

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Тема: ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ МОБІЛЬНОГО
ЗАСТОСУНКУ «CRAFTNEST» ДЛЯ КОМПАНІЇ «CRAFTSY»

Ступінь вищої освіти – магістр

Спеціальність: 073 – Менеджмент

Освітня програма: «Agile-технології розробки програмного забезпечення»

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Керівник: зав. кафедрою,
к.е.н., доцент
Денис БАЛДИК

Керівник: доцент к.ф-м.н.
Іван КРИКУН

Виконав: здобувач
Групи МЕН/Agile-23м
Костянтин РЕКУН

м. Київ, 2024 р.

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

ЗАТВЕРДЖУЮ:
завідувач кафедри інформаційного
менеджменту, математики та
статистики

_____ Денис БАЛДИК
«__» ____ 20__ р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
РЕКУН КОСТЯНТИН ЮРІЙОВИЧ**

Тема роботи	ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ «CRAFTNEST» ДЛЯ КОМПАНІЇ «CRAFTSY»
Номер та дата наказу про затвердження теми	№ 56-6 від 27.06.2024 р.
Коротка постановка завдання	Впровадження гнучкого підходу до управління створенням мобільного застосунку «CRAFTNEST», призначеної для залучення нових користувачів та підвищення кількості продажів, з акцентом на поліпшення користувацького досвіду.
Посилання на джерела інформації (не більше п'яти найменувань, які рекомендує науковий керівник)	What is scrum master? // The Home of Scrum! – URL: https://www.scrum.org/resources/what-is-a-scrum-master “McKinsey 7s Model”, URL: https://whatfix.com/blog/mckinsey-7s-model/ “RACI Matrix Model”, URL: https://learningloop.io/
Вимоги до кваліфікаційної роботи	Кваліфікаційна робота має містити теоретичне та/або практичне дослідження за темою роботи, яку слід розглядати як складне спеціалізоване завдання або практичну проблематику в галузі управління та адміністрування, яка характеризується комплексністю та невизначеністю умов і потребує застосування теорій і методів Agile технологій.

Дата видачі завдання «14» липня 2024 р.

Керівник

Денис БАЛДИК

Керівник

Іван КРИКУН

Здобувач

Костянтин РЕКУН

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання	Примітка
Підготовчий етап			
1	Вибір напрямку дослідження та керівника	01.07.2024 р.	Виконано
2	Формування теми та призначення керівника	08.07.2024 р.	Виконано
3	Затвердження теми кваліфікаційної роботи	09.07.2024 р.	Виконано
4	Затвердження завдання на кваліфікаційну роботу	15.07.2024 р.	Виконано
Основний етап			
5	Розробка концепції кваліфікаційної роботи	22.07.2024 р.	Виконано
6	Підбір та вивчення джерел інформації з напрямку дослідження. Огляд існуючих аналогів.	29.07.2024 р.	Виконано
7	Затвердження розширеної постановки завдання. Підготовка та подання керівнику розділу 1 кваліфікаційної роботи	18.09.2024 р.	Виконано
8	Проектування інформаційної системи. Підготовка та подання керівнику розділу 2 кваліфікаційної роботи	18.09.2024 р.	Виконано
9	Реалізація інформаційної системи. Підготовка та подання керівнику розділу 3 кваліфікаційної роботи	25.09.2024 р.	Виконано
10	Підготовка та подання керівнику першого варіанту всієї кваліфікаційної роботи	01.10.2024 р.	Виконано
11	Доопрацювання кваліфікаційної роботи з урахуванням зауважень керівника та представлення керівнику доопрацьованого варіанту кваліфікаційної роботи	04.10.2024 р.	Виконано
Завершальний етап			
12	Представлення рукопису для перевірки на плагіат	07.10.2024 р.	Виконано
13	Підготовка презентації та доповіді на передзахист	07.10.2024 р.	Виконано
14	Передзахист кваліфікаційної роботи	08-11.10.2024 р.	Виконано
15	Технічна самоекспертиза роботи на відповідність вимогам до оформлення та виправлення недоліків	08-11.10.2024 р.	Виконано
16	Експертиза роботи керівником та зовнішнім експертом	14.10.2024 р.	Виконано
17	Доопрацювання доповіді та презентації для захисту	18.10.2024 р.	Виконано
18	Захист кваліфікаційної роботи	21-25.10.2024 р.	Виконано

Керівник

Денис БАЛДИК

Керівник

Іван КРИКУН

Здобувач

Костянтин РЕКУН

Рекурн К.Ю. Гнучке управління створенням мобільного застосунку «CRAFTNEST» для компанії «CRAFTSY».

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, 2024.

Під час виконання даної роботи було здійснено моделювання управлінням проєкту за допомогою методології Agile та фреймворку Scrum. Для дослідження дизайну замовника «CRAFTSY» було проведено аналіз сфери його діяльності.

Для ефективного управління командою, проведено дослідження типів лідерства та інструментів, які можуть використовуватися Scrum майстром.

Також було проведено самоаналіз м'яких навичок для визначення напрямків розвитку, як менеджера

Ключові слова: Управління проєктами, Scrum, менеджмент, Jira, адаптивність, системний підхід, ретроспектива, м'які навички.

Табл. 6. Рис.13 Бібліограф.: 23 найм.

Rekun K.Y. Flexible management of the creation of the mobile application “CRAFTNEST” for the company “CRAFTSY”.

Qualifying final work for the degree of Master's degree in specialty 073 - Management - University of Economics and Law “KROK”, Educational and Research Institute of Information and Communication Technologies, Department of Mathematical Methods and Statistics, Kyiv, 2024.

In the course of this work, the project management was modeled using the Agile methodology and the Scrum framework. To study the design of the CRAFTSY customer, an analysis of the scope of its activities was carried out.

To effectively manage the team, we researched the types of leadership and tools that can be used by a Scrum master.

A self-analysis of soft skills was also conducted to determine the directions of development as a manager.

Keywords: Project management, Scrum, management, Jira, adaptability, systematic approach, retrospective, soft skills.

Table 6. Fig. 13 Bibliography: 23 hires.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ОБҐРУНТУВАННЯ ВІЗІЇ СТВОРЮВАНОВОГО ПРОДУКТУ	10
1.1 Опис компанії CRAFTSY	10
1.2 Постановка задачі	18
1.3 Вимоги до нового продукту	24
Висновок розділу 1.....	26
РОЗДІЛ 2. ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ ПРОДУКТУ «CRAFTNEST».....	28
2.1 Особливості вибраного фрейму гнучкого управління проектом	28
2.2 Планування змісту, тривалості та вартості проекту.....	29
2.3 Учасники проекту	42
2.4 Планування процесів проекту	45
2.5. Моніторинг виконання проекту	48
Висновки розділу 2	56
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ М'ЯКИХ НАВИЧОК ПРИ УПРАВЛІННІ СТВОРЕННЯ ПРОДУКТУ	58
3.1 Сучасні підходи до лідерства, управління взаємодією/комунікаціями в команді	59
3.2 Agile-команда як об'єкт управління взаємодією/комунікаціями	68
3.3 Інструментальний ящик лідерства, управління взаємодією/комунікаціями для Scrum середовищ	69
3.4 Самоаналіз м'яких навичок та власного менеджерського потенціалу в контексті Agile-середовища	70

	7
Висновки розділу 3	73
ВИСНОВКИ	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78
ДОДАТКИ	80

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі цифрові рішення стали важливим інструментом розвитку бізнесу, дозволяючи компаніям ефективніше взаємодіяти з клієнтами та відкривати нові ринки. Зокрема, ринок товарів ручної роботи в Україні має величезний потенціал завдяки багатим культурним традиціям та унікальності продукції. Проте, часто ремісники стикаються з проблемами просування своїх виробів через обмеженість доступу до ширшої аудиторії та недостатню підтримку маркетингу.

Проєкт "CraftNest", розроблений для компанії "Craftsy", має на меті усунути ці бар'єри, створюючи не тільки платформу для продажу товарів, а й інтерактивний простір для навчання та обміну досвідом між майстрами і споживачами. Це дозволить не лише збільшити прибуток компанії, але й виступити каталізатором для розвитку українських ремісників на національному та міжнародному рівнях.

Мета дослідження полягає у розробці та впровадженні інноваційного рішення для компанії "Craftsy" шляхом створення мобільного застосунку "CraftNest", який сприятиме підвищенню ефективності бізнес-процесів і розширенню ринку збуту товарів ручної роботи в Україні.

Завдання дослідження. Проаналізувати поточні бізнес-процеси компанії "Craftsy" та їх відповідність вимогам сучасного ринку. Визначити ключові функціональні можливості мобільного застосунку "CraftNest", зокрема доступ до майстер-класів і курсів для ремісників. Вибрати та обґрунтувати підходи до гнучкого управління проєктом для успішної розробки та впровадження мобільного застосунку. Розробити дизайн та архітектуру застосунку з урахуванням потреб кінцевих користувачів та інтеграції з існуючими сервісами компанії. Провести оцінку економічних вигод від впровадження застосунку для компанії та місцевих ремісників.

Об'єктом дослідження є бізнес-модель компанії "Craftsy" у контексті застосування мобільних технологій для оптимізації комерційних та освітніх процесів.

Предметом дослідження виступають методології гнучкого управління, технологічні рішення та бізнес-процеси, необхідні для успішного розроблення та впровадження мобільного застосунку "CraftNest".

Методи дослідження. У дослідженні використовуються методи системного аналізу для розгляду бізнес-процесів і ринкових умов, методології гнучкого проєктного управління, зокрема Scrum, для реалізації розробки застосунку, а також методи фінансового аналізу для оцінки потенційної економічної вигоди проєкту.

Новизна дослідження полягає в інтеграції комерційних та навчальних компонентів у єдиній мобільній платформі, що здатна залучати як ремісників, так і споживачів, створюючи сприятливе середовище для розвитку хендмейд-сфери в Україні.

Практичне значення проєкту полягає в створенні нового каналу комунікації між ремісниками та споживачами, що забезпечить зростання продажів та попиту на локальні продукти ручної роботи. Окрім цього, "CraftNest" стане дієвим інструментом для розширення бізнесу компанії "Craftsy", розвиваючи цифровий напрямок її діяльності.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до цих розділів, загального висновку, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи 83 сторінки, обсяг основного тексту 63 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ОБҐРУНТУВАННЯ ВІЗІЇ СТВОРЮВАНОВОГО ПРОДУКТУ

1.1 Опис компанії CRAFTSY

1.1.1. Загальна інформація про компанію CRAFTSY.

Компанія "Craftsy" – це провідна міжнародна платформа, що спеціалізується на розвитку та підтримці спільноти ремісників і майстрів ручної роботи. Заснована в 2010 році, "Craftsy" стрімко завоювала популярність серед майстрів та аматорів рукоділля завдяки інтегрованому підходу, що поєднує у собі продаж готових виробів, навчальні курси та спільноту за інтересами [2].

Місія компанії полягає в тому, щоб об'єднати творчих людей та надати їм можливість для професійного зростання, навчання та реалізації своїх талантів на глобальному ринку. "Craftsy" прагне стати найнадійнішим партнером для ремісників, надаючи інструменти для продажу та популяризації їхніх унікальних виробів.

З моменту свого заснування "Craftsy" дотримується амбітних цілей, спрямованих на зміцнення позицій компанії у сфері електронної комерції для товарів ручної роботи. Зокрема, компанія ставить перед собою мету розширення присутності на нових ринках, збільшення кількості зареєстрованих користувачів та щорічного обсягу продажів, а також розвиток освітніх програм для ремісників, що дозволяють майстрам підвищувати свій професійний рівень і розширювати асортимент продукції.

Історія розвитку компанії "Craftsy" є яскравим прикладом динамічного зростання завдяки інноваціям та адаптації до потреб ринку. Спочатку компанія пропонувала лише онлайн-курси з рукоділля, таких як в'язання, шиття, виготовлення виробів із скла та глини. З часом, реагуючи на зростаючий попит, "Craftsy" розширила свій асортимент, додавши платформи для купівлі-продажу готових товарів ручної роботи та ввівши інтерактивні інструменти для підтримки користувачів.

Однією з основних віх в історії компанії стало партнерство з великими роздрібними мережами, що дозволило "Craftsy" значно розширити канали збуту та пристосуватися до потреб ширшої аудиторії. Інноваційний підхід до бізнесу дозволив "Craftsy" не лише закріпити лідерські позиції на ринку, а й стати прикладом для інших компаній у сфері DIY та handmade-індустрій.

На сьогодні "Craftsy" продовжує активно розвиватися, впроваджуючи нові технології та розширюючи спектр послуг, аби якомога краще відповідати зростаючим потребам ремісників та споживачів у епоху цифрових перетворень.

1.1.2. Структура компанії замовника CRAFTSY.

Компанія "Craftsy" має матричну організаційну структуру, що забезпечує гнучкість і ефективність операцій у динамічному ринковому середовищі. На чолі компанії стоїть Виконавча Рада, до якої входять Генеральний директор (CEO) та Фінансовий директор (CFO). Генеральний директор керує стратегічним напрямком "Craftsy" та забезпечує реалізацію її місії. Фінансовий директор займається плануванням фінансових ресурсів та бюджетуванням [2].

Відділ продажу та маркетингу під керівництвом Керівника відділу розробляє маркетингові стратегії, управління брендом та збільшення обсягів продажів. У його складі працюють маркетингові спеціалісти, які реалізують кампанії з просування продуктів, та команда з продажу, яка підтримує відносини з клієнтами.

Відділ розробки продуктів, очолюваний Головним спеціалістом з продуктів, відповідальний за інновації та оптимізацію продуктів. Команда розробників створює та підтримує мобільні та веб-застосунки, а дизайнери UI/UX забезпечують їх зручність та привабливість.

Відділ підтримки клієнтів, керований своїм менеджером, забезпечує високу якість обслуговування та технічну підтримку користувачам платформи за допомогою спеціалістів з підтримки.

Логістичний відділ на чолі з Керівником логістики управляє ланцюгами поставок. Координатори поставок відповідають за співпрацю з транспортними компаніями та оптимізацію процесу доставки.

Відділ кадрів (HR), очолюваний Директором з персоналу, займається підбором персоналу, навчанням та розвитку співробітників, сприяючи ефективному управлінню людськими ресурсами та корпоративною культурою.

Організаційна структура "Craftsy" сприяє ефективній комунікації між відділами та дозволяє компанії успішно адаптуватися до змін, пропонуючи інноваційні рішення у сфері товарів ручної роботи.

1.1.3. Послуги компанії CRAFTSY.

Компанія "Craftsy" пропонує широкий спектр послуг, які орієнтовані на підтримку ремісників та ентузіастів ручної роботи. Ці послуги становлять основу платформи, надаючи користувачам можливості для творчості, навчання та комерційної діяльності. До них може відноситися:

1) Онлайн-продажі товарів ручної роботи. Основна послуга компанії полягає у наданні платформи для продажу унікальних товарів ручної роботи. Майстри можуть створювати свої вітрини, де виставляють вироби для клієнтів з усього світу. Покупці мають змогу придбати ексклюзивні речі, створені ремісниками, що надає їм доступ до унікальних та якісних товарів.

2) Освітні курси та майстер-класи. "Craftsy" надає широкий вибір навчальних курсів і майстер-класів з різних технік рукоділля, таких як в'язання, шиття, гончарство та інше. Ці курси доступні як у записаному вигляді, так і у форматі живих сесій. Таким чином, учасники можуть розвивати свої навички та дізнаватися про нові тренди у світі рукоділля, що забезпечує їм постійне професійне зростання.

3) Спільнота за інтересами. Компанія також управляє активною онлайн-спільнотою, де учасники можуть взаємодіяти, обмінюватися порадами та підтримувати один одного. Це допомагає створити середовище, у якому

ремісники можуть спілкуватися, ділитися своїми досягненнями та знаходити нових друзів і ділових партнерів.

4) Сервіси з просування та маркетингу. Для підтримки ремісників "Craftsy" надає сервіси з просування, включаючи інструменти для аналізу ринку, оптимізації продажів та управління рекламою. Ці сервіси допомагають майстрам досягати більшої видимості на платформі та за її межами, що суттєво підвищує їхні шанси на успішний продаж.

5) Основні користувачі платформи. Послугами "Craftsy" користуються різні категорії користувачів. Серед них – ремісники, які прагнуть продавати свої вироби та розвивати свої навички, покупці, які шукають унікальні та якісні ручні вироби, а також аматори рукоділля, які бажають навчатися новому й удосконалювати наявні вміння. Ця багатостороння екосистема сприяє створенню динамічного та інклюзивного середовища, яке задовольняє потреби всіх учасників.

