

УДК 087.5:331.104.2  
ББК 83.8-65.242.1  
Ш61

Редакторы Андрей Чупин, Елизавета Семёнова

**Шиманская В., Карпов Н.**

Ш61 Командная работа: Запуск проекта любой сложности / Виктория Шиманская, Никита Карпов – М. : Альпина Паблишер, 2022. – 176 с. – (Серия «4К – навыки будущего»).

ISBN 978-5-9614-2927-5

В жизни как в компьютерной игре: проходить квест в одиночку сложно, а иногда просто невозможно. Гораздо эффективнее подобрать команду, в которой у каждого есть свой талант и своя зона ответственности, и вместе идти к цели.

Виктория Шиманская и Никита Карпов, эксперты в области психологии и развития эмоционального интеллекта, адаптировали проверенные бизнес-методики (целеполагание по SMART, дизайн-мышление, карта эмпатии и т.д.) к подростковым реалиям и показали, как с их помощью можно прокачать один из самых востребованных навыков – умение работать в команде.

Из этой книги вы узнаете, как распределить роли и подобрать подходящих участников в команду, четко и понятно ставить задачи и сроки, разрешать конфликты и находить общий язык с людьми разных темпераментов, вдохновлять и вести за собой команду в трудные времена.

Книга будет особенно полезна школьникам, потому что учеба в школе – это один большой проект. И реализовывать его с командой единомышленников гораздо интереснее.

УДК 087.5:331.104.2  
ББК 83.8-65.242.1

ISBN 978-5-9614-2927-5  
ISBN 978-5-9614-2338-9  
(серия «4К – навыки будущего»)

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу [mylib@alpina.ru](mailto:mylib@alpina.ru).

© Виктория Шиманская, 2021  
© Никита Карпов, 2021  
© ООО «Альпина Паблишер», 2022

# СОДЕРЖАНИЕ

- |          |           |  |
|----------|-----------|--|
|          | <b>6</b>  | ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ  |
| <b>1</b> | <b>8</b>  | МОЗГОВОЙ ШТУРМ,<br>ИЛИ КАК ШУТКА ПРЕВРАТИЛАСЬ<br>В ПРОЕКТ                          |
| <b>2</b> | <b>24</b> | ЗАКРЫТЫЕ И ОТКРЫТЫЕ<br>ВОПРОСЫ, ИЛИ КАК НАЙТИ<br>НУЖНЫХ ЛЮДЕЙ                      |
| <b>3</b> | <b>44</b> | ЭТАПЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ<br>КОМАНДЫ, ИЛИ КАК ВСЕ ЧУТЬ<br>НЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ, ЕДВА НАЧАВШИСЬ |
| <b>4</b> | <b>68</b> | ДИАГРАММА ИШИКАВА,<br>ИЛИ КАК ПОНЯТЬ,<br>ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ                          |
| <b>5</b> | <b>80</b> | О ТОМ, ЧТО КОМАНДА —<br>ЭТО НЕ ТОЛЬКО<br>ПРО РАБОТУ                                |
| <b>6</b> | <b>90</b> | КАНБАН-ДОСКА, ИЛИ КАК<br>НЕ УВЯЗНУТЬ В БОЛОТЕ ЗАДАЧ                                |

# ЖАДАНИЕ

7

**102** ЦЕЛИ ПО SMART, ИЛИ КАК  
СТАВИТЬ ПОНЯТНЫЕ  
И ИЗМЕРИМЫЕ ЗАДАЧИ

8

**116** ПРОВЕРКА В ПОЛЯХ, ИЛИ КАК  
НЕ ОТКЛОНИТЬСЯ  
ОТ НАМЕЧЕННОГО КУРСА

9

**122** Я-ВЫСКАЗЫВАНИЯ, ИЛИ  
КАК НАУЧИТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО  
СЛУШАТЬ, НО И ГОВОРИТЬ

10

**132** ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА,  
ИЛИ ПОЧТИ КОНЕЦ ПУТИ

**142** ЭПИЛОГ

**146** В КАЧЕСТВЕ НАПОМИНАЛКИ  
РОЛИ В КОМАНДЕ

**154** ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ  
ПЯТЬ ПРАВИЛ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ  
ЭТАПЫ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