



DANE POSTACI

NAZWA POSTACI	TOMASZ MAREK STRZAŁKA
ZNAK ZODIAKU	WODNIK (26.01.1992)
KRAINA POSTACI	CZERNICA



ATRYBUTY *

■ - procentowy podział cech oraz przypisanie ról oparte o testy:
oraz

TEMA Test myślenia analitycznego

ŚCIEŻKA CERTYFIKACJI

WYNIKI EGZAMINÓW

 Egzamin 98-361: Software Development Fundamentals

Wynik: 895
Ukończono dnia: 19.01.2019

• ROZUMIENIE APLIKACJI INTERNETOWYCH (48%) • ROZUMIENIE BAZ DANYCH (100%) • ROZUMIENIE APLIKACJI DESKTOPOWYCH (48%)
• ROZUMIENIE OGÓLNYCH ZAGADNIEŃ ROZWOJU OPROGRAMOWANIA (88%) • ROZUMIENIE PROGRAMOWANIA OBIEKTOWEGO (100%)
• ROZUMIENIE PODSTAW PROGRAMOWANIA (100%)

 Egzamin 483: Programming in C#

Wynik: 914
Ukończono dnia: 17.08.2019

• BEZPIECZEŃSTWO APLIKACJI I DEBUGGOWANIE (87%) • TWORZENIE I WYKORZYSTYWANIE TYPÓW (100%)
• WDRAŻANIE DOSTĘPU DO DANYCH (100%) • ZARZĄDZANIE PRZEPŁYMEM PROGRAMU (82%)

 Egzamin 486: Developing ASP.NET MVC Web Applications

Wynik: 855
Ukończono dnia: 23.08.2020

• PROJEKTOWANIE ARCHITEKURY APLIKACJI (91%) • PROJEKTOWANIE DOŚWIADCZENIA UŻYTKOWNIKA (100%)
• IMPLEMENTACJA DOŚWIADCZENIA UŻYTKOWNIKA (92%) • ROZWIAZYWANIE PROBLEMÓW I DEBUGGOWANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH (88%)
• PROJEKTOWANIE I WDRAŻANIE BEZPIECZEŃSTWA (83%) • PROJEKTOWANIE PROCESU BUDOWANIA I WDRAŻANIA ARCHITEKURY (80%)

 Sitecore Experience Solution 9 Developer Certification Exam

Wynik: 90%
Ukończono dnia: 14.06.2021

• NARZĘDZIA PLATFORMY SITECORE (100%) • SITECORE ITEMS (83%) • PLATFORMA SITECORE (100%)
• SITECORE MVC (77%) • WYSZUKIWANIE I INDEKSOWANIE (100%) • DEBUGGOWANIE (100%) • TESTOWANIE JEDNOSTKOWE (100%)

 Egzamin AZ-900: Microsoft Azure Fundamentals

Wynik: 850
Ukończono dnia: 26.08.2021

• OPIS KONCEPTU ROZWIĄZAŃ W CHMURZE (93%) • OPIS PODSTAWOWYCH USŁUG PLATFORMY AZURE (83%)
• OPIS PODSTAWOWYCH ROZWIĄZAŃ I NARZĘDZI DO ZARZĄDZANIA NA PLATFORMIE AZURE (86%)
• OPIS BEZPIECZEŃSTWA I FUNKCJI DOTYCZĄCYCH BEZPIECZEŃSTWA SIECI (100%)
• OPISZ TOŻSAMOŚĆ, ZARZĄDZANIA, FUNKCJE PRYWATNOŚCI I ZGODNOŚCI (86%) • OPIS CEN I USŁUG POMOCY PLATFORMY AZURE (75%)

TŁO FABULARNE

2015.02
2016.07

STUDIA: II STOPNIA, MAGISTERSKIE,
KIERUNEK: INFORMATYKA,
WYDZIAŁ: PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI,
SPECjalizacja: ALGORYTMika,
TEMAT PRACY DYPLOMOWEj:
WYBRANE PROBLEMY ODPORNEJ OPTYMALIZACJI DYSKRETNEJ
Z MOŻLIWOŚCIĄ MODYFIKACJI.
OCENA KOŃCOWA STUDIÓW: 5,0.

