|  |
| --- |
| Управление информационно-технологическими проектами  Домашнее задание №1 |
| ФИО: **Московка Артём Александрович** |
| Группа: **ИКБО-20-19** |

**Часть 1. История**

Название проекта: MetaTex (МетаТекс).

Предметная область: развитие блок-чейн технологий и NFT, распространение идеи метавселенной и цифровых двойников, предоставление услуг по созданию аватаров и метаконтента.

Стратегические цели: с целью увеличения дохода выбрана стратегия реализации через развитие отношений с клиентами, а именно:

* Оперативная доставка цифровых товаров в виде криптографического ключа;
* Улучшение качества сервисного обслуживания;
* Внедрение программы лояльности для постоянных клиентов и распространителей имиджа компании;
* Организация круглосуточной техподдержки на 7 языках (английский, русский, китайский, арабский, немецкий, французский, японский);
* Проведение дополнительного обучения персонала и нейросетей для улучшения качества работы.

История развития: после просмотра фильма «Первому игроку приготовиться» в 2019 году основатель компании Артём Московка вдохновился идеями виртуальных миров, которые позволяют каждому игроку быть кем угодно и делать все, что только вздумается. Так он начал изучать технологии виртуальных миров, разработку игр, криптографические технологии и рынок с целью создания компании, которая будет заниматься созданием миров, объектов, транспорта, животных, элементов окружения и всех вещей, связанных с цифровыми аватарами. В 2025 году был запущен проект Metaverse, который позволил всем желающим создавать цифровых аватаров и путешествовать по созданным другими людьми или ИИ мирам, заниматься всем, что только можно себе представить. Аналитическая команда компании Московки А.А. провела отличную работу, по этой причине основание компании в 2022 году позволило попасть в пик компаний, занимающихся полноценно развитием новых миров и технологий, в результате чего фирме удалось занять лидирующие позиции в мировой экономике наряду с такими компаниями, как Amazon, Google, Apple и Oculus.

Хронология:

* 2019 – создание идеи компании;
* 2020 – составление плана развитии компании и сбор команды;
* 2021 – создание юридического лица и криптокошелька;
* 2022 – начало предоставления услуг и предзаказов для ограниченного круга лиц;
* 2025 – начало распространения технологий, продуктов и услуг для всех желающих

Достижения (на первый квартал 2025 года):

* 4 млрд. активных клиентов и получателей услуг;
* 120 млрд. совершенных транзакций с открытым исходным кодом;
* Ежегодный оборот компании, равный 15 трлн. Биткоинов в год (по актуальному курсу Мирового Банка);
* Награды «Innovations 2024» и «Metaverse Founders».

Проблемы:

* Конкуренция с компаниями Meta, Microsoft, Google;
* Проблемы мировой экологии (на 2025 год).

Организационная структура: линейно-функциональна система (главный руководитель, затем директора отделов, после чего исполнительные директора и т.д.).

Масштаб: 5000 сотрудников во всем мире и более 2 млн. нейросетей и ИИ.

Местоположение главного офиса: Никосия, Кипр. Остальные офисы распложены в странах Европы, России, Индии, Китая, Японии, Австралии и Северной Америки. Серверная площадь во всем мире 85 млн. км2.

**Часть 2. Идея**

Название проекта: DigitalShowRoom.

Описание проекта: Данное ПО предназначено для передачи качественных характеристик различного химического оборудования во время его демонстрации на различных выставках. Мы хотим снизить затраты собственников оборудования, которым приходится оплачивать хранение, транспортировку, поддержание товарного вида и работоспособности различных химических станков и устройств.

ЦА и потребителя продукта: Собственники оборудования, желающие снизить затраты(износ) на его демонстрации.

Большая цель продукта: Создать технологичную демонстрацию различного оборудования.

Цели продукта:

1. Снизить затраты на демонстрационное оборудование
2. Упростить процесс демонстрации оборудования

Идеальный пользователь продукта: Владелец оборудования, желающий увеличить свою прибыль благодаря снижению затрат на демонстрациях и выставках.

Зачем идеальному пользователю выдвигаемый продукт: Это экономичное решение финансовых вопросов.

Проблемы, решаемые проектом:

* Дороговизна и неэффективность прежних методов демонстрации оборудования;
* Использование настоящего оборудования для демонстраций функционала.

Новизна и инновационность проекта: Вместо использования физических образцов и громоздких шоурумов мы предлагаем создавать и демонстрировать цифровые двойники, тем самым снижая затраты на обслуживание и взаимодействие с реальным оборудованием.

Уровень автоматизации: автоматизация отсутствует.

Используемое ПО:

* Unreal Engine 5.0
* Autodesk 3Ds Max, Marvelous Designer
* Adobe Substance Painter, Photoshop

Бизнес-процессы: Улучшение (механизм улучшения процессов «на лету», версионность бизнес-процессов), Моделирование (Организационная структура, Модель процесса (BPMN), Показатели эффективности (KPI), Регламент бизнес-процесса), Исполнение (Автоматическое назначение задач исполнителям, Четкое соблюдение регламента, Контроль времени), Контроль (Контроль отклонений по ключевым показателям (KPI), Монитор процессов, Оперативный контроль).