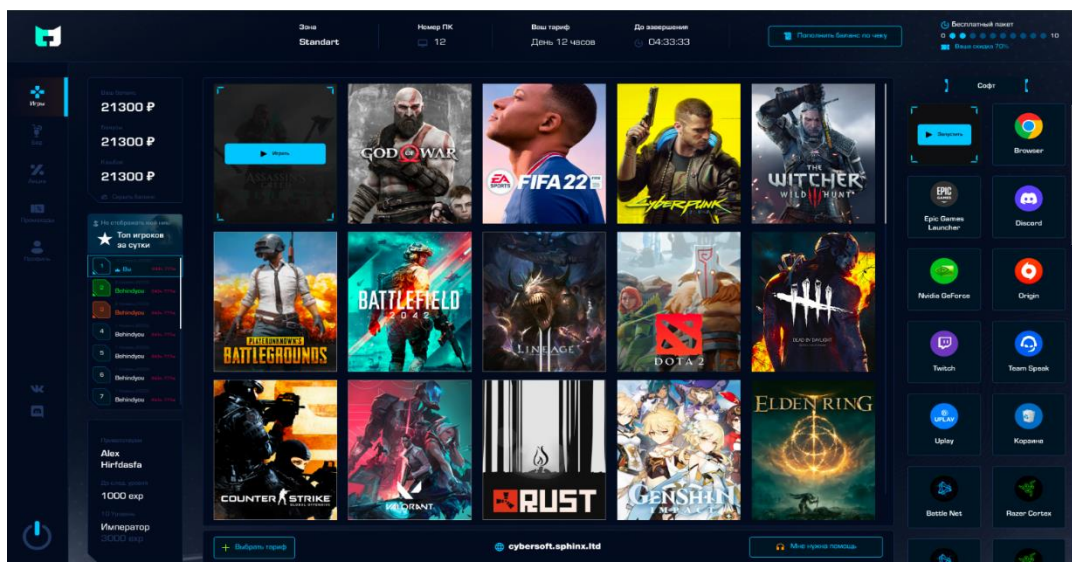


Рис. 2 – пример интерфейса CyberSoft

Информационная система от CyberSoft обладает современным интерфейсом (рис. 2), который может быть изменён в соответствии с требованиями заказчика. Глубокая система настройки функционала, а также сопровождение клиента вплоть до обучения персонала работе с ПО делают товар CyberSoft весьма привлекательным вариантом.

Дополнительно, их ПО может взаимодействовать с онлайн-кассами Атол, информационными системами для баров и ресторанов Штрих-М, а также платёжной системой Яндекс Пэй. Это позволяет клиентам CyberSoft улучшать и расширять сферу предоставляемых услуг, что, безусловно, положительно сказывается на продажах.

### 3. Анализ ПО LANGAME

LANGAME – организация, уже не первый год создающая вокруг себя целую экосистему из владельцев компьютерных клубов, поставщиков услуг и техники, представителей различных брендов и организаторов киберспортивных турниров.

