

Интернет-приложения как инструмент повышения уровня коммуникаций сотрудников в ИТ-компаниях

Научный руководитель – Каличкин Артем Олегович

Борзилова Юлия Сергеевна

Студент (магистр)

Новосибирский государственный университет, Факультет информационных технологий,
Новосибирск, Россия

E-mail: borzik_yulek@mail.ru

Кластер информационных технологий в настоящее время стал преобладающим в экономике многих стран. ИТ-компании, в частности, России, создают новые программные продукты или оказывают услуги в поддержке существующих. Для эффективной работы в компаниях организуется принцип работы в командах: например, группа разработчиков, тестировщики, аналитики, менеджер проекта. Показатели слаженной работы зависят от коммуникаций внутри команды. На примере Академпарка Новосибирской области можно понять, что взаимосвязи между участниками одной команды проводятся через сеть Интернет (если команда распределенная и нет возможности обсудить вопросы лично), однако используемые инструменты различаются: например, возникает потребность работать в Google Doc, при этом вести переговоры в приложении Slack. Такой подход не всегда продуктивен и отнимает время, значит увеличивает сроки разработки/утверждения и понижает продуктивность компании. В сложившейся ситуации возникает потребность объединить обозначенные инструменты для повышения уровня эффективности команды.

Цель работы: выработать инновационное решение для удовлетворения обозначенной потребности.

В качестве решения поставленной цели предпринята попытка проектирования нового продукта, отвечающего потребностям конечного пользователя - улучшение навыков для командной работы. Для получения максимально эффективного результата решено использовать технологии дизайн-мышления.

На начальном этапе исследования были рассмотрены наиболее подходящие группы для формирования целевой аудитории (ЦА): ИТ-компании Новосибирской области. После детального анализа потребностей ЦА, а также проведения ряда социологических исследований, получены промежуточные результаты:

- подтверждение актуальности работы;
- сравнение аналогичных систем, выявление их недостатков;
- сбор основных проблем, которые замедляют работу в команде.

В рамках парадигмы проектирования дизайн-мышления на основе результатов ряда исследований был сформулирован основной функционал будущего приложения, который был реализован в виде прототипа интерфейса. Полученные прототипы готовятся для демонстрации представителям ЦА и проведения юзабилити-тестирования. На базе полученных результатов будет сформирован проект приложения, включающий в себя техническое задание, а также мокапы интерфейса. Успешная реализация проекта позволит удовлетворить базовые потребности потенциальных пользователей как в ИТ-компаниях, в том числе повысит коммуникацию в командах.

Благодарности: научным руководителям Васючковой Т.С., Каличкину А.О.