

The logo consists of four vertical rectangular blocks of varying heights and colors. From left to right: a blue block with the letter 'В', a taller blue block with the letter 'Г', a green block with a diagonal cut on its right side and the letter 'Т', and a yellow-green block with a diagonal cut on its left side and the letter 'У'.

В Г Т У

ПРОЕКТНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Образовательная программа «Проектная мастерская ВГТУ» – это площадка для реализации идей обучающихся университета, место формирования команд проекта, поиска партнеров, а также способ формирования активной жизненной позиции и создания условий для получения дополнительных компетенций активистов вуза.

«Проектная мастерская ВГТУ» осуществляет тесное взаимодействие с различными структурами города и региона. Сотрудничество с региональными молодежными организациями, фондами и центрами поддержки предпринимательства, социальными предпринимателями позволяет создать положительный имидж вуза на рынке образовательных, консультационных и социальных услуг, а также сформировать экспертное сообщество из числа преподавателей, выпускников и студентов, имеющих опыт разработки и коммерциализации социальных проектов.

В настоящее время функционирование проектной мастерской позволяет ставить и решать конкретные задачи по генерации проектных идей, их оформлению в виде готовых проектов, участию студентов и сотрудников университета в конкурсах на различных уровнях и получению дополнительного грантового финансирования.

Формирование методического материала, содержащего основную информацию о реализуемых проектах и проектных идеях обучающихся университета, призвано систематизировать имеющийся материал, а также презентовать существующие проекты на различных уровнях, заинтересовать руководство вуза, профессорско-преподавательский состав, административный персонал и само студенчество в обучении проектному подходу, развитии предпринимательского потенциала и содействии развитию социальных инициатив в вузе, городе, регионе.

Создание собственной практики социального проектирования и социального предпринимательства опорного вуза, издание информационно-просветительских материалов для проведения образовательных и общественных мероприятий, проектного консультирования и продвижения социальных проектов подтвердит имидж ВГТУ как инновационного вуза – ОПОРНОГО ВУЗА ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ.

«Проектная мастерская ВГТУ» – авторский образовательный проект, образовательная мастерская для освоения базовых знаний в области проектного управления, разработки и реализации проектов, развития проектного мышления. В программу входят мастер-классы, интенсивы, он-лайн курс и конкурс-презентация проектов. Очные занятия проходят в коворкинг-центре ВГТУ. Заочные домашние задания включены в он-лайн курс. Также программа курса включает систему работы с наставниками, выставку итоговых проектных работ и презентацию проектных инициатив. Участниками программы в каждом выпуске становятся более 30 человек, авторов и менеджеров проектов.

**МЫ ИСКРЕННЕ
ПОДДЕРЖИВАЕМ
ВСЕХ УЧАСТНИКОВ,
С ПОЖЕЛАНИЕМ
СИЛЫ,
ВДОХНОВЕНИЯ
И ТВОРЧЕСКОГО
НАСТРОЕНИЯ,
УСПЕХА В
ФОРМИРОВАНИИ
КОМАНД И
РЕАЛИЗАЦИИ
ЗАДУМАННЫХ
ПЛАНОВ.**

Росмолодежь



Студенческий
координационный
совет



Ресурсный
Молодежный
Центр



Профессиональная
организация
студентов ВГТУ



БЮРО
деловых событий

ВЫПУСКНИКИ ПРОЕКТНОЙ МАСТЕРСКОЙ ВГТУ, 5 ВЫПУСК



Анохин Владимир



Беседин Антон



Верстов Владислав



Гетманская Ирина



Гриднева Кристина



Данилова Диана



Длинный Евгений



Дмитриева Маргарита



Иванников Никита



Ильенко Юлия



Королев Павел



Латышева Христина



Лобова Софья



Логунова Екатерина



Мамонтов Олег



Морозова Елена

ВЫПУСКНИКИ ПРОЕКТНОЙ МАСТЕРСКОЙ ВГТУ, 5 ВЫПУСК



Никитенко Юлия



Папонова Лилия



Паршина Катарина



Письяуков Денис



Попова Анжелика



Попова Кира



Селина Алина



Сорокина Элеонора



Тагизаде Джамила



Тихонова Александра



Хорошилов Александр



Чагина Инна



Черненький Иван



Чиркова Диана



Чиркова Олеся



Чуков Дмитрий

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«ТАК» Творческая академия ВГТУ»

Команда авторов проекта: Владимир Анохин, Евгений Длинный, Катарина Паршина.

Воронежский государственный технический университет объединяет студентов двенадцати факультетов и учащихся строительно-политехнического колледжа. При реализации проекта «Творческая академия ВГТУ» у творческого актива университета появится возможность участия в выездном мероприятии. Основная задача – развитие творческих способностей, а также организация знакомства и общения участников. Основная программа обучения в университете проходит в разных корпусах, тем самым знакомство и обмен опытом бывает затруднен между студентами разных факультетов, курсов, выпусков. Данное выездное обучающее мероприятие будет способствовать росту количества и развитию качества творческих мероприятий, проводимых в университете и в городе Воронеж. Реализация проекта позволит улучшить качество выступлений студентов на смотре студенческой самодеятельности «Золотая Осень» и фестивале «Студенческая Весна».

Цель

Создание образовательной площадки для творческого актива ВГТУ и проведение 4-х дневного выездного образовательного события для организации качественного взаимодействия не менее 70-ти студентов разных факультетов вуза, направленного на улучшение планирования и проведения досуговых, творческих и общественных мероприятий в масштабах университета и города Воронеж.

Задачи

Подготовительный этап: привлечение в органы студенческого самоуправления и к организации внеучебной деятельности более широкого круга студентов университета; разработка программы образовательного мероприятия; мотивация творческих студентов на плодотворную работу в ВГТУ; техническое обеспечение проведения

программы; формирование команды; продвижение проекта и работа с участниками.

Проведение: формирование атмосферы для совместной и плодотворной работы студентов всех факультетов ВГТУ; организация обучения и обмена опытом; обучение культ-организаторов факультетов неформальному образованию для повышения качества работы актива ВГТУ.

Пост-сопровождение: передача опыта, полученного участниками на мероприятии в активы факультетов; организация сотрудничества и встреч с участниками и экспертами в рамках прочих мероприятий.

Результаты

Не менее 70-ти студентов 1-2 курсов, культ-организаторы факультетов примут участие в сборе и применят свои навыки на практике;

Будет проведено не менее 6-ти новых форм образовательных и творческих программ;

Из числа участников сформируется команда организаторов следующего творческого проекта;

Не менее 10 экспертов, включая старшекурсников и выпускников вуза, примут участие в организации мастер-классов, развлекательных мероприятий и концертов – проекта в целом;

Участники получат знания в различных творческих направлениях (музыкальном, театральном, сценическом, танцевальном и др.) и смогут применить их на практике, тем самым, развив в себе творческие, организационные и лидерские навыки;

Будет организована и выстроена система взаимодействия между факультетами в подготовке творческих мероприятий вуза.

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ, А ТАКЖЕ ОРГАНИЗАЦИЯ ЗНАКОМСТВА И ОБЩЕНИЯ УЧАСТНИКОВ.

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«Space Arch – место для дела»

Команда авторов проекта: Элеонора Сорокина.

Сегодня в Воронежском государственном техническом университете не существует места для работы над проектами, что ухудшает качество и возможности обучения студентов. Проектирование в учебном процессе происходит индивидуально, но в реальной жизни проектирование – это работа в команде. Во время образовательных программ, семинаров и практикумов и всего учебного процесса в целом, у студентов нет возможности собираться для совместной работы. Отсутствует практическая работа с техникой, 3D-принтерами, лазерными станками. Создание студенческого коворкинга для организации практикумов и обеспечение его техникой, формирование практической мастерской позволит решить данный спектр вопросов, а также повысить успеваемость студентов.

