

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества
Петродворцового района Санкт-Петербурга
«Ораниенбаум»



Проектная деятельность на основе стартап-подходов в системе дополнительного образования

Автор: Афонина Э.К.,
методист ГБУДО ДДТ «Ораниенбаум»

2018 год

? ЧТО ТАКОЕ СТАРТАП?

Стартап, как понятие, впервые был употреблен в далеком 1976 году, а вошел в массовое употребление в 90-е годы. на сегодняшний день имеет несколько определений



Компания с **короткой историей** операционной деятельности

Джон Симпсон
и Эдмунд Вайнер

Оксфордский словарь английского языка. Великобритания, 1989 год

Временная **структура**, существующая для поиска воспроизводимой и масштабируемой **бизнес-модели**

Стивен Бланк

Создатель методики развития клиентов, американский предприниматель

Компания, создающая **новый продукт или услугу** в условиях высокой неопределённости

Эрик Рис

Автор книги «Бережливый стартап» и идеолог итеративного подхода в предпринимательстве

Быстрорастущая компания (4%-7% в неделю по ключевому показателю)

Пол Грэм

Предприниматель, венчурный капиталист и эссеист, основатель бизнес-акселератора Y Combinator

Как запустить стартап



Живи будущим опережая свое время



Что необходимо этому миру?



Запиши это и придумывай идеи



Создай прототип



Покажи прототип 100 людям



Запусти продукт пусть все узнают о нем



Ищи инвестиции и одновременно улучшай продукт



Зарегистрируй компанию



Найди партнера



Улучшай прототип пока он не станет понятным людям



Наблюдай за пользователями возвращаются ли они?

да

1,000

привлекли 1000 пользователей

расти на 5% в неделю

через 4 года у тебя будет 25 млн пользователей



success

нет

запусти продукт снова после улучшения



Перевод: mkrutikov.pro

Funders and Founders

Проект

(в управленческой деятельности)

- **Проект** (англ. *project* от лат. *projectus* — брошенный вперёд, выступающий, выдающийся вперёд) — временное предприятие, направленное на создание уникального продукта, услуги или результата.

Другие определения данного понятия из международных стандартов:

- **Проект** — предприятие (предприятие) с определёнными датами начала и завершения, предпринятое для создания продукта или услуги (сервиса) в соответствии с заданными ресурсами и требованиями (ISO/IEC/IEEE 15288:2008 Systems and software engineering — System life cycle processes; ISO/IEC 15939:2007 Systems and software engineering — Measurement process).
- **Проект** — предприятие (предприятие) с predetermined целями, масштабом и длительностью (ISO/IEC 2382-20:1990 Information technology — Vocabulary — Part 20: System development).
- **Проект** — совокупность мероприятий для разработки нового продукта или улучшения существующего продукта (ISO/IEC 26514 Systems and software engineering — Requirements for designers and developers of user documentation).

Метод проектов

(в образовательной деятельности)

- **Метод проектов** — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом (проф. Е. С. Полат); это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.
- Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.
- То есть, в основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Типология проектов (по типу результатов)

- Исследовательский (новое знание, которое востребовано в реальном мире)
- Инженерный (законченное изделие, которое используется людьми)
- Инновационный (включает в себя комбинацию двух предыдущих типов)
- Предпринимательский (появляется новый бизнес)
- Технологический (появляется новая технология)
- Инфраструктурный (программа развития отраслей регионов)
- Арт-проект (появляются новые впечатления и смыслы)

Типология проектов (по ведущей деятельности)

- Исследовательский (участники выполняют исследование, формируется гипотеза, эксперимент; внутри проекта могут быть элементы инженерии, художественного и других проектов)
- Инженерно-конструкторский (из готовых элементов с применением готовых технологий производится новый продукт)
- Организационный (основная деятельность – организация работы; чаще всего бизнес-проекты включают организационную деятельность)
- Стратегический (анализирование какой-то области и предложение нового плана и стратегии развития)
- Художественный (художественное творчество – основной вид деятельности, но может включать и исследовательскую составляющую и инженерную составляющую)

Цель проекта (целеполагание)

Конечный результат, эффект деятельности, на достижение которой направлен процесс

- Цели бывают только у существ, обладающих субъективностью, способностью к целеобразованию, целеполаганию, рефлексии и принятию решений
- Это может быть человеческая организация, группа людей. Если это прибор, программа, то у них не бывает целей. Они могут иметь только конкретное назначение (функцию)

Зачем нужно целеполагание?

