

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ**

Факультет автоматизації і інформаційних технологій
Кафедра управління проектами

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО АТЕСТАЦІЙНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТРА**

На тему:

«Управління проектом створення гри NotJustFishing»

Полтавцев Микита Андрійович

Київ 2023р.

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

Факультет: Автоматизації та інформаційних технологій

Кафедра: Управління проектами

Освітній рівень: Магістр за освітньо-професійною програмою

Галузь знань: 12 Інформаційні технології

Спеціальність: 122 «Комп'ютерні науки»

Спеціалізація: Управління проектами

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Завідувач кафедри:

Доктор технічних наук, професор,

Бушуєв С.Д.

„_____” _____ 20__ року

ЗАВДАННЯ

**ДО ВИКОНАННЯ АТЕСТАЦІЙНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТРА**

Полтавцев Микита Андрійович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проєкту (роботи) :

«Управління проєктом створення гри NotJustFishing»

2. Керівник роботи:

к.т.н, доц. Оберемок Іван Іванович

3. Строк подання студентом роботи до захисту:

за 5 днів до захисту

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які слід розробити):

Провести аналіз проєкту і галузі, визначити цілі, здійснити маркетингові дослідження, розробити організаційну структуру, розробити систему управління створюваним проєктом і його якістю, створити план-графік і план ініціалізації проєкту

5. Графічний матеріал за розділами:

1 розділ : Таблиці - SWOT-аналіз ринку, SWOT-аналіз фірми;

2 розділ – Таблиці - Цілі проекту, Структурна декомпозиція робіт проекту, План-графік проекту верхнього рівня, Бюджет проекту, Витрати проекту по контрагентам, План руху коштів, План руху коштів за контрагентами, Зацікавлені сторони проекту, Завантаження трудових ресурсів, Завантаження трудових ресурсів за кварталами, Документообіг проекту, План проведення нарад, Стандарти якості проекту, План управління якістю, Реєстр ризиків проекту, Матриця ймовірності та впливу ризиків, Реєстр вибраних ризиків для управління, План управління ризиками;

3 розділ: Таблиці - Процеси ініціації, Процеси планування, Процеси виконання, Процеси моніторингу, Процеси завершення, Функції замовника проекту, Функції керівника проекту, Функції адміністратора проекту, Функції менеджер із планування, Функції менеджер з витрат, Функції менеджер з ризиків, Функції менеджер з якості, Функції менеджер по контрактам, Функції менеджер із трудових ресурсів, Функції головного розробника з предметної області;

Рисунки - Організаційна структура і Рольова структура команди управління проектами.

Графіки – календарний графік проєкту

6. Календарний план виконання роботи:

№ п/п	Види робіт та їх зміст	Дата виконання
	Збір матеріалів обраного напрямку роботи	28.09.2023
	Опрацювання та аналіз матеріалів роботи	30.09.2023
	Вступ	14.10.2023
	Розділ 1.	14.10.2023
	Розділ 2.	27.10.2023
	Розділ 3.	04.11.2023
	Висновки	04.11.2023
	Остаточне оформлення роботи	20.11.2023
	Перевірка роботи на плагіат	01.12.2023
	Направлення роботи на рецензування	04.12.2023
	Попередній захист роботи на кафедрі	06.12.2023

7. Консультанти розділів атестаційної випускної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Перевірів	
		дата	підпис
Розділ 1.			
Розділ 2.			
Розділ 3.			

8. Дата видачі завдання:

Зав. кафедри _____ Бушуєв С.Д.
(підпис)

Керівник _____ Оберемок І.І.
(підпис)

Студент _____ Полтавцев М.А.
(підпис)

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ**

Факультет автоматизації і інформаційних технологій

Кафедра управління проектами

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Бушуєв С.Д.

« ___ » _____ 20 __ року

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО АТЕСТАЦІЙНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТРА
Управління проектом створення гри NotJustFishing**

(назва)

Виконав студент групи: **Полтавцев Микита Андрійович**

(прізвище, ім'я та по батькові повністю)

Спеціальність: 122 «Комп'ютерні науки»

Спеціалізація: Управління проектами

Керівник: Оберемок І.І.

(прізвище, ініціали)

К.Т.Н, ДОЦЕНТ

(науковий ступінь, вчене звання)

Рецензент: _____

(прізвище, ініціали)

(науковий ступінь, вчене звання)

Київ 2023 р.

РЕЗЮМЕ (summary) <i>до атестаційної випускної роботи студента:</i>		Полтавцева Микити Андрійовича	
<i>ЗВО</i>	Київський національний університет будівництва і архітектури		
<i>Тема</i>	Управління проектом створення гри NotJustFishing		
<i>Освітній ступінь</i>	Магістр за освітньо-професійною програмою навчання		
<i>Факультет</i>	Автоматизації і інформаційних технологій		
<i>Кафедра</i>	Управління проектами		
<i>Спеціальність</i>	122 «Комп'ютерні науки»		
<i>Спеціалізація</i>	Управління проектами		
<i>Керівник</i>	Оберемок Іван Іванович		
<i>Обсяг роботи:</i>	<i>пояснювальна записка, стор.</i>	<i>розділів</i>	<i>слайдів презентації</i>
	135	3	17
<i>Розділ 1.</i>	Проаналізовано сектор економіки, проаналізовано діяльність компанії, описано продукт проекту та надано SWOT-аналізи для фірми та ринку, проаналізовано поточний стан компанії "NJF North", описано продукт проекту та його вплив на елементи діяльності компанії.		
<i>Розділ 2.</i>	Надано резюме проекту, визначено цілі та результати проекту, надана структурна декомпозиція робіт, визначено план-графік для проекту верхнього рівня, надано план витрат проекту, надано оточення проекту (зацікавлені сторони), Зроблено план використання трудових ресурсів та план управління взаємодією, показано які ризики на що впливають та як їх позбутися, визначено стандарти якості.		
<i>Розділ 3.</i>	Представлено план управління проектом, а саме його процеси ініціалізації, процеси планування, процеси виконання проекту, процеси моніторингу та управління проектом, процеси завершення проекту, надано структуру команди управління проектами і визначено їх ролі та відповідальності		
<i>Висновки роботи:</i>	<i>по</i>	У роботі застосовано новітні методи управління проектами для створення мультиплатформенної гри, а саме сучасну методологію управління проектами РМВОК для	

формування процесів управління проектом. Здійснений аналіз ринку, ніші, конкурентів та витрат показує, що тема проекту є актуальною та перспективною. Застосовуючи механізми які були розроблені в процесі виконання роботи можна управляти проектом, та використовувати цю роботу як шаблон для схожих проектів в межах компанії "NJF North".

Ключові слова: проєкт, процес створення гри, управління проєктами, додаток, документообіг, аналіз

Keywords: project, game creation process, project management, application, document flow, analysis

Укладач: _____

Керівник: _____

«__» _____ 20__ р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	10
РОЗДІЛ 1. ОБГРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ	13
1.1. Аналіз сектору економіки.....	13
1.2. Аналіз діяльності компанії	18
1.2.1. Опис компанії	18
1.2.2. Організаційна структура.....	22
1.3. Опис продукту проекту.....	24
Висновки до розділу 1	26
РОЗДІЛ 2. СТАТУТ ПРОЕКТУ	27
2.1. Резюме проекту	27
2.2. Цілі та результати проекту.....	31
2.3. Структурна декомпозиція робіт	33
2.4. План-графік проекту верхнього рівня.....	36
2.5. План витрат проекту.....	39
2.6. Оточення проекту.....	45
2.7. План використання трудових ресурсів	48
2.8. План управління взаємодією	52
2.9. Управління якістю	57
2.10. Управління ризиками.....	65
Висновки до розділу 2	77
РОЗДІЛ 3. ПЛАН УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТОМ	79
3.1. Процеси ініціації	79
3.2. Процеси планування	83

3.3. Процеси виконання проекту	85
3.4. Моніторинг та управління проектом	86
3.5. Процеси завершення.....	88
3.6. Рольова структура команди управління проектами	89
Висновки до розділу 3	104
ВИСНОВКИ.....	105
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	109
ДОДАТКИ.....	111

ВСТУП

Сучасна індустрія відеоігор переживає свій розквіт, надаючи гравцям по всьому світу можливість поринути у захоплюючі світи та переживати захоплюючі пригоди. З урахуванням інтересів і очікувань гравців, що змінюються, компанії активно розробляють нові проекти, щоб задовольнити потреби аудиторії. Одним із таких проектів є створення гри-симулятора риболовлі компанією NJF North.

Проект NJF North спрямований на створення унікальної гри-симулятора риболовлі, яка задовольнить запити гравців та приносить їм максимальне задоволення.

Цей проект включає розробку ігрового контенту, технічну реалізацію, управління проектом і багато іншого. У даній магістерській роботі ми пропонуємо детальніше розглянути процес розробки та управління даним проектом, включаючи аналіз стратегії, методологій управління проектом, рольової структури команди, а також вплив проекту на компанію та суспільство загалом.

Об'єкт дослідження: Об'єктом дослідження є процеси управління проектом створення гри-симулятора риболовлі компанією NFJ North та його результати у контексті впливу на компанію та суспільство.

Основними аспектами об'єкту дослідження є опис процесів управління проекту, його основних цілей, завдань та кінцевих результатів, а також вплив даного проекту на компанію та суспільство загалом.

Гра "NotJustFishing" є унікальним концептом, який поєднує рибалку з елементами вкраплень реальних місць і абсолютно вигаданих для повномасштабності. Така гра надає унікальну можливість побувати в різних куточках світу, як реального, так і не реального, а так само відчувати саму сутність риболовлі з можливостями вести повний рибальський спосіб життя.

Вона прагне запропонувати гравцям неповторний досвід риболовлі, який поєднує в собі пригоди, спортивний елемент та екологічне виховання. NFJ North

пишається своїми інноваційними підходами та постійним прагненням до досконалості, роблячи ігри, які залишають незабутні враження для всіх любителів риболовлі.

Предмет дослідження: Підходи, методи і інструменти управління проектом створення гри-симулятора риболовлі компанією NFJ North та його результати у контексті впливу на компанію та суспільство.

Основними аспектами предмета дослідження є опис самого проекту, його основних цілей, завдань та кінцевих результатів, а також вплив даного проекту на компанію та суспільство загалом.

Гра "NotJustFishing" є унікальним концептом, який поєднує рибалку з елементами вкраплень реальних місць і абсолютно вигаданих для повномасштабності. Така гра надає унікальну можливість побувати в різних куточках світу, як реального, так і не реального, а так само відчувати саму сутність риболовлі з можливостями вести повний рибальський спосіб життя.

Мета дослідження: Метою дослідження є аналіз та розуміння цілей проекту, який спрямований на створення гри-симулятора риболовлі. Ці включають створення захоплюючого і реалістичного ігрового продукту, залучення цільової аудиторії, розвиток бренду компанії, а також внесення вкладу в освіту та розвиток екологічної свідомості в суспільстві.

Завдання дослідження:

1. Аналіз та опис плану реалізації проекту, включаючи тимчасові рамки, бюджет та необхідні ресурси.
2. Вивчення методологій та стандартів, що використовуються при управлінні проектом, у контексті створення гри-симулятора риболовлі.
3. Аналіз ролі та функцій учасників команди проекту, включаючи опис їх завдань та відповідальності.

4. Дослідження заходів щодо забезпечення якості під час виконання проекту та контролю за результатами.
5. Аналіз ризиків, з якими може зіткнутися проект, та заходів щодо їх управління.
6. Вивчення процесу взаємодії із зовнішніми зацікавленими сторонами, включаючи замовників, ліцензорів та споживачів кінцевої продукції.

Більш детально про гру та саму її реалізацію як проект будемо розглядати далі у цій роботі. Ми дослідимо всі її позитивні та негативні сторони, проаналізуємо ризики, знайдемо як з цими ризиками змагатися та інше.

РОЗДІЛ 1. ОБГРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ

1.1. Аналіз сектору економіки

Ігрова індустрія є однією з найбільш динамічних та прибуткових галузей розваг у світі. Згідно зі звітами, ігровий ринок постійно зростає, і його обсяг останніми роками значно збільшився. За знайденими даними, у 2022 році глобальний обсяг ігрової індустрії досяг позначки понад 800 млн \$, що робить його одним із найбільших сегментів розважальної індустрії.

Існує кілька ключових тенденцій та змін в ігровій індустрії, які важливі для аналізу:

- Мобільні ігри: Мобільні ігри стають все більш популярними завдяки доступності смартфонів і планшетів. Ігри для мобільних пристроїв залучають широку аудиторію та забезпечують високу прибутковість.
- Віртуальна та доповнена реальність: Технології віртуальної та доповненої реальності відкривають нові можливості для ігор, надаючи гравцям унікальні візуальні та взаємодіючі досліди.
- Розраховані на багато користувачів онлайн-ігри: Онлайн-ігри, що дозволяють гравцям взаємодіяти між собою у віртуальних світах, залишаються популярними і надають соціальну взаємодію.

Гра "NotJustFishing" є унікальним концептом, який поєднує рибалку з елементами вкраплень реальних місць і абсолютно вигаданих для повномасштабності. Така гра надає унікальну можливість побувати в різних куточках світу, як реального, так і не реального, а так само відчувати саму сутність риболовлі з можливостями вести повний рибальський спосіб життя.

Список потенційних конкурентів-ігор від інших компаній, які існують у жанрі рибальських ігор:

- Fishing Planet: Ця гра надає реалістичний симулятор риболовлі з красивою графікою і безліччю видів риб та місць для лову.
- The Fisherman - Fishing Planet: Є підрозділом гри "Fishing Planet", яка сфокусована виключно на риболовлі та пропонує різні рибальські квести.
- Ultimate Fishing Simulator: Ця гра пропонує комбінацію симуляції риболовлі та аркадного геймплею, дозволяючи гравцям насолоджуватися різноманітними рибальськими пригодами.
- Rapala Fishing: Pro Series: Заснована на відомому бренді рибальських снастей Rapala та пропонує змагальний рибальський досвід.
- Russian Fishing 4: Надає рибальський симулятор з фокусом на реалізмі та різноманітних рибальських локаціях.
- Fish Tycoon 2: Хоча це не симулятор риболовлі, це гра про управління акваріумом та розведення риб. Може бути розглянуто як конкурентну пропозицію у жанрі рибальських ігор.

Давайте розглянемо SWOT-аналіз у таблиці 1.1.

SWOT-аналіз ринку

Фактори	Сильні сторони	Слабі сторони
Ринок	Ігровий ринок постійно зростає та надає великі можливості для розробників	Ринок ігор зараз насичений сильними гравцями, що може затруднити проникнення нового продукту.
Клієнти	У гри є потенціал залучити любителів риболовлі та ігор із симуляцією, що створює яскраво виражену цільову аудиторію.	Початківцю проекту може знадобитися час для побудови впізнаваного бренду та залучення перших клієнтів.
Конкуренти	Компанія пропонує унікальний концепт, який відрізняється від конкурентів, що може привернути увагу гравців.	На ринку вже існують відомі та популярні ігри, що може зробити складним конкуренцію з ними.
Тип бізнесу	Монетизаційна стратегія – Freemium + Adsupported, що дозволяє великій кількості людей використовувати гру та мати заробіток компанії	Монетизаційна стратегія не приносить достатньої кількості капіталу для швидкого розвитку гри
Маркетинг	Сучасні маркетингові методи, такі як соціальні мережі, впливові особи, реклама в онлайн-іграх та інші інновації, привернуть увагу до гри	Обмежені ресурси можуть обмежити масштаб маркетингових кампаній та конкуренцію на ринку.

Фактори	Переваги	Недоліки
Ринок	Існує можливість випуску гри на різних ігрових платформах, що дозволить досягти більшої аудиторії.	Уподобання гравців можуть змінюватися з часом, і успіх гри може залежати від здатності адаптуватися до цих змін
Клієнти	Проведення маркетингових кампаній та акцій може допомогти розширити аудиторію та залучити нових гравців.	Сильна конкуренція на ринку може зробити важким залучення та утримання клієнтів.
Конкуренти	Розвиваючи гру та надаючи регулярні оновлення та новий контент, Компанія може залучити гравців та утримати їх інтерес.	Сильні конкуренти можуть також інвестувати у розробку та маркетинг, що створює загрозу втрати клієнтів.
Тип бізнесу	Шляхом надання додаткових ігрових елементів та контенту, можна залучити більше гравців та збільшити дохід.	Конкуренти також можуть використовувати різні монетизаційні стратегії, що може створити конкурентний тиск.
Маркетинг	Взаємодія з цільовою аудиторією через соціальні мережі, що допоможе розповсюджувати інформацію про гру.	Конкуренти можуть інвестувати в маркетинг, що створить конкурентний тиск і ускладнити залучення гравців.

Як бачимо, за результатами SWOT-аналізу ринку, наша гра має унікальну концепцію гри, яка може привернути увагу гравців, середню монетизаційну

стратегію та маємо можливість використовувати інноваційні маркетингові стратегії для залучення аудиторії. Але при цьому, ми маємо досить сильну конкуренцію на ринку, особливо з боку відомих ігор, так само маємо невідомість бренду, що може вимагати часу для залучення аудиторії та досить обмежений бюджет для маркетингових кампаній. Це основні складності, які зустрічаються на шляху гри NotJustFishing.

Але при цьому гра матиме розширену аудиторію шляхом випуску гри на різних ігрових платформах. Розроблятиметься додатковий контент та регулярні оновлення гри для залучення та утримання гравців. І це буде підкріплено використанням соціальних мереж та угруповань гравців для поширення інформації про гру. Саме цей перелік позитивно впливатиме на просування гри та викличе окупність продукту.

Дивлячись на сильні сторони проекту можна сказати. Що ринок ігор про рибалку не великий, але і розробникам таку гру робити не занадто складно. Клієнти у таких ігор є досить багато, а це каже про те, що монетизаційна система буде приносити кошти. Маркетингові методи не будуть витрачати багато коштів, бо конкурентів не так багато. З мінусів є те, що всі конкуренти вже давно у цій сфері, та посунути їх буде не легко, тому початківцям вийти на певну частину ринку вийде тільки через маркетинг. Ресурси у компанії обмежені, тому є шанс, що в певній роботі буде затримка и тому витратити компанія зможе більше ніж треба.

1.2. Аналіз діяльності компанії

1.2.1. Опис компанії

ТОВ "NJF North" - це інноваційна компанія, що спеціалізується на створенні захоплюючих та унікальних ігрових світів, сфокусованих на риболовлі та пригоди на природі.

Місія компанії: «Створення незабутніх та креативних рибальських пригод для гравців у всьому світі. Ми прагнемо надихати людей на дослідження дивовижних світів природи через захоплюючий геймплей, унікальні рибальські сценарії та високоякісні візуальні враження»

Цілі компанії:

- Надання гравцям можливості поринути в атмосферу рибальських пригод, де вони зможуть досліджувати різноманітні локації, ловити унікальні види риб, а також розвиток своїх навичок рибалки.

- Досягнення більш як 5 мільйонів активних гравців нашої гри "NotJustFishing" протягом першого року після її випуску.

У 2020 році група пристрасних рибалок та досвідчених розробників ігор зібралася, щоб втілити свою мрію у життя – створити унікальну рибальську гру, яка б перенесла гравців у світ захоплюючих пригод на природі. Саме з цієї пристрасті народилася компанія "NJF North".

Перші кроки були непростими. Команда провела багатогодинні дослідження ринку, вивчаючи переваги та очікування рибалок та геймерів. Склавши знання та досвід, вони розпочали активну розробку гри "NotJustFishing", надаючи їй унікального сценарію, реалістичної графіки та надихаючих природних локацій.

Поточний стан компанії "NJF North":

Сьогодні "NJF North" - це молода, але амбітна компанія, яка зараз перебуває в процесі створення гри "NotJustFishing".

"NJF North" також прагне співпраці з природоохоронними організаціями, щоб підтримувати та зберігати водні ресурси в реальному світі. Це робить компанію більш ніж просто розробником ігор - вони стають прихильниками природоохоронної та освітньої ініціативи. SWOT-аналіз знаходиться у таблиці 1.2.

