

УЧАСНИКИ ПРОЕКТУ

Ноздріна Л.В.

Зміст

2



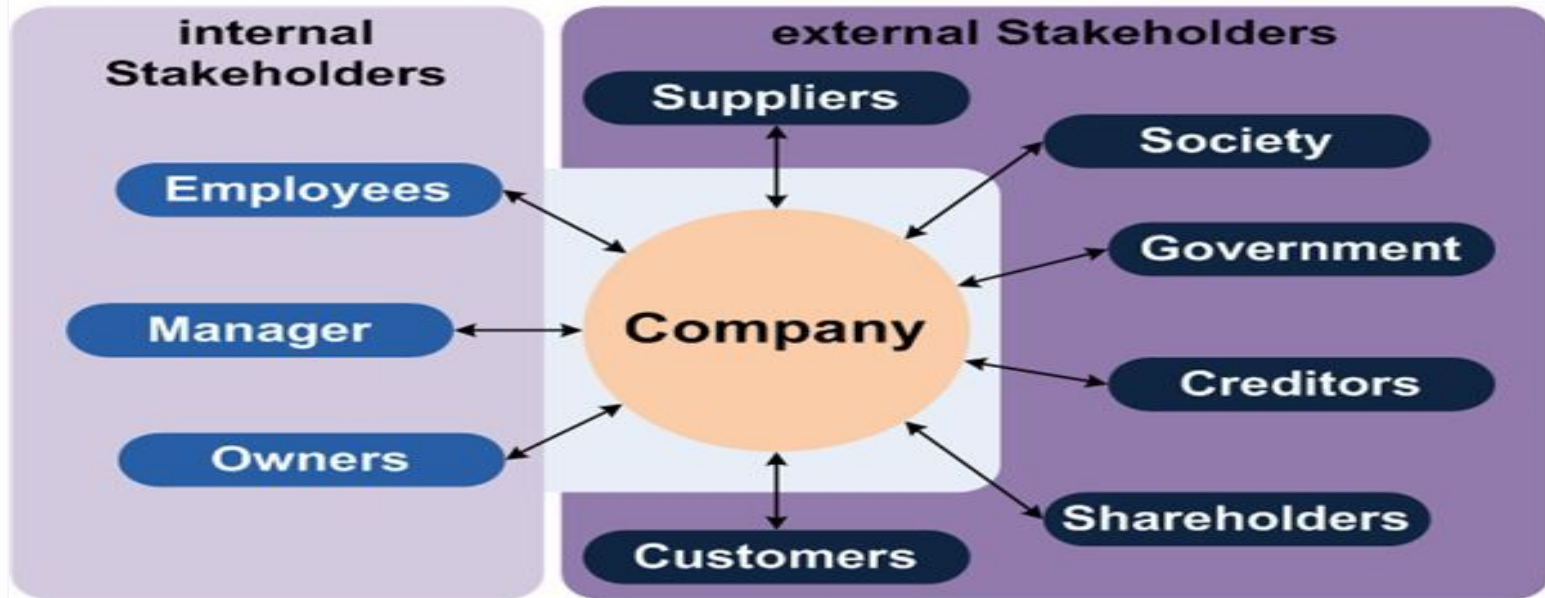
- *Учасники проекту*
- *Учасники ІТ-проекту*
- *Команда проекту*

1. Учасники проекту

Синонімом словосполучення «учасники проекту» є «**зацікавлені сторони**» (stakeholders) - цей термін був схвалений ISO і прийнятий в базисі компетенцій IPMA

«Зацікавлені сторони» (stakeholders)

4



Інтереси учасників проекту

5

- **Учасники проекту** реалізують різні інтереси у процесі здійснення проекту, формують власні вимоги відповідно до цілей та мотивації і впливають на проект, виходячи зі своїх інтересів, компетенції та ступеню залучення до проекту.



Визначення складу учасників проекту

6

Необхідно визначити:

- **предметну галузь** — цілі, завдання, роботи та основні результати, тобто що потрібно зробити, щоб реалізувати проект, а також його масштаби, складність, припустимі строки;
- **відношення власності**, залученої до процесу здійснення проекту (що скільки коштує та кому належить?);
- **основні ідеї реалізації проекту** (як зробити?);
- **основних активних учасників проекту** (хто робитиме?);
- **основних пасивних учасників проекту** (кого стосується проект?);
- **які мотивації учасників проекту?** (можливий прибуток, збитки, ризик тощо).

Проект «Оселя» Активні і пасивні учасники

7

Винники



ра ІС у М, ЛКА

Львівська Міська Громадська Організація Спільнота взаємодопомоги "Оселя" (заснована 27 листопада 2001 року)

8 Наша мета:

Підтримка людей, що опинилися на узбіччі суспільства – бідних, бездомних, uzалежнених, неповносправних; заохочення їх до праці та самопомоги.

Основні завдання:

- * Створення спільнот взаємодопомоги,
- * Організування навчальних майстерень, у яких можна набути професійних навиків,
- * Проведення акцій солідарності з бідними та бездомними.