1. Чтобы иметь проверочный критерий для фокусировки: что мы делаем в этом проекте, а что выходит за его рамки?
2. Чтобы понимать, зачем мы делаем этот проект?

Критерии SMART

- **S**pecific Конкретная
- **M**easurable Измеримая
- **A**ttainable Достижимая
- **R**ealistic Реалистичная
- **T**ime-bound Привязанная ко времени

Применение критериев SMART

- Прямой способ (цель уже сформирована, проверяем ее по критериям)
- Обратный способ (подбираем формулировку из множества вариантов так, чтобы соответствовать критериям)

Жизненный цикл проекта

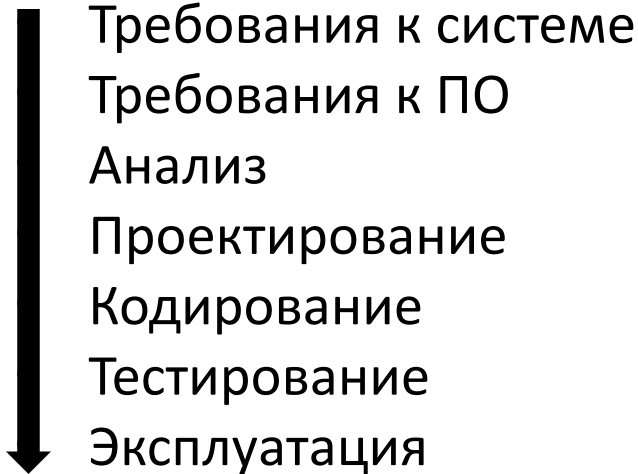
- Это то, как организована **во времени** работа команды
- Жизненный цикл проекта – совсем не одно и то же, что **жизненный цикл продукта**

Виды жизненных циклов проектов

- Waterfall - каскадный
- Spiral - спиральный
- Incremental –
инкрементальный/итеральный
- Agile - гибкий

Каскадный метод

Метод разработал Winston W. Royce (1977 год)



Большинство проектов, которые делаются по каскадному/водопадному методу, либо не укладываются в сроки, либо не укладываются в бюджет, либо и то, и другое.

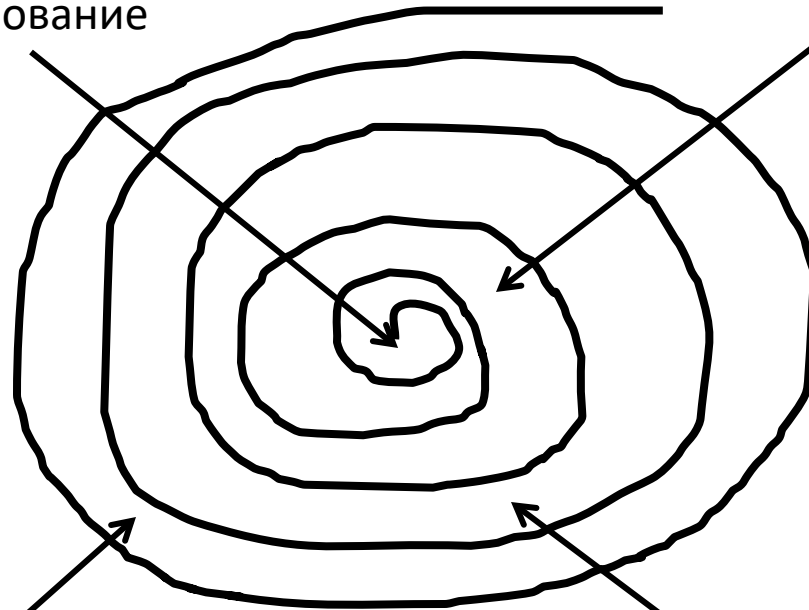
Спиральный метод

Модификация
каскадного метода

Метод разработал Barry Boehm (1980-е)

