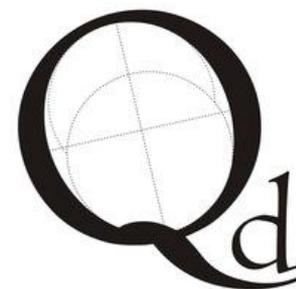
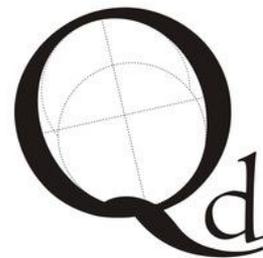


Формирование команды и управление проектом



Формирование команды

“Команда — это группа людей, обладающих взаимодополняющими навыками и характерами, чувствующих себя связанными общей целью и нуждающихся друг в друге для достижения результатов.” - Йон Катценбах

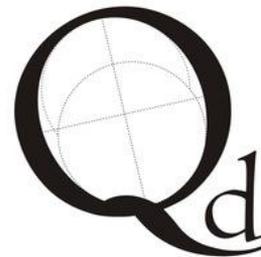


Признаки эффективной команды

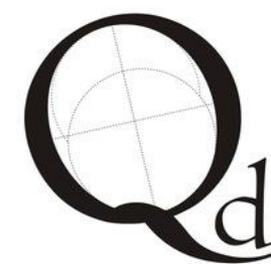
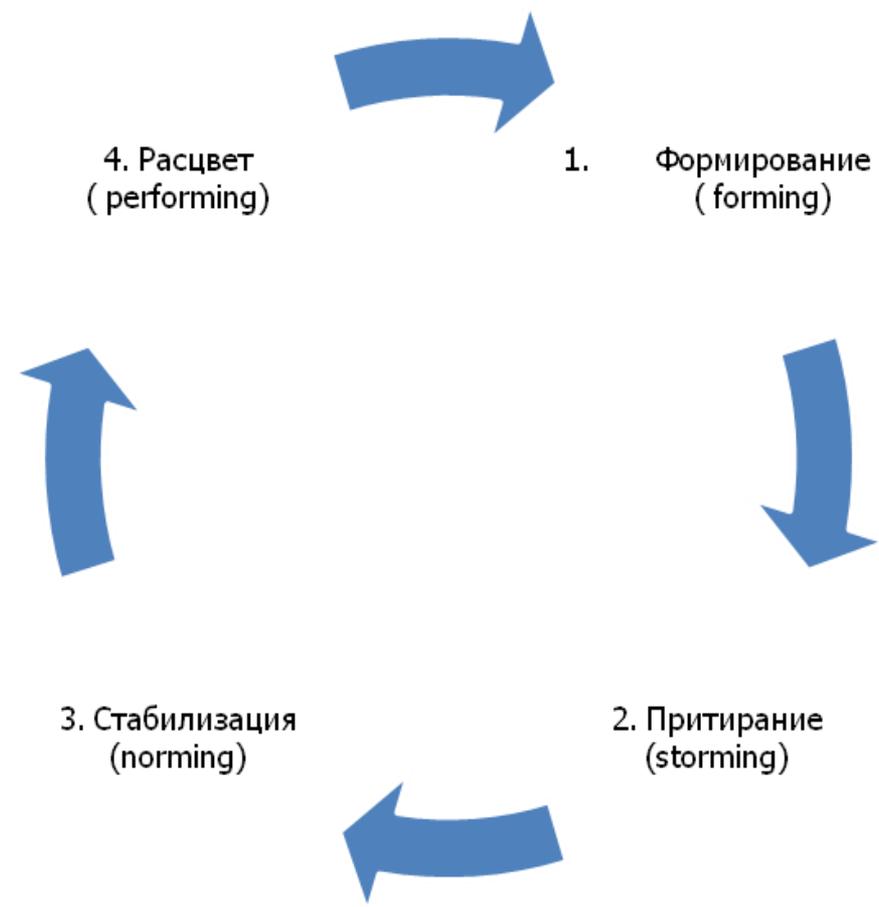
- Ясные цели, которые принимаются всеми участниками
- Знание и принятие каждым своей собственной роли в команде и ролей других участников
- Доверительные отношения между участниками команды: понимание и принятие различных стилей мышления других членов команды
- Способность эффективно решать задачи и преодолевать внутренние конфликты, а также учиться коллективно на базе имеющегося опыта
- Сочетание различных личностных качеств, необходимых знаний и навыков, равномерно распределенных между всеми участниками команды
- Комфортная атмосфера работы, в которой люди прислушиваются к мнению других и сами высказывают полезные замечания
- Открытый доступ к информации, необходимой для решения командных задач, для каждого из участников команды
- Лидеры, развивающие творческие способности команды, в том числе постоянное обучение членов команды