1.1.4. Галузь діяльності компанії CRAFTSY

Компанія "Craftsy" функціонує в сфері електронної комерції, спеціалізуючись на товарах ручної роботи та супутніх послугах, таких як навчання та підтримка ремісників. Галузь, в якій працює "Craftsy", зазнала значного зростання та трансформації завдяки цифровій революції та зростаючому попиту на унікальні, персоналізовані товари. Галузь товарів ручної роботи на сьогоднішній день є однією з найдинамічніших у сфері електронної комерції. Вона об'єднує численних незалежних виробників, які прагнуть донести свої творіння до глобальної аудиторії. Завдяки зростанню популярності платформ, що підтримують прямі продажі від творців до споживачів, такі як "Craftsy", ця галузь зазнала суттєвого зростання.

Цифровізація та диджиталізація процесів. У стандартній комерційній практиці присутність у цифровому просторі стала обов'язковою умовою виживання. З розвитком нових технологій та маркетингових інструментів

компанії, такі як "Craftsy", отримали можливість значно розширити охоплення аудиторії через інтернет-магазини та соціальні мережі.

Підвищений інтерес до унікальних товарів. Споживачі все більше цінують індивідуальність, що виражається в їхніх покупках. Це призвело до зростання попиту на товари ручної роботи, які відзначаються своєю автентичністю та унікальністю. При цьому "Craftsy" виступає не лише як платформа для продажу, але й як інструмент для поширення культури handmade.

Екологічні та соціальні тренди. Важливими трендами, що впливають на галузь, є екологічна відповідальність та соціальна етика. Все більше споживачів надають перевагу продуктам, виробленим з урахуванням стійкості та соціальної справедливості. Компанія "Craftsy" підтримує ці тенденції, співпрацюючи з ремісниками, які дотримуються цих принципів.

Розвиток онлайн-освіти. Попит на онлайн-освітні ресурси, шкільні заняття та професійні курси значно зростає. "Craftsy" знаходиться на передовій цього тренду, надаючи доступ до високоякісних курсів і майстер-класів, які допомагають ремісникам покращувати свої навички та залишатися конкурентоспроможними.

Узагальнюючи, галузь, у якій працює "Craftsy", продовжує розвиватися під впливом інновацій та зміни споживчих уподобань. Така динаміка створює сприятливі умови для зростання компанії, одночасно висуваючи нові виклики та вимоги до адаптації стратегій бізнесу.

1.1.5. Business Model Canvas.

Business Model Canvas є потужним інструментом, який допомагає компаніям структурувати і зрозуміти свою бізнес-модель. Для компанії "Craftsy" цей підхід дозволяє детально описати ключові аспекти її діяльності, взаємодії з клієнтами та внутрішні процеси [1].

Key Partners (Ключові партнери)

- ◆ Ремісники та майстри є основними постачальниками товарів і послуг.
- ◆ Логістичні компанії: наприклад, поштові служби, які забезпечують доставку товарів.
- ◆ Платформи соціальних мереж: партнери для маркетингових кампаній.

Key Activities (Ключові види діяльності)

- ◆ Управління платформою електронної комерції: підтримка та розвиток онлайн-магазину.
- ◆ Розробка освітніх матеріалів: створення та підтримка курсів і майстер-класів.
- ◆ Маркетинг та просування бренду: діджитал-маркетинг, рекламні кампанії.

Key Resources (Ключові ресурси)

- ◆ Платформа для електронної комерції: технічна інфраструктура для підтримки онлайн-магазину.
- ◆ База даних ремісників та клієнтів: інформаційні ресурси для покращення персоналізації та обслуговування.
- ◆ Команда розробників та дизайнерів: ключові люди, які займаються технічною підтримкою і розвитком продуктів.

Value Propositions (Пропозиція цінності)

- ◆ Унікальні товари ручної роботи: пропозиція унікальних і якісних продуктів.
- ◆ Освітні можливості: доступ до курсів і майстер-класів, що сприяють професійному розвитку користувачів.

- ◆ Спільнота ремісників: створення й підтримка інтерактивної платформи для обміну знаннями і досвідом.

Customer Relationships (Взаємовідносини з клієнтами)

- ◆ Онлайн-підтримка: підтримка через чат або електронну пошту.
- ◆ Спільнота користувачів: заохочення взаємодії та обміну знаннями серед користувачів.
- ◆ Персоналізовані рекомендації: використання даних для надання індивідуальних пропозицій.

Channels (Канали збуту)

- ◆ Власний веб-сайт: основний канал комерційної діяльності.
- ◆ Соціальні мережі: канал для просування товарів і взаємодії з клієнтами.

Customer Segments (Сегменти клієнтів)

- ◆ Ремісники й майстри: ті, хто створюють і продають продукцію.
- ◆ Споживачі товарів ручної роботи: особи, які купують унікальні продукти.
- ◆ Учні та аматори: користувачі, зацікавлені в освітніх програмах і курсах.

Cost Structure (Витратна структура)

- ◆ Розробка та обслуговування платформи та підтримка сайту.
- ◆ Маркетингові витрати на рекламу і просування.
- ◆ Логістичні витрати: обробка і доставка замовлень.

Revenue Streams (Джерела доходів)

- ◆ Комісії з продажів: відсоток з продажу товарів через платформу.

- ◆ Плата за доступ до курсів: доходи від навчальних матеріалів.
- ◆ Преміум-підписки: додаткові функції або сервіси, доступні за підпискою.

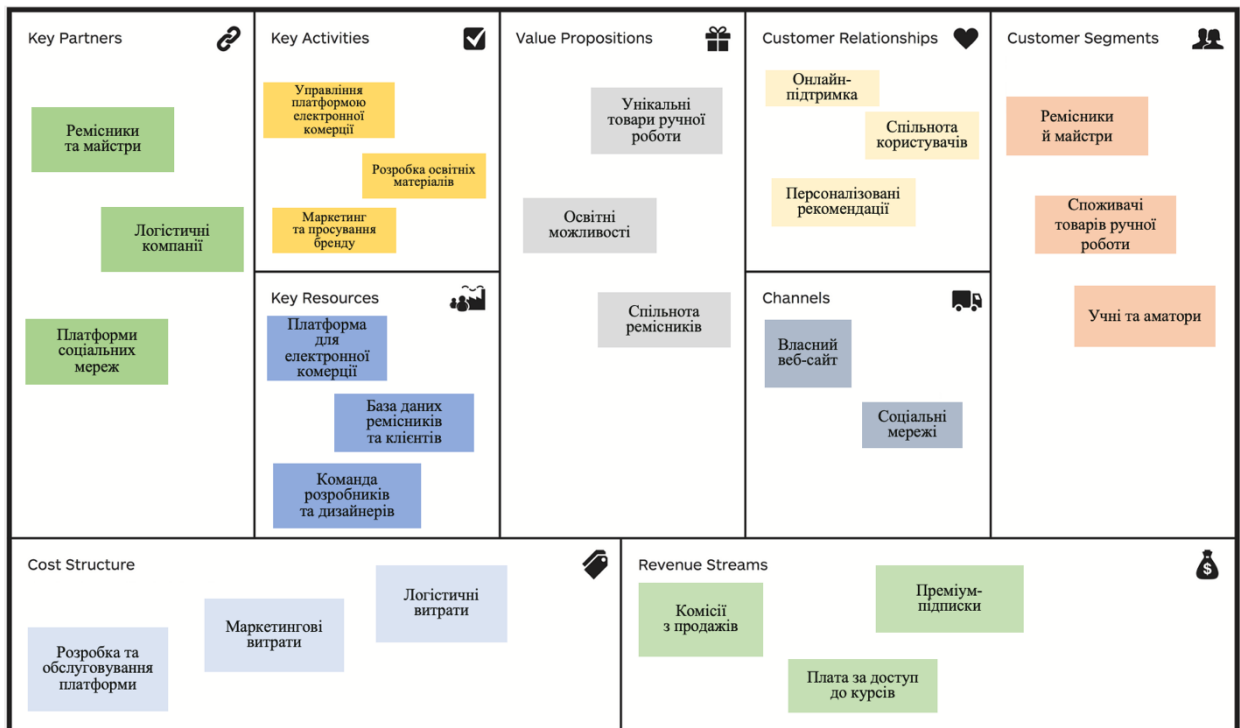


Рисунок 1.1. Візуалізація Business Model Canvas

Джерело: Розроблено автором

1.1.6. Аналіз викликів та можливостей компанії CRAFTSY.

Компанія "Craftsy", яка спеціалізується на товарах ручної роботи та супутніх послугах, діє у динамічному середовищі електронної комерції, яке ставить перед нею низку викликів, але водночас відкриває численні можливості для зростання [2].

Серед основних викликів слід виділити посилення конкуренції. Зростаючий попит на унікальні товари призвів до появи багатьох платформ-конкурентів, що змушує "Craftsy" постійно вдосконалювати свою ціннісну пропозицію та інновації. Крім того, зміна споживчих уподобань вимагає швидкої адаптації продуктового асортименту під сучасні тренди. Технологічні

виклики, такі як потреба в інноваційній цифровій інфраструктурі, вимагають значних інвестицій для забезпечення якісного користувацького досвіду. Операційні ризики, пов'язані з управлінням постачання та логістикою, можуть вплинути на стабільність операцій. Економічні та політичні фактори, особливо на міжнародних ринках, також становлять ризики для фінансової рентабельності компанії.

Однак, перед "Craftsy" відкриваються значні можливості. Розширення на нові ринки, як в Україні, так і за кордоном, пропонує нові перспективи для зростання. Впровадження інноваційних продуктів та послуг, таких як інтерактивні курси чи живі трансляції, може залучити нову аудиторію. Екологічна та соціальна відповідальність додають компанії привабливості для свідомих споживачів. Розвиток спільноти ремісників та покупців заохочує взаємодію, що підвищує лояльність і задоволеність клієнтів. Нарешті, розширені стратегічні партнерства можуть підвищити ефективність компанії та знижувати операційні витрати шляхом зміцнення відносин з роздрібними та логістичними партнерами.

Таким чином, успішне управління викликами та реалізація можливостей є ключем до стійкого розвитку "Craftsy" у сфері електронної комерції товарів ручної роботи.

1.2 Постановка задачі

1.2.1 Формулювання актуальної потреби компанії CRAFTSY

В умовах швидких технологічних змін та зростаючої конкуренції на ринку товарів ручної роботи, компанія "Craftsy" зіткнулася з необхідністю адаптації своєї бізнес-моделі для збереження лідерських позицій та забезпечення сталого розвитку. Актуальна потреба компанії стосується трьох основних аспектів: розширення аудиторії, підвищення взаємодії з користувачами та оптимізація процесів продажу.

По-перше, "Craftsy" прагне значно розширити свою аудиторію, залучивши нових клієнтів на українському ринку. Це вимагає створення більш доступної платформи, що враховуватиме місцеві особливості та потреби споживачів. Враховуючи зростаючий інтерес до унікальних товарів ручної роботи в Україні, компанії необхідно адаптувати свої послуги, щоб задовольнити цей попит.

По-друге, існує потреба у підвищенні взаємодії з клієнтами шляхом поліпшеної персоналізації послуг та забезпечення більш інтерактивного досвіду користування платформою. Це передбачає впровадження нових можливостей для навчання, таких як відеокурси та живі майстер-класи від ремісників, що дозволить зміцнити зв'язки між творцями та споживачами.

По-третє, оптимізація процесів продажу є ключовою потребою для підвищення ефективності операцій і зниження витрат. Інтеграція з логістичними партнерами, такими як поштові та кур'єрські служби, дозволить "Craftsy" забезпечити швидку та надійну доставку, що є вирішальним фактором для задоволення очікувань клієнтів.

Таким чином, актуальна потреба компанії "Craftsy" полягає у створенні інноваційного цифрового продукту, який зможе ефективно вирішити виклики пов'язані з розширенням ринкових можливостей, покращенням користувацького досвіду та оптимізацією процесів доставки. Цей продукт стане ключовим інструментом для досягнення стратегічних цілей компанії та забезпечення її сталого розвитку на нових ринках.

1.2.2 Обґрунтування можливого рішення

У сучасному ринку електронної комерції, де конкуренція стрімко зростає, компанія "Craftsy" прагне впровадити інноваційні рішення для покращення свого бізнесу. Запропонований мобільний застосунок "CraftNest" націлений на задоволення потреб ремісників, споживачів та учнів, створюючи нові можливості для розвитку і зростання. Використання моделі Value Proposition Canvas дозволяє чітко ідентифікувати основні завдання, болі та

вигоди клієнтів, а також способи їх задоволення завдяки інтегрованому підходу у створенні застосунку [3].

У рамках створення мобільного застосунку "CraftNest" для компанії "Craftsy" запропоноване рішення основане на моделі Value Proposition Canvas. Застосунок розроблено для задоволення потреб ремісників, споживачів та тих, хто бажає навчатися ремеслу.

До таких категорій можуть відноситися:

1. Job to be Done. Ремісники шукають зручний спосіб продажу своїх виробів та розширення клієнтської бази. Споживачі хочуть знаходити унікальні товари ручної роботи за доступними цінами. Учні та аматори бажають навчатися нових навичок і технік ремесла.

2. Gains. Ремісники отримують доступ до ширшої аудиторії, що веде до збільшення продажів та визнання. Споживачі мають змогу легко знайти і придбати якісні, автентичні вироби. Учні отримують можливість розвивати свої навички за допомогою високоякісних курсів.

3. Pains. Недостатність платформ для ефективного маркетингу та продажу. Складнощі у пошуку унікальних і доступних за ціною товарів. Відсутність якісних, доступних навчальних ресурсів.

4. Gain Creators. Інтерактивний маркетинговий модуль допомагає ремісникам просувати свої вироби. Автоматизовані рекомендації: покупцям пропонуються товари на основі їхніх вподобань. Інноваційні навчальні платформи забезпечують доступ до сучасних курсів і майстер-класів.

5. Pain Relievers. Інтеграція з логістичними операторами: швидка та зручна доставка товарів. Знижені витрати на маркетинг: завдяки інструментам просування в застосунку. Різноманітний освітній контент: легкий доступ до багатофункціонального навчального матеріалу.

6. Products and Services. Мобільний застосунок CraftNest це центральна платформа для продажу, навчання і взаємодії. Соціальна інтеграція та спільноти це підтримка спілкування і обміну досвідом між користувачами. Курси та майстер-класи це онлайн-програми від ремісників-експертів.

Це комплексне рішення сприяє досягненню стратегічних цілей компанії "Craftsy", задовольняючи ключові потреби ринку та підтримуючи сталий розвиток бізнесу.

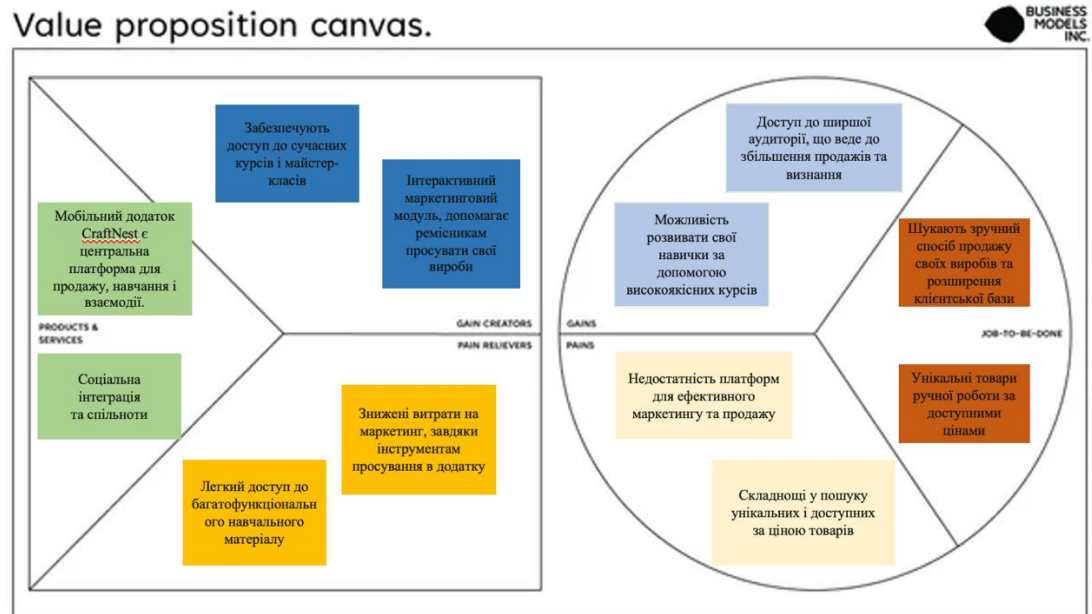


Рисунок 1.2. Value proposition canvas

Джерело: Розроблено автором

Value proposition canvas детально обґрунтовує можливе рішення для компанії "Craftsy" шляхом розробки мобільного застосунку "CraftNest". Використання моделі Value Proposition Canvas дозволило чітко з'ясувати, як цей продукт задовольняє потреби різних клієнтських сегментів, знімає їхні болі та створює додаткову цінність.