Діяльність:

Працює майстерня реставрації меблів. Відновлюючи непотрібні речі, люди відкинуті суспільством, зможуть відновити у собі надію змінити своє життя. Крім ремонту старих меблів інструктори навчають рукоділля, володінню комп'ютером, разом з членами спільноти розмальовують кухонний посуд, глечики для квітів, малюють.

Наша спільнота - це солідарна спільність людей убогих, скривджених, неповносправних, бездомних, які разом проживають, допомагаючи один одному та іншим, через що віднаходять сенс свого життя. Незважаючи на те, що спільнота "Оселя" є відносно молодою, за рік тут проживало або пройшло через навчання в майстерні більше 40 людей. Зараз мешканців восьмеро, серед них жінка 58 років і чоловіки віком 20-40 років. Приходять в майстерню ще 10 осіб. У кожного з них свій прикрий досвід, своя важка життєва історія, але і разом з тим - велике бажання змінити своє життя та налагоджувати стосунки з іншими людьми.

Крім побутової роботи "осельчани" здобувають нову професію - навчаються ремонтно-реставраційній роботі з меблями. Відновлюючи старі, непотрібні речі, люди, що так би мовити, теж "викинуті" суспільством, відновлюють в собі надію на краще життя. Хвороба uzалежнення від алкоголю також дає про себе знати і тому залучаємо до роботи психолога. Священик проводить дискусії та реколекції. Це вже зовсім не ті люди, які прийшли до нас вперше на роздачу обідів біля Порохової вежі, не ті, котрі ютилися у підвалах та жебракували.

Цим людям вже не треба добре напитися, щоб долати життєві труднощі, жартувати, веселитись, відпочивати. **Життя в спільноті побудоване так, щоб всіляко сприяти становленню особистості кожного мешканця, створити родинну теплу атмосферу, котрої, напевно, бракувало в житті кожного з них, у котрому кожен з них зможе відтворити в майбутньому при створенні власної сім'ї, бо всі вони мріють про сім'ю, дітей, затишок.**

Учасники проекту (РМВОК)

9

Менеджер (керівник) проекту (*Project Manager*) – особа, відповідальна за управління проектом.

Спонсор (куратор) проекту (*Project Sponsor*) – особа усередині або поза організацією, що забезпечує фінансові ресурси проекту.

Замовник (*Project Customer*) – особа (організація), яка приймає результати роботи і платить за її виконання.

Користувач продукту проекту (*User*) – особа усередині або поза організацією, яке використовуватиме результати проекту.

Зацікавлені сторони в проекті (*Stakeholders*) – учасники проекту.

Виконуюча організація (*Performing organization*) – організація, співробітники якої безпосередньо залучені у виконання проектних робіт.

Члени проектної команди (*Project team members*) – група, виконуюча роботу за проектом.

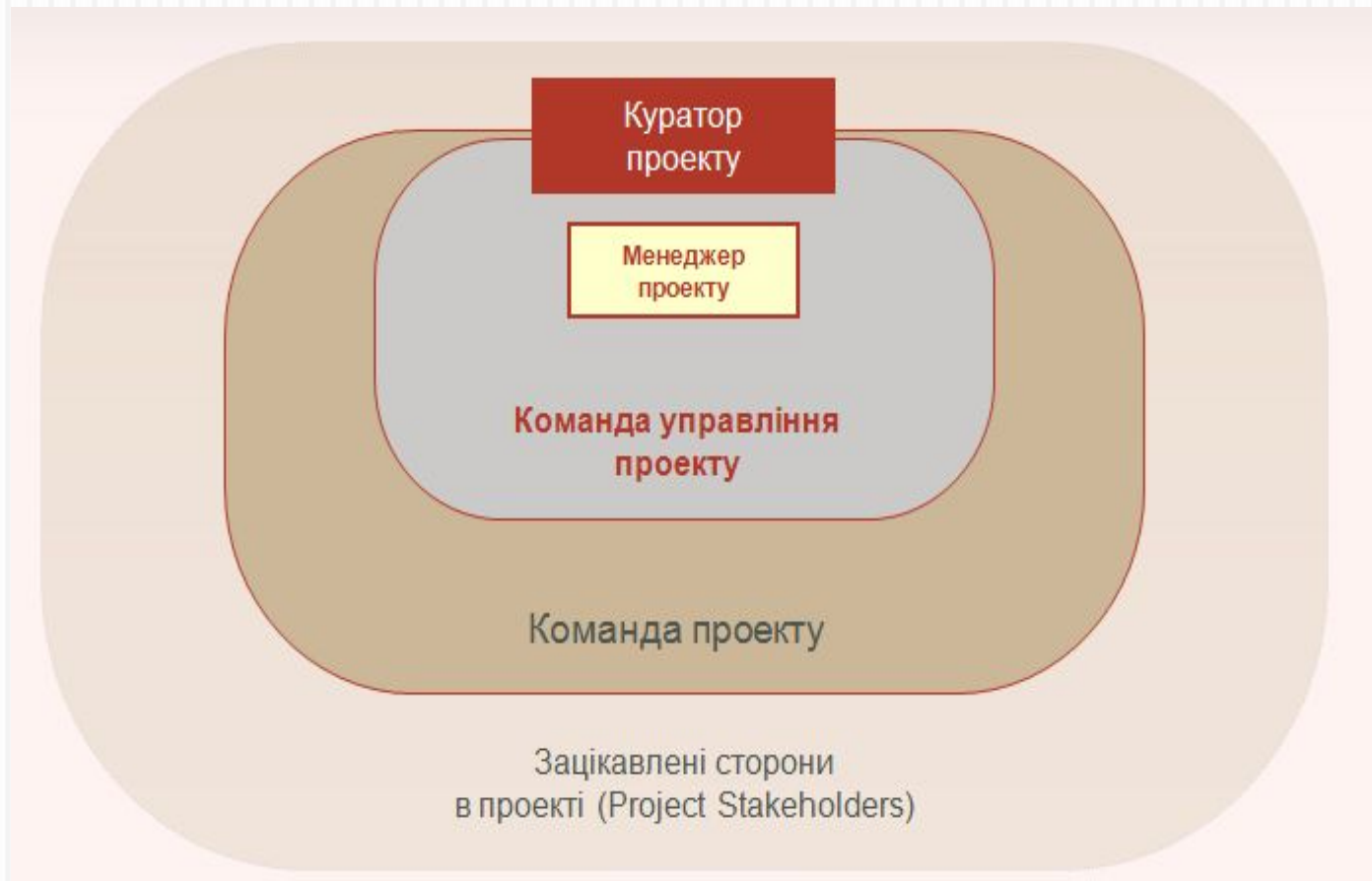
Впливові особи (*Influencers*) – особи або групи осіб, які прямо не будуть розпоряджатися або використовувати результати проекту, але через своє положення в організації можуть вплинути, позитивно або негативно, на просування проекту.

