**Лабораторна робота 6.**

**КОМАНДНА РОБОТА НА ПРОЕКТАМИ**

**Мета роботи:** розвиток і відпрацювання навичок міжособистісного та групового спілкування в командній роботі над проектом start-up, формування підприємницьких навичок, навчитись застосовувати їх на практиці.

**Форми контролю**:

**Лабораторне заняття:** тестування, комбіноване опитування, письмове опитування за індивідуальним завданням, усне опитування за індивідуальним завданням, презентації усні та письмові, обговорення та розв’язання проблемних ситуацій, співбесіда, діалог.

**Самостійна робота студентів:** перевірка конспекту, перевірка відповідей на проблемні питання, представлення доповідей (рефератів) та ін..

**Порядок виконання лабораторної роботи № 6**

1. Питання для обговорення:

1. Які фактори впливають на групову ефективність:
2. Виділіть чотири стадії розвитку команди, які вона обов'язково повинна пройти для досягнення успіху (етапи життєвого циклу команди).
3. Основні процеси, що відбуваються на стадіях розвитку команди.
4. Наведіть чотири основні підходи до формування команди.
5. До якого типу завдань відноситься робота над різними проектами, програмами і планами.
6. Що таке IT-проект?
7. Умови функціонування ефективної проектної команди.
8. Хто формує команду і відповідає за ефективну реалізацію проектного завдання?
9. Хто такі керівники проектів?
10. Головні вимоги до кандидатів на позицію Менеджера проекту.
11. Центри відповідальності за проект.
12. Основні принципи підприємництва.
13. Що таке інновація (нововведення).
14. Терміни «стартап», «соціальні стартапи»
15. Для яких цілей призначений бізнес-план проекту стартап?
16. Основні джерела надходження коштів в стартап.

2.Тести до теми 5 на освітньому порталі.

3. Перевірка домашнього завдання.

4. Вказівки до наступного домашнього завдання.

5. Практичні завдання:

***Відео. Тест-кейс***  на вирішення командної проблеми:

<https://coursera.org/share/21e64c9b16815cb88f4b3a0461ae7dd8>

почитати статті:

# Рейтинг мов програмування 2022.

<https://dou.ua/lenta/articles/language-rating-2022/>

НАЙПОШИРЕНІШІ ПОМИЛКИ, ЯКИХ ПРИПУСКАЮТЬСЯ ЗАСНОВНИКИ СТАРПТАПІВ. ПОШУК ІДЕЙ В ЖИТОМИРІ

<https://zhytomyr-trend.in.ua/uk/eternal-2111-najposhyrenishi-pomylky-yakyh-prypuskayutsya-zasnovnyky-starptapiv-poshuk-idej-v-zhytomyri>

АКТУАЛЬНІ ІДЕЇ ДЛЯ СТАРТАПІВ В ОБЛАСТІ: ТОП СТАРТАПІВ ДЛЯ ЖИТОМИРА

<https://zhytomyr-trend.in.ua/uk/eternal-1948-aktualni-ideyi-dlya-startapiv-v-oblasti-top-startapiv-dlya-zhytomyra>

СТАРТАП «CUSTOM WORLD»: НАРОДЖЕНИЙ В ІНЖИНІРИНГОВІЙ ШКОЛІ ЖИТОМИРА

<https://zhytomyr-trend.in.ua/uk/eternal-2101-startap-custom-world-narodzhenyj-v-inzhyniryngovij-shkoli-zhytomyra>

КРЕАТИВНИЙ СТАРТАП від «Startup Camp YEP!\_ZSTU»

<https://zhytomyr-trend.in.ua/uk/eternal-2089-kreatyvnyj-startap-papercraft-models>

***Завдання 1 (індивідуальне) .*** Чи знаєте ви сучасну термінологію глобальних стартапів? Перевірте це за допомогою поданого тесту й у разі невдачі з’ясуйте значення відповідного терміна.

**Відповідь має починатися такими фразами як: « …це модель…» , « …це стратегія…», « …це комплекс дій…», « …це план…», « …це організація» і т.д.**

1. ***Pivot —***

А. Танцювальний рух, в якому танцюрист плавно змінює напрямок руху — популярний захід на технічних корпоративних вечірках.

B. Момент ухвалення рішення, з якого компанія вирішує відмовитися від певного зусилля і зосередитися на виготовленні нового продукту або створенні нового підприємства.

C. Момент під час ділової зустрічі, коли підприємець перестає говорити про продукт і починає відповідати на запитання глядачів.

D. Момент, коли підприємець більше не довіряє інвестору і починає шукати нового.

1. ***Hackathon —***

А. Зустріч розробників комп’ютерів для встановлення кодифікації продукту на певний час.

