

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Тема: «Гнучке управління в реалізації проєкту комп'ютерний клуб для працівників АТ «Антонов» та їх дітей»

Ступінь вищої освіти – магістр

Спеціальність – 073 «Менеджмент»

Освітня програма «Agile-технології розробки програмного забезпечення»

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Керівник: д.е.н., доц., професор
кафедри ІММС
Ольга ОРЛОВА-КУРИЛОВА

Керівник: к. фіз-мат. н., доц.,
доцент кафедри ІММС
Іван КРИКУН

Виконав:
здобувач групи МЕН/Agile-23м
Артур ЧАПЛИНСЬКИЙ

Київ, 2024 р.

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

ЗАТВЕРДЖУЮ:

завідувач кафедри інформаційного
менеджменту, математики та
статистики

_____ Денис БАЛДИК
« _____ » _____ 2024 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
ЧАПЛИНСЬКИЙ АРТУР ВАЛЕРІЙОВИЧ**

Тема роботи	ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ В РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ КОМП'ЮТЕРНИЙ КЛУБ ДЛЯ ПРАЦІВНИКІВ АТ АНТОНОВ ТА ЇХ ДІТЕЙ
Номер та дата наказу про затвердження теми	№ 56-5 від 27 червня 2024 р.
Коротка постановка завдання	Проаналізувати підприємство АТ «Антонов» та потреби його працівників. Визначити бізнес-вимоги до створення комп'ютерного клубу. Обрати відповідний фреймворк для гнучкого управління проектом. Розробити план проекту з урахуванням ресурсів, тривалості та вартості.
Посилання на джерела інформації (не більше п'яти найменувань, які рекомендує науковий керівник)	1. Сайт АТ «Антонов». URL: https://www.antonov.com/activity 2. Стаття «Відмінності та переваги Agile, Scrum та Kanban в управлінні проектами». URL: https://online.novaposhta.education/blog/vidminnosti-ta-perevagi-agile-scrum-ta-kanban-v-upravlinni-proektami
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

Ольга ОРЛОВА-КУРИЛОВА

Керівник

Іван КРИКУН

Здобувач

Артур ЧАПЛИНСЬКИЙ

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

Ольга ОРЛОВА-КУРИЛОВА

Керівник

Іван КРИКУН

Здобувач

Артур ЧАПЛИНСЬКИЙ

АНОТАЦІЯ

Чаплинський А.В. «ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ В РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ КОМП'ЮТЕРНИЙ КЛУБ ДЛЯ ПРАЦІВНИКІВ АТ АНТОНОВ ТА ЇХ ДІТЕЙ»

У роботі досліджено питання застосування гнучких методів управління при створенні комп'ютерного клубу для працівників АТ «Антонов» та їхніх дітей. Метою є розробка управлінської стратегії на основі Agile-методології, що забезпечить комфортні умови для відпочинку, розвитку та навчання. У процесі дослідження проаналізовано бізнес-вимоги, обрано фреймворк для управління проєктом, визначено ресурси та відповідальність учасників команди. Результати можуть бути впроваджені для підвищення якості життя працівників та розвитку їхніх дітей у сфері інформаційних технологій.

Ключові слова: гнучке управління, комп'ютерний клуб, Scrum, Agile, проєкт.

ANNOTATION

A.V. Chaplynskyi "FLEXIBLE MANAGEMENT IN IMPLEMENTATION OF A COMPUTER CLUB PROJECT FOR EMPLOYEES OF ANTONOV JSC AND THEIR CHILDREN"

The term paper examines the use of flexible management methods in the creation of a computer club for the employees of Antonov JSC and their children. The goal is to develop a management strategy based on the Agile methodology that will ensure comfortable conditions for recreation, development, and education. During the research, business requirements were analyzed, a framework for the project management was chosen, resources were identified, and the responsibilities of team members were defined. The results can be implemented to improve the quality of life of employees and foster the development of their children in the field of the information technology.