Цель

Создание макетной мастерской и коворкинга в университете для обеспечения свободных практикумов и общения студентов факультета архитектуры и градостроительства.

Задачи

Подбор и подготовка помещения;

Формирование организационной команды;

Поиск и привлечение партнеров и спонсоров для организации площадки;

Создание дизайн-проекта;

Непосредственная реализация проекта и организация его работы.

Результаты

Повышение интереса к обучению;

Формирование возможности преподавания и овладения новыми и актуальными навыками, передовыми технологиями – работа с 3D-печатью, лазерной резкой;

Повышение престижа и привлекательность университета;

Организация и проведение открытых мастер-классов и дней открытых дверей для знакомства со спецификой профессий;

Формирование базы технических инструментов;

Организация работы команд для участия в конкурсах проектах;

Организация публичных презентаций и защит для знакомства со студенческими работами, тренировки студентами навыков выступлений и представления проекта;

Повышение качества учебного процесса – через практические занятия и создание прототипов;

Формирование места для общения архитектурного сообщества.

**ФОРМИРОВАНИЕ
ПРАКТИЧЕСКОЙ
МАСТЕРСКОЙ
ПОЗВОЛИТ
ПОВЫСИТЬ
УСПЕВАЕМОСТЬ
СТУДЕНТОВ.**

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«Интенсив-курс «BeOrator»

Команда авторов проекта: Владислав Вёрстов, Анжелика Попова, Диана Чиркова.

Не все студенты умеют грамотно и уверенно выступать перед публикой: не уделив должного внимания ораторским навыками, в результате собственных неудачных выступлений одни по крупицам собирают драгоценный опыт, другие же становятся заложниками собственного страха публичных выступлений – глоссофобии. Её следствием является неуверенность в себе и снижение самооценки, избегание ответственности и публичных мест, социофобия и снижение уровня жизни. Сам университетский процесс обучения перестаёт быть продуктивным, заставляя студента тратить силы на бесплодное терзание страхами грядущего выступления вместо того, чтобы лишний раз проверить и дополнить подготовленный к докладу материал. Не бояться выступления недостаточно для его успешности, необходимо уметь работать со своим слушателем, заинтересовать его и точно донести свои мысли. Достижению данных задач может способствовать реализация проекта «BeOrator». Работа с психологом для преодоления имеющихся и предотвращения потенциальных страхов перед публикой.

Программа предполагает 10 часов лекционных занятий по темам: «Подготовка к публичному выступлению», «Структура публичного выступления», «Привлечение и удержание внимания аудитории», «Жестикуляция, поза и прочие движения», «Работа с возражениями». Кроме того в программе предусмотрены 5 часов коллективных практических занятий для отработки ораторских навыков; домашние задания для индивидуальной проработки своих слабых ораторских сторон; контрольные точки для промежуточных итогов осваивания программы обучения; итоговое выступление каждого участника перед неизвестной ему аудиторией.

Цель

Создание и проведение обучающего интенсив-курса ораторского искусства для студентов ВГТУ в период с 1 марта по 15 апреля 2020 года и сертификация участников.

Задачи

Формирование технической команды из 5-ти человек;

Обеспечение сотрудничества с экспертами, в том числе старшекурсники университета;

Подбор помещения;

Реклама проекта, в том числе создание сообщества в социальной сети ВКонтакте;

Размещение объявлений в университете;

Работа с участниками – формирование состава участников курса 21 человек;

Проведение программы.

Результаты

В результате проекта на базе ВГТУ будет организован развивающий интенсив-курс ораторского искусства, участники которого, получив необходимые знания, твёрдой ногой продолжат движение на нелёгком пути постижения науки, улучшая с помощью приобретённых навыков свои успехи в учебной и общественной деятельности.

**НЕОБХОДИМО
УМЕТЬ
РАБОТАТЬ
СО СВОИМ
СЛУШАТЕЛЕМ,
ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ
ЕГО И ТОЧНО
ДОНЕСТИ
СВОИ МЫСЛИ.**

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«КИТ 2.0»

Команда авторов проекта: Дмитрий Чуков, Диана Данилова, Юлия Никитенко, Антон Беседин.

В университете с 2002 года действует клуб «КИТ ВГТУ» – это клуб интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры, которые проводятся в клубе – это прекрасный способ для студентов проявить себя; повысить свой уровень знаний и умений; познакомиться с новыми людьми, обладающими высоким уровнем интеллекта и иным взглядом на окружающий мир. Сегодня необходимость перемен и изменений необходима и очевидна для всех участников клуба, развитие его и переоснащение, формирование новой технической и содержательной базы позволит привлечь большее количество участников, а значит повысить уровень знаний и активности студентов вуза в целом.

Цель

Обновление клуба «КИТ» и повышение интереса студенческого сообщества к интеллектуальным играм, посредством организации большего количества и улучшения качества проводимых мероприятий.

Задачи

- Поиск людей и создание команды, поиск и подготовка аудитории;
- Создание стратегии развития клуба, планирование PR-компаний;
- Создание плана мероприятий, поиск и написание контента для игр;
- Реклама в СМИ первых мероприятий, создание видеороликов для привлечения внимания;
- Проведение Интеллектуального фестиваля ВГТУ «Весна 2020»;
- Анализ проделанной работы.

Результаты

Формирование современной площадки для развития интеллектуального потенциала учащихся;

Создание системы студенческого самоуправления внутри клуба;

Создание нового формата мероприятий в программе внеучебной деятельности вуза;

Увеличение охвата «знатоков»;

Создание коммуникаций между студентами разных факультетов;

Повышение конкурентоспособности вуза и привлечение новых абитуриентов;

Организация системы неформального обучения.

**СЕГОДНЯ
НЕОБХОДИМОСТЬ
ПЕРЕМЕН И
ИЗМЕНЕНИЙ
НЕОБХОДИМА
И ОЧЕВИДНА
ДЛЯ ВСЕХ
УЧАСТНИКОВ
КЛУБА.**



ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

Образовательный профориентационный фестиваль «Хакни DigITal»

Команда авторов проекта: Кира Попова, Маргарита Дмитриева, Джамила Тагизаде, Александра Наливкина.

XXI век – век информационных технологий, поэтому на сегодняшний день многие люди ищут возможность реализовать себя в области IT и цифровом пространстве. Данный проект нацелен на информирование и вовлечение подростков, студентов и жителей города в сферу IT и digital, и будет реализован в формате образовательного профильного двухдневного фестиваля с элементами развлекательной программы. Участники во время мероприятия смогут посетить лекции и получить практические навыки, познакомиться с ведущими специалистами профессий в IT и цифрового пространства. Это предоставит возможность узнать о каждой профессии из «первых уст» и о навыках, которые необходимы для дальнейшей работы. Мастер-классы позволят участникам глубже погрузиться в профессию, осознать, какая специальность им ближе. Также в рамках проекта будет предоставлена платформа в сети интернет с информацией об образовательных площадках и компаниях, специализирующихся в области IT для поддержания связей после фестиваля.

Цель

Провести образовательный профильный фестиваль в сфере IT и digital для молодежи из города Воронеж и области, и создать профессиональный портал - платформу в социальной сети для дальнейших коммуникаций.

Задачи

Привлечь на фестиваль 700 участников из числа подростков, молодежи и жителей города Воронеж;

Привлечь 5 организаций, предоставляющих образовательные курсы

ДАННЫЙ ПРОЕКТ НАЦЕЛЕН НА ИНФОРМИРОВАНИЕ И ВОВЛЕЧЕНИЕ ПОДРОСТКОВ, СТУДЕНТОВ И ЖИТЕЛЕЙ ГОРОДА В СФЕРУ IT И DIGITAL.