2011.10
2015.01

STUDIA: I STOPNIA, INŻYNIERSKIE,
KIERUNEK: INFORMATYKA,
WYDZIAŁ: PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI,
TEMAT PRACY DYPLOMOWEj:
ALGORYTMY WYZNACZANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK
W RZECZYWISTYCH SIECIACH DROGOWYCH.
OCENA KOŃCOWA STUDIÓW: 5,5,
OSiągnięcia: LAUREAT KONKURSU NA NAJLEPSZEGO ABSOLWENTA STUDIÓW
I STOPNIA Wydziału Podstawowych Problemów Techniki
POLITECHNIKI WROCŁAWSKIEJ W ROKU AKADEMICKIM 2014/2015.

JEZYKI

JEZYK ANGIELSKI - ZAAWANSOWANY

W MOWIE: B2+ W PIŚMIE: B2+

JEZYK NIEMIECKI - PODSTAWOWY

W MOWIE: A1 W PIŚMIE: A1

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Wrocław - etat

Capgemini Polska Sp. z.o.o.

2021.01

STARSZY INŻYNIER OPROGRAMOWANIA

- TWORZENIE I ROZWÓJ OPROGRAMOWANIA (ANGULAR 8-12, ORACLE),
- PRACA W MIĘDZYNARODOWYM ZESPOLE, OPIEKA I PRZEKAZYWANIE WIEDZY NOWYM OSOBOM Z ZAKRESU PROJEKTU I UŻYTEJ TECHNOLOGII,
- ODPOWIADANIE ZA PEŁNY CYKL WYTWARZANIA OPROGRAMOWANIA (ZBIERANIE WYMAGAŃ, SZACOWANIE PRAC, PROJEKTOWANIE, IMPLEMENTACJA, WDROŻENIE),
- TWORZENIE ORAZ UTRZYMANIE TESTÓW JEDNOSTKOWYCH.

2018.08
2020.12

Capgemini Polska Sp. z.o.o.

Wrocław - etat

INŻYNIER OPROGRAMOWANIA

- TWORZENIE, ROZWÓJ OPROGRAMOWANIA DLA SEKTORA FINANSOWEGO (C#, .NET, T-SQL),
- OPIEKA I TRANSFORMACJA DOTYCHCZASOWYCH ROZWIĄZAŃ DO NOWSZYCH TECHNOLOGII,
- ODPOWIADANIE ZA PEŁNY CYKL WYTWARZANIA OPROGRAMOWANIA (ZBIERANIE WYMAGAŃ, PROJEKTOWANIE, IMPLEMENTACJA, WDROŻENIE, UTRZYMANIE), KONTAKT Z ARCHITEKTAMI Klienta,
- TWORZENIE ORAZ UTRZYMANIE TESTÓW JEDNOSTKOWYCH.

2018.02
2018.05

Sente Systemy Informatyczne Sp. z.o.o.

PROGRAMISTA C#/SQL

Wrocław - etat

- UTRZYMANIE I ROZWIJANIE AUTORSKIEGO FRAMEWORKA Neos, ROZWÓJ APLIKACJI SENTES4 ORAZ WWW (C#, FIREBIRD/PSQL, CSS),
- ROZWÓJ PRODUKTÓW W OPARCIU O TECHNOLOGIĘ Neos (C#),
- WSPARCIE PRACOWNIKÓW W ZAKRESIE WEWNĘTRZNEJ TECHNOLOGII FIRMY, ● PROWADZENIE SZKOLEŃ WEWNĘTRZNYCH (GIT, SENTES4, Neos).

2016.04
2018.01

Sente Systemy Informatyczne Sp. z.o.o.

Wrocław - etat

PROGRAMISTA C#/SQL

- TWORZENIE FUNKCJONALNOŚCI W SYSTEMIE KLASY ERP W OBSZARACH FK I PERSONEL, OBSŁUGA KLUCZOWYCH Klientów (KONTAKT TELEFONICZNY),
- ZAPewnianie UTRZYMANIA APLIKACJI I NAPRAWY BŁĘDÓW (C++, C#),
- OPTYMALIZOWANIE STRUKTUR BAZODANOWYCH (FIREBIRD/PSQL),
- PROWADZENIE SZKOLEŃ WEWNĘTRZNYCH (GIT, KNOW-HOW APLIKACJI ERP).