B. Щорічний міжнародний конкурс хакерів, під час якого комп’ютерні хакери виконують різноманітні хакерські трюки (вриваються в урядові мережі, кодують віруси).

С. Ситуація, коли підприємець намагається знайти ціннішого інвестора, однак усе звершується спілкуванням з різними менш важливими інвесторами без будь-якого успіху.

D. Продукт або підприємство визнається неспроможним, тобто момент, коли стартапи починають ліквідовуватись

1. ***Incubator —***

А. Бізнес-клуб заможних стартаперів в кварталах Кремнієвої долини як символ успіху.

В. Тепле приміщення для майбутніх пташенят; іноді розміщується в стартап-офісах як нагадування про відродження і нове життя.

C. Організація, яку можна ототожнити з урядовою або академічною інституцією, а також з приватною компанією і яка може запропонувати довготермінові дослідження й підтримку в розвитку для реалізації складніших ідей.

D. Реаліті-шоу, в якому бере участь когорта стартаперів і які працюють в Сан-Франциско з надією отримати винагороду в $100 000 інвестицій.

1. ***Angel investor —***

A. Інвестор, який з’являється раптово в останній момент і рятує стартап, що банкрутує.

B. Інвестор, який надає невелику кількість грошей для ранніх стартапів і отримує свою частку прибутку за умови, коли стартап стає прибутковим або купується великою компанією.

C. Анонімний інвестор, який покриває усі потреби стартапу і не вимагає повернення інвестованих коштів.

1. ***Disrupt –***

A. Зрив недисциплінованими глядачами запуску проекту під час значних подій.

B. Плутанина в товарній стратегії або розвитку венчурного бізнесу, яка загрожує успішному запуску проекту.

C. Назва невдалого стартапу підприємця-діджея, який добився помірних успіхів в електронних танцювальних музичних чартах, а також назва культової музичної хвилі стартапів, яка після цього відбулася.

D. Термін, який означає, що продукт компанії революціонізує ту частину ринку, на якій компанія перебуває, та створює нову цінність там, де її не було.

1. ***Traction —***

A. Реакція на новий стартап. Це можуть бути такі показники, як вебсайт трафік або зареєстровані користувачі.

B. Кількість інвесторів, яка висловлює зацікавленість у певному стартапі або продукті до офіційної пропозиції фінансової підтримки.

C. Кількість і цінність осіб, найнятих стартап-компанією, що базується на досвіді та знаннях, які останні здатні привнести в продукт або венчурну фірму.

1. ***Accelerator —***

A. Особа, найнята стартапом для забезпечення мотиваційного поштовху у разі низького підприємницького морального духу.

B. Найменування стартапу, метою якого була «руйнація» автомобільної промисловості шляхом надання вбудованих програм, які можуть контролювати свій автомобіль. Такі програми були недавно здійснені Tesla Motors.

C. Організація, яка надає всеохоплюючі бізнес-послуги для стартапів, що зароджуються, зокрема у вигляді менторства, фінансування та маркетингових стратегій.

D. Стадія, на якій стартап отримує продукцію, а прибуток швидко зростає.

1. ***Seed round —***

A. Ситуація, за якою інвестор вирішує розподілити свої фінанси на великий спектр бізнесу, сподіваючись, що бодай один проект спрацює.

B. Перші відгуки щодо стартапів в технічних бізнес-блогах і соціальних мережах.

C. Стартапівська мережева подія, за якої відбувається обмін візитними картками для налагодження подальших зв’язків.

D. Перший раунд фінансування, за якого стартап отримує доходи на інвестиції і може випустити свій перший продукт або послугу.

1. ***Ramen-profitable —***

А. Ситуація, за якої стартап отримує достатньо грошей для проживання її засновників.

B. Стартап отримує інвестиції, але не готівкою, а у вигляді адміністративних ресурсів, наприклад, канцелярських товарів або фаст-фудів.

C. Коли материнська компанія Maruchan інвестує або купує меншу за розміром компанію стартап Ramen Noodle’s.

D. Саркастична відповідь засновника cтартапу, який втомився від запитань про успіх його стартапу. Наприклад, на запитання: «Чи багато у вас інвесторів?» відповіддю буде: «Настільки багато, що ми Доширак-прибуткові».

1. ***Exit —***

А. Ситуація, за якої хтось наситився політикою, грошима, невдачами та нерегулярністю стартап-бізнесу й хоче повністю залишити цю роботу і перейти працювати в абсолютно інший сектор.

B. Коли стартап купується більшою компанією для первинної публічної пропозиції (IPO) — по суті переведення у готівку своїх інвестицій.

С. Коли інвестор спочатку висловив помітний інтерес до продукту, але пізніше відступає без будь-яких пояснень.

D. Коли невдаха-засновник стартапу раптово зникає або подорожує світом в пошуках себе (як Стів Джобс після звільнення з Apple).

