

Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение Астраханской области «Астраханский государственный колледж  
профессиональных технологий»

# ТЕМА ПРОЕКТА «.....»

ПРОЕКТНАЯ КОМАНДА -

СТУДЕНТЫ ОТДЕЛЕНИЯ №/ФИЛИАЛ

ГРУППА - ...Ф.И....

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ: ...ФИО....

# Проект опирается на установки в

- дисциплинах: *Указать предметы, дисциплины проекта.*
- профессии: *Указать профессию.*

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## ОБОСНОВАНИЕ ВЫБОРА ТЕМЫ

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Характеристика проблемы, которая  
решается в проекте

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА –

ЗАДАЧИ:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

# Объект и субъект проекта

*По желанию*

# Гипотеза проекта

*По желанию*

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## Этапы работы над проектом

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

# Практическая часть проекта

# Методы исследования

# Ход исследования

- Несколько слайдов описывающих ход исследования

# Роли членов проектной команды в работе над проектом

- Указать роль и Фамилию участников команды (кто что делал)

Классический подход к распределению ролей между участниками проектной команды был предложен доктором Р.М. Белбином . В каждой проектной команде, которая стремится эффективно организовать свою работу, независимо от ее численного состава, должны выполняться следующие 8 ролей:

**Председатель** ) - выбирает путь, по которому команда движется вперед к общим целям, обеспечивая наилучшее использование ее ресурсов; умеет обнаружить сильные и слабые стороны команды и обеспечить наибольшее применение потенциала каждого участника команды. Можно думать, что таким человеком является, как правило, официальный руководитель проекта; однако, в самоуправляемых командах им может быть любой человек.

**Оформитель** - придает законченную форму действиям команды, направляет внимание и пытается придать определенные рамки групповым обсуждениям и результатам совместной деятельности. Такой человек может иметь официальную должность "архитектора" или "ведущего проектировщика", но главное то, что эта роль "воображаемая". В безнадежном проекте особенно важно иметь единое и четкое представление о проблеме и ее возможном решении.

**Генератор идей** - выдвигает новые идеи и стратегии, уделяя особое внимание главным проблемам, с которыми сталкивается группа. Мне кажется, что для такой роли больше подходит название "провокактор" - человек, который пытается внедрять в команду радикальные технологии, искать новые решения технических задач.

**Критик** - анализирует проблемы с прагматической точки зрения, оценивает идеи и предложения таким образом, чтобы команда могла принять сбалансированные решения. В большинстве случаев такой человек поступает как "скептик", уравновешивая оптимистические предложения оформителя и генератора идей. Критик хорошо знает, что новые технологии отнюдь не всегда работают, обещания поставщиков о возможностях новых средств и языков иногда не сбываются и все может пойти не так, как было задумано.

**Рабочая пчелка** - превращает планы и концепции в практические рабочие процедуры, систематически и эффективно выполняет принятые обязательства. Другими словами, в то время как оформитель придает законченную форму крупным технологическим решениям, генератор идей предлагает радикальные новые решения, а критик занимается поиском изъянов и недостатков в этих предложениях, рабочая пчелка - это тот человек, который работает, не привлекая внимания, и выдает на гора тонны кода. Очевидно, любой безнадежный проект нуждается по крайней мере, в паре таких пчелок, но сами по себе они не способны принести успех проекту, поскольку не обладают необходимой широтой кругозора.

**Опора команды** - поддерживает силу духа в участниках проекта, оказывает им помощь в трудных ситуациях, пытается улучшить взаимоотношения между ними и в целом способствует поднятию командного настроения. Другими словами, такой человек выполняет в команде роль "дипломата".

**Добытчик** - обнаруживает и сообщает о новых идеях, разработках и ресурсах, имеющихся за пределами проектной группы, налаживает внешние контакты, которые могут быть полезными для команды, и проводит все последующие переговоры. Командный добытчик имеет много друзей и связей в своей организации, с помощью которых можно выпросить или одолжить необходимые ресурсы. Главное, что добытчик обожает свою деятельность.

**Завершающий** - поддерживает в команде настойчивость в достижении цели, активно стремится отыскать работу, которая требует повышенного внимания, и старается, насколько возможно, избавить команду от ошибок, связанных как с деятельностью, так и с бездеятельностью. Такой человек играет доминирующую роль во время тестирования системы на завершающей фазе жизненного цикла проекта, однако его роль на более ранних фазах тоже важна. Команде необходимо время от времени (а еще лучше каждый день) напоминать, что они не делают себе карьеру на всю жизнь, а всего лишь участвуют в проекте с жесткими сроками и промежуточными контрольными точками, которые необходимо достигать вовремя, чтобы не провалить проект.

# Результаты проекта

- Степень решения проблемы

# ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

**ЛИТЕРАТУРА**

**ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ**

Текст слайда