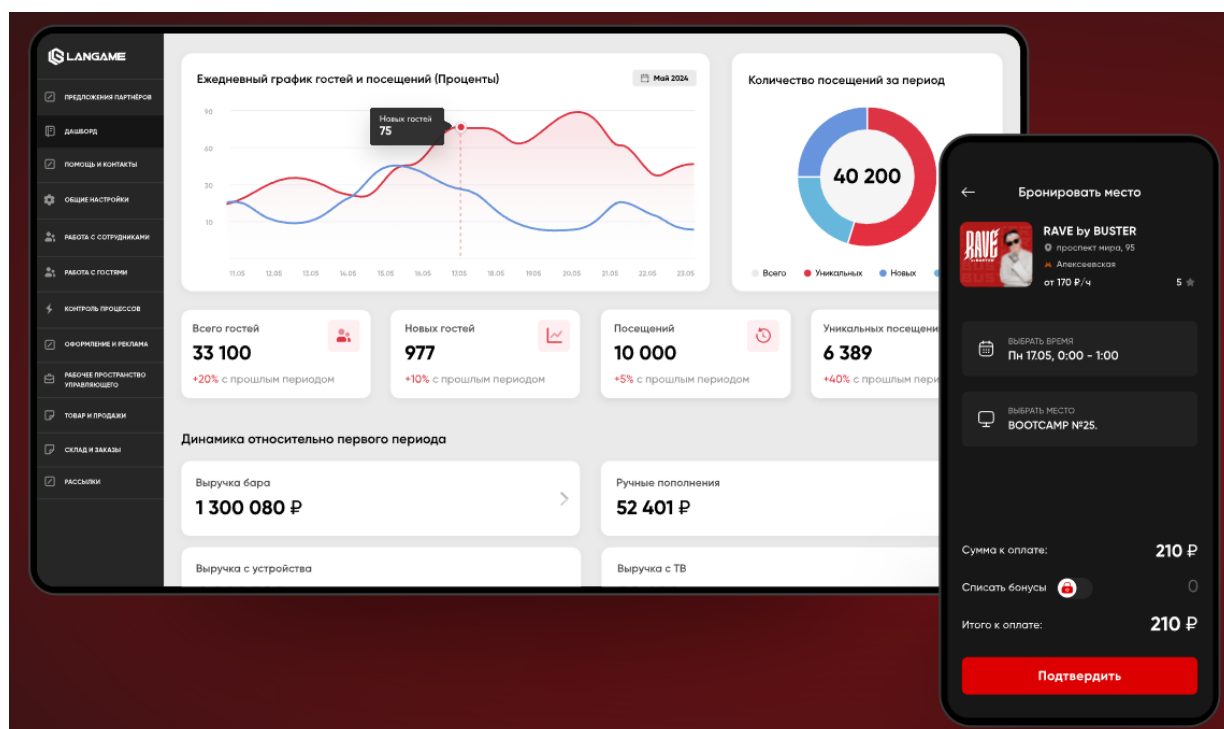


Рис. 3 – пример интерфейса LANGAME

Их информационная система предполагает интеграцию не только отдельных заведений, но и целых сетей, предоставляя инструменты не только управления непосредственно клубами, но и организацией в целом (рис. 3). Среди рассмотренных компаний их предложения самые дорогие, однако приобретя ПО от LANGAME клиент получает не только удобную в эксплуатации систему для управления бизнесом, но и возможность для потенциальных посетителей видеть его заведения в фирменном приложении и пользоваться некоторыми услугами онлайн, вроде брони или предоплаты.

В зависимости от тарифа они также предоставляют услуги поддержки сотрудников и различную консультационную информацию, вроде рекомендаций по комплектации оборудования.

#### 4. Выводы

К текущему моменту ситуация на рынке цифровых сервисов автоматизации интернет-кафе и им подобных заведений складывается в пользу специализированных игровых компьютерных клубов. Они создают

спрос на соответствующее ПО, причём довольно качественное, отчего можно наблюдать широкий спектр доступных предложений.

Исходя из возможностей рассмотренных мною информационных систем, упор в подобном ПО делается на гибкость настройки, понятный интерфейс и возможность вести учёт тех или иных показателей.

Причём, фокус делается именно на возможности проводить досуг, будь то соцсети, веб-сёрфинг или видеоигры. Акцент на учебных, бытовых или рабочих задачах либо опускается, либо исключается вовсе, отчего сфера приобретает исключительно развлекательный характер.

### **Список литературы:**

1. Сколько в России Компьютеров? Знает ITResearch // itbestsellers.ru URL: <https://www.itbestsellers.ru/statistics/detail.php?ID=53890> (дата обращения: 20.05.2025).
2. От подвалов до стильных пространств: как изменились компьютерные клубы за 25 лет // journal.citilink.ru URL: <https://journal.citilink.ru/articles/ot-tesnyh-podvalov-do-stilnyh-prostranstv-kak-izmenilis-kompyuternye-kluby-za-25-let/> (дата обращения: 20.05.2025).
3. О продукте - Функционал // smartshell.gg URL: <https://smartshell.gg/features/> (дата обращения: 20.05.2025).
4. Автоматизируйте ваш компьютерный клуб с CyberSoft // sphinxcybersoft.ru URL: <https://sphinxcybersoft.ru/#solutions> (дата обращения: 20.05.2025).
5. Лидирующее программное обеспечение для компьютерных клубов // langame.ru URL: <https://langame.ru/software> (дата обращения: 20.05.2025).