"CraftNest" не тільки пропонує ремісникам і майстрам зручну платформу для продажу та навчання, а й покращує досвід споживачів, надаючи доступ до унікальних товарів і освітніх ресурсів. Інтеграція соціальних функцій сприятиме формуванню активної спільноти користувачів, стимулюючи їхню участь та взаємодію.

Таким чином, запровадження "CraftNest" відповідає стратегічним завданням компанії "Craftsy", сприяючи розширенню ринку, підвищенню залученості клієнтів і забезпеченню сталого розвитку компанії.

1.2.3 Опис запропонованого продукту CraftNest для вирішення проблеми компанії

Інтеграція мобільного застосунку "CraftNest" у бізнес-модель компанії "Craftsy" значно покращує взаємодію з клієнтами, оптимізує процеси продажу та уніфікує всі аспекти діяльності компанії.

Ключові партнери включають технологічні компанії для підтримки застосунку, логістичні компанії для інтегрованого відстеження доставки та платіжні системи для забезпечення безпечних транзакцій.

Серед ключових видів діяльності виділяється постійний розвиток і підтримка застосунку CraftNest, проведення цільових маркетингових кампаній та аналіз користувацького досвіду для поліпшення сервісу.

Основними ресурсами є сам мобільний застосунок, аналітичні інструменти для вивчення поведінки користувачів і оновлюваний навчальний контент у мобільному форматі.

Пропозиція цінності полягає у зручності мобільного доступу, інтерактивних функціях для спілкування та інтегрованій платформі, що полегшує навігацію між магазином, навчанням і спільнотами.

Взаємовідносини з клієнтами стають більш персоналізованими через рекомендації в застосунку, а спільнота в застосунку дозволяє взаємодіяти майстрам та клієнтам, обмінюватися досвідом і відгуками.

Канали збуту тепер зосереджені на мобільному застосунку як основному механізмі продажу, а також використанні соціальних мереж та співпраці з інфлюенсерами для просування.

Серед сегментів клієнтів домінують мобільні користувачі, які надають перевагу покупкам і навчанням через смартфони, а також творці контенту, залучаючи нову аудиторію через мобільний формат.

У витратній структурі основні витрати направлені на розробку та підтримку застосунку, а доходи генеруються за рахунок комісій з мобільних продажів та плати за преміум-функції.

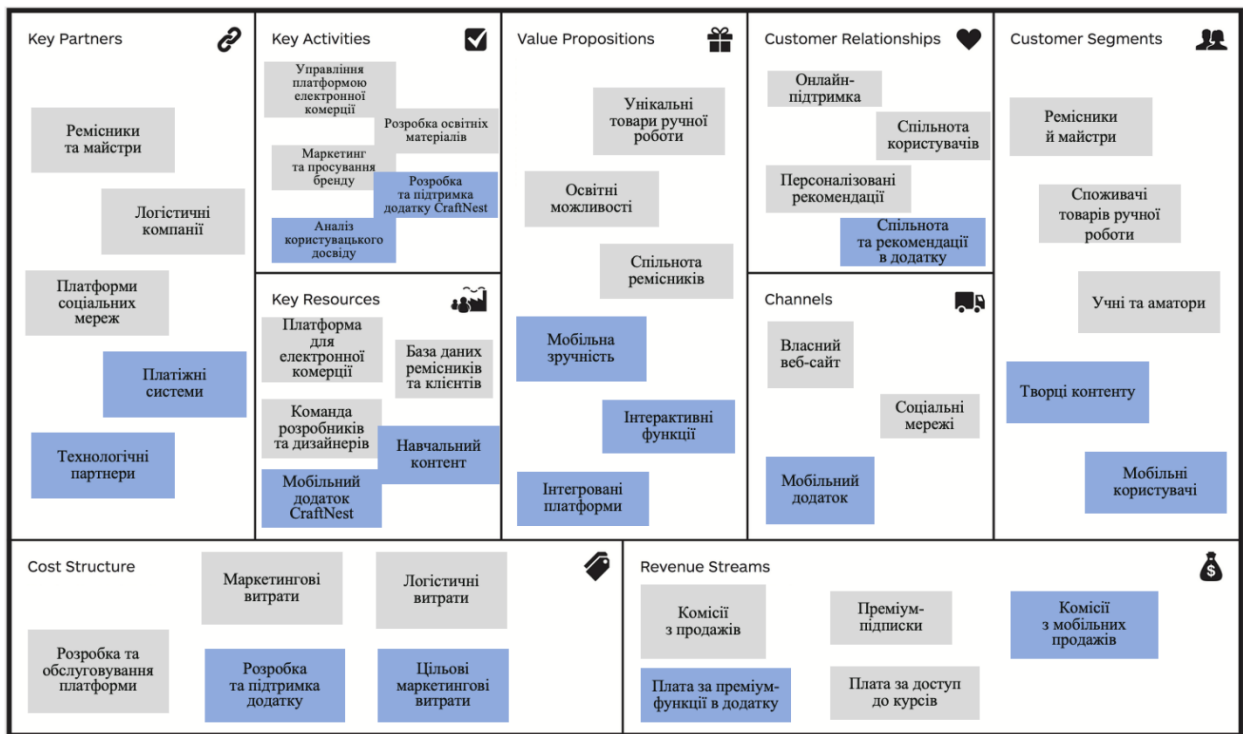


Рисунок 1.3. Оновлений business model canvas

Джерело: Розроблено автором

Інтеграція "CraftNest" у бізнес-процеси компанії "Craftsy" є стратегічно виправданою та ефективною. Мобільний застосунок не лише оптимізує існуючі операції, але й активно залучає нових клієнтів, зміцнює внутрішню спільноту ремісників та відкриває нові можливості для розвитку. Завдяки модернізованій бізнес-моделі "Craftsy" забезпечує собі конкурентну перевагу та стає зростання у швидко змінюваній сфері електронної комерції товарів ручної роботи.

1.3 Вимоги до нового продукту

1.3.1 Опис та цілі проєкту

Опис проєкту. Проєкт "CraftNest" спрямований на створення інноваційного мобільного застосунку для компанії "Craftsy", що дозволить інтегрувати всі аспекти її діяльності в єдину платформу. Застосунок об'єднає можливості електронної комерції, соціальної взаємодії та навчання, створюючи новий рівень досвіду для ремісників і споживачів товарів ручної роботи. "CraftNest" стане ключовим інструментом для розширення ринку, оптимізації бізнес-процесів і розвитку спільноти.

Цілі проєкту можуть мати декілька напрямів, але ми виділимо наступні:

1. Залучення нових користувачів. Досягти приросту на 30% нових реєстрацій протягом першого року після запуску. Підвищити залученість через інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та інтерактивний досвід.
2. Поліпшення користувацького досвіду. Забезпечити вчасний та зручний доступ до всіх функцій платформи через мобільний застосунок. Знизити показник відмов користувачів на 20% шляхом покращеної навігації та персоналізованих рекомендацій.
3. Підвищення ефективності продажів. Збільшити обсяги продажів на 25% завдяки автоматизації процесів замовлення та інтеграції з логістикою. Скоротити час обробки замовлень на 15% за рахунок оптимізації внутрішніх процесів.
4. Розвиток спільноти та соціальної взаємодії. Залучити принаймні 10 000 активних учасників до спільнот протягом першого року. Створити інтерактивну платформу для обміну знаннями між користувачами з мінімальним рівнем модерування.
5. Безпека та зручність фінансових операцій. Впровадити передові системи безпеки для досягнення 100% захисту транзакцій. Забезпечити

інтеграцію з усіма основними платіжними системами для зручності клієнтів.

Через реалізацію цих цілей, "CraftNest" не лише вирішить поточні виклики, з якими стикається "Craftsy", але й значно посилить її позиції на ринку, підвищуючи задоволеність користувачів та сприяючи сталому зростанню компанії.

Основні бізнес-вимоги до продукту, визначені у Business Requirement Document (BRD), включають:

- ◆ Розширення ринку та залучення нових користувачів. Забезпечити зручний доступ до платформи через мобільний застосунок для користувачів у будь-який час та в будь-якому місці. Прискорити приріст нових реєстрацій завдяки інтерактивним функціям та зручності користування.
- ◆ Покращення користувацького досвіду. Інтегрувати персоналізовані рекомендації товарів і курсів на основі аналізу поведінки користувачів. Запровадити інтерактивні функції для соціальної взаємодії, включаючи чати, відгуки та спільноти.
- ◆ Оптимізація процесів продажу та навчання. Забезпечити ефективну інтеграцію з існуючими системами електронної комерції та логістики для автоматизації замовлень і доставки. Розробити модуль для управління навчальним контентом, що включає курси та майстер-класи.
- ◆ Формування сильної спільноти ремісників і споживачів. Створити платформу для обміну досвідом і знаннями між користувачами через мобільний застосунок. Підтримувати можливості для співпраці між ремісниками і споживачами.
- ◆ Забезпечення безпеки та зручності фінансових транзакцій. Інтегрувати надійні системи безпеки для захисту персональних даних і

здійснення фінансових операцій. Підтримувати широкий спектр платіжних рішень для максимального комфорту користувачів.

Визначення бізнес-вимог і цілей проєкту "CraftNest" стало ключовим кроком у створенні мобільного застосунку, який відповідає стратегічним завданням компанії "Craftsy". Цей проєкт спрямований на розширення ринку, поліпшення користувацького досвіду та оптимізацію внутрішніх процесів. Залучення нових користувачів, підвищення ефективності продажів і розвитку спільноти ремісників стануть основними напрямками впровадження "CraftNest".

Очікується, що реалізація цих цілей не лише вирішить існуючі проблеми, але й забезпечить стале зростання та конкурентні переваги "Craftsy" на ринку товарів ручної роботи. Завдяки цілісному підходу, платформа стане інноваційним інструментом для підвищення задоволеності клієнтів і розвитку комерційних можливостей компанії.

Висновок розділу 1

Перший розділ детально аналізує стратегічні цілі та поточну діяльність компанії "Craftsy", визначаючи шляхи для впровадження інновацій через мобільний застосунок "CraftNest". На початку було розглянуто історію та еволюцію "Craftsy" як видатної платформи в світі товарів ручної роботи. Компанія демонструє динамічний розвиток, орієнтуючись на інтеграцію онлайн-продажів, освіти та спільноти ремісників, що є ключем до її популярності та успіху на ринку. Розглянута структура компанії підкреслює її гнучкість і ефективність, що забезпечується через чітко сформовані відділи, зосереджені на розробці продуктів, маркетингу і підтримці клієнтів. Це дозволяє швидко адаптуватися до змін і забезпечувати інноваційні рішення для ремісників і споживачів. Описані послуги підкреслюють широкі можливості "Craftsy" у створенні цінності для різних користувачів, що включає онлайн-продажі, навчання та підтримку комунікації у спільноті.

Галузевий аналіз показав, що компанія охоплює динамічний ринок, де її адаптація до екологічних, соціальних і технологічних трендів створює додатковий потенціал для зростання. Business Model Canvas забезпечує структуроване бачення операцій "Craftsy", акцентуючи увагу на ключових партнерах, діяльностях, ресурсах і пропозиціях цінності, що дозволяє оптимізувати бізнес-процеси. Сила компанії виявляється також у здатності адаптуватись до нових викликів, забезпечуючи зростання через виявлення нових можливостей на ринках. Впровадження інноваційного продукту "CraftNest" дозволить відповісти на актуальні потреби компанії, надаючи клієнтам сучасний інструмент для продажу, навчання і взаємодії. Таким чином, розділ акцентує на важливості стратегічних підходів і інноваційного бачення у формуванні стійкого майбутнього для компанії "Craftsy", де інтеграція сучасних технологій стане ключовою складовою бізнес-моделі.

РОЗДІЛ 2. ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ ПРОДУКТУ «CRAFTNEST»

2.1 Особливості вибраного фрейму гнучкого управління проектом

Для розробки мобільного застосунку "CraftNest" обрано фреймворк Scrum. Це рішення викликане потребою в адаптивності, швидкому реагуванні на зміну вимог і постійному вдосконаленні продукту, що є критично важливим у динамічному середовищі електронної комерції.

Scrum є гнучким ітеративним фреймворком, призначеним для ефективного управління складними проектами. Він організовує робочий процес навколо невеликих самостійних команд, які працюють у коротких циклах, відомих як спринти. Це дозволяє командам швидко адаптуватися до змін і забезпечувати часті рапорти про прогрес [4].

Основні компоненти Scrum включають:

- ◆ Ролі Scrum-майстра. Відповідає за впровадження Scrum на практиці, підтримку команди і усунення перешкод.
- ◆ Продукт-оунер. Співпрацює з командою для формування бачення продукту і пріоритизації задач у беклозі.
- ◆ Крос-функціональна команда. Самостійні фахівці, здатні реалізовувати задачі спринту від початку до кінця.
- ◆ Спринти. Чітко визначені періоди роботи, де команда реалізує конкретні завдання з беклогу.
- ◆ Щоденні збори (Daily stand-ups). Короткі зустрічі, де команда обговорює прогрес і виклики.

Переваги Scrum включають в себе:

- ◆ Адаптивність до змін. Гнучкість Scrum дозволяє швидко реагувати на зміни у вимогах чи умовах ринку, що є важливим для "CraftNest", де успіх залежить від задоволення користувачів.

- ◆ Підвищена продуктивність. Завдяки чітким ролям і структурованим процесам, Scrum сприяє ефективній і фокусованій роботі команди.
- ◆ Поліпшена комунікація. Регулярні зустрічі і прозорість процесів забезпечують чіткий обмін інформацією між усіма учасниками проєкту.
- ◆ Швидке виявлення проблем. Scrum дозволяє виявляти і вирішувати проблеми на ранніх етапах роботи, що знижує ризик великих невдач.
- ◆ Орієнтація на користувача. Постійне тестування і зворотний зв'язок з клієнтами гарантують, що кінцевий продукт відповідає актуальним потребам ринку.
- ◆ Постійне вдосконалення. Через ретроспективні зустрічі команди можуть аналізувати свою роботу і впроваджувати удосконалення в наступних ітераціях. [6]

Впровадження Scrum для розробки "CraftNest" гарантує, що проєкт буде виконано вчасно, якісно і з максимальною користю для всіх зацікавлених сторін. Він дозволить "Craftsy" зберегти конкурентні переваги в швидко змінному середовищі електронної комерції.

2.2 Планування змісту, тривалості та вартості проєкту

Гнучке планування є ключовим аспектом управління проєктом "CraftNest". Завдяки використанню фреймворку Scrum, планування відбувається динамічно, що надає можливість швидко адаптуватися до змін і забезпечувати високу якість кінцевого продукту [5].

Суть гнучкого планування включає в себе декілька складових:

Ітеративний підхід. Проєкт ділиться на короткі цикли розробки, відомі як спринти. Кожний спринт зазвичай триває від 1 до 4 тижнів, що дозволяє проводити регулярні оцінки прогресу і коригувати планування відповідно до актуальних потреб.

Планування змісту (Scope Planning). Зміст проєкту визначається через беклог, який містить усі заплановані функції та задачі. Продукт-оунер обирає найпріоритетніші задачі для реалізації у майбутньому спринті. Кожна задача оцінюється командою для визначення складності і часу, необхідного для її виконання.

Планування тривалості (Time Planning). Фіксований час спринтів. Спринти мають чітко визначену тривалість, що дозволяє командам працювати в ритмі постійного вдосконалення. Гнучкість у зміні пріоритетів. Завдяки регулярним зустрічам і аналізу прогресу можна швидко змінювати пріоритети задач у наступному спринті.

Планування вартості (Cost Planning). Гнучке управління витратами передбачає постійний моніторинг і контроль бюджету, з можливістю оперативного коригування витрат на основі нових вимог або змін. Фокус на бізнес-цінності. Інвестиції в реалізацію проєкту оцінюються з точки зору їхнього впливу на фінальну цінність для користувачів і компанії.

Переваги гнучкого планування для "CraftNest":

- Зменшення ризиків. Регулярні оцінки прогресу сприяють своєчасному виявленню і вирішенню проблем.
- Орієнтація на результати. Постійна зосередженість на пріоритетах допомагає досягти швидкого прогресу у вирішенні найважливіших задач.
- Ефективність у розподілі ресурсів. Команди можуть швидко коригувати планування, перерозподіляючи ресурси в разі зміни потреб.
- Покращення якості. Постійний зворотний зв'язок від тестувань та клієнтів дозволяє вдосконалювати продукт на кожному етапі розробки.

Таким чином, гнучке планування дозволяє команді "Craftsy" ефективно керувати розробкою "CraftNest", забезпечуючи його відповідність сучасним вимогам ринку і користувацьким очікуванням.

2.2.1. Цілі та зміст.

Проєкт "CraftNest" націлений на створення інноваційного мобільного застосунку для компанії "Craftsy", що забезпечить стратегічний розвиток компанії та задоволення потреб усіх учасників екосистеми.

