

ЕТАПИ ЕФЕКТИВНОГО МЕНЕДЖМЕНТУ ІГРОВИХ ІТ-ПРОЄКТІВ

Шаповалов Богдан Олегович, бакалавр

Сумський державний університет. м. Суми

Єфіменко Аліна Юрїївна, докторка філософії, асистентка

Сумський державний університет. м. Суми

Завдання проєктного менеджера полягають у керуванні командою, розподілом ресурсів та налагодженні комунікацій. Окрім багатьох завдань, що потрібно виконувати паралельно, менеджеру також потрібно розуміти етапи життєвого циклу управління - деяких етапів, що повинен пройти кожен перспективний проєкт, зокрема ІТ-проєкт [1]. До етапів належать: ініціація, планування, виконання, моніторинг та закриття (рис. 1).



Рисунок 1 - Блок-схема життєвого циклу проєкту

Ініціація - перший етап будь-якого проєкту. Під час ініціації призначається керівник проєкту, проводиться аналіз ринку, потенційних клієнтів, потребу в фінансовому, матеріальному та людському ресурсі. Орієнтуючись на зазначені фактори, керівництво погоджує чи відміняє проєкт. Завдання цього етапу - розглянути новий проєкт та оцінити доцільність інвестування ресурсів.

У разі погодження проєкту команда переходить до планування. Розробники разом з керівником проєкту визначають технічні вимоги,

структуру розподілу робіт, визначають завдання, оцінюють ресурси, терміни та розподіл бюджету. аживими підзавданнями ігрового ІТ-проєкту є визначення жанру, стилістики, геймплею та ігрових механік.

Ключовим елементом етапу виконання є власне розробка комп'ютерної гри. До цього етапу слід віднести всі процеси: створення концептів гри дозакритого тестування. До основних робіт належать: розробка ігрового всесвіту, написання сюжету, створення 3D моделей та/або 2D рисунків, створення текстур, шейдерів тощо. Під час виконання запланованих робіт, на менеджера покладається завдання щодо регулювання, координування та комунікацію розробників, а також слідкування за прогресом виконання робіт та їх дедлайнів.

Для етапу виконання (розробки) характерне використання окремих методологій управління або їх комбінацій. Agile - клас методологій розробки програмного забезпечення, що базується на ітеративній розробці, в якій вимоги та розв'язки еволюціонують через співпрацю між багатфункціональними командами здатними до самоорганізації [3]. На практиці робота за методологією Agile означає, що команда працює невеликими циклами, результат кожного - готова функція чи продукт. За даними 16-ого видання «State of Agile Report» 2023 року 80% респондентів використовують Agile у своїх проєктах [2].

Наступним є етап моніторингу та контролю. Наприклад, під час планування та розробки проводиться постійний моніторинг. Варто зазначити, що пік навантаження на відділ тестування програмного забезпечення припадає на закінчення етапу розробки, однак моніторинг та контроль доречно використовувати відразу після закінчення окремих підзавдань: тестування досвіду гравця, перевірка щойно створених програмних модулів, перевірка моделей персонажів та їх справності коректного відображення в середі розробки. Моніторинг та контроль забезпечує впевненість у дотриманні визначених технічних вимог та швидкого реагування на проблеми, що виникають.

Етап закриття - стадія, що відрізняє проєкт від операційної діяльності. Кожен створений проєкт має на меті створити кінцевий продукт (гру), та може бути частиною операційної діяльності. У розрізі ігрової ІТ-індустрії закриття також асоціюється з терміном «реліз», і обидва поняття несуть в собі значно більше завдань ніж просто публікація гри. Важливими аспектом релізу є маркетинг, до якого входить як створення трейлерів, публікація рекламних банерів та постів в соцмережах, так і визначення дати релізу, політика та позиціонування компанії.

Додатковим етапом, який характерний саме для ІТ-сфери - є підтримка, яка характеризується післярелізними оновленнями, реагуванням на рецензії

гравців та випуск нових версій продукту чи адаптації його до інших платформ.

Отже, - це комплекс завдань, який потребує високого професіоналізму та методично визначених дій. Окрім великої кількості завдань, висока складність витікає з декількох різнонаправлених етапів, які не мають чіткого розподілу у часі. До етапів життєвого циклу ігрового ІТ-проєкту відносяться ініціація, планування, виконання, моніторинг та контроль а також закриття.

Саме підхід гнучкої розробки Agile, що у більшій мірі відноситься до етапу виконання проєкту, не тільки зменшує ймовірність його закриття, а й підвищує ефективність роботи команди. Незважаючи на позитивні аспекти використання зазначеної методології, виділено такі виклики: висока кваліфікація та прив'язаність до постійного складу команди та якості комунікації її членів.

Список використаної літератури

1. 5 фаз життєвого циклу управління проєктами у 2023 році. *Ranktraker*. URL:<https://www.ranktracker.com/uk/blog/the-5-phases-of-the-project-management-lifecycle-in-2023/>.
2. Agile метрики - визначення та практичне застосування. *We are community*. URL: <https://wearecommunity.io/communities/agileua/articles/4497>.
3. Гнучка розробка програмного забезпечення. *Wikipedia*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Гнучка_розробка_програмного_забезпечення.