Keywords: flexible management, computer club, Scrum, Agile, project.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ДИЗАЙН ПРОЄКТУ СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО КЛУБУ АТ «АНТОНОВ»	8
1.1 Опис підприємства АТ «Антонов»	8
1.2 Постановка цілей та завдань проєкту	11
1.3 Бізнес-вимоги до комп'ютерного клубу	13
РОЗДІЛ 2. ГНУЧКЕ УПРАВЛІННЯ СТВОРЕННЯМ КОМП'ЮТЕРНОГО КЛУБУ	18
2.1 Особливості вибору фреймворку гнучкого управління проєктом.....	18
2.2 Планування ресурсів, тривалості та вартості проєкту.....	23
2.3 Учасники проєкту: ролі та відповідальність	25
2.4 Планування етапів проєкту	27
2.5 Моніторинг виконання проєкту	32
РОЗДІЛ 3. ЛІДЕРСТВО, УПРАВЛІННЯ ВЗАЄМОДІЄЮ ТА КОМУНІКАЦІЯМИ В AGILE-СЕРЕДОВИЩІ.....	36
3.1 Сучасні підходи до лідерства, управління взаємодією/комунікаціями в команді	36
3.2 Agile-команда як об'єкт управління взаємодією/комунікаціями	38
3.3 Інструменти лідерства та управління комунікаціями для комп'ютерного клубу.....	42
3.4 Практичне застосування інструментів управління взаємодією при створенні комп'ютерного клубу	44
3.5 Вдосконалення навичок управління та перспективи розвитку клубу	45
ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	49
ДОДАТКИ	51

ВСТУП

В умовах швидкого розвитку технологій і зміни робочих процесів сучасні організації стикаються з новими викликами, що стосуються як підвищення ефективності працівників, так і створення комфортних умов для їхнього фізичного та емоційного благополуччя. Серед таких організацій варто виокремити акціонерне товариство «Антонов» — одну з провідних авіабудівних компаній України, яка відіграє ключову роль у забезпеченні національної безпеки та економічного розвитку. Працівники підприємства стикаються зі стресом та високими професійними навантаженнями, що викликає необхідність впровадження заходів для підтримки їхнього психоемоційного стану та забезпечення якісного відпочинку. Одним із шляхів вирішення цієї проблеми є створення комп'ютерного клубу для працівників та їхніх дітей.

Актуальність теми дослідження полягає в необхідності створення комфортного простору для відпочинку та розвитку працівників АТ «Антонов» та їхніх дітей. Зростаюча важливість балансування роботи та відпочинку, а також стрімкий розвиток інформаційних технологій роблять створення комп'ютерного клубу важливим елементом покращення якості життя працівників і підвищення їхньої продуктивності.

Мета дослідження — формування гнучкого управлінського підходу зі створення комп'ютерного клубу для працівників АТ «Антонов» та їхніх дітей, який забезпечить комфортні умови для відпочинку, розвитку та навчання в умовах швидко змінюваних потреб.

Завдання дослідження. Для досягнення мети дослідження необхідно виконати такі завдання:

1. Проаналізувати підприємство АТ «Антонов» та потреби його працівників.
2. Визначити бізнес-вимоги до створення комп'ютерного клубу.
3. Обрати відповідний фреймворк для гнучкого управління проектом.

4. Розробити план проєкту з урахуванням ресурсів, тривалості та вартості.
5. Розглянути роль команди та відповідальність її учасників.
6. Проаналізувати сучасні підходи до лідерства та управління комунікаціями в Agile-середовищі.
7. Визначити перспективи розвитку клубу.

Об'єктом дослідження є процес управління створенням комп'ютерного клубу для працівників АТ «Антонов» та їхніх дітей.

Предмет дослідження є застосування гнучких методів управління в проєкті зі створення комп'ютерного клубу, включаючи планування, комунікації та взаємодію учасників проєкту.