Цілі проєкту є залучення нових користувачів. Збільшити кількість реєстрацій на платформі на 30% протягом першого року після запуску застосунку. Забезпечити доступність та простоту використання застосунку для ширшої аудиторії, з урахуванням сучасних трендів у мобільних технологіях.

Поліпшення користувацького досвіду. Запровадити персоналізовані рекомендації товарів і курсів на основі аналізу поведінки користувачів для підвищення їх задоволеності. Знизити показник відмов на 20% завдяки інтерактивному інтерфейсу та зручній навігації по застосунку.

Підвищення ефективності продажів. Збільшити обсяги продажів на 25% завдяки автоматизації процесів замовлення та інтеграції з логістикою. Скоротити час обробки замовлень на 15% шляхом оптимізації внутрішніх бізнес-процесів.

Розвиток спільноти та соціальної взаємодії. Залучити принаймні 10 000 активних учасників до спільнот платформи протягом першого року. Створити інтерактивну платформу для обміну знаннями та досвідом між користувачами з мінімальним рівнем модерування.

Безпека та зручність фінансових операцій. Впровадити передові системи безпеки для забезпечення 100% захисту даних користувачів і фінансових транзакцій. Забезпечити підтримку всіх основних платіжних систем для максимальної зручності клієнтів.

Зміст проєкту охоплює розробку та впровадження мобільного застосунку "CraftNest", інтегрованого з існуючими системами "Craftsy". Це включає в себе створення зручного інтерфейсу, впровадження функцій соціальної взаємодії, навчальних модулів та оптимізації процесів продажу і

доставки. Проєкт також передбачає постійний аналіз користувацького досвіду для подальшого вдосконалення продукту.

Таким чином, реалізація цих цілей і завдань сприятиме зміцненню позицій "Craftsy" на ринку, розширенню клієнтської бази та підвищенню загального рівня задоволеності користувачів.

2.2.2. План виконання та терміни проєкту

У рамках реалізації проєкту "CraftNest" важливо чітко визначити етапи розвитку, відповісти на питання про терміни виконання та забезпечити постійну адаптацію до змін. Використання програми Jira та фреймворка Scrum дозволяє ефективно розподілити завдання, контролювати їх виконання та забезпечити якісну реалізацію продукту. Проєкт розділено на кілька спринтів з чіткими цілями, що сприяє систематичному досягненню запланованих результатів [8].

Створюємо Епіки для Jira:

Епік 1. Аналіз вимог та проєктування

Збір вимог, створення технічних специфікацій, розробка макетів користувацького інтерфейсу.

Епік 2. Основна архітектура застосунку

Розробка основної архітектури та базової структури застосунку.

Епік 3. Інтеграція функцій електронної комерції

Реалізація функцій пошуку, покупки товарів, корзини, оплати.

Епік 4. Соціальна взаємодія та спільноти

Впровадження функцій соціальної інтеграції, створення та управління спільнотами.

Епік 5. Навчальні модулі та курси

Розробка та інтеграція навчального контенту та курсів.

Епік 6. Тестування та відлагодження

Завершальне тестування, корекція помилок та оптимізація.

Створюємо Історії для Jira:

Історія 1. Як аналітик, я хочу зібрати потреби користувачів, щоб розробити точні специфікації.

Історія 2. Як дизайнер, я хочу мати затверджені макети, щоб почати роботу.

Історія 3. Як розробник, я хочу налаштувати сервер, щоб підтримувати роботу застосунку.

Історія 4. Як адміністратор бази даних, я хочу налаштувати схему БД для ефективного зберігання даних.

Історія 5. Як покупець, я хочу переглядати каталог товарів, щоб вибрати потрібний.

Історія 6. Як покупець, я хочу безпечно оформити покупку, щоб товари доставили мені вчасно.

Історія 7. Як користувач, я хочу створити профіль, щоб стати частиною спільноти.

Історія 8. Як учасник, я хочу залишати коментарі до товарів, щоб ділитися враженнями.

Історія 9. Як студент, я хочу відвідати безкоштовний курс, щоб дізнатися нові техніки.

Історія 10. Як учасник, я хочу проходити інтерактивні тести, щоб оцінити свій прогрес.

Історія 11. Як тестувальник, я хочу виявити всі баги, щоб підвищити стабільність застосунку.

Історія 12. Як розробник, я хочу провести юніт-тестування, щоб упевнитися в якості коду.

Створюємо Баги для Jira:

Баг 1. Неточності в узгоджених вимогах, що ускладнюють розробку.

Баг 2. Проблеми з підключенням до бази даних, що викликають затримки в роботі.

Баг 3. Неправильне відображення товарів у каталозі.

Баг 4. Збої при оформленні замовлень, коли кошик не оновлюється після покупки.

Баг 5. Повідомлення не завантажуються в чаті вчасно.

Баг 6. Коментарі до товарів зникають після оновлення сторінки.

Баг 7. Відео на курсах не програвється у певних браузерях.

Баг 8. Некоректний час завершення інтерактивних тестів

Баг 9. Деякі юніт-тести не проходять через помилки в логіці бізнес-процесів.

Баг 10. Проблеми зі швидкістю завантаження під час масштабних тестів на продуктивність.

Створюємо задачі та підзадачі для Jira:

Задача 1. Провести збори вимог та підготувати технічні специфікації.

Підзадачі - Розробити макети інтерфейсу.

Задача 2. Розгорнути серверну інфраструктуру та налаштувати базу даних.

Задача 3. Реалізувати функції пошуку та налаштувати механізм оплати.

Задача 4. Розробити чат для спілкування в режимі реального часу та налаштувати модерацію спільнот.

Задача 5. Створити бібліотеку курсів та налаштувати систему підписки на курси.

Задача 6. Провести юніт-тестування та оптимізувати код.

Таблиця 2.1. Терміни поставки функціоналу

Функціонал	Спринт	Терміни
Аналіз вимог та проєктування	Спринт 1	1-2 тиждень (2 тижні)
Основна архітектура застосунку	Спринт 2	3-4 тиждень (2 тижні)
Інтеграція функцій електронної комерції	Спринт 3	5-6 тиждень (2 тижні)

Соціальна взаємодія та спільноти	Спринт 4	7-8 тиждень (2 тижні)
Навчальні модулі та курси	Спринт 5	9-10 тиждень (2 тижні)
Інтеграція та тестування	Спринт 6	11-12 тиждень (2 тижні)
Відлагодження та оптимізація	Спринт 7	13-14 тиждень (2 тижні)
Додаткове тестування та налагоджування	Спринт 8	15-16 тиждень (2 тижні)
Підготовка до запуску та маркетинг	Спринт 9	17-18 тиждень (2 тижні)
Оцінка результатів та остаточна підготовка	Спринт 10	19-20 тиждень (2 тижні)

Таблиця 2.2. Кореляція в часі між епіками та спринтами

Спринт	Термін	Епік	Опис
1-2	1-4 тиждень	Епік 1: Аналіз вимог та проєктування	Збір вимог, розробка специфікацій, макети інтерфейсу
3-4	5-8 тиждень	Епік 2: Основна архітектура застосунку	Реалізація архітектури, налаштування серверів і БД
5-6	9-12 тиждень	Епік 3: Інтеграція функцій електронної комерції	Інтеграція пошуку, покупки, механізму оплати
7-8	13-16 тиждень	Епік 4: Соціальна взаємодія та спільноти	Впровадження соціальних функцій, створення спільнот
9	17-18 тиждень	Епік 5: Навчальні модулі та курси	Розробка контенту, системи курсів і тестів
10	19-20 тиждень	Епік 6: Тестування та відлагодження	Тестування, виправлення помилок, оптимізація

Ця таблиця демонструє план виконання робіт і забезпечує чітке розуміння наступних кроків у проєкті.

Timeline

Give feedback

Search timeline



Status category

Epic

Type

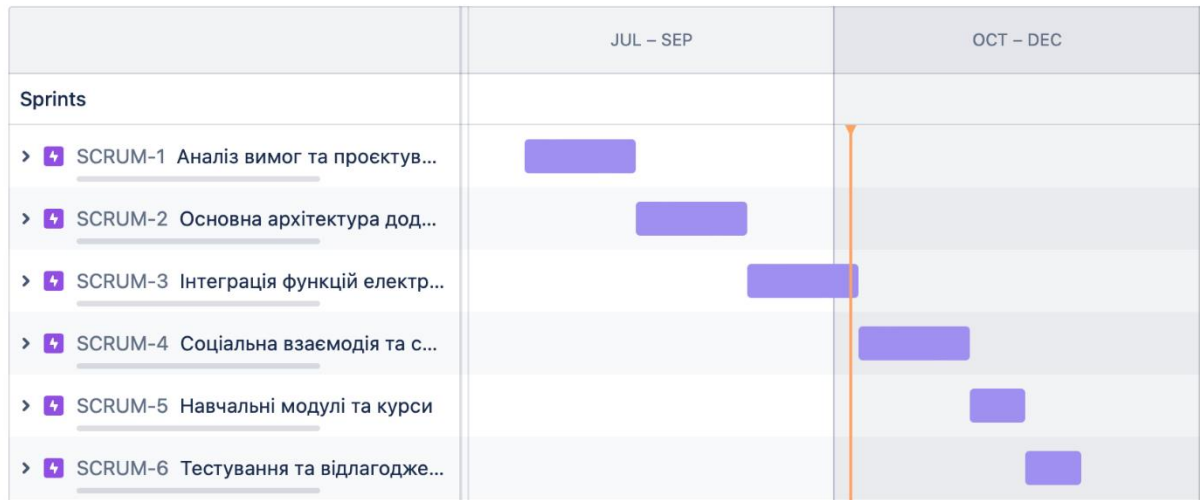


Рисунок 2.1. Загальна дорожня карта (Roadmap) в Jira

Джерело: Розроблено автором

Timeline

Give feedback Share Export

Sprint 1 Sprint 2 Sprint 3 Sprint 4 Sprint 5 Sprint 6 Sprint 7 Sprint 8 Sprint 9 Sprint 10

Search timeline



Status category

Epic

Type

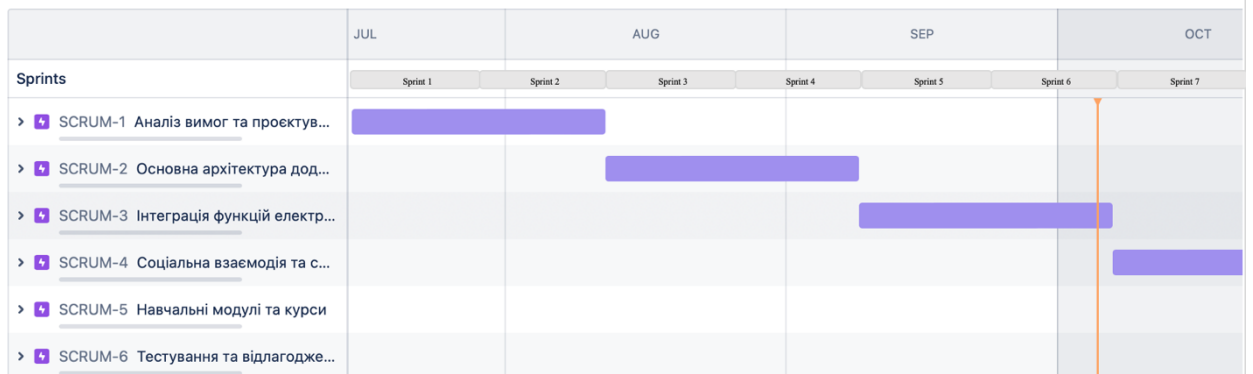




Рисунок 2.2. Детальна дорожня карта (Roadmap) в Jira

Джерело: Розроблено автором

Projects / CRAFTNEST

Backlog

Q Search  Epic ▾ Type ▾ [Import work](#) [Insights](#) [View settings](#)

Backlog (28 issues) 114  Plan on whiteboard [TRY](#) [Create sprint](#)














SCRUM-7	Як аналітик, я хочу зібрати потреби користувачів, щоб розробити точні ...	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	4	
SCRUM-8	Як дизайнер, я хочу мати затверджені макети, щоб почати роботу	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	6	
SCRUM-9	Як розробник, я хочу налаштувати сервер, щоб підтримувати роботу д...	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	5	
SCRUM-10	Як адміністратор бази даних, я хочу налаштувати схему БД для ефективно...	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	8	
SCRUM-11	Як покупець, я хочу переглядати каталог товарів, щоб вибрати потрібний	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	4	
SCRUM-12	Як покупець, я хочу безпечно оформити покупку, щоб товари доставили м...	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	5	
SCRUM-13	Як користувач, я хочу створити профіль, щоб стати частиною спільноти	ІНТЕГРАЦІЯ ФУНКЦІ...	TO DO ▾	3	
SCRUM-14	Як учасник, я хочу залишати коментарі до товарів, щоб ділитися враження...	ІНТЕГРАЦІЯ ФУНКЦІ...	TO DO ▾	4	
SCRUM-15	Як студент, я хочу відвідати безкоштовний курс, щоб дізнатися нові техніки	ІНТЕГРАЦІЯ ФУНКЦІ...	TO DO ▾	5	
SCRUM-16	Як учасник, я хочу проходити інтерактивні тести, щоб оцінити свій прогрес	СОЦІАЛЬНА ВЗАЕМ...	TO DO ▾	3	
SCRUM-17	Як тестувальник, я хочу виявити всі баги, щоб підвищити стабільність дода...	СОЦІАЛЬНА ВЗАЕМ...	TO DO ▾	4	
SCRUM-18	Як розробник, я хочу провести юніт-тестування, щоб упевнитися в якості к...	НАВЧАЛЬНІ МОДУЛІ ...	TO DO ▾	3	

Рисунок 2.3. Беклог/Історії (Backlog) в Jira

Джерело: Розроблено автором

Projects / CRAFTNEST

Backlog

Q Search  Epic ▾ Type ▾ [Import work](#) [Insights](#) [View settings](#)

PLANNING

- Timeline
- Backlog**
- Board
- Goals
- + Add view

DEVELOPMENT

- Code
- Project pages
- Project settings

[Invite people](#)















<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-19	Провести збори вимог та підготувати технічні специфікації	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	3	
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-20	Розгорнути серверну інфраструктуру та налаштувати базу даних	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	4	
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-21	Реалізувати функції пошуку та налаштувати механізм оплати	ІНТЕГРАЦІЯ ФУНКЦІ...	TO DO ▾	4	
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-22	Розробити чат для спілкування в режимі реального часу та налаштувати м...	СОЦІАЛЬНА ВЗАЕМ...	TO DO ▾	3	
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-23	Створити бібліотеку курсів та налаштувати систему підписки на курси	НАВЧАЛЬНІ МОДУЛІ ...	TO DO ▾	5	
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRUM-24	Провести юніт-тестування та оптимізувати код	ТЕСТУВАННЯ ТА ВІД...	TO DO ▾	4	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-25	Неточності в узгоджених вимогах, що ускладнюють розробку	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	4	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-26	Проблеми з підключенням до бази даних, що викликають затримки в робо...	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	5	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-27	Неправильне відображення товарів у каталозі	АНАЛІЗ ВИМОГ ТА П...	TO DO ▾	3	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-28	Збої при оформленні замовлень, коли кошук не оновлюється після покупки	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	5	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-29	Повідомлення не завантажуються в чаті вчасно 	ОСНОВНА АРХІТЕКТ...	TO DO ▾	3	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-30	Коментарі до товарів зникають після оновлення сторінки	ІНТЕГРАЦІЯ ФУНКЦІ...	TO DO ▾	2	
<input type="checkbox"/>	SCRUM-31	Відео на курсах не програвється у певних браузерах	СОЦІАЛЬНА ВЗАЕМ...	TO DO ▾	4	

Рисунок 2.4. Беклог/Завдання та баги (Backlog) в Jira

Джерело: Розроблено автором

У цьому пункті був сформований чіткий план виконання проекту "CraftNest", розподілений на десять двотижневих спринтів. Такий підхід

дозволяє команді систематично рухатись до мети, забезпечуючи структуроване виконання завдань та гнучкість у разі змін.

Кожен епік розміщено в рамках певних спринтів, що сприяє відповідальному підходу до виконання робіт на всіх етапах проєкту. Впровадження систем управління, таких як Scrum та використання інструментів Jira, дозволяє ефективно організувати робочі процеси, контролювати прогрес і своєчасно реагувати на виклики.

Цей продуманий підхід сприяє досягненню стратегічних цілей компанії "Craftsy" та забезпечує успішне завершення проєкту в рамках запланованих термінів і ресурсів, підвищуючи якість кінцевого продукту і задоволеність клієнтів.

2.2.3. Бюджет проєкту

При плануванні бюджету проєкту "CraftNest" особливу увагу слід приділити ефективному управлінню витратами на оплату праці членів команди. Враховуючи середню зарплату в галузі, ми розробили розрахунки погодинної оплати для кожної ролі в Scrum-команді. Це дозволить забезпечити прозорість витрат та оптимізувати використання ресурсів у рамках проєкту [9].

