ПОИСК ОПТИМАЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ПРИ ПОМОЩИ ЭКСПЕРТНОЙ, ОЦЕНОЧНОЙ СИСТЕМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ УПРАВЛЕНИЯ РАЗРАБОТКОЙ

SEARCH FOR THE OPTIMAL DIRECTION OF PROJECT IMPLEMENTATION IN THE SPHERE OF INFORMATION TECHNOLOGIES, WITH THE HELP OF AN EXPERT EVALUATION SYSTEM FOR DETECTING THE EFFICIENCY OF DEVELOPMENT MANAGEMENT

УДК 08 00 05

Голяков Сергей Михайлович, канд. техн. наук, доцент кафедры информационных технологий и прикладной математики, Ивановский государственный университет, кафедра информационных технологий и прикладной математики,

Журавлев Арсений Юрьевич, канд. экон. наук, доцент кафедры информационных технологий и прикладной математики, Ивановский государственный университет, кафедра информационных технологий и прикладной математики,

Буфетов Александр Евгеньевич, магистрант Ивановского государственного университета, Ивановский государственный университет, кафедра информационных технологий и прикладной математики,

Данилов Сергей Сергеевич, магистрант Ивановского государственного университета, Ивановский государственный университет, кафедра информационных технологий и прикладной математики

Golyakov Sergey Mikhailovich, gsmivanovost@mail.ru

Zhuravlev Arseniy Yuryevich, zhuravlevayu@ivanovo.ac.ru

Buffetov Alexander Evgenievich, amounz@yandex.ru

Danilov Sergey Sergeevich, sd@spro37.ru

Аннотация

Суть данной работы заключается в поиске и выявлении закономерностей в организации, ведении и контроля разработки, а также в способах монетизации конечного продукта, с целью составления единого, адаптивного аналитического метода по расчету эффективности. Рассматривается перечень факторов, ответственных за эффективность и успешную реализацию IT-проекта. В качестве примера анализа используется статистика, касающаяся монетизации IT-проектов на базе трех основных направлений - web, мобильные приложения и приложения для персональных компьютеров. Представляется целесообразным возможность разработки документации методической направленности и рекомендаций по формированию устойчивых методов управления на предприятии. Также, будет не менее актуальным создание информационной системы, для расчета факторов эффективности предприятия, работающего по той или иной методологии. Разработка такой единой, устойчивой системы поможет в сокращении множества негативных издержек и сэкономит ресурсы компании, как материальные, так и психологические, а также облегчит внедрение методологий на предприятие.

Annotation

The essence of this work is to find and identify patterns in the organization, maintenance and control of development, as well as in ways to monetize the final product, in order to draw up a single, adaptive analytical method for calculating efficiency. A list of factors responsible for the effectiveness and successful implementation of an IT project is considered. As an example of the analysis, we use statistics related to the monetization of IT projects based on three main areas - web, mobile applications and applications for personal computers. It seems appropriate to be able to develop methodological documentation and recommendations for the formation of sustainable management methods at the enterprise. Also, it will be no less

relevant to create an information system for calculating the efficiency factors of an enterprise operating according to a particular methodology. The development of such a unified, sustainable system will help to reduce many negative costs and save the company's resources, both material and psychological, as well as facilitate the implementation of methodologies in the enterprise.

Ключевые слова: методологии, монетизация, экспертная система, управление разработкой, IT.

Key words: methodologies, monetization, expert system, development management, IT.

Актуальность проблемы неверных подходов к разработке в ИТ

IT развивается с такой скоростью, что методологии и тренды меняются, чуть ли не каждый день, при этом, фундаментально функционал зачастую остаётся тем же, что и был ранее. Развитие IT, это, своего рода, сродни автоматизации и веку индустриализации, такой масштабный прогресс может негативно повлиять на рабочие места и экономику. IT меняет не только способы работы, но само мировоззрение.

На данный момент, в IT, и не только, существует множество методологий разработки и управления проектами. К сожалению, многие компании страдают тем, что хотят угнаться за модой на технологии, из-за чего покупают всё новые и новые IT-решения, зачастую ненужные. Этим пользуются компании, продающие их, и подключают к такому решению лишний функционал, платный и бесплатный. Очень часто случается и такое, что компания, сама того не осознавая, покупает одно и то же или просит сделать то же самое, только в «профиль». Это и называется красивой оберткой, когда под видом чего-то нового, вам продают тот же продукт, но с новым интерфейсом и, иногда, одной-двумя новыми функциями. Если приглядеться, то такое можно заметить не только в сферах, связанных с информационными технологиями, проанализируйте фильмы, игры, книги, сериалы и сами всё поймёте. Кстати,

именно на отказе от лишнего функционала сейчас делают акцент некоторые продавцы решений или IT-продуктов, правда, это может оказаться фальсификацией.

Без методологий управления, на данный момент, уже не работает ни одно крупное предприятие. Выбор методологии зависит от исходных данных и должен осуществляться квалифицированными людьми, как и её последующее внедрение. Благодаря обширному количеству представленных подходов практически любая компания может подобрать что-то для своей отрасли. Каждый проект, индивидуально, уникален. Очевидно, что для каждой ситуации требуется свой подход [2]. Не существует какой-то совершенной системы или методологии управления проектами, работающей для каждого из многочисленных видов и вариаций проектов

Анализ методов монетизации IT-продуктов

Разработчики ориентируются на три основные платформы [5]:

• web - решения. реализуемые через браузер;

• mobile - мобильные приложения;

• desktop - приложения для персональных компьютеров.

