

ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА ПРАВА «КРОК»»

ЛЕВЧЕНКО ОЛЕКСАНДР ВОЛОДИМИРОВИЧ

На правах рукопису

УДК 004.4:005.4

Допускається до захисту:

Директор ННІКТ

Сергій МІЧКІВСЬКИЙ

«19» січня 2024 р.

ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ INSTAGRAM LIVE INTERACTIVE
ДЛЯ ПЛАТФОРМИ INSTAGRAM

Спеціальність: 073 – Менеджмент

Освітня програма: Agile-технології розробки програмного забезпечення

Кваліфікаційна робота подається на здобуття освітнього ступеня магістра

Засвідчую, що в цій кваліфікаційній
роботі немає запозичень з праць
інших авторів без відповідних
посилань.

Здобувач: _____ Олександр Левченко
(підпис)

Науковий керівник:
Рач В.А. д.т.н., професор

м. Київ – 2024 рік

ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА ПРАВА «КРОК»»

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Директор ННІКТ

Сергій МІЧКІВСЬКИЙ
12 жовтня 2023 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
Левченко Олександра Володимировича

| | |
|---|--|
| Тема роботи | Гнучке управління створенням Instagram Live Interactive для платформи Instagram. |
| Номер та дата наказу про затвердження теми | № 59-2 від 12 жовтня 2023 р. |
| Коротка постановка завдання | Обґрунтування візії створюваного продукту для розв'язання проблеми в діяльності замовника на основі розробки/опису моделі його бізнесу. Детальний опис особливостей гнучкого управління створенням сервісу Instagram Live Interactive для платформи Instagram з використанням фреймворка Скрам. Розкриття особливостей лідерства, управління взаємодією/комунікаціями для гнучкого управління створенням сервісу Instagram Live Interactive для платформи Instagram. |
| Посилання на джерела інформації (не більше п'яти ключових рекомендованих найменувань) | 1. Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). «The Scrum Guide» 2. Danah B. (2014). «It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens.» 3. Schwalbe, K. (2018). «Information Technology Project Management.» 4. Sutherland, J. (2014). «Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time» 5. Kniberg, H., & Skarin, M. (2012). «Kanban and Scrum - Making the Most of Both.» |
| Вимоги до кваліфікаційної роботи | Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складної задачі/проблеми в сфері менеджменту, що потребує здійснення досліджень та інновацій і характеризується комплексністю і невизначеністю умов, із застосуванням теорій та методів економічної науки. |
| Термін представлення результатів перевірки рукопису на плагіат | 12.12.2023 р. |
| Термін представлення роботи до попереднього захисту | 22.12.2023 р. |
| Термін представлення роботи до захисту | 15.01.2024 р. |

Дата видачі завдання 18 жовтня 2023 р.

Науковий керівник

Валентин Рач

Здобувач

Олександр Левченко

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів роботи | Термін виконання (виконати до) | Примітка про виконання |
|--------------------------|--|--------------------------------|------------------------|
| Підготовчий етап | | | |
| 1 | Вибір напряму дослідження | 08.09.2023 | <i>виконано</i> |
| 2 | Підбір та вивчення літературних та інших джерел з напрямку дослідження | 22.09.2023 | <i>виконано</i> |
| 3 | Вибір та формулювання теми дослідження, погодження її з керівником | 29.09.2023 | <i>виконано</i> |
| 4 | Розробка концепції та змісту кваліфікаційної роботи, погодження їх з науковим керівником | 10.10.2023 | <i>виконано</i> |
| 5 | Затвердження теми та завдання на кваліфікаційну роботу | 17.10.2023 | <i>виконано</i> |
| Основний етап | | | |
| 6 | Підготовка та подання науковому керівнику розділу 1 кваліфікаційної роботи | 02.11.2023 | <i>виконано</i> |
| 7 | Підготовка та подання науковому керівнику розділу 2 кваліфікаційної роботи | 16.11.2023 | <i>виконано</i> |
| 8 | Підготовка та подання науковому керівнику розділу 3 кваліфікаційної роботи | 23.11.2023 | <i>виконано</i> |
| 9 | Подання науковому керівнику першого варіанту всієї кваліфікаційної роботи | 30.11.2023 | <i>виконано</i> |
| 10 | Доопрацювання кваліфікаційної роботи з урахуванням зауважень наукового керівника | 11.12.2023 | <i>виконано</i> |
| Завершальний етап | | | |
| 11 | Представлення рукопису для перевірки на оригінальність | 12.12.2023 | <i>виконано</i> |
| 12 | Попередній захист кваліфікаційної роботи | 22.12.2023 | <i>виконано</i> |
| 13 | Подання роботи для захисту | 15.01.2024 | <i>виконано</i> |
| 14 | Подання презентації | 22.01.2024 | |
| 15 | Захист кваліфікаційної роботи | 23.01.2024 | |

Науковий керівник

Валентин Рач

Здобувач

Олександр Левченко

Левченко О.В Гнучке управління створенням Instagram Live Interactive для платформи Instagram.