2014.07
2015.01

Comarch SA

MŁODSZY PROGRAMISTA JAVA

Wrocław - 3/5 etatu

- TWORZENIE FUNKCJONALNOŚCI W SYSTEMIE KLASY CRM DLA JEDNEGO Z Klientów W TECHNOLOGII JAVA J2EE Z WYKORZYSTANIEM KOMPONENTÓW SPRING ORAZ HIBERNATE W OPARCIU O RELACYJNĄ BAZĘ DANYCH ORACLE,
- TESTOWANIE STWORZONEJ JUŻ FUNKCJONALNOŚCI.

2013.07
2013.09

Comarch SA

Wrocław - staż

PRAKTYKANT

- IMPLEMENTACJA I TESTOWANIE OPROGRAMOWANIA KOMPUTEROWEGO,
- MODYFIKACJA FUNKCJONALNOŚCI ZMIANY TARYFY W SYSTEMIE KLASY CRM DLA JEDNEGO Z Klientów W TECHNOLOGII JAVA J2EE Z WYKORZYSTANIEM KOMPONENTÓW SPRING ORAZ HIBERNATE W OPARCIU O RELACYJNĄ BAZĘ DANYCH ORACLE.

APLIKACJA INTERNETOWA DO ZARZĄDZANIA PRZESŁANYMI PRZEZ UCZNIÓW MATERIAŁAMI. UMOŻLIWIWA ZAKŁADANIE KONT, PRZESYŁANIE PLIKÓW I ZDJĘĆ Z EKSPLORATORA PLIKÓW I BEZPOŚREDNIO Z APARATÓW TELEFONU, ROZBUDOWANĄ KONFIGURACJĘ: DEFINIOWANIE TYPÓW ZADAŃ, KLAS, PRZEDMIOTÓW, IKON, ZARZĄDZANIE UŻYTKOWNIKAMI. UMOŻLIWIWA PRZEGŁĄDANIE PRZESŁANYCH PRZEZ UCZNIÓW PLIKÓW BEZPOŚREDNIO W APLIKACJI I OCENIANIE ICH. WYSYŁANE DOKUMENTY TRAFIAJĄ TAKŻE NA ZDEFINIOWANE KONTA E-MAIL. (ANGULAR, ANGULAR MATERIAL, RXJS, FIREBASE).

STWORZENIE KRÓTKIEGO WYSTĄPIENIA W RAMACH .NET COMMUNITY W CELU ZAPREZENTOWANIA MOŻLIWOŚCI PLATFORMY AZURE. W PIERWSZEJ PREZENTACJI ZOSTAŁY PRZEDSTAWIONE BEZSTANOWE FUNKCJE AZURE Z WYKORZYSTANIEM INNYCH SERWISÓW PLATFORMY JAK: WYZWALACZE HTTP, AZURE COSMOS DB, KOLEJKI AZURE, AZURE BLOB STORAGE ORAZ AZURE SENDGRID WRAZ Z PODPIĘCIEM DO ZEWNĘTRZNEJ USŁUGI TRELLO. REPOZYTORIUM PROJEKTU ZAWIERA OPIS PRZYKŁADÓW STWORZONYCH NA POTRZEBY PREZENTACJI DANYCH FUNKCJONALNOŚCI (C#, AZURE FUNCTIONS, POWERSHELL).

E-LEARNING: GIT

STWORZENIE INTERAKTYWNEGO, ZAUTOMATYZOWANEGO ŚRODOWISKA SZKOLENIOWEGO Z ZAKRESU TEMatyki SYSTEMów KONTROLI WERSJI (GIT). ZAŁOŻENIA SYSTEMU: SAMODZIELNA PRACA OSÓB SZKOLONYCH NA REPOZYTORIACH ZAKŁADANYCH PRZEZ SYSTEM, DEFINIOWANIE SCENARIUSZY DO WYKONANIA, MOŻLIWOŚĆ ICH ZAUTOMATYZOWANEJ WERYFIKACJI, SYSTEM UMOŻLIWIWA AUTOMATYCZNĄ INGERENCJĘ W STAN REPOZYTORIUM KURSANTA, MODYFIKOWANIE GO DO POTRZEB NASTĘPNYCH SCENARIUSZY, ŁATWOŚĆ DODAWANIA SCENARIUSZY (HTML5, CSS3, JS: JQUERY, JQUERY UI, AJAX, DATA TABLES, NOTIFY, TIP TOP, NODE.JS: EXPRESS, SCRIBE-JS, JSON, GITOLITE, PERL, BASH, FIREBIRD/PSQL).