по сфере IT по трем направлениям – дизайн, разработка ПО и анимация, геймдев, чтобы провести мастер-классы и организовать информационные стенды и стойки для общения с участниками фестиваля;

Привлечь 5 компаний города Воронеж, специализирующихся в разработке анимации, игр, приложений, сайтов и т.д., чтобы организовать информационные стенды и стойки для общения с участниками фестиваля;

Привлечь 10 спикеров из сферы IT для проведения лекций по hard skills;

Привлечь 5 спикеров для проведения мастер-классов и лекций по soft-skills;

Организовать работу 7 развлекательных площадок, основанных на компьютерных технологиях;

Организовать работу с 10 информационными и организационными партнерами для продвижения мероприятия в СМИ;

Создать платформу в социальной сети с охватом 400 человек для дальнейших коммуникаций, с размещением информации об образовательных площадках, компаниях-работодателях и будущих мероприятиях.

Результаты

Повысится осведомленность среди подростков, студентов и жителей города Воронеж в сфере IT и digital (в последний день фестиваля будет проведен опрос в социальной сети ВКонтакте);

Школьники будут подходить к вопросу о будущем поступлении более ответственно, а студенты узнают, как получить дополнительную квалификацию и рассмотрят новые возможности работы после окончания института;

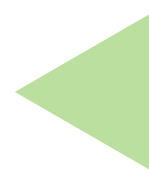
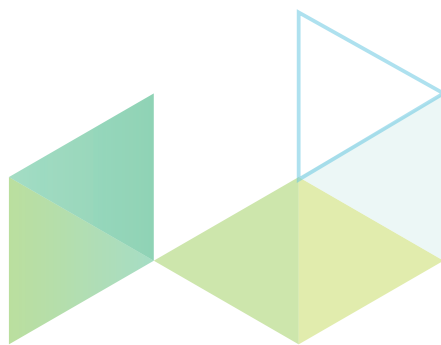
ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

Появление платформы в социальной сети Вконтакте с информацией об образовательных площадках, компаниях-работодателях и будущих мероприятиях для самостоятельных коммуникаций участников после фестиваля даст более легкий доступ к актуальной информации в сфере IT и digital в городе Воронеж;

Количество человек, принявших участие в мероприятие проекта: не менее 700;

Количество проведенных лекций и мастер-классов по soft-skills и по hard skills (из сферы IT и digital): не менее 15;

Количество компаний города Воронеж – партнеров информационных и организационных партнеров проекта - не менее 15.



«Чат-Бот»

Команда авторов проекта: Софья Лобова, Логунова Екатерина.

На данный момент в государственном техническом университете одной из проблем является проблема неосведомленности студентов о проводимых мероприятиях. Мало кто из студентов регулярно проверяет вузовские группы в социальных сетях, и мало кто знает, какие интересные мероприятия проходят в стенах университета. Эту проблему мог бы решить чат-бот, который будет рассылать информацию о факультетских и общевузовских мероприятиях. Приятным дополнением в данном боте станет учебное расписание, которое неудобно расположено на сайте вуза, ведь не всегда есть возможность его там посмотреть.

Цель

Оптимизация процесса информирования студентов о факультетских и общевузовских мероприятиях и повышение числа студентов, посещающих данные мероприятия.

Задачи

Разработка тестовой версии бота; Проведение бета-тестов бота; Согласование проекта с администрацией вуза; Поиск спонсоров; Проведение рекламной кампании; Запуск бота.

Результаты

Чат-бот, рассылающий студентам информацию о факультетских и общевузовских мероприятиях;

Повышение количества студентов, посещающих вузовские мероприятия;

Расписание, которое удобно расположено в боте;

Запуск бота для расширенной тестовой группы, состоящей из 1000 человек.

**ЧАТ-БОТ БУДЕТ
РАССЫЛАТЬ
ИНФОРМАЦИЮ
О ФАКУЛЬТЕТСКИХ
И ОБЩЕВУЗОВСКИХ
МЕРОПРИЯТИЯХ.**

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«Видеомастерская»

Команда авторов проекта: Денис Письякуков.

Данный проект будет решать проблему обучения студентов в «ПрофТВ». Также любой студент, которому нравится или который хотел бы заниматься съемкой видео, сможет себя попробовать в данной области. Данный проект позволит решить еще одну проблему: конкурентная борьба на студенческой весне/осени, а также конкуренция на межвузовском уровне. Это нужно для того, чтобы ответственные за направление «Видео» на факультете повышали свои навыки, тем самым делая все более и более качественные работы, которые можно выставить на конкурс и доказать, что в государственном техническом университете есть также и талантливые операторы. Теоретическая часть будет проходить в формате мастер-классов от приглашенных спикеров. Но большая часть занятий (70%) будет отведено на практику. Будут организованы выездные практики с установленными условиями/моделями/заданным окружением, в которых участники должны будут выполнить поставленное техническое задание и отснять референсы. Курс предназначен для людей, которые хотят получить знания о съемке/монтаже, а также для тех, кто хочет прокачать свои навыки, узнать, как продвигать и зарабатывать на своих видео. Занятия будут вести приглашенные видеографы, а также люди, работающие в данной сфере, которые передадут свой опыт и знания участникам курса.

Цель проекта - организовать и провести двухнедельную интенсив-программу образования будущих операторов для развития их навыков и организации дальнейшей трудоустроенности. В рамках проекта могут быть реализованы следующие задачи: подбор участников путем размещения объявлений и рекламы в социальных сетях, изготовления и размещения плакатов по университету; подготовка помещения, оборудования; поиск спикеров (видеографов); создание фирменного раздаточного материала: блокнотов и футболок. По итогам реализации проекта каждый участник должен будет сделать выпускную работу, в которой он отразит все, чему научился за курс.

«Выше неба»

Команда авторов проекта: Светлана Гетманская, Никита Иванников, Алина Селина, Кристина Гриднева, Александр Хорошилов, Иван Чёрныйкий.

Создание обсерватории на базе ВОУ. В течение полугода будут найдены спонсоры и деньги на обустройство и открытие обсерватории, затем в течение полугода пройдут 20 мероприятий, связанных с космосом и астрономией, которые гарантированно посетят 500 студентов и преподавателей вуза, плюс активисты смогут реализовывать новые проекты в этом уникальном пространстве. Проект решает проблему отсутствия научной составляющей внеучебной деятельности ВОУ. Создание пространства, в котором будет изучаться такие дисциплины как: астрономия, космология, пилотируемая космонавтика; изучение параметров и работа с телескопами; введение в метеорологию, для подбора линз, научно-популярная библиотека; проведение мастер-классов; фотостудия специального назначения для фотографирования звездного неба; ориентирование в пространстве по звездам, изучение созвездий по уникальной методике.

Цель проекта - создание на базе Воронежского государственного технического университета обсерватории для повышения знаний в области астрономии у студентов и гостей вуза. Для реализации необходимо решить следующие задачи: поиск партнеров; создание инициативной группы; согласование проекта с администрацией вуза; утверждение календарного план-графика работ; ремонт помещения, закупка оборудования и мебели; организация открытия обсерватории и первых мероприятий.

В результате будет создано новое пространство в университете, что способствует повышению престижа вуза, возможность студентов попробовать себя в новой сфере, а также развивать дальше свои знания в области астрономии.