Признаки эффективной команды

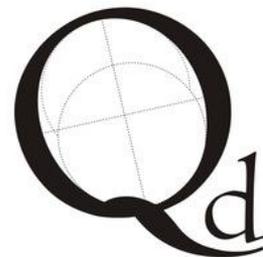


Жизненный цикл команды



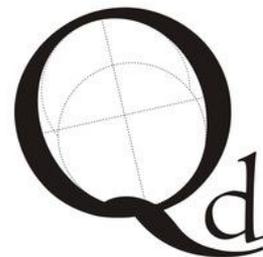
Распределение ролей в команде

- рабочая пчелка (company worker)
- руководитель (chairman)
- мотиватор (shaper)
- генератор идей (plant)
- снабженец (resource investigator)
- аналитик (monitor evaluation)
- вдохновитель (team worker)
- контролер (compliter finisher)



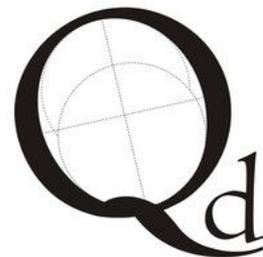
Распределение ролей в команде

- рабочая пчелка (company worker)
- руководитель (chairman)
- мотиватор (shaper)
- генератор идей (plant)
- снабженец (resource investigator)
- аналитик (monitor evaluation)
- вдохновитель (team worker)
- контролер (compliter finisher)



Основные правила создания и управления командой

- Выбор правильных членов команды - единственно важный фактор успеха или провала проекта.
- Выбирайте командных игроков, не индивидуалов-суперзвезд.
- В команде должен быть единственный руководитель.
- Программа = команда
- Поддерживайте связь
- Разделяйте вознаграждение
- Запишите
- Выгоняйте отстающих



10 заповедей руководителя

- ✓ Делегируй полномочия;
- ✓ Держи в голове как можно больше подробностей о разрабатываемом продукте, но мысли глобально;
- ✓ Прежде всего управляй, а потом уже работай сам, но помни о том, как ты сам начинал;
- ✓ Доверяй своим подчиненным;
- ✓ Понимай психологию тех, кем управляешь;
- ✓ Хвали прилюдно, отчитывай наедине;
- ✓ Плати деньги справедливо, но бережливо;
- ✓ Думай всегда;
- ✓ Сначала попытайся понять, и только потом быть понятым;
- ✓ Не берись за проект, в котором нет рисков.

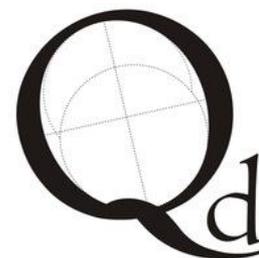


Диаграмма Ганта

Диаграмма Ганта (Gantt chart) – это инструмент иллюстрации календарного плана в проектном менеджменте. Представляет собой столбчатые диаграммы, вписанные в календарную шкалу. Длина диаграммы соответствует отрезку времени, отведенному на выполнение той или иной задачи.

Впервые методика была представлена в 1910 году американским инженером Генри Гантом (Henry Gantt). Впоследствии диаграмма Ганта стала главным инструментом, применяемым при календарном планировании и контроле. В 1990-х годах методика была усовершенствована – для описания зависимостей между задачами были добавлены связи.

Это не единственный инструмент, но им пользуются многие руководители наряду с другими способами визуализации процессов управления.