Проектний офіс (*Project Management Office*) – підрозділ, прямо або що побічно відповідає за результат проекту.

Команда управління проектом – частина проектної команди, що бере участь в управлінні.

Категорії учасників проектів

10



Учасники проекту (інші джерела)

Ініціатор проекту — фізична особа або організація, виступаюча з ініціативою створення проекту. Він формує основну ідею, готує попереднє обґрунтування і пропозиції по реалізації.

Замовник проекту — власник проекту і майбутній споживач його результатів. Він формує основні вимоги до проекту і принципів результати його реалізації. Інколи під власником проекту розуміють не організацію в цілому, а окрему особу, що володіє достатніми повноваженнями для просування проекту.

Інвестор проекту — здійснює фінансування проекту за рахунок своїх або приваблених засобів. Інколи інвестор і замовник проекту виступають в одній особі. Зазвичай, замовник і/або інвестор які зацікавлені в результатах реалізації проекту, і є його «двигуном» як в батьківській організації, так і у в зовнішньому середовищі, наприклад в державних органах.

Керівник(менеджер) проекту — член команди управління проектом, що особисто відповідає за всі результати проекту.

Команда проекту — учасники проекту, задіяні в його реалізації.

Споживачі продукту проекту (клієнти) — замовник або інші покупці кінцевої продукції проекту. Визначають вимоги до продуктів проекту, впливають на відшкодування витрат і отримання прибутку за проектом.

Постачальники — організації, що поставляють матеріали, устаткування і інші ресурси, необхідні для реалізації проекту.

Інші учасники проекту. На здійснення проекту впливають й інші сторони з оточення проекту, зокрема такі як: **координаційна рада** — колективний орган, який вибирає проекти для реалізації, затверджує плани робіт і їх зміни, призначає куратора і затверджує керівника проекту; **куратор проекту** — представник керівництва батьківської компанії, що займається виконанням робіт проекту; **конкуренти основних учасників проекту**; **громадські групи та населення**, чий економічні і позаекономічні інтереси зачіпає реалізація проекту; **спонсори проекту**; **консалтингові, інжинірингові, юридичні організації**, залучені до

Проект молодих німецьких художників групи «НFBK Hamburg»

12

Львів, галерея “Дзиг’а” 5-20 травня .

Проект молодих німецьких митців є експериментальним та різноплановим, він сповнений творчих пошуків. Дуже цікаво порівняти тенденції у творчості німецьких студентів із тим що роблять молоді митці у нас.

Всі митці завершили або ж навчаються у Вищій школі образотворчих мистецтв в Гамбурзі. «НFBK Hamburg» представить живопис , графіку, скульптуру , інсталяцію, мультимедію.

Куратором проектом та учасником групи є колишній львів’янин **Тарас Скрентович**.

Свої твори презентуватимуть: **Kerstin Fürstenberg, Michael Göster, Simon Heheman, Verena Issel, Stefan Pehl, Taras Skrentowytch, Stefan Vogel**.