**ПРОЕКТ РЕШИТ
ПРОБЛЕМУ
ОТСУТСТВИЯ
НАУЧНОЙ
СОСТАВЛЯЮЩЕЙ
ВНЕУЧЕБНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ВОУ.**

ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

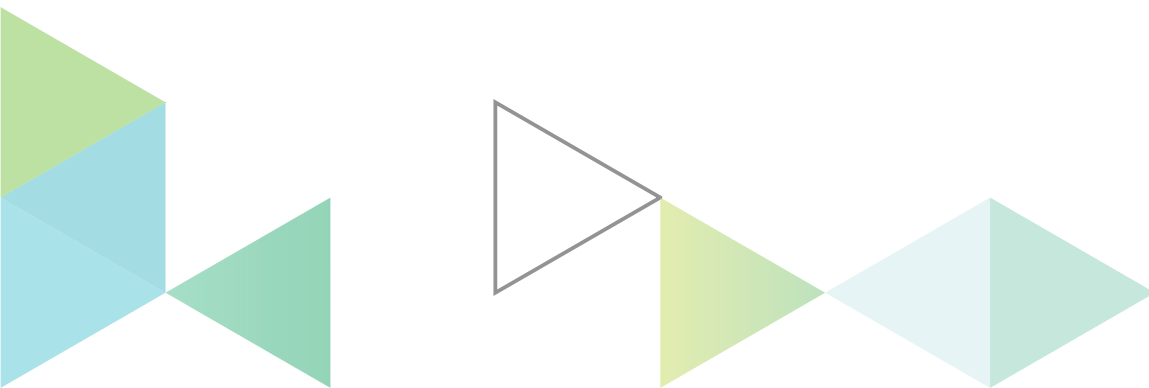
«Kid's room»

Команда авторов проекта: Павел Королев.

Дети – это цветы жизни, это счастье. Но где и с кем оставить это счастье, когда вам нужно бежать на работу или на пары? С этой проблемой зачастую сталкиваются семьи университета. Поэтому Вашему вниманию предоставляется «Kid's room ВГТУ», где любящие детей, а самое главное – готовые ими заняться люди, пока родители заняты парами или работой. Персонал может все: поиграть, провести образовательные мероприятия для развития ребенка, покормить его, уложить спать. Возможность коммуницировать со сверстниками еще до детского сада, школы и все это в университете. Воронежский государственный технический университет не знает границ возраста.

Цель – организовать пространство для обеспечения семейных молодых пар свободной возможностью занятий во время учебного процесса. Для обеспечения процесса необходимо разработать проект комнаты, обеспечить материалы и организовать создание пространства.

Результат - создание детской комнаты, которая предназначена для того, чтобы студенческие семьи и сотрудники вуза, имеющие детей, имели возможность оставить под надежным контролем персонала комнаты ребёнка, пока будут на паре, экзамене или работе.



«Готовим вместе»

Команда авторов проекта: Алина Селина, Ирина Гетманская, Никита Иванников, Кристина Гриднева, Иван Черныйкий, Александр Хорошилов.

Часто ли вы кушаете фастфуд? Задумывались ли вы, какой вред он приносит? А сколько денег тратится на него? Задавая эти вопросы, наша команда пришла к идее создания кулинарных курсов. Многие студенты не умеют готовить и из-за этого питаются в фастфудных сетях общественного питания, не подозревая насколько это вредно для здоровья и затратно для них, учитывая, что стипендия студента, который учится на "хорошо" и "отлично" составляет 2750 рублей, а средняя минимальная цена ланча по Воронежу составляет 187 рублей. одно из решений экономии бюджета – развитие навыка самостоятельного приготовления пищи.

Для реализации проекта возможно проведение 7 мастер-классов с приглашённым поваром. Студенты узнают рецепты доступных и простых блюд и научиться их готовить. Кроме того, в рамках курса будет организовано соревнование на самое оригинальное и необычное блюдо, которое после будут дегустировать приглашённые гости, а именно деканы, заместители деканов, председатель профсоюзной организации, замы председателя и так далее.

Все участники будут награждены сертификатами, и отличившиеся получают дипломы. Кулинарные курсы посетят 20 человек и за 2 месяца научатся готовить различные виды блюд. В дальнейшем планируется расширить аудиторию участников.

**ОДНО ИЗ
РЕШЕНИЙ
ЭКОНОМИИ
БЮДЖЕТА
СТУДЕНТОВ –
РАЗВИТИЕ НАВЫКА
САМОСТОЯТЕЛЬНОГО
ПРИГОТОВЛЕНИЯ
ПИЩИ.**



ПРОЕКТНЫЕ ИДЕИ

«Книголюб»

Команда авторов проекта: Александра Тихонова.

В наше время все больше молодежи читает книги, это видно в первую очередь по увлечению числа книжных блогеров, которые любят чтение настолько, что просто не могут об этом молчать. Но большинству не нужна слава и если вы не собираетесь рассказывать всему миру о понравившихся книгах, а обсудить их, конечно же, хочется, клубы – это место для вас.

Согласно рейтингам различных интернет-порталов и изданий – большинство молодежи предпочитают современных авторов, таких как: Стивенсон Кинг, Джером Сэлинджер, Сьюзен Коллинз. Организация живого обсуждения авторов и их произведений позволит организовать обмен опытом, новыми знаниями и повысить читательский уровень, а значит и уровень образования студентов в целом.

Формат работы клуба может предполагать еженедельные собрания для организации дискуссий о прочитанных книгах. Беседы могут предполагать рассмотрение и классической и современной литературы, а также профессиональной литературы, полезной для обучения и развития.

Цель - создание и организация работы читательского клуба на базе университета для повышения уровня знаний и интереса к чтению. **Задачи проекта:** организация места для проведения собраний; разработка бренд-бука клуба, изготовление атрибутики для членов клуба; разработка плана проведения заседаний клуба; продвижение проекта, привлечение участников; организация работы клуба.

«Hand made пространство»

Команда авторов проекта: Дмитрий Чуков, Елена Морозова, Диана Данилова, Инна Чагина, Юлия Никитенко, Антон Беседин, Мухин Владислав.

В нашем университете большое внимание уделяют культурно-массовым мероприятиям и уровень выступлений студентов достаточно высок, но за красивыми выступлениями скрываются долгие репетиции участников и кропотливая работа оформителей над костюмами и декорациями. Порой реквизит создается буквально «на коленках», и не всегда компетентными людьми. Некоторые факультеты в стремлении стать лучшими на студенческой весне/осени заказывают реквизит на стороне, что увеличивает бюджет мероприятий. Несмотря на то, что наш университет технический в нем учатся и очень творческие в плане рукоделия люди, а также те, кто хотел бы научиться чему-то новому и найти свое хобби. Но ввиду отсутствия площадки, на которой первые могли бы поделиться плодами своего творчества, а вторые получить необходимые знания и умения, студенты не могут полностью реализоваться.

Цель - повысить заинтересованность студентов ВГТУ в сфере Hand made, путем привлечения студентов к мастер-классам, а также поддержка студенческой инициативы в творческом развитии через создание доступного для студентов пространства. В рамках проекта будут решены следующие задачи: поиск мастеров в сфере Hand Made (рукоделия); создание страниц в социальных сетях; организация выставки работ мастеров в рамках рекламной компании; проведение мастер-классов по темам, интересующим целевую аудиторию; создание условий для получения новых знаний и умений заинтересованными студентами; анализ результатов проведенной работы и составление долгосрочного плана развития. В результате организовано: стабильное посещение организуемых мастер-классов в количестве более 20-ти человек; привлечение студентов ВГТУ к творческой деятельности; разработка инновационного информационного продукта с обучающими видео-уроками; создание в дальнейшем пространства с полноценным реквизитом для разносторонней творческой деятельности.

**ПРИВЛЕЧЕНИЕ
СТУДЕНТОВ К
ТВОРЧЕСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПУТЕМ РАЗРАБОТКИ
ИНФОРМАЦИОННОГО
ПРОДУКТА С
ОБУЧАЮЩИМИ
МАТЕРИАЛАМИ.**

В данном разделе Вы сможете найти рекомендации и практические упражнения по написанию проекта, а также практические упражнения к каждому разделу. Представленный материал, охватывает такие темы как: «Проект и проектная идея», «Формат и цель проекта», «Задачи проекта», «Участники проекта, продвижение» и «Результаты проекта».

Для начала рассмотрим алгоритм написания проекта. Сначала нужно определиться с тем, что лежит в основе любого проекта – его будущим видением, то есть с идеей. Далее необходимо проанализировать и описать проблему, на решение которой направлен сам проект. На следующем этапе описываются цель проекта для решения выбранной проблемы и задачи, которые будет нужно решить для достижения поставленной цели.