Концептуальное
проектирование

Разработка



Поддержка

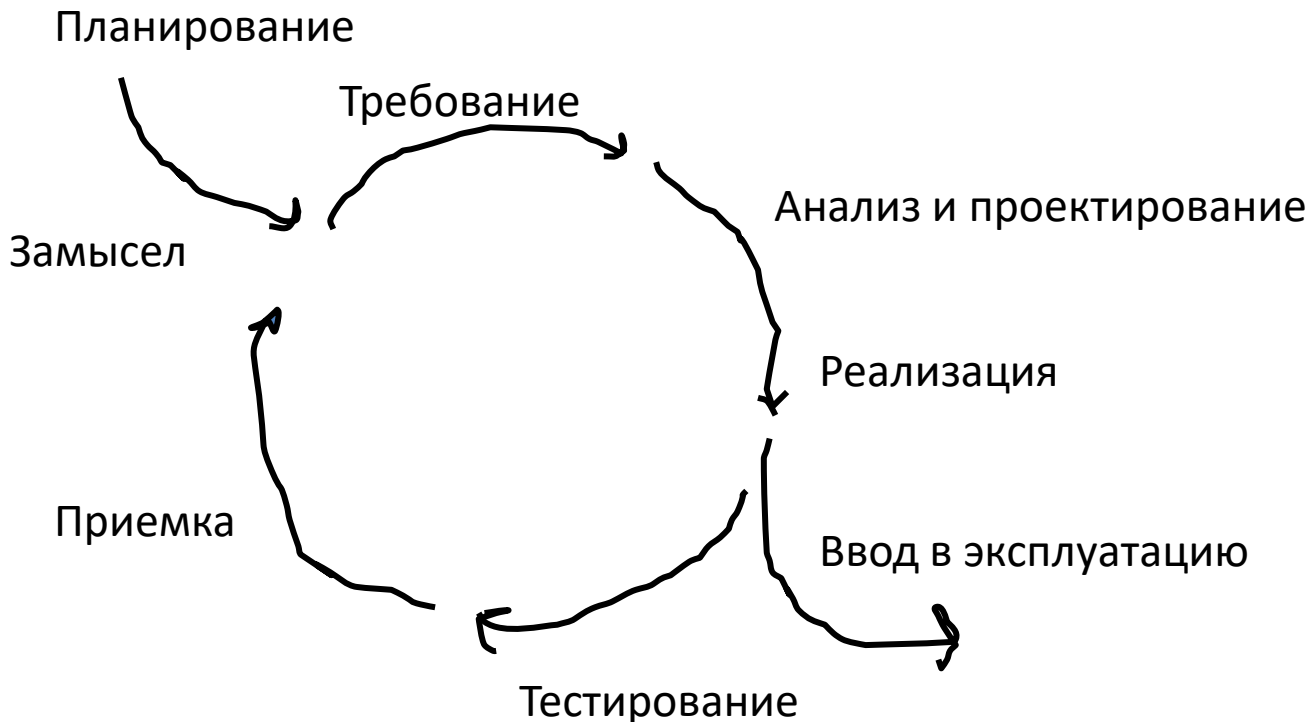
Развитие

Фазы и практики
происходят
одновременно

Итеративный (инкрементальный) метод

*Придуман NASA еще до Boehm и Royce
Рекомендован Минобороны США*

Все процессы выполняются параллельно. Раз в определенный период (итерацию) поставляется версия (инкремент) продукта



Итеративный метод

- Итерация подразумевает фиксированное время
- Ставится конкретное время, за которое будет сделана итерация. По истечению сроков команда понимает, какой объем работ она успела сделать и корректирует план, понимая на какой результат они могут рассчитывать в следующий раз (есть возможность поменять приоритеты)

Гибкий метод

- Включает в себя лучшие части всех методов:
- Цикличность и итеративность процесса
- Инкрементальные поставки
- Наибольший приоритет у наиболее рискованных задач
- Регулярная рефлексия
- Не делать лишнего
- Визуализация работ (kanban-доска)

Что выбрать?

- В реальном проекте необходимо индивидуально подбирать практики работы, наиболее подходящие по ситуации
- В науке о методах это называется ситуативной инженерией методов

Этапы проектной деятельности (жизненный цикл проекта)

Проблема

Возможные варианты решения

Формулировка итогового результата (цель)