Відмінності між проектним і функціональним менеджером

13

Менеджер проекту	Менеджер організації
Має унікальну чітко поставлену і детально описану ціль в кожному проекті Управляє проектом обмеженим у часі	Організує виконання низки стабільних функцій очолюваного підрозділу Управляє постійно діючим підрозділом
Управляє тимчасовою командою, склад якої може змінюватися, а учасники — підпорядковуватися як менеджеру проекту так і своєму функціональному керівнику (за функціональної оргструктури) В підпорядкуванні — команда різнопрофільних спеціалістів	Управляє відносно стабільним колективом співробітників В підпорядкуванні група спеціалістів однієї чи суміжних спеціальностей
Може не бути спеціалістом в предметній області проекту	Зазвичай розуміється в предметній області краще своїх підлеглих
По закінченні кожного проекту може стати «тимчасово безробітним» Кар'єра в основному «горизонтальна» і полягає в в управлінні все складнішими і масштабнішими проектами Головна мотивація — бонус за результатами проекту	Стабільно займає свою посаду Кар'єра в основному «горизонтальна» і полягає в в управлінні все складнішими і масштабнішими проектами Основна частина мотивації — стабільна фіксована оплата

Центри інтеграційної відповідальності



14

- Якщо в організації реалізується **портфель проектів**, то для відповідальності за хід роботи над проектами створюються **Центри інтеграційної відповідальності**, куди входять особи, що обіймають посади, які передбачають рівень вищого виконавчого керівництва:
 - виконавчий директор (провідний менеджер);
 - група управління портфелем проектів;
 - інвестори проектів;
 - директор (ведучий менеджер) портфеля проектів.
- **Наприклад.** В організації може бути один портфель на корпоративному рівні для всіх проектів і програм, які охоплюють декілька відділів організації або повинні знаходитися під наглядом менеджера вищого рівня;
- також при кожному відділі організації можуть існувати декілька портфельів проектів і/або програм, що діють під контролем менеджерів цього відділу.



Ноздріна Л.В., кафедра ІС у М

2. Учасники ІТ-проекту



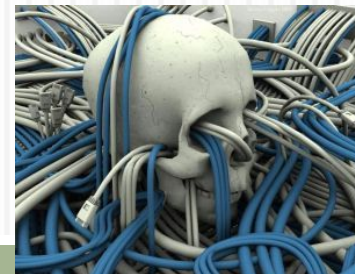
Спосіб реалізації ідеї обов'язково змінюється в процесі роботи над проектом. Наприклад, Youtube спочатку був задуманий як сайт знайомств з можливістю відео, а Twitter - сервіс для таксистів.

Зацікавлені сторони ІТ-проекту

16

- **ЗАМОВНИК (customer);**
- **СПОЖИВАЧ (користувач, user) продукту;**
- **керівник проекту;**
- **команда проекту;**
- **аналітик;**
- **проектувальник;**
- **тестувальник;**
- **дизайнер.**

Замовники і споживачі ІТ-проекту (MSF)



17

Розробка програмних продуктів
і в споживчого ринку, ігор та веб-
додатків

- “ЗАМОВНИК” (customer);
- “СПОЖИВАЧ” (користувач, user)
продукту.
- замовник і споживач можуть бути
однією особою.
- **Замовники є внутрішні й зовнішні.**
- У деяких випадках проектна група й
замовник можуть представляти різні
організації.).

Наприклад, замовник може бути
покупцем, що укладають угоду із
зовнішнім постачальником (яким
може бути співтовариство різних
організацій-партнерів

), кафе

Розробка бізнес-додатків

- Замовниками є організації або
особи, що бажають одержати від
розв'язку бізнесову віддачу. Вони
формулюють вимоги до розв'язку й
оплачують його розробку.
- Споживачами ж виступають
люди, що зустрічаються з роботою
цього розв'язку в ході своєї
професійної діяльності.

Напр., проектом є **розробка корпоративної
системи подачі звітів про видатки**, яка дозволить
працівників повідомляти відомості про свої
видатки, використовуючи внутрішню комп'ютерну
мережу компанії. Споживачами (користувачами)
такої системи будуть працівники компанії, у той
час як замовник – член правління, у чие завдання
входить впровадження цієї системи.

Гнучка методологія розробки ІТ – проектів AGILE

18

ЧТО ЭТО?

- МЕТОДОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ
- ОСНОВАНА НА ИТЕРАТИВНОЙ МОДЕЛИ
- ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ГИБКИЙ ПОДХОД (AGILE)



ОТКУДА?

