

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.

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://www.atlassian.com/software/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>