Таблиця 1.2

SWOT-аналіз фірми

Фактори	Сильні сторони	Слабі сторони
Ринок	Компанія NJF North працює в індустрії розважальних ігор, де є високий попит з боку гравців.	Ринок ігрової промисловості насичений конкурентами, що може створювати тиск на ціни і вимагати додаткових витрат.
Клієнти	Компанія має основу постійних гравців. Лояльні клієнти сприяють утриманню та просуванню продуктів.	Рибальство та природні ігри можуть залежати від пори року, що може обмежувати активність клієнтів у певні періоди.
Конкуренти	"NJF North" має унікальні особливості у своїх іграх, які виділяють їх серед конкурентів та залучають гравців.	Компанія є невеликим гравцем на ринку, тому їй складно конкурувати з великими ігровими компаніями з великими ресурсами.
Тип бізнесу	Компанія має унікальне позиціонування в індустрії завдяки поєднанню освітніх та розважальних аспектів, що може виділити її на ринку.	Бізнес, пов'язаний з розробкою та випуском ігор, вимагає постійних оновлень та контентних актуалізацій, що може вимагати значних ресурсів та зусиль.

Фактори	<i>Переваги</i>	<i>Недоліки</i>
Ринок	Світове зростання ринку мобільних ігор: зі зростанням кількості мобільних пристроїв по всьому світу відкриваються нові можливості для компанії "NJF North" залучати гравців та розширювати своє аудиторне охоплення.	Розвиток нових технологій та ігрових платформ може вимагати постійного оновлення ігор та інфраструктури, що може виявитися фінансово та технічно навантаженим для компанії.
Клієнти	Компанія має можливість залучити нових гравців, пропонуючи різноманітні ігрові сценарії та події, які можуть зацікавити різні категорії клієнтів.	В індустрії ігор існує висока конкуренція і клієнти мають безліч альтернатив. Це може спричинити загрозу відтоку клієнтів, якщо ігри не задовольнятимуть їх очікування.
Конкурен-ти	Компанія може шукати партнерів та співпрацювати з іншими розробниками чи видавцями для розширення аудиторії та створення інших проєктів.	Висока конкуренція на ринку ігор може призвести до зменшення цін та прибутку. Компанія має бути готова до такої загрози та мати стратегії для утримання клієнтів.
Тип бізнесу	Можливість випускати ігри на різних платформах (ПК, мобільні пристрої) може розширити аудиторію та збільшити прибутки.	Швидкий розвиток технологій може вимагати перегляду стратегії розробки та адаптації до нових платформ та вимог гравців.

Можна підкреслити, що компанія "NJF North" має високий попит на ринку, лояльну аудиторію, унікальний продукт і унікальне позиціонування. Але так само

вона має й слабкі сторони, такі як залежність від сезону, маленьку частку ринку та необхідність постійних оновлень.

При цьому компанія "NJF North" має такі можливості як: розширення цільової аудиторії, партнерства та співпраця з іншими компаніями або виробниками та багатоплатформність, що дасть максимально велику можливу частку ринку. Але загрозою для компанії є занадто швидкий розвиток технологій, дуже сильні конкуренти, і можлива несумісність з новими андроїд через прогрес.

Можна сказати, що компанія NJF North знаходиться у відрізку ігрової індустрії з високим попитом та лояльними клієнтами. Значними мінусами для компанії є те, що ігрова індустрія насичена конкурентами, а також певні ігри можуть бути більш популярні в певні пори року. Але зважаючи на мультиплатформенність компанія має більше шансів на успіх, як для підвищення охоплення, так і для майбутньої монетизації.

1.2.2. Організаційна структура

Організаційну структуру компанії "NJF North" можна побачити на Рис 1.1.

Зовнішні зацікавлені сторони "NJF North":

- Гравці: Основна цільова аудиторія компанії, чії переваги та зворотний зв'язок впливають на розробку та покращення гри.
- Партнери та видавці: Включають сторонні компанії, які можуть надавати ресурси та допомогу в просуванні та розповсюдженні гри.
- Природоохоронні організації: Компанія співпрацює з організаціями, що займаються охороною природи та водних ресурсів, щоб підтримувати їх ініціативи та зробити свій внесок у природоохоронну діяльність.
- Конкуренти: Інші компанії, що працюють у галузі розробки ігор та рибальських симуляторів, впливають на конкурентоспроможність та стратегії компанії.
- Інвестори: Особи чи організації, які можуть інвестувати кошти у розвиток компанії та її проектів.
- Суспільство: Компанія "NJF North" надає важливого значення своєму громадському іміджу та впливу на ігрову спільноту, а також на громадську думку про природоохорону та стійкість.
- Регулюючі органи: У різних країнах та регіонах можуть існувати законодавчі та нормативні органи, які регулюють ігрову індустрію та бізнес компанії.

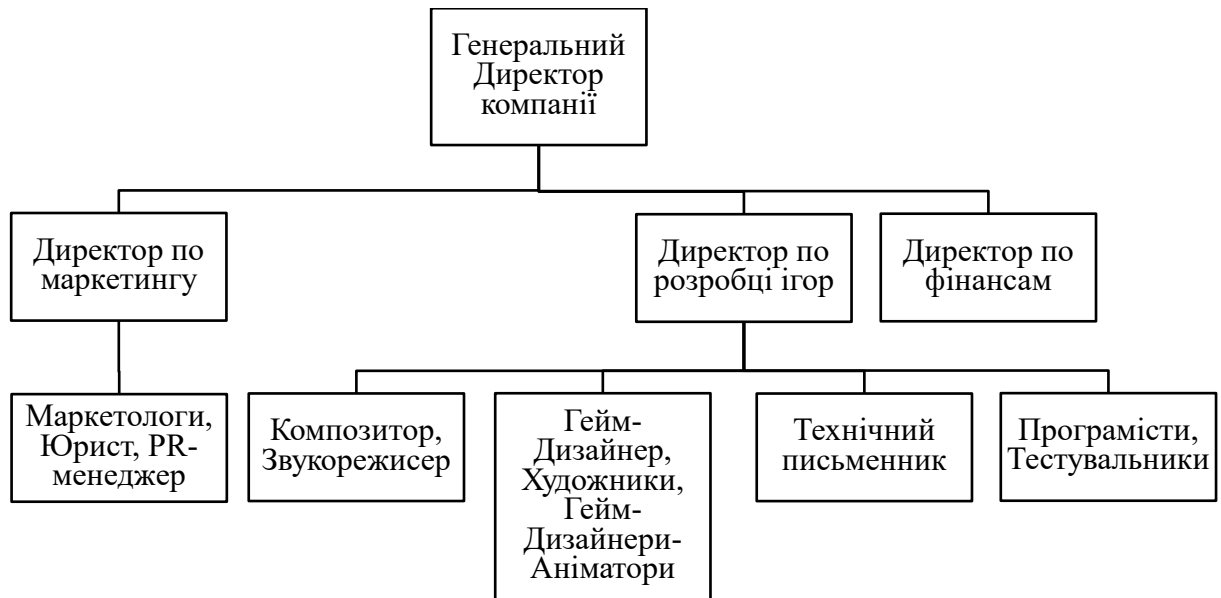


Рис. 1.1. Організаційна структура компанії

Організаційна структура компанії "NJF North" є злагодженою командою професіоналів, відданою досягненню спільної місії - створенню унікальних рибальських ігрових світів. Структура включає різноманітні функціональні підрозділи, такі як розробка, маркетинг, юридичне обслуговування та інші, кожен з яких відіграє ключову роль в успішній реалізації проектів компанії.

Команда компанії "NJF North" включає як мінімум маркетологів, юриста, PR-менеджера, композитора, звукорежисера, гейм-дизайнерів, художників, гейм-дизайнерів-аніматорів, технічних письменників, програмістів і тестувальників. Ці професіонали поєднують свої зусилля та експертизу, щоб створювати захоплюючі ігрові продукти.

Компанія "NJF North" активно взаємодіє з різноманітними зовнішніми зацікавленими сторонами, які впливають на її діяльність та успіх.

1.3. Опис продукту проекту

NotJustFishing - це кросплатформова гра, яка підходить як для користувачів ПК, так і для android або ios. Гра має певні взаємодії з серверами, що дозволяє користувачам обмінюватися інформацією, досягненнями, а також брати участь у різних акціях та турнірах для отримання нагород. Так само вона орієнтована як на навчання, так і на розвагу людини у сфері рибальства. Так само гра орієнтована саме на велику реалістичність, оскільки вона зберігатиме у собі всі можливі місця для риболовлі та всі можливі види риб.

Роль гри "NotJustFishing" у діяльності "NJF North":

Гра "NotJustFishing" грає ключову роль діяльності компанії "NJF North". Вона є флагманський продукт підприємства міста і є основним активом, який орієнтована вся діяльність підприємства. Ось аспекти її ролі гри:

Центральний продукт: "NotJustFishing" - це основний продукт, що розробляється "NJF North". Його розробка, оновлення та підтримка займають основне місце у діяльності компанії.

Інтерактивна взаємодія: Гра дозволяє користувачам взаємодіяти між собою та з серверами, що створює соціальну та конкурентну взаємодію між гравцями.

Навчання та розвага: "NotJustFishing" охоплює два ключові аспекти: навчання та розвага. Вона надає гравцям можливість навчитися рибалити і водночас насолоджуватися розважальним геймплеєм.

Реалізм та різноманітність: Гра прагне високого ступеня реалізму, пропонуючи гравцям різноманітні місця для риболовлі та безліч видів риб.

Вплив гри "NotJustFishing" на елементи діяльності "NJF North".

Гра "NotJustFishing" може вплинути на різні елементи діяльності компанії "NJF North", включаючи:

1. Розробка та оновлення гри: Потрібне постійне покращення та оновлення гри, щоб залишатися конкурентоспроможним та залучати нових гравців.
2. Маркетинг та просування: Для залучення гравців необхідно активне маркетингове просування гри на ринку.
3. Технічна підтримка: Системи серверів та технічна інфраструктура гри повинні підтримуватись та обслуговуватися.
4. Взаємодія з гравцями: Команда компанії повинна підтримувати активну взаємодію з гравцями, відповідаючи на питання, враховуючи зворотний зв'язок та проводячи заходи.
5. Участь у заходах та турнірах: Компанія повинна організовувати та підтримувати рибальські заходи та турніри, щоб захопити гравців.
6. Освітні та природоохоронні ініціативи: Гра повинна стати платформою для освітніх програм та ініціатив, пов'язаних з риболовлюю та природоохороною.

Висновки до розділу 1

1. За результатами SWOT-аналізу ринку, проект має унікальну концепцію, середню монетизаційну стратегію та можливість використовувати інноваційні маркетингові стратегії для залучення аудиторії. Але при цьому, у нас є досить сильна конкуренція на ринку і достатня невідомість бренду. Але при цьому гра матиме розширену аудиторію шляхом випуску гри на різних ігрових платформах, що компенсує недоліки певним чином.

2. Компанія "NJF North" має високий попит на ринку, лояльну аудиторію, унікальний продукт і унікальне позиціонування. Але так само вона має й слабкі сторони, такі як залежність від сезону, маленьку частку ринку та необхідність постійних оновлень.

3. Організаційна структура компанії включає різноманітні функціональні підрозділи, такі як розробка, маркетинг, юридичне обслуговування та інші. Команда компанії "NJF North" складається як мінімум з маркетологів, юриста, PR-менеджера, композитора, звукорежисера, гейм-дизайнерів, художників, гейм-дизайнерів-аніматорів, технічних письменників, програмістів і тестувальників.

4. В ході аналізу та вибору продукту проекту, а саме ігри "NotJustFishing", ми дійшли наступних висновків: Продукт повністю відповідає потребам та місії компанії "NJF North". Він поєднує у собі освітні та розважальні аспекти рибальської тематики, а також підтримує природоохоронну.

"NotJustFishing" має потенціал для залучення великої аудиторії та забезпечення стабільного доходу для компанії. Регулярні оновлення продукту та активна взаємодія з гравцями сприяють зростанню та розвитку "NJF North". Також продукт створює можливості для співпраці із зовнішніми зацікавленими сторонами, включаючи партнерів, природоохоронні організації та суспільство, що сприяє розширенню впливу компанії та зміцненню її репутації.

РОЗДІЛ 2. СТАТУТ ПРОЕКТУ

2.1. Резюме проекту

1. Обґрунтування проекту.

Ініціація проекту 'NotJustFishing' стала результатом пристрасі та ентузіазму групи поціновувачів рибальських пригод. Зібравшись разом, вони вирішили об'єднати свої навички та пристрась до риболовлі, щоб створити унікальну та реалістичну гру, яка б поєднувала в собі освітні аспекти та розваги. Їхньою метою стало не просто створити гру, а запропонувати гравцям можливість поринути у захоплюючий світ рибальських пригод, розширити свої знання та поділитися цим досвідом з іншими любителями рибалки по всьому світу.

Враховуючи знання про програмування та управління проектами, вони були здатні на те, щоб постаратися реалізувати цю гру. Адже йдеться про її унікальність, а не звичайне бажання заробити.

2. Цілі проекту.

Цілью проекту "NotJustFishing" є розробка та випуск якісної та унікальної гри, яка поєднує в собі розважальні та освітні аспекти рибальських пригод. Ми прагнемо створити гру, яка дозволить гравцям поринути у реалістичний світ риболовлі, досліджувати різні місця для лову риби, змагатися з іншими гравцями та збагачувати свої знання про природу та рибальство.

Додатково нашою ціллю є встановлення міцного зв'язку з нашою аудиторією, створення активної спільноти любителів риболовлі та природи, а також підтримка природоохоронної та освітньої ініціативи. Ми прагнемо стати провідною компанією в галузі рибальських ігор, надаючи гравцям максимум задоволення та збагачуючи їхній досвід, і водночас підтримувати цінності збереження навколишнього середовища та природоохорони.

3. Результати проекту.

Результати проекту "NotJustFishing" являють собою досягнення та вплив, який ми очікуємо отримати після успішної розробки та випуску гри:

1. Ми очікуємо створити унікальну гру, яка виділятиметься на ринку завдяки реалістичності, різноманітності ігрового контенту та якісному геймплею. Ця гра стане нашим флагманським продуктом, який покликаний привертати увагу гравців з усього світу.
 2. Результатом проекту буде активна та залучена гральна спільнота, де гравці зможуть обмінюватися досвідом, брати участь у турнірах та акціях, а також впливати на подальший розвиток гри через зворотний зв'язок та пропозиції.
 3. Природоохоронна та освітня ініціатива: "NotJustFishing" також сприятиме поширенню знань про рибалку та природу. Ми очікуємо, що гра стане платформою для освітніх заходів та ініціатив, спрямованих на збереження навколишнього середовища та природної біорізноманітності.
 4. Ми прагнемо фінансового успіху проекту, забезпечуючи стійку монетизацію без створення негативного впливу на ігровий процес. Моделі монетизації будуть адаптовані до потреб гравців та забезпечуватимуть справедливу та чесну взаємодію.
 5. "NotJustFishing" сприятиме зміцненню бренду "NJF North" як провідної компанії в індустрії рибальських ігор, що дозволить нам диверсифікувати наші продукти та збільшувати присутність на ринку розваг.
 6. Головним результатом для нас буде задоволення наших гравців. Ми прагнемо створити гру, яка приносить радість та задоволення, а також відповідає очікуванням та потребам нашої аудиторії.
- ### 4. Обмеження та припущення.

Обмеження часу:

1. Проект має бути завершений у визначений термін, щоб відповідати вимогам ринку та очікуванням гравців.
2. Заплановані етапи розробки та релізи мають бути суворо дотримані, щоб мінімізувати затримки та утриматись у встановлених термінах.
3. Будь-які зміни у розкладі розробки мають бути обґрунтовані та прийняті за згодою керівництва проекту.

Обмеження за вартістю:

1. Бюджет проекту обмежений, і всі витрати мають бути контрольованими та обґрунтованими.
2. Інвестиції у розробку, маркетинг та підтримку гри мають бути в межах встановленого фінансового плану.
3. Будь-які додаткові витрати або зміни до бюджету мають бути схвалені компетентними особами.

Обмеження за якістю:

1. Якість гри "NotJustFishing" є пріоритетом проекту, і вона не повинна зазнавати збитків внаслідок скорочення строків або зниження бюджету.
2. Гра повинна відповідати високим стандартам геймдизайну, графіки, звуку та технічної продуктивності.
3. Усі функції та особливості, заплановані для включення до гри, мають бути реалізовані з високим ступенем якості та стабільності.

5. Ризики.

Технічні ризики:

1. Технічні збої та помилки: Можливі технічні проблеми, які можуть спричинити збої в грі або призвести до небажаних помилок.
2. Невдала оптимізація: Недостатня оптимізація гри може призвести до поганої продуктивності на різних пристроях, що може негативно вплинути на досвід гравців.

Фінансові ризики:

1. Перевитрати бюджету: Можливі перевитрати бюджету проекту через несподівані витрати або зміни в розробці.

Маркетингові ризики:

1. Невдала просування гри: Недостатня ефективність маркетингових кампаній може знизити кількість завантажень та залучити менше гравців.
2. Зміни у вимогах ринку: Ринок ігрової індустрії може змінитися, і проект має бути здатний адаптуватися до нових вимог та трендів.

Конкурентні ризики:

1. Успішні конкуренти: Конкуренція з іншими іграми, особливо вдалими проектами, може знизити популярність гри "NotJustFishing".

2.2. Цілі та результати проекту

Запит замовників:

Замовники запросили розробку цікавої та реалістичної гри про рибалку, яка була б одночасно захоплюючою та навчальною. Вони висловили бажання, щоб гра була доступна як на мобільних пристроях, так і на ПК, щоб охопити широку аудиторію.

Запит команди проекту:

Члени команди, володіючи знаннями про рибалку, висловили бажання створити гру з високим ступенем реалізму та деталізації. Вони наголосили на важливості розробки якісної графіки, реалістичної фізики та механіки геймплею.

Запит користувачів:

Користувачі, що люблять риболовлю, висловили потребу в грі, яка б дозволила їм віртуально поринути у світ рибалки, без фізичної участі. Вони висловили інтерес до можливості змагання з іншими гравцями в онлайн-режимі.

Цілі проекту

№	Цілі / підцілі	Результати
1.	Розробити гру-симулятор риболовлі "NotJustFishing"	Розроблено гру
1.1	Створити реалістичну графіку та оточення для гри.	Створено звичайну та реалістичну графіку
1.2	Розробити механіку геймплею, включаючи лов і керування рибою.	Додані основні механіки
1.3	Забезпечити доступність гри як у мобільних пристроях, і на ПК.	Додані сумісності
1.4	Впровадити мультиплеєрний режим для змагань та взаємодії гравців.	Доданий режим мультиплеєра та змагань
1.5	Розробити навчальні матеріали та навчальні курси для гравців, які бажають навчитися рибалити.	Впроваджено підказки, курси та матеріали для навчання рибалці
1.6	Забезпечити високий рівень задоволеності користувачів та отримання прибутку від продажу гри.	Максимізувати задоволеність користувачів

Можна підкреслити, що в процесі розробки проекту було визначено всі цілі, підцілі та результати. Основною ціллю проекту є сама розробка та підтримка гри-симулятора. Підцілями є творення різноманітних механік для гри, забезпечення доступності, мультиплеєрної частини, розробки матеріалів для гравців.

2.3. Структурна декомпозиція робіт

В даному випадку структура робіт організована відповідно до фаз життєвого циклу проекту:

- Ініціація: Попередня розробка та проектування.
- Розробка бізнес-плану, технічне проектування.
- Розробка гри, тестування, підготовка до випуску.
- Завершення: Випуск гри, підтримка та розвиток.