1. ***MVP —***

А. Most Valuable Practice: бізнес та стратегія, які приводять стартап до успішного отримання інвестицій та його купівлі великою компанією.

В. Micro-Vestment Platform — інвестиційна стратегія, за якої стартап орієнтується на мікроінвестування зі значної кількості джерел: венчурний капітал, крауд-фандінг та особисті капіталовкладення.

С. Mad Velcro Pickle: утаємнена щорічна зустріч еліти Кремнієвої Долини, на якій ділові люди та інвестори святкують свої ділові перемоги.

D. Minimum Viable Product: найбазисніша версія продукту, яка розповсюджується для проведення досліджень ринку.

1. ***Hockey stick growth —***

А. Коли гравці НХЛ інвестують в стартапи свої друзів.

В. Показники зростання, які спершу залишаються відносно на тому самому рівні до переломного моменту різкого збільшення (на графіку це нагадує хокейну ключку).

С. Cитуація, за якої компанія зростає занадто швидко, а її засновник завантажений роботою.

1. ***Freemium —***

А. Ріелтор пропонує офісне приміщення для стартапу безплатно в обмін на частину майбутнього прибутку.

B. Стартап пропонує одну версію свого продукту безплатно, а іншу, розширену, за гроші.

C. Велика презентація, на якій стартап запускає свій продукт та надає преміум- послуги безкоштовно (для реклами).

D. Ідеальний рівень управлінського контролю як над великими технологічними компаніями, так і стартапами глобального масштабу, де одна особа може вільно скористатися всіма перевагами надання преміям-ресурсів цього напряму. Проводиться тільки елітними групами лідерів (наприклад, Джеффом Безосом, Біллом Гейтсом, Марком Цукербергом).

1. ***Geek —***

А. Сленговий термін, який хактеризує людину, «схиблену» на якому-небудь роді занять. Проте найчастіше термін вживається щодо людей, «одержимих» технологіями, зокрема комп’ютерними.

В. Сучасна одиниця вимірювання успіху компанії у запровадженні інновацій.

С. Назва одного з найуспішніших стартапів Кремнієвої Долини 2013 року.

D. Назва одного з найуспішніших стартапів Великобританії 2013 року.

***Відеоматеріал. Що таке проект:***

[***https://coursera.org/share/d1ac97b1cdb1e4be1f8590f0e4987c0a***](https://coursera.org/share/d1ac97b1cdb1e4be1f8590f0e4987c0a)

***Вудеоматеріал. Хто такий project менеджер:*** [***https://coursera.org/share/3fe90be1d51a408b6e0d2708fd8449a9***](https://coursera.org/share/3fe90be1d51a408b6e0d2708fd8449a9)

***Завдання 2.*** Обґрунтуйте, чи є інноваційними такі товари:

*Довідково. Інноваційний проект зазвичай базується на існуючих технологіях та пропонує нові рішення для вирішення проблем або покращення існуючих процесів.*

* Двостороння клейка стрічка.
* Соки зі спеціальними домішками, які сприяють виведенню радіонуклідів з організму.
* Одноразовий посуд.
* Скло, що не б’ється.
* Флеш-карта.
* Енергоощадні лампи.
* Електромобілі.
* Генномодифіковані організми.
* Технологія Active Water [активна вода] — не тільки змиває з продуктів токсичні речовини, а й деактивує їх.
* Фотокамера без фокусування (компанії Lytro). Технологія фокусування здійснюється під час обробки фото.
* Їстівна упаковка.
* Пластир для схуднення.
* Їжа швидкого приготування.
* Меблі трансформери (ліжко-шафа).
* Пилосос з аквафільтром.

***Завдання 3****:* Напишіть друзям лист із **30 слів**, в якому розкажіть **про один конкретний день навчання (в університеті).**

*Структура повідомлення в електронному листі*: вступна частина…типу привіт або добрий день або hi, ….основна частина, тобто текст про будь-який один день навчання (в університеті)… заключна частина… типу, бувай, до зустрічі і т.д.

*Групове завдання 4*: «Інновації в навчанні». Звернутися до зав.кафедри з такими пропозиціями, що мають бути конкретними та відповідати межам ФІКТ та вашої спеціальності.

1. Назвіть 5 інновацій, які б могли підвищити якість навчання у вашому університеті. Якщо є інноваційні ідеї щодо їх впровадження, то запропонуйте план їх впровадження.
2. Запропонуйте декілька (2-3) інноваційних способів проведення лекційних занять. Якщо є інноваційні ідеї щодо їх впровадження, то запропонуйте план їх впровадження.
3. Запропонуйте декілька (2-3)інноваційних способів проведення практичних занять. Якщо є інноваційні ідеї щодо їх впровадження, то запропонуйте план їх впровадження.