ELEKTRONICZNE JPK

IMPLEMENTACJA INTERFEJSÓW DLA JEDNOLITYCH PLIKÓW KONTROLNYCH – BIBLIOTEKA GENEROWANIA DOKUMENTÓW JPK NA PODSTAWIE POBRANYCH INFORMACJI Z BAZ DANYCH Klientów, ZAPEWNIJĄCA KOMUNIKACJĘ Z ELEKTRONICZNYM SYSTEMEM WYMIANY DOKUMENTÓW JPK MINISTERSTWA FINANSÓW (REST, AZURE) ORAZ SZYFROWANIE WYMENIANYCH DANYCH (C#: RESTSHARP, BOUNCYCASTLE, NLOG, FIREBIRD/PSQL).

NEOS CLI

IMPLEMENTACJA INTERFEJSU DLA APLIKACJI ERP DO URUCHAMIANIA ZEWNĘTRZNYCH BIBLIOTEK. ZAŁOŻENIA APLIKACJI: INTERFEJS GRAFICZNY POBIERAJĄCY I PRZETWARZAJĄCY INFORMACJE Z APLIKACJI ERP W ZALEŻNOŚCI OD ZAŁADOWANEJ BIBLIOTEKI (PLUG-INU), WYŚWIETLAJĄCY STAN POSTĘPU PRZETWARZANIA DANYCH PRZEZ PLUG-IN POPRZEZ UDOSTĘPNIONY INTERFEJS (C#: WPF, LINQ, FIREBIRD/PSQL).

PODPIS ELEKTRONICZNY XADES

IMPLEMENTACJA BIBLIOTEKI W FORMIE PLUG-INU DO OBSŁUGI PROCESÓW KRYPTOGRAFICZNYCH NA POTRZEBY SYSTEMU WYMIANY PLIKÓW ELEKTRONICZNYCH MINISTERSTWA FINANSÓW. ZAŁOŻENIA SYSTEMU: OFEROWANIE MOŻLIWOŚCI ZŁOŻENIA PODPISU ELEKTRONICZNEGO (XADES-BES OTACZANY I OTACZAJĄCY) NA DOWOLNYM DOKUMENCIE FORMATU XML (C#: WPF, MVVM, LINQ, BOUNCYCASTLE, NLOG).

- C# (OBECNIE WIODĄCY - CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O., SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.),
- C/C++ (PROJEKTY TOWARZYSZĄCE PRACOM DYPLOMOWYM, C++ NIEZBĘDNY DO ROZWOJU KODU ŹRÓDŁOWEGO APLIKACJI ERP W SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O. - DŁUG TECHNOLOGICZNY, RZADKO WYKORZYSTYWANY),
- JAVA SE (ZNACZNA CZĘŚĆ PROJEKTÓW AKADEMICKICH, PODJĘCIE WSPÓŁPRACY Z COMARCH SA – JAVA EE).

- ANGULAR, ANGULAR MATERIAL, TS (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- ASP.NET CORE MVC (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- JS (NODEJS, JQUERY ORAZ JQUERY UI, AJAX, LAUREAT KONKURSU SYNERGYCODES CODE CHALLENGE 2015),
- HTML5/CSS3 (SELEKTORY, CSS-GRID, PODSTAWOWE STYLOWANIE I TRANSFORMACJE).

- PRACA Z RELACYJNYMI BAZAMI DANYCH: FIREBIRD (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.), ORACLE (COMARCH SA, CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.), MS SERVER (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.).

- JIRA (COMARCH SA, SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O., CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- PRACA Z SYSTEMAMI KONTROLI WERSJI SVN (COMARCH SA), GIT (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE, CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- PRACA W ŚRODOWISKACH PROGRAMISTYCZNYCH: VISUAL STUDIO, VISUAL STUDIO CODE, ECLIPSE, IBEXPERT.