Структура робіт організована відповідно до основних компонентів продукту, які мають бути створені:

- Ігровий дизайн: Включає завдання, пов'язані зі створенням ігрових механік і дизайном ігрового світу.
- Арт та анімації: Розробка графіки та анімацій.
- Звук: Створення аудіо-контенту та звукового супроводу.
- Маркетинг та просування: Розробка маркетингової стратегії та просування гри.

Докладніше декомпозицію можна побачити у таблиці 2.2.

Структурна декомпозиція робіт проекту

СДР	Завдання / підзавдання	Результати
0	Створити гру NotJustFishing	Гра створена
1	Попередня розробка	Успіх у попередній розробці
1.1	Розробка ідеї гри та концепції	Розроблено ідею та концепцію
1.2	Аналіз ринку	Проаналізовано ринок
1.3	Розробка бізнес-плану	Розроблено бізнес-план
2	Проектування гри	Гра спроектована
2.1	Розробка дизайну гри	Дизайн розроблений
2.2	Технічне проектування	Технічна частина майбутнього функціоналу спроектована
2.3	Прототипування	Готовий прототип майбутнього функціоналу створено
3	Розробка	Гра розроблена
3.1	Розробка ігрових механік	Ігрові механіки розроблені
3.2	Графіка та анімації	Графіка та анімації імплементовані
3.3	Звуковий супровід	Додано звуковий супровід
4	Тестування	Проведено тестування
4.1	Внутрішнє тестування	Проведено внутрішнє тестування

СДР	Завдання / підзавдання	Результати
5	Підготовка до випуску	Гра випущена
5.1	Маркетинг та просування	Просування та маркетинг успішні
5.2	Підготова документації	Документацію підготовлено
6	Випуск гри	Гра випущена
6.1	Подання заявки на реліз	Заявка подана та прийнята
7	Підтримка та розвиток	Нескінченна підтримка зроблена
7.1	Технічна підтримка	Гра активно підтримується
7.2	Розвиток гри	Гра активно розвивається

Поточна структура була обрана через те, що вона проста і чиста. Вона легко підкреслює всі основні моменти для реалізації проекту і не має нічого лишнього, що відповідає результатам проекту.

2.4. План-графік проекту верхнього рівня

Попередня розробка:

Тут відбувається розробка ідеї гри та її концепції. Проводиться аналіз ринку, щоб визначити потреби та конкурентні переваги. Розробляється бізнес-план, що визначає стратегію та фінансові плани проекту.

Проектування гри:

Тут створюють дизайн гри, включаючи інтерфейс та візуальне оформлення. Відбувається технічне проектування, що визначає технічні вимоги та інфраструктуру. Важливим етапом є прототипування, де створюються початкові версії ігрових елементів.

Розробка:

У цій фазі розробляються ігрові механіки, створюються ігровий контент та компоненти. Включає розробку графіки, анімацій і звукового супроводу.

Тестування:

Здійснюється внутрішнє тестування, під час якого перевіряється функціональність та грабельність гри. Знайдені помилки та недоробки виправляються, щоб забезпечити якісний продукт.

Підготовка до випуску:

Тут проводиться рекламна кампанія для просування гри. Готуються необхідні документи та матеріали для релізу.

Випуск гри:

Здійснюється подання заявки на реліз гри на вибраних платформах.

Підтримка та розвиток:

Після випуску гри здійснюється технічна підтримка для користувачів. Відбувається подальший розвиток гри, включаючи випуск оновлень та додаткового контенту. У цій фазі задіяні фахівці з технічної підтримки та розробники гри.

У таблиці 2.3 можна знайти повний перелік робіт верхнього рівня.

Таблиця 2.3

План-графік проекту верхнього рівня

СДР	Назва фази/завдання	Тривалість	Початок	Завершення
0	Створити гру NotJustFishing	204 днів	Пн 30.10.23	Чт 08.08.24
1	Попередня розробка	24 днів	Пн 30.10.23	Чт 30.11.23
1.1	Розробка ідеї гри та концепції	12 днів	Пн 30.10.23	Вт 14.11.23
1.2	Аналіз ринку	18 днів	Пн 30.10.23	Ср 22.11.23
1.3	Розробка бізнес-плану	24 днів	Пн 30.10.23	Чт 30.11.23
2	Проектування гри	60 днів	Чт 30.11.23	Чт 22.02.24
2.1	Розробка дизайну гри	24 днів	Чт 30.11.23	Ср 03.01.24
2.2	Технічне проектування	36 днів	Пт 01.12.23	Пт 19.01.24
2.3	Прототипування	24 днів	Пт 19.01.24	Чт 22.02.24
3	Розробка	48 днів	Пт 23.02.24	Вт 30.04.24
3.1	Розробка ігрових механік	48 днів	Пт 23.02.24	Вт 30.04.24
3.2	Графіка та анімації	48 днів	Пт 23.02.24	Вт 30.04.24
3.3	Звуковий супровід	48 днів	Пт 23.02.24	Вт 30.04.24

СДР	Назва фази/завдання	Тривалість	Початок	Завершення
4	Тестування	24 днів	Вт 30.04.24	Пн 03.06.24
4.1	Внутрішнє тестування	24 днів	Вт 30.04.24	Пн 03.06.24
5	Підготовка до випуску	24 днів	Вт 04.06.24	Пт 05.07.24
5.1	Маркетинг та просування	24 днів	Вт 04.06.24	Пт 05.07.24
5.2	Підготовка документації	16 днів	Вт 04.06.24	Вт 25.06.24
6	Випуск гри	12 днів	Пн 08.07.24	Вт 23.07.24
6.1	Подання заявки на реліз	12 днів	Пн 08.07.24	Вт 23.07.24
7	Підтримка та розвиток	12 днів	Вт 23.07.24	Чт 08.08.24
7.1	Технічна підтримка	12 днів	Вт 23.07.24	Чт 08.08.24
7.2	Розвиток гри	12 днів	Вт 23.07.24	Чт 08.08.24

Поданий опис плану-графіка проекту забезпечує ясне уявлення про ключові завдання та дії, необхідні для успішної реалізації проекту. Цей план-графік також наголошує на важливості організації та спільної роботи всіх учасників проекту, починаючи з попередньої розробки та закінчуючи підтримкою та розвитком після випуску гри. Надійне виконання цього плану допоможе досягти успіху проекту та задоволення потреб клієнтів та зацікавлених сторін.

З плану-графіку можна підкреслити декілька важливих моментів. Тривалість проекту дорівнює 204 дням. Початок реалізації починається з 30.10.2023, а закінчується 08.08.2024. Найбільше часу займає проектування гри через складність. Туди входять розробка дизайну, технічне проектування, прототипування.

2.5. План витрат проекту

Загальні витрати на проект створення гри становлять 3354700 ₴. Ці витрати охоплюють всі етапи повного циклу створення гри, починаючи з попередньої розробки та закінчуючи підтримкою та розвитком після випуску. Кожен етап проекту має власні витрати, які пояснюються необхідністю ресурсів, таких як трудові ресурси, технології, ліцензії та інші фактори. Незважаючи на те, що всі етапи проекту роблять свій внесок у загальні витрати, наступні етапи є найбільш витратними:

1.Проектування гри (872 800 ₴): Цей етап включає в себе розробку дизайну гри, технічне проектування та прототипування. Високі витрати зумовлені необхідністю залучення талановитих дизайнерів та фахівців з технічного проектування, а також створенням та тестуванням прототипів, що потребує часу та ресурсів.

2.Розробка гри (1 144 500 ₴): Цей етап включає розробку ігрових механік, графіки та анімації, а також звукового супроводу. Високі витрати пояснюються потребою в якісних ігрових механіках, дизайні та звуковому оформленні, які створюють привабливий ігровий досвід.

3. Підготовка до випуску (383 200 ₴): Цей етап включає маркетинг та просування, підготовку документації, а також випуск гри. Витрати тут пов'язані з необхідністю просування гри, створенням маркетингових матеріалів та забезпеченням підтримки гри на етапі випуску.

Для успішного запуску та популяризації гри необхідно вкласти кошти у професійний дизайн, геймплей, графіку та звуковий супровід. Також маркетинг та просування гри відіграють важливу роль у її успіху, і ці витрати необхідні для залучення аудиторії та збільшення продажів. У результаті високі витрати на ці етапи вважаються необхідними для досягнення поставлених цілей та створення якісної гри, здатної привернути увагу гравців на ринку. Детальніше про бюджет проекту можна побачити у таблицях 2.4. та 2.5.

Бюджет проекту

СДР	Назва завдань проекту	Витрати
0	Повний цикл створення гри	3 354 700 ₴
1	Попередня розробка	381 600 ₴
1.1	Розробка ідеї гри та концепції	48 800 ₴
1.2	Аналіз ринку	72 000 ₴
1.3	Розробка бізнес-плану	59 200 ₴
2	Проектування гри	872 800 ₴
2.1	Розробка дизайну гри	69 200 ₴
2.2	Технічне проектування	205 600 ₴
2.3	Прототипування	94 000 ₴
3	Розробка	1 144 500 ₴
3.1	Розробка ігрових механік	279 900 ₴
3.2	Графіка та анімації	292 000 ₴
3.3	Звуковий супровід	169 400 ₴
4	Тестування	229 000 ₴
4.1	Внутрішнє тестування	123 400 ₴
5	Підготовка до випуску	383 200 ₴
5.1	Маркетинг та просування	123 600 ₴
5.2	Підготовка документації	106 000 ₴
6	Випуск гри	153 200 ₴
6.1	Подання заявки на реліз	52 400 ₴
7	Підтримка та розвиток	190 400 ₴
7.1	Технічна підтримка	52 000 ₴
7.2	Розвиток гри	37 600 ₴

Виходячи з цієї таблички, повний цикл створення гри коштує 3 354 700 ₴.

Найбільш затратними завданнями для проекту є «Розробка» та «Проектування»

гри». На Проектування гри витрачено загалом 872 800 ₴, а на саму розробку 1144500 ₴.

Таблиця 2.5

Витрати проекту по контрагентам

СДР	Контрагент/Назва завдань проекту	Витрати
	Художник (підрядник)	144 000 ₴
2.3	Прототипування	28 800 ₴
3.2.1	Створення інтерфейсу	28 800 ₴
3.2.2	Оформлення механік	57 600 ₴
3.2.3	Оформлення світу	28 800 ₴
	Композитор (підрядник)	38 400 ₴
3.3	Звуковий супровід	38 400 ₴
	PR-менеджер (підрядник)	38 400 ₴
5.1	Маркетинг та просування	38 400 ₴
	Юрист (підрядник)	32 000 ₴
5.2	Підготовка документації	32 000 ₴

З таблиць по витратах проекту по контрагентам можна зрозуміти, що найбільше серед усіх витрачено на художника - 144 000 ₴. Він займається такими задачами як створення інтерфесу, оформленням механік, оформленням світу. На композитора було витрачено 38 400 ₴, на PR-менеджера - 38 400 ₴, а на юриста - 32000 ₴.

У плані руху коштів, в таблиці 2.6. видно, які кошти виділятимуться на кожен етап проекту в різні квартали. Цей план дозволяє нам краще контролювати та

керувати бюджетом проекту. Квартали 1 та 2 мають велике навантаження на витрати.

Чому квартали 1 та 2 мають велике навантаження на витрати:

Квартал 1: У першому кварталі фінансування спрямоване на попередню розробку, аналіз ринку, розробку бізнес-плану та проектування гри. Ці етапи вимагають значних витрат, оскільки на етапі розробки концепції та проектування гри виділяються кошти на залучення експертів та фахівців.

Квартал 2: У другому кварталі відбувається активна розробка, що також потребує значних витрат, особливо на технічне проектування та розробку ігрових механік. У цей період йде робота над створенням самої гри та її механік, що включає розробку графіки, звукового супроводу і прототипування.

Дані про план руху коштів для підрядників виведено на таблицю 2.7. А план руху коштів за контрагентами, наростаючим підсумком можна знайти в таблиці 2.8.

Таблиця 2.6

План руху коштів

СДР	Назва завдань фінансування	2023-2024 год.			
		Кв4	Кв1	Кв2	Кв3
0	Повний цикл створення гри	551544€	1035128€	1159900€	615478 €
1	Попередня розробка	381600€			
2	Проектування гри	169944€	702856 €		
3	Розробка		332272 €	819578 €	
4	Тестування			229000 €	
5	Підготовка до випуску			111322 €	271878 €
6	Випуск гри				153200 €
7	Підтримка та розвиток				190400 €

Дивлячись на план руху коштів, можна сказати, що за квартал №4 витрачено 551 544 ₴, за квартал № 1 - 1 035 128 ₴, за квартал №2 - 1 159 900 ₴, найбільшу суму, та за квартал №3 - 615 478 ₴.

Таблиця 2.7

План руху коштів за контрагентами

СДР	Контрагент/Назва завдань фінансування	2023-2024 роки			
		Кв4	Кв1	Кв2	Кв3
	Художник		62 400 ₴	81 600 ₴	
2.3	Прототипування		28 800 ₴		
3.2.1	Створення інтерфейсу		8 400 ₴	20 400 ₴	
3.2.2	Оформлення механік		16 800 ₴	40 800 ₴	
3.2.3	Оформлення світу		8 400 ₴	20 400 ₴	
	Композитор		11 200 ₴	27 200 ₴	
3.3	Звуковий супровід		11 200 ₴	27 200 ₴	
	PR-менеджер			9 800 ₴	28 600 ₴
5.1	Маркетинг та просування			9 800 ₴	28 600 ₴
	Юрист			12 250 ₴	19 750 ₴
5.2	Підготовка документації			12 250 ₴	19 750 ₴

Планування витрат на персонал дозволяє нам краще розуміти, як будуть розподілені фінансові ресурси в проекті на різні завдання. В результаті аналізу таблиці "План руху коштів" можна виділити такі ключові моменти:

Повний цикл створення гри займає значну частину бюджету, і основна його частина розподіляється на розробку та технічне проектування. Квартал 1 і квартал 2 є періодом із найбільшим навантаженням на витрати, що пов'язано з попередньою розробкою, проектуванням гри та підготовкою документації. В останніх кварталах також є суттєве фінансування, пов'язане з випуском гри, підтримкою та розвитком.

Аналіз таблиці "План руху коштів за контрагентами" дозволяє краще зрозуміти, які роботи проекту довіряються зовнішнім фахівцям і які витрати з ними пов'язані. Нижче наведено ключові висновки:

Підрядники залучені до різних етапів проекту, починаючи з прототипування та закінчуючи маркетингом та просуванням. Це дозволяє фахівцям ефективніше реалізовувати завдання, пов'язані з їхньою професійною компетенцією. У кварталі 2 спостерігається найбільше навантаження на підрядників, де основний обсяг фінансування розподілено на роботи з оформлення механік та звукового супроводу.

Маркетинг та просування гри, а також підготовка документації також потребують суттєвих інвестицій, що свідчить про важливість цих аспектів для успішного випуску та просування гри. Загальне планування витрат як на звичайних співробітників, так і на підрядників дозволяє нам краще контролювати бюджет та ефективно керувати фінансовими ресурсами у ході проекту.

Можна підкреслити, що квартал №2 є найбільш затратним серед усіх інших, через те, що в нього входять найбільш затратні задачі, які входять до розробки. За квартал №2 - 1 159 900 € витрачено на самі задачі. А по контрагентам за цей квартал витрачено 130 850€ в сумі, які були витрачені на художника, композитора, PR-менеджера та юриста.

2.6. Оточення проекту

Консалтингові, юридичні організації, залучені до процесу здійснення проекту: Ці організації можуть надавати консультації та експертну підтримку у різних аспектах проекту, такі як юридичні питання.

Громадські групи, населення: Ці зацікавлені сторони можуть чинити тиск на проект у зв'язку з екологічними та суспільними питаннями. Вони можуть вимагати додаткових екологічних заходів та стежити за впливом проекту на довкілля.

Конкуренти проекту: Проекту корисно підкреслювати інформацію та корисні ідеї та маркетингові стратегії у своїх конкурентів.

Екологічні організації: Екологічні організації стежитимуть, як проект впливає на довкілля. Вони можуть вимагати дотримання певних екологічних стандартів та заходів щодо зменшення шкідливого впливу.

Ліцензори: Ліцензори мають права на інтелектуальну власність, яка може використовуватися в проекті. Їх інтерес полягає у правильному та законному використанні їх продуктів чи бренду.

Замовники проекту: Замовники визначають цілі та вимоги до проекту. Їх інтерес включає успішне виконання проекту відповідно до їхніх очікувань.

Ініціатор проекту: Ініціатор зазвичай має інтерес у успішному завершенні проекту та досягненні його цілей. Він може також стежити за фінансовими та тимчасовими рамками.

Споживачі кінцевої продукції: Ці зацікавлені сторони очікують отримати високоякісний продукт, який задовольнить їхні потреби та очікування.

Видавець: Видавець може впливати на процес розробки та розповсюдження гри, а також на маркетинг та фінансування проекту.

У таблиці 2.9 можна побачити весь список зацікавлених сторін.

Зацікавлені сторони проекту

№	Група учасників проекту/Компанія	Відповідальна особа
1	Консалтингові, юридичні організації, залучені до процесу здійснення проекту	
1.1	Українська асоціація управління проектами	Консультанти
2	Громадські групи та організації, населення, чії значні інтереси торкається реалізації проекту	
2.1	Фан-спільнота NJFfun	Менеджер з маркетингу
3	Конкуренти основних учасників проекту	
3.1	Fishing Planet LLC, Rapala Interactive, Big Catch Games	Менеджер з маркетингу
4	Екологічні організації	
4.1	Фонд охорони навколишнього середовища "Зелена Земля"	Екологічний аналітик
5	Ліцензори	
5.1	Global Interactive Entertainment	Директор з ліцензування
6	Замовники проекту	
6.1	NJF North	Проектний менеджер
7	Ініціатор проекту	
7.1	NJF North	Головний директор
8	Споживачі кінцевої продукції	
9	Видавець	
9.1	NJF North	Головний директор

Проект створення гри-симулятора риболовлі має безліч зацікавлених сторін, які можуть впливати на успіх. Це включає організації, громадські групи,

конкурентів, екологічні організації, ліцензорів, замовників, ініціатора проекту, споживачів кінцевої продукції та видавця.

З цієї таблички видно, що у компанії 9 зацікавлених сторін. А саме: Українська асоціація управління проектами, Фан-спільнота NJFfun, певні конкуренти, Фонд охорони навколишнього середовища "Зелена Земля", Ліцензори, Замовники, Ініціатори, Споживачі та видавці. Замовник, ініціатор та видавник - компанія NJF North.

2.7. План використання трудових ресурсів

Для опису трудових ресурсів проекту та оцінки їх завантаженості давайте скористаємося даними з таблиці. За цією таблицею, ми можемо визначити відсоток навантаження кожного ресурсу у відсотках і трудовитрати.

Відсоток навантаження показує, наскільки кожен ресурс завантажений у відсотковому співвідношенні. В даному випадку всі ресурси мають навантаження 100%, що означає, що вони повністю зайняті проектом.

Щоб оцінити критичні ресурси проекту, звернемо увагу на ресурси з найвищими трудовитратами. У цій таблиці це ресурси з номерами 4, 5 і 6:

1. Технічний директор (ресурс 4) має значні трудовитрати та може вважатися критичним ресурсом.

2. Програміст (ресурс 5) та Гейм-дизайнер-аніматор (ресурс 6) також мають високі трудовитрати та можуть бути критичними ресурсами.

В більш детальному вигляді дані представлені в таблицях 2.10. та 2.11.