***Завдання 5.***

* Переглянути відео «Деякі стартапи України у виставці у Вегасі 2019»:

<https://www.youtube.com/watch?v=lXNLmmWwcq8>

<https://www.facebook.com/shotam.info/videos/2444850029169641/>

* Переглянути відео ТОП УКРАЇНСЬКИХ СТАРТАПІВ НА CES 2019:

<https://marketer.ua/ua/ukrainskie-startapy-na-ces-2019/>

* Стаття: Які стартами будуть представляти Україну на CES 2020?

<https://vctr.media/ces-2020-ukraina-30167/>

* Стаття: 4 українських стартапи потрапили до 1% найкращих під час конференції у Кремнієвій Долині:

<https://techno.24tv.ua/4_ukrayinskih_startapi_potrapili_do_1_naykrashhih_pid_chas_konferentsiyi_u_kremniyeviy_dolini_n1285029>

* Переглянути відео. Фестиваль інноваційних проєктів Sikorsky Challenge 2019: [*https://www.youtube.com/watch?v=vKf5ez3x-no&feature=emb\_logo&ab\_channel=5%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB*](https://www.youtube.com/watch?v=vKf5ez3x-no&feature=emb_logo&ab_channel=5%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB)
* Стаття: 5 украинских стартапів, які вийшли в 2020 году:

<https://thepage.ua/exclusive/5-ukrainskih-startapov-kotorye-vystrelili-v-2020-godu>

* Відео. Украинська кремнієва Долина: <https://www.facebook.com/uanow/videos/vb.1518769321477616/240539050200912/?type=2&theater>
* Відео. 7 українських стартапів у сфері екології та чистих технологій:

<https://ukrainian.voanews.com/a/sim-ukrayinskykh-startapiv-u-sferi-ekologii-ta-chystykh-tekhnologiy/4827717.html>

*Дати відповідь на питання:*

– Що об’єднує ці продукти і чому їх називають «стартапами»?

– Які основні критерії визначають успіх стартапу на міжнародному ринку?

– Яким чином може здійснюватись фінансування проекту стартап на етапі представлення його на міжнародному ринку?

***Завдання 6. Групове завдання.***

***Тест. Визначення стадії розвитку команди.***

Анкета для виявлення стадії розвитку команди.

Інструкція: Оцініть ступінь погодження з твердженнями за допомогою шкали оцінок.

*Твердження*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | Твердження | Майже ніколи | Зрідка | Інколи | Часто | Майже завжди |
| 1 | Ми намагаємося встановити процедури та протоколи, щоб упевнитися, що все гаразд, кожен  отримує можливість узяти участь | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2 | Ми швидко переходимо до виконання роботи,  не витрачаємо багато часу на планування | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3 | Наша команда відчуває, що ми займаємося всім на світі, працюємо, поділяємо відповідальність за  успіхи та поразки | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4 | У нас чіткі процедури узгодження відповідно до  наших цілей, і ми ретельно плануємо виконання завдань | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5 | Члени нашої команди бояться (або їм не подобається) просити інших про допомогу | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | Ми особисто сприймаємо цілі завдань й беремо  відповідальність за їх виконання | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7 | Лідер команди намагається відповідати за порядок  та робити персональний внесок у виконання завдання | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8 | У нас немає визначених процедур, ми їх розробляємо в міру надходження завдань | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9 | Ми генеруємо багато ідей, але небагато їх використовуємо. У нас не виходить повністю розібратися в них, і ми відмовляємося від цих ідей, не розуміючи їх до кінця | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10 | Працівники зовсім не довіряють іншим працівникам та уважно стежать за тими, хто виконує конкретні завдання | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11 | Лідер команди забезпечує точне виконання | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  | процедур, не заважає й дотримується т  ермінів та завдань |  |  |  |  |  |
| 12. | Ми отримуємо задоволення,  працюючи разом. Ми працюємо продуктивно і,  водночас, добре проводимо час | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. | Ми прийняли один одного як членів команди | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 14. | Лідер команди є демократичним і  допомагає іншим у роботі | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 15. | Ми намагаємося спільно визначити  цілі та завдання, які треба виконати | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 16. | У багатьох із членів команди є власні ідеї  щодо процесу, багато хто пише  свої особисті робочі плани | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 17. | Ми повністю приймаємо сильні та слабкі  сторони один одного | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 18. | Ми розподілили специфічні ролі для  кожного із членів команди (лідер, фасилітатор,  стежить за часом, веде записи тощо) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19. | Ми намагаємося досягнути гармонії,  уникаючи конфліктів | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 20. | Завдання команди значно відрізняються  від того, що ми уявляли, та видаються  дуже складними для виконання | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 21. | У нас часто виникають дискусії щодо концепцій та  різних тем командної роботи, і через  це дехто з нас втрачає терпець | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 22. | Ми вирішуємо проблеми групи,  ретельно їх опрацьовуючи | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 23. | Ми часто сперечаємося, дискутуємо  щодо всіх поточних питань | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 24. | Команді іноді хочеться відійти від  початкового варіанту проекту | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 25 | Ми конструктивно критикуємо одне одного | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 26 | У нас тісне єднання в команді | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 27 | Здається, що ми здійснили небагато  порівняно з метою роботи | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 28 | Цілі, які ми перед собою ставимо,  здаються нереальними | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 29 | Хоч ми й не до кінця впевнені в цілях проекту та  своїй роботі, ми сповнені ентузіазму  й пишаємося своєю командою | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| З0. | Ми часто ділимося особистими проблемами | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 31 | Працівники чинять багато опору інноваціям,  процесам поліпшення якості та  виконанню завдань | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 32 | Ми багато з чим справляємося | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