После идет изложение содержания проекта, которое включает в себя: целевую группу, описание проекта и план реализации. При описании целевой группы нужно описать, на кого конкретно направлен проект, какую группу населения они представляют, сколько человек планируется охватить деятельностью по проекту. Подробное раскрытое описание проекта включает в себя технологии, инструментарий, формы и методы, используемых при реализации проекта, то есть, как именно будет реализован проект и посредством чего. В плане реализации проекта выделяются его основные этапы в виде таблицы, в шапке которой могут быть следующие подзаголовки: «№», «Мероприятие», «Сроки проведения», «Ответственный».



Затем стоит сформулировать ожидаемые результаты, нужно показать, каким образом можно оценить достиг ли проект своей цели. Заполняется таблица, в шапке которой: «Ожидаемые результаты», «Показатели эффективности» и «Источники получения данных». Ожидаемые результаты должны соответствовать задачам и должны описывать, что именно изменится в результате выполнения проекта. Показатели эффективности – количественные и качественные показатели, подтверждающие достижение ожидаемых результатов. Одному результату может соответствовать несколько показателей эффективности. Показатели эффективности должны быть измеримыми значениями с указанием времени, места и целевой группы. Источники получения данных – внешние и/или внутренние источники, из которых берутся данные для оценки достижения результатов (например, статистика, собственные исследования, анкетирование и т.п.).

На последнем шаге трактуется, каким образом будет распространяться информация о проекте и его результатах среди различных групп населения: как целевая группа узнает о проекте; как население города, области сможет узнать о начале проекта, его ходе и результатах; какие организации (или иные группы и объединения) планируется постоянно информировать о ходе проекта; каким образом, и с какой периодичностью.

**«В ЛЮБОМ
ПРОЕКТЕ
ВАЖНЕЙШИМ
ФАКТОРОМ
ЯВЛЯЕТСЯ ВЕРА
В УСПЕХ.
БЕЗ ВЕРЫ УСПЕХ
НЕВОЗМОЖЕН».
УИЛЬЯМ ДЖЕЙМС**

Проект и проектная идея

Понятие «проект» объединяет разнообразные виды деятельности. Само слово «проект» в своей основе содержит понятие деятельности, как ряда событий, действий, шагов, направленных на какой-то конкретный результат. Другими отличительными чертами проекта является координация выполнения многочисленных взаимосвязанных действий и ограниченная протяженность во времени.

Проект — некоторая задача с определенными исходными данными и требуемыми результатами (целями), обуславливающими способ ее решения. Проект включает в себя замысел (проблему), средства его реализации (решения проблемы) и получаемые в процессе реализации результаты.

В экономике основными причинами появления проектов называют: неудовлетворенный спрос; избыточные ресурсы; инициатива предпринимателей; реакция на политическое давление; интересы кредиторов. В более широком смысле можно выделить одно общее понятие – «проблема» - как ситуация, которая чем-то нас не устраивает. Может быть чего-то много, или мало, или не на том месте, или вообще отсутствует. Важно, что мы видим ситуацию здесь и сейчас, и можем заглянуть в свои желания, потребности и увидеть ситуацию в будущем.

Идея – образ будущего, видение, картина мира.

Проект = реализованная идея + концепция, как способ внедрения изменений или приведения существующего положения дел к идеальному или более лучшему в нашем понимании.

Важно, что идея проекта всегда лежит в поле вашей деятельности, а самое главное в поле ваших интересов. Даже если вы делаете бизнес и, например, занимаетесь производством хлеба, это будет именно то,

Проект и проектная идея

что вам нравится хоть в какой-то части процесса, может вы любите булочки))). Если ваш проект сопряжен с уборкой парков, то возможно для вас очень важна чистота, или вы больше всего любите гулять по паркам с друзьями, если ваш проект – новое платье – то видимо вы любите наряжаться, или производить впечатление или просто хотите кому-то понравится.

Кстати, это очень хороший образ появления идеи. Когда девушка или парень утром просыпаются и ожидают встречи этим днем с кем-то, они в самом начале думают – какое впечатление они хотят произвести, чего они хотят добиться, каких результатов достичь в рамках встречи и только после этого в голове рождается образ. Они не отправляются сразу к шкафу за заветным нарядом, нет. В первую очередь наше сознание предлагает нам образ будущего, то как мы будем себя чувствовать, и то, как будем выглядеть на предстоящей встрече. Идея это и метод, и способ, и вариант достижения результата, и это всегда картинка, которую мы рисуем в своей голове, всегда ответ на вопрос – «Как?», «Каким образом?».

Появление проекта может быть сопряжено с появлением множества идей. Идеи проекта можно инициировать, составляя списки, используя такие техники как «мозговой штурм» и другие, предлагая множество идей, принимая во внимание все предложения без критики, а затем только отбирая лучшие решения.

Поиск идеи всегда сопряжен с нашим жизненным опытом, даже самая большая фантазия будет взята из собирательного образа тех или иных вдохновляющих нас вещей, предметов, и всего, что нам нравится. Поэтому очень важно быть внимательным к своим интересам, ко всему что окружает, и искать вдохновение в самых простых вещах.

**ИДЕЯ – ЭТО
ОСНОВНАЯ ТЕМА,
ЗАМЫСЕЛ БУДУЩЕГО
ПРОЕКТА, СМЫСЛ,
ВЫРАЖЕННЫЙ В
НЕКОЙ ФОРМЕ,
СМЫСЛ, КОТОРЫЙ
ХОЧЕШЬ ДОНЕСТИ
ДО УЧАСТНИКОВ
ПРОЕКТА.**

Проект и проектная идея

Компании Colgate уже более 200 лет. В 1927 году она объявила о слиянии с Palmolive, и с того времени носит название Colgate-Palmolive.

За корпорацией числится огромное количество достижений и новаций. Наиболее известным среди них является то, что именно Colgate первыми произвели зубную пасту для массового рынка, а также привычный для нас всех тюбик (изначально «зубной крем» продавался в банках).

В середине 20 века рынок был насыщен, обороты компании достигали сотни миллионов долларов. Встал вопрос о том, как увеличить прибыль. Множество круглых столов, предложения об инвестициях в R&D, вливание в масштабные рекламные кампании и прочие советы не устраивали руководство компании.

Волей случая один из членов совета директоров посетил производство и задал вопрос первому встречному сотруднику: «Как увеличить продажи на 20%?». Вопрос больше имел риторический характер, но ответ был феноменальным: «Увеличьте диаметр горлышка тюбика на 20%».

В действительности, каждый раз при использовании зубной пасты мы надавливаем на тюбик с определённым неизменным усилием. Увеличение горлышка ускорило расход зубной пасты с двух недель до одной. И это позволило компании увеличить прибыль на 20%.

Формат и цель проекта

Начнем с определения понятия, вот что предлагают нам словари: Формат бумаги – стандартизированный размер. Формат произведения искусства – внутренняя организация произведения, соответствующая жанру, стилю. Формат вещания – стандарт (типаж) подачи, определения жанра. Формат кинематографа – совокупность технических характеристик пленки, аппаратуры, оборудования, определяющих качество фильма. Формат файла – структура информационного объекта.

Одной из важных задач в разработке проекта является необходимость определить его формат. Или по-другому можно сказать – заполнить пространство. Представьте себе, что ваш проект заключается в том, чтобы наполнить вазу водой для цветов. Сразу рождается множество вариантов, не правда ли. Итак, с точки зрения включения участников – вы можете наполнять вазу один, вы можете наполнять с другом взявшись за руки, вы можете наполнять в присутствии зрителей, зрители могут смотреть за вами по сети Интернет, и наполнение будет записано на видео, вы можете наполнять ее с детьми или со взрослыми.