Завантаження трудових ресурсів

RBS	Назва ресурсу	Процент загрузки. %	Трудовитрати, час.
	Разом	100%	2850 ₴
1.	Гейм-дизайнер	100%	150 ₴
2	Маркетолог	100%	150 ₴
3	Продюсер	100%	150 ₴
4	Технічний директор	100%	200 ₴
5	Програміст	100%	200 ₴/сп (2 співроб.)
6	Гейм-Дизайнер-Аніматор	100%	200 ₴/сп (2 співроб.)
7	Звукорежиссер	100%	150 ₴
8	Тестувальник	100%	150 ₴/сп (2 співроб.)
9	Технічний письменник	100%	150 ₴
10	Генеральний директор	100%	300 ₴
11	Директор по маркетингу	100%	250 ₴
12	Директор по розробці ігор	100%	250 ₴

Виходячи з інформації з таблиці, щогодинно компанія витрачає 2850 ₴ на заробітню платню всім працівникам. Найбільш дорогими ресурсами є «Генеральний директор», «Директор по маркетингу», «Директор по розробці ігор», «Програміст» та «Гейм-Дизайнер-Аніматор». Вони отримують щогодини від 200 до 300 ₴.

Завантаження трудових ресурсів за кварталами

Назва ресурсу	2023-2024 год.			
	Кв4	Кв1	Кв2	Кв3
Гейм-дизайнер	33%	70%	31%	18%
Маркетолог	27%		9%	27%
Продюсер	36%			18%
Технічний директор	15%	41%		18%
Програміст	8%	42%	52%	18%
Гейм-Дизайнер-Аніматор		11%	26%	
Звукорежиссер		22%	52%	
Тестувальник			37%	
Технічний письменник			9%	15%
Генеральний директор	52%	100%	100%	63%
Директор по маркетингу	52%	100%	63%	63%
Директор по розробці ігор	52%	100%	91%	36%
Директор по фінансам	52%	100%	63%	63%
Гейм-дизайнер	33%	70%	31%	18%

Завантаження трудових ресурсів у проекті є критичним аспектом для успішного завершення проекту. Аналізуючи таблиці, можна зробити такі висновки:

Деякі ресурси, такі як генеральний директор, директор з маркетингу та директор з розробки ігор мають максимальне навантаження протягом усього проекту. Це зумовлено їх ролями в управлінні та реалізації проекту.

Критичними ресурсами також є програмісти, технічний директор та технічний письменник. Їх завантаження значно варіюється в різні квартали, що може вимагати додаткової уваги в плануванні ресурсів.

Маркетолог та продюсер у першому кварталі мають максимальне навантаження, що пов'язано з маркетинговими заходами та розробкою концепції проекту.

Необхідно забезпечити узгоджене планування та координацію ресурсів, щоб уникнути конфліктів та переконатися у виконанні завдань у строк.

Кожен квартал вимагає свого специфічного навантаження і необхідно забезпечити баланс між ресурсами, щоб задовольнити потреби проекту.

Загальне завантаження ресурсів дозволяє визначити, які ресурси є критичними, і потребують особливої уваги та контролю.

Завантаження трудових ресурсів - ключовий аспект успішного завершення проекту, і її контроль та управління є невід'ємною частиною планування та управління проектом.

З таблиць по завантаженню можна зрозуміти, що квартал №4 має максимальне навантаження у 52%; квартал №1 має максимальне навантаження у 100% для декількох співробітників; Квартал №2 також має навантаження у 100%, але тільки для Генерального директора; Найбільше навантаження в кварталі №3 дорівнює 63%. Тому можна сказати, що Квартали №1 та №2 – мають саму велику навантаженість, та саму велику кількість працівників, які працюють одночасно.

2.8. План управління взаємодією

Документообіг у проекті із зовнішніх документів проекту є важливою частиною управління проектом, особливо у взаємодії із зовнішніми зацікавленими сторонами. Зовнішні зацікавлені сторони проекту, такі як замовники, постачальники, інвестори та регулюючі органи, очікують регулярного обміну інформацією та документами. Ось опис взаємодії з ними:

1. **Замовник:** Один із ключових зовнішніх зацікавлених сторін. Взаємодія ґрунтується на регулярному надсиланні звітів про хід проекту, результатів тестування, фінансових документів та узгодженні планів та змін у проекті. Основний документ - "Звіт проекту".
2. **Постачальники:** Взаємодія включатиме договори, угоди про ліцензування (наприклад, звукових ресурсів), а також технічну та художню документацію. Документи можуть містити "Договір з художниками" та "Ліцензійна угода з постачальником звукових ресурсів".
3. **Інвестори:** Інвестори очікують регулярних звітів про фінансові показники та бізнес-плани. Документ "Звіт про фінансові показники" буде ключовим при взаємодії із цією зацікавленою стороною.
4. **Регулюючі органи:** Регулярні перевірки та аудити з боку регулюючих органів. Взаємодія включає надання необхідних документів про реєстрацію, а також інформації про відповідність законам і стандартам.
5. **Користувачі гри:** Для ваших кінцевих користувачів (гравців) важливо забезпечити доступ до користувацьких угод та різних документів про продукт. Це включає "Угода користувача" та "Ліцензування гри".
6. **Юридична фірма:** У разі потреби юридичної консультації чи оформлення документів- взаємодія з юридичною фірмою для консультацій та створення необхідних юридичних документів.

Взаємодія з цими зовнішніми зацікавленими сторонами є важливою для забезпечення прозорості та дотримання всіх необхідних законів, нормативів та договірних зобов'язань у рамках вашого проекту. Ефективне керування документообігом допоможе вам у цьому. Детальні дані про документообіг можна знайти у таблиці 2.12. А таблиця із планом нарад під номером 2.13.

Таблиця 2.12

Документообіг проекту

№	Документ	Відповідальний	Дата відправки	Одержувач
1.	Звіт за проектом	Керівник проекту	Щотижня	Замовник
2.	Договір із художниками	Генеральний директор	За потреби	Художники
3.	Ліцензійна угода з постачальником звукових ресурсів	Гейм-дизайнер	За потреби	Постачальник звукових ресурсів
4.	Заява на ліцензування гри	Юрист	За потреби	Регулюючі органи
5.	Угода користувача	Директор по маркетингу	Під час запуску проекту	Користувачі гри
6.	Звіт про фінансові показники	Директор по фінансам	Раз в квартал	Інвестори

№	Документ	Відповідальний	Дата відправки	Одержувач
7.	Документи про реєстрацію компанії	Генеральний директор	Під час запуску проекту	Регулюючі органи
8.	Юридична консультація	Юрист	За потреби	Юристична фірма
9.	Посібник користувача	Маркетолог	Під час запуску проекту	Користувачі гри

Виходячи з даних по документообігу проекту, звіт за проектом робиться щотижня. Договори, ліцензійні угоди, юридичні консультації завжди тільки за потреби. А посібник користувача, документи про реєстрацію і угода користувача робляться під час запуску проекту.

Таблиця 2.13

План проведення нарад

№	Тема наради	Дата проведення	Відповідальний	Учасники
1.	Обговорення концепції проекту	30.10.2023	Адміністратор проекту	Замовник, Команда проекту
2.	Оцінка ризиків	10.06.2023	Генеральний директор	Всі директори
3.	Запуск проекту	30.10.2023	Генеральний директор	Всі директори
4.	Презентація гри	14.11.2023	Директор по маркетингу	Маркетолог, PR-менеджер
5.	Технічний обзор	14.11.2023	Технічний директор	Програмісти, Тестувальники

№	Тема наради	Дата проведення	Відповідальний	Учасники
6.	Аналіз ринка	22.11.2023	Директор по маркетингу	Маркетолог, Аналітики
7.	Узгодження макетів	03.01.2024	Гейм-дизайнер	Художники, Гейм-дизайнери-аніматори
8.	Бюджет та фінанси	05.07.2024	Директор по фінансам	Генеральний директор, Продюсер
9.	Стратегія маркетингу	05.07.2024	Директор по маркетингу	Маркетолог, PR-менеджер
10	Прогрес розробки	Щотижня	Продюсер	Всі розробники
11	Планування релізу	23.07.2024	Продюсер	Гейм-дизайнер, Програмісти

План взаємодії та документообіг проекту відіграють ключову роль у забезпеченні успішної реалізації проекту. У цьому контексті слід виділити такі висновки та особливості:

Регулярні наради: Особливістю плану взаємодії є регулярне проведення нарад. Це забезпечує постійне інформаційне оновлення, обговорення актуальних питань та ухвалення оперативних рішень. Важливо стежити за ефективністю нарад та акцентувати увагу на конструктивних обговореннях.

Документообіг: Планування та обмін документами із замовниками, постачальниками, інвесторами та регулюючими органами критично важливе для дотримання термінів, нормативів та договірних зобов'язань. Особливістю

документообігу є необхідність чіткої системи архівації та контролю за документами.

Завантаження трудових ресурсів: Розподіл трудових ресурсів між різними членами команди та підрядниками важливий для ефективної роботи проекту. Завантаження ресурсів по кварталах дозволяє оптимізувати робочі навантаження та дотримуватись графіку виконання завдань.

Оцінка критичних ресурсів: Оцінка критичних ресурсів проекту дозволяє виявити вразливі точки та вжити заходів для їх згладжування. Важливо забезпечити доступ до критичних ресурсів у потрібний час і дотримуватись балансу навантаження.

Ефективна взаємодія із зовнішніми сторонами: Взаємодія із замовниками, постачальниками, інвесторами та регулюючими органами повинна базуватися на чітких та прозорих процедурах обміну документами та інформацією. Ефективна комунікація із зовнішніми сторонами сприяє створенню довірчих відносин.

Виходячи з плану нарад, можна сказати, що кожна нарада прив'язана до певного моменту на протязі розробки гри. Нарада щодо обговорення концепції буде проведена у самому початку створення проекту, яку починає адміністратор проекту. Генеральний директор проводить такі наради як: Оцінка ризиків, Запуск проекту, Продюсер проводить наради щодо прогресу розробки щотижня ,та щодо релізу 23.07.2024.

2.9. Управління якістю

Опис стандартів якості:

ISO 9000. Цей стандарт визначає принципи системи управління якістю та розроблення регламентів якості. У нашому проекті він застосовується для розробки регламентів системи управління якістю, забезпечуючи надійність та стабільність процесів у всіх етапах розробки та випуску гри.

ISO 19011 (ISO 9000:2000 + ISO 14050:2002). ISO 9000:2000. Системи управління якістю. Основні положення та словник. ISO 14050:2002 - Екологічний менеджмент. Міжнародний стандарт містить керівництво за принципами аудиту, менеджменту програм аудиту, проведення аудиту систем менеджменту якості та систем екологічного менеджменту, а також компетентності аудиторів систем менеджменту якості та екологічного менеджменту.

ISO 9001-2001 (ISO 9000 + ISO 9004) – управління якістю та забезпечення якості. ISO 9004 - Менеджмент для досягнення стійкого успіху організації – Підхід на основі менеджменту якості є керівними вказівками для організації, яка вибрала подальше вдосконалення, що вже виходить за рамки вимог цього Міжнародного Стандарту, беручи до уваги ширший діапазон факторів, які можуть вести до постійного поліпшення діяльності організації загалом. ISO 9004 включає посібник з методики самооцінки, що дозволяє організації оцінити рівень зрелості її системи менеджмента качества.

ISO 27001:2013. Цей стандарт пов'язаний із керуванням інформаційною безпекою. У нашому проекті він застосовується для забезпечення безпеки даних та конфіденційності інформації гравців. Це включає управління доступом до даних, шифрування та інші заходи безпеки.

ISO 31000:2018. Цей стандарт пов'язаний із управлінням ризиками у проекті. У нашому проекті він застосовується для оцінки впливу ризиків та розробки

стратегій управління ними. Це включає ідентифікацію, аналіз та моніторинг ризиків, а також визначення заходів щодо їх пом'якшення.

ISO 14001:2015. Цей стандарт пов'язаний із управлінням екологічними аспектами проекту. У нашому проекті він застосовується для забезпечення дотримання екологічних норм та стандартів при розробці та випуску гри.

ISO 9001:2015. Цей стандарт пов'язаний із регламентами даних для націленості на споживача. У нашому проекті він застосовується для забезпечення відповідності ігрових продуктів очікуванням та вимогам користувачів.

Зв'язок стандартів з роботами та документами:

ISO 9000: Стандарт ISO 9000 пов'язаний із розробкою регламентів системи управління якістю проекту. Ці регламенти описують процеси та процедури, забезпечуючи стабільність та якість у проекті. Документи, такі як "Політика якості", "Посібник із системи управління якістю" та "Процедури системи управління якістю", регламентуються відповідно до цього стандарту.

ISO 27001:2013: Цей стандарт пов'язаний із забезпеченням інформаційної безпеки. Результатами його застосування можуть бути політики інформаційної безпеки, процедури керування доступом, шифрування даних та інші заходи. Документи, такі як "Політика інформаційної безпеки", "Посібник з інформаційної безпеки" та "Політика управління доступом", регламентуються відповідно до цього стандарту.

ISO 31000:2018: Цей стандарт пов'язаний із керуванням ризиками. В результаті його застосування розробляються стратегії з управління ризиками та плани моніторингу. Документи, такі як "Політика управління ризиками", "План моніторингу ризиків" та "Стратегії з управління ризиками", регламентуються відповідно до цього стандарту.

ISO 14001:2015: Цей стандарт пов'язаний із екологічними аспектами проекту. Результатами його застосування можуть бути екологічні політики, процедури

управління відходами та плани щодо дотримання екологічних стандартів. Документи, такі як "Політика екологічної стійкості", "План управління екологічними аспектами" та "Процедура управління відходами", регламентуються відповідно до цього стандарту.

ISO 9001:2015: Цей стандарт пов'язаний із забезпеченням якості продуктів націлених на споживача. Результатами його застосування можуть бути політики якості продуктів, процедури тестування та зворотного зв'язку з користувачами. Документи, такі як "Політика якості продуктів", "Процедура тестування продуктів" та "Процедура зворотного зв'язку з користувачами", регламентуються відповідно до цього стандарту.

Таблиця міжнародних стандартів якості під номером 2.16.

Стандарти якості проекту

Тип стандарту чи вимог/ Назва стандарту	Результат проекту чи роботи проекту	Зацікавлена сторона, що вимагає даний рівень якості
Міжнародні стандарти		
ISO 9000	Регламенти системи керування якістю	Замовник
ISO 27001:2013	Вимоги до управління інформаційною безпекою	Гравці, Команда розробки
ISO 31000:2018	Управління ризиками в проекті, оцінка їх впливу та розробка стратегій з управління	Команда розробки, Замовник
ISO 14001:2015	Управління екологічними аспектами проекту	Гравці
ISO 9001:2015	Регламенти даних для націленості на споживача	Гравці, Команда розробки

Виходячи з таблиці, компанія використовує різноманітні стандарти якості, які є необхідними для створення якісного продукту та виходу на ігровий ринок. Найважливішими стандартами, які використовуються в проекті – це ISO 9000, ISO 9001:2015, ISO 14001:2015, ISO 27001:2013 і головний ISO 31000:2018 по управлінню ризиками.

План заходів щодо забезпечення якості:

1. Підготовчий етап:

- 1) Призначення "Менеджера з якості" для координації аудитів.
- 2) Визначення дат проведення аудитів за кожним стандартом.
- 3) Розробка робочих програм кожного аудиту.
- 4) Підготовка списку аудиторів та затвердження їх участі в аудитах.

2. Проведення аудитів:

- 1) Проведення аудиту за стандартом ISO 9000.
- 2) Проведення аудиту за стандартом ISO 27001:2013.
- 3) Проведення аудиту за стандартом ISO 31000:2018.
- 4) Проведення аудиту за стандартом ISO 14001:2015.
- 5) Проведення аудиту за стандартом ISO 9001:2015.

3. Аналіз результатів:

- 1) Обробка звітів аудиторів.
- 2) Оцінка відповідності проекту до стандартів.
- 3) Виявлення невідповідностей та виявлених проблем.
- 4) Розробка планів заходів щодо усунення невідповідностей.

4. Коригувальні заходи:

- 1) Затвердження планів заходів щодо усунення невідповідностей.
- 2) Підготовка до коригувальних заходів.
- 3) Моніторинг та контроль реалізації коригувальних заходів.

5. Завершення та звітність:

- 1) Підготовка фінального звіту результатів аудитів.
- 2) Подання звіту керівництву та замовнику.
- 3) Закриття аудиторських програм.

6. Навчання та покращення:

- 1) Проведення навчання персоналу у разі виявлення невідповідностей.
- 2) Постійне покращення системи управління якістю на основі результатів аудитів та рекомендацій.

7. Фінансове забезпечення:

- 1) Аудити будуть проводитись відповідно до бюджету, де на кожен аудит заплановано 3000 гривень.
- 2) Підготовка фінансових звітів про витрати на аудити та забезпечення фінансових ресурсів для коригувальних заходів та навчання.

8. Відповідальність:

- 1) "Менеджер з якості" несе відповідальність за координацію аудитів та забезпечення відповідності проекту стандартам якості.
- 2) Цей план заходів щодо забезпечення якості забезпечить систематичне та цілеспрямоване управління якістю у проекті, забезпечуючи відповідність стандартам та постійне покращення процесів.

План управління якістю представлений на таблиці 2.17.

План управління якістю

№	Стандарти / Назва завдань щодо недопущення виникнення	Тривалість	Витрати	Відповідальний
1	ISO 9000			
	Аудит	2 дня	3000 грн.	Менеджер з якості
2	ISO 27001:2013			
	Аудит	2 дня	3000 грн.	Менеджер з якості
3	ISO 31000:2018			
	Аудит	2 дня	3000 грн.	Менеджер з якості
4	ISO 14001:2015			
	Аудит	2 дня	3000 грн.	Менеджер з якості
5	ISO 9001:2015			
	Аудит	2 дня	3000 грн.	Менеджер з якості

Для забезпечення відповідності зазначеним стандартам було розроблено та впроваджено план заходів щодо забезпечення якості. Цей план включав аудити, спрямовані на оцінку відповідності проекту стандартам. Кожен аудит було проведено відповідно до затверджених робочих програм.

"Менеджер з якості" був призначений відповідальним за координацію аудитів та оцінку результатів. Аудити проводилися на високому рівні професіоналізму і включали аналіз результатів, виявлення невідповідностей і розробку планів коригуючих заходів.

Фінансове забезпечення аудитів було передбачено у бюджеті проекту, що забезпечило надійне фінансування всіх заходів щодо забезпечення якості.

Таким чином, у проекті була організована система управління якістю, що дозволяє відповідати стандартам та забезпечувати високу якість продукту, мінімізуючи ризики та забезпечуючи задоволення замовника та користувачів.

В рамках проекту було визначено та застосовано основні стандарти якості, такі як:

1) ISO 9000: Стандарт, що описує системи управління якістю. У проекті він був використаний для розробки регламентів системи управління якістю.

2) ISO 27001:2013: Стандарт, орієнтований управління інформаційної безпекою. Проект використовував цей стандарт для забезпечення безпеки даних та інформації.

3) ISO 31000:2018: Стандарт, пов'язаний з керуванням ризиками. Він був упроваджений у проекті для оцінки ризиків та розробки стратегій їх управління.

4) ISO 14001:2015: Стандарт, орієнтований управління екологічними аспектами. Проект застосовував цей стандарт для обліку та управління екологічними аспектами своєї діяльності.

5) ISO 9001:2015: Стандарт управління якістю продукції та послуг. Проект використовував цей стандарт розробки регламентів, орієнтованих споживача.

2.10. Управління ризиками

У нас є такі ризики як:

1) Зміни у відносинах між країнами

- Можливість: 2. Вплив: 2
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливими змінами у міжнародних відносинах, які можуть вплинути на імпорт та експорт товарів та послуг для проекту. Наприклад, запровадження нових митних правил чи санкцій може викликати затримки у постачаннях та збільшення витрат.

2) Зміни у правилах імпорту та експорту

- Можливість: 1. Вплив: 4
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливими змінами у правилах імпорту та експорту, які можуть серйозно вплинути на проект. Нові митні обмеження та вимоги можуть спричинити збільшення витрат та затримки у постачаннях.

3) Валютні коливання

- Можливість: 3. Вплив: 1
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливими коливаннями валютних курсів, які можуть впливати на вартість проекту. Валютні коливання можуть призвести до збільшення витрат, якщо основна валюта проекту зазнає суттєвих змін.