Методи дослідження. У процесі дослідження використовуються такі методи: аналіз літератури, системний підхід, методи планування ресурсів і часу, а також методи гнучкого управління (Agile, Scrum).

Новизна результатів дослідження полягає у впровадженні інноваційного підходу до організації корпоративного простору для працівників підприємства, що поєднує як відпочинок, так і розвиток у сфері інформаційних технологій, використовуючи Agile-методологію.

Практичне значення результатів дослідження. Полягає в можливості впровадження розробленого проєкту комп'ютерного клубу на підприємстві, що дозволить не тільки поліпшити психологічний стан працівників, але й сприяти розвитку їхніх дітей у сфері ІТ, підвищуючи корпоративну культуру та соціальну відповідальність компанії.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів і висновків, викладених на 42 сторінках тексту. Матеріали кваліфікаційної роботи містять 12 таблиці і 8 рисунків. Список використаних джерел складається із 17 найменувань, які розміщено на 2 сторінках, 3 додатків – на 7 сторінках.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було розглянуто процес створення комп'ютерного клубу для працівників АТ «Антонов» та їхніх дітей з використанням гнучких методів управління, зокрема Agile-підходу. Це дослідження підтвердило важливість впровадження інноваційних рішень для забезпечення комфортних умов для відпочинку та всебічного розвитку співробітників у сучасних організаціях.

Під час дослідження було детально проаналізовано підприємство АТ «Антонов», що дозволило виявити основні потреби його працівників. Постійний стрес і професійні навантаження, які відчувають працівники, створюють необхідність організації простору, де вони зможуть якісно відпочити, а їхні діти – отримати нові знання у сфері інформаційних технологій. Такий підхід сприяє не лише відновленню сил, але й розвитку навичок, що є важливими для сучасного цифрового світу.

Основною метою проєкту було створення комфортного та сучасного простору, який би відповідав потребам працівників та їхніх дітей. При цьому комп'ютерний клуб повинен був стати не лише місцем для відпочинку, а й простором для розвитку навичок програмування, дизайну, командної роботи та критичного мислення. Усе це сприятиме особистісному розвитку відвідувачів клубу та підвищенню продуктивності працівників АТ «Антонов».

Проєкт було реалізовано з використанням гнучкого управління (Agile), що дозволило ефективно адаптуватися до змінних потреб працівників і забезпечити безперервне вдосконалення процесів. Вибір Scrum як фреймворку дав змогу чітко організувати роботу команди та забезпечити активну комунікацію між її учасниками. Це дало можливість оперативно реагувати на зміни та коригувати процеси в залежності від нових викликів, що виникали на шляху реалізації проєкту.

У рамках роботи було також проведено планування ресурсів, тривалості та вартості проєкту. Чітко визначено обсяги матеріальних, фінансових і

людських ресурсів, що дало змогу структурувати процес та уникнути перевитрат. Успішне управління ресурсами стало однією з важливих умов реалізації проєкту.

Особливу увагу було приділено розподілу ролей та відповідальності серед учасників команди. Комунікація в рамках Agile-підходу забезпечила тісну співпрацю між учасниками команди, що сприяло швидкому отриманню зворотного зв'язку та внесенню корективів на всіх етапах.