С точки зрения времени - вы можете наполнять водой вазу один день, а можете один год, можете делать это 5 минут. Давайте рассмотрим еще одну область – предметную. Например, вы пользуетесь дополнительно другой емкостью для переливания воды, или с помощью ложки черпаете воду из реки и затем переливаете в вазу. Какие еще есть предметы рядом, помогающие или просто присутствующие в процессе? Вот, кстати и следующий признак – место. Вы у реки, вы в помещении, вы на кухне своей квартиры? Какие предметы вас окружают? Какого цвета ваза? Что происходит с вазой и цветами после того как она будет наполнена? Присутствуют ли рядом специалисты по переливанию воды в вазу? Способ переливания воды совершенно новый или вы просто действуете по старинке?

**«ОБРАЗ НЕ МОЖЕТ
БЫТЬ ИДЕЕЙ, НО
МОЖЕТ ИГРАТЬ
РОЛЬ ЗНАКА
ИЛИ, ТОЧНЕЕ
СОСУЩЕСТВОВАТЬ
С ИДЕЕЙ В ЗНАКЕ».
КЛОД ЛЕВИ-СТРОС**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Формат и цель проекта

Увидеть пространство проекта и означает определить формат или заполнить «форму» содержанием.

Важно помнить, что ваш проект всегда что-то уникальное, и всегда полезен всем его участникам, включая вас. Каждый раз удерживая смысл вашего проекта, понимая для чего вы его реализуете, продумывайте формат, находя лучшее выражение вашей идеи. Проверить себя просто – «Это действие лучшее из всех, что может привести к лучшему результату, служит исполнению поставленной цели?». Если ответ «да» хотя бы на 60 процентов – продолжайте исследовать другие осуществляемые в проекте действия и выбранные формы, предметы. Если вы не уверены – пробуйте найти замену, альтернативу выбранному действию или предмету пространства.

Первое – максимально подробно описать для себя как, чем, кем и как долго заполнено пространство, какое оно.

Второе – это определить много действий, которые происходят в пространстве. Люди идут, близкие к вазе смотрят, дальние слушают, ваза стоит на столе, цветы лежат на стуле. Кто что делает, кто что получает? Определив множество действий, мы можем расставить эти действия в хронологическом порядке и определить последовательность процесса реализации проекта.

Очень важно, что, определяя пользу для субъекта, мы, во-первых, понимаем - кто наша целевая аудитория, а во-вторых понимаем - кого из окружения мы можем привлечь как партнеров, со-организаторов или интересантов нашего проекта. Это дополнительное задание, не основное в данной теме. К данному вопросу мы еще вернемся. Но и сейчас уделите этому внимание, сразу понимая, где в пространстве будут расположены те или иные субъекты или объекты проекта, какое их место в проекте по степени важности.

Формат и цель проекта

И немного о цели вашего проекта. По сути, ваша цель – это отражение всего вашего проекта. С одного предложения всегда понятно, чем вы занимаетесь, что делаете, чему следуете. Понятно каков ваш основной интерес, чего хотите достигнуть, каковы ваши ценности. Цель – для вас – дает понять, что вы делаете и для чего. Цель – для других людей – чтобы они понимали, как они относятся к вашему делу и хотят ли присоединиться или поддержать сейчас.

Цель проекта всегда конкретизирована показателями. Можно хотеть поесть. А можно хотеть съесть гречневый суп сегодня в 12 часов дня с другом Иваном в кафе «Ромашка» г. Воронеж. Приоритет здесь может сместиться или вы можете одновременно достигнуть нескольких результатов, но, все же, что-то будет в приоритете – вашей миссией, предназначением или главной задачей (Для чего?), что-то будет являться содержанием деятельности (Что делаю?), что-то выбранным форматом реализации вашей идеи (Посредством чего? Через что?).

**«ЖИТЬ С ЦЕЛЬЮ
ОЗНАЧАЕТ ДЕЛАТЬ
ТО, ЧТО ЛЮБИШЬ,
ТО, ЧТО ХОРОШО
УМЕЕШЬ, И ТО,
ЧТО СЧИТАЕШЬ
ДЛЯ СЕБЯ
ВАЖНЫМ».
ДЖЕК КЭНФИЛД**

Задачи проекта

Сформулировав цель, необходимо определить задачи проекта – мероприятия, для достижения желаемого результата. Если цель проекта отвечает скорее на вопрос «что делать?», то задачи проекта раскрывают процесс и отвечают на вопрос «как делать?» или какие конкретно шаги совершить, что сделать чтобы...?

Задачи представляют собой конкретные действия, которые приводят к выполнению цели. В задаче всегда есть глагол – это делает ее подразумевающей действие. Задача конкретна, предполагает ясный результат, точную функцию, понятное действие.

Структура декомпозиции работ

Work (Работа) – непрерывное физическое или умственное усилие, направленное на преодоление препятствий и достижение целей или результатов; специфическая задача, обязанность, функция или задание, часто являющиеся частью фазы или другой, большей по объему работы.

Breakdown (Декомпозиция) – разделение на части или категории, выделение простых составляющих.

Structure (Структура) – фиксированное упорядоченное множество объектов и отношений между ними, классификация чего-либо по заданному основанию.

Эти определения означают, что Структура Декомпозиции Работ (WBS) имеет следующие характеристики:

Описывает с необходимой точностью содержание работ по проекту;

Определяет весь объем работ по проекту;

Задачи проекта

Формируется в виде иерархической структуры (проект декомпозируется на пакеты/субпакеты и т.д. работ);

Представляет объем работ по пакету как перечень работ, имеющих измеримый или сравнимый результат;

Имеет объективный или измеримый результат, который рассматривается как результат работы по пакету или совокупность результатов работ.

WBS является средством для разделения всех работ по проекту на управляемые, позволяющие достичь уровень детализации предоставляемой информации. WBS позволяет определить работу по проекту с точки зрения жизненного цикла проекта.

WBS является также инструментом, позволяющим руководителю проекта получить описание конечного результата (продукта, услуги) проекта и всех под-проектов, в результате которых будет достигнут запланированный результат.

WBS может разделяться на части для специализации видов и объемов работ у проекта. Это помогает координировать и управлять действиями участников команды проекта, назначать ответственных за ту или иную задачу.

WBS обеспечивает выявление работ, необходимых для достижения целей проекта. Каждый следующий уровень декомпозиции обеспечивает последовательную детализацию содержания проекта, что позволяет производить оценку выполненных объемов работ, освоенных денег и выполнения по срокам. На нижних уровнях пакетам работ соответствуют сравнительно меньшие объемы работ.

**ОСНОВНОЕ
ПРЕИМУЩЕСТВО
ТАКОГО ПОДХОДА К
ФОРМИРОВАНИЮ
ЗАДАЧ –
ВОЗМОЖНОСТЬ
ОЦЕНИТЬ
РЕАЛЬНОСТЬ
ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ.
ЕСЛИ САМЫЕ
ПРОСТЫЕ ЗАДАЧИ
МОГУТ БЫТЬ
РЕАЛИЗОВАНЫ,
ТО И ЦЕЛЬ
МОЖЕТ БЫТЬ
ДОСТИГНУТА.**

Задачи проекта

Правила разработки WBS

Каждый элемент WBS должен обеспечивать достижение осязаемого результата.

Каждый элемент WBS должен являться агрегатом всех подчиненных элементов, перечисленных непосредственно под ним.

Результаты должны логически декомпозироваться до уровня, на котором можно определить, как именно они будут достигаться, что конкретно делать. Декомпозиция результатов, начиная от верхнего уровня WBS (проекта) до нижнего уровня должна быть логически связана.

Результаты пакетов работ должны быть уникальными и отличаться от результатов других пакетов работ того же уровня.

Процесс разработки WBS должен представлять собой гибкий механизм, позволяющий корректировать WBS, особенно когда объем работ по проекту может изменяться.

Все пакеты работ должны быть совместимы с организационной структурой и структурой затрат.

Результаты должны быть четко определены так, чтобы исключить дублирование объемов работ внутри элементов WBS, в целом по организации или отдельными ответственными за выполнение работ.