4) Спад ринку відеоігор

- Можливість: 1. Вплив: 5
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливим спадом попиту на відеоігри на ринку. Це може призвести до серйозних фінансових втрат, оскільки проект залежить від успішного продажу гри.

5) Зміна смаків та переваг користувачів

- Можливість: 2. Вплив: 5
- Опис: Цей ризик пов'язаний з можливими змінами у смаках та перевагах цільової аудиторії гри. Якщо переваги користувачів зміняться, це може призвести до зниження популярності гри та збитків.

6) Соціальні рухи та активізація суспільства

- Можливість: 1. Вплив: 1
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливими соціальними рухами чи активізацією суспільства, які можуть вплинути на репутацію проекту. Він має низьку ймовірність та низький вплив, але все одно має бути врахований.

7) Природні катастрофи

- Можливість: 1. Вплив: 3
- Опис: Цей ризик пов'язаний із можливими природними катастрофами, такими як землетруси, повені та інші стихійні лиха. Він може вплинути на фізичну інфраструктуру проекту та викликати затримки у розробці.

8) Нерозуміння місцевих культурних особливостей

- Можливість: 3. Вплив: 3
- Опис: Цей ризик пов'язаний із недостатнім розумінням місцевих культурних особливостей і може спричинити непорозуміння чи конфлікти з місцевими інтересами.

9) Культурні відмінності у сприйнятті контенту

- Можливість: 2. Вплив: 3
- Опис: Цей ризик пов'язаний з відмінностями культурного сприйняття контенту гри, що може призвести до негативних реакцій гравців або навіть правових проблем.

Розглянемо найкритичніші ризики для проекту:

1. Ризик: Зміни у правилах імпорту та експорту

- Вірогідність: 1. Вплив: 4
- Опис ризику: Цей ризик пов'язаний з можливими змінами в правилах

та політиці імпорту та експорту товарів та послуг, які можуть торкнутися вашого проекту. Ці зміни можуть включати нові тарифи, митні обмеження або торгові санкції, внаслідок чого можливі додаткові витрати або обмеження на міжнародні операції.

Кількісна оцінка: Враховуючи низьку ймовірність (1) та високий вплив (4), цей ризик оцінюється на 4 бали. Це вказує на те, що хоча ймовірність змін у правилах імпорту та експорту невелика, їх вплив може бути серйозним для проекту.

План заходів щодо управління ризиком:

1) Моніторинг законодавчих змін: Встановлення механізму регулярного моніторингу змін у законодавстві про імпорт та експорт. Це допоможе вчасно визначити потенційні небезпеки.

2) Диверсифікація постачання: Розгляд варіантів диверсифікації постачальників та ринків збуту, щоб знизити ризики, пов'язані із залежністю від певних регіонів чи країн.

2. Ризик: Спад ринку відеоігор

- Вірогідність: 1. Вплив: 5
- Опис ризику: Цей ризик пов'язаний із можливим спадом ринку

відеоігор, що може знизити попит на вашу гру. Спад ринку може бути викликаний різними факторами, такими як економічні кризи, зміни у споживчих перевагах або конкуренція з іншими іграми.

Кількісна оцінка: Враховуючи низьку ймовірність (1) та високий вплив (5), цей ризик оцінюється на 5 балів. Це вказує на те, що спад ринку відеоігор може мати критичну дію на проект.

План заходів щодо управління ризиком.

1) Дослідження ринку: Проведення регулярного дослідження ринку відеоігор, щоб бути в курсі поточних тенденцій та змін у споживчих уподобаннях.

2) Активне управління просуванням: Інвестування в активне просування та маркетинг, щоб утримувати користувачів та залучати нових в умовах спаду ринку.

3. Ризик: Зміни смаків та переваг користувачів

- Вірогідність: 2. Вплив: 5
- Опис ризику: Цей ризик пов'язаний з можливими змінами у смаках та перевагах цільової аудиторії гри. Якщо переваги користувачів зміняться, це може призвести до зниження популярності гри та збитків.

Кількісна оцінка: З огляду на середню ймовірність (2) та високий вплив (5) цей ризик оцінюється на 10 балів. Це вказує на те, що зміни смаків користувачів можуть бути критичним фактором.

План заходів щодо управління ризиками:

1) Проведення регулярного дослідження аудиторії та збирайте зворотний зв'язок від користувачів, щоб розуміти їхні потреби та переваги.

2) Розроблення попередньо гнучкої гри, що дозволить швидко вносити зміни відповідно до нових уподобань користувачів.

3) Проведення активних взаємодій з ігровим співтовариством, створювання відкритого діалогу та партнерства, щоб підвищити лояльність користувачів.

Реєстри ризиків проекту можна знайти у таблиці 2.18, ризиків для управління знаходиться у таблиці 2.20. Матриця ризиків знаходиться в таблиці 2.19.

Реєстр ризиків проекту

№	Тип ризику/ Назва ризику	Ймовірність бали (1-5)	Вплив бали (1-5)
1.	Зовнішні		
1.1.	Політичні		
1.1.1.	Зміни у відносинах між країнами	2	2
1.1.2.	Зміни у правилах імпорту та експорту	1	4
1.2.	Економічні		
1.2.1.	Валютні коливання	3	1
1.2.2.	Спад ринку відеоігор	1	5
1.3.	Соціальні		
1.3.1.	Зміна смаків та переваг користувачів	2	5
1.3.2.	Соціальні рухи та активізація суспільства	1	1
1.4.	Природні		
1.4.1.	Природні катастрофи	1	3
1.4.2.	Зміна клімату	1	2

№	Тип ризику/ Назва ризику	Ймовірність бали (1-5)	Вплив бали (1-5)
1.5.	Культурні		
1.5.1.	Нерозуміння місцевих культурних особливостей	3	3
1.5.2.	Культурні відмінності у сприйнятті контенту	2	3
2.	Внутрішні		
2.1.	Ризики продукту		
2.1.1.	Технічні помилки	3	3
2.1.2.	Проблеми з балансом гри	1	1
2.2.	Ризики організації		
2.2.1.	Фінансові проблеми	1	5
2.2.2.	Кадрові проблеми	1	5
2.3.	Ризики технології		
2.3.1.	Застарілі технології	1	3
2.3.2.	Залежність від сторонніх постачальників технологій	1	4

З усього списку ризиків можна сказати, що на проект впливає дуже багато чинників, але деякі сильніше за інших, а саме : зміна смаків користувачів, нерозуміння культурних особливостей і відмінностей, а також технічні помилки/баги.

Вибір ризику для мінімізації (Матриця ймовірності та впливу ризиків)

Вплив, бали (1-5)	5	1.2.2. 2.2.1. 2.2.2.	1.3.1.			
	4	1.1.2. 2.3.2.				
	3	1.4.1. 2.3.1.	1.5.2.	1.5.1. 2.1.1.		
	2	1.4.2.	1.1.1.			
	1	1.3.2. 2.1.2.		1.2.1.	1.2.1.	
		1	2	3	4	5
	Ймовірність, бали (1-5)					

На цій матриці представлені всі ризики відповідно до їх шкал. З них підлягають мінімізації лише декілька, бо вони мають середній вплив серед всіх інших ризиків.

Реєстр вибраних ризиків для управління

№	Тип ризику/ Назва ризику	Ймовірність бали (1-5)	Вплив бали (1-5)
1.	<i>Зовнішні</i>		
1.1.	<i>Політичні</i>		
1.1.1.	Зміни у законодавстві, включаючи вимоги щодо безпеки даних.	1	3
1.1.2.	Політичні нестабільності у регіоні, де відбувається розробка проекту	1	2
1.2.	<i>Економічні</i>		
1.2.1.	Зміни у валютних курсах, що впливають на бюджет проекту	1	2
1.2.2.	Економічний спад, що вплинув на доступність фінансування проекту	1	1
1.3.	<i>Соціальні</i>		
1.3.1.	Низька привабливість проекту для співробітників, що може призвести до труднощів із наймом та утриманням персоналу.	2	3
1.3.2.	Соціальні протести чи негативна громадська реакція на характер проекту	2	2
1.4.	<i>Природні</i>		
1.4.1.	Рівень природних катастроф у регіоні, де розташована організація, може вплинути на безпеку та стійкість проекту	1	4

<i>№</i>	<i>Тип ризику/ Назва ризику</i>	<i>Ймовірність бали (1-5)</i>	<i>Вплив бали (1-5)</i>
1.5.	<i>Культурні</i>		
1.5.1.	Відмінність культурних цінностей між учасниками проекту може викликати конфлікти у команді	3	3
2.	<i>Внутрішні</i>		
2.1.	<i>Ризики продукту</i>		
2.1.1.	Технічні проблеми, які можуть призвести до затримок у розробці та збільшенні витрат.	2	5
2.1.2.	Помилки у проектуванні або виробництві продукту, які можуть вплинути на його якість	4	4
2.2.	<i>Ризики організації</i>		
2.2.1.	Фінансові проблеми організації, що може позначитися на доступності фінансування для проекту	2	3
2.2.2.	Зміни у керівництві організації, які можуть вплинути на пріоритети	3	4
2.3.	<i>Ризики технології</i>		
2.3.1.	Технічні оновлення або зміни, які можуть вимагати адаптації проекту	1	2

З таблиць можна дізнатися, що ризиків для управління досить багато для проекту. Найбільш впливові з них це – низька привабливість проекту під найм, технічні проблеми, помилки у проектуванні, і зміни у керівництві організації.

План управління ризиками

WB S	Тип заходів / Ризик / Назва робіт	Тривалість ,дні	Витрати, грн.	Відповідач ьний
	Заходи з недопущення		200 000 грн.	
2.1.	Помилки у проектуванні		200 000 грн.	
	Залучення експертів та контроль якості, тестування, аналіз проектних документів	Протягом проекту	200 000 грн.	Менеджер з витрат
	Заходи щодо мінімізації негативних наслідків		1 400 000 грн.	
1.3.	Низька привабливість проекту для співробітників		856 800 грн. макс	
	Мотивуючі програми та бонуси	Протягом проекту	4200 грн. в день	Менеджер з витрат
1.4.	Технічні проблеми		343 200 грн	
	Систематичне тестування, комунікація та звітність	Протягом проекту	343 200 грн.	Менеджер з витрат
2.2.	Зміни у керівництві організації		200 000 грн.	
	Розвиток стратегічних партнерств	Протягом проекту	200 000 грн.	Менеджер з витрат

У ході планування ризиків проекту було виявлено та проаналізовано різні ризики, які можуть вплинути на успішне виконання проекту. Для кожного ризику

були розроблені відповідні заходи щодо управління ризиками з метою мінімізації негативних наслідків та недопущення виникнення даних ризиків.

Було визначено такі ключові ризики та заходи щодо їх управління:

- "Помилки в проектуванні": Для запобігання цьому ризику було прийнято рішення про проведення залучення експертів та контролю якості, тестування та аналіз проектних документів. Ці заходи дозволять знизити ймовірність виникнення помилок у проектуванні.
- "Низька привабливість проекту для співробітників": Для збільшення привабливості проекту були розроблені мотивуючі програми та бонуси, які зроблять проект привабливішим для співробітників.
- "Технічні проблеми": Для зниження ризику технічних проблем було вирішено запровадити систематичне тестування, покращити комунікацію та впровадити звітність, що допоможе виявити та вирішити технічні проблеми на ранніх етапах.
- "Зміни у керівництві організації": Для пом'якшення наслідків змін у керівництві організації було вирішено розвивати стратегічні партнерства, що знизить ризик нестабільності та зміни пріоритетів фінансування проекту.

Таким чином, планування ризиків та розробка відповідних заходів дозволить керувати ризиками проекту та забезпечити його успішне виконання. Ефективна реалізація заходів щодо мінімізації негативних наслідків та недопущення ризиків сприятиме досягненню поставлених цілей проекту.

Бюджети заходу щодо мінімізації негативних наслідків та заходів щодо недопущення були визначені наступним чином:

1. Для заходу щодо мінімізації помилок у проектуванні виділено бюджет у розмірі 200 000 гривень.
2. Для заходу щодо мінімізації низької привабливості проекту для працівників виділено бюджет у розмірі 856 800 гривень.

3. Для заходу щодо мінімізації технічних проблем виділено бюджет у розмірі 343 200 гривень.
4. Для заходу щодо мінімізації змін у керівництві організації виділено бюджет у розмірі 200 000 гривень.

Відповідальний за виконання цих заходів – Менеджер з витрат.

Висновки до розділу 2

1. Ціллю проекту "NotJustFishing" є розробка та випуск якісної та унікальної гри, яка поєднує в собі розважальні та освітні аспекти рибальських пригод. Додатково нашою ціллю є встановлення міцного зв'язку з нашою аудиторією, створення активної спільноти любителів риболовлі та природи, а також підтримка природоохоронної та освітньої ініціативи.

2. В даному випадку структура робіт виглядає таким чином: попередня розробка та проектування, розробка бізнес-плану, технічне проектування, розробка гри, тестування, підготовка до випуску, випуск гри, підтримка та розвиток. Структура робіт виглядає таким чином: розробка графіки та анімацій, створення аудіо-контенту та звукового супроводу, розробка маркетингової стратегії та просування гри.

3. На етапі планування часу ми маємо такі обмеження: Завершення у визначений термін. (до 08.08.2024); Заплановані етапи розробки та релізи мають бути суворо дотримані, щоб мінімізувати затримки та утриматись у встановлених термінах; Будь-які зміни у розкладі розробки мають бути обґрунтовані та прийняті за згодою керівництва проекту.

4. Проект має такі обмеження у витратах: Бюджет проекту обмежений, і всі витрати мають бути контрольованими та обґрунтованими. (3354700 ₴); Інвестиції у розробку (1144500 ₴), маркетинг (123600₴) та підтримку гри (190400₴) мають бути в межах встановленого фінансового плану; Будь-які додаткові витрати або зміни до бюджету мають бути схвалені компетентними особами.

5. Зацікавлені сторони проекту такі: громадські групи, населення, конкуренти проекту, екологічні організації, ліцензори, замовники проекту, ініціатор проекту, споживачі кінцевої продукції, видавець.

6. В даному випадку всі ресурси мають навантаження 100%, що означає, що вони повністю зайняті проектом: Технічний директор (ресурс 4) має значні

трудовитрати та може вважатися критичним ресурсом; Програміст (ресурс 5) та Гейм-дизайнер-аніматор (ресурс 6) також мають високі трудовитрати та можуть бути критичними ресурсами. Планування ресурсів було проведено з метою мінімізації навантажень та максимізації продуктивності.

7. Зовнішні зацікавлені сторони проекту, такі як замовники, постачальники, інвестори та регулюючі органи, очікують регулярного обміну інформацією та документами. Замовник чекає регулярних звітів; постачальнику - договори, угоди про ліцензування (наприклад, звукових ресурсів); інвестори - регулярних звітів про фінансові показники та бізнес-плани; регулюючі органи - регулярні перевірки та аудити; користувачі гри - "Угода користувача" та "Ліцензування гри"; юридична фірма – консультації.

8. Проект орієнтований на відповідність стандартам якості, таким як ISO 9001 та PMBOK. Впроваджено заходи контролю якості на кожному етапі проекту, включаючи тестування та регулярні. Це допоможе знизити можливість виникнення небажаних ситуацій. Проект використовує такі стандарти якості, як: ISO 9000, ISO 9001:2015, ISO 14001:2015, ISO 27001:2013 та ISO 31000:2018.

9. Проект розробив заходи недопущення ризиків, враховуючи можливі непередбачені ситуації та вживаючи заходів щодо їх усунення на ранніх стадіях: Моніторинг законодавчих змін; Диверсифікація постачання; Проведення регулярного дослідження ринку відеоігор; Активне управління просуванням; Аналіз аудиторії; Гнучкість у розробці; Розвиток спільноти; Всі заходи по мінімізації ризиків включені до списку робіт та підсумовані, тому окремий бюджет не був виділений.

РОЗДІЛ 3. ПЛАН УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТОМ

3.1. Процеси ініціації

У процесі ініціації проекту з розробки ІТ-продукту, такого як гра про рибалку для різних платформ, кілька особливостей визначають вибір методів та етапів ініціації. По-перше, це технічна складність розробки, яка вимагатиме експертного підходу. По-друге, безліч платформ, для яких буде призначена гра, потребує додаткового аналізу та планування. Крім того, конкурентне середовище на ринку ігор потребує детальнішого дослідження, щоб визначити стратегічні рішення. І, нарешті, ігровий дизайн вносить свої особливості в ініціацію проекту.

З урахуванням даних аспектів, вибір методів та етапів ініціації проекту, відповідно до стандартів PMBOK, є розумним, дозволяючи провести аналіз ринку, визначити конкурентоспроможність та технічні вимоги, та розробити план проекту, враховуючи специфіку розробки гри для різних платформ.

Процеси ініціалізації наведено у таблиці 3.1.

Процеси ініціації

№	3.1.1.	Назва функції	Розробка Статуту проекту	
Відповідальний	Керівник проекту	Виконавці	Керівник проекту	
Вхідні документи	Статут проекту	Вихідні документи	Статут проекту	
Опис	Команда управління проектом працює над створенням статуту проекту, який є формалізацію нового продукту. За допомогою статуту проекту здійснюється інтеграція проекту в поточну діяльність організації, а також здійснюється процес авторизації проекту.			
№	3.1.2.	Назва функції	Погодження та затвердження Статуту проекту	
Відповідальний	Керівник проекту	Виконавці	Замовник	
Вхідні документи	Статут проекту	Вихідні документи	Статут проекту	
Опис	Перша версія статуту проекту створюється на основі проведеного аналізу та оцінки концепції проекту. Вона є основою прийняття рішення про запуск проекту. Після складання статут проекту проходить процес узгодження керівництвом, затвердження з боку інвесторів та використовується як основа для укладання відповідних договорів.			

№	3.1.3.	Назва функції	Розробка опису змісту проекту	
Відповідальний	Головний інженер проекту	Виконавці	Фахівці з предметної частини	
Вхідні документи	Статут проекту, Опис змісту проекту	Вихідні документи	Опис змісту проекту.	
Опис	Головний інженер проекту та фахівці з предметної галузі працюють над розробкою попереднього опису змісту проекту. У рамках цієї роботи вони документують вимоги до проекту, характеристики продукту проекту, встановлюють межі проекту, визначають методи приймання, займаються загальним управлінням змістом та проводять оцінку та уточнення кожної фази проекту.			
№	3.1.4.	Назва функції	Узгодження та затвердження і опис змісту проекту	
Відповідальний	Керівник проекту	Виконавці	Замовник	
Вхідні документи	Опис змісту проекту	Вихідні документи	Опис змісту проекту	
Опис	Замовник здійснює узгодження та затвердження опису змісту проекту.			

Процес ініціації проекту є структурованим і формалізованим підходом до початку проекту розробки гри. Цей процес включає кілька важливих кроків:

- Розробка Статуту проекту
- Погодження та затвердження Статуту проекту
- Розробка опису змісту проекту
- Погодження та затвердження Опис проекту

Вибір такого процесу ініціації проекту обґрунтований важливістю початкових етапів розробки поточного проекту. Проект є складним та багатозадачним, і його успішне завершення вимагає чіткої формалізації та затвердження ключових документів, таких як Статут проекту та Опис змісту проекту.

Цей процес забезпечує прозорість та структурований підхід до початку проекту, що, у свою чергу, сприяє управлінню ризиками та якістю на пізніших етапах розробки.

3.2. Процеси планування

Опис вибору процесу планування проекту в залежності від його особливостей:

Вибір процесу планування проекту залежить від унікальних особливостей, що обраний процес планування проекту є відповідним, враховуючи такі особливості:

Складність проекту: Якщо проект має високий ступінь складності, як, наприклад, у випадку з "помилками в проектуванні" та "технічними проблемами", необхідно приділити особливу увагу ідентифікації та управлінню ризиками. Це зумовлено тим, що такі проекти схильні до більшої кількості потенційних проблем, які можуть вплинути на їх успішне виконання. Тому в даному випадку обрано акцент на плануванні та управлінні ризиками.

