

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний технічний університет

«Харківський політехнічний інститут»

Кафедра «комп'ютерного моделювання процесів та систем»

### **Лабораторна робота**

«Причини успішності або провальності ІТ-проектів.»

з дисципліни «Проектування програмних систем»

Виконав студент групи ІКМ222А

Апанасенко Артем Олегович

Перевірів викладач

Ксенія Вікторівна Іванченко

Харків 2024

## **ВСТУП**

У сучасному світі IT-проекти стають все більш складними і вимагають ретельного планування, управління та реалізації. Однак, незважаючи на це, багато проектів зазнають невдачі. Одним із таких прикладів є випуск DLC для гри Risk of Rain 2, розроблений компанією Gearbox. Хоча гра здобула популярність завдяки своїй захоплюючій механіці та стилю, доповнення, випущене Gearbox, викликало негативну реакцію як серед гравців, так і серед критиків. У цьому есе розглянемо цілі проекту, учасників, часові рамки, а також основні причини його провалу.

### **Опис проекту**

Risk of Rain 2 – це 3D-екшен-roguelike, розроблений студією Hooroo Games, який став доступним у 2020 році. Гра швидко завоювала популярність завдяки своїй складній механіці, унікальним персонажам та можливості грати як у одиночному, так і в кооперативному режимі. Цілью DLC, розробленого Gearbox, було розширення ігрового досвіду, введення нових персонажів, предметів і карт.

Основними учасниками проекту були розробники з Gearbox, менеджери проекту, тестувальники, а також спільнота гравців, які сподівалися на покращення оригінальної гри. Часові рамки випуску доповнення були досить стиснутими, що створювало додатковий тиск на команду розробників.

### **Аналіз причин провалу проекту**

#### **1. Технічні проблеми**

Технічні недоліки також суттєво вплинули на якість DLC. Багато гравців скаржилися на баги, які заважали ігровому процесу, а також на невиправдану оптимізацію. Такі проблеми значно зменшили задоволення від гри та викликали розчарування в спільноті.

## 2. Порушення термінів

Терміновість виконання завдань стала ще одним критичним фактором. Гравці відчували, що випуск DLC був прискореним, без належного тестування і вдосконалення. Це викликало хвилю критики, оскільки гравці очікували якісного контенту, який відповідає стандартам оригінальної гри.

## 3. Нереалістичні очікування або погане планування

Проблеми з плануванням та встановленням реалістичних очікувань також стали причинами провалу. Команда Gearbox, ймовірно, переоцінювала свої можливості, що призвело до випуску недостатньо продуманого доповнення. Невміння адекватно оцінити ризики та ресурсні вимоги призвело до розчарування з боку гравців.

### **Як помилки могли бути попереджені**

Важливо визнати, що помилки, допущені під час розробки DLC, могли бути попереджені шляхом ретельного планування, управлінських практик та зворотного зв'язку з гравцями. Регулярні огляди проекту, адекватні терміни, тісна співпраця між командами та тестування продукту на різних етапах розробки могли б суттєво поліпшити якість кінцевого продукту.

Крім того, активне залучення спільноти під час розробки могло б допомогти виявити проблеми раніше, що дало б можливість виправити їх ще до випуску.

## **Висновки**

Випуск DLC для Risk of Rain 2 є наочним прикладом того, як різні фактори можуть вплинути на успіх IT-проектів. Проблеми управління, технічні недоліки, недостатнє фінансування, порушення термінів і нереалістичні очікування стали основними причинами невдачі. Уроки, отримані з цього досвіду, можуть бути корисними для інших проектів у майбутньому, адже аналіз помилок і вміння їх уникати є запорукою успішної реалізації IT-ініціатив.

## Джерела

1. "My Poor Baby: As Risk of Rain 2's First Gearbox-Made DLC Takes a Hammer to the Beloved Roguelike, the Game's Original Programmer Fears It Must Have Been Rushed Out." GamesRadar,

### **посилання:**

(<https://www.gamesradar.com/games/roguelike/my-poor-baby-as-risk-of-rain-2s-first-gearbox-made-dlc-takes-a-hammer-to-the-beloved-roguelike-the-games-original-programmer-fears-it-must-have-been-rushed-out/>).