*Опрацювання та інтерпретація результатів*

Бали визначаються відповідно до ключа. Мінімальний можливий бал за певну стадію – 8 (майже ніколи); максимальний – 40 (майже завжди).

*Ключ до методики:*

У 1970-х роках американський психолог Б.В. Такмен виділив *чотири стадії розвитку команди,* які вона обов'язково повинна пройти для досягнення успіху.

***1. Формування (*Forming**). Учасники групи тільки вчаться взаємодіяти один з одним; на цій стадії її продуктивність мінімальна.

**2*. Шторм* (Storming)**. Час напруженої боротьби за соціальні ролі і правила взаємодії, за якими команди будуть діяти далі.

**3. *Нормування* (Norming).** На цій частині стадії розподіляються обов'язки, розвивається почуття ліктя, вільно передається інформації.

**4. *Робота* (Performing).** Досягнення оптимального рівня функціонування.

***5. Руйнування (Розформування) команди.***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Номер питання | Номер питання | Номер питання | Номер питання |
| 1 | 2 | 4 | 3 |
| 5 | 7 | 6 | 8 |
| 10 | 9 | 11 | 12 |
| 15 | 16 | 13 | 14 |
| 18 | 20 | 19 | 17 |
| 21 | 23 | 24 | 22 |
| 27 | 28 | 25 | 26 |
| 29 | 31 | 30 | 32 |
| РАЗОМ | РАЗОМ | РАЗОМ | РАЗОМ |
| ***Формінг*** | ***Стормінг*** | ***Нормінг*** | ***Перформінг*** |

**32 бали й вище** – ваша команда перебуває на цій стадії.

**16 бали і нижче** – вашій команді не властиво працювати таким чином.

Якщо є дві близькі суми балів, ви на перехідній стадії:

– якщо ваші бали між формінгом та стормінгом, то ви ближчі до стадії стормінгу.

– якщо ваші бали між нормінгом та перформінгом, то ви ближчі до стадії перформінгу.

Якщо між балами немає великої різниці, це свідчить про те, що немає чіткого способу виконання певних дій, команда може бути дуже гнучкою й динамічно змінювати стилі діяльності. Також це може свідчити про те, що команда перебуває на стадії стормінгу.

*Що нам дає знання етапу, на якому ми перебуваємо?*

1) усвідомлення того, що відбувається, дає можливість керувати процесом, не потрапляючи в полон емоцій та неправильних суджень;

2) усвідомлення посилює мотивацію для подолання труднощів. Скажімо, конфлікти є невід’ємною частиною формування команди під час стормінгу. Знаючи це, ви набагато легше долатимете труднощі цього етапу. «Ось і конфлікт» – скажете ви. – «Гаразд, він допоможе нам з’ясувати позиції, вийти в нову площину комунікації».

Як керівник підготуйтеся, продумайте свою стратегію й тактику поведінки для кожного етапу: Що вам треба робити? Чи готові ви до цього? Яких навичок бракує, для того щоб успішно пройти кожну стадію? Як можна цих навичок набути?

***Д.з. Виконати розділ 5 проекту згідно методичних рекомендації та відео запису на порталі дисципліни:***

[***https://drive.google.com/file/d/133wtgG47wVd9-JM\_Geayaffg0SKvWSJb/view?usp=sharing***](https://drive.google.com/file/d/133wtgG47wVd9-JM_Geayaffg0SKvWSJb/view?usp=sharing)

***Завдання 5.* Групове завдання.**

За даними, наведеними нижче, узагальнити інформацію в таблиці щодо десяти прикладів успішних ІТ-проектів, запущених молодими людьми у віці від 8 до 20 років.

**Таблиця**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ім’я творця** | **Сутніть проекту та основні критерії успіху** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Довідково.** Slon зібрав 10 прикладів успішних проектів, запущених молодими людьми у віці від 8 до 20 років.