- КЕН БЕК
- УОРД КАННИНГЕМ
- МАРТИН ФАУЛЕР
- И ДРУГИЕ
- 1999. *EXTREME PROGRAMMING EXPLAINED: EMBRACE CHANGE*. ADDISON-WESLEY. ([http://www.amazon.com/Extreme-Programming-Explained-Embrace-Change/dp/013062218X](#))
- ПОДПИСАН AGILE MANIFEST В 2001 ГОДУ



Эволюция Agile в организации



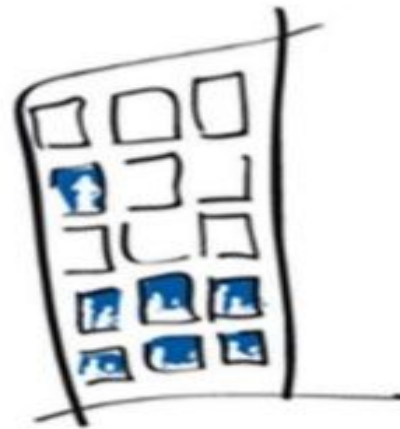
Day 1

Discovered scrum.
Like it.



Day 3

So does Tom.



Day 12

IT department and
our boss? Wow!

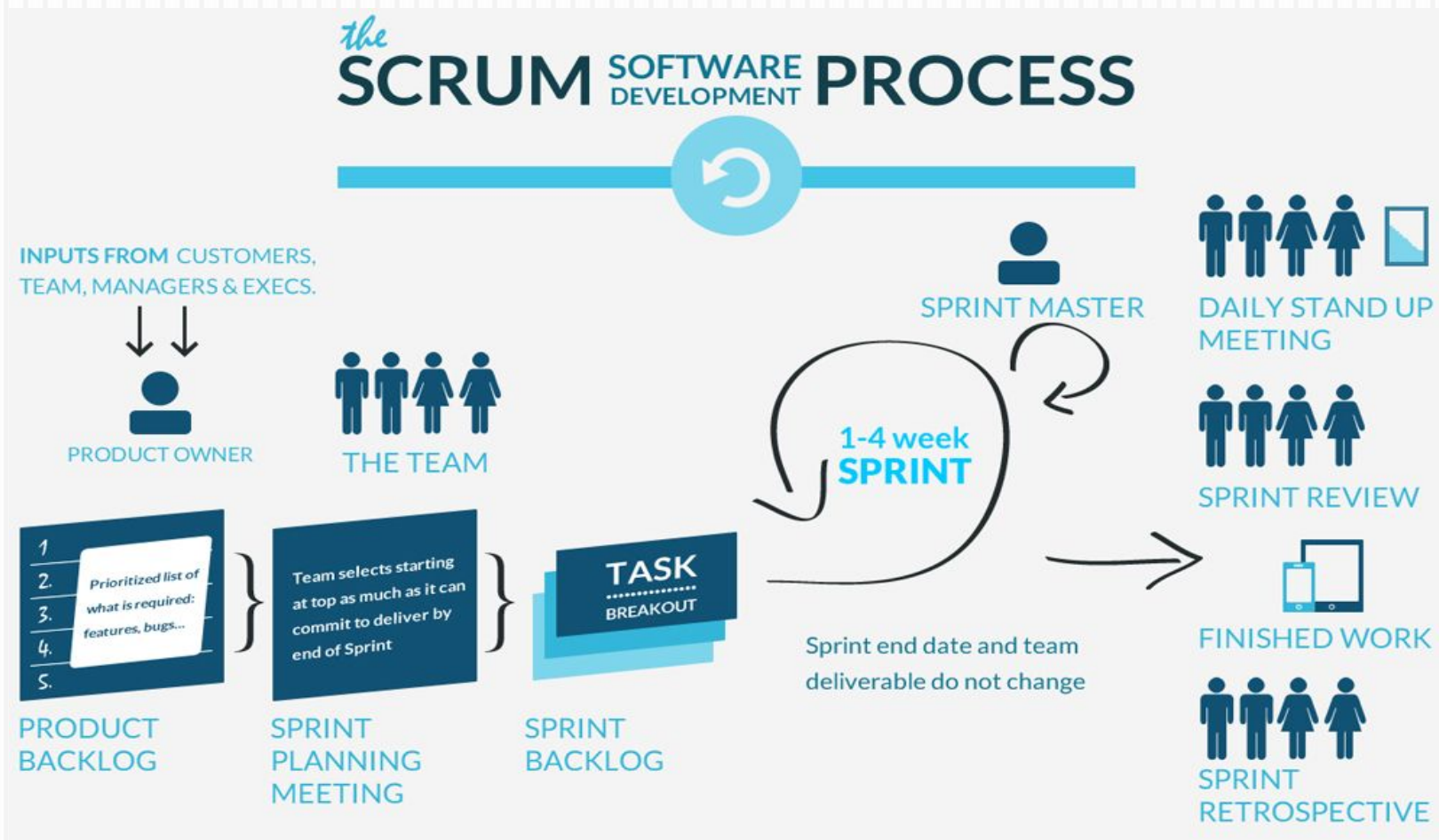


Today

Everyone likes
enterprise scrum.

