The background features a gradient from light green at the top to dark blue at the bottom. On the left side, there is a large, semi-circular scale with numerical markings from 140 to 260. Several circular and semi-circular patterns, some with arrows, are scattered across the background, suggesting a technical or design theme.

СОЦИАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

ТРЕНИНГ



**Алсу
Сахибгареева**

***студентка 5 курса ИФОМК**

***руководитель тренингового центра «ТТ Твой Тренер»**

***эксперт Первого Республиканского конкурса «Творческая мастерская в сельской школе: учитель-ученик».**

***участник Открытого общероссийского образовательного проекта "Территория Успеха 6:0" (Калининград, 2016).
Направление "Тренерство".**

***куратор команды участников в рамках Школы российской СтудВесны "Территория Ярких" Приволжского федерального округа (г. Уфа, 2016)**

***эксперт по соцпроектированию в рамках «Школы студенческого актива -2016»**

***Арт-директор "Школы студенческого актива-2016«**

***экс-руководитель Креативного центра БГПУ им. М. Акмуллы (2016)**

A tug-of-war competition between three women on the left and three men on the right, with a large red 'Vs.' text in the center. The women are wearing dark business suits and high heels, while the men are wearing dark suits and ties. They are all pulling on a thick rope with effort. The background is a plain, light color.

Vs.

