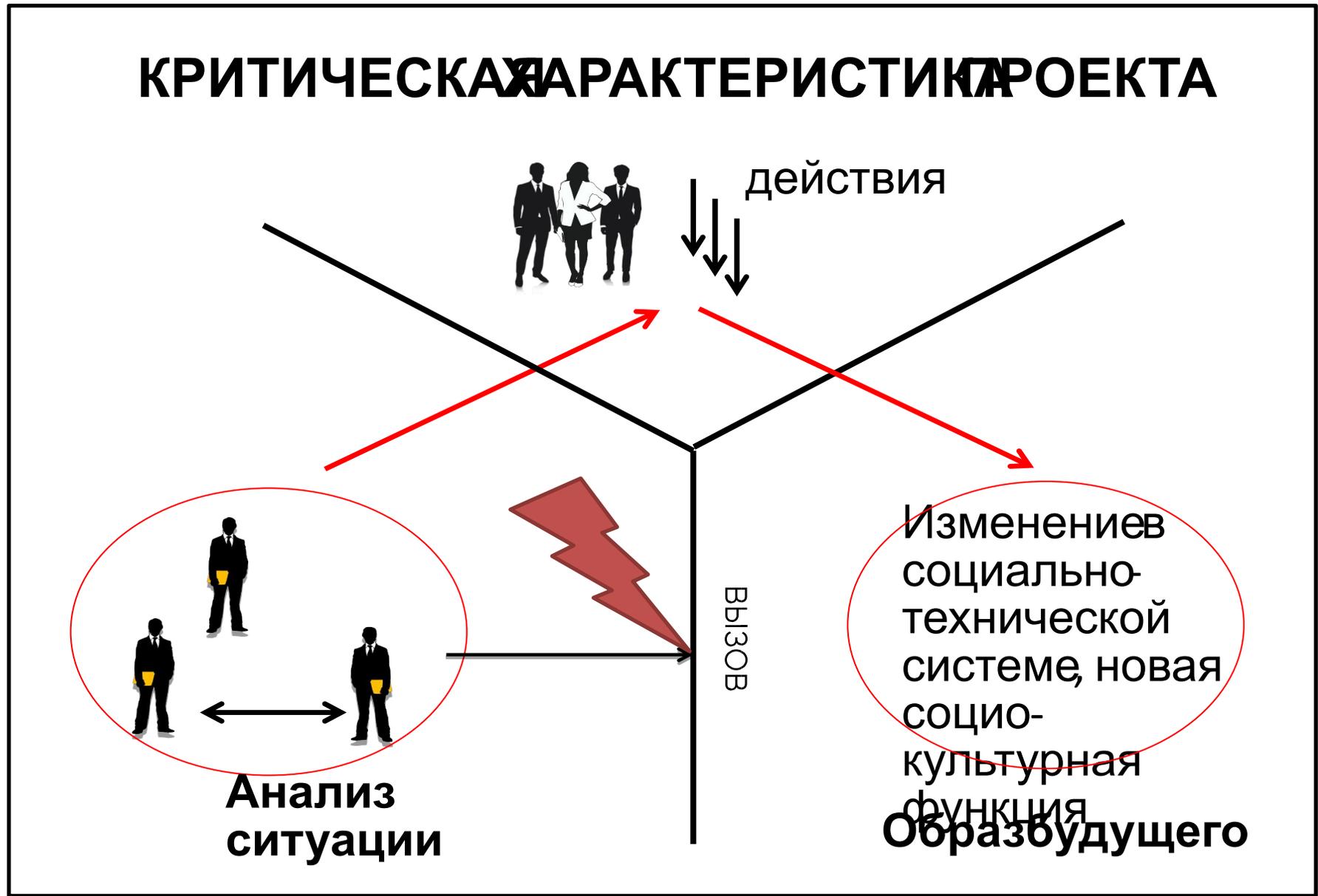


Жизненный цикл проекта. Инициация

«Процессы инициирования применяют для того, чтобы начать фазу проекта или сам проект, определить назначение проекта или его фазы, сформулировать задачи и предоставить руководителю проекта полномочия продолжать работы по проекту.»

ГОСТ Р ИСО 21500— 2014 «Руководство по проектному менеджменту»

КРИТИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОЕКТА



действия

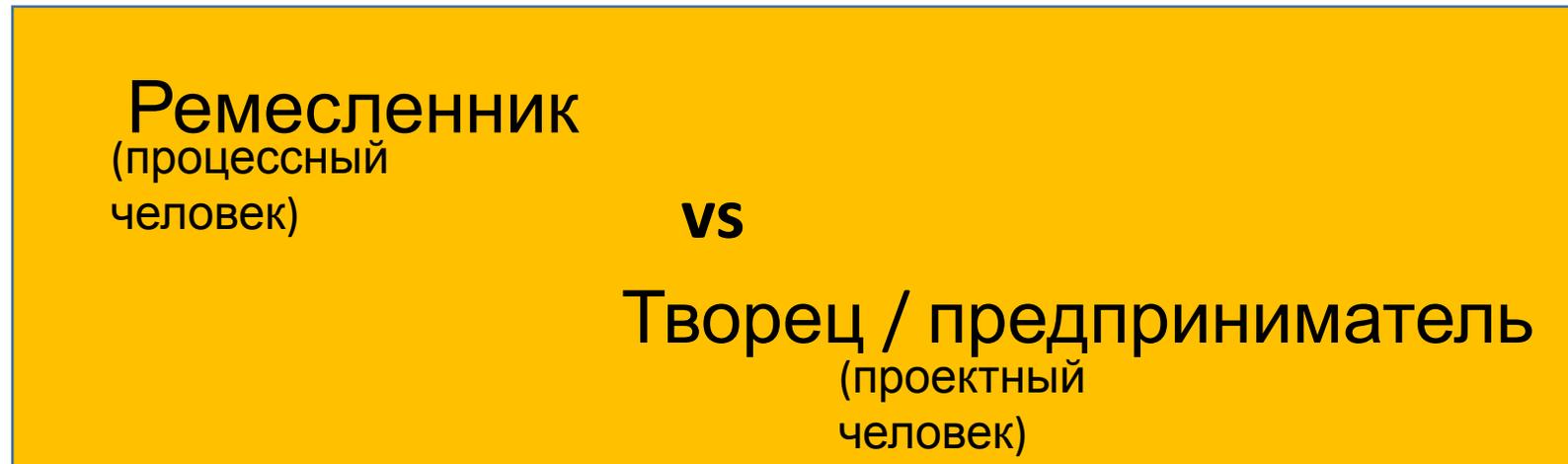
ВЫЗОВ

Анализ
ситуации

Изменения в
социально-
технической
системе, новая
социо-
культурная
функция
Образ будущего

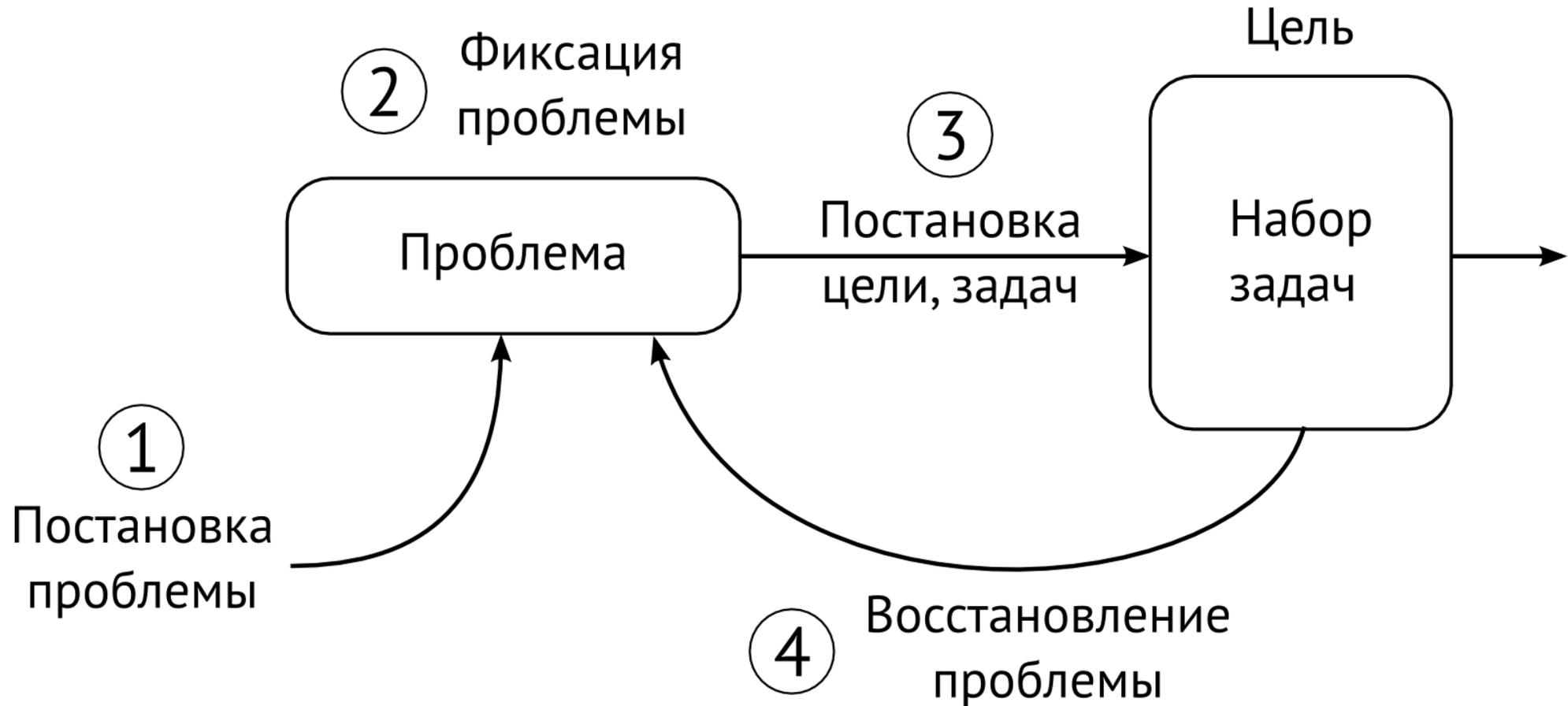
Почему нельзя сразу решать/делать проект?

- Личное самоопределение

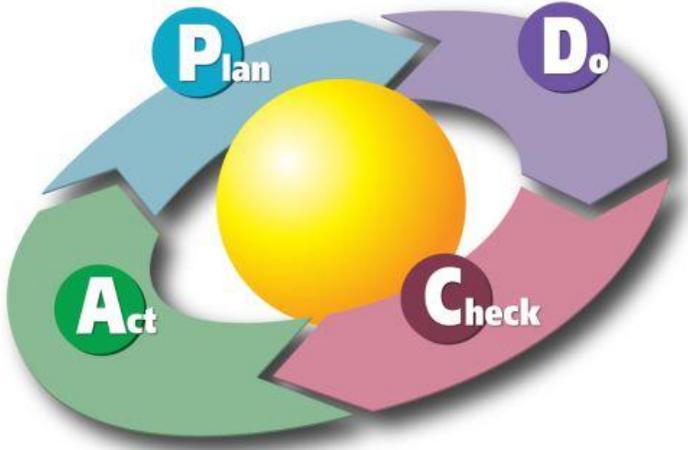


- Общий кругозор и понимание задач перед отраслью