- ZNAJOMOŚĆ METODOLOGII SCRUM (COMARCH, SENTE, CAPGEMINI), ŚREDNIO-ZAAWANSOWANA ZNAJOMOŚĆ ŚRODOWISKA GNU BASH,
- PRACA Z TECHNOLOGIAMI EJB, JPA, JSP, HIBERNATE, SPRING, APACHE POI-HSSF (COMARCH SA),
- IMPLEMENTACJA I GRAFICZNA SYMULACJA STRUKTUR: RBT, WZBOGACONE RBT, BST, SKIPLIST ORAZ ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA STATYSTYK POZYCYJNYCH- MEDIAN OF MEDIAN, RANDOMSELECT (JĘZYK JAVA, C++),
- UMIEJĘTNOŚĆ PROGRAMOWANIA LP/MIP/IP ORAZ PAKIETÓW OPTYMALIZACYJNYCH (GNU OCTAVE, IBM ILOG).

PROJEKTY AKADEMICKIE

● PROJEKT MAGISTERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW ODPORNEJ OPTYMALIZACJI Z JEDNOCZESNYM ROZWIĄZANIEM PROBLEMÓW: MINIMAKSOWYCH, ADWERSARZA, NA PRZYKŁADZIE ZAGADNIENIA ODPORNEGO MINIMALNEGO DRZEWA ROZPINAJĄCEGO Z MOŻLIWOŚCIĄ POPRAWY (C++11, LOG4CXX, GRAPHVIZ, IBM ILOG CPLEX, RAPIDJSON, Boost).

● PROJEKT INŻYNIERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK WYKORZYSTYWAŃ W RUCHU DROGOWYM, M.I.N: WARIANTY GENERYCZNEGO ALGORYTMU DIJKSTRY (Z MODYFIKACJĄ ZAKRESÓW (DKA), Z WYKORZYSTANIEM STRUKTURY WIELOPOZIOMOWEJ (DKD), Z OBSŁUGĄ PRZEPEŁNIENIA (DKM)), W OPARCIU OZNANE STRUKTURY (K-DRZEW (DKH), R-KOPCÓW (DKR), KOPCA FIBONACCIEGO (DKF)), ALGORYTMY: DIAL (DKL), RADIXHEAP (DKX), PAPE'A (PAP), PALLOTTINO (TQQ), ALGORYTMY TOPOLOGICZNE (GR1, GR2) I ALGORYTM PROGOWY (THR) (C ISO 9899:1999).

● IMPLEMENTACJA KOMPILATORA JĘZYKA IMPERATYWNEGO DLA DANEJ SPECYFIKACJI MASZINY WIRTUALNEJ (C, FLEX, BISON).

● APLIKACJA WEBOWA DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI INFORMATYCZNYMI ZINTEGROWANA Z SYSTEMEM KONTROLI WERSJI SVN. PROJEKT ZESPOŁOWY W OPARCIU O TECHNOLOGIĘ AJAX, BAZĘ DANYCH MS SQL (JQUERY/XHTML/T-SQL/MDX).

● LoCHAT – PROJEKT ZESPOŁOWY APLIKACJI DO KOMUNIKACJI NA PODSTAWIE LOKALNEGO ZASIĘGU/POŁOŻENIA I PREFERENCJO/OCZEKIWAŃ CO DO UZYSKANIA INFORMACJI O REGIONIE (ANDROID, POSTGRESQL, NODEJS, SOCKET.IO).

● ANDROID MultiPLAY – APLIKACJA NA URZĄDZENIA MOBILNE Z SYSTEMEM ANDROID ZASTĘPUJĄCA FIZYCZNE KONTROLERY TYPU PLUG&PLAY KOMPUTERÓW. PROJEKT ZESPOŁOWY Z WYKORZYSTANIEM BEZPRZEWODOWEJ KOMUNIKACJI WiFi/BT, BAZY DANYCH SQLITE (JAVA),

● ALGORYTMY SORTUJĄCE W MIEJSCU/NIE: INSERTION-, BUBBLE-, ITERATIVEMERGE-, RECURSIVEMERGE-, QUICK-, HEAP-, COUNTING-, RADIX - SORT- IMPLEMENTACJA, ANALIZA ZŁOŻONOŚCI POSZCZEGÓLNYCH SORTOWAŃ, BĄDŹ SORTOWAŃ HYBRYDOWYCH (JAVA).

● SCHOLAPPTCREATOR – PROJEKT GENERUJĄCY PREZENTACJE W FORMACIE .PPT W OPARCIU O ELEMENTY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI (JAVA, APACHE POI-HSSF, CLI, EJB, GOOGLE MJL).

POZOSTAŁE DANE **

CZŁONEK ZESPOŁU

● CZŁONEK ZESPOŁU JEST TWORZYSMEM, KTÓRE SPAJA ZESPÓŁ. ZDECYDOWANIE PRZYCZYNIA SIĘ DO WYTWORZENIA „DUCHA ZESPOŁU”. JEST ZABAWNY, WRAŻLIWY NA UCZUCIA INNYCH I NA OGÓLNĄ ATMOSFERĘ W ZESPOLE. ZDAJE SOBIE SPRAWĘ Z MOCNYCH I SŁABYCH STRON INNYCH I POTRAFI ODPOWIEDNIO REAGOWAĆ NA ICH ZRÓŻNICOWANE POTRZEBY. TO ON BĘDZIE NAJPRAWDOPODOBNEJ POWIERNIKIEM POZOSTAŁYCH CZŁONKÓW ZESPOŁU, BĘDZIE ZNAŁ ICH OSOBISTE PROBLEMY I KRYZYSY, NIE DLATEGO, ŻE JEST CIEKAWSKI, LEKCZ ZE WZGLĘDU NA ZDOLNOŚĆ DO SZCZEREGO WSPÓŁCZUCIA. MOŻE WYKAZYWAĆ NIEZDECYDOWANIE W SYTUACJACH KRYTYCZNYCH ORAZ SŁABOŚĆ CHARAKTERU W NIEKTÓRYCH SYTUACJACH. JEDNAK JEGO ZDOLNOŚĆ DO CZYTANIA W INNYCH JAK W OTWARTEJ KSIĘDZIE ORAZ ŚWIADOMOŚĆ SWOICH WŁASNYCH UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJA PODNOSZENIU MORALE ZESPOŁU ORAZ KREWOWANIU CHĘCI DO WSPÓŁPRACY. Z TEGO TEŻ POWODU CZĘSTO BYWA ON LIDEREM GRUPY.

KONSEKWENTNY REALIZATOR ZADANIA

● KONSEKWENTNY REALIZATOR TO TEN CZŁONEK ZESPOŁU, KTÓRY STAWIA KROPKI NAD WSZYSTKIMI „;!”. SILNIE ROZWINIĘTA UMIEJĘTNOŚĆ DOPROWADZANIA SPRAW DO KOŃCA POŁĄCZONA Z DĄŻENIEM DO PERFEKCJI RODZI WIELE NIEPOKOJÓW I STRESÓW. BĘDZIE ZAMARTWIŁ SIĘ DROBNYMI SZCZEGÓŁAMI, ALE MIMO TO, ZREALIZUJE SWOJE ZADANIA DOBRZE I W OKREŚLONYM CZASIE. NERWOWA ENERGIA, KTÓRĄ ANGAŻUJE W KOŃCOWY EFEKT PRACY ZESPOŁU OWOCUJE GWARANCJĄ WYSOKIEJ JAKOŚCI. BYWA NIEZBYT DOBRYM PRZYWÓDCĄ - „CZEPIA SIĘ” I MOŻE PRZYWIĄZYWAĆ ZBYTNIA WAGĘ DO SZCZEGÓŁÓW, CO OBNIŻA MORALE ZESPOŁU. NIEMNIEJ JEDNAK, KONSEKWENTNY REALIZATOR JEST UPARTY ORAZ WYTRWAŁY I NIE PODDA SIĘ, DOPÓKI NIE BĘDZIE USATYSFAKCJONOWANY WYSOKIM STANDARDEM SWOJEJ PRACY.

** - dobór ról i ich opis oparty o test Mereditha Belbina, stworzony w oparciu o teorię ról zespołowych.