Національний технічний університет України

«Київський Політехнічний Інститут імені Ігоря Сікорського»

Факультет прикладної математики

Кафедра системного програмування і спеціалізованих комп’ютерних систем

Лабораторна робота №2

з дисципліни «Управління ІТ-проєктами»

Тема : «Управління залученням стейкхолдерів»

Виконав: Дмитрієвцев Михаїл Валерійович

Група: КВ-12

Оцінка:

Київ – 2025

**Назва проєкту: Адаптація Etsy для ринку України**

**Організаційна структура компанії:**

 Генеральний директор (CEO) – Джейн Доу

 Директор з маркетингу – Алекс Джонсон

 Менеджер проєкту (Project Manager) – Марія Іванова

 Інженер-програміст (Software Engineer) – Олексій Петров

 UX/UI дизайнер (UX/UI Designer) – Анна Ковальчук

 Аналітик даних (Data Analyst) – Денис Смирнов

 Маркетолог (Marketing Specialist) – Ірина Василенко

 Фахівець з локалізації (Localization Specialist) – Віталій Гончар

 Представник служби підтримки (Customer Support Representative) – Катерина Бондар

 Представник українських майстрів (Craftspeople Representative) – Ольга Петренко

 Представник логістичних компаній (Logistics Representative) – Сергій Коваленко

 Представник платіжних систем (Payments Representative) – Дмитро Іванов

**Реєстр стейкхолдерів (Stakeholder Register)**



**Аналіз стейкхолдерів:**

**1. Джейн Доу – Генеральний директор (CEO)**

* **Роль у компанії**: Визначає стратегічний напрям, приймає ключові рішення.
* **Очікування**: Хоче, щоб компанія зростала, масштабується та залишалася конкурентоспроможною.
* **Побоювання**: Боїться економічних ризиків, конкуренції, нестабільності ринку.
* **Вплив**: Високий, оскільки приймає рішення про бюджет, стратегію, розвиток.
* **Рівень зацікавленості**: Високий – її безпосередньо хвилює успіх компанії.
* **Стратегія роботи**: Необхідно забезпечувати її актуальною інформацією про стан компанії, тенденції ринку, інновації. Залучати до стратегічних обговорень.

**2. Алекс Джонсон – Директор з маркетингу**

* **Роль у компанії**: Розробляє маркетингову стратегію, підвищує впізнаваність бренду, залучає нових клієнтів.
* **Очікування**: Чекає ефективності маркетингових кампаній, які сприяють збільшенню продажів.
* **Побоювання**: Недостатня впізнаваність бренду, висока конкуренція, низька ефективність реклами.
* **Вплив**: Високий – визначає, як бренд виглядає на ринку.
* **Рівень зацікавленості**: Високий, оскільки від маркетингу залежить успіх компанії.
* **Стратегія роботи**: Тісна співпраця з аналітиками, UX/UI дизайнерами та керівництвом. Оптимізація маркетингових стратегій відповідно до аналітичних даних.

**3. Марія Іванова – Менеджер проєкту (Project Manager)**

* **Роль у компанії**: Відповідає за виконання проєкту вчасно, без затримок та перевитрат ресурсів.
* **Очікування**: Злагоджена робота команд, чіткі дедлайни, мінімізація ризиків.
* **Побоювання**: Затримки у роботі, проблеми з комунікацією між командами, неефективне управління ресурсами.
* **Вплив**: Високий, оскільки керує процесами та впливає на кінцевий результат.
* **Рівень зацікавленості**: Високий, адже вона відповідає за успіх проєкту.
* **Стратегія роботи**: Використання Agile, Scrum або Kanban для ефективного управління. Регулярний зворотний зв’язок з командами.

**4. Олексій Петров – Інженер-програміст (Software Engineer)**

* **Роль у компанії**: Написання коду, розробка архітектури програмного забезпечення.
* **Очікування**: Хоче писати чистий код, який легко підтримувати і масштабувати.
* **Побоювання**: Високе навантаження, стислі дедлайни, технічний борг.
* **Вплив**: Середній – хоча він безпосередньо не приймає стратегічних рішень, його робота критично важлива для продукту.
* **Рівень зацікавленості**: Високий, оскільки його код напряму впливає на якість продукту.
* **Стратегія роботи**: Регулярні код-рев’ю, дотримання найкращих практик розробки, можливість навчання та вдосконалення навичок.

**5. Анна Ковальчук – UX/UI дизайнер (UX/UI Designer)**

* **Роль у компанії**: Покращує користувацький досвід, робить інтерфейси зручними та привабливими.
* **Очікування**: Бажає отримувати зворотний зв’язок, щоб створювати ефективні дизайни.
* **Побоювання**: Відсутність комунікації між командами, відсутність тестування UX перед релізом.
* **Вплив**: Середній – без якісного дизайну користувачі можуть не оцінити продукт.
* **Рівень зацікавленості**: Високий – UX/UI визначає, чи буде продукт зручним.
* **Стратегія роботи**: Проведення юзабіліті-тестів, тісна співпраця з розробниками та маркетологами.

**6. Денис Смирнов – Аналітик даних (Data Analyst)**

* **Роль у компанії**: Збирає, аналізує дані, надає інсайти для покращення бізнес-процесів.
* **Очікування**: Якісні дані, що допомагають приймати рішення.
* **Побоювання**: Некоректні або недостатні дані для аналізу.
* **Вплив**: Середній – його дані впливають на стратегію, але рішення ухвалює керівництво.
* **Рівень зацікавленості**: Високий – він хоче, щоб його дані реально впливали на бізнес.
* **Стратегія роботи**: Регулярне оновлення аналітики, співпраця з маркетологами та керівництвом.

**7. Ірина Василенко – Маркетолог (Marketing Specialist)**

* **Роль у компанії**: Просування продуктів, робота з рекламою та клієнтами.
* **Очікування**: Висока конверсія рекламних кампаній, ріст клієнтської бази.
* **Побоювання**: Висока конкуренція, низька ефективність реклами.
* **Вплив**: Середній – її робота впливає на залучення клієнтів, але рішення ухвалює керівництво.
* **Рівень зацікавленості**: Високий – вона безпосередньо відповідає за маркетингові результати.
* **Стратегія роботи**: Регулярний аналіз рекламних кампаній, тестування різних підходів.