Результаты должны иметь размер, достаточный для эффективного управления, но не настолько малый, чтобы сделать затраты на контроль чрезмерными.

Задачи проекта

Разработка WBS

WBS разрабатывается путем рассмотрения целей и результатов проекта — «что нужно сделать, чтобы...?», «какое направление работы нужно включить, чтобы...?» Верхние уровни WBS могут быть разработаны на ранней, концептуальной стадии проекта. Дальнейшая детализация WBS возможна, когда определены все детали проекта. WBS может быть доработана или изменена в процессе реализации проекта.

Основной процесс разработки WBS состоит из следующих шагов:

Первый шаг — определение конечных результатов проекта — что должно быть произведено (поставлено) для обеспечения успешного завершения проекта.

Второй шаг — определение основных пакетов (блоков, направлений, видов) работ, необходимых для получения конечных результатов (продуктов) проекта.

Третий шаг — объединение дополнительных уровней детализации в соответствии с внутренней системой управления и единой системой контроля.

Четвертый шаг — пересмотр (анализ) и усовершенствование WBS до тех пор, пока когда можно ясно, что проектом можно успешно управлять, контролировать и регулировать получаемые результаты.

**«НИКАКОЕ ДЕЛО
НЕЛЬЗЯ ХОРОШО
СДЕЛАТЬ,
ЕСЛИ НЕИЗВЕСТНО,
ЧЕГО ХОТЯТ
ДОСТИГНУТЬ».
АНТОН МАКАРЕНКО**

Участники проекта, продвижение

Определение целевой аудитории проекта всегда сопровождается определением производимого продукта. Продукт – вещественный результат производственной (экономической) деятельности, полезная ее часть. Продукт обладает своим жизненным циклом, длительность которого может быть различной. Есть конечный продукт проекта и промежуточные, также полезные. Часто понятие продукта может совпадать с целью проекта, или являться его частью. Продукт может представлять собой результат деятельности в рамках проекта, качественным критерием успешности его реализации. В проектной деятельности чаще используется понятие «управление предметной областью проекта». Оно чуть шире, чем понятие слова «продукт». Предметная область проекта – это совокупность продуктов и услуг, производство которых должно быть обеспечено в рамках проекта; предметную область проекта определяют цели, результаты и состав работ;

Цель – желаемый конечный результат или состояние, которые должны получиться в результате реализации проекта; Результаты проекта – это продукция, результаты, полезный эффект проекта, определяемый в соответствии со своими затратными/доходными, инновационными, качественными, временными, социальными, экологическими и другими характеристиками запланированному уровню.

В случае, если ваш проект социальный и не несет в себе цели получения прибыли, это не отменяет наличие продукта или услуги в нем. В любом случае люди – участники вашего проекта – получают что-то, и возвращают «цену» за продукт или услугу. Формирование образа продукта, понимание отличительных особенностей дает картину о потенциальных участниках вашего проекта, потребителей. Для кого я делаю этот проект? На кого направлены действия проекта? В чем основная потребность этой целевой аудитории? Что получают участники проекта в итоге его реализации? Кто является непосредственным потребителем?

Результат проекта

Жизненный цикл проекта преодолевает несколько этапов: инициация, планирование, контроль, исполнение и завершение.

На этапе инициации и планирования мы разрабатываем все необходимые уставные документы – план, смету, положение, информационные письма и прочее для реализации проекта, формируем команду проекта и приступаем к его реализации на этапе исполнения.

Находясь в постоянном пути контроля и координации деятельности по проекту, следим за его реализацией и достижением результатов.

На этапе завершения подводим итоги и оцениваем достигнуты ли результаты проекта. Очевидно, что для эффективного нахождения в этом процессе в финальной точке вашего проекта необходимо точно знать, каких именно результатов необходимо достичь.

Оценивая результаты проекта, проект может претерпевать некоторые изменения в своем содержании. Для эффективной работы с управлением изменениями и результатами проекта наиболее эффективной является «Матрица компромиссов».

Она позволяет определить приоритеты в проекте. Матрица компромиссов работает с тремя ключевыми параметрами проекта – содержание (качество) проекта, сроки и стоимость.

Чем выше требования к содержанию проекта, тем больше времени нужно на его реализацию, тем больше финансовых средств тратится на достижение цели. Чем быстрее мы хотим реализовать проект, тем

**ПРОДУКТ
ОПРЕДЕЛЯЮТ ЕГО
ОПИСАНИЕ И
КАЧЕСТВЕННЫЕ
И КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ.
ПОНИМАНИЕ ЭТИХ
ХАРАКТЕРИСТИК
ДАЕТ ЯСНОСТЬ
В ТОМ, КОМУ
ИМЕННО МОЖЕТ
БЫТЬ ПОЛЕЗЕН
ВАШ ПРОДУКТ,
КТО ВАШ
«ПОКУПАТЕЛЬ».**

Результат проекта

менее качественным (как правило) и более дорогостоящим бывает результат.

Чем дешевле проект, тем ниже обычно его качество или дольше сроки реализации. Для работы по данной методологии используют три ключевых действия относительно каждого критерия проекта:

- зафиксировать – в качестве фиксированного ограничения берется то, на которое в данном проекте влиять не считается возможным.
- оптимизировать – из двух оставшихся двух ограничений выбирают то, по которому в конце проекта желательно получить наилучшие показатели.
- пересчитать и принять – параметры третьего показателя определяются параметрами двух первых, третье направление, оставшееся, просто пересчитывается.

Итак, из трех показателей только по одному проводится оптимизация, по одному фиксирование, по одному пересчет. Это минимизирует риски, и дает наиболее четкую ясную структуру проекта.

Качество проекта – целостная совокупность характеристик результатов проекта, относящихся к их способности удовлетворять установленные или предполагаемые требования – обеспечение потребностей, ради которых проект предпринят. Ради чего ваш проект, каких результатов он стремится достичь, как вы узнаете, что проект реализован?

**МЫ МОЖЕМ
ОЦЕНИТЬ
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ
ПРОЕКТА С ТОЧКИ
ЗРЕНИЯ ПОЛУЧЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНОСТИ
УЧАСТНИКАМИ
ПРОЕКТА:
ИНИЦИАТОРЫ,
ЗАКАЗЧИКИ,
ИНВЕСТОРЫ,
МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА,
КОМАНДА ПРОЕКТА,
ПОДРЯДЧИКИ,
ПОСТАВЩИКИ,
ОРГАНЫ ВЛАСТИ
И ДРУГИЕ
ОРГАНИЗАЦИИ-
ПАРТНЕРЫ,
ПОТРЕБИТЕЛИ
КОНЕЧНОЙ
ПРОДУКЦИИ
ПРОЕКТА.**



**«ЛУЧШИЙ СПОСОБ ВЗЯТЬСЯ ЗА
ЧТО-ТО – ПЕРЕСТАТЬ ГОВОРИТЬ
И НАЧАТЬ ДЕЛАТЬ».**

Уолт Дисней

1. «Если бы я мог делать все что захочу, я бы...». На лист бумаги пожалуйста напишите не менее 15 предложений, которые начинаются с этой фразы. Важно, не думайте долго над этим вопросом. Потратьте на это не более 5 минут. Если сразу мысли не появляются, просто продолжайте мысленно или вслух начинать говорить фразу и записывайте первый пришедший в голову ответ. Выберите из списка 5, которые считаете самыми важными. Из 5 выберите 3, которые считаете самыми ценными для вас на этом этапе жизни. Из 3 выберите одну сферу дела, которую считаете наиболее актуальной и важной для реализации. Подчеркните и сохраните.

