

УПРАВЛЕНИЕ DIGITAL-ПРОЕКТАМИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГИБКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Трусова Я.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Грицай А. В. – ст. преп.

Digital-проект, как и любой проект, представляет собой уникальное, ограниченное по времени, бюджету и ресурсам мероприятие, которое должно полностью удовлетворить требования заказчика. Высокая скорость изменения интернет-маркетинга, реализация проектов в условиях изменяющихся требований заказчиков, требует от работающих в данной сфере компаний быть гибкими и приспосабливаться к новым условиям. Решение данной проблемы возможно путем внедрения гибких технологий управления digital-проектами, в том числе в качестве информационных систем. В работе проводится анализ существующих технологий с целью выявления возможности их применения для управления Digital-проектами.

Управление проектами представляет собой искусство организации, планирования, руководства, координации трудовых, финансовых, материально-технических ресурсов на протяжении жизненного проектного цикла, направленное на достижение его целей путем применения современных методов, техники и технологии управления для получения определенных в проекте результатов по составу и объему работ, стоимости, времени, качеству и удовлетворению участников проекта [1].

Очевидно, что каждый проект является уникальным, и не существует идеальной технологии, подходящей для управления любым видом проектов. Однако за время существования проектного управления были созданы эффективные подходы и технологии, которые имеют существенные отличия.

Наиболее широко распространённый классический метод управления проектами основан на так называемом «водопадном» (Waterfall) или каскадном цикле, при котором задачи передаются последовательно по этапам и напоминают поток.

Классический метод управления проектами базируется на следующих принципах:

- жёсткая последовательность этапов разработки;
- переход к новому этапу – только после успешного завершения предыдущего;
- фиксированная стоимость продукта;
- заказчик не привлекается к непосредственному процессу разработки;
- изменения могут быть внесены только после завершения всего процесса разработки.

Таким образом, основными преимуществами данного метода являются: понятная и чёткая схема рабочего процесса; возможность определения точного количества затраченных на проект ресурсов; отсутствие затрат по налаживанию коммуникаций между всеми членами команды.

К недостаткам метода можно отнести: приоритет формального подхода к последовательности процесса работы; невозможность внесения изменений заказчиком до окончания разработки продукта; возможность ухудшения качества проекта из-за сокращения этапа тестирования в случае недостаточности ресурсов.

Исходя из существующих преимуществ и недостатков можно сделать вывод о том, что данный метод целесообразно использовать, если большая часть или вся работа над проектом передана на аутсорсинг, есть четкая концепция проекта, нет ограничений во времени и ресурсах на реализацию проекта, которая требует строгой последовательности выполнения задач.

Гибкие же методы, а именно Agile, зачастую более эффективны при управлении проектами с высокой степенью неопределенности и постоянно меняющимися требованиями, так как ориентированы на результат постоянного взаимодействия внутри самоорганизующихся рабочих групп, состоящих из специалистов различного профиля [2]. Согласно данному подходу, проект разбивается не на последовательные фазы, а на небольшие подпроекты, которые затем «собираются» в готовый проект.

Основными принципами, на который базируется метод Agile, являются:

- наивысший приоритет в удовлетворении потребностей заказчика;
- ежедневное взаимодействие команды и заказчика на протяжении всего проекта;
- главный результат – работающий продукт;
- над проектом работает самоорганизованная, мотивированная команда;
- оптимальные сроки выпуска рабочего продукта от 2 недель до 2 месяцев.

Таким образом, основными преимуществами данного метода являются: высокий уровень взаимодействия между членами команды проекта; быстрый результат, стимулирование изменений и улучшений проекта во время его разработки, вовлечение заказчика в рабочий процесс.

При этом данному подходу присущи и недостатки, к которым можно отнести: риск бесконечных изменений требований к проекту, большая зависимость от уровня квалификации и опыта команды, невозможность точно определить итоговую стоимость проекта.

На основании проведенного анализа классического метода Waterfall и гибкой технологии управления Agile, можно сделать вывод о том, что ввиду высокой скорости изменения интернет-маркетинга наиболее эффективным методом управления диджитал-проектами является гибкий метод Agile. Необходимо отметить, что данный метод применим ко всем видам услуг диджитал-агентства (разработка сайтов, SEO-оптимизация, SMM и др.), которые являются проектами в рамках компании. Суть применения модели заключается в отказе от классических долгосрочных планов в пользу коротких итераций и возможности внесения изменений в стратегию в любой момент. В результате использования данной гибкой модели в работе с диджитал-проектами возможно получить высокий результат работы, удержать клиента и замотивировать команду работать более качественно.

Повысить эффективность управления проектами возможно благодаря внедрению информационных систем управления проектами (ИСУП), которая представляет собой комплекс методических, технических, программных и информационных средств, направленный на поддержку и повышение эффективности процессов планирования и управления проектами, в основе которого лежит комплекс специализированного программного обеспечения. В настоящее время на рынке присутствует специализированное программное обеспечение для управления проектами, например, Gemini, SprintGround, Eulean Board и другие. Выбор той или иной информационной системы управления проектами зависит от специфики работы компании, реализуемых проектов, а также внутренних задач.

Таким образом, внедрение гибких методов управления проектами является эффективным инструментом в работе диджитал-компаний, так как позволяет полностью удовлетворять требования заказчика и оставаться конкурентоспособными на рынке.

Список использованных источников:

1. Боронина, Л. Н. Основы управления проектами : [учеб. пособие] / Л.Н. Боронина, З. В. Сенук ; М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал.федер. ун-т. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2015. — 112 с.
2. Ткаченко И.Н., Сивокос К.К. Использование гибких технологий Agile и Scrum для управления стейкхолдерами проектов // Управленец. 2017. № 4(68). С. 85–95.