1. **whateverlife.com і Ешлі Куоллс**

Ешлі Куоллс з Лінкольн-Парку (штат Мічіган) в 2004 році, у віці 14 років, заради розваги створила сайт WhateverLife.com, витративши кілька десятків доларів на хостинг і купівлю домену. Дівчина викладала у відкритий доступ створені нею теми для популярного тоді MySpace, інструкції по роботі з HTML та інші штуки, корисні тим, хто хоче якось прикрасити свою сторінку в інтернеті, але не вміє.

Метелики, іскристі сердечка, цитати про любов і самотність з пісень молодіжних кумирів і рожевий фон притягли на сайт таких же дівчаток-підлітків, а Ешлі почала заробляти на рекламі. У першому чеку, який вона отримала, значилася сума $2700, потім вона заробила $5000, потім - $10000. Через 3 роки після запуску сайту, в 2007 році, Ешлі заробила перший мільйон. Для того щоб активно розвивати свій бізнес, дівчинці довелося кинути школу і домогтися, щоб її визнали повнолітньою в 18 років. 60% заробітку на рекламі сайту припадає на Google AdSense. Відвідувачі, як і раніше, можуть користуватися всіма пропозиціями ресурсу безкоштовно.

1. **myyearbook.com Девід і Катерина Кук**

У 2005 році школярі старших класів, брат і сестра Девід і Катерина (15 і 16 років) створили (не без допомоги талановитого старшого брата) соціальний сервіс MyYearBook.com. У 2008 році творці домовилися про партнерство з виробниками ігор Arkadium - і на радість користувачів соціальної мережі в ній з'явилися flash-іграшки. Пізніше ресурс обріс real-time чатами, зручними для тих, хто грає в командах.

MyYearBook, звичайно, не переміг (та й не прагнув) Facebook та інших гігантів свого сегменту. Тим не менш, це третя за величиною соціальна мережа в Сполучених Штатах, яка заробляє на рекламі, віртуальній валюті усередині ігор і платних підписках. У 2009 році компанія заробила $20 мільйонів. У листопаді 2011-го проект був куплений соціальною мережею Quepasa за $100 мільйонів.

1. **tumblr.com і Девід Карп**

Сьогодні творцеві і керівникові найпопулярнішої блогової платформи - Tumblr - 26 років. Він виріс на Манхеттені, змінив кілька шкіл і закінчив навчання на дому. У 14 років Девід стажувався у телепродюсера та аніматора Френка Сейберта, потім працював консультантом з програмного забезпечення в інтернет-проекті для молодих батьків UrbanBaby.

У 2006 році, у віці 19 років, Карп кинув роботу і створив власну платформу для мікроблогінгу. У серпні 2009 року журнал BusinessWeek назвав його найкращим молодим підприємцем у сфері IT. Зрозуміло чому - сервіс дуже популярний. За даними ComScore, у липні 2011 року Tumblr зібрав 13 мільйонів унікальних відвідувачів (в самих лише Штатах). У жовтні 2011 року тут завів свій блог президент США Барак Обама.

1. **hypem.com і Антон Володькін**

Росіянин за походженням, 14 років тому Антон Володькін разом з батьками переїхав з Москви до Нью Йорк. Шість років тому, в 17 років, Антон зробив Hype Machine - агрегатор музичних блогів. За словами Володькіна, ідея створення агрегатора осяяла його під час роботи в компанії Brainlink, де єдиним способом розслабитися була музика. Знайти нову музику було досить складно, і хлопець вирішив розібратися з цим раз і назавжди - написати технологію, яка сама шукає музику в цікавих музичних блогах.

До цікавих, до речі, не відносяться блоги лейблів і самих артистів - це було б занадто просто. Відвідуваність проекту - понад мільйон унікальних відвідувачів на місяць. У січні 2010 року проект став партнером SoundCloud - це надало блогерам можливість отримувати доступ до свіжих треків лейблів.

1. **mozilla.org/firefox і Блейк Росс**

Аарону Россу 24 роки, і його біографія - класична історія героя покоління гіків. Свій перший сайт Росс зробив у 10 років. А вже в 15 працював в компанії Netscape (поєднуючи роботу з навчанням у школі), і там познайомився з Дейвом Хевіттом - спільно колеги створили браузер Mozilla Firefox в 2004 році. На той момент йому було всього 19 років. Сьогодні Росс продовжує працювати в Mozilla Foundation, але займається і іншими проектами.

Сьогодні Mozilla Firefox - розповсюджується безкоштовно і є другим за популярністю браузером у світі. Наприклад, у липні 2011 року його ринкова частка склала 27,95%.