Прогнозирование результатов и последствий

Планирование

Реализация

Поэтапная оценка

Продуктовый результат

Презентация

**Рефлексия (образовательных
результатов)**



Планирование проекта

- Прежде, чем что-то планировать большие задачи разбиваются на мелкие подзадачи

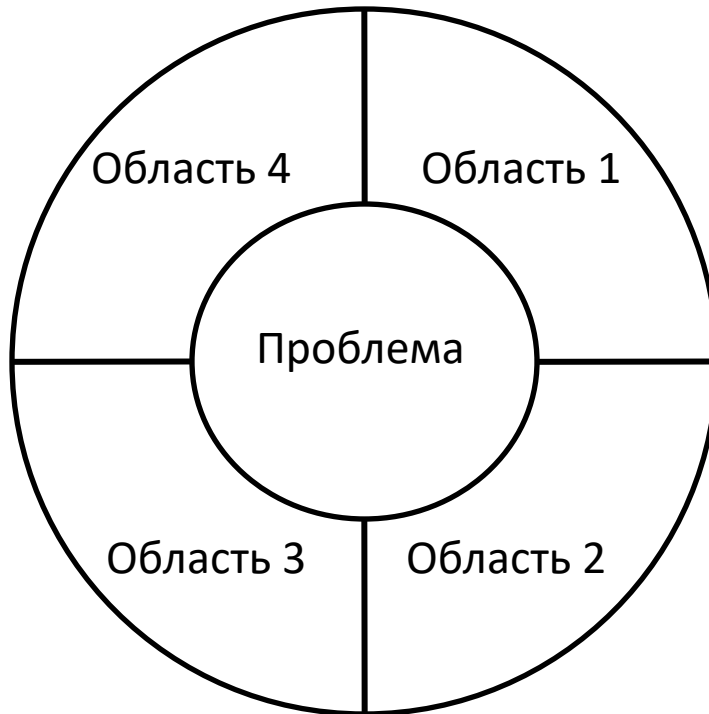
Метод User Story Mapping

Инструмент!

Канбан – доска, SCRUM - доска

Приоритет	Сделать	Делаем	Сделано
x	00	0	
x		0	
x	000		0

Поддержка проекта



Для того, чтобы определить, какие ресурсы могут помочь реализовать проект, нужно понять, какие области затрагивает наш проект, решающий основную проблему

Продуктовый (фактический) результат

- Обязательная часть любой проектной деятельности
- Это не презентация, не макет, а конкретный продукт, воплощенный в реальном мире
- **Учащийся получает: новые знания, новые прототипы, художественные объекты, сложные составные результаты-технологии, инновации**

Образовательный результат

Как получить образовательный результат?

- через осознание и присвоение опыта реализации проекта в реальном мире
- смысл проектов с образовательной точки зрения – это создание безопасной среды, в которой можно получать опыт
- **Учащийся получает: навыки, умения, компетенции, сложные способы работы, понимание. как нужно взаимодействовать с заказчиком, ЦЕННОСТИ (то, что оседает в человеке)**

Рефлексия

- Обращение человеком своего внимания на свое (или чужое) мышление и поведение, на приобретенные знания и совершенные поступки, понимание и анализ своих мыслей, чувств и мотивов.
- Рефлексия – это переваривание опыта

Виды рефлексии

- Ретроспективная – анализ уже выполненных действий
- Проспективная – т.е. обращение в будущее, планирование действий, прогнозирование результатов
- Ситуативная – осознанность в моменте

Рефлексия всегда связана с действием

Что важно в рефлексии с позиции наставника?

- Рефлексия должна быть запланирована заранее (должно быть выделено специальное время для этого)
- После любого процесса, в котором появляется опыт, нужно запланировать его «переваривание»

Метод 3 вопроса

- Про хорошее (что бы вы хотели забрать с собой? Что понравилось? Что удалось?)
- Про плохое (что стоит исправить? Что пошло не так? Что не понравилось? Не удалось?)
- Про идеи (что хотелось бы добавить/поменять? Какие есть идеи?)

Важно запомнить!

- Проект создает что-то новое
- Результат проекта должен быть социально востребованным

ИСТОЧНИКИ

- Что такое стартап. Фонд Сколково
<https://twitter.com/fondskolkovo/status/955794747758493696>
- 101 бизнес-план. От идеи до реализации
<http://101biznesplan.ru/idei/raznoe/biznes-idei-dlya-startapa.html>
- Проект в управленческой деятельности
[https://ru.wikipedia.org/wiki/Проект_\(в_управленческой_деятельности\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Проект_(в_управленческой_деятельности))
- Метод проектов https://ru.wikipedia.org/wiki/Метод_проектов
- Как стать наставником проектов
http://project.lektorium.tv/tutor?utm_source=main_video_tutor&utm_medium=cpm&utm_campaign=main_video_tutor
- «Преобразование». Конспекты лекций по программе профессионального развития для педагогов (25-30.06.2018 г.)