**СЛАЙД 1 - 2**

Уважаемые члены государственной экзаменационной комиссии! Представляю вашему вниманию выпускную квалификационную работу, посвященную разработке вспомогательной системы для сотрудников студий создания графического контента. Основной целью работы стало решение проблем, связанных с организацией деятельности при выполнении проектов на предприятиях такого рода.

**Слайд 3**

Cтудии создания графического контента, или просто CG-Студии – это предприятия, специализирующиеся на комплексном решении сложных задач в области компьютерной графики для кино, рекламы и игровой индустрии. В России насчитывает большое количество таких студий. Среди них можно выделить несколько крупных – таких ка:

* Mainroad (Москва)
* Глюкоза продакшн (Москва)
* Asymmetric VFX (Питер)

**Слайд 4**

Далее на слайде представлена диаграмма главного бизнес процесса студий. Моя работа затрагивает процессы: А3 «Реализация проекта» и А4 «Отправка заказчику».

**Слайд 5**

При детализировании процесса реализации, были выявлены слабые места работы над проектом. Процесс выполнения проекта является нелинейным, об этом свидетельствует тот факт, что сотрудники часто обмениваются цифровыми данными разного характера для исполнения тех или иных требований разработки. При таком обмене иногда возникает путаница, недопонимание, которые влекут колоссальную трату времени на исправление допущенных ошибок.

**Слайд 6**

Число ошибок растёт с увеличением численности персонала. На слайде представлена диаграмма организационной структуры отдела разработки, так же с ней можно ознакомиться **в конце приложения А**. СКАЗАТЬ ПРО ОТДЕЛЫ, ГДЕ ЧИСЛО ХУДОЖНИКОВ МОЖЕТ ВАРЬИРОВАТЬСЯ.

**Слайд 7**

В ходе анализа бизнес-модели студий, были выявлены 2 группы проблем: **организационные и рабочие.**

**Организационные** проблемы связаны с созданием и настройкой проекта, а также с передачей данных между сотрудниками отдела разработки.

**Рабочие** – с рабочей деятельностью художников и начальников всех отделов.

К **организационным** проблемам:

* трудоемкое создание и изменение структуры проекта на серверах отделов;
* трудоемкое распределение задач по художникам и контроль проделанной работы
* трудоемкая передача данных между сотрудниками студии;
* отсутствии возможности быстрого доступа к готовым асетам и результатам проекта;
* отсутствие моментальной связи между художниками и начальниками

К **рабочим** проблемам относятся:

* длительное создание файловой структуры локального проекта;
* частые сбои и вылет используемых приложений;
* долгая настройка приложения перед его запуском;
* отсутствие логической связи между настройками используемых приложений и текущим проектом;
* отсутствие автоматизированного инструментария управления личными ресурсами локальным проектом.

Все эти проблемы тормозят время выполнения проекта в целом, а также снижают качество разрабатываемого продукта.

**Слайд 8**

Для решения этих проблем была поставлена задача – разработать вспомогательную систему для сотрудников студии, которая обеспечила бы автоматизацию максимально возможных процессов.

При проектировании системы, были чётко сформулированы требования к ней.

На слайде приведена структура системы. Она состоит из: 3х подсистем, 1го модуля и 1го самостоятельного приложения.

Разделим всех сотрудников на 3 типа: Менеджер, Начальники отделов, Художники

Каждому типу соответствует своя подсистема, которая, является приложением и реализует все необходимы функции для удобной работы. С деревом функций системы, вы можете ознакомиться **в начале приложения В.**

Средствами разработки функциональной части системы стали языки программирования Python и С++. Графический интерфейс написан на языке QML с поддержкой JavaScript’а. Так же был использован фреймворк Qt, который включает в себя все необходимые библиотеки. Данный выбор позволил сделать систему кроссплатформенной.