Людські аспекти: Привабливість проекту для співробітників та зміни у керівництві організації є важливими факторами, пов'язаними з людськими ресурсами. У цьому контексті були обрані заходи щодо мінімізації негативних наслідків, оскільки вони дозволяють врахувати людський фактор та забезпечити комфортне робоче середовище.

Технічні аспекти: Проблеми, пов'язані з технічними аспектами, такі як технічні проблеми, потребують додаткових витрат на ресурси та заходи для їх запобігання. Це вимагає розробки та реалізації заходів щодо мінімізації негативних наслідків.

Фінансова сторона: Витрати на реалізацію обраних заходів з управління ризиками та людськими ресурсами були попередньо бюджетовані та враховані у загальному бюджеті проекту.

Докладніше зазначено у таблиці 3.2 (у додатках) щодо процесів планування.

У рамках планування проекту було визначено ключові етапи та складові, які суттєво впливають на успішне виконання проекту. Ці етапи включають визначення цілей та вимог проекту, розробку робочої структури проекту (WBS), визначення розкладу, бюджетування, оцінку ризиків, управління якістю, управління ресурсами, управління змінами та комунікаціями, а також узгодження всього плану проекту з усіма зацікавленими сторонами.

Цей процес планування грає вирішальну роль забезпеченні успішної реалізації проекту. Він допомагає створити чіткий і всебічний план, визначальний, як буде досягнуто мети проекту, які ресурси та бюджет знадобляться, як керуватиметься якістю та ризиками, і як забезпечуватиметься комунікації між усіма учасниками проекту.

Вибір такого процесу планування залежить від особливостей конкретного проекту. Підхід до планування може змінюватись в залежності від розміру, складності, галузі, цілей проекту та інших факторів. Ключовими факторами, що впливають на вибір процесу планування, є розуміння цілей проекту, вимоги замовника, доступні ресурси, тимчасові обмеження та рівень ризиків.

Важливо відзначити, що успішне планування проекту потребує тісної взаємодії між учасниками проекту, управлінськими органами та замовником. Узгодження та затвердження плану проекту відіграють важливу роль у забезпеченні загального розуміння та підтримки проекту.

Таким чином, правильно спланований процес планування проекту стає фундаментом для успішного виконання проекту, забезпечуючи чіткість, прозорість та ефективне керування всіма його аспектами.

3.3. Процеси виконання проекту

Вибір процесу виконання проекту залежить від його особливостей, які можуть включати характер проекту, його обсяг, вимоги до якості, терміни і бюджет. Наприклад, якщо проект має високі вимоги до якості і необхідно забезпечити систематичний контроль, процес забезпечення якості відіграє важливу роль. Якщо у проекті необхідно підтримувати високий рівень комунікації між учасниками, процес управління командою та поширення інформації стають ключовими. Таким чином, вибір процесу залежить від унікальних характеристик проекту, його цілей та вимог.

У контексті проекту процес виконання, що охоплює керівництво та управління проектом, забезпечення якості, набір та розвиток команди проекту, а також поширення інформації, дозволить забезпечити високу якість виконання робіт, ефективне управління проектом та командою, а також актуальну та своєчасну передачу інформації між учасниками. Це особливо важливо у разі складних проектів, де важливими є як технічні аспекти, так і управлінські аспекти, такі як контроль, комунікація та якість. Усі функції виконання можна побачити у таблиці 3.3 (у додатках). Вибраний процес виконання проекту, залежно від його особливостей, сприяє ефективній реалізації проекту та досягненню його цілей.

Він забезпечує не тільки виконання робіт відповідно до плану, але також підтримує високий рівень якості, управління командою та розповсюдження інформації. Ці аспекти є важливими для успішної реалізації проекту, особливо у контексті вашого проекту. Слід зазначити, що правильний вибір та застосування процесу виконання проекту відповідно до його унікальних особливостей – ключовий фактор для забезпечення успішної реалізації проекту. Цей процес спроектований для ефективного управління, контролю якості, комунікації та командою проекту, що сприяє мінімізації ризиків та максимізації досягнення поставлених цілей.

3.4. Моніторинг та управління проектом

Вибір процесу виконання проекту залежить від унікальних особливостей проекту. В даному випадку такий процес виконання проекту обраний через такі особливості вашого проекту:

Складність проекту: Проект передбачає складності в плані управління, оскільки він включає кілька етапів, безліч ресурсів і різноманітні компоненти, такі як контракти, управління змінами і управління ризиками. Вибір такого процесу виконання дозволяє враховувати та координувати всі ці аспекти проекту.

Управління ризиками: Оскільки в проекті є управління ризиками, це пов'язано з потенційними загрозами та можливостями, які можуть вплинути на проект. Тому важливо мати процес, який включає моніторинг та управління ризиками, щоб мінімізувати негативний вплив ризиків та оптимізувати можливості.

Контрактні відносини: Проект включає адміністрацію контрактів, що передбачає взаємодію з постачальниками. Цей аспект вимагає контролю виконання умов контрактів, дотримання термінів та забезпечення якості товарів чи послуг, що поставляються.

Якість та стандарти: Проект включає контроль якості та відповідність стандартам, що означає, що необхідний процес контролю якості для перевірки відповідності результатів проекту встановленим стандартам та критеріям якості.

Управління змінами: Проект може змінюватися під час виконання, і управління змінами відіграє важливу роль у збереженні відповідності проекту його цілям та вимогам.

Комунікації та команда проекту: Важливість управління командою проекту та ефективної комунікації всередині команди та із зацікавленими сторонами також враховується у цьому процесі.

Таблиця з процесами виконання наведена нижче, вона під номером 3.4 (у додатках). Вибраний процес виконання проекту дозволяє забезпечити успішне виконання проекту з огляду на його унікальні особливості та вимоги. Цей процес включає безліч етапів, починаючи з моніторингу та управління роботами проекту, управління змінами, адміністрації контрактів, управління якістю, управління командою проекту, і закінчуючи управлінням ризиками. Всі ці аспекти дозволяють забезпечити успішне виконання проекту, мінімізувати ризики та оптимізувати можливості, а також гарантувати відповідність стандартам та якості. Саме цей процес виконання проекту підходить для вашого проекту та допоможе забезпечити його успішне завершення.

3.5. Процеси завершення

Процес завершення проекту є важливою частиною управління проектом і вибір такого процесу може бути обґрунтований наступними особливостями проекту:

Якщо проект є великим і складним, з безліччю учасників та сторін, що цікавлять, важливо провести детальний аналіз та оцінку результатів. Це дозволяє врахувати різні аспекти, включаючи досягнення цілей, задоволеність учасників та ефективність рішень.

Наголошується на важливості документування як успішних, так і неефективних методів та підходів, щоб отримувати уроки для майбутніх проектів. Це особливо корисно, якщо проект має на увазі послідовну реалізацію та покращення методів.

Якщо проект пов'язаний із довгостроковою співпрацею з учасниками проекту, важливо оцінити можливості майбутніх спільних ініціатив та виявити готовність до продовження співпраці.

Процес узгодження документів із закриття проекту між замовником та інвестором наголошує на їх ролі в управлінні проектом і дозволяє переконатися в успішному завершенні проекту з їх погляду.

Про процеси завершення проекту написано у таблиці 3.5. Цей процес завершення проекту підходить для проектів, що характеризуються складністю, потребою у безперервному вдосконаленні та стратегічним партнерством з учасниками проекту. Він забезпечує повне закриття проекту та дає можливість отримувати уроки для майбутніх проектів, а також продовжувати співпрацю із зацікавленими сторонами.

3.6. Рольова структура команди управління проектами

Структуру команди управління проектами для проекту:

Керівник портфеля проектів (Portfolio Manager):

Основна роль: Відповідальність за управління портфелем проектів, включаючи планування, пріоритизацію та ресурси. Відповідальності: Вибір та пріоритизація проектів, управління загальним бюджетом, забезпечення стратегічної цілісності портфеля.

Керівник проекту (Project Manager):

Основна роль: Організація та управління конкретним проектом розробки гри про рибалку. Відповідальності: Розробка та управління проектним планом, координація команди, забезпечення досягнення цілей проекту.

Головний розробник (Lead Developer):

Основна роль: Технічне керівництво в розробці ігрового двигуна та коду гри. Відповідальності: Проектування архітектури гри, керування розробкою, забезпечення технічної інтеграції.

Дизайнер гри (Game Designer):

Основна роль: Створення ігрової концепції, механік, сценаріїв та геймплей. Відповідальності: Розробка ігрових документів, прототипування, взаємодія з художниками та розробниками.

Художник (Artist):

Основна роль: Створення графічних елементів, анімацій та дизайну інтерфейсу гри. Відповідальності: Розробка графіки, текстур, анімацій, візуального стилю гри.

Тестувальник (Tester):

Основна роль: Перевірка гри на наявність помилок, багів та недоробок.
Відповідальності: Тестування ігрових сценаріїв, складання звітів про знайдені проблеми та перевірка виправлень.

Менеджер з маркетингу (Marketing Manager):

Основна роль: Розробка маркетингових стратегій та просування гри на ринку.
Відповідальності: Створення рекламних кампаній, взаємодія із співтовариством гравців, аналіз ринку та конкурентів.

Менеджер з управління ризиками (Risk Manager):

Основна роль: Ідентифікація та управління ризиками, пов'язаними з проектом.
Відповідальності: Аналіз потенційних ризиків, розробка планів реагування на ризики, забезпечення безпеки проекту.

Менеджер з якості продукту (Quality Manager):

Основна роль: Оцінка та забезпечення якості ігрового продукту.
Відповідальності: Розробка стандартів якості, перевірка відповідності продукту критеріям якості, покращення процесів.

Менеджер з планування (Planning Manager):

Відповідальності: Розробка графіка виконання завдань, управління тимчасовими та фінансовими ресурсами.

Адміністратор проекту (Project Administrator):

Основна роль: Забезпечення адміністративної підтримки проекту, включаючи документацію, організацію зустрічей та комунікації.

Вибір такої структури команди обумовлений такими причинами:

- Керівник портфеля проектів забезпечує стратегічне управління та координацію між кількома проектами в портфелі.

- Керівник проекту відповідає за оперативне виконання конкретного проекту та забезпечує досягнення його цілей.
- Поділ на ролі розробників, дизайнера, художника, тестувальника та інших фахівців забезпечує ефективну спеціалізацію та співпрацю всередині команди.
- Менеджери з маркетингу, управління ризиками, планування та якості забезпечують важливі аспекти управління проектом.

Така структура команди дозволяє збалансовано керувати всіма аспектами створення гри про рибалку, забезпечуючи високу якість продукту та досягнення поставленої мети. Структуру можна побачити на малюнку 3.1.



Рис.3.1. Рольова структура команди управління проектами

Основні функції замовника в проекті включають:

1. Узгодження та затвердження документів, таких як Статут проекту та Опис змісту проекту.
2. Затвердження планів та стратегій управління проектом, включаючи бюджет, якість, ризики та комунікації.
3. Вибір варіанта реалізації проекту, ухвалення ключових стратегічних рішень.
4. Узгодження ієрархічної структури робіт та організації виконання проекту.
5. Підтвердження змін у проекті та забезпечення узгодженості з цілями проекту.
6. Підтвердження змісту та етапів завершення проекту.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.6.

Таблиця 3.6

Функції замовника проекту

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Погодження та затвердження Статуту проекту	3.1.2.	Виконавець
Узгодження та затвердження Опис змісту проекту	3.1.4.	Виконавець
Затвердження плану управління проектом	3.2.2.	Виконавець
Вибір варіанта реалізації проекту	3.2.4.	Виконавець
Затвердження ієрархічної структури робіт	3.2.7.	Виконавець
Узгодження плану управління якістю	3.2.9.	Виконавець
Узгодження плану управління ризиками	3.2.12.	Виконавець
Узгодження та затвердження плану проекту	3.2.14.	Виконавець

Узгодження та затвердження Бюджету проекту та Плану фінансування проекту	3.2.17.	Виконавець
Узгодження плану управління комунікаціями	3.2.22.	Виконавець
Узгодження змін у проєкті	3.4.3.	Виконавець
Підтвердження змісту	3.4.4.	Виконавець
Узгодження документів із закриття проекту	3.5.3.	Виконавець

Основні функції керівника проекту включають:

1. Розробку та погодження Статуту проекту та Описання змісту проекту.
2. Планування та затвердження плану управління проектом.
3. Вибір варіанта реалізації проекту та уточнення опису проекту.
4. Планування якості та управління якістю проекту.
5. Ідентифікацію та управління ризиками проекту.
6. Розробку та узгодження плану проекту та бюджету проекту.
7. Планування покупок, людських ресурсів, контрактів та комунікацій.
8. Керівництво виконанням проекту, забезпечення якості, управління командою та моніторинг робіт.
9. Управління змінами, розкладом, вартістю та контролем якості.
10. Звітність, моніторинг та управління ризиками, адміністрація контрактів.
11. Закриття контрактів та підготовка документів щодо закриття проекту.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.7.

Функції керівника проекту

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Розробка Статуту проекту	3.1.1.	
Погодження та затвердження Статуту проекту	3.1.2.	Виконавець, Відповідальний
Узгодження та затвердження Опис змісту проекту	3.1.4.	Відповідальний
Розробка плану управління проектом	3.2.1.	Відповідальний
Затвердження плану управління проектом	3.2.2.	Виконавець, Відповідальний
Вибір варіанта реалізації проекту	3.2.4.	Відповідальний
Уточнення опису змісту проекту	3.2.5.	Відповідальний
Планування якості проекту	3.2.8.	Відповідальний
Узгодження плану управління якістю	3.2.9.	Відповідальний
Ідентифікація ризиків, Визначення якісних та кількісних характеристик	3.2.10.	Відповідальний
Планування реагування на ризики	3.2.11.	Відповідальний
Узгодження плану управління ризиками	3.2.12.	Відповідальний
Розробка плану проекту	3.2.13.	Відповідальний
Узгодження та затвердження плану проекту	3.2.14.	Відповідальний
Вартісна оцінка	3.2.15.	Відповідальний
Розробка Бюджету проекту та Плану фінансування проекту	3.2.16.	Відповідальний
Узгодження та затвердження Бюджету проекту та Плану фінансування проекту	3.2.17.	Відповідальний
Планування покупок та придбань	3.2.18.	Відповідальний
Планування людських ресурсів	3.2.19.	Відповідальний

Планування контрактів	3.2.20.	Відповідальний
Планування комунікацій	3.2.21.	Відповідальний
Узгодження плану управління комунікаціями	3.2.22.	Відповідальний
Керівництво та управління виконанням проекту	3.3.1.	Відповідальний
Процес забезпечення якості	3.3.2.	Відповідальний
Набір команди проекту	3.3.3.	Відповідальний
Розвиток команди проекту	3.3.4.	Відповідальний
Поширення інформації у проекті	3.3.5.	Відповідальний
Запит інформації у продавців	3.3.6.	Відповідальний
Вибір продавців	3.3.7.	Відповідальний
Проведення переговорів та укладання контрактів	3.3.8.	Відповідальний
Моніторинг та управління роботами проекту	3.4.1.	Відповідальний, Виконавець
Загальне управління змінами	3.4.2.	Відповідальний
Узгодження змін у проекті	3.4.3.	Відповідальний, Виконавець
Управління розкладом	3.4.6.	Відповідальний
Управління вартістю	3.4.7.	Відповідальний
Процес контролю якості	3.4.8.	Відповідальний
Управління командою проекту	3.4.9.	Відповідальний
Звітність щодо виконання	3.4.10.	Відповідальний
Управління учасниками проекту	3.4.11.	Відповідальний
Моніторинг та управління ризиками	3.4.12.	Відповідальний, Виконавець
Адміністрація контрактів	3.4.13.	Відповідальний
Закриття контрактів	3.5.1.	Відповідальний
Підготовка і документів із закриття проекту	3.5.2.	Відповідальний
Узгодження документів із закриття проекту	3.5.3.	Відповідальний

Основні функції адміністратора проекту включають:

Планування комунікацій: Визначення способів та каналів комунікації всередині команди проекту та між учасниками проекту. Це включає рішення, як, коли і де буде поширюватися інформація про проект.

Розповсюдження інформації у проекті: Забезпечення ефективної передачі інформації та документації між учасниками проекту. Це включає організацію та управління потоком інформації всередині проектної команди.

Звітність щодо виконання: Підготовка та надання звітів про поточний стан виконання проекту, включаючи інформацію про виконання, прогрес та прогнози. Звіти допомагають зацікавленим сторонам оцінити хід проекту.

Підготовка документів із закриття проекту: Збір та оформлення необхідної документації для завершення проекту. Це включає архівування проектних даних, оцінку результатів проекту і документування завершення всіх процесів.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.8.

Таблиця 3.8

Функції адміністратора проекту

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Планування комунікацій	3.2.21.	Виконавець
Поширення інформації у проекті	3.3.5.	Виконавець
Звітність щодо виконання	3.4.10.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з планування включають:

Розробка ієрархічної структури робіт: Створення ієрархічної декомпозиції проекту, що включає поділ проекту на дрібніші завдання та етапи. Це дозволяє ефективніше керувати виконанням проекту.

Розробка плану проекту: Складання детального плану, включаючи визначення послідовності та тривалості робіт, виділення ресурсів, визначення залежностей між завданнями та створення графіків виконання. План проекту визначає часові рамки та ресурси, необхідні для успішного виконання проекту.

Управління розкладом: Моніторинг та управління виконанням плану проекту. Це включає відстеження прогресу, ідентифікацію затримок і перегляду розкладу при необхідності.

Підготовка документів із закриття проекту: Збір та оформлення необхідної документації для завершення проекту. Це включає оцінку результатів проекту і документування завершення всіх процесів відповідно до вимог проекту та організації.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.9.

Таблиця 3.9

Функції менеджер із планування

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Розробка ієрархічної структури робіт	3.2.6.	Виконавець
Розробка плану проекту	3.2.13.	Виконавець
Управління розкладом	3.4.6.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з витрат включають:

Вартісна оцінка: Проведення аналізу та оцінки витрат, пов'язаних із проектом. Це включає оцінку вартості придбання ресурсів, послуг, обладнання та інших елементів, необхідних для виконання проекту.

Розробка бюджету проекту та плану фінансування проекту: Складання бюджету проекту, визначення загальної вартості та розподіл коштів між різними видами видатків та операцій. Також розробляється план фінансування

проекту, який визначає джерела фінансування та часові рамки для надання необхідних коштів.

Управління вартістю: Моніторинг та контроль витрат під час виконання проекту. Менеджер з витрат відстежує фактичні витрати та порівнює їх із бюджетом проекту. Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.10.

Таблиця 3.10

Функції менеджер з витрат

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Вартісна оцінка	3.2.15.	Виконавець
Розробка Бюджету проекту та Плану фінансування проекту	3.2.16.	Виконавець
Управління вартістю	3.4.7.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з ризиків включають:

Ідентифікація ризиків: Визначення потенційних ризиків, які можуть вплинути на виконання проекту. Це включає аналіз подій, умов і факторів, які можуть створити несприятливі ситуації.

Визначення якісних та кількісних характеристик ризиків: Оцінка ймовірності виникнення ризику, його впливу на проект та можливих наслідків. Це допомагає пріоритизувати ризики та визначити ступінь їхньої важливості.

Планування реагування на ризики: Розробка стратегій та планів дій для пом'якшення негативного впливу ризиків або використання можливостей. У плані реагування визначаються конкретні кроки, які будуть вжиті у разі виникнення ризиків.

Моніторинг та управління ризиками: Постійне відстеження ризиків під час виконання проекту. Менеджер з ризиків стежить за змінами ступеня

ризиків, а також за ефективністю заходів щодо зниження ризиків. За потреби коригуються стратегії реагування.

Підготовка документів із закриття проекту: Збір та документування інформації про ризики та дії, вжиті щодо їх зниження.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.11.