2. «Рисунок». Возьмите лист бумаги. Сейчас мы будем рисовать!)) это может быть очень схематично, но важно что мы будем отражать то, как вы видите выбранную вами сферу деятельности. Итак, представьте себе то направление деятельности, которое вы выбрали, какое оно сейчас, как вы могли бы его охарактеризовать, сколько пространства оно занимает в вашей сегодняшней жизни. Без фантазий, только то, что есть сейчас. В самом нужном для вас масштабе: может быть вы будете говорить о планете, может о городе, может о своем дворе, а может о личных отношениях или о собственном развитии. Ваш проект может быть самого разного масштаба. Его проектность от этого не меняется. Нарисуйте образ выбранной сферы деятельности.

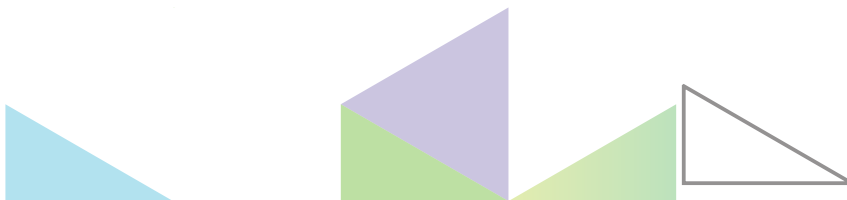
3. «Я так вижу». Словами, схемами или рисунком, опишите максимально подробно как вы видите пространство проекта. Подбирайте как можно больше эпитетов. Представьте себе, что вы стоите в самом центре проекта, как будто в комнате – что вы видите, когда оглядываетесь по сторонам.



4. «Снова рисунок». После того как нарисовали, напишите 5 сильных характеристик данного направления, события, явления. Далее напишите 5 сторон, которые можно было бы изменить (увеличить, уменьшить, доработать, убрать, прибавить и тд) – то что, вы считаете можно сделать лучше. Переверните лист бумаги. Еще немного времени побудьте с этой информацией и нарисуйте идеальный образ выбранного вами направления деятельности. Может быть вы внесете изменения в вашем стартовом рисунке, разукрасите его, или зачеркнете какие-то детали, или добавите новые. Важно – не спешите рисовать какие-то правильные вещи. Просто попробуйте вообразить какие-то черты вашего образа в голове и символично перенести на бумагу. Опишите ваш будущий образ деятельности несколькими словами или предложениями.

5. «Таблица «Для чего? Что делаю? Посредством чего?» Заполните не менее 5 строк в таблице относительно вашей идеи, ответив на три предложенных вопроса. Ответы могут оказаться совершенно разными. После заполнения вы сможете выбрать, то что вам ближе, то что действительно отражает суть вашего проекта, вашей идеи. Ответ может оказаться в одной строке, а может быть комбинацией разных ячеек.

6. «Ассоциации» На листе бумаги выпишите 3 ключевые характеристики вашего проекта, для каждой характеристики напишите не менее 20 слов ассоциаций. Из 60 полученных слов выделите 3 основных, которые вам симпатизируют, и больше всего отражают суть вашего проекта. Используйте существительные или словосочетания.



7. «Описание процесса». Заполните таблицу, в которой есть следующие колонки: Кто? Что делает? С чем, кем? Где? Продолжительность действия? В чем польза для этого субъекта? Напишите не менее 20 действий. Опишите формат вашего проекта используя завершающим предложением о том, что же будет происходить в рамках проекта. Попробуйте составить текст таким образом, чтобы вызвать отклик интересующей вас аудитории и узнать, присоединились бы они к вам или нет? Отражайте черты формата, которые вам самому (самой) нравятся, и вы уверены понравятся или будут интересны остальным! Постарайтесь описать формат максимально просто и ясно для всех читателей. И попросите кого-то прочитать свой текст, и дать вам обратную связь.

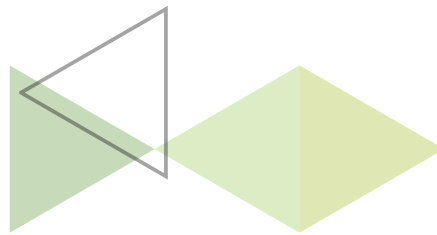
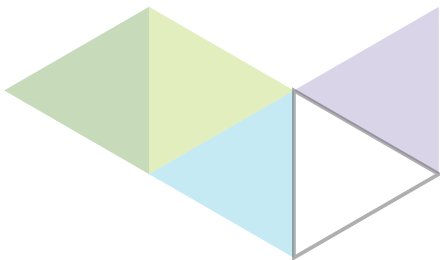
8. «Потребитель» Опишите аудиторию вашего проекта, кто является получателем продукта вашего проекта. Заполните таблицу с двумя колонками: 1. Категория участников – все, кто, пользуется результатом реализации проекта, его продуктом, прямым или косвенным и 2. Пользность – в чем выражена польза от использования проекта для данной категории участников. Укажите не менее 5 категорий участников. Используйте географические локации, возрастные особенности, гендерные различия, увлечения, хобби, интересы, области знаний, профессиональные или социальные статусы, характеристики здоровья, цели, отношение к социальным группам, сообществам и другие характеристики людей.



9. «Структура декомпозиции работ». Составьте СДР вашего проекта (определите задачи первого, второго и третьего уровней от крупной до более мелких): цель – задачи первого уровня (крупные организационные направления) – задачи второго уровня (необходимые работы для выполнения задач) – задачи третьего уровня (мелкие шаги, реализуемые в самый короткий срок или наименьшими затратами, видите необходимую поддержку, где нужны дополнительные человеческие, информационные, организационные и другие ресурсы. Поделитесь вашим видением о том, какую работу вам предстоит проделать – какие задачи решить, выделив 2-3 задачи из фронта самых простых и ясных для вас, и 2-3, требующие поддержки. Сформулируйте задачи легко, ясно, чтобы сформировать у читателя понимание, что именно вы будете делать и где он сможет к вам присоединиться на пути организации и реализации вашего проекта. Ваш текст может занимать 1000-1500 знаков.

10. «Повторение». Еще раз выпишите на лист бумаги или в блокнот:

- * идею вашего проекта (одно предложение (как сделать так чтобы...?)),
- * цель проекта (одно предложение, в котором последовательно идут ответы на вопросы – что буду делать? для чего? посредством чего?),
- * формат проекта (сформулируйте два-три предложения, раскрывающие ваше видение – что и как будет происходить?). Только теперь переходите к построению списка задач (что нужно сделать чтобы реализовать проект?



11. «Уникальность проекта» Определите, в чем уникальность вашего проекта, какие отличительные стороны вы можете назвать? Напишите не менее 10-15 пунктов. Далее выделите 3 основные характеристики, которые вы считаете важными для себя – то, что вам нравится в проекте, что соответствует вашим ценностям. Выделите из всего списка 3 основные характеристики, которые вы считаете важными для потребителей продукта проекта.

12. «Источник информации». Напишите не менее 5 пунктов – источников информации о вашем проекте. Как и где люди смогут получить информацию о вашем проекте, напишите места, где информация может быть понятной, уместной, актуальной, при этом задавая себе вопрос – мои потенциальные участники увидят это здесь? Если ответ «да», запишите его в список, каким бы реальным или нереальным он не был.

13. «Результаты проекта». Для разных элементов программы напишите не менее трех результатов, в чем конкретная полезность для каждой аудитории, участника, организации, структуры и т.д, как раскрываются цели и миссия проекта, какого результата достигаете в каждой задаче проекта, в каждом процессе. Результаты могут быть повторяющимися в разных колонках. После заполнения всех ячеек выпишите основные результаты вашего проекта в отдельный список, указав не менее 5-6 пунктов и для каждого результата напишите критерий (1-3 штук), по которым вы поймете, что результат достигнут – это могут быть количественные критерии, качественные критерии, или отдельные «лакмусовые бумажки», которые вам дают понять достигнут тот или иной результат или нет. ■

▲ для ЗАМЕТОК



ДЛЯ ЗАМЕТОК

[VK.COM/PM_VGTU](https://vk.com/PM_VGTU)