Кваліфікаційна випускна робота на здобуття ступеня вищої освіти магістра за спеціальністю 073 – Менеджмент. – ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», Навчально-науковий інститут інформаційних та комунікаційних технологій, кафедра математичних методів та статистики, Київ, 2023.

Instagram Live Interactive представляє собою інноваційний підхід до розвитку та покращення функціоналу платформи Instagram Live. У рамках дослідження використовувалися сучасні підходи управління командою та комунікаціями в Agile-середовищі, зокрема застосування методології Scrum. Це дозволило ефективно керувати розробкою нових можливостей, впроваджувати зміни та підтримувати гнучкий розвиток продукту.

Результати реалізації інкрементів в Instagram Live Interactive свідчать про успішне впровадження нового функціоналу та вдосконалення користувацького досвіду. Застосування Scrum сприяло швидкій адаптації до змін у вимогах та активній взаємодії команди. Отримані результати підтверджують ефективність вибраних стратегій управління та вдалий вибір інструментів для досягнення поставлених цілей у розробці Instagram Live Interactive.

Ключові слова: Інтерактивні відеотрансляції, соціальні мережі, Scrum-команда, агільна розробка, користувацький досвід, інфлюенсери, мобільний контент, технічна оптимізація.

Табл. 7. Рис. 8. Бібліограф.: 20 найм.

O. Levchenko Flexible management of creating Instagram Live Interactive for the Instagram platform.

Qualifying final work for obtaining a master's degree in higher education by specialty 073 – Management. – «KROK» University, Educational and Scientific Institute of information and communication technologies, Department of Mathematical Methods and Statistics, Kyiv, 2023.

Instagram Live Interactive is an innovative approach to the development and improvement of the functionality of the Instagram Live platform. The study used modern approaches to team management and communications in an Agile environment, in particular the application of the Scrum methodology. This made it possible to effectively manage the development of new features, implement changes and support flexible product development.

The results of the implementation of increments in Instagram Live Interactive testify to the successful implementation of new functionality and improvement of the user experience. The application of Scrum contributed to quick adaptation to changes in requirements and active

interaction of the team. The obtained results confirm the effectiveness of the selected management strategies and the successful selection of tools to achieve the set goals in the development of Instagram Live Interactive.

Keywords: Interactive video broadcasts, social networks, Scrum team, agile development, user experience, influencers, mobile content, technical optimization.

Tabl. 7. Fig. 8. Bibliography: 20 Items.

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП..... | 8 |
| РОЗДІЛ 1. ДИЗАЙН БІЗНЕСУ INSTAGRAM..... | 11 |
| 1.1 Опис компанії Instagram..... | 11 |
| 1.2 Постановка задачі..... | 18 |
| 1.3 Бізнес вимоги до нового продукту | 23 |
| РОЗДІЛ 2. ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ INSTAGRAM LIVE INTERACTIVE ДЛЯ КОМПАНІЇ INSTAGRAM..... | 27 |
| 2.1 Особливості вибраного фрейму гнучкого управління проектом..... | 27 |
| 2.2 Планування змісту, тривалості та вартості проекту | 27 |
| 2.3 Учасники проекту..... | 34 |
| 2.4 Планування процесів проекту..... | 37 |
| 2.5 Моніторинг виконання проекту..... | 41 |
| РОЗДІЛ 3. ЛІДЕРСТВО, УПРАВЛІННЯ ВЗАЄМОДІЄЮ ТА КОМУНІКАЦІЯМИ В AGILE-СЕРЕДОВИЩІ..... | 49 |
| 3.1 Сучасні підходи до лідерства, управління взаємодією/комунікаціями в команді..... | 49 |
| 3.2 Agile-команда як об'єкт управління взаємодією/комунікаціями..... | 51 |
| 3.3 Інструментальний ящик лідерства, управління взаємодією/ | 52 |
| комунікаціями для Scrum-середовища..... | 52 |
| 3.4 Практика лідерства, управління взаємодією/комунікаціями при створенні продукту Instagram Live Interactive | 54 |
| 3.5 Самоаналіз м'яких навичок управлінця та власного менеджерського потенціалу в Agile-середовищі | 54 |
| ВИСНОВКИ | 59 |
| ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ | 60 |
| ДОДАТКИ | 63 |
| Додаток 1 | 63 |
| Додаток 2 | 66 |
| Додаток 3 | 79 |
| Додаток 4 | 87 |

ВСТУП

Актуальність теми.