1. **missoandfriends.com і Джульєтт Бриндак**

20-річна студентка Вашингтонського університету Джульєтт - генеральний директор розважального інтернет-проекту для дівчаток 8-13 років Missoanfriends.com. Сайт з віртуальними іграми, тестами, чатами і віртуальним персонажем Міс О знаходиться на третьому місці за популярністю в категорії ресурсів для дівчаток.

Вперше Джульєтта намалювала свою героїню Міс О в 10 років. Пізніше з'ясувалося, що персонаж подобається не тільки їй, але і подругам, - і виникла ідея зробити спільноту для своїх друзів в інтернеті. Сьогодні ресурс щодня відвідує близько мільйона осіб. Сьогодні в компанії 10 людей, всі вони працюють віддалено. Джульєтт доводиться управляти всім без відриву від навчального процесу. Бізнес Miss O оцінюється в 15 мільйонів доларів.

**7. chatroulette.com та Андрій Терновський**

Сервіс Chatroullete - інструмент для спілкування з випадковими незнайомими людьми з усього світу за допомогою відеочатів - став справжнім хітом кінця 2009-2010 р. Спочатку на ньому помішались на Заході, потім хвиля накрила Росію. Тут-то і з'ясувалося, що створив хіт 17-річний московський школяр на ім'я Андрій. Просто так, з домашнього комп'ютера, за три дні.

У 2010-му розгорнулося справжнє полювання за хлопцем: американські гіганти мріяли з ним зустрітися і закликали до Європи, інвестори змагалися за честь вкластися в проект (оцінюючи в $50 млн). В інтерв'ю Forbes Терновський розповідав, що заробляє на рекламі близько $1500 на день. Від інвестицій підліток у підсумку відхрестився - навіть інвестору всього інтернету Мільнеру відмовив. Про що згодом пошкодував.

**8. leannashair.com і Леан Арчер**

Коли американці Леан Арчер було 11 років, хтось зі знайомих зробив їй комплімент з приводу її прекрасного волосся. Арчер не збентежилася, а вирішила заснувати власну косметичну лінію з догляду за волоссям - тому що всі компліменти записувала на рахунок приготовлених нею в домашніх умовах масок і шампунів. Вся косметика Арчер, ясна річ, органічна - іншу сьогодні продати складно, особливо на Заході, особливо молоді. Торгівля здійснюється через інтернет.

Сьогодні компанія 13-річної Арчер заробляє близько 180 000 доларів на рік. Не так вже й багато, у порівнянні з іншими учасниками нашого списку, але які її роки?

**9. dubit.co.uk і Адам Хілдред**

Dubit Limited - один з найпопулярніших сайтів для підлітків у Великобританії. Його засновнику Адаму з Лідса всього 26 років, і сайт, що приніс йому славу, він зробив у 14 років. Сьогодні Адам є керівником Youth Marketing Agency - агентства, що консультує великі бренди з питань просування товарів, орієнтованих на молодь.

У 2004 році статки Хілдреда оцінювалися в 2 мільйони фунтів стерлінгів - він увійшов до двадцятки найбагатших підлітків Великої Британії. У 2008 році Хілдред посів 23-є місце Топ-100 найбагатших британців за версією Sunday Times (статки - £ 25 млн). Імовірно, до 2020 року Хілдред зможе заробити £ 40 мільйонів.

До речі, ніщо людське і грішне не чуже юному мільйонерові: наприклад, в 2003 році він був заарештований за водіння автомобіля в п'яному вигляді.

**10. anscamobile.com/corona і Роберт Ней**

14-річний школяр зі штату Юта (США) під час різдвяних канікул 2010 року створив гру Bubble Ball для iPhone - і вже в січні вона вийшла на перше місце в своїй категорії в магазині iTunes, будучи завантаженою 2 мільйони разів. За наступні місяці гру скачали більше 10 мільйонів разів.

Роберт вибивається з ряду своїх колег - свою гру він поки нікому не продав і поширює безкоштовно (втім, якщо не це творіння, то наступне хтось напевно захоче купити). Зате його дітище принесло масу користі платформі для створення мобільних ігор, якою Ней користувався. Платформа Corona SDK за минулий рік стала першою серед собі подібних інструментів.

***Завдання 6. Групове завдання.***

За даними, наведеними нижче, узагальнити інформацію в таблиці щодо найвідоміших особистостей світу сфери ІТ, доповнити список власними дослідженнями та прізвищами видатних особистостей з України.

**Таблиця**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ім’я видатної людини** | **Сутніть проекту та основні критерії успіху** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

***Довідково. Найвідоміші особистості світу ІТ.***

Цих людей сміливо можна назвати геніями сфери високих технологій. Їм вдалося не тільки заробити мільйони, навіть мільярди в IT, а й прославитися на весь світ. Вони є авторами масштабних проектів і джерелом мудрих думок, які надихають на нові звершення і донині.

