

ДОСЛІДЖЕННЯ ПІДХОДІВ ДО МЕНЕДЖМЕНТУ ІТ-ПРОЕКТІВ, ЯК ОСНОВА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЙНОГО МЕХАНІЗМУ УПРАВЛІННЯ КОМАНДАМИ ІТ ПРОЕКТІВ

На сьогоднішній день існує багато підходів до менеджменту в світі розробки програмного забезпечення, але більшість із них досить складні, а їх імплементація дорога і доступна лише середнім і великим за розміром компаніям. Це призводить до виникнення компаній, що імплементують практики менеджменту в інші компанії. Малі ж за розміром розробники програмного забезпечення залишаються без поставлених процесів і технологій, що тягне за собою проблеми з якістю створюваних програмних продуктів, зданням роботи в термін, а також надлишкових фінансових витрат. Як результат, такі команди і компанії в більшості випадків припиняють свою діяльність в перший рік існування зі збитками. Ця проблема зазвичай досліджується під час роботи на подібні організації на початку кар'єри розробника програмного забезпечення. Зараз, з досвідом роботи в великих компаніях з відточеними процесами і технологіями на кожному рівні роботи, можна повернутися до цієї проблеми.

В процесі наукових досліджень активно використовуються професійні знання та зв'язки, що були отримані під час здобуття рівня магістра комп'ютерних наук. Інтерв'ю з менеджерами і розробниками команд і компаній різних розмірів дозволяє отримати найбільш об'єктивну картину щодо використовуваних практик на даний момент.

Важливим етапом роботи над мотиваційною складовою є дослідження найбільш популярної методології розробки, що використовується в компаніях починаючи з середнього розміру – agile, та її реалізації scrum і kanban. Дослідження цієї методології дає можливість гармонійно вписати мотиваційний механізм в існуючі процеси ІТ компаній та команд.

Scrum і Kanban - це гнучкі методології створення продукту. За ним можна працювати в будь-якій галузі, але особливо добре вони підходять для ІТ. В основі обох методологій лежать принципи Agile [1]. Сам Agile (agile software development, від англ. Agile - моторний) - це сімейство «гнучких» підходів до розробки програмного забезпечення. Такі підходи також іноді називають фреймворками або agile-методологіями.

Але ці підходи потребують великих витрат на менеджмент, тому погано підходять для малих команд. Мотиваційна складова описаних підходів не є прозорою для кожного з учасників процесу.

Це дослідження є фундаментом для створення фреймворку (опис процесів і технологій), слідуючи якому молоді компанії розробки можуть ефективно виконувати свою роботу і зосередитись власне на розробці.

Україна займає лідуючу позицію з ІТ-фрілансу серед країн Східної Європи – 33%, це більше 3 мільярдів доларів [2]. Такий посібник малому бізнесу здатний оптимізувати внутрішні процеси невеликих команд розробки, що працюють на міжнародному та внутрішньому ринку фрілансу та збільшити ВВП країни.

Список використаних джерел:

- 1. Jeff Sutherland. Scrum. The Art of Doing Twice the Work in Half the Time - Random House Business Books 2015 - С. 7-9*
- 2. <https://news.finance.ua/ru/news/-/397906/nesmotrya-na-vse-buri-pochemu-it-sektor-pretenduet-na-rol-flagmana-ukrainskoj-ekonomiki>*