Также не будем исключать вариант гибридных приложений и ПО, работающего как на 2, так и на 4 платформах сразу. Стоит отметить, что даже в этом случае будем учитывать “основную”, или главенствующую платформу, так как она имеет больший приоритет и количество активных пользователей. Различаются и варианты монетизации для веба и мобайла.
В качестве напрвлений будем использовать только наиболее распространенные варианты для IT-индустрии.

Ниже в таблицах 1 и 2 представлены наиболее благоприятные комбинации как платформ с типами монетизации, так и с учетом возможности совместить 2 типа в одном проекте. В качестве статистики использовался “Анализ и

тенденции индустрии мобильных игр в 2020 году” [4]. Степень совместимости указана в виде коэффициентов, от 1 до 10.

Таблица 1.

Комбинации платформ и типов монетизации

Платформа\Монетизация	Полная плата	Подписка	Ограниченный доступ или функционал	Внутренние покупки	Реклама
Web		9	7	10	6
Mobile	6	7	9	10	4
Desktop	8	7	9	10	2

Таблица 2.

Комбинации типов монетизации друг с другом

Монетизация	Полная плата	Подписка	Ограниченный доступ или функционал	Внутренние покупки	Реклама
Полная плата	-	5	6	2	1
Подписка	5	-	6	6	2
Ограниченный доступ или функционал	6	6	-	7	3
Внутренние покупки	2	2	7	-	6
Реклама	1	2	3	6	-

Зеленым цветом выделены наиболее зарекомендовавшие себя комбинации, в то время как Красным цветом - нежелательные, приносящие ущерб имиджу компании, что косвенно влияет на прибыль.

Также, стоит учитывать тот факт, что каждая последующая попытка совместить новые типы монетизации приведёт лишь к большему снижению значения коэффициента.

Учитывая, что по статистике самым распространенным, и в тоже время одним из самых прибыльных, типом монетизации является ограниченный доступ, так как в этом случае пользователь имеет возможность оценить

функционал и удобство IT-продукта перед покупкой или же оформлением подписки [6]. Это благоприятно влияет на имидж продукта и компании разработчика и издателя, ведь в случае покупки продукта, клиент в 98% случаев, останется доволен приобретением.

В то же время использование рекламы как способа заработать на готовом продукте негативно отразится на продажах, так как реклама в 80% мешает получению информации или работоспособности ПО. Её стоит применять лишь к бесплатным проектам, причём в очень небольших количествах.

Например, затраченное время на просмотр рекламного ролика не должно быть больше 5% от продолжительности взаимодействия с ПО. Тем более это касается варианта, когда продукт был куплен за полную цену. Воспользовавшись данными таблица очень быстро становится понятно, какие методы монетизации будут более выгодны для вашего проекта, а какие лишь навредят ему. Однако данные таблицы не дадут максимального результата без оценки других показателей, описанных выше.

Список литературы:

1. Сьюзен Фаулер. Почему они не работают? “Новый взгляд на мотивацию сотрудников”. // М.: Альпина Паблишер. - 2019. - 182 с.
2. Зима В. С. Инструменты руководителя. “Понимай людей, управляй людьми”. // М: ИД Бухгалтерия и банки. - 2017. - 158 с.
3. Щедровицкий Г.П. “Путеводитель по методологии организации, руководства и управления”. // М: ИД “Дело”. - 2003. - 229 с.
4. Георгий Эрман. “Анализ и тенденции индустрии мобильных игр в
5. 2020году”.URL: https://vc.ru/life/114169-analiz-i-tendencii-industrii-mobilnyh-igr-v-2020-godu.
6. Никита Прияцелюк. “Как заработать на своём ПО — отвечают эксперты”. URL: https://tproger.ru/experts/how-to-earn-on-your-software/

7. Саша Море. “59 способов монетизации игры: как сделать свой проект прибыльным”. URL: https://vc.ru/flood/35119-59-sposobov-monetizacii-igry-kak-sdelat-svoy-proekt-pribylny

References:

1. Susan Fowler. Why don't they work? "A new look at employee motivation". // Moscow: Alpina Publisher. - 2019. - 182 p.
2. Winter V. S. Tools of the manager. "Understand people, manage people." // M: Accounting and Banking Publishing House. - 2017. - 158 p.
3. Shchedrovitsky G. P. " Guide to the methodology of organization, management and management”. // M: ID”Delo". - 2003. - 229 p.
4. George Erman. "Analysis and trends of the mobile games industry in Russia
5. 2020godu”.URL: https://vc.ru/life/114169-analiz-i-tendencii-industrii-mobilnyh-igr-v-2020-godu.
6. Nikita Priyatselyuk. "How to make money on your own software-experts answer”" URL: https://tproger.ru/experts/how-to-earn-on-your-software/
7. Sasha More. "59 ways to monetize the game: how to make your project profitable”. URL: https://vc.ru/flood/35119-59-sposobov-monetizacii-igry-kak-sdelat-svoy-proekt-pribylny