

## Analiza wielokryterialna (MCA) dla produkcji gry “Postapolis” przez studio “Bunch of Burnouts”

Kryterium	Waga	Wariant A (freelancerzy)	Wariant B (zespół etatowy)	Wariant C (hybrydowy)	Wynik A	Wynik B	Wynik C
Koszty	0,3	8	5	7	2,4	1,5	2,1
Czas realizacji	0,2	7	6	8	1,4	1,2	1,6
Jakość produktu	0,2	6	9	8	1,2	1,8	1,6
Elastyczność zespołu	0,1	9	5	7	0,9	0,5	0,7
Ryzyko operacyjne	0,1	5	8	7	0,5	0,8	0,7
Dostęp do specjalistów	0,1	7	6	8	0,7	0,6	0,8
Suma ważona:					7,1	6,4	7,5

### Podsumowanie:

- **Obserwacje:**

Najlepszy wariant – Wariant C (hybrydowy):

Osiągnął najwyższą sumę ważoną wynoszącą 7,5, co wskazuje, że połączenie freelancerów i zespołu etatowego jest najbardziej zrównoważonym rozwiązaniem.

Wyróżnia się wysokimi ocenami w kategoriach jakości produktu (1,6), dostępu do specjalistów (0,8) oraz czasu realizacji (1,6), co sugeruje, że pozwala na osiągnięcie wysokiej jakości i efektywnego zarządzania czasem.

Freelancerzy (Wariant A):

Z wynikiem 7,1, wariant ten wypada dobrze, szczególnie w obszarach elastyczności zespołu (0,9) i kosztów (2,4).

Może być dobrym rozwiązaniem w krótkoterminowej perspektywie, jednak jego niższe oceny w zakresie jakości produktu (1,2) i ryzyka operacyjnego (0,5) wskazują na potencjalne zagrożenia związane z brakiem kontroli nad procesem produkcji.

Zatrudnienie pełnoetatowego zespołu (Wariant B):

Uzyskało najniższą sumę ważoną wynoszącą 6,4, co wskazuje na największe ograniczenia związane z elastycznością (0,5) i kosztami (1,5).

Pomimo wysokiej jakości produktu (1,8) oraz niskiego ryzyka operacyjnego (0,8), wariant ten może być mniej efektywny pod względem czasu realizacji i elastyczności.

- **Wnioski:**

Rekomendowany wybór – Wariant C (hybrydowy):

Model łączący freelancerów i zespół etatowy jest optymalnym rozwiązaniem, zapewniającym równowagę między jakością, kosztami i elastycznością.

Pozwala na efektywne wykorzystanie zewnętrznych specjalistów przy jednoczesnym zachowaniu stabilności wewnętrznego zespołu.

Jest to najlepszy wybór w długoterminowej perspektywie, minimalizując ryzyko operacyjne przy zapewnieniu wysokiej jakości.

Freelancerzy – opcja dla projektów o krótkim cyklu życia:

Może być dobrą alternatywą dla mniejszych projektów o ograniczonym budżecie, jednak ryzyko operacyjne i potencjalne problemy z jakością mogą wpłynąć na finalny produkt.

Zalecane jest wdrożenie ścisłego nadzoru i zarządzania ryzykiem.

Pełnoetatowy zespół – stabilność kosztem elastyczności:

Gwarantuje wysoką jakość, ale wiąże się z wyższymi kosztami i mniejszą elastycznością.

Może być korzystny dla studia planującego długofalową działalność, ale wymaga większego zaangażowania finansowego.

Podsumowując, wariant hybrydowy jest najbardziej efektywnym rozwiązaniem, które łączy zalety obu podejść, minimalizując ich wady i umożliwiając optymalne zarządzanie zasobami oraz jakością gry Postapolis.