ЖЕЛТЫЙ БЛОКНОТ

Записки проектировщика

С чего начать?

- Любой проект начинается с идеи, и от начальной задумки зависит его успех. Следственно, идею нужно тщательно выбирать и прорабатывать – ведь если в неудачный проект будет вложено много сил, времени и денег, печально будет осознать, что требовалось поменять его с самого начала, когда потери не были бы так велики. Правильно будет опираться на свой и чужой опыт – хотя проекты могут быть совсем разными, причины неудач достаточно часто бывают одинаковыми.

Сбор команды

- Проект, конечно, можно делать и в одиночку, но слаженная команда справиться с ним гораздо быстрее и добавит разносторонних решений.
- Команда обязательно должна быть скомпонована и организована – если хаос будет царить во время разработки, результат будет желать лучшего.
- Все участники должны иметь желание трудиться, ведь лишний груз в виде бесполезного участника только затормозит команду
- Желательно, чтобы члены команды имели возможность собираться вместе вживую – интернет, конечно, дает возможности для совместной работы людям со всех точек земного шара, но живое общение всегда сильнее стимулирует ход мысли. Если же у проекта есть часть, связанная с созданием техники, то рабочий образец, который все могут осмотреть и ощупать, легко даст представление о направлении дальнейших действий.

Организация

- Команды без лидера, распределяющего обязанности не бывает, ведь если каждый будет заниматься тем, чем хочет, а не тем, чем нужно, то вероятность успеха крайне мала
- Не бывает универсального члена команды – каждый имеет свой талант. Например, приводя пример из личного опыта, программист занимается кодом и 3D моделированием деталей, инженер придумывает и дорабатывает принцип работы аппарата в целом, специалист по представлению проекта делает презентацию, рекламирует его среди заинтересованной аудитории, а капитан следит за всеми, объединяет команду и коммуникирует с вышестоящим начальством, если оно есть.

Общение в команде

- Хотя участники должны разделять обязанности, команда должна работать слаженно. Нужно позаботиться о том, чтобы в команде не было недопонимания между участниками, организовывать дискуссии на тему важных для работы вопросов, разрешать возникающие конфликты.

Финал проекта

- Всегда старайтесь сделать проект лучше, если это позволяет время и прочие ресурсы, не останавливайтесь на достигнутом.
- Перед показом проверьте все досконально – никому не будет приятно, если на презентации проекта он внезапно окажется нерабочим или неккоректно выполняющим свои функции.
- Старайтесь произвести впечатление на публику. Не стоит ставить на представление больше, чем на проработку, но ни в коем случае нельзя забывать о нем, ведь яркий дебют обязательно привлечет внимание потенциальных инвесторов или судей.

Aftermatch

- Не теряйте связей со своей командой, если вам понравилось в ней работать! Чем больше знакомых ребят, готовых творить, тем шире круг проектов, в которых вы можете принять участие.
- Учитывайте опыт, анализируйте результаты – это поможет вам в будущем.
- Возьмите немного отдыха - сколь бы усерден не был человек, силы его не бесконечны, а после нескольких недель или месяцев напряженной работы их может не остаться вовсе.