Проблема:

В сучасному цифровому світі, де соціальні мережі відіграють важливу роль у маркетингу та спілкуванні з аудиторією, виникає проблема ефективного залучення та утримання уваги клієнтів до брендів та продуктів. Завданням бізнесу є створення активного співтовариства навколо свого бренду, щоб залучати, утримувати і взаємодіяти з аудиторією, підтримуючи їх інтерес та відчуття спільноти.

Важливість розв'язання проблеми:

Розв'язання цієї проблеми стає надзвичайно важливим у зв'язку з постійним зростанням конкуренції, особливо в онлайн-середовищі. Бізнесам потрібно залишатися активними, виокремлюватися та пропонувати цікавий та змістовний контент для залучення уваги клієнтів. Instagram Live Interactive надає можливість надати цей контент у формі інтерактивної трансляції, що залучає, утримує увагу та стимулює взаємодію аудиторії.

Вирішення цієї актуальної проблеми вимагає прояву компетентності з гнучкого управління процесами створення інноваційних програмних продуктів, а також визначення ступеню особистої готовності щодо виконання професійних завдань магістра з менеджменту. Це визначило мету і задачі дослідження.

Мета дослідження – виявити особливості та реалізувати функції гнучкого управління створенням Instagram Live Interactive.

Завдання дослідження. Для досягнення мети необхідно виконати наступні завдання:

- обґрунтувати візію створюваного продукту для бізнесу Instagram;
- детально описати особливості гнучкого управління створенням продукту Instagram Live Interactive з використанням вибраного фреймворку;

- розкрити особливості лідерства, управління взаємодією/комунікаціями для гнучкого управління створенням продукту Instagram Live Interactive.

Об'єктом дослідження є процеси реалізації функцій менеджменту під час створення програмних засобів.

Предметом дослідження є процеси управління розробкою програмного забезпечення з використанням методології Agile (на прикладі продукту Instagram Live Interactive).

Методи дослідження. Для обґрунтування візії створюваного продукту для розв'язання проблеми в діяльності замовника, а також виявленні особливостей реалізації м'яких навичок у Agile-середовищі використані загальнонаукові методи аналізу, синтезу, критичного осмислення, системного підходу та аналізу екст. Для реалізації процесів гнучкого управління створенням продукту Instagram Live Interactive застосовано професійний інструментарій, зокрема, Jira, Miro а також Excel.

Новизна результатів дослідження.

Новизна полягає в тому, що цей проєкт створює можливості для більш глибокої та захоплюючої взаємодії між творцями контенту та аудиторією, роблячи відеотрансляції більш цікавими та залучаючими. Впровадження нових інтерактивних інструментів може покращити спосіб спілкування та забезпечити нові можливості для тих, хто використовує цю платформу для особистих чи комерційних цілей.

Практичне значення результатів дослідження.

Практичне значення результатів дослідження проєкту Instagram Live Interactive полягає в зміцненні конкурентоспроможності платформи, покращенні взаємодії аудиторії та контент-творців, а також у створенні нових можливостей для маркетологів та рекламодавців. Це дослідження відкриває шляхи для підвищення залученості користувачів та сприяє впровадженню нових стандартів у взаємодії через онлайн-платформи.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загального висновку, списку посилань та трьох додатків. Загальний обсяг роботи 87 сторінок, обсяг основного тексту 58 сторінок.

ВИСНОВКИ

Проект Instagram Live Interactive відображає важливість ретельного управління та лідерства в сфері розвитку продукту. Розділи цього проекту спрямовані на висвітлення ключових аспектів успішного керування командою в Agile-середовищі, а також на впровадження стратегій для ефективної взаємодії та комунікації в команді.

У першому розділі проекту розглянуті ключові аспекти створення контенту для Instagram Live Interactive, від обґрунтування необхідності цього проекту до аналізу мети та цільової аудиторії.

Другий розділ розкриває планування проекту з урахуванням змісту, тривалості та вартості. Також були ідентифіковані учасники проекту та розглянуті процеси планування та моніторингу.

Третій розділ присвячений лідерству, управлінню взаємодією та комунікаціями в Agile-середовищі. Тут описано сучасні підходи, інструменти, практики та самоаналіз м'яких навичок управлінця.