Підсумовуючи, кваліфікаційна робота продемонструвала, що впровадження Agile-методології управління є ефективним рішенням для реалізації проєктів, які потребують швидкої адаптації до змін та постійного вдосконалення. Створення комп'ютерного клубу для працівників АТ «Антонов» не лише відповідає сучасним потребам у відпочинку та розвитку, але й сприяє підвищенню продуктивності та мотивації працівників. Такий проєкт також робить внесок у розвиток корпоративної культури підприємства та його соціальної відповідальності. Реалізація клубу відкриває нові перспективи для подальшого розвитку проєкту та вдосконалення наданих послуг, що в подальшому сприятиме покращенню якості життя працівників та їхніх родин, а також зростанню успішності підприємства в цілому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Сайт АТ «Антонов». URL: <https://www.antonov.com/activity>
2. Допис пресслужби АТ «Антонов» в соціальній мережі Facebook. URL: <https://www.facebook.com/antonov.company/posts/pfbid0pakVVE6GfUBq3uY5J3CvXS2NNyHiTXjB6n32WcfSk6JmWuHwFvytcPxxuGe9rvsql>
3. Маніфест принципів гнучкої методології.
URL : <https://agilemanifesto.org/iso/uk/principles.html>
4. Стаття «Відмінності та переваги Agile, Scrum та Kanban в управлінні проєктами». URL: <https://online.novaposhta.education/blog/vidminnosti-ta-perevagi-agile-scrum-ta-kanban-v-upravlinni-proektami>
5. Стаття «Scrum vs Agile vs Kanban: що обрати?». URL: <https://campus.epam.ua/ua/blog/577>
6. Радченко, Г., Левковська, Т., Соболева, А. Особливості методології Kanban та Scrum при реалізації принципів agile-маркетингу. Економіка та суспільство. URL: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-50-24>
7. Scrum-команда – опис ролей та основних характеристик «Scrum Team». URL: <https://leadstartup.ru/db/scrum-team>
8. Горковець, Д. О. Балдик. Управління ресурсами в ІТ проєктах. Держава, регіони, підприємництво: інформаційні, суспільно-правові, соціально-економічні аспекти розвитку: тези доповідей V Міжнародної конференції (Київ, 7 грудня 2023 р.). Київ: Університет "КРОК", 2023. Електронний ресурс КРОК. URL: <https://conf.krok.edu.ua/SRE/SRE-2023/paper/view/1635>
9. Данченко О.Б. Практичні аспекти реінжинірингу бізнес-процесів / О.Б. Данченко. Київ. Університет економіки та права «КРОК», 2017. – 238 с. Електронний ресурс КРОК.
URL: <https://library.krok.edu.ua/ua/kategoriji/navchalni-posibniki/529-praktychni-aspekty-reinzhyrynihu-biznesprotsesiv>

10. Салоїд С. В., Редько К. Ю. Аналіз розвитку підприємств авіаційної галузі і визначення економічних проблем. Агросвіт. 2021. № 3. С. 50–54.
http://www.agrosvit.info/pdf/3_2021/9.pdf
11. Чорний А. В. Сучасні теорії лідерства: загальний огляд та структурна модель. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Економіка» : науковий журнал. Острог: вид-во НаУОА, червень 2018. № 9(37). с. 78–84. URL:
<https://www.academia.edu/en/62098373>
12. Сергеева Л. М., Кондратьева В. П., Хромей М. Я. Лідерство: навч. посібн. /за наук. ред. Л. М. Сергеевої. – Івано-Франківськ. «Лілея-НВ». 2015. – 296 с.
13. Опорний конспект лекцій з дисципліни «Лідерство, управління комунікаційною та командною взаємодією» для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр» спеціальності 073 «Менеджмент» / Укл. Жибак М.М., Сливінська О.Б. Бережани: ВП НУБіП України «Бережанський агротехнічний інститут», 2022. 84 с.
14. Elizabeth Harrin. Agile Teams: Roles & Structures That Work. 2023. URL:
<https://rebelsguidetopm.com/5-team-structures-for-agile-teams/>
15. Стаття «How to build a kick-ass agile team» URL:
<https://www.atlassian.com/agile/teams>
16. Ken Schwaber and Jeff Sutherland. Scrum Guide. 2020. URL:
<https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>
17. Липовська Н. А. «Психологія управління» / Липовська Н. А., Письменний І. В. – Дніпро: Грані, 2019 р. – 198 с. URL:
https://ir.nmu.org.ua/jspui/bitstream/123456789/163025/1/Psykholohiya_upravlinnya%5B1307%5D.pdf