# ОГЛАВЛЕНИЕ

# 

# ВВЕДЕНИЕ

В различных областях своей деятельности, люди сталкиваются с вопросами управления проектами. Данное явление обусловлено тем, что один человек не может одновременно, в рамках одного проекта, выполнять несколько функций и задач, в силу ограниченной возможности получения высокой квалификации в противоположных областях производства.

В индустрии информационных технологий подобное расслоение также необходимо из-за диаметрально разных категорий знаний между специалистами. В каждом крупном проекте, требующем полноценной разработки приложения или сервиса, важно, главным образом, правильно распределить ресурсы компании, выполняющей заказ. Под ресурсами, в данном случае, понимаются не только финансы, но и время, количество сотрудников, а также их уровень квалификации и отрасль деятельности.

Актуальность исследования заключается в том, что на любом отрезке времени для корректной разработки плана работы, структурирования и распределения сотрудников, назначения им обязанностей, каждый руководитель должен обладать определенным набором знаний, которые охватывают как вопросы социальной организации, так и технической.

В случае неверной постановки целей и задач проектирования, вывод программного продукта на рынок будет затруднен из-за нарушений сроков работ, нехватки бюджетных средств или кадровых ресурсов, либо не будет произведен вовсе.

**Предмет исследования:** анализ методов и средств, необходимых для управления разработкой дизайн-макета интерфейса приложения для путешественников.

**Объектом исследования** выступает разработка дизайн-макета интерфейса кросс-платформенного приложения для путешественников.

**Целью исследования** является выявление актуальных знаний и технологий, необходимых руководителю IT-проекта.

**Задачи исследования:**

1. Проанализировать литературу по теме управления.
2. Проанализировать существующие системы управления проектами.
3. Выявить наиболее релевантные средства управления.

**Практическая значимость.**

# 

# ГЛАВА 1. Анализ ресурсов и научных публикаций в области управления разработкой приложения

## 1.1. Основные понятия

## 1.2. Анализ литературы

## 1.3. Анализ ресурсов 1.4. Вывод к Главе 1

# ГЛАВА 2. Проектирование и разработка UX/UI-дизайна приложения

## 2.1. Описание начальных этапов разработки 2.2. Описание средств 2.3. Вывод к Главе 2

# 

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# 

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

# 

# ПРИЛОЖЕНИЕ