

Як Agile-методи допомагають уникнути «креативного хаосу» в ігровій розробці

Дмитро Федорчук

здобувач освітньої програми

«Agile-технології розробки програмного забезпечення»,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: FedorchukDO@krok.edu.ua

Олег Лукутін

старший викладач,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: OlegLV@krok.edu.ua,

ORCID: 0000-0001-6142-2264

Актуальність теми. У сучасній індустрії відеоігор розробка проєктів дедалі частіше супроводжується труднощами, пов'язаними з координацією роботи багатопрофільних команд. Програмісти, художники, сценаристи та дизайнери працюють у динамічному, творчому середовищі, де відсутність чіткої структури та гнучкого управління може призводити до "креативного хаосу" — затримок, непередбачених змін, вигорання персоналу. У зв'язку з цим впровадження Agile підходів та практик (Scrum, Kanban та інш.) набуває особливої актуальності як інструмент ефективного управління в умовах високої невизначеності. Приклади, описані Джейсоном Шраєром у книзі Blood, Sweat, and Pixels (2017), підтверджують, що успішність ігрового проєкту залежить не лише від креативу, а й від організаційних процесів [1].

Мета дослідження. Проаналізувати, яким чином гнучкі підходи та практики управління, зокрема Scrum і Kanban, сприяють подоланню проблем, пов'язаних із креативним безладом у командах розробників відеоігор.

Об'єкт дослідження. Процеси організації командної роботи в ігровій індустрії.

Предмет дослідження. Застосування Agile підходів та практик як інструментів управління творчими командами у розробці відеоігор.

Сфера розробки відеоігор об'єднує різні професії: програмістів, дизайнерів, художників, сценаристів, звукових інженерів та інших. Кожен з цих фахівців працює у власному творчому середовищі, що часто призводить до неузгодженості дій, зміщення пріоритетів і перенавантаження команди. Без чіткого управління це може спричинити зрив термінів, фічекріпінг (постійне додавання нових ідей), зниження якості продукту та навіть відмову від завершення проєкту.

Джейсон Шраєр у своїй книзі «Blood, Sweat, and Pixels» [1] наводить низку кейсів, коли великі та малі студії страждали саме від відсутності організаційної дисципліни. Наприклад, у процесі створення гри Destiny команда зіткнулася з постійними переробками через зміну бачення, погану комунікацію та відсутність чіткої структури. Це призводило до хаосу, який знижував ефективність навіть найбільш талановитих команд. Подібні історії демонструють, що успіх гри залежить не лише від ідеї, а й від здатності команди злагоджено працювати

протягом тривалого часу.

Agile підходи та практики - це спосіб створення продуктів, що базується на гнучкості, постійному зворотному зв'язку, коротких ітераціях і залученні всієї команди до ухвалення рішень. Найпоширеніші з них у геймдеві — це Scrum і Kanban.

Scrum в ігровій розробці. Scrum є популярним фреймворком в ігровій індустрії завдяки своїй здатності швидко адаптуватися до змін і сприяти чіткій організації робочих процесів. В основі Scrum лежить ітеративно-інкрементальний підхід, який реалізується через короткі ітерації - спринти, що дозволяють команді зосередитися на досягненні конкретних продуктових цілей (Sprint Goals) протягом обмеженого часу (звичайно, від 1 до 4 тижнів). Відразу після завершення кожного спринту проводиться Sprint Review, на яких оцінюється результат досягнення цілі спринта (інкремент) оцінка результатів, отримання зворотнього зв'язку від користувачів продукту та коригування подальших кроків, що дозволяє команді оперативно реагувати на зміни [2].

Крім того, Scrum надає чітку структуру: визначені ролі (Scrum-мастер, Власник продукту і розробники, під якими розуміють всіх хто безпосередньо необхідний для створення результату і розробляє продукт), регулярні зустрічі (наприклад, щоденні Daily Scrum) для уточнення прогресу по досягненню цілі спринта (Sprint Goal), переплануванню поточних завдань і вирішення проблем, а також ретроспективи, де команда може оцінити ефективність своєї роботи та внести зміни у процес створення продукту. Фреймворк визначає необхідні артефакти та правила взаємодії складових елементів фреймворку. Всі складові елементи допомагають зберігати фокус і продуктивність, навіть у складних умовах, коли продукт зазнає значних змін або нових вимог.

Kanban в ігровій розробці. Kanban є методом, який дозволяє управляти потоком (flow) створення цінностей. Він базується на візуалізації робочих процесів і на обмеженні кількості завдань на кожному етапі розробки, що допомагає управляти потоком завдань та уникнути перевантаження команди через встановлення WIP-лімітів. Відсутність обов'язкових ітерацій дозволяє командам адаптуватися до змін у реальному часі та зберігати високий рівень продуктивності.

Особливістю Kanban є те, що він дозволяє команді постійно працювати над поточними завданнями, створювати окремі flow для різних типів задач та залучати всі необхідні ресурси для подолання вузьких місць (bottlenecks) при розробці. Цей метод ідеально підходить для ігор, що перебувають на етапі підтримки, оновлень або для малих команд, де важливо підтримувати баланс між кількістю завдань і наявними ресурсами [3].

Висновки: Agile підходи та практики, зокрема Scrum і Kanban, доводять свою ефективність у боротьбі з "креативним хаосом", що виникає в процесі створення відеоігор. Завдяки ітеративності, прозорості та залученості команди, ці підходи дозволяють уникати типових помилок креативних команд: втрати фокусу, затримок, перенавантаження й вигорання. Як видно з практичних

кейсів, описаних у книзі Джейсона Шраєра, навіть талановиті колективи зазнають труднощів без гнучкої системи управління. Отже, впровадження Agile підходів та практик є не просто сучасною тенденцією, а необхідною умовою для стабільної та ефективної роботи в умовах динамічного ігрового середовища.

Ключові слова: Agile, Scrum, Kanban, геймдев, управління продуктами, креативний хаос, відеоігри, командна робота.

Список використаних джерел

1. Schreier, J. (2017). *Blood, sweat, and pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. Harper Paperbacks.
2. Keith, C. (2010). *Agile game development with Scrum*. Pearson Education.
3. Anderson, D. J. (2010). *Kanban: Successful evolutionary change for your technology business*. Blue Hole Press.
4. Keith, C. (2020). *Agile game development: Build, play, repeat*. Addison-Wesley Professional.