

Выводы. Определен состав показателей для оценки деятельности предприятия по перевозке грузов автомобильным транспортом. Разработана концепция АРМ, определены основные компоненты АРМ и их функциональное назначения. Предполагается использовать полученные результаты для реализации АРМ и разработки практических рекомендаций для руководителей предприятий по перевозке грузов.

УДК 005.8

БАЗОВАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ВИРТУАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ

Самосюк А.А.

*УО «Гродненский государственный университет им. Янки Купалы», г. Гродно
Научный руководитель – Волчок В.А., к.т.н., доцент*

Введено понятие виртуальной команды, проанализированы особенности данной формы совместной работы. Предложена базовая инфраструктура виртуального управления проектами, рассмотрены отдельные элементы. Выявлены тенденции построения инфраструктуры.

На современном этапе развития для проведения научных исследований требуется привлечение специалистов, зачастую разобценных географически. Организация работы в подобных случаях требует комплексного подхода к построению инфраструктуры управления, основанного на использовании новейших технологий, общепризнанных мировых практик и стандартов.

Базовая инфраструктура виртуального управления проектами состоит из 3-х основных элементов:

- 1) участники проекта;
- 2) технологии;
- 3) процессы.

Участниками проекта являются все заинтересованные стороны (спонсор, заказчик, деловые партнеры, менеджер и команда проекта, другие участники), где центральным элементом является виртуальная команда. Виртуальная команда – группа лиц с общими целями, выполняющих свои роли, которые в процессе сотрудничества практически не общаются лично.

Формат виртуальной команды предоставляет следующие возможности:

- использовать в команде проекта специальные экспертные знания без привязки к географическому региону;
- формировать команды из исполнителей, работающих в разные смены или часы;
- браться за выполнение проектов, реализация которых в иных условиях была бы невозможной из-за высоких командировочных расходов.

Преимуществами от использования формата виртуальных команд являются:

- гибкое планирование команды;
- более высокая продуктивность членов команды, ввиду того, что работы структурированы и подробно описаны, а действия участников команды четко скоординированы;
- высокая мотивация членов команды (ограниченные сроки, ориентация на достижение конкретных целей).

Технологии, применяемые в виртуальном управлении проектами, можно разделить по уровням инфраструктуры:

- уровень архитектуры: клиент-серверная, р2р;
- уровень сети: проводные, беспроводные, локальные, глобальные сети;

- уровень канала доступа: wimax, wifi, 3g, adsl;
- уровень устройств доступа: персональный компьютер, ноутбук, смартфон, устройства виртуальной реальности;
- уровень программного обеспечения (ПО).

Уровень ПО можно разделить на два подуровня:

- 1) ПО совместной работы (подсистема передачи текстовой информации, подсистема передачи аудиовизуальной информации, подсистема автоматизации коллективной работы), обеспечивающее эффективные коммуникации между участниками проекта;
- 2) специализированное ПО, предназначенное для выполнения конкретных задач.

Процессы определяют весь жизненный цикл проекта, формы и методы коммуникаций, а также применяемые в ходе проекта технологии. Группы процессов стандартизированы и подробно описаны в стандартах по управлению проектами, в частности в Руководстве к Своду знаний по управлению проектами РМВОК.

Анализ элементов инфраструктуры виртуального управления проектами выявил следующие тенденции:

- 1) использование широкого многообразия способов взаимодействия, а соответственно и новейших технологий на всех уровнях инфраструктуры; усиление интерактивности взаимодействия;
- 2) ориентация на мобильность и в связи с этим переход на облачную архитектуру технологической части;
- 3) стандартизация процессов управления и компетентности специалистов в форме стандартов и методологий.

В силу того, что основная проблема в управлении виртуальной командой – это проблема контроля за деятельностью команды, именно благодаря стандартизации процессов и методов управления возможна четкая координация действий виртуальной команды для достижения поставленных целей. Технологии же являются связующим звеном между участниками проекта. Они позволяют эффективно выстроить процесс управления, предоставляют средства для осуществления коммуникаций между участниками команды.

Список цитированных источников

1. Руководство к своду знаний по управлению проектами (руководство РМВОК) – четвертое издание, 2008. – Project Management Institute, 463 с.
2. Луцинский, В. Расстояние – не помеха. Построение виртуальных ИТ-команд [Электрон. ресурс] // IT Manager. – 2009. – №11. – С. 12-16. – Режим доступа: <http://www.it-world.ru/news/articles/139601.html>. – Дата доступа: 12.10.2011.
3. Будунов, С. Управление виртуальными командами в распределенных проектах [Электр. ресурс] // С. Будунов // Intelligent Enterprise/RE. – 2011. – №2 – Режим доступа: <http://www.iemag.ru/analytics/detail.php?ID=22655>. – Дата доступа: 12.10.2011.

УДК 514.115

СРЕДСТВА ДИНАМИЧЕСКОЙ ГЕОМЕТРИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Силаева З.Н., Силаев Н.В.

УО «Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина», г. Брест

В последнее время преподаватели естественнонаучных дисциплин все чаще отмечают неумение школьников и студентов вуза логически рассуждать, а в дисциплинах геометрического цикла – представлять в воображении геометрические объекты. Думается,