Розрахунок погодинної ставки

1. Scrum-майстер: $50,000 \text{ грн} / 160 \text{ год} = 312.50 \text{ грн/год}$
2. Продукт-owner: $52,000 \text{ грн} / 160 \text{ год} = 325.00 \text{ грн/год}$
3. Розробник: $45,000 \text{ грн} / 160 \text{ год} = 281.25 \text{ грн/год}$
4. Тестувальник: $46,000 \text{ грн} / 160 \text{ год} = 287.50 \text{ грн/год}$
5. Дизайнер: $47,000 \text{ грн} / 160 \text{ год} = 293.75 \text{ грн/год}$

Таблиця 2.3. Погодинна оплата праці Scrum-команди

Роль	Місячна зарплата (грн)	Години в місяць	Погодинна ставка (грн)
Scrum-майстер	50,000	160	312.50
Продукт-owner	52,000	160	325.00
Розробник	45,000	160	281.25
Тестувальник	46,000	160	287.50
Дизайнер	47,000	160	293.75

Кожен спринт триває 2 тижні, що еквівалентно 80 робочим годинам. На основі погодинних ставок для кожної ролі можна розрахувати витрати за спринт. Це допомагає контролювати бюджет і оптимізувати ресурси, забезпечуючи ефективність реалізації всього проєкту.

Розрахунок оплати за спринт

- Scrum-майстер: $312.50 \text{ грн/год} * 80 \text{ год} = 25,000 \text{ грн}$
- Продукт-оунер: $325.00 \text{ грн/год} * 80 \text{ год} = 26,000 \text{ грн}$
- Розробник: $281.25 \text{ грн/год} * 80 \text{ год} = 22,500 \text{ грн}$
- Тестувальник: $287.50 \text{ грн/год} * 80 \text{ год} = 23,000 \text{ грн}$
- Дизайнер: $293.75 \text{ грн/год} * 80 \text{ год} = 23,500 \text{ грн}$

Таблиця 2.4. Оплата за спринт

Роль	Погодинна ставка (грн)	Години за спринт	Оплата за спринт (грн)
Scrum-майстер	312.50	80	25,000
Продукт-оунер	325.00	80	26,000
Розробник	281.25	80	22,500
Тестувальник	287.50	80	23,000

Дизайнер	293.75	80	23,500
----------	--------	----	--------

Опис додаткових витрат

1. Інфраструктура. Це витрати на хостинг, серверні потужності та управління базами даних, що забезпечують стабільність та швидкість роботи застосунку.
2. Інструменти та ліцензії. Налаштування та використання професійного програмного забезпечення для розробки та дизайну, необхідні для роботи команди.
3. Навчання та тренінги. Інвестиції в розвиток навичок команди для підвищення продуктивності та ефективності.
4. Реклама та маркетинг. Витрати на розробку маркетингових кампаній для просування застосунку на ринку та залучення нових користувачів.
5. Прототипування та тестування. Витрати на проведення тестувань продукту з реальними користувачами для забезпечення високої якості та зменшення кількості можливих помилок.

Ці витрати забезпечують успішне просування та функціонування проєкту "CraftNest", підвищуючи його якість і шанси на успіх.

Таблиця 2.5. Додаткові витрати

Категорія витрат	Опис	Причина виникнення	Сума (грн)
Інфраструктура	Хостинг, сервери, бази даних	Для підтримки стабільної роботи застосунку	30,000
Інструменти та ліцензії	ПЗ для розробки та дизайну	Необхідні для роботи команди	15,000
Навчання та тренінги	Курс для підвищення кваліфікації	Підвищення компетенцій команди	10,000
Реклама та маркетинг	Кампанії для просування застосунку	Залучення нових користувачів	20,000
Прототипування та тестування	Тестові групи і платформи	Перевірка якості продукту	12,000

Розрахунки по категоріях

1. Оплата команди за спринти:

- ◆ Scrum-майстер: 25,000 грн/спринт * 10 спринтів = 250,000 грн
- ◆ Продукт-owner: 26,000 грн/спринт * 10 спринтів = 260,000 грн
- ◆ Розробник: 22,500 грн/спринт * 10 спринтів = 225,000 грн
- ◆ Тестувальник: 23,000 грн/спринт * 10 спринтів = 230,000 грн
- ◆ Дизайнер: 23,500 грн/спринт * 10 спринтів = 235,000 грн
- ◆ Загалом: 1,200,000 грн

2. Інфраструктура: хостинг, сервери, бази даних = 30,000 грн

3. Інструменти та ліцензії: ПЗ для розробки та дизайну = 15,000 грн

4. Навчання та тренінги: курс для підвищення кваліфікації = 10,000 грн

5. Реклама та маркетинг: кампанії для просування застосунку = 20,000 грн

6. Прототипування та тестування: тестові групи і платформи = 12,000 грн

Таблиця 2.6. Загальний бюджет

Категорія	Опис	Сума (грн)
Оплата команди за спринти	Сума оплат для всіх членів Scrum-команди	1,200,000
Інфраструктура	Хостинг, сервери, бази даних	30,000
Інструменти та ліцензії	ПЗ для розробки та дизайну	15,000
Навчання та тренінги	Курс для підвищення кваліфікації	10,000
Реклама та маркетинг	Кампанії для просування застосунку	20,000
Прототипування та тестування	Тестові групи і платформи	12,000
Загальний бюджет	Сума всіх витрат	1,287,000

Цей розрахунок дозволяє детально зрозуміти розподіл бюджету проєкту "CraftNest".

Пункт підкреслює важливість детального бюджетування для реалізації проєкту "CraftNest". Чітке розуміння витрат на всі аспекти проєкту дозволяє команді оптимізувати ресурси та забезпечити ефективне керування фінансами. Це сприяє досягненню стратегічних цілей компанії "Craftsy" і підвищує конкурентоспроможність на ринку.

2.3 Учасники проєкту

2.3.1. Команда проєкту

У проєкті "CraftNest" чітко визначені учасники забезпечують ефективну реалізацію завдань. Учасники проєкту – це не лише самі Scrum-команди, але і стейкхолдери, які впливають на загальний успіх і розвиток проєкту. Вони забезпечують потрібні ресурси, ухвалюють рішення та підтримують різні аспекти проєкту [7].

Таблиця 2.7. Учасники Скрам-команди та їх ролі

Учасник	Роль
Scrum-майстер	Організація процесів Scrum, усунення перешкод
Продукт-оунер	Визначення пріоритетів, управління беклогом
Розробник	Створення і підтримка функціональності застосунку
Тестувальник	Виявлення та виправлення багів, забезпечення якості
Дизайнер	Розробка інтерфейсу користувача та UX

Додаткові деталі

Командна робота. Члени Scrum-команди тісно взаємодіють під час кожного спринту, підтримуючи якісний зворотний зв'язок і оперативно вирішуючи питання, що виникають.

Безперервне навчання. Участь у ретроспективах допомагає команді вчитися на своїх помилках та вдосконалювати процеси.

Автономність. Кожен член команди має свободу прийняття рішень у рамках своєї компетенції, що сприяє підвищенню мотивації та інноваційності.

Таким чином, кожен учасник та їхня роль є критично важливими для успішної реалізації "CraftNest", забезпечуючи високоякісний та своєчасний результат.

2.3.2 Стейкхолдери проєкту

Стейкхолдерами проєкту "CraftNest" є всі зацікавлені сторони, які впливають на проєкт або зазнають впливу від нього. Кожен стейкхолдер має свої інтереси та вплив на різні етапи проєкту.

Таблиця 2.8. Стейкхолдери проєкту та їх ролі

Стейкхолдер	Роль	Обов'язки та інтереси
Керівництво компанії	Прийняття стратегічних рішень	Прийняття рішень щодо фінансування, стратегічного розвитку та ресурсного забезпечення проєкту
Клієнти	Надання зворотного зв'язку	Забезпечення тестування та оцінки продукту, участь у фокус-групах, надання зворотного зв'язку і пропозицій
Логістичні партнери	Забезпечення доставки товарів	Розробка та впровадження логістичних рішень, оптимізація процесу доставки, співпраця з платформою
Маркетинговий відділ	Просування продукту на ринку	Розробка та реалізація маркетингових кампаній, підтримка бренду, аналіз ринку та споживчих потреб
ІТ-відділ	Технічна підтримка та інтеграції	Надання технічної підтримки, забезпечення стабільної роботи інформаційних систем, інтеграція з існуючими інфраструктурами

Додаткові деталі

Координація. Усі стейкхолдери повинні бути регулярно інформовані про стан проєкту, що забезпечує прозорість і сприяє довгостроковій співпраці.

Інтереси. Кожна група стейкхолдерів має власні специфічні інтереси, які необхідно враховувати для успішної реалізації проєкту.

Комунікація. Встановлення ефективних каналів комунікації між стейкхолдерами та командою проєкту є ключовим фактором для досягнення поставлених цілей.

Таким чином, чітке визначення і взаємодія зі стейкхолдерами забезпечують злагоджену роботу над "CraftNest" і сприяють досягненню його стратегічних цілей [11].

2.3.3 Етичний кодекс (цінності), принципи (Agile-маніфест), правила роботи та план комунікацій в проєкті

Цінності та принципи проєкту включають: акцент на командній роботі і взаємодії з клієнтами. Постійне вдосконалення процесів для досягнення високих стандартів. Відкритий обмін інформацією між усіма учасниками.

Принципи Agile. Регулярне залучення і зворотний зв'язок від клієнтів. Здатність адаптуватися до змін у вимогах. Періодичне оцінювання роботи команди.

Правила роботи. Регулярні скрам-зустрічі для обговорення прогресу. Строге дотримання спринтів і встановлених термінів.

План комунікацій. Щоденні стендап-зустрічі та відкриті канали комунікації через Slack або інші інструменти.

У цьому пункті ми окреслили роль кожного учасника в створенні проєкту "CraftNest". Чітка організація Scrum-команди та визначення стейкхолдерів дозволяють забезпечити ефективність і скоординованість дій. Впровадження цінностей, принципів Agile та плану комунікацій створює сприятливе середовище для досягнення цілей проєкту.

2.4 Планування процесів проєкту

Процеси проєктного планування є ключовими етапами у створенні ефективної стратегії для досягнення цілей проєкту "CraftNest". Цей етап включає систематичне визначення, організацію та управління ресурсами, щоб забезпечити успішну реалізацію проєкту в межах визначених термінів і бюджету.

Сутність планування процесів проєкту

1. Визначення цілей. Чітке встановлення цілей проєкту, які відповідають бізнес-стратегіям компанії та потребам користувачів.
2. Структурування проєкту. Розбиття проєкту на більш дрібні, керовані завдання або епічні елементи, що дозволяє детальніше контролювати виконання.
3. Визначення ресурсів. Ідентифікація людських, фінансових і технічних ресурсів, необхідних для виконання завдань.
4. Розклад і тривалість. Складання графіка проєкту із зазначенням основних етапів, термінів та тривалості кожного етапу.
5. Аналіз ризиків. Виявлення потенційних ризиків і розробка плану щодо їх мінімізації.
6. Контроль і моніторинг. Встановлення механізмів для безперервного відстеження прогресу проєкту і внесення необхідних змін.
7. Зворотний зв'язок. Регулярні зустрічі для обговорення статусу проєкту та взаємодії між командою і стейкхолдерами.

Цей комплексний підхід до планування забезпечує прозорість процесів, підвищує гнучкість управління проєктом та сприяє ефективному досягненню цілей "CraftNest".

2.4.1. Робота з вимогами

Ефективне управління вимогами є ключовим етапом у розробці проєкту "CraftNest". Це забезпечує відповідність кінцевого продукту очікуванням і потребам користувачів, а також бізнес-цілям компанії "Craftsy". Розглянемо заплановані етапи роботи з вимогами:

1. Збір вимог. Залучення стейкхолдерів для визначення бізнес-цілей та основних функцій продукту. Проведення інтерв'ю, анкетувань та фокус-груп з користувачами для збору даних про їхні потреби та очікування.
2. Аналіз вимог. Оцінка зібраних вимог на предмет їх повноти, коректності та узгодженості. Ідентифікація та документування ключових функціональних і нефункціональних вимог.
3. Пріоритезація вимог. Співпраця з Продукт-оунером для визначення пріоритетності вимог, заснованої на цінності для бізнесу та користувачів. Використання методів, таких як MoSCoW (Must Have, Should Have, Could Have, Won't Have), для визначення важливості кожної вимоги.
4. Документування вимог. Створення та підтримка специфікацій у вигляді User Stories або Use Cases для полегшення розуміння командою розробників. Використання інструментів, таких як Jira, для управління та відстеження вимог.
5. Узгодження і затвердження вимог. Проведення регулярних зустрічей з командою та стейкхолдерами для обговорення та затвердження вимог. Внесення необхідних змін після зворотного зв'язку.
6. Контроль змін вимог. Встановлення процесів для внесення змін у вимоги при необхідності. Регулярний перегляд вимог для забезпечення їх актуальності та відповідності поточним потребам проєкту.

Цей підхід до роботи з вимогами сприяє чіткому розумінню потреб і очікувань стейкхолдерів, забезпечує відповідність кінцевого продукту запланованим цілям проєкту "CraftNest".

2.4.2. Планування тестування

Планування тестування є критичним етапом у процесі розробки проекту "CraftNest". Воно забезпечує якість кінцевого продукту, виявлення та виправлення помилок ще на ранніх стадіях розробки [12]. Ось основні етапи тестування і їх сутність:

1. Аналіз вимог та планування тестування. Визначення обсягу тестування на основі специфікацій та вимог. Розробка тест-плану, що визначає стратегію, ресурси, терміни та інструменти для тестування.
2. Розробка тест-кейсів. Створення детальних тест-кейсів на основі вимог та користувацьких сценаріїв. Забезпечення покриття всіх функціональних і нефункціональних аспектів продукту.
3. Модульне тестування. Перевірка окремих модулів або компонентів програми. Використання інструментів автоматизованого тестування для підвищення ефективності процесу.
4. Інтеграційне тестування. Тестування взаємодії між різними компонентами системи. Перевірка коректності обміну даними між модулями та відповідності інтеграційним вимогам.
5. Системне тестування. Перевірка всієї інтегрованої системи на відповідність специфікаціям. Виконання функціонального, нефункціонального, безпеки та продуктивності тестування.
6. Прийняткове тестування. Остаточні перевірки продукту перед його запуском. Участь кінцевих користувачів у тестуванні для оцінки зручності використання та відповідності продукту їхнім потребам.
7. Регресійне тестування. Тестування для перевірки, що зміни чи виправлення багів не вплинули негативно на існуючу функціональність. Використання автоматизованих тестів для забезпечення швидкості і точності.

Цей систематичний підхід до тестування гарантує, що "CraftNest" не лише відповідає вимогам користувачів, але й функціонує стабільно та надійно в різних умовах.

2.5. Моніторинг виконання проєкту

Гнучкий моніторинг є важливою складовою управління проєктом "CraftNest", що дозволяє постійно відслідковувати прогрес, адаптувати плани і забезпечувати відповідність результатів поточним вимогам та стратегічним цілям компанії [13]. Ось основні аспекти гнучкого моніторингу:

1. Регулярні зустрічі (Scrum-збори). Щоденні стендап-зустрічі для швидкого обговорення поточного прогресу, виявлення перешкод і планів на день. Огляд спринтів для оцінки виконання завдань та коригування планів.
2. Використання візуальних інструментів. Дошки Kanban для візуалізації стану завдань, що надає чітке уявлення про робочий процес. Використання дашбордів у програмі Jira для відстеження KPI та інших метрик.
3. Постійна адаптація. Гнучкість у зміні пріоритетів завдань на основі отриманих даних і зворотного зв'язку. Регулярна переглянка беклогу продукту, щоб забезпечити актуальність планів.
4. Залучення стейкхолдерів. Регулярні демо-покази для отримання зворотного зв'язку від стейкхолдерів. Прозорість процесів для зацікавлених сторін через відкритий обмін інформацією.
5. Оцінка ризиків і їх управління. Постійне оцінювання можливих ризиків і вжиття заходів для їх мінімізації. Впровадження планів дій для управління виявленими ризиками.
6. Ретроспективні зустрічі наприкінці кожного спринту для оцінки процесів і результатів. Аналіз досягнень і невдач, визначення шляхів покращення командної роботи.

Гнучкий моніторинг дозволяє команді проєкту "CraftNest" оперативно реагувати на зміни, постійно вдосконалюючи продукт і процеси, що забезпечує якість і відповідність кінцевого продукту потребам користувачів та цілей компанії.

2.5.1 Показники стану виконання проєкту

У цьому пункті зосереджено увагу на використанні ключових показників для моніторингу прогресу проєкту "CraftNest". Відстеження стану виконання за допомогою таких інструментів, як Burndown, Burnup графіки та Velocity команди, дозволяє оперативно реагувати на зміни, управляти ресурсами та підтримувати заплановані терміни. Ці метрики відіграють критичну роль у забезпеченні прозорості та ефективності процесів розробки, що є основою успішного завершення проєкту.