СЕМИНАР

Р

ТРЕНИНГ

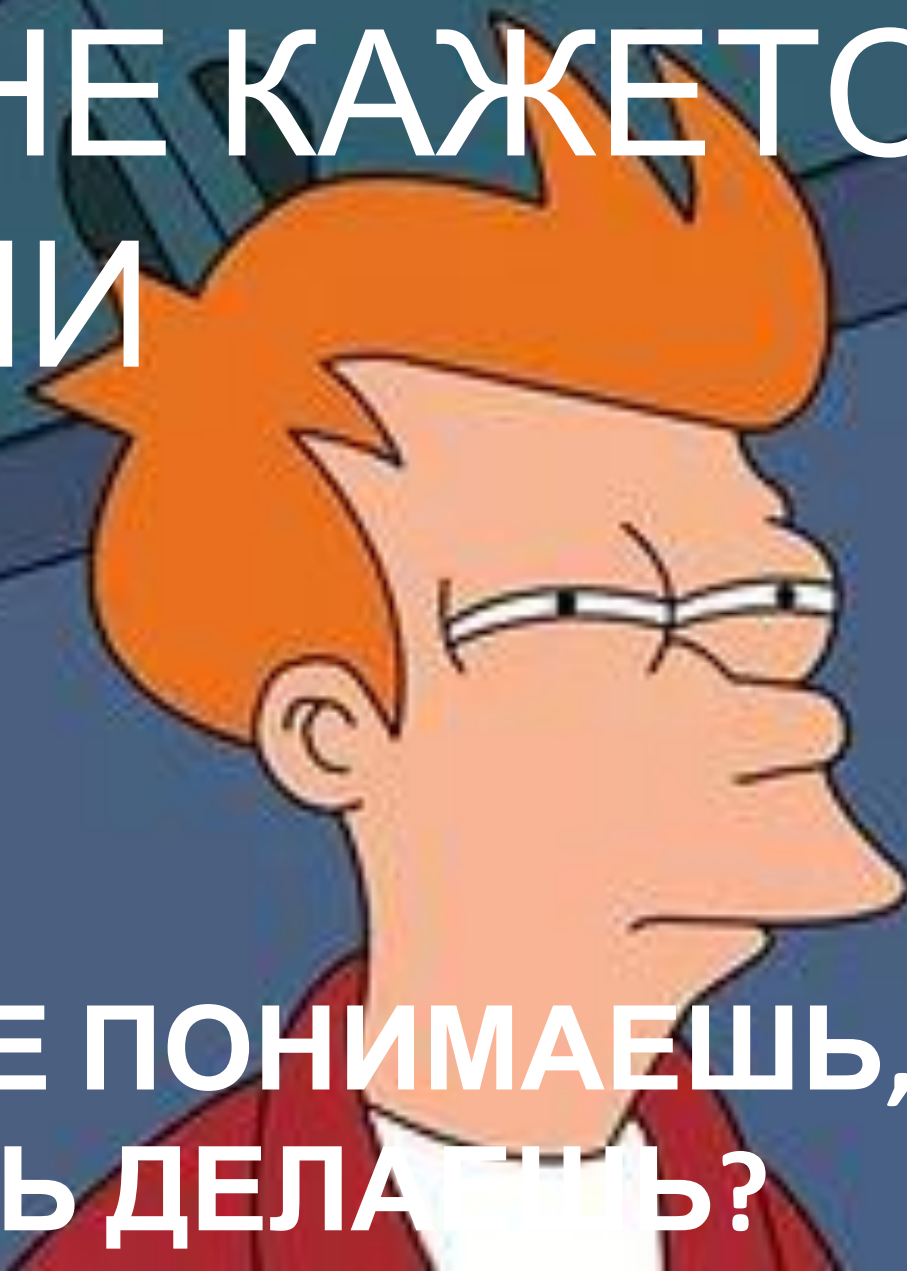
НГ

ТРЕНИНГ

- Форма кратковременного обучения для выработки практических навыков.

**МНЕ КАЖЕТСЯ
ИЛИ**

**ТЫ НЕ ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ТЫ
ЗДЕСЬ ДЕЛАЕШЬ?**



КАКОВА РОЛЬ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОСТИ?

- Модернизация, нововведения
- Конструировать будущее, свои желания
- Реальная цель
- Инновация – «новое» на переосмысление

ПРОЕКТ

- Проект – это ограниченное во времени предприятие (мероприятие), направленное на создание уникальных продуктов и услуг или получение принципиально новых результатов.
- Проект – проблема, решаемая по расписанию.

Типы проектов

```
graph TD; A[Типы проектов] --> B[Информационные]; A --> C[Прикладные]; A --> D[Исследовательские]; A --> E[Творческие]; A --> F[Ролевые, игровые];
```