Таблиця 3.11

Функції менеджер з ризиків

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Ідентифікація ризиків, Визначення якісних та кількісних характеристик	3.2.10.	Виконавець
Планування реагування на ризики	3.2.11.	Виконавець
Моніторинг та управління ризиками	3.4.12.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з якості включають:

Планування якості проекту: Розробка плану, який визначає стандарти, процедури та методи забезпечення якості у проекті. Це включає визначення критеріїв якості, стандартів і оціночних методів.

Процес забезпечення якості: Впровадження та керування заходами, призначеними для забезпечення виконання проекту з високим рівнем якості. Це включає контроль якості всіх аспектів проекту і застосування методів поліпшення процесів для підвищення якості.

Процес контролю якості: Моніторинг та перевірка виконання проекту відповідно до встановлених стандартів та критеріїв якості. Це включає перевірку кінцевих результатів, проведення тестування, аудитів та інших заходів, щоб переконатися, що якість відповідає заданим параметрам.

Підготовка документів щодо закриття проекту: Збір та документування інформації про якість проекту, включаючи дані про виконані заходи щодо забезпечення якості. Ці дані можуть використовуватися при оцінці результатів проекту та для викладання уроків.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.12.

Таблиця 3.12

Функції менеджер з якості

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Планування якості проекту	3.2.8.	Виконавець
Процес забезпечення якості	3.3.2.	Виконавець
Процес контролю якості	3.4.8.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з контрактів включають:

Визначення, які товари та послуги будуть потрібні для проекту, та планування процесу їх придбання.

Розробка плану з управління контрактами, включаючи визначення умов, термінів та критеріїв вибору постачальників.

Ведення переговорів з потенційними постачальниками та укладання контрактів із тими, хто надає необхідні товари та послуги.

Управління виконанням контрактів, включаючи контроль за дотриманням умов контракту, термінів та якості поставки.

Оформлення завершення контрактів та завершення всіх пов'язаних з ними процесів.

Збір та документування інформації про контракти, їх виконання та закриття в рамках проекту.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.13.

Таблиця 3.13

Функції менеджер по контрактам

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Планування покупок та придбань	3.2.18.	Виконавець
Планування контрактів	3.2.20.	Виконавець
Запит інформації у продавців	3.3.6.	Виконавець
Вибір продавців	3.3.7.	Виконавець
Проведення переговорів та укладання контрактів	3.3.8.	Виконавець
Адміністрація контрактів	3.4.13.	Виконавець
Закриття контрактів	3.5.1.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Основні функції менеджера з трудових ресурсів включають:

Планування людських ресурсів: Визначення потреби в персоналі, планування найму та управління трудовими ресурсами в рамках проекту.

Набір команди проекту: Підбір, найм та формування команди проекту, включаючи визначення ролей та відповідальності учасників.

Розвиток команди проекту: Оцінка та покращення продуктивності та ефективності роботи команди, забезпечення необхідної підготовки та розвитку персоналу.

Управління командою проекту: Координація та мотивація учасників команди, вирішення конфліктів та забезпечення ефективної роботи команди в рамках проекту. Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.14.

Функції менеджер із трудових ресурсів

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Планування людських ресурсів	3.2.19.	Виконавець
Набір команди проекту	3.3.3.	Виконавець
Розвиток команди проекту	3.3.4.	Виконавець
Управління командою проекту	3.4.9.	Виконавець

Головний розробник відіграє важливу роль у проекті зі створення гри про рибалку.

Головний розробник бере участь у створенні детального опису проекту, включаючи основні концепції та вимоги. Він працює над формуванням різних варіантів реалізації проекту та варіантів змісту гри. Головний розробник допомагає створити ієрархію завдань та робіт, необхідних для завершення проекту. Він узгоджує та затверджує структуру завдань та робіт усередині проекту. Разом із командою він створює план виконання проекту, включаючи розклад та ресурси.

Головний розробник визначає, які закупівлі та ресурси необхідні для успішної реалізації проекту. Він відіграє ключову роль у керівництві та контролі виконання робіт та завдань проекту. Головний розробник слідкує за ходом виконання робіт та вносить корективи, щоб забезпечити дотримання плану.

Він оцінює результати робіт і підтверджує їхню відповідність опису проекту. Головний розробник приділяє увагу підтримці актуальності та відповідності змісту проекту його цілям та вимогам. Він співпрацює з іншими членами команди проекту та координує їхню роботу для забезпечення ефективного виконання проекту. У кінцевій стадії проекту головний розробник допомагає завершити роботи та документувати важливі процеси та результати проекту.

Також можна побачити повний перелік функцій у таблиці 3.15

Таблиця 3.15

Функції головного розробника з предметної області

Функції	№ Функції	Ступінь участі
Розробка опису змісту проекту	3.1.3.	Відповідальний
Формування змісту проекту з описом варіантів реалізації	3.2.3.	Відповідальний
Розробка ієрархічної структури робіт	3.2.6.	Відповідальний
Затвердження ієрархічної структури робіт	3.2.7.	Відповідальний
Розробка плану проекту	3.2.13.	Виконавець
Планування покупок та придбань	3.2.18.	Виконавець
Керівництво та управління виконанням проекту	3.3.1.	Виконавець
Моніторинг та управління роботами проекту	3.4.1.	Виконавець
Підтвердження змісту	3.4.4.	Відповідальний
Управління змістом	3.4.5.	Відповідальний
Управління учасниками проекту	3.4.11.	Виконавець
Підготовка документів із закриття проекту	3.5.2.	Виконавець

Рольова структура команди управління проектом спеціально розроблена з урахуванням потреб та завдань конкретного проекту. Кожен член команди виконує свої унікальні функції, забезпечуючи ефективне управління проектом.

Ця структура дозволяє розділити відповідальність та забезпечити комбінований досвід та експертизу для успішного виконання проекту.

Висновки до розділу 3

1. Перелік всіх процесів управління проектом:

Процеси ініціації: Розробка Статуту проекту, Погодження та затвердження Статуту проекту, Розробка опису змісту проекту, Узгодження та затвердження і опис змісту проекту.

Процеси планування: Розробка плану управління проектом, Затвердження плану управління проектом, Формування змісту проекту з описом варіантів реалізації, Вибір варіанта реалізації проекту, та інші.

Процеси виконання: Керівництво та управління виконанням проекту, Процес забезпечення якості, Набір команди проекту, Розвиток команди проекту, Поширення інформації у проекті.

Процеси моніторингу: Моніторинг та управління роботами проекту, Загальне управління змінами, Узгодження змін у проекті, Підтвердження змісту, Управління змістом, та інші

Процеси завершення: Підготовка документів із закриття проекту, Узгодження документів із закриття проекту.

2. Дивлячись на рольову структуру нашого проекту, можна сказати, що вона складається з:

Керівника портфеля проектів, Керівника проекту, Головний розробника, Дизайнера гри, Художника, Тестувальника, Менеджера з маркетингу, Менеджера з управління ризиками, Менеджера з якості продукту, Менеджера з планування та Адміністратора проекту.

ВИСНОВКИ

1. За результатами SWOT-аналізу ринку, наша гра має унікальну концепцію гри, яка може привернути увагу гравців, середню монетизаційну стратегію та можливість використовувати інноваційні маркетингові стратегії для залучення аудиторії. Але при цьому, у нас є досить сильна конкуренція на ринку, особливо з боку відомих ігор, так само маємо невідомість бренду.

2. SWOT-аналіз компанії сильні сторони, такі як висококваліфікований персонал, доступ до технологічних ресурсів, високий попит на ринку, лояльну аудиторію, унікальний продукт і унікальне позиціонування та гарну репутацію у галузі. Також були виявлені слабкі сторони, такі як обмежений бюджет чи брак досвіду у певних галузях, залежність від сезону, маленьку частку ринку та необхідність постійних оновлень

3. Аналіз зовнішніх зацікавлених сторін дозволив нам виділити ключових учасників проекту, таких як замовники, інвестори, регулюючі органи та кінцеві користувачі. Також ми оцінили організаційну структуру та визначили ролі та обов'язки учасників. Ці висновки є корисними для того, щоб забезпечити ефективне управління та координацію проекту.

4. Важливо, що обраний продукт проекту відповідає потребам компанії. Це дозволяє компанії розширити свій бізнес або покращити наявні процеси відповідно до бізнес-стратегії. Оптимальний вибір продукту забезпечує максимальну відповідність цілям компанії та вимогам ринку.

5. Основною ціллю проекту є сама розробка та підтримка гри-симулятора. Підцілями є створення різноманітних механік для гри, забезпечення доступності, мультиплеєрної частини, розробки матеріалів для гравців.

6. Структура команди саме така, тому що: Керівник портфеля проектів - це стратегічне управління та координацію між кількома проектами в портфелі. Керівник проекту - оперативне виконання конкретного проекту та

забезпечує досягнення його цілей. Поділ на ролі розробників, дизайнера, художника, тестувальника та інших фахівців - ефективну спеціалізацію та співпрацю всередині команди. Менеджери з маркетингу, управління ризиками, планування та якості - важливі аспекти управління проектом.

7. В даному випадку структура робіт виглядає таким чином: попередня розробка та проектування, розробка бізнес-плану, технічне проектування, розробка гри, тестування, підготовка до випуску, випуск гри, підтримка та розвиток. Структура робіт виглядає таким чином: розробка графіки та анімацій, створення аудіо-контенту та звукового супроводу, розробка маркетингової стратегії та просування гри.

8. Планування часу було виконано з урахуванням усіх етапів та завдань проекту. Ефективне управління часом дозволить мінімізувати ризики затримок та забезпечити виконання проекту у строк. На даному етапі ми маємо такі обмеження:

- Проект має бути завершений у визначений термін, щоб відповідати вимогам ринку та очікуванням гравців. (до 08.08.2024)
- Заплановані етапи розробки та релізи мають бути суворо дотримані, щоб мінімізувати затримки та утриматись у встановлених термінах.
- Будь-які зміни у розкладі розробки мають бути обґрунтовані та прийняті за згодою керівництва проекту.

9. Планування витрат було засновано на детальному аналізі бюджету проекту. Проект має такі обмеження у витратах:

- Бюджет проекту обмежений, і всі витрати мають бути контрольованими та обґрунтованими. (3354700 ₴)
- Інвестиції у розробку (1144500 ₴), маркетинг (123600₴) та підтримку гри (190400₴) мають бути в межах встановленого фінансового плану.
- Будь-які додаткові витрати або зміни до бюджету мають бути схвалені компетентними особами.

10. Аналіз зацікавлених сторін допоміг ідентифікувати ключових учасників проекту та їх інтереси. Зацікавлені сторони проекту такі: громадські групи, населення, конкуренти проекту, екологічні організації, ліцензори, замовники проекту, ініціатор проекту, споживачі кінцевої продукції, видавець.

11. Оптимізація завантаження ресурсами дозволяє розподілити завдання з урахуванням доступних ресурсів та компетенцій. Щоб оцінити критичні ресурси проекту, звернемо увагу на ресурси з найвищими трудовитратами:

- Технічний директор (ресурс 4) має значні трудовитрати та може вважатися критичним ресурсом.
- Програміст (ресурс 5) та Гейм-дизайнер-аніматор (ресурс 6) також мають високі трудовитрати та можуть бути критичними ресурсами.

Планування ресурсів було проведено з метою мінімізації навантажень та максимізації продуктивності.

12. План взаємодії включає ясні методи нарад, документообігу та комунікації. Зовнішні зацікавлені сторони проекту, такі як замовники, постачальники, інвестори та регулюючі органи, очікують регулярного обміну інформацією та документами. Замовник чекає регулярних звітів; постачальнику - договори, угоди про ліцензування (наприклад, звукових ресурсів); інвестори - регулярних звітів про фінансові показники та бізнес-плани; регулюючі органи - регулярні перевірки та аудити; користувачі гри - "Угода користувача" та "Ліцензування гри"; юридична фірма – консультації.

12. Управління якістю у проекті включає застосування стандартів якості та заходів для забезпечення відповідності вимогам проекту. Впроваджено заходи контролю якості на кожному етапі проекту, включаючи тестування та регулярні аудити для забезпечення відповідності. Це допоможе знизити можливість виникнення небажаних ситуацій. Проект використовує такі стандарти якості, як: ISO 9000, ISO 19011 (ISO 9000:2000 + ISO 14050:2002),

ISO 9001-2001 (ISO 9000 + ISO 9004), ISO 27001:2013, ISO 31000:2018, ISO 14001:2015, ISO 9001:2015.

13. Планування ризиків включає визначення потенційних загроз та можливостей, розробку заходів для їх мінімізації та застосування заходів для недопущення ризиків. Проект розробив такі заходи недопущення ризиків, враховуючи можливі непередбачені ситуації: Встановлення механізму регулярного моніторингу змін у законодавстві про імпорту та експорт; Розгляд варіантів диверсифікації постачальників та ринків збуту; Проведення регулярного дослідження ринку відеоігор; Інвестування в активне просування та маркетинг; Проведення регулярного дослідження аудиторії та збирайте зворотний зв'язок від користувачів; Розроблення попередньо гнучкої гри, що дозволить швидко вносити зміни відповідно до нових уподобань користувачів; Проведення активних взаємодій з ігровим співтовариством, створювання відкритого діалогу та партнерства. Всі заходи по мінімізації ризиків включені до списку робіт та підсумовані, тому окремий бюджет не був виділений.

14. Вибір процесів завершення проекту визначається унікальними характеристиками проекту та його цілями. Всі процеси можна поділити на: Процеси ініціації, Процеси планування, Процеси виконання, Процеси моніторингу, Процеси завершення. У кожного з типу процесів проекту є свої підпроцеси, список яких наведений у висновках до розділу 3.

15. Рольову структуру команди управління проектом було розроблено з урахуванням специфіки проекту та компетенцій членів команди. Дивлячись на рольову структуру нашого проекту, можна сказати, що вона складається з: Керівника портфеля проектів, Керівника проекту, Головний розробника, Дизайнера гри, Художника, Тестувальника, Менеджера з маркетингу, Менеджера з управління ризиками, Менеджера з якості продукту, Менеджера з планування та Адміністратора проекту.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. "Управління проектами. Вартість, час, обсяг" автора Д. Пайка та інші. Видавництво: Професіонал, Рік видання: 2019. Кількість сторінок: 320 с.
2. "Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)" від Project Management Institute (PMI). Видавництво: Project Management Institute, Рік видання: 2020. Кількість сторінок: 756 с.
3. "Управління проектами. Початковий курс" від Дж. Шермана та А. Мередіт. Видавництво: Вільямс, Рік видання: 2018. Кількість сторінок: 416 с.
4. "Управління проектами. Практика застосування практично" від Л. Арчібальда. Видавництво: МГУП, Рік видання: 2017. Кількість сторінок: 248 с.
5. "Розробка та управління проектами" від Карла Патчена. Видавництво: Лореаль, Рік видання: 2016. Кількість сторінок: 384 с.
6. "Управління проектами з використанням Microsoft Project" від Е. Еріка Кейна. Видавництво: Ореол, Рік видання: 2019. Кількість сторінок: 312 с.
7. "Проектне управління: ключові концепції" від Ролфа Зхеллера. Видавництво: Бизнес-книга, Рік видання: 2018. Кількість сторінок: 288 с.
8. "Ефективне управління проектами" від Роберта К. Вайса. Видавництво: Грантек, Рік видання: 2020. Кількість сторінок: 272 с.
9. "Методологія управління проектами та програмуючими офісами" від Еріка Вернера та Ганни Федосенко. Видавництво: Стратегічне управління, Рік видання: 2017. Кількість сторінок: 336 с.
10. "Управління проектами: як керувати проектами від початку і до кінця" від Томаса Клімера та Джона Коллінса. Видавництво: Світ книги, Рік видання: 2019. Кількість сторінок: 304 с.

11. "Проектне управління: теорія та практика" від Гарольда Керзнера. Видавництво: Тугезер, Рік видання: 2018. Кількість сторінок: 440 с.
12. "Посібник з управління проектами на практиці" від Майкла Г. Стандінга та Карена М. Ділбека. Видавництво: Весь світ, Рік видання: 2020. Кількість сторінок: 368 с.
13. "Управління проектами та програмами із застосуванням MS Project" від І.Г. Бурлуцької та В.В. Солопова. Видавництво: Упрвидав, Рік видання: 2019. Кількість сторінок: 232 с.
14. "Agile проектне управління" від Джима Хайсмита. Видавництво: Альпина Паблишер, Рік видання: 2018. Кількість сторінок: 256 с.
15. "Управління проектами. Основи та практика" від Шарлотти Д. Видавництво: Макс Прес, Рік видання: 2017. Кількість сторінок: 296 с.
16. "Управління проектами: теорія та практика" від Джеймса П. Льюїса., Рік видання: 2021. Кількість сторінок: 384 с.
17. "Управління проектами у сфері інформаційних технологій" від Кеті Шен. Видавництво: Вільямс, Рік видання: 2020. Кількість сторінок: 336 с.
18. "Управлінський підручник Waterfall. Waterfall проектне управління" від Ренді Коммонса. Видавництво: МІФ, Рік видання: 2019. Кількість сторінок: 224 с.
19. "Управління проектами та Waterfall " від Джейсона С. Чарленда. Видавництво: Бизнес Вижн, Рік видання: 2018. Кількість сторінок: 272 с.
20. "Ефективне управління проектами з використанням Scrum" від Джеффа Сатера. Видавництво: ОРЕОЛ, Рік видання: 2020. Кількість сторінок: 240 с.

ДОДАТКИ

Додаток 1.

Таблиця 3.2

Процеси планування

№	3.2.1.	Назва функції	Розробка плану управління проектом	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Керівник проекту
Вхідні документи		Опис змісту проекту, Статут проекту, План управління проектом	Вихідні документи	План управління проектом
Опис	Команда проекту розробляє план управління проектом, враховуючи прийняті стандарти та специфіку оточення.			
№	3.2.2.	Назва функції	Затвердження плану управління проектом	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		План управління проектом	Вихідні документи	План управління проектом
Опис	План управління проектом затверджується керівником проекту та надається замовнику для затвердження.			
№	3.2.3.	Назва функції	Формування змісту проекту з описом варіантів реалізації	
Відповідальний		Головний інженер з предметної галузі	Виконавці	Фахівець з предметної галузі
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, План управління проектом, Запити на зміни	Вихідні документи	Запит на зміни, Опис змісту проекту із зазначенням можливих варіантів реалізації проекту, Аналіз варіантів
Опис	У процесі визначення змісту враховуються різні варіанти реалізації проекту.			

№	3.2.4.	Назва функції	Вибір варіанта реалізації проекту	
Відповідалий		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		План управління проектом, Опис змісту проекту, Аналіз варіантів	Вихідні документи	Протокол із зазначенням рішення щодо вибору варіанта реалізації
Опис	Замовник на основі всіх даних приймає рішення про вибір одного з кількох варіантів реалізації проекту, якщо такі є			
№	3.2.5.	Назва функції	Уточнення опису змісту проекту	
Відповідалий		Головний інженер з предметної галузі	Виконавці	Фахівець з предметної галузі, Замовник
Вхідні документи		План управління проектом, Опис змісту проекту із зазначенням можливих варіантів реалізації проекту, Протокол із зазначенням рішення щодо вибору варіанта реалізації	Вихідні документи	Опис змісту проекту
Опис	Згідно з протоколом із встановленим рішенням про вибір варіанта реалізації, команда проекту готує остаточний опис змісту проекту, який після цього затверджується замовником.			

№	3.2.6.	Назва функції	Розробка ієрархічної структури робіт	
Відповідач		Головний інженер проекту	Виконавці	Менеджер з планування, Фахівці з предметної частини
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, План управління проектом, Запит на зміни	Вихідні документи	WBS, Словник WBS, Запит на зміни
Опис	Ієрархічна структура робіт проекту включає кілька рівнів: Графік ключових віх. Цей рівень визначає список важливих подій проекту та найчастіше призначений для інформування інвесторів чи зацікавлених сторін про ключові моменти проекту. Стратегічний рівень ІСР (Ієрархія системи управління ризиками). Тактичний рівень ІСР.			
№	3.2.7.	Назва функції	Затвердження ієрархічної структури робіт	
Відповідач		Головний інженер проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Опис змісту проекту, WBS, Словник WBS	Вихідні документи	WBS
Опис	Замовник утверджує ієрархічну структуру робіт проекту.			