Burndown Chart

Burndown Chart – це візуальний інструмент, який допомагає командам відстежувати загальний обсяг роботи, що залишилась, і час, що пройшов. Він демонструє, як поступово зменшується кількість невиконаних завдань у процесі спринту або проєкту [14].

Опис

1. Ось X представляє час, протягом якого виконується проєкт або спринт.
2. Ось Y відображає загальну кількість завдань або задач, що потребують виконання (наприклад, у годинах або одиницях роботи).
3. Ідеальна лінія (Ideal Line) це пряма, яка показує рівномірне зменшення завдань до нуля при завершенні проєкту, якщо робота виконується за планом.

4. Фактична лінія (Actual Line) це представляє фактичний прогрес, показуючи, як команда справляється з виконанням завдань у реальному часі.

Функції Burndown Chart

Моніторинг прогресу: інструмент дозволяє відстежувати, чи відповідає фактичне виконання плановому розкладу.

Виявлення проблем: допомагає швидко виявити відхилення в темпах роботи, яке може призвести до затримок, і вжити відповідних заходів.

Адаптація планів: забезпечує прозорість в управлінні проектом, дозволяючи командам і стейкхолдерам швидко приймати рішення на основі актуальних даних.

Burndown Chart – це ключовий інструмент для забезпечення гнучкості та відповідності термінів, що підвищує успішність реалізації проекту.

- Дата початку: 15 липня 2024 року
- Дата завершення: 2 грудня 2024 року
- Загальна кількість тижнів: 20 тижнів
- Поточний прогрес: 55% проекту виконано
- Залишилось: 45% завдань потрібно виконати

Розрахунок

- Всього 10 спринтів, на даний час завершено 55% (близько 5.5 спринтів).
Наразі виконується 6-й спринт.

Тиждень	Залишилось виконати (%)
1	100
5	80
10	60
15	45

20	0
----	---

Таблиця 2.9. Розподіл по тижнях для Burndown Chart

Джерело: Розроблено автором



Рисунок 2.5. Діаграма Burndown

Джерело: Діаграма Burndown в Jira, розроблених автором

Burnup Chart

Burnup Chart – ефективний інструмент візуалізації, який демонструє загальний обсяг роботи, виконаної за проєкт, та обсяг, що залишився. Це дозволяє командам побачити не тільки прогрес у виконанні завдань, але й врахувати будь-які зміни в обсязі роботи [15].

Опис Burnup Chart

1. Ось X представляє час, протягом якого виконується проєкт або спринт.

2. Ось Y відображає обсяг роботи (наприклад, у штуках, годинах чи story points).
3. Лінія "Зроблено" (Completed Line) показує накопичувальний обсяг виконаної роботи з часом.
4. Лінія "Загальний обсяг" (Total Work Line) відображає загальний обсяг роботи, враховуючи будь-які зміни (додавання завдань або зміна обсягу).

Функції Burnup Chart

Прозорість прогресу відстежує виконання завдань проєкту у порівнянні з початковим і поточним обсягом.

Гнучкість в управлінні дозволяє вчасно внесення коректив у плани за умов зміни обсягу робіт.

Аналіз реалізації дає можливість оцінити, чи відповідає виконана робота прогнозам і цільовим показникам команди.

Burnup Chart забезпечує чітке уявлення про виконаний і залишений обсяг роботи, що дозволяє команді і стейкхолдерам вчасно приймати обґрунтовані рішення та реагувати на зміни.

Загальний обсяг роботи складає всього 100%. Наданий час виконано 55% (поточний стан), тоді залишилось 45%.

Розподіл по тижнях:

Таблиця 2.10. Розподіл по тижнях для Burnup Chart

Тиждень	Виконано (%)
1	0
5	20
10	40
15	55
20	100



Рисунок 2.6. Діаграма Burnup

Джерело: Діаграма Burnup в Jira, розроблених автором

Velocity команди

Velocity команди – це ключовий показник у гнучкому управлінні проектами, який відображає обсяг роботи, що команда здатна виконати за один спринт. Цей показник допомагає прогнозувати терміни виконання проекту та ефективно планувати майбутні спринти [16].

Опис

Вимірювання в story points або завданнях. Velocity визначається як сума story points або кількість завдань, виконаних командою протягом спринту.

Аналіз продуктивності дозволяє оцінити продуктивність команди на основі попередніх спринтів і використовувати цю інформацію для планування нових ітерацій.

Прогнозування допомагає реалістично оцінити, скільки спринтів знадобиться для завершення проекту, забезпечуючи обґрунтованіші прогнози щодо термінів.

Функції Velocity

Планування спринтів. Основне завдання Velocity – допомогти команді оцінити, скільки роботи вони можуть взяти у майбутній спринт на основі даних з попередніх ітерацій.

Визначення трендів дозволяє побачити стійкі тренди в продуктивності команди, що може вказувати на необхідність змін у процесах чи ресурсах.

Управління очікуваннями забезпечує комунікацію про реальні можливості команди, допомагаючи узгодити очікування стейкхолдерів.

Velocity команди дає змогу не лише оцінити поточну продуктивність, але й встановити реалістичні цілі для майбутніх робіт, забезпечуючи більш обґрунтоване управління проектом.

Тривалість спринту складається з 2 тижнів, загальна кількість спринтів є 10. Завершено: 5.5 спринтів (55%)

Розрахунок Velocity:

Середня Velocity за спринт: $100\% / 10 \text{ спринтів} = 10\%$ на спринт

Поточна Velocity команди: 5.5 спринтів, що відповідає виконанню 55%
= 10% завдань за спринт

На даний момент проект виконується за планом, але важливо зберігати сталу Velocity на рівні 10% за спринт, щоб досягти 100% виконання до запланованої дати завершення 2 грудня 2024 року.

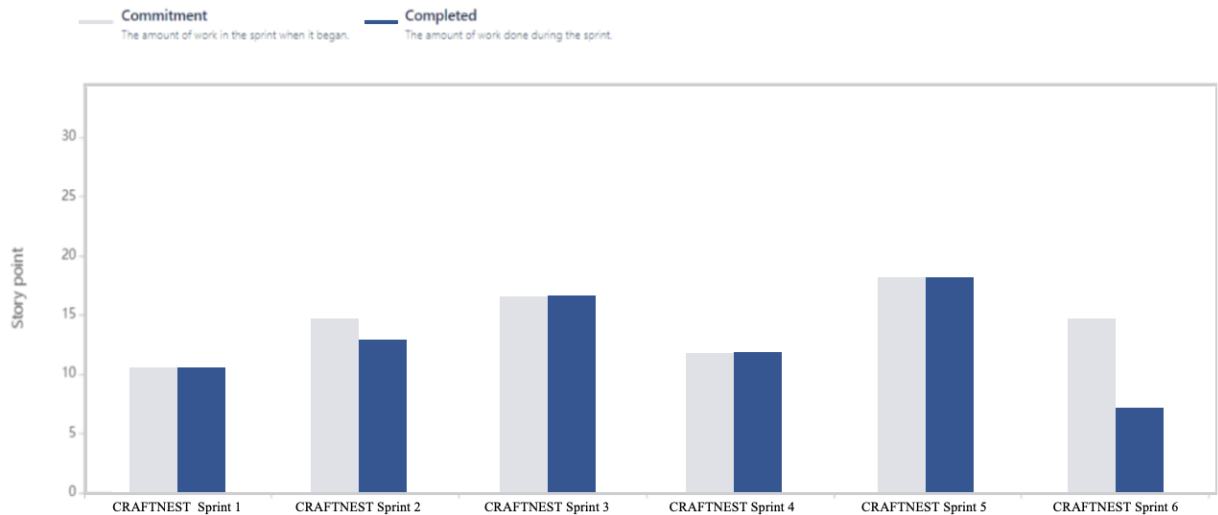


Рисунок 2.7. Velocity команди

Джерело: Velocity chart в Jira, розроблених автором

2.5.2 Прогнозування проєкту по завершенню

Прогнозування проєкту "CraftNest" базується на деталях, отриманих з аналізу поточних показників виконання, таких як Burndown, Burnup та Velocity. Ці інструменти дають змогу оцінити прогрес, а також передбачити можливі зміни у строках завершення проєкту.

Результати реалізованих інструментів

1. Burndown Chart. Показує поступове виконання задач і демонструє, як швидкість команди впливає на залишену роботу. Поточний стан: зменшення обсягів завдань узгоджується з початковими планами.
2. Burnup Chart. Показує досягнення команди протягом часу, фіксуючи загальний прогрес у роботі та відповідність цільовим показникам. Поточний прогрес: виконано 55% завдань, що узгоджено з розкладом.
3. Velocity команди. Встановлене поточне виконання – 10% завдань за спринт – відповідає цільовим показникам. Дає важливу основу для передбачення збереження темпів і досягнення цілей у терміни.

Прогноз щодо термінів проєкту

З урахуванням поточного виконання проєкту на 55% і сталості Velocity, прогнозується завершення проєкту в запланований термін – 2 грудня 2024 року. Жодних суттєвих затримок на цей момент не виявлено, але важливо залишитися уважними до змін у пріоритетах чи обставинах, які можуть вплинути на графік.

Врахування можливих змін

Постійний моніторинг показників виконання і регулярні демо-покази дозволять вчасно реагувати на будь-які нестиковки і перерозподіляти ресурси.

У разі необхідності підвищення ефективності роботи команди будуть проводитися додаткові ретроспективи для оптимізації процесів.

Завдяки ефективному управлінню термінами і стабільності Velocity команда проєкту "CraftNest" має всі шанси завершити роботу вчасно, досягнувши поставлених цілей якісно і відповідно до очікувань замовника.

Висновки розділу 2

У розділі 2 було детально розглянуто підходи та методи гнучкого управління проєктом "CraftNest" з використанням Scrum. Завдяки цьому фреймворку проєктна команда отримала змогу оперативно реагувати на зміни, що дозволило підтримувати високу якість розробки та своєчасність виконання завдань.

Інтеграція гнучких методів планування та моніторингу, таких як Burndown, Burnup графіки та Velocity, забезпечила прозорість і контроль за процесом реалізації проєкту. Такий підхід сприяє не лише досягненню короткострокових цілей, а й допомагає проєктній команді "CraftNest" адаптуватися до довгострокових викликів та специфічних вимог ринку.

Особливу увагу приділено ролі Scrum-команди, де кожен учасник здійснював чітко визначені завдання, спрямовані на досягнення спільних цілей. Ефективна комунікація, зосередженість на результатах та здатність до

безперервного вдосконалення стали ключовими чинниками успіху в реалізації проєкту.

Упевнений контроль над етапами проєкту, від ефективного планування до оперативного моніторингу, дозволяє компанії "Craftsy" підтримувати конкурентоспроможність і створювати інноваційні рішення для своїх клієнтів. Впровадження гнучких методів покращило комунікацію між учасниками проєкту та забезпечило орієнтацію на результат, сприяючи успішній реалізації "CraftNest".

Застосування гнучких практик дозволило не лише забезпечити якісну реалізацію функціональності, а й створити екосистему для подальшого розвитку продукту. "CraftNest" став платформою, що дозволяє не лише відповідати поточним вимогам, але й бути готовим до майбутніх викликів у швидкозмінному середовищі електронної комерції.

РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ М'ЯКИХ НАВИЧОК ПРИ УПРАВЛІННІ СТВОРЕННЯ ПРОДУКТУ

Цей розділ присвячений важливості м'яких навичок у процесі управління проєктом "CraftNest". М'які навички, або soft skills, є ключовими компонентами успішного виконання проєкту, які сприяють ефективній комунікації, співпраці та адаптації до змін у динамічному середовищі розробки [17].

Важливість м'яких навичок

Комунікаційні навички. Забезпечують чітку передачу інформації між членами команди та стейкхолдерами. Підтримують відкриті канали зв'язку для обміну думками, ідеями та фідбеком.

Лідерство. Виховання лідерських якостей у Scrum-майстра та Продукт-оунера сприяє організації та мотивації команди. Важливо підтримувати позитивну атмосферу, стимулювати командний дух і досягнення спільних цілей.

Креативність та вирішення проблем. Заохочення творчого підходу до вирішення складних задач. Ефективне вирішення проблем сприяє швидкому реагуванню на виклики, що виникають у процесі розробки.

Емоційний інтелект. Розуміння та керування своїми емоціями та емоціями інших підвищує продуктивність команди. Сприяє побудові міцних робочих відносин та впровадженню емпатії у прийнятті рішень.

Адаптивність. Здатність швидко адаптуватися до змін забезпечує гнучкість і життєздатність проєкту в умовах невизначеності. Підвищує готовність команди до нових умов та швидкого прийняття рішень.

Впровадження м'яких навичок у проєкті "CraftNest"

У проєкті "CraftNest" м'які навички реалізуються через регулярні зустрічі, командні сесії з пошуку рішень, підтримку відкритого діалогу та участь у ретроспективних аналізах. Це забезпечує не лише високий рівень

командної роботи, але й надихає на інновації та постійне вдосконалення процесів.

М'які навички є невід'ємною частиною успішного управління проєктами, і їх реалізація у "CraftNest" сприяє досягненню стратегічних цілей і задоволенню потреб як співробітників, так і кінцевих користувачів.

3.1 Сучасні підходи до лідерства, управління взаємодією/комунікаціями в команді

У сучасному світі, де Agile-підходи набули значного поширення, ефективне лідерство та управління взаємодією в команді є критично важливими для успіху проєкту. Розглянемо сучасні підходи та моделі, які допомагають створити і підтримувати сильні команди. Ці підходи забезпечують гнучкість, креативність та результативність, орієнтуючи команду на досягнення спільних цілей.

McKinsey 7S Framework (Strategy, Structure, Systems, Shared Values, Skills, Style, Staff)

Ця модель допомагає оцінити та узгодити ключові внутрішні елементи організації [18]:

- Strategy (Стратегія): довгостроковий план розвитку.
- Structure (Структура): організаційна ієрархія.
- Systems (Системи): процеси та процедури.
- Shared Values (Спільні цінності): культура та норми.
- Skills (Навики): компетенції співробітників.
- Style (Стиль): стиль управління.
- Staff (Персонал): ресурси й таланти.

McKinsey 7S спрямована на забезпечення сталого розвитку та гармонійної роботи команди, орієнтуючись на спільні цінності та цілі.

The McKinsey 7-S Model

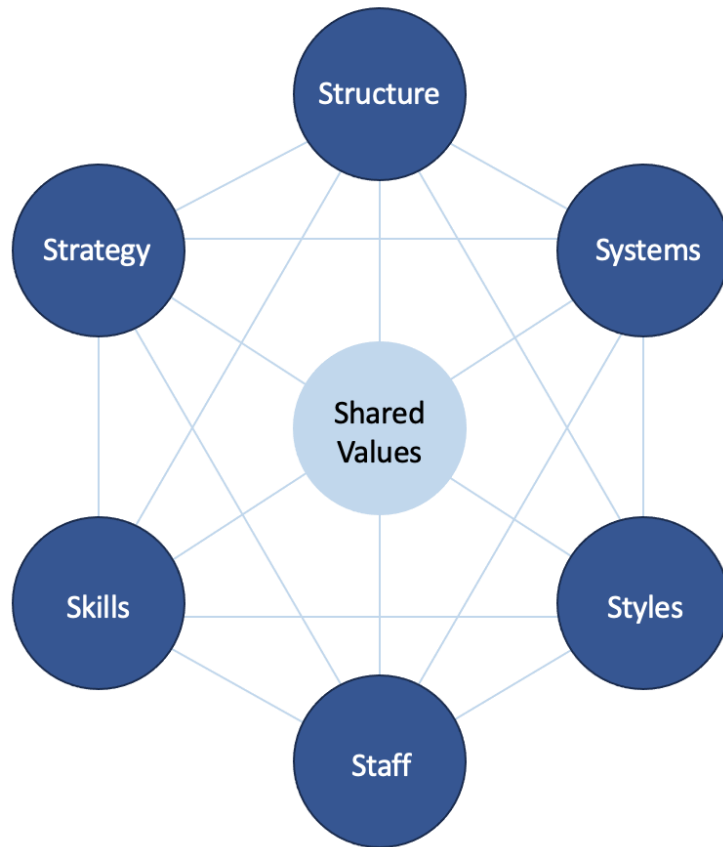


Рисунок 3.1. Модель McKinsey 7S

Джерело: Розроблено автором

The RACI Matrix (Responsible, Accountable, Consulted, Informed)

RACI Matrix є інструментом для чіткого визначення ролей і відповідальностей у проєкті [19]:

- **Responsible (Відповідальний):** особа, яка виконує завдання.
- **Accountable (Відповідальний за результат):** особа, яка несе відповідальність за кінцевий результат.
- **Consulted (Консультований):** ті, чия думка важлива для роботи над завданням.
- **Informed (Поінформований):** особи, які повинні бути обізнані про досягнення та рішення.

