



Сначала стоит разобраться, что подразумевает под собой понятие цифровая трансформация. Изучив несколько ресурсов, я пришёл к выводу, что цифровая трансформация – это не просто внедрение новых технологий в рабочий процесс, но и глобальное изменение структуры и стратегии организации, чтобы полностью внедрить данное понятие во все сферы деятельности человека. Также это может означать, что на производстве придётся отказаться от старых технологий и устоев, дабы иметь большую эффективность.

С каждым цифровая трансформация лишь набирает обороты и становится всё более обыденной для большинства компаний. Но бывают и те, кто неохотно идёт на реновации. В большинстве, таким компаниям не сулит ничего хорошего, либо они обанкротятся, либо просто не сдвинутся, не имея никакого прогресса. Некоторые считают, что им проще улучшать старую модель, чем потратиться на современный аналог, что зачастую считается ошибочным мнением.

Если говорить об эффективности цифровой трансформации, то мне кажется, что в данном процессе слишком много плюсов. С каждым годом желания лишь растут, следовательно, и организациям стоит улучшать свои технологии, чтобы быстро и эффективно удовлетворить клиента. Помимо этого, новые технологии также облегчают сам рабочий процесс на предприятии и с внедрением современных технологий, всё становится более систематизировано. Также цифровая трансформация, способна открыть новые пути заработка компаниям, ведь облегчив рабочий процесс, компания сможет потратить свободные силы на что-то новое. К примеру, в игровой индустрии тоже не проходят мимо данного процесса. Давно людям хватало обычных одиночных игр, теперь им на смену пришли многопользовательские. В самих играх, графика и игровой процесс, прогрессирует огромными шагами, каждый год появляются новые игровые «движки», новые компании, которые навязывают свою конкурентоспособность, используя новые технологии, на рынке геймдева, и всё это не без пользы цифровой трансформации.

Лично мое мнение, цифровая трансформация – это то, к чему должна стремиться каждая современная компания, будь то производители подгузников или создатели компьютерных игр, ведь если растут потребности, то и должна расти производственные возможности компаний.