[ITEA](https://itea.ua/uk/) склала список відомих і впливових, які своїми успіхами в IТ вразили світ, залишилися в історії інформаційних технологій і стали гідні того, щоб брати з них приклад.

**1. Ада Лавлейс – перша жінка-програміст**

Вона розвіяла міф, що тільки чоловіки гідні займатися програмуванням. Вона вражала своїм складом розуму і досягненнями, нею захоплюються і зараз. Їй належить створення двійкового коду і введення таких понять, як робочий центр і цикл. Ада серйозно займалася вивченням [аналітичної машини Беббіджа](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%B0_%D0%91%D1%8D%D0%B1%D0%B1%D0%B8%D0%B4%D0%B6%D0%B0) і навіть створила для неї програму. Саме завдяки цій жінці можна стверджувати, що чоловіки прийшли в сферу IТ завдяки жінкам, а не навпаки.

**2. «Слідувати своїй інтуїції краще, ніж стаду» – Дональд Кнут**

Якщо більшість приймають якусь ідею, то вона, швидше за все, невірна. А це означає, що потрібно щось змінювати в своїй роботі. Такій думці слідує професор Стенфордського університету, який в свої 77 продовжує невтомно працювати над «Мистецтвом програмування». Його називають «батьком» аналізу та алгоритмів. Творець настільних видавничих систем [TEX](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0) і METAFONT, призначених для набору та верстки книг, присвячених технічній тематиці.

**3. Білл Гейтс: «Якщо людина розумна і знає, як застосовувати свій розум, вона зможе досягти будь-якої мети».**

Відомий засновник компанії Microsoft. За даними журналу Forbes 2016 року, входить в список найбагатших людей планети. Його статки становлять $79,3 млрд. Вже 4 роки поспіль він очолює список найбагатших людей світу. А за останній рік йому вдалося збільшити свій статок на $14,8 млрд. Неймовірні цифри!

Білл Гейтс вважає, що якщо стояти на місці і не розвиватися, то все досягнуте стає марним. З 13 років проводив дні і ночі за написанням комп’ютерних програм, а так як у нього не було власного комп’ютера, то займатися цим доводилося в школі. На думку Білл Гейтса, надзвичайно важливе значення для досягнення успіху має команда, адже це – інтелектуальний капітал. Тому часто багатий і знаменитий Гейтс особисто проводить співбесіди з новими працівниками.

**4.  На питання журналістів: «Який Ваш секрет успіху?», Марк Цукерберг відповідає: «Просто не здавайтесь, впевнено йдіть до своєї мети».**

Марк Цукерберг – наймолодший мільярдер світу та творець всесвітньовідомої мережі Facebook. Кажуть, що цікавість до програмування Марк виявляв з дитинства. У 12 років він створив свій перший продукт «ZuckNet» для обміну миттєвими повідомленнями, який дозволяв спілкуватися між собою членам сім’ї. А вже вступивши в Гарвард на факультет психології, відвідував курси IT, де у нього з’явилася ідея створення сайту для спілкування студентів. Згодом задум перетворився на всесвітню інтернет-мережу.

**5.  «Кожному в нашій країні слід вчитися програмувати комп’ютер, адже це вчить нас думати». Стів Джобс**

Відомий на весь світ творець Apple говорив: «Секрет успіху – вірити в свою місію». Для Стіва на першому місці завжди була мета змінити світ на краще, а не отримати гроші завдяки бізнесу. Тому Apple створювався для надання нових можливостей людині в користуванні персональними комп’ютерами. Як бачимо, це Стіву дійсно вдалося.

**6. Сергій Брін – співзасновник пошукової системи Google, успішний підприємець, входить в список найбагатших людей Америки.**

За версією журналу [Fortune](http://fortune.com/section/magazine/), Google вже 2 роки поспіль займає місце в рейтингу 100 кращих роботодавців США. За словами бізнесмена, його успіх полягає в тому, що його метою було не отримання величезних статків, а те, щоб про нього думали, як про новатора, який заслуговує на повагу і приносить зміни в цей світ: «Якщо вдасться досягти такого результату, то разом з ним прийде і слава, і успіх, і гроші».

**7.  Шеріл Сендберг – успішна жінка, яка ще раз доводить, що побудувати кар’єру в сфері IТ може кожна.**

5 років займає позицію операційного директора Facebook і володіє 8-річним досвідом роботи в Google на позиції віце-президента з глобальних операцій. Вона досконало знає, як працювати з такими інструментами інтернет-реклами, як Google, AdWords і Ad-Sense. Шеріл – одна з наймолодших жінок-мільярдерів, яка досягла всього власними зусиллями, будучи люблячою мамою і прекрасною дружиною.