Учасники проекту (техніка Scrum)

20





Ноздріна Л.В., кафедра ІС у М, ЛКА



Владелец Продукта

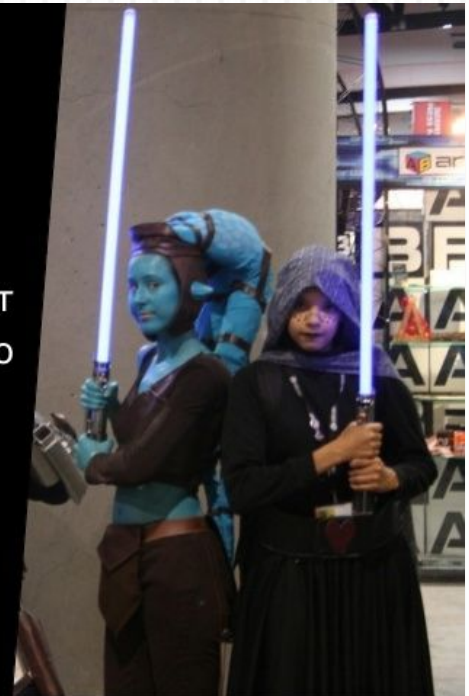
Описывает требования
Приоритезирует требования
Выбирает даты поставок

Дает обратную связь
Общается с Заказчиками
Принимает или отвергает
результаты



Команда

Определяет задачи
Оценивает усилия
Разрабатывает продукт
Обеспечивает качество
Улучшает процесс





Бэклог Продукта

	Item #	Description	Est	By
Very High				
	1	Finish database versioning	16	KH
	2	Get rid of unneeded shared Java in database	8	KH
	3	Add licensing	-	-
	3	Concurrent user licensing	16	TG
	4	Demo / Eval licensing	16	TG
	Analysis Manager			
	5	File formats we support are out of date	-	-
	6	Round-trip Analyses	-	-
High				
	7	Enforce unique names	24	KH
	7	In main application	-	-
	8	In import	24	AM
	8	Adapt Program	-	-
	8	Delete users	4	JM
	8	Analysis Manager	-	-
	8	When items are removed from an analysis, they should show gain in the pick list in lower 1/2 of the analysis tab	8	TG
	8	Query	-	-
	11	Support for wildcards when searching	16	T&A
	12	Sorting of number attributes to handle negative numbers	16	T&A
	13	Horizontal scrolling	12	T&A
	Population Genetics			
	14	Frequency Manager	400	T&M
	15	Query Tool	400	T&M
	16	Additional Editors (which ones)	240	T&M
	17	Study Variable Manager	-	-
	17	Study Variables	-	-

Приоритеты по
Ценности & риску

Лучше описывать
от лица
пользователей

Предварительные
оценки

Публично
виден

Бэклог Продукта

Принадлежит Владельцу Продукта
Высокоуровневые требования
Выражает бизнес-ценность
Не совершенный, не законченный
Изменяется и развивается
Ограниченный взгляд в будущее

	Est	By
	16	KH
	8	KH
	-	-
	16	TG
	16	TG
	160	TG
	260	MC
	-	-
	24	KH
	24	AM
	-	-
	4	JM
	-	-
They should show analysis tab	8	TG
	-	-
ive numbers	16	T&A
	16	T&A
	-	-
	400	T&M
	400	T&M
	240	T&M
	240	T&M
	300	T&M

Про «залучених» і «приречених»

27

«Курка і свиня вирішили організувати закусочну, де подавали б яєчню з беконом. Водночас між співзасновниками розгорілася суперечка про те, хто більше залучений в процес створення страви.»

- **Я залучена** – сказала курка – адже я поставляю свої яйця для страви.
- **А я приречена** – сказала свиня – адже бекон даю я».

Едвард Йордан



Учасники проекту (техніка Scrum)

28

- використовується в для ІТ-проектів за методологією Agile Software Development.



Сутичка (Scrum) у регбі між Newport та London Welsh (1904).

- До групи "Свиней (Pig)" відносяться замовник, керівник проекту, команда проекту (Product Owner, ScrumMaster и Project Team), а група "Курчат (Chicken) - це користувачі, менеджери та всі зацікавлені особи.

Тестувальник

- фахівець, який проводить тестування програмного забезпечення, з метою забезпечення й контролю якості програмного продукту або інформаційної системи

29



Субъект тестирования (А) сидит напротив монитора (В). Ассистент (С) говорит субъекту (А), что делать, и задает ему вопросы. Видеокамера (D), работающая от беличьего колеса (Е), направлена на монитор (В) и фиксирует то, что видит субъект

В это время по кабелю (F) сигнал от видеокамеры передается на телевизор (G), находящийся в соседней комнате, где находятся наблюдатели (H) из группы разработчиков

3. Команда проекту

Команда проекту - це група людей, що мають високу кваліфікацію в певній області й максимально відданих загальній цілі діяльності своєї організації, для досягнення якої вони діють спільно, взаємно погоджуючи свою роботу



Управління командою

31

передбачає

- ❑ *лідерство в її створенні,*
- ❑ *налагодження її роботи,*
- ❑ *дослідження групової динаміки*



Лідерство - це здатність мобілізувати потенційні психологічні потреби послідовників (підлеглих) і спиратися на них в момент гострого суперництва чи конфлікту