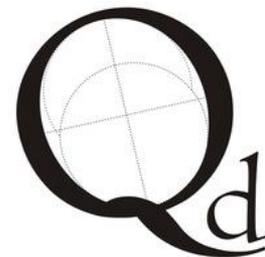


Диаграмма Ганта

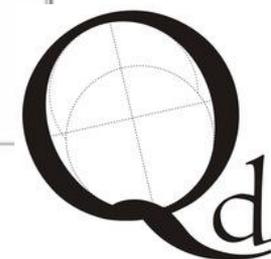
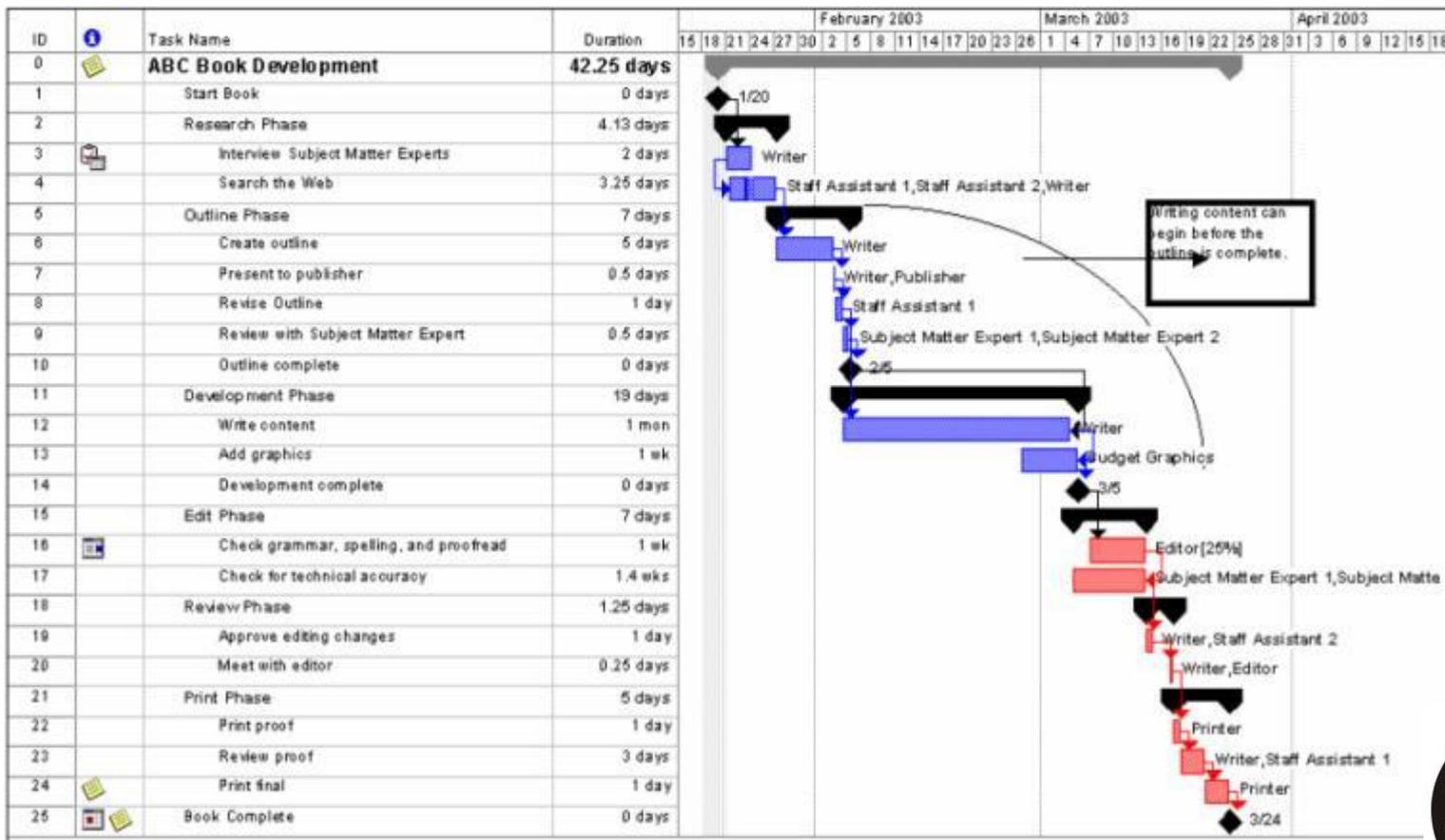


Диаграмма Ганта

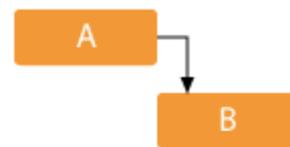
Типы связей:

Финиш-Финиш – операция В должна закончиться не раньше операции А

Старт-Старт – операция В начинается не раньше операции А

Финиш-Старт – операция В не может начаться до завершения операции А

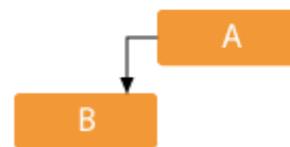
Старт-Финиш – операция В не может закончиться пока не начнется операция А



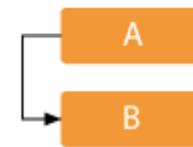
Финиш-Старт



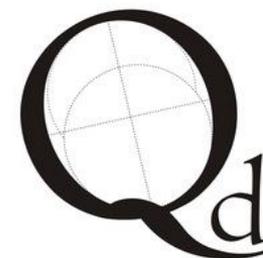
Финиш-Финиш



Старт-Финиш



Старт-Старт



Гибкие методы управления проектами

Гибкая методология разработки ПО становится все более распространенным явлением, и все больше проектов разрабатываются по гибким методологиям, таким как Scrum и XP (экстремальное программирование).

Применять гибкие методики в реальном процессе разработки надо уметь. Нужно хорошо изучить все техники, чтобы иметь определенный опыт и применять Agile методики на практике.

В частности, крайне необходимы хорошие навыки программирования.

