



**Лицей №64**  
государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение

Конкурс «Событийная среда школы»

## **Методы проектирования**

---

# Проект и методы проектирования

---

**Проект** - временное предприятие, направленное на создание уникального продукта, услуги или результат.

**Методы проектирования** - это пути и способы достижения целей и решения задач проекта.

В практике проектирования наиболее часто используются такие методы, как мозговой штурм, экспертная оценка, метод аналогий, сетевое планирование, календарное планирование, структурная декомпозиция, имитационное моделирование, ресурсное планирование и т. д.



# Зачем нужно использовать методы проектирования?

---

Способствуют оптимизации и повышению качества, повышают вероятность успешного завершения проекта



Лицей №64

государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение

# 6 примеров методов проектирования

---



# 1. SMART цель

---

SPECIFIC  
конкретный

TIME BOUND  
ограниченный во  
времени

MEASURABLE  
Измеримый

RELEVANT  
значимый

ACHIEVABLE  
достижимый



# 1. SMART цель

---

~~Организовать школьное мероприятие~~

**S** – организовать и провести школьный концерт КВН

**M** – один концерт на 4 команды 10-11 классов

**A** – использую школьные ресурсы и с помощью учителей

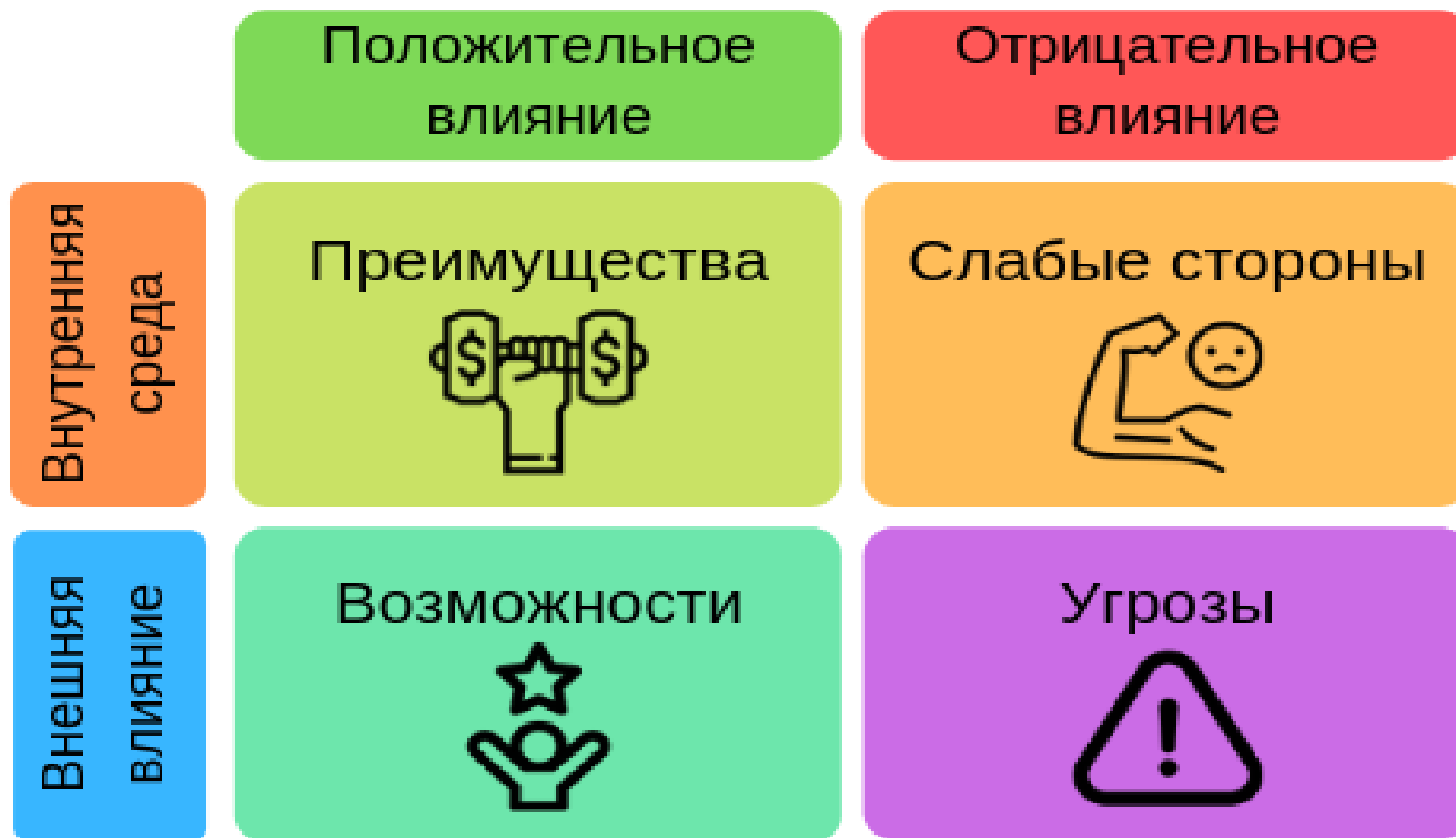
**R** – приурочить к Новому году

**T** – в срок до 25 декабря 2019 г.

✓ Организовать и провести внутришкольный новогодний концерт КВН среди 4 команд старшеклассников до 25 декабря 2019 года



