**Гриша Олена Василівна. Управління креативним потенціалом інноваційних проектів на основі ігрових моделей : Дис... канд. наук: 05.13.22 – 2008**

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Гриша О. В. Управління креативним потенціалом інноваційних проектів на основі ігрових моделей.**– Рукопис.  Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата технічних наук із спеціальності 05.13.22 – «Управління проектами та програмами». – Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут», Київ, 2008.  Дисертація присвячена вирішенню науково – прикладної задачі оптимізації процесу управління креативним потенціалом інноваційних проектів. Розроблена ігрова імітаційна модель дозволяє отримати синергетичний ефект від поєднання оцінювання готовності команди до реалізації цілей проекту з формуванням змішаної стратегії розподілу ресурсів на основі спрямування креативного потенціалу експертів на вдосконалення бачення шляхів розвитку проекту. Запропоновано більш гнучку методику прогнозування у складі вдосконаленого процесу управління інноваційними проектами, що надає експерту не жорсткі настанови по оптимальному розподілу ресурсу команди, а визначає пропорції оптимального застосування запропонованих експертами чистих стратегій.  Створено програмні засоби та методику апріорного оцінювання впливу ризику повернення для доопрацювання на хід виконання проекту, що дозволяє не тільки отримати більш обґрунтовану оцінку потрібних ресурсів та часу виконання а й виявити можливу невідповідність команди виконавців для окремих робіт, чи проекту в цілому. | |
| |  | | --- | | * + - 1. Проведений аналіз вітчизняного та зарубіжного досвіду доводить необхідність розширення моделі управління інноваційними проектами у галузі інформаційних технологій щодо управління креативним потенціалом команди проекту.       2. Встановлено, що ризик повернень для перероблень та доопрацювань робіт, спричинений новизною робіт (структурний ризик) є закономірним ризиком інноваційних проектів у галузі ІТ. Цим ризиком можливо управляти за допомогою спрямування креативного потенціалу команди у зони потенційного ризику.       3. Введення параметру оцінювання новизни робіт та міри креативної спроможності подолання новизни виконавцями при управлінні інноваційними проектами дозволило врахувати дію новизни робіт та її подолання за допомогою креативного потенціалу команди при розробці сітьового графу виконання проекту.       4. Оптимізація застосування креативного потенціалу у формі змішаної стратегії розподілу ресурсів запропонованим ігровим методом дозволяє отримати мінімальну 95 %-ву квантіль терміну виконання проекту.       5. Розроблена імітаційна модель процесу виконання інноваційного проекту дозволяє отримати більш обґрунтований сітьовий граф шляхом додавання статистично значимих робіт, що виникають в результаті реалізації структурного ризику.       6. Введення до моделі управління інноваційними проектами на кроках планування та моніторингу додаткових процесів дозволяє управляти потенціалом команди проекту з врахуванням його креативності. Ефективне розкриття на адекватних задачах креативного потенціалу членів команди сприяє самореалізації і стимулює подальший розвиток цього потенціалу.       7. Доведено результативність запропонованих досліджень шляхом створення програмних засобів, проведення обчислювального експерименту та впровадження у практику управління інноваційними проектами у сфері ІТ при виконанні ряду реальних (у Науково Дослідному Інституті Системних технологій м. Київ, у Міжнародному центрі розвитку підприємництва та менеджменту м. Київ) та учбових (на кафедрі Автоматизованих систем обробки інформації та управління НТУУ-«КПІ») проектів.       8. Додатковим результатом запропонованого у роботі підходу є покращення взаємодії між зацікавленими сторонами проекту за рахунок отримання обґрунтованого «наочного» матеріалу для складання календарних планів реалізації проекту. | |