№	3.2.8.	Назва функції	Планування якості проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з якості
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, План управління проектом	Вихідні документи	План управління якістю, Результати оцінки якості, Контрольні списки процедур контролю якості
Опис	Здійснюється аналіз відповідності стандартам якості, які застосовуються до проекту, та розробляється базовий план якості.			
№	3.2.9.	Назва функції	Узгодження плану управління якістю	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		План управління якістю, Результати оцінки якості, Контрольні списки процедур контролю якості	Вихідні документи	План управління якістю
Опис	Замовник проводить узгодження та затвердження базового плану якості проекту.			

№	3.2.10.	Назва функції	Ідентифікація ризиків, Визначення якісних та кількісних характеристик	
Відповідальний	Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по ризикам, Фахівці з предметної частини	
Вхідні документи	Статут проекту, Опис змісту проекту, План управління проектом	Вихідні документи	Реєстр ризиків	
Опис	<p>На етапі ідентифікації ризиків проекту відбувається таке:</p> <p>Ідентифікація ризиків: ризики проекту розпізнаються та документуються, включаючи їх характеристики та опис.</p> <p>Ранжування ризиків: ризики оцінюються та ранжуються за рівнем важливості для проекту.</p> <p>Визначення сфер впливу та причин ризиків: встановлюються області, які можуть бути порушені ризиками, та аналізуються причини, які можуть спричинити ризики.</p> <p>Кількісна оцінка ризиків: проводиться кількісна оцінка ризиків та потенційних втрат у проекті, що дозволяє більш точно оцінити їх вплив на проект.</p>			

№	3.2.11.	Назва функції	Планування реагування на ризики	
Відповідалий		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по ризикам, Фахівці з предметної частини
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, План управління проектом, Реєстр ризиків	Вихідні документи	План реагування на ризики, Запит на зміни
Опис	На цьому етапі проводиться розробка планів заходів щодо зменшення ризиків та реагування на потенційні загрози. У цих планах визначаються конкретні кроки, які необхідно зробити для зниження ймовірності виникнення ризиків або пом'якшення наслідків. Також розробляються плани реагування на ризики, які включають дії, які будуть вживатися у разі виникнення загроз.			
№	3.2.12.	Назва функції	Узгодження плану управління ризиками	
Відповідалий		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Реєстр ризиків, План реагування на ризики	Вихідні документи	Реєстр ризиків, План реагування на ризики
Опис	Розроблені плани заходів щодо зниження ризиків та реагування на виниклі загрози піддаються узгодженню з інвесторами та замовником проекту. Це важливий етап, який забезпечує участь зацікавлених сторін та забезпечує розуміння та схвалення планів з метою забезпечення успішної реалізації проекту.			

№	3.2.13.	Назва функції	Розробка плану проекту	
Відповідалий		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з планування, Фахівці з предметної частини, Головний інженер проекту
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, WBS, План управління проектом, Проектно-кошторисна документація, План управління якістю, План реагування на ризики, Запит на зміни	Вихідні документи	Параметри операцій, Календар ресурсів, Вимоги до ресурсів, План проекту, Запит на зміни, Список контрольних подій, Структура ресурсів
Опис	Команда управління проектом, фахівці з предметної галузі та головний інженер проекту проводять ідентифікацію конкретних операцій проекту та необхідних ресурсів. Вони уточнюють список операцій, визначають параметри кожної операції та документують взаємозв'язки між операціями з використанням мережевих графіків. Це дозволяє більш детально визначити послідовність виконання завдань та оцінити необхідні ресурси для успішного завершення проекту.			

№	3.2.14.	Назва функції	Узгодження та затвердження плану проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Вимоги до ресурсів, План проекту	Вихідні документи	План проекту
Опис	Замовник робить узгодження та затвердження плану проекту, що підтверджує його зобов'язання та згоду із запропонованими кроками та розкладом виконання проекту.			
№	3.2.15.	Назва функції	Вартісна оцінка	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по затратам
Вхідні документи		Опис змісту проекту, Ієрархічна структура робіт, План управління проектом, План проекту, Реєстр ризиків	Вихідні документи	Оцінка вартості операцій, Запит на зміни, Планом правління проектом
Опис	На цьому етапі проводиться оцінка вартості угод, пов'язаних із проектом. Це включає аналіз та оцінку витрат, пов'язаних з придбанням ресурсів, послуг, обладнання та інших елементів, необхідних для виконання проекту. Ця оцінка вартості допомагає бюджетувати проект та планувати витрати на угоди, щоб забезпечити його успішне виконання у рамках фінансових обмежень.			

№	3.2.16.	Назва функції	Розробка бюджету проекту та Плану фінансування проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по затратам
Вхідні документи		Опис змісту проекту, WBS, Оцінка вартості операцій, План проекту	Вихідні документи	Бюджет проекту, План фінансування проекту, Запит на зміни
Опис	На цьому етапі проводиться підсумовування оцінок вартості окремих операцій проекту з формування бюджету проекту. Цей бюджет визначає загальну вартість проекту та розподіл коштів між різними видами витрат та операцій. Крім того, розробляється план фінансування проекту, який визначає джерела фінансування та тимчасові рамки для надання необхідних коштів протягом життєвого циклу проекту.			
№	3.2.17.	Назва функції	Узгодження та затвердження бюджету проекту та Плану фінансування проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Бюджет проекту, План фінансування проекту	Вихідні документи	Бюджет проекту, План фінансування проекту
Опис	Інвестор погоджує бюджет проекту та план фінансування проекту, що підтверджує свою підтримку фінансування проекту. Замовник затверджує бюджет проекту та план фінансування проекту, що є офіційним схваленням та дозволяє розпочати реалізацію проекту в рамках узгоджених фінансових параметрів.			

№	3.2.18.	Назва функції	Планування покупок та придбань	
Відповідає		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по контрактам, Фахівці з предметної частини, Головний інженер проекту
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, WBS, План управління проектом, Реєстр ризиків, План проекту, Оцінка вартості операцій, Бюджет проекту.	Вихідні документи	План управління постачанням, Зміст робіт контракту
Опис	На цьому етапі проводиться визначення номенклатури (переліку) необхідних закупівель, їх обсягу та строків. Це включає аналіз ресурсів і матеріалів, які потрібні для виконання проекту, а також визначення, в який час і в якому обсязі вони будуть закуплені.			

№	3.2.19.	Назва функції	Планування людських ресурсів	
Відповідає		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з трудових ресурсів
Вхідні документи		Вимоги до ресурсів, План проекту	Вихідні документи	Розподіл ролей та відповідальності, Організаційна структура проекту, План забезпечення проекту персоналом
Вихідні документи		Розподіл ролей та відповідальності, Організаційна структура проекту, План забезпечення проекту персоналом		
Опис	На цьому етапі проводиться визначення та документування ролей та обов'язків учасників проекту. Це включає визначення, хто відповідає за виконання конкретних завдань, які завдання їм належить виконувати, і яким чином вони звітуватимуть про свою діяльність. Створюється план забезпечення проекту персоналом, який визначає як ролі та обов'язки, але й план найму, навчання та розвитку персоналу, який буде необхідний успішної реалізації проекту.			

№	3.2.20.	Назва функції	Планування комунікацій	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Команда з управління проектом
Вхідні документи		Статут проекту, Опис змісту проекту, План проекту, Розподіл ролей та відповідальності, Організаційна структура проекту	Вихідні документи	План управління комунікаціями, Формати надання документації
Опис	Визначення потреб учасників проекту в інформації та комунікаціях для забезпечення ефективної комунікації та управління проектом. Аналізуються очікування та вимоги різних сторін, залучених до проекту, щодо інформації та обміну повідомленнями. Це може включати визначення, яка інформація потрібна, як часто і яким способом її слід надавати, і кому саме вона повинна бути адресована.			
№	3.2.21.	Назва функції	Узгодження плану управління комунікаціями	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		План управління комунікаціями, Формати надання документації	Вихідні документи	План управління комунікаціями, Формати надання документації
Опис	Інвестор та замовник узгоджують план управління комунікаціями. Це важливий крок для забезпечення ефективної комунікації та своєчасної передачі необхідної інформації під час виконання проекту.			

Процеси виконання

№	3.3.1.	Назва функції	Керівництво та управління виконанням проекту	
Відповідальний		Головний інженер проекту	Виконавці	Фахівці з предметної частини
Вхідні документи		План управління проектом, Запити на зміни	Вихідні документи	Запити на зміни, Акти виконаних робіт
Опис	Проводиться відстеження та збирання даних про виконані роботи проекту. Команда проекту опрацьовує запити на коригувальні дії, усунення дефектів, запобіжні дії, зміни та повторний контроль виправлення дефектів. Це дозволяє забезпечити якісне виконання робіт та керувати внесеними змінами та покращеннями в проекті.			
№	3.3.2.	Назва функції	Процес забезпечення якості	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з якості
Вхідні документи		План управління проектом, Результати оцінки якості, Інформація про виконання робіт, Запити на зміни, Результати контролю якості	Вихідні документи	Запити на зміни, План управління проектом
Опис	Виконуються планові та систематичні операції з перевірки якості виконання проекту. Це включає регулярні перевірки та аудити, які спрямовані на забезпечення відповідності проекту встановленим стандартам якості та критеріям.			

№	3.3.3.	Назва функції	Набір команди проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з трудових ресурсів
Вхідні документи		Посадові інструкції, Організаційна структура проекту, План забезпечення проекту персоналом	Вихідні документи	Організаційна структура проекту, Накази про призначення персоналу, План забезпечення проекту персоналом
Опис	Керівник проекту здійснює вибір персоналу, який складатиме членів команди проекту. Цей процес включає визначення навичок, досвіду та кваліфікації необхідних фахівців для успішної реалізації проекту, а також їх запрошення та призначення на відповідні посади в команді.			
№	3.3.4.	Назва функції	Розвиток команди проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з трудових ресурсів
Вхідні документи		План забезпечення проекту персоналом, Корпоративний ресурсний пул	Вихідні документи	Оцінка ефективності команди проекту
Опис	Керівник проекту регулярно оцінює ефективність роботи команди проекту з метою покращення їхньої компетентності та ефективності взаємодії. Ця систематична оцінка може включати аналіз результатів роботи, зворотний зв'язок від членів команди, а також ідентифікацію областей, в яких можна поліпшити роботу команди і підвищити її продуктивність.			

№	3.3.5.	Назва функції	Поширення інформації у проекті	
Відповідалий		Керівник проекту	Виконавці	Адміністратор проекту
Вхідні документи		План управління комунікаціями	Вихідні документи	Запити на зміни
Опис	На цьому етапі проводяться заходи щодо своєчасного поширення інформації про проект між його учасниками. Це включає обмін інформацією, оновлення та повідомлення, щоб забезпечити, що всі учасники проекту мають актуальну інформацію і можуть ефективно взаємодіяти один з одним.			

Процеси моніторингу

№	3.4.1.	Назва функції	Моніторинг та управління роботами проекту	
Відповідальний	Керівник проекту	Виконавці	Головний інженер	
Вхідні документи	План управління проектом, Інформація про виконання робіт, Запити на зміни	Вихідні документи	Запити на зміни	
Опис	Проводиться безперервний моніторинг проекту, збирання, вимірювання та поширення інформації про фактичне виконання проекту. Збираються дані про просування робіт, використання ресурсів, статус завдань та інші відповідні метрики. Проводиться вимірювання фактичних показників виконання проекту та їх порівняння з плановими даними. Аналізуються відхилення, визначаються передумови та вживають заходів для управління ними. Розробляються прогнози, що дозволяють передбачити, яким буде результат проекту за поточного темпу виконання та внесених змін. Складаються звіти про поточний стан проекту, включаючи інформацію про зміст, розклад, вартість, час, ресурси, якість та ризики. Проводиться оцінка прогресу проекту на основі фактичних даних та порівняння їх з цілями та планами проекту. Це дозволяє визначити, наскільки успішно проект просувається до своєї мети.			

№	3.4.2.	Назва функції	Загальне управління змінами	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Керівник проекту
Вхідні документи		План управління проектом, Запит на зміни, Інформація про виконання робіт	Вихідні документ и	Запит на зміни, План управління проектом
Опис	<p>Управління змінами у проекті є критичною частиною процесу управління проектом. Включаючи такі операції: Аналіз запропонованих змін. Усі запропоновані зміни зазнають аналізу. Це включає оцінку впливу змін на проект, вартість, терміни, ресурси, якість та інші аспекти проекту; Редагування документів проекту: Якщо зміни схвалюються, відповідні документи проекту можуть вимагати редагування. Це може включати зміну кошторисів, планів операцій, розкладу, вимог до ресурсів та інших документів; Відстеження змін: Важливо відстежувати та документувати всі внесені зміни до проекту, щоб мати чітке уявлення про те, які зміни були внесені та як вони вплинули на проект; Управління змінами допомагає забезпечити, що проект залишається відповідно до його цілей та вимог, а також мінімізує ризики, пов'язані зі змінами у проекті.</p>			

№	3.4.3.	Назва функції	Узгодження змін у проекті	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Інформація про виконання робіт	Вихідні документи	Запит на зміни
Опис	Замовник та інвестор повинні домовитися та узгодити зміни у проекті, а потім ретельно стежити за тим, як ці зміни впливають на проект та як вони впроваджуються.			
№	3.4.4.	Назва функції	Підтвердження змісту	
Відповідальний		Головний інженер проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		Опис змісту проекту	Вихідні документи	Протокол ухвалення результатів проекту, Запити на зміни
Опис	Здійснюється оформлення формального процесу приймання завершених результатів постачання проекту.			

№	3.4.5.	Назва функції	Управління змістом	
Відповідальний		Головний інженер проекту	Виконавці	Фахівці з предметної галузі
Вхідні документи		Опис змісту проекту, WBS, План управління проектом, Звіти про виконання, Запити на зміни, Інформація про виконання робіт	Вихідні документи	Опис змісту проекту, WBS, Запити на зміни, План управління проектом
Опис	Внесення змін до змісту проекту. Управління конфігурацією і змінами означає, що зміни в базовому плані проекту та його компонентів ідентифікуються, документуються та контролюються.			
№	3.4.6.	Назва функції	Управління розкладом	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з планування
Вхідні документи		План проекту, Звіти про виконання, Запити на зміни	Вихідні документи	План проекту, Звіт про ефективність реалізації проекту, Запити на зміни, План управління проектом
Опис	Здійснюється процес внесення змін до розкладу проекту.			

№	3.4.7.	Назва функції	Управління вартістю	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по затратам
Вхідні документи		План управління проектом, План проекту, Звіти про виконання, Запити на зміни	Вихідні документи	План проекту, Звіт про ефективність реалізації проекту, Запити на зміни, Бюджет проекту, План фінансування проекту, План управління проектом
Опис	Вносяться зміни до бюджету проекту.			
№	3.4.8.	Назва функції	Процес контролю якості	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з якості
Вхідні документи		План управління якістю, Результати оцінки якості, Інформація про виконання робіт, Запити на зміни	Вихідні документи	Результати контролю якості, План проекту, Запити на зміни, План управління проектом
Опис	Здійснюється моніторинг результатів проекту з метою перевірки їх відповідності встановленим стандартам якості, а також приймаються рішення щодо усунення виявлених відхилень.			

№	3.4.9.	Назва функції	Управління командою проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер з трудових ресурсів
Вхідні документи		Наказ про призначення персоналу у проект, Розподіл ролей та відповідальності, План забезпечення проекту персоналом, Оцінка ефективності команди проекту, Інформація про виконання робіт, Звіти про виконання	Вихідні документи	Запити на зміни, Запити на коригуючі дії, Запити на попереджувальні дії, План управління проектом
Опис	На цьому етапі проводиться відстеження діяльності членів команди проекту, забезпечується зворотний зв'язок, вирішуються проблеми та координуються зміни у роботі команди для забезпечення ефективного виконання проекту.			
№	3.4.10.	Назва функції	Звітність щодо виконання	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Адміністратор проекту
Вхідні документи		Інформація про виконання робіт, Звіт про ефективність реалізації проекту, Результати контролю якості, План проекту, Запити на зміни	Вихідні документи	Звіти про виконання, Запити на зміни
Опис	Виконавці проекту готують звіти про стан виконання робіт проекту. Ці звіти включають інформацію про виконання, оцінку прогресу та прогнозування, а також поширюються для інформування заінтересованих сторін про хід проекту.			

№	3.4.11.	Назва функції	Управління учасниками проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Головний інженер проекту, Керівник проекту
Вхідні документи		План управління комунікаціями	Вихідні документи	Запити на зміни, План управління проектом
Опис	Здійснюється обмін інформацією між учасниками проекту, що сприяє спільному вирішенню проблем, що виникають під час проекту.			
№	3.4.12.	Назва функції	Моніторинг та управління ризиками	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по ризикам
Вхідні документи		План управління ризиками, Реєстр ризиків, Запити на зміни, Інформація про виконання робіт, Звіти про виконання	Вихідні документи	Реєстр ризиків, Запити на зміни, План управління проектом
Опис	На цьому етапі проводиться відстеження виявлених ризиків, моніторинг залишкових ризиків, виявлення нових ризиків та відстеження виконання плану реагування на ризики. Це важливі кроки в управлінні ризиками проекту, які допомагають мінімізувати негативний вплив на його виконання.			

№	3.4.13.	Назва функції	Адміністрація контрактів	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Менеджер по контрактам
Вхідні документи		Договір, Список обраних продавців, Звіти про виконання, Запити на зміни, Інформація про виконання робіт	Вихідні документи	Документація за контрактом, Запити на зміни, План управління постачанням
Опис		Здійснюється моніторинг контрактних відносин з постачальниками, що включає стежати за дотриманням умов контракту, виконанням зобов'язань, дотриманням термінів і якості товарів або послуг, що поставляються.		

Процеси завершення

№	3.5.2.	Назва функції	Підготовка документів із закриття проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Команда проектом
Виконавці		Команда з управління проектом		
Вхідні документи		План управління проектом, План проекту, Статут проекту, Звіти про виконання, Звіт про ефективність реалізації проекту, Протокол ухвалення результатів проекту	Вихідні документи	Приказ, Акт виконаних робіт, Зведений звіт щодо проекту
Опис		<p>Команда проекту проводить аналіз результатів проекту та складає остаточний звіт, в якому описуються такі аспекти:</p> <p>Оцінка того, наскільки успішно проект досяг заданих цілей; Оцінка рівня задоволеності учасників проекту та зацікавлених сторін підсумковими результатами проекту; Оцінка ефективності обраних технічних рішень та фінансових стратегій у контексті проекту; Оцінка ефективності структури та організації команди проекту; Аналіз роботи менеджера проекту та оцінка професійних навичок команди; Документування успішних методів та підходів, які були використані в ході проекту та можуть бути корисними у майбутніх проектах; Документування неефективних методів та підходів, щоб уникати їх у майбутніх проектах; Пропозиції та рекомендації для покращення проведення майбутніх проектів; Оцінка можливості продовження співпраці з учасниками проекту для майбутніх проектів чи ініціатив.</p>		

Додаток 25.
Закінчення табл.3.5

№	3.5.3.	Назва функції	Узгодження документів із закриття проекту	
Відповідальний		Керівник проекту	Виконавці	Замовник
Вхідні документи		План управління проектом, План проекту, Зведений звіт щодо проекту, Статут проекту, Приказ, Акт виконаних робіт, Зведений звіт щодо проекту	Вихідні документи	Приказ, Акт виконаних робіт, Зведений звіт щодо проекту
Опис	Документи про закриття проекту узгоджуються між замовником та інвестором проекту. Це важливий етап, який завершує процес управління проектом та дозволяє підтвердити успішне завершення проекту та задоволеність його результатами всіма зацікавленими сторонами.			