Ця модель допомагає уникнути плутанини щодо відповідальності та забезпечує ефективний потік інформації.

R A C I	Responsible	Особа, яка фактично виконує процес або завдання і несе відповідальність за виконання роботи
	Accountable	Особа, яка в кінцевому підсумку відповідає за процес або завдання, особа, яка приймає рішення
	Consulted	Люди, які не беруть безпосередньої участі у виконанні завдання, але з якими консультуються (<u>стейкхолдери</u> або експерти)
	Informed	Ті, хто отримує результат від процесу або завдання, або ті, кому потрібно залишатися в курсі подій.

Рисунок 3.2. Модель The RACI Matrix

Джерело: Розроблено автором

FSNPA Model (Flexible, Situational, Needs-Based Approach)

Цей підхід підкреслює адаптивність лідерства, де лідери аналізують поточні обставини та потреби команди [20]. Ціль— забезпечити підтримку відповідно до змін. Лідери повинні демонструвати гнучкість, вміло переходячи між різними стилями управління залежно від ситуації, прагнучи максимізувати ефективність і задоволеність команди.

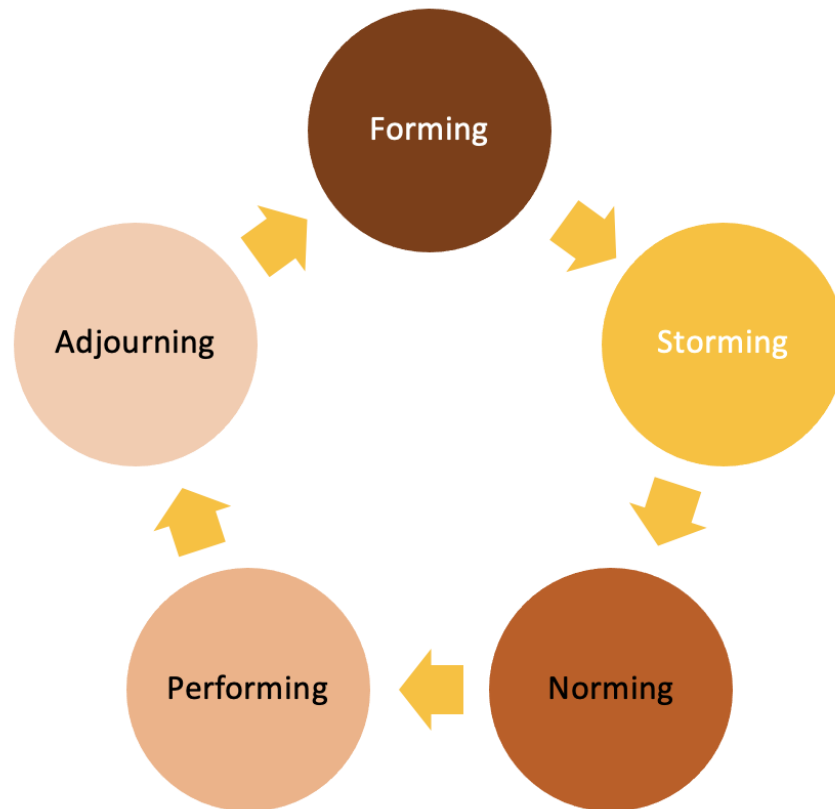


Рисунок 3.3. Модель FSNPA

Джерело: Розроблено автором

Belbin Team Roles

Ця модель використовує дев'ять ролей, які можуть виконувати члени команди, щоб забезпечити максимальну ефективність [21]:

1. Plant: творча людина, що генерує ідеї.
2. Resource Investigator: співробітник, що шукає можливості.
3. Coordinator: полегшує командну взаємодію.
4. Shaper: ставить виклики та мотивує.
5. Monitor Evaluator: аналізує та оцінює рішення.
6. Teamworker: підтримує команду.
7. Implementer: реалізує плани.
8. Completer Finisher: завершує проєкти, зосереджуючись на деталях.

9. Specialist: Надає спеціальні знання.

Belbin Team Roles допомагає зрозуміти та використовувати сильні сторони кожного члена команди.



Рисунок 3.4. Модель Belbin Team Roles

Джерело: Розроблено автором

Transformational Leadership

Лідери, що використовують трансформаційний стиль, мотивують та надихають команду досягати більше [22]:

- Інспірування: лідери надають бачення та спільні цілі.
- Індивідуальний підхід: забезпечення наставництва та підтримки для кожного члена команди.

- Створення інновацій: заохочення креативності та зацікавленості в розвитку.
- Висока продуктивність: мотивація до досягнення високих результатів через підвищення самовпевненості та розвиток компетенцій.

В усіх цих моделях підкреслюється важливість комунікації, взаємодії та адаптивності, що є ключовими факторами успіху для проєкту "CraftNest".

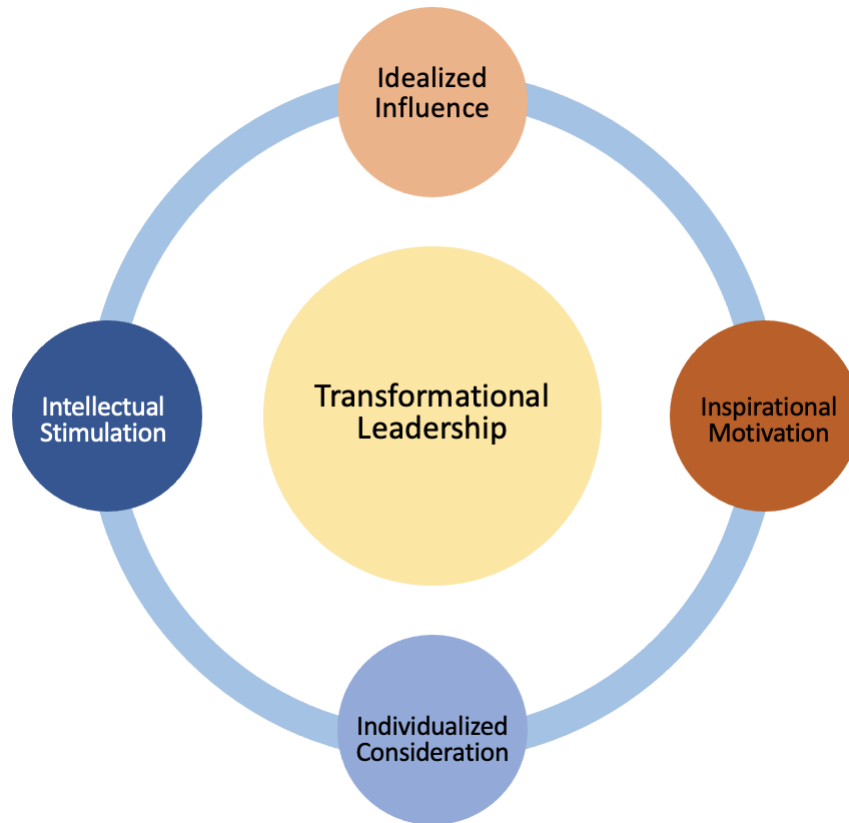


Рисунок 3.5. Модель Transformational Leadership

Джерело: Розроблено автором

Таблиця 3.1. Аналіз п'яти моделей

Модель	Основний фокус	Сильні сторони	Слабкі сторони
McKinsey 7S Framework	Узгодження внутрішніх аспектів організації	Сприяє стратегічному розвитку, забезпечення гармонії	Вимагає глибокого розуміння всіх елементів організації

The RACI Matrix	Чіткий розподіл ролей і відповідальностей	Прозорість, зниження плутанини	Може бути складно застосувати у великих проєктах з багатьма ролями
FSNPA Model	Адаптація до ситуації та потреб команди	Гнучкість, відповідність поточним умовам	Може бути складно виконувати у великих командах
Belbin Team Roles	Рольова динаміка в команді	Максимізація сильних сторін індивідуумів	Може вимагати часу на визначення та розподіл ролей в команді
Transformational Leadership	Нахнення та мотивація	Висока продуктивність, особистісний розвиток	Потребує наявності сильних лідерських навичок

Ця таблиця дозволяє порівняти різні моделі лідерства за їхніми характеристиками та перевагами в контексті використання в проєкті "CraftNest".

Управління взаємодією в команді

Створення спільних цілей. Використання методів SMART: цілі мають бути конкретними, вимірюваними, досяжними, актуальними і обмеженими в часі, що допомагає команді зосередитися на важливих завданнях. Розробка дорожньої карти, візуалізація етапів проєкту дозволяє членам команди бачити повний контекст і зрозуміти свій внесок у досягнення кінцевої мети.

Культивування довіри. Проведення заходів для зміцнення командних відносин, що покращує співробітництво. Прозорість у прийнятті рішень, відкрите обговорення важливих рішень сприяє довірі та впевненості у лідерстві.

Постійна підтримка зв'язків. Впровадження ретроспективних зустрічей, регулярні огляди роботи команди для обговорення досягнень і викликів. Використання цифрових інструментів комунікації платформи на зразок Slack або Microsoft Teams забезпечують постійний зв'язок і обмін інформацією.

Активне залучення всіх учасників. Ротація ролей, періодичне змінення відповідальностей у команді для більш глибокого розуміння усіх аспектів проєкту. Залучення до прийняття рішень, включення членів команди у процес прийняття рішень сприяє підвищенню відданості та відповідальності.

Створення безпечного середовища. Підтримка зворотнього зв'язку, заохочення конструктивної критики та зауважень, що сприяє вдосконаленню процесів та стосунків. Психологічна безпека, створення атмосфери, де члени команди можуть вільно висловлювати ідеї без остраху бути осудженими.

Ці підходи сприяють створенню сильної, згуртованої команди, яка ефективно співпрацює для досягнення спільних цілей проєкту "CraftNest".

Управління комунікацією в команді

Активне слухання. Відкриті запитання: використання відкритих запитань допомагає краще зрозуміти думки та ідеї членів команди. Перефразування: повторення почутого своїми словами для підтвердження розуміння сприяє ясності в комунікації. Невербальне спостереження: звертання уваги на мову тіла й емоційні реакції для кращого розуміння контексту розмови.

Прозорість інформації. Регулярні оновлення: створення щотижневих або щомісячних звітів про прогрес проєкту, які доступні всім членам команди. Документування процесів зберігання важливих рішень і змін у доступній формі, щоб усі могли звертатися до них при потребі.

Використання відповідних інструментів. Цифрові дошки оголошень: використання інструментів на зразок Trello для візуалізації завдань і процесів у реальному часі. Відеоконференції: застосування платформ, таких як Zoom або Microsoft Teams, для регулярних зустрічей навіть при дистанційній роботі. Спільні документи: використання Google Docs або інших платформ для спільного редагування і спільного використання документів у реальному часі.

Створення політик комунікації. Чіткі процедури: встановлення правил для проведення зустрічей, зокрема, які питання обговорюються виключно на щотижневій нараді. Визначення відповідальностей: чітке закріплення ролей у комунікації, хто за що відповідає, і до кого звертатися в разі питань.

Залучення команди до прийняття рішень. Мозкові штурми: заохочення участі всіх у генеруванні ідей та рішень. Опитування та голосування: використання анкет і голосувань для збору зворотного зв'язку та прийняття колективних рішень.

Ці підходи сприяють створенню ефективної системи комунікацій, що дозволяє командам вдало вирішувати завдання та досягати спільних цілей у проєкті "CraftNest".

В цьому пункті було розглянуто сучасні підходи до лідерства, управління взаємодією та комунікаціями в команді, що грають вирішальну роль у досягненні успіху проєкту "CraftNest". Оцінка різних моделей лідерства, включаючи FSNPA, RACI Matrix, McKinsey 7S, Belbin Team Roles і Transformational Leadership, допомогла визначити оптимальні стратегії для ефективного управління командою.

Запровадження встановлення спільних цілей, культивування довіри та підтримки відкритих комунікацій дозволяє забезпечити суцільну співпрацю та

досягнення стратегічних цілей. Активне залучення членів команди, прозорість інформації та використання сучасних інструментів комунікації підвищують ефективність, злагодженість роботи та задоволеність учасників процесу.

Ці підходи створюють міцну основу для успішного розвитку проєкту, сприяючи адаптивності та інноваціям у командній роботі.

3.2 Agile-команда як об'єкт управління взаємодією/комунікаціями

Agile-команда є ключовим аспектом успішного управління проєктами, поєднуючи у собі низку унікальних характеристик, що забезпечують ефективну взаємодію та комунікацію.

Характеристики Agile команди.

1. Мала соціальна група. Agile-команда зазвичай складається з невеликої кількості учасників (5-9 осіб), що сприяє тісній співпраці та швидкому обміну інформацією. Невеликі розміри полегшують проведення зустрічей, швидке вирішення проблем та досягнення консенсусу.
2. Група, що самоорганізується: члени команди беруть на себе відповідальність за виконання завдань та прийняття оперативних рішень. Команда здатна адаптуватися до змін у вимогах та умовах, самостійно коригуючи плани та пріоритети.
3. Багато- та крос-функціональна група: команда об'єднує фахівців з різними компетенціями (розробники, тестувальники, дизайнери), що забезпечує повний цикл розробки. Крос-функціональність сприяє обміну знаннями та досвідом, що підвищує інноваційність та якість продукту.

У пункті було висвітлено ключові характеристики Agile-команди, яка служить об'єктом управління взаємодією та комунікаціями в проєкті "CraftNest". Її унікальні особливості, такі як мала соціальна структура,

самоорганізованість і крос-функціональність, створюють умови для ефективного вирішення завдань та сприяють гнучкості у прийнятті рішень. Це дозволяє команді злагоджено працювати над досягненням цілей проєкту, підтримуючи високу якість роботи та адаптивність до змін.

3.3 Інструментальний ящик лідерства, управління взаємодією/комунікаціями для Scrum середовищ

Scrum середовище вимагає від Scrum-майстра вміння ефективно керувати командою, сприяти взаємодії та забезпечувати безперервну комунікацію. Це досягається завдяки використанню спеціальних інструментів і технік, які допомагають досягти високої продуктивності та злагодженої роботи команди.

Лідерство в Agile команді

Coaching і наставництво: scrum-майстер виконує роль наставника, підтримує розвиток команди, допомагає у вирішенні складних завдань і мотивації.

Вирішення конфліктів: використання технік активного слухання та розв'язання конфліктів для підтримки гармонійної роботи команди.

Показ лідерства через приклад: демонстрація життєвих цінностей та етичних принципів, що спонукають команду до співпраці та ефективної роботи.

Управління взаємодією в команді

Організація Scrum зустрічей: регулярні стендапи, ретроспективи, планування спринтів і демо допомагають тримати всіх у курсі справ і сприяють командній взаємодії.

Тімбілдингові заходи: проведення заходів, що зміцнюють командну взаємодію, дозволяє підвищити моральний дух і покращити стосунки в команді.

Використання візуальних інструментів: впровадження Kanban-дошок та дашбордів для візуалізації завдань і етапів проєкту.

Управління комунікаціями в Agile команді

Використання цифрових інструментів: платформи, такі як Slack, Microsoft Teams або Jira, забезпечують ефективний обмін інформацією та злагоджене виконання завдань.

Прозорість інформації: забезпечення відкритого доступу до інформації про прогрес проєкту та ключових рішень для кожного члена команди.

Фасилітація обговорень: створення умов для ефективних обговорень, де кожен має можливість висловити свою думку та внести свій внесок.

Ці інструменти та підходи створюють потужну основу для ефективного лідерства, управління взаємодією та комунікаціями в Scrum середовищі, допомагаючи команді "CraftNest" досягати високих результатів.

3.4 Самоаналіз м'яких навичок та власного менеджерського потенціалу в контексті Agile-середовища

У цьому пункті ми розглянемо процес самоаналізу м'яких навичок і менеджерського потенціалу в контексті Agile-середовища. Ефективне застосування цих навичок є критично важливим для успішного управління проєктами [23].

Обґрунтування параметрів для самоаналізу

Самоаналіз м'яких навичок дозволяє зрозуміти свої сильні сторони та області для розвитку. Для цього ми обираємо ключові навички, необхідні для успішної роботи в Agile-команді:

1. Комунікація - це здатність чітко передавати інформацію та слухати співрозмовників.
2. Адаптивність - це здатність швидко адаптуватися до змін.

3. Самомотивація: вміння знаходити внутрішні стимули для ефективної роботи.
4. Терпіння: здатність витримувати стрес і працювати в складних умовах.
5. Робота в команді: уміння співпрацювати з іншими задля досягнення спільних цілей.
6. Критичне мислення: здатність об'єктивно оцінювати ситуації та приймати інформовані рішення.
7. Увага до деталей: турбота про дрібниці та точність у виконанні завдань.
8. Вміння вирішувати проблеми: ефективність у знаходженні рішень для різноманітних проблем.
9. Лідерство: спроможність вести команду до досягнення цілей.
10. Аналітичне мислення: уміння аналізувати дані та робити висновки.
11. Вміння вирішувати конфлікти: здатність ефективно вирішувати суперечки та конфлікти.