Лідерство і лідери

32

- **Лідерство** - це стосунки, які виникають в ході взаємного стимулювання і підтримки. завдяки чому стимули людей перетворюються в їх участь, що дає конкретні результати.
- Процес лідерства оснований на взаємозалежності: **лідери відкривають потенційні можливості тих, кого ведуть за собою.**



Якості лідера (за результатами опитування 20 тисяч вищих і середніх менеджерів США)

33

до числа топ-десятки якосте лідера були віднесені:

- етичність;
 - вміння працювати в команді;
 - чесність;
 - цікавість до всього;
 - працелюбність;
 - розум;
 - цілеспрямованість.
- Всього американськими бізнесменами було названо 26 якостей, які необхідні вищому керівництву, серед них "інтуїція" та "удача".



Командний дух

34

- **Командний дух** - це спонукач спільної роботи учасників проекту.
- Командний дух створюється і підтримується шляхом:
 - *індивідуальної мотивації;*
 - *колективної постановки цілей;*
 - *соціальних заходів;*
 - *стратегій підтримки.*



Процес формування команди

35

- **Формування** - створення загального відчуття цілі, приналежності і зацікавленості. Основне завдання команди на цьому етапі ("розморожування") - складається в усвідомленні необхідності змін
- **Притирання** - розподіл ролей, обов'язків та завдань, які будуть
- **Врегулювання** - відкритість в спільних діях членів команди.
- **Результативна діяльність** - розвинута взаємозалежність, скерована на отримання найкращих результатів.
- **Розпуск команди після завершення проекту.**
- **Документування і аналіз роботи команди в**

Найефективнішим засобом покращення виконання проекту, поряд із навчанням, є тренування членів команди.

Об'єднання членів проекту в одному приміщенні є ефективним методом покращення зв'язків між членами команди і роботи команди в цілому.

Виявлення і розв'язання конфліктів

36

вимагає від менеджера проекту виконання таких п'яти задач:

1. передбачення потенційних конфліктів і, по можливості, здійснення превентивних дій;
2. отримання інформації про конфлікти по мірі їх виникнення і пошук розуміння їх основних причин;
3. переконання членів команди на першому етапі спробувати розв'язати конфлікти один з одним чи всередині свого функціонального підрозділу;
4. спроба прийняти компромісне рішення для того, щоб обидві сторони досягли своїх цілей;
5. пошук допомоги з боку спонсора проекту в розв'язанні конфліктів,
6. які знаходяться поза компетенцією менеджера проекту
- 7.
- 8.



Ноздріна Л.В., кафедра ІС у М, ЛКА

Визначення розміру команди

37

- чим більша кількість членів команди проекту, тим більша кількість каналів комунікації між ними, які можна розрахувати за формулою:

$$C = \frac{P(P - 1)}{2}$$

-
- де P - кількість осіб у команді, а C - кількість комунікаційних каналів між ними.
- При зменшенні кількості членів команди кількість потенційних комунікаційних каналів зменшується.

Тому що,

- чим більша група, тим сильніше невидимий тиск, що приводить до конформістську поведінку членів команди;
- структура команди впливає на поведінку її членів - чим могутнішою є структура, тим нижче її толерантність стосовно співробітників, що дотримуються особливих поглядів, тим гостріше неприйняття яких-небудь відхилень від норми;
- численний склад може позбавити будь-яку людини усвідомлюваної ролі й применшувати значення її особистості.

Співвідношення кількості членів команди проекту та каналів зв'язку між ними

38

Кількість членів команди	Кількість комунікаційних каналів
11	55
9	36
5	10
3	3

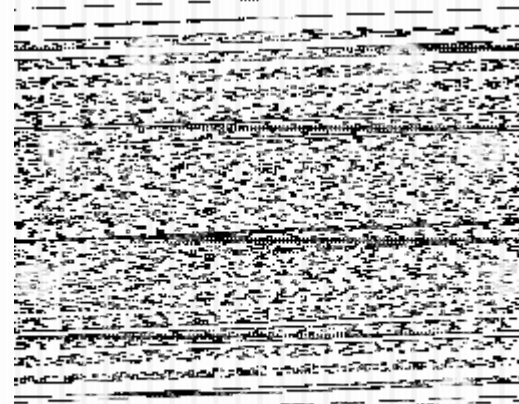
Трансформація команди

39

Наприклад,

КІЛЬКІСТЬ КОМУНІКАЦІЙНИХ
каналів до і після
трансформації

- Якщо в команді 11 чоловік, то між ними існує 55 потенційних комунікаційних каналів.
- Завелика команда проекту з 11 чоловік створює загрозу ефективній роботі,
- Тому краще розбити її на 1 головну з 3 чоловік) і 3 підлеглі групи (по 4 чоловіки кожна).



Відбір членів команди проекту

40

Обираються серед працівників організацій за такими критеріями:

- кращі і талановитіші;
- психологічно сумісні;
- мотивовані на досягнення
- спільної цілі.