У контексті реалізації проекту Instagram Live Interactive було виявлено важливість використання Agile-методологій та інструментів для ефективного управління командою та взаємодії між її учасниками. Налагодження коротких, але ефективних зустрічей, таких як щоденні наради, було ключовим для забезпечення продуктивної комунікації та співпраці в команді. Загальний висновок полягає в тому, що успіх проекту Instagram Live Interactive вимагає не лише технічної експертизи, але й ефективного управління, лідерства та взаємодії всіх учасників команди в Agile-середовищі для досягнення поставлених цілей та задоволення потреб замовника.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Книга Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). «The Scrum Guide». з веб-сайту «scrum» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>
2. Книга Rubin, K. S. (2012). «Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process.» з веб-сайту «amazon» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.amazon.com/Essential-Scrum-Practical-Popular-Addison-Wesley/dp/0137043295>
3. Книга Cohn, M. (2005). "Agile Estimating and Planning." з веб-сайту «eva» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://eva.fing.edu.uy/pluginfile.php/248476/mod_label/intro/%282005%29%20Cohn%20-%20Agile%20Estimating%20and%20Planning.pdf?time=1558526842604
4. Книга Sutherland, J. (2014). «Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time» з веб-сайту «agileleanhouse» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf
5. Книга Larman, C., & Vodde, B. (2016). «Large-Scale Scrum: More with LeSS» з веб-сайту «keystepstosuccess» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.keystepstosuccess.com/wp-content/uploads/2021/08/book-3-green.pdf>
6. Книга Gillespie, T. (2018). «Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media» з веб-сайту «researchgate» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/327186182_Custodians_of_the_internet_Platforms_content_moderation_and_the_hidden_decisions_that_shape_social_media
7. Книга Couldry, N., & Hepp, A. (2017). «The Mediated Construction of Reality.» з веб-сайту «bookshelf» [Електронний ресурс] / Режим

- доступу: <https://download.e-bookshelf.de/download/0010/8804/28/L-G-0010880428-0026716188.pdf>
8. Книга Turkle, S. (2015). «Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age» з веб-сайту «nbu» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://e-edu.nbu.bg/pluginfile.php/849202/mod_resource/content/1/Sherry-Turkle%20-%20Reclaiming%20Conversation%20-%20The%20Power%20of%20Talk%20in%20a%20Digital%20Age%202015.pdf
 9. Книга Marwick, A., & Lewis, R. (2017). «Media Manipulation and Disinformation Online. Data Society Research Institute.» з веб-сайту «datasociety» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline.pdf
 10. Книга Tufekci, Z. (2017). «Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest.» з веб-сайту «d-nb» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://d-nb.info/124031910X/34>
 11. Книга Baym, N. K. (2015). «Personal Connections in the Digital Age.» з веб-сайту «hongtaoh» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/baym_2010.pdf/
 12. Книга Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2015). «Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics.» з веб-сайту «wordpress» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://13188848dl18.files.wordpress.com/2018/08/week-4-rec-reading.pdf>
 13. Книга Van Dijck, J., Poell, T., & De Waal, M. (Eds.). (2018). «The Platform Society: Public Values in a Connective World» з веб-сайту «digitalcommons» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1091&context=mgdr>

14. Книга Vonhoure E., Jean-Robert K., Giannakis M. (2023). «How social media live streams affect online buyers: A uses and gratifications perspective» з веб-сайту «hal» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://hal.science/hal-03951220>
15. Книга Кнapp J. (2016). «Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days» з веб-сайту «fahadacheema» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://fahadacheema.com/wp-content/uploads/2020/04/Sprint-HowtoSolveBigProblemsandTestJakeKnapp.pdf>
16. Книга Eyal N. (2014). «Hooked: How to Build Habit-Forming Products» з веб-сайту «pdfcoffee» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://pdfcoffee.com/2014-hooked-by-nir-eyal-how-to-build-habit-forming-products-portfolio-pdf-free.html>
17. Книга PMI. (2017). «A Guide to the Project Management Body of Knowledge» з веб-сайту «vuthedudotorg» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://vuthedudotorg.files.wordpress.com/2019/11/a-guide-to-the-pmbok-6e.pdf>
18. Книга Schwalbe, K. (2018). «Information Technology Project Management.» з веб-сайту «seu1» [Електронний ресурс] / Режим доступу: [http://seu1.org/files/level6/IT270/PM%20E-%20Book%20\(6%20Edition\).pdf](http://seu1.org/files/level6/IT270/PM%20E-%20Book%20(6%20Edition).pdf)
19. Книга Kniberg, H., & Skarin, M. (2012). «Kanban and Scrum - Making the Most of Both.» з веб-сайту «researchgate» [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/282248142_Comparing_Kanban_5_S_and_TPS_from_a_software_engineering_perspective
20. Книга Danah B. (2014). «It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens.» з веб-сайту «danah» [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf>