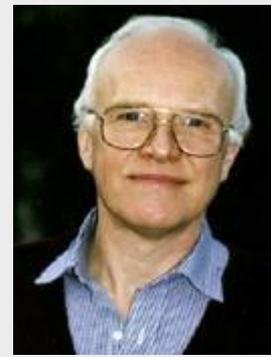


Об авторе

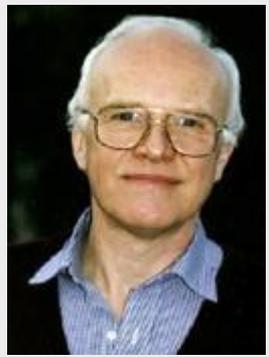


Том ДеМарко/Tom DeMarco (1940 г.р.) - инженер-программист, писатель (13 книг) и консультант по управлению IT-проектами (США).

В 1970-х гг. развивал структурный анализ и проектировал спецификации систем в программной инженерии (описание того, из чего состоит и что «должна делать» компьютерная программа).

В 1980-х гг. основал международную консалтинговую фирму «**Atlantic Systems Guild**» <http://www.systemsguild.com> и консультирует в области методов проектного управления и разработки программного обеспечения по всей Америке, Европе, Африке, Австралии и на Дальнем Востоке.

Об авторе



Некоторые книги:

О ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ И ШАБЛОНАХ ПОВЕДЕНИЯ КОМАНД:

DeMarco T., Lister T. Peopleware: Productive Projects and Teams. Dorset House, 1987.

Русский перевод: Демарко Т., Листер Т. Человеческий фактор: успешные проекты и команды / Пер. с англ. М. Зислиса и С. Маккавеева — СПб.-М.: Символ, 2010.

DeMarco T. Software State of the Art: Selected Papers. Dorset House, 1990.

ОБ ОБЩИХ ПРИНЦИПАХ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОМ:

DeMarco T. The Deadline: A Novel About Project Management. Dorset House, 1997.

Русский перевод: Демарко Т. Deadline: Роман об управлении проектами. / Пер. с англ. А. Максимовой. — М.: Фербер, 2010.

Краткое содержание:

DeMarco T. The Deadline: A Novel About Project Management
- это художественная книга, которая описывает общие принципы управления проектами:

Основные вопросы книги:

- Как выбрать из множества кандидатов нужного человека?
- Каково оптимальное число людей в команде на разных этапах проекта?
- Как можно оптимизировать работу, если поставлены жесткие сроки?
- Как выявлять и решать конфликты?
- Какими качествами должен обладать хороший руководитель?

Идея книги:

Опытный менеджер проектов **Вебстер Томпкинс** попал в некую воображаемую страну третьего мира - Моровию, и был назначен руководителем шести проектов по разработке программного обеспечения.

В процессе работы над ними он выявляет для себя различные **принципы эффективного управления проектами** и записывает их в дневник.

Кроме того, он организует **Лабораторию для экспериментов по управлению проектами**, чтобы выяснить, как решения руководителя меняют динамику развития проекта, что оказывает положительное влияние на развитие дела, а что – отрицательное.

Вопросы по книге:

1. Как происходит знакомство читателя с главным героем романа?
2. Что с т.зр. главного героя самое сложное в работе менеджера проекта?
3. Где находилась силиконовая поляна и что это? Какую работу предложили Томпкинсу?
4. Какими человеческими ресурсами мог распоряжаться Томпкинс при реализации мегапроекта? Было ли их достаточно?
5. В чём заключался эксперимент по управлению проектами в рамках созданной лаборатории?
6. Перечислить 4 правила проектного менеджмента из дневника Вебстера
7. Кто купил Моровию (личность верховного правителя) и зачем?

8. Какие планировались продукты мегапроекта, который выполнял Томпкинс?
9. Какие советы по управлению проектом дала консультант Белинда?
10. Какие советы по управлению проектом дал консультант Рицолли?
11. Что подразумевает Доктор Джамид под моделированием интуитивных ощущений? Привести пример.
12. Какие требования к проектам Вебстера выдвинул министр Бэллок в отсутствие заказчика? Как были выполнены эти требования?
13. Если команда из 10 человек выполнит проект за год, значит ли это, что увеличив команду до 20 человек можно выполнить проект за пол года и почему?
14. Два принципа разрешения конфликтов в команде