Для цього слід переконатися в тому, що вони є:

- творчими і відкритими однодумцями;
- хорошою командою гравців;
- користуються повагою серед колег, зацікавлених сторін та інших бізнес-лідерів.

Класифікація команд за розміром

41

- маленькі команди (менше 4 чоловік);
- середні команди (від 5 до 9 чоловік);
- великі команди (понад 10 чоловік).

Для всіх етапів процесу змін самими небажаними є *маленькі команди*, тому що вони *найбільш вразливі*, зменшення їхньої чисельності хоча б на одну людину приводить до наростання нестійкості. Є небезпека, що в маленьких командах будь-які ухвалені рішення будуть жити доти, поки поруч із виконавцем невідступно перебуває лідер.

Рекомендований розмір команди проекту 4 - 10 членів

Класифікацій команд за ознакою моделі

42

Традиційна Модель (The Traditional Model).

Це група людей, які мають традиційного боса але поділяють деякі з його обов'язків і повноважень.

Модель Зіграності (The Team Spirit Model).

Це група людей, які задоволені роботою над проектом під головуванням одного керівника. Ці люди мають зіграність, командний дух, але фактично вони - не команда, тому що одна особа оберігає від усіх ударів, без спільного використання повноважень або відповідальності.

Модель Переднього Краю (The Cutting Edge Model).

Це група людей, які управляють самі собою. Жодна особа в групі не має повноваження прийняти всі рішення щодо випадків, з якими зіткнулася група в процесі роботи. Це команда самоорганізації, тому що кожен має повноваження на все і несе відповідальність за все.

Модель Загону особливого Призначення (Task Force Model).

Це група, яка працює над спеціальним проектом або завданням. Ця група традиційно називається загonom (комітетом) особливого призначення, зокрема по питаннях якості за TQM.

Команда Cyber (The Cyber Team).

У цій моделі команди, члени бачать один одного або нечасто, або взагалі ніколи. Це по суті віртуальні команди. Їм доводиться працювати разом, щоб досягти цілей, але вони, можливо, зустрічаються лише на початку їх проекту і з того часу зв'язуються лише через електронну пошту і телефон. Вони можуть також відтворювати будь-яку з чотирьох вище зазначених моделей.

TORI модель побудови команди проекту

43

- **T (Trust)** - Довіра: взаємна щирість і відсутність побоювання.
- **O (Openness)** - Відвертість: вільний потік інформації, ідей і відчуттів.
- **R (Realization)** - Реалізація: самовизначення, вільний вибір ролі, можливість робити те, що ви хочете.
- **I (Interdependence)** - Взаємозалежність: взаємний вплив, спільна відповідальність і лідерство.



Етичні норми поведінки команди

44

- Всі команди мають норми, правила або директиви, які регламентують поведінку членів команди.
- В більшості випадків вони не записані: вони є просто апріорі зрозумілі, таким чином команда завжди працює, але в деяких випадках, особливо, якщо це стосується віртуальних (кібер команд), які задіяні в INTERNET- проектах, правила поведінки оголошуються на сайті проекту.

Фрагмент етичних норм поведінки в

проекті E-executive (співтоваристві менеджерів, які прагнуть успіху за рахунок постійного вдосконалення своїх професійних навиків і отримання нових знань):

45

"Згода з основними положеннями цієї Декларації є необхідною умовою прийому і діяльності в Співтоваристві. Учасники Співтовариства добровільно зобов'язалися слідувати заявленим в Декларації положенням. Грубе порушення положень Декларації спричиняє за собою припинення участі в Співтоваристві або виключення із Співтовариства.

1. Учасники Співтовариства займають активну життєву позицію. Професійні знання і репутація дозволяють їм успішно розвивати свою кар'єру і бізнес.
2. Учасники Співтовариства приймають і розділяють його цілі, активно беруть участь в його діяльності і підтримують атмосферу причетності і професійної співдружності.
3. Всі учасники Співтовариства на сайті E-executive діють **під своїми справжніми іменами**.
4. Учасники Співтовариства, **мають право не відповідати на повідомлення емоційного характеру, на повідомлення провокаційної властивості, на повідомлення, що порушують принципи даної Декларації**.
5. Учасникам Співтовариства настійно рекомендується **утримуватися від відкритої самореклами і реклами свого бізнесу**.
6. Учасники Співтовариства повинні **утримуватися від відкритих недобррозличливих онлайн-висловів і образ по відношенню як персонально до учасників Співтовариства, так і до організацій**.
7. У дискусіях Співтовариства **недопустимі вислови з расистською і релігійною спрямованістю**, що містять різкі, недобррозличливі вислови на адресу будь-яких національностей або народностей, віросповідань і релігій. Виключається також дискримінація по статевій і віковій ознаках.
8. Учасники Співтовариства в онлайн-спілкуванні повинні використовувати нормативну лексику. Будь-які повідомлення з ненормативною лексикою віддалятимуться модератором сайту без попереджень, а до їх авторів застосовуватимуться санкції аж до виключення.

Дякую за увагу!