Проведення самоаналізу

Для кожної навички визначаємо свій рівень розвитку за шкалою від 1 до 8, де 1 — початковий рівень, а 8 — експертний.

Візуалізація результатів самоаналізу

Створюємо радарний графік, який відображає ваші оцінки за кожною з навичок. Це надасть візуальне уявлення про ваші сильні сторони та можливі зони для розвитку.

Інтерполяція результатів

1. Визначення зон розвитку: оцініть, які навички потребують доопрацювання, та розробіть план розвитку.
2. Підтримка сильних сторін: використовуйте свої сильні сторони для зміцнення ролі в команді.

3. Стратегії вдосконалення: залучайтеся до тренінгів, шукайте менторів або керуйте проєктами, що посилюють ваші навички.

Цей самоаналіз дозволяє ефективно використовувати м'які навички для досягнення успіху в Agile-середовищі та допомагає у розвитку особистого менеджерського потенціалу.



Рисунок 3.6. Результати самоаналізу за вибраними soft skills

Джерело: Розроблено автором

У пункті детально проведено самоаналіз м'яких навичок і власного менеджерського потенціалу, що є ключовими елементами ефективності в Agile-середовищі. Цей процес дозволив виявити як сильні сторони, так і зони для розвитку, сприяючи особистісному та професійному зростанню.

Завдяки обґрунтованим параметрам для оцінювання та візуалізації результатів вдалося отримати чітке уявлення про наявні компетенції. Важливі заходи, спрямовані на зміцнення слабких сторін і підтримку сильних, допоможуть краще справлятися із завданнями в команді, підвищуючи ефективність і продуктивність.

Цей самоаналіз відкриває можливості для постійного вдосконалення та досягнення успіху як у межах проєкту "CraftNest", так і в майбутніх професійних викликах.

Висновки розділу 3

У третьому розділі було детально розглянуто роль м'яких навичок у процесі управління проєктом "CraftNest". Застосування сучасних підходів до лідерства і взаємодії в команді відіграє вирішальну роль у забезпеченні ефективності та адаптивності команди до динамічних умов проєкту.

Спираючись на ключові моделі, такі як FSNPA Model, The RACI Matrix, McKinsey 7S Framework, Belbin Team Roles і Transformational Leadership, ми акцентували увагу на різних аспектах управління командою. Завдяки цим моделям стало можливим розвинути гнучкість, натхнення та чіткість у розподілі ролей, що значно підвищує продуктивність команди.

Основні підходи до управління взаємодією, такі як встановлення спільних цілей, культивування довіри і постійна підтримка зв'язків, сприяють створенню сильної, згуртованої команди. Ці стратегії забезпечують не лише ефективну координацію, але й створюють середовище, в якому кожен член команди відчуває свою значущість і внесок у спільний успіх.

У розділі також детально розглянуто самоаналіз м'яких навичок, що є важливою частиною розвитку кожного учасника проєкту. Оцінка та інтерпретація результатів цього самоаналізу дали змогу визначити сильні сторони і зони для покращення, що сприяє особистісному і професійному зростанню.

Завдяки грамотному управлінню взаємодією та комунікацією в команді, а також реалізації потужного лідерства, проєкт "CraftNest" здатен не лише відповідати поточним вимогам, але й бути готовим до майбутніх викликів. Це підкреслює важливість м'яких навичок, які є фундаментом успішного управління і розвитку команд у сучасному бізнес-середовищі.

ВИСНОВКИ

Протягом виконання дипломного проєкту "CraftNest" було досліджено та реалізовано ефективні стратегії для створення інноваційного мобільного застосунку, який відповідає потребам ринку товарів ручної роботи. Використаний ретельно спланований підхід до управління проєктом, заснований на фреймворку Scrum, забезпечив динамічність і адаптивність процесу розробки.

Вибір фреймворку Scrum, як основний підхід для управління через його здатність забезпечувати високу гнучкість і адаптивність у динамічному середовищі розробки. Scrum дозволяє командам швидко реагувати на зміни та запити користувачів через короткі ітеративні цикли, відомі як спринти. Scrum надає чітко визначені ролі, такі як Scrum-майстер, Продукт-оунер та команда розробників, що забезпечує зрозумілість та ефективність у виконанні завдань. Кожен спринт завершується розгорнутою, перевіреною версією продукту, що дозволяє командам інтегрувати зворотній зв'язок і вносити покращення на кожному етапі.

Використання таких інструментів, як Burndown та Burnup графіки, забезпечує реальний моніторинг прогресу і своєчасне виявлення проблемних місць. Щоденні стендап-зустрічі, ретроспективи та планувальні сесії сприяють стійкій комунікації, підвищують рівень командної робочої культури і дозволяють вчасно вирішувати всі питання. Scrum заохочує до регулярної переоцінки пріоритетів, що дозволяє швидко змінювати напрям, якщо змінюються бізнес-вимоги або умови ринку.

Використання Scrum у проєкті "CraftNest" дозволило організувати процеси розробки так, щоб забезпечити високу якість продукту та задоволення споживачів. Гнучкість методології дала можливість команді зосередитися на досягненні короткострокових цілей без втрати зору з довгострокових стратегічних планів. У підсумку, фреймворк Scrum став ключовим елементом успіху проєкту, підвищивши здатність команди відповідати на виклики, удосконалювати продукт і підтримувати конкурентоспроможність у швидко змінному середовищі ринку товарів ручної роботи.

Гнучке планування дозволило команді оптимально визначити цілі, зміст, терміни та бюджет проєкту. Це не лише сприяло ефективному використанню ресурсів, а й мінімізувало ризики затримок і перевитрат. Проактивний підхід до управління ризиками допоміг запобігти можливим проблемам на ранніх стадіях, що забезпечило своєчасну реалізацію стратегічних цілей, таких як покращення користувацького досвіду та розширення клієнтської бази.

Гнучке планування в проєкті "CraftNest" відіграло вирішальну роль у забезпеченні адаптивності та ефективності розробки. Воно дозволяло команді швидко реагувати на зміни ринку та вимоги клієнтів, забезпечуючи баланс у розподілі ресурсів і знижуючи ризики. Постійне оновлення планів сприяло чіткості цілей і завдань на кожному етапі проєкту, що допомогло команді зосередитися на найважливіших аспектах.

Впровадження гнучкого планування призвело до покращення користувацького досвіду через безперервне вдосконалення продукту на основі відгуків споживачів. Це також підвищило ефективність продажів завдяки оптимізації процесів замовлення і логістики. Зменшився час обробки замовлень, що сприяло збільшенню обсягів продажів.

На додаток, забезпечення безпеки стало пріоритетом, і інтеграція надійних систем захисту даних разом зі зручними платіжними рішеннями підвищила довіру користувачів і їхній комфорт під час транзакцій. У підсумку, гнучке планування стало ключовим фактором успіху проєкту, дозволяючи реалізувати стратегічні цілі та задовольнити всі зацікавлені сторони.

Впровадження м'яких навичок у проєкті "CraftNest" суттєво підвищило ефективність команди та сприяло успішній реалізації цілей. Завдяки розвиненій комунікації, вся команда була поінформована про завдання та цілі, що забезпечило прозорість взаємодії зі стейкхолдерами. Адаптивність дозволила швидко реагувати на зміни ринку та вимоги, що підтримувало безперервний прогрес у розробці.

Самоаналіз і самомотивація сприяли культурі постійного вдосконалення, де кожен член команди міг оцінити свої навички, визначити зони для розвитку та знайти внутрішні стимули. Емоційний інтелект і терпіння допомогли в управлінні стресом, підтримуючи позитивну атмосферу та знижуючи рівень конфліктів.

Критичне мислення та вміння розв'язувати проблеми підвищили здатність команди швидко знаходити ефективні рішення. Лідерство об'єднало команду навколо спільних цілей, надихаючи та підтримуючи кожного учасника, що стимулювало колективну роботу.

М'які навички стали основою для успіху проєкту, створивши середовище, що сприяє адаптивності, інноваціям і продуктивності. Вони не лише забезпечили успішне виконання проєкту "CraftNest", але й стали фундаментом для довгострокового розвитку і конкурентоспроможності компанії "Craftsy".

Завдяки проведеному дослідженню та реалізації проєкту "CraftNest", компанія "Craftsy" зміцнила свої позиції на ринку, створивши продукт, що відповідає сучасним і майбутнім вимогам. Сучасні методи управління, адаптивність і стратегічне бачення стали ключовими елементами успіху проєкту, забезпечивши сталість розвитку та задоволеність усіх зацікавлених сторін.

Проєкт "CraftNest" не лише досяг своїх поточних цілей, але й заклав фундамент для подальшого інноваційного розвитку. Такий підхід допоможе компанії "Craftsy" залишатися конкурентоспроможною в умовах

швидкозмінного ринку товарів ручної роботи, підтримуючи постійний інтерес з боку споживачів та інвесторів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. “Business Model Canvas”, URL: <https://www.strategyzer.com/>
2. “Website Craftsy”, URL: <https://www.craftsy.com>
3. Osterwalder, Alexander, Pigneur, Yves, Bernarda, Greg, and Smith, Alan. Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want. Wiley, 2014.
4. Schwaber, Ken, and Sutherland, Jeff. The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum.org, 2020.
5. Cohn, Mike. Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum. Addison-Wesley, 2010.
6. “Scrum”, URL: <https://www.scrum.org/>
7. “Scrum Guide”, URL: <https://scrumguides.org/>
8. “Jira”, URL: [Atlassian Jira Software Documentation](https://atlassian.com/jira)
9. “Планування бюджету”, URL: <https://www.pmi.org/>
10. “Етичний кодекс (цінності), принципи (Agile-маніфест), правила роботи та план комунікацій в проєкті”, URL: <https://agilemanifesto.org/>
11. Harris, Greg. Effective Communication for Project Management. CRC Press, 2018
12. Crispin, Lisa, and Maureen M. McNair. Agile Testing: A Practical Guide for Testers and Agile Teams. Addison-Wesley, 2009.
13. “Моніторинг виконання проєкту”, URL: <https://www.planview.com/>
14. “Burndown Chart”, URL: <https://www.planview.com/resources/articles/lkdc-burndown-chart/>
15. “Burnup Chart”, URL: <https://www.atlassian.com/agile/project-management/burn-up-chart>
16. “Velocity Команди”, URL: <https://www.mountangoatsoftware.com/blog/know-exactly-what-velocity-means-to-your-scrum-team>
17. Rising, Linda, and Mary Lynn Manns. Fearless Change: Patterns for Introducing New Ideas. Addison-Wesley, 2004.

18. “McKinsey 7s Model”, URL: <https://whatfix.com/blog/mckinsey-7s-model/>
19. “RACI Matrix Model”, URL: <https://learningloop.io/>
20. “Модель FSNPA”, URL: https://agilescrumguide.com/blog/files/tag-fsnpa-model.html#google_vignette
21. “Belbin Team Roles”, URL: <https://www.belbin.com/about/belbin-team-roles>
22. “Transformational Leadership”, URL: <https://corporatefinanceinstitute.com>
23. “Soft Skills”, URL: <https://hbr.org/2019/09/the-skills-leaders-need-at-every-level>

ДОДАТКИ

Додаток А. Термінологічний словник магістерської роботи

Таблиця А.1 Термінологічний словник

№	Термін	Пояснення
1	CEO (Генеральний директор)	Головний керівник компанії, відповідальний за стратегію і загальне управління.
2	CFO (Фінансовий директор)	Відповідає за фінансове управління компанії, планування та звітність.
3	Дизайнери UI/UX	Спеціалісти з розробки інтерфейсу користувача та покращення взаємодії з ним.
4	BRD	Business Requirement Document – документ, що містить бізнес-вимоги до продукту.
5	KPI	Key Performance Indicators – ключові показники ефективності, що використовуються для оцінки успішності діяльності.
6	Agile	Гнучка методологія управління проектами, що сприяє швидкій адаптації до змін.
7	Slack	Платформа для обміну повідомленнями та організації роботи в командах.
8	MoSCoW	Метод пріоритезації вимог на категорії: Must have, Should have, Could have, Won't have.
9	User Stories	Опис функціональності від імені кінцевого користувача, використовується в Agile.
10	User Cases	Сценарії використання продукту або системи, що описують взаємодію з кінцевим користувачем.
11	Scrum	Фреймворк для гнучкої розробки та управління проектами, що використовує короткі ітерації.
12	Scrum-мастер	Особа, яка забезпечує дотримання методології Scrum, підтримуючи команду і процеси.

№	Термін	Пояснення
13	Продукт-owner	Відповідає за визначення та пріоритезацію функціональності в продукті.
14	Канбан	Метод управління завданнями, що візуалізує процес робіт на дошці.
15	Стейкголдер	Зацікавлена сторона або особа, що впливає на проєкт або піддається впливу його результатами.
16	Крос-функціональна команда	Група спеціалістів з різними навичками, що працюють над спільним проєктом.
17	Спринт	Короткий цикл розробки в рамках Scrum, зазвичай триває 1-4 тижні.
18	Продуктовий беклог (Product Backlog)	Список всіх вимог і завдань для проєкту, якому пріоритезує Продукт-owner.
19	Щоденні збори (Daily stand-ups)	Короткі щоденні зустрічі команди для обговорення прогресу та перешкод.
20	Scope planning	Процес визначення змісту проєкту та його обсягу.
21	Cost planning	Процес визначення обсягу бюджетних витрат на проєкт.
22	Jira	Інструмент для управління проєктами, що підтримує Agile методології.
23	Scrum	Фреймворк для Agile розробок, заснований на ітераційній розробці з короткими циклами.
24	Управління проєктом (Project Management)	Процес планування, організації та контролю ресурсів для досягнення цілей проєкту.
25	Керування ризиками (Risk Management)	Процес ідентифікації, оцінки та контролю ризиків, що можуть вплинути на проєкт.
26	Адаптивність (Adaptability)	Здатність швидко пристосовуватися до змін у середовищі або умовах.
27	Бенчмаркінг (Benchmarking)	Процес порівняння продуктів, послуг і процесів з найкращими практиками в галузі.
28	Ретроспектива (Retrospective)	Зустріч після спринту для оцінки роботи команди та вдосконалення процесів.

№	Термін	Пояснення
29	Цільова аудиторія (Target Audience)	Група споживачів, для якої призначений продукт або послуга, з урахуванням їхніх специфічних потреб, уподобань і характеристик.
30	Конкурентоспроможність (Competitiveness)	Здатність компанії або продукту ефективно конкурувати на ринку завдяки унікальним перевагам, якості або інноваціям.

Додаток Б.

Програмні результати навчання

Програмні результати навчання, що аналізувались:

ПР1. Критично осмислювати, вибирати та використовувати необхідний науковий, методичний і аналітичний інструментарій для управління в непередбачуваних умовах;

ПР2. Ідентифікувати проблеми в організації та обґрунтовувати методи їх вирішення;

ПР3. Проєктувати ефективні системи управління організаціями;

ПР4. Обґрунтовувати та управляти проєктами, генерувати підприємницькі ідеї;

ПР5. Планувати діяльність організації в стратегічному та тактичному розрізах;

ПР6. Мати навички прийняття, обґрунтування та забезпечення реалізації управлінських рішень в непередбачуваних умовах, враховуючи вимоги чинного законодавства, етичні міркування та соціальну відповідальність;

ПР7. Організовувати та здійснювати ефективні комунікації всередині колективу, з представниками різних професійних груп та в міжнародному контексті;

ПР8. Застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення та інформаційні системи для вирішення задач управління організацією;

ПР9. Вміти спілкуватись в професійних і наукових колах державною та іноземною мовами;

ПР10. Демонструвати лідерські навички та вміння працювати у команді, взаємодіяти з людьми, впливати на їх поведінку для вирішення професійних задач;

ПР11. Забезпечувати особистий професійний розвиток та планування власного часу;

ПР12. Застосовувати методи та інструменти управління ІТ-проєктами в Agile-середовищі.

Розділи дослідження	Програмні результати навчання											
	ПР1	ПР2	ПР3	ПР4	ПР5	ПР6	ПР7	ПР8	ПР9	ПР10	ПР11	ПР12
Розділ 1												
1.1		x		x								
1.2	x				x							x
1.3	x	x		x	x			x				x
Розділ 2												
2.1					x							
2.2	x			x				x				
2.3			x				x			x		
2.4	x	x	x		x	x		x			x	x
2.5	x		x		x			x			x	x
Розділ 3												
3.1						x	x			x		x
3.2					x	x	x			x		
3.3			x					x		x		
3.4						x			x		x	

Таблиця Б.1 Демонстрація програмних результатів навчання у розділах дослідження