Информационные

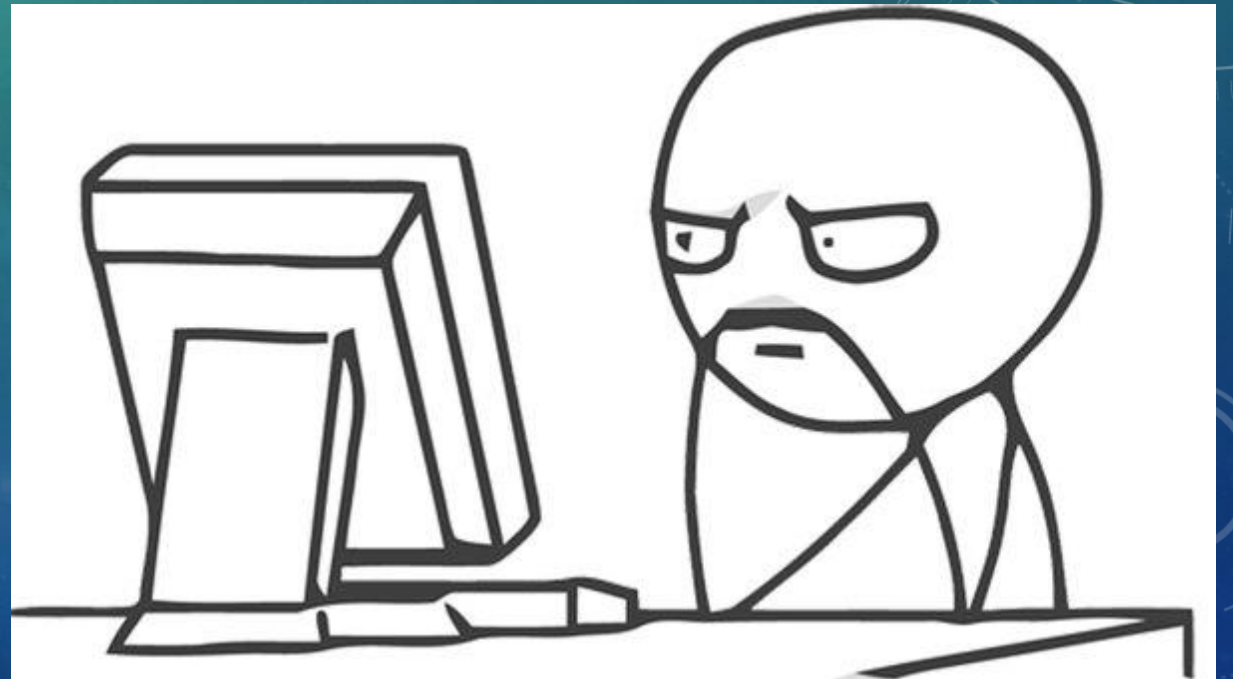
Прикладные

Исследовательские

Творческие

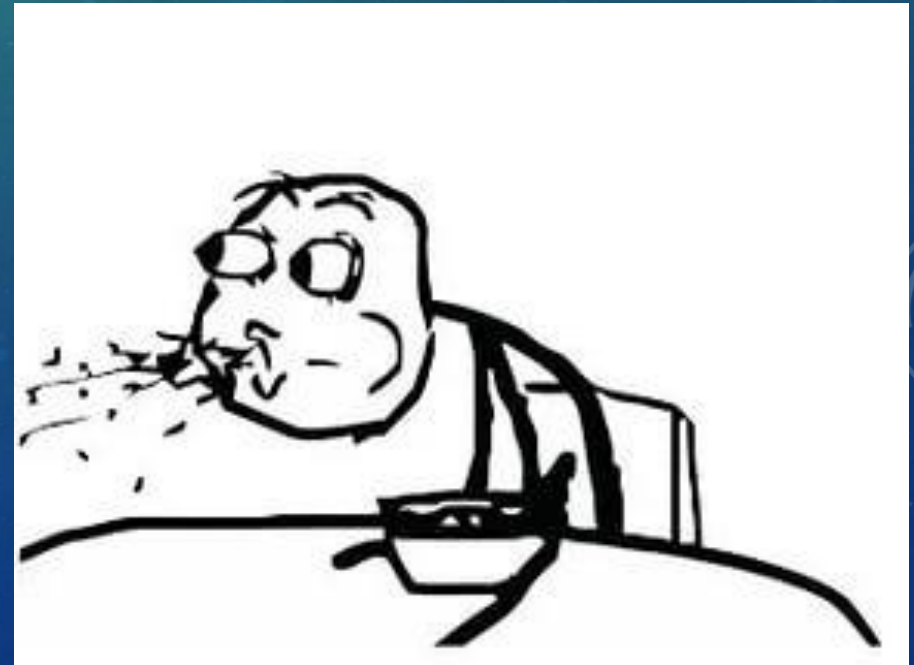
Ролевые,
игровые

СОЦИАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ



СОЦИАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

- Остросоциальная проблема



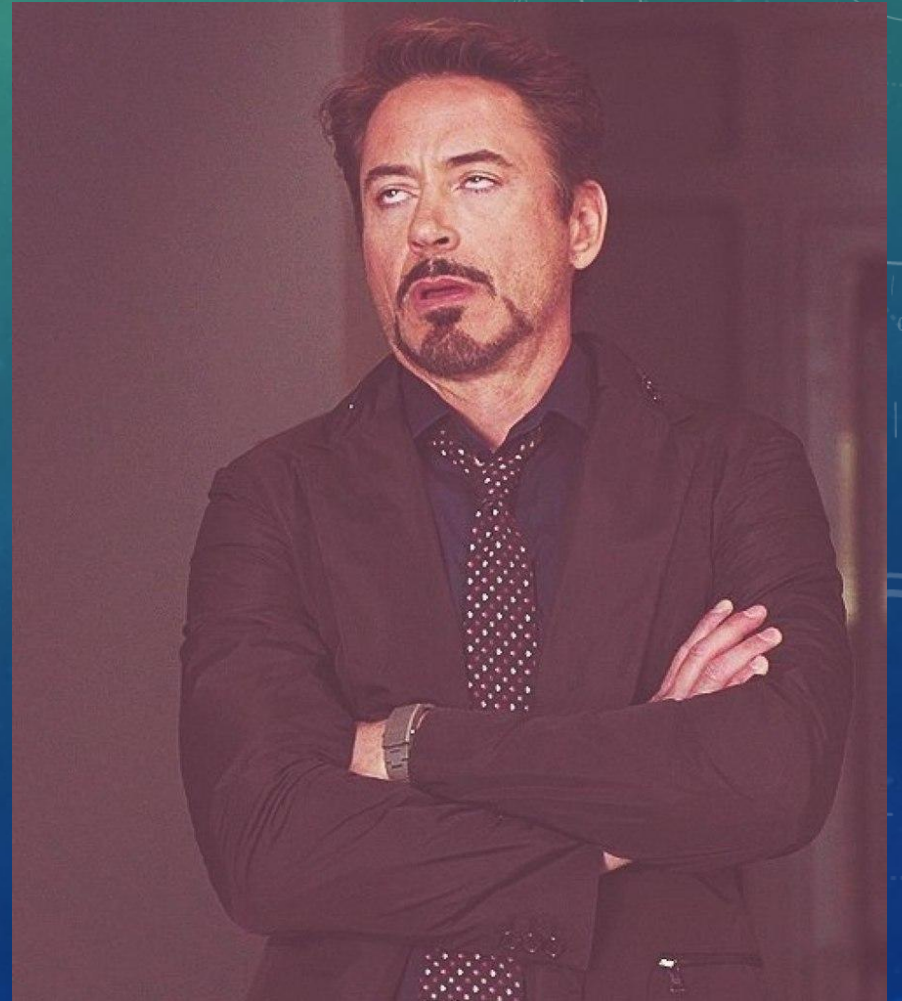
СОСТАВЛЯЮЩИЕ ПРОЕКТА

1. Цель
2. Задача
3. Сроки (краткосрочный/долгосрочный)
4. Ресурсы
5. Реальность
6. План реализации
7. Доступность языка
8. Актуальность для тебя

ЭТАПЫ

1. Инициация
2. Планирование
3. Исполнение
4. Мониторинг и контроль
5. Завершение

МЕТОДЫ ЦЕЛЕПОЛАГАНИЯ



SMART

- С – конкретная
- М – измеримая
- А – достижимая
- Р – релевантная
- Т – ограниченность во времени

« 6 ШЛЯП »

- Белая шляпа – информация
- Красная шляпа – чувства и интуиция
- Черная шляпа – критика
- Желтая – логический позитив
- Зеленая шляпа – креативность
- Синяя шляпа – управление процессом

ОЦЕНКА ПРОЕКТА

- СОДЕРЖАНИЕ
- СТОИМОСТЬ (ИЗДЕРЖКИ, ЗАТРАТЫ)
- СРОКИ (ВРЕМЯ)
- РИСКИ

SWOT - АНАЛИЗ

- S - Сила
- W - Слабость
- O - Возможности
- T - Угрозы

КОНТАКТЫ

- Тел: 89870353438, 89297547296.
- vk: vk.com/a.solar
- Группа «ТТ Твой Тренер» -
vk.com/tt_tvoi_trener

СПАСИБО ЗА РАБОТУ!