## 2. SWOT-анализ



**Важно:**  
сделать  
вывод по  
результатам  
анализа!



## 2. SWOT-анализ. Школьный КВН

Сильные стороны (как приумножить?)	Слабые стороны (как сгладить?)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Яркое и веселое мероприятие</li><li>• Легко привлечь участников и зрителей</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Требует трудоемкой и затратной по времени подготовки</li></ul>
Возможности (как реализовать?)	Угрозы (как избежать?)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Получить приятные воспоминания на долгие годы</li><li>• Сплотить класс</li><li>• Создать приятную атмосферу в школе</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Плохая организация мероприятия;</li><li>• Некачественный и обидный юмор</li></ul>



### 3. Планирование

---

Возможные самые разнообразные варианты планирования. В своем плане-графике реализации проекта рекомендуем отобразить:

- этапы и соответствующими им задачи;
- сроки;
- ответственных и исполнителей;
- результат.



### 3. Планирование продвижения мероприятия (пример)

Задачи по продвижению					
№	Канал/способ распространения	Ответственный за канал в школе	Задачи	Сроки	Ответственный за выполнение задач (исполнители могут отличаться)
1	«Штаб лицея»	Мария Викторовна	1. Подготовить информацию для привлечения ребят из штаба 2. Согласовать встречу со штабом лицея с Марией Викторовной 3. Встретиться с ребятами из штаба и привлечь их к участию в SN	16-окт.	Антон Демьянов
2	Родительское собрание (день открытых дверей) 8 октября (вторник) с 17 до 19 часов	Мария Викторовна	1. Договориться с Мариной Викторовной о рассказе об умных каникулах 2. Подготовить речь, презентацию для выступления 3. Выступить перед родителями с рекламой	8-окт.	Антон Демьянов
3	Встреча с классными руководителями (8 октября)	Мария Викторовна	1. Подготовить и распечатать брошюру (алгоритм) 2. Подготовить текст выступления для кл.рук 3. Выступить, раздать классным руководителям брошюру	8-окт.	Антон Демьянов
		Ольга Владимировна	1. Подготовить статью о прошлых мероприятиях и планы		



## 4. Распределение обязанностей RACI



## 4. RACI. Подготовка школьного КВН

	Ольга	Матвей	Николай	Мария Ивановна
Согласование мероприятия администрацией	R	I	I	A
Разработка общего сценария и подготовка зала	A	C	I	R
Продвижение мероприятия	A	I	A	C
Координация репетиций команд	I	R/A	I	C



## 5. Оценка и реагирования на риски

---

### Шаг 1. Определить и оценить риски

Риск	Вероятность наступления	Степень влияния на результаты проекта	Уровень риска



## 5. Оценка и реагирования на риски

### Шаг 1. Определить и оценить риски

Влияние/ вероятность	Критическое	Значительное	Среднее	Низкое	Незначительное
Очень высокая	Очень высокий	Очень высокий	Высокий	Высокий	Средний
Высокая	Очень высокий	Высокий	Высокий	Средний	Средний
Средняя	Высокий	Высокий	Средний	Средний	Низкий
Низкая	Высокий	Средний	Средний	Низкий	Низкий
Незначительная	Средний	Средний	Низкий	Низкий	Низкий



## 5. Оценка и реагирования на риски

---

### Шаг 2. Определить стратегию и соответствующие меры

Стратегией реагирования на риск может быть:

- 1. Избежание** – устранение неопределенности, порождающей риск в проекте. Обычно подразумевается изменение плана управления проектом таким образом, чтобы полностью исключить угрозу, выбрать другой вариант реализации.
- 2. Снижение** – проведение мероприятий по уменьшению вероятности возникновения или воздействия риска.



## 5. Оценка и реагирования на риски

---

### Шаг 2. Определить стратегию и соответствующие меры

**Стратегией реагирования на риск может быть:**

**3. Принятие** – сохранение ответственности за риск, признание всех отрицательных последствий, никакие действия до наступления риска не предпринимаются. Для принятых рисков желательно формировать резервы по стоимости и срокам.

**4. Передача** – перевод последствий наступления угрозы вместе с ответственностью за реагирование на третью сторону, страхование рисков.





## 5. Оценка и реагирования на риски

**Шаг 2.** Определить стратегию и соответствующие меры

Р и с к	Стратегия реагирова ния	Мероприятие по исключению (снижению)	Мероприятие по устранению последствий события в случае наступления



## 6. Мозговой штурм

---



оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных



## 6. Мозговой штурм

---

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа.

**1. Постановка проблемы.** Четко формулируется проблема (ы). Например, «как повысить интерес к мероприятию?», «что включить в сценарий мероприятия?» «как продвигать мероприятие?», «какие риски могут быть?».

**2. Генерация идей.**

1. Главное — количество идей.
2. Полный запрет на любую критику и оценку высказываемых идей.
3. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.
4. Комбинируйте и улучшайте любые идеи.
5. Записывание идей

**3. Группировка, отбор и оценка идей.**



# Другие методы генерирование идей

<https://clck.ru/JYGRV>



# ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ☺

---

Перед вами две группы карточек. В первой - случайное мероприятие, во второй – метод проектирования. Вытяните одну карточку из первой и две – из второй.

Примените методы проектирования к этому мероприятию. Постарайтесь определить, какую роль вы выполняли в команде. Подготовьте совместное выступление на 2-3 минуты. Время на подготовку - 15 минут.



**Спасибо за внимание!**