

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені Тараса Шевченка  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
Кафедра програмних систем і технологій

Дисципліна  
«Менеджмент проектів програмного забезпечення»

Лабораторна робота № 10  
«Агресивний менеджмент проектів програмного забезпечення»

Виконав:	Ачкевич Олексій	Перевірів:	Курченко Олег Анастасійович
Група	ІІЗ-33	Дата перевірки	
Форма навчання	денна	Оцінка	
Спеціальність	121		
2022			

**Менеджмент проектів програмного забезпечення**

**Практичне заняття № 10.**

# **Агресивний менеджмент проектів програмного забезпечення**

## **Вступ**

Сучасний ІТ-бізнес нажаль потрібно не тільки будувати, але й захищати, та інколи й завойовувати. Це стосується, в першу чергу, стратегічного рівню менеджменту. Кращі світові практики стратегічного менеджменту досить часто і успішно використовують агресивні стратегії щодо своїх конкурентів та відвойовування нових часток ринку. Тому чисто економічна, за своїм походженням, наука менеджменту все частіше звертається за новими методами до суміжних галузей наук, зокрема, до наук військових.

Так серед базових кращих практик в сучасних бізнес-школах стратегічного менеджменту вивчаються методи відомого кітайського філософа – стратега – полководця – Сунь-Цзи.

Дещо з його тез можна застосовувати лише для завойовування, але багато-чого і в більш мирних ситуаціях. Філософський рівень тез Сунь-Цзи дозволяє успішно використовувати їх в менеджменті проектів програмного забезпечення.

**Мета практичного заняття** – придбати практичні навички щодо виявлення та запозичення із сусідніх галузей знань, методів корисних для менеджменту проектів програмного забезпечення.

**Субмета** – опанування методів агресивного менеджменту в ІТ.

## **Завдання**

Обрати з трактату Сунь-Цзи методи, які були б корисні для завойовування провідної частки ринку програмного забезпечення в певній галузі ПЗ

(Галузь ПЗ – обрати самостійно: веб, моделювання, ігри, інтернет речей, навчальні програми, інтернет-магазини, побудова зображень, середовища розробки або будь-що інше, що Вам хочеться).

**Питання 1.** Вирішити завдання для стратегічного рівню менеджменту.

**Питання 2.** Вирішити завдання для тактичного рівню менеджменту.

Відповідь надати у вигляді пов'язаних речень.

Наприклад:

*Речення 1: цитата з Сунь-Цзи «Трактат про військове мистецтво».*

*Речення 2: Інтерпретація або як це використовувати для менеджменту проектів програмного забезпечення у Вашій галузі.*

## Мета практичного заняття

Придбати практичні навички щодо виявлення та запозичення із сусідніх галузей знань, методів корисних для менеджменту проектів програмного забезпечення.

## Субмета

Опанування методів агресивного менеджменту в ІТ.

## Завдання

Обрати з трактату Сунь-Цзи методи, які були б корисні для завоювання провідної частки ринку програмного забезпечення в певній галузі ПЗ (Галузь ПЗ – обрати самостійно: ігри)

**Питання 1.** Вирішити завдання для стратегічного рівню менеджменту.

***Цитата 1: Майстер обирає позицію, де поразка неможлива***

Можна провести аналогію, коли проект тільки розроблюється і потрібно все спланувати щоб було чітко, тобто тімліди виступають в ролі майстрів яким потрібно, спланувати все так щоб не було ніяких неприємних нюансів і щоб проект був успішним, то неможливо щоб в успішному проекті, все було продумано аби як і щоб під час його реалізації впоивали якісь умовні “Поразки”, тому я вважаю що ця цитата “ ***Майстер обирає позицію, де поразка неможлива***” досить коректно демонструє процес розробки плану щодо пз.

## **Питання 2.** Вирішити завдання для тактичного рівню менеджменту.

Тут виділив дві найкращі цитати:

***1.Про майстерність полководця судять за старанністю його підлеглих.***

***2.Армія, в якій старшини й підлеглі об'єднані єдиною метою це гарна команда***

В першій цитаті йде про підлеглих. Очевидно, що якщо слабкий лідер, який не вміє працювати зі своєю командою не зможе зробити все вчасно та якісно. Якщо досвідчений та мудрий керівник проекту, то він зможе зібрати оптимальну команду, грамотно розробити графік та терміни закінчення і тд. В другій цитаті йдеться про розвиток ПЗ, планування релізу тощо. Якщо зробити все оперативно, мати гарну піар-компанію, преспективи проекту(коли він може втратити актуальність і тд.), переваги між конкурентами, ведення здорової конкуренції.

В другій цитаті, Можна скільки завгодно говорити про мету, завдання та місії компанії, але без кадрів, які допоможуть їх реалізовувати та підтримувати на належному рівні, усе це так і залишиться красивими тезами зі звітів та корпоративних презентацій. Тож не забудьте подбати про людей у своїх управлінських рішеннях. Це діє не лише під час військової компанії, а ще й для програмування тому що скрізь важливий колектив, і головне коли колектив який хоче досягти разом цілей, а не аби щоб бути, тому я вважаю що ця цитата гарно підходить, а ще й якщо взяти гейміндустрію, то саме тут без команди висококваліфікованих спеціалістів нікуди, тому що тут потрібно прораховувати всі нюанси, та ще й повинна бути комунікація між різними командами які відповідають за різні етапи

## **Висновок:**

Сунь - китайський стратег і мислитель. Автор знаменитого трактату про війни та стратегію «Мистецтво війни». Єдиним свідомством того, що Сунь-Цзи був історичною фігурою, є його біографія, написана у II столітті до нашої ери істориком Симою Цяном, який описує його як генерала князівства. Було цікаво прочитати про саме цього видатного полководця, та було цікаво продумати як його цитати можуть підходити до айти індустрії. В даній роботі ми запозичили знання з військової галузі, які можна використати в менеджменті програмного забезпечення. Було взято на опрацювання цитати Сунь-Цзи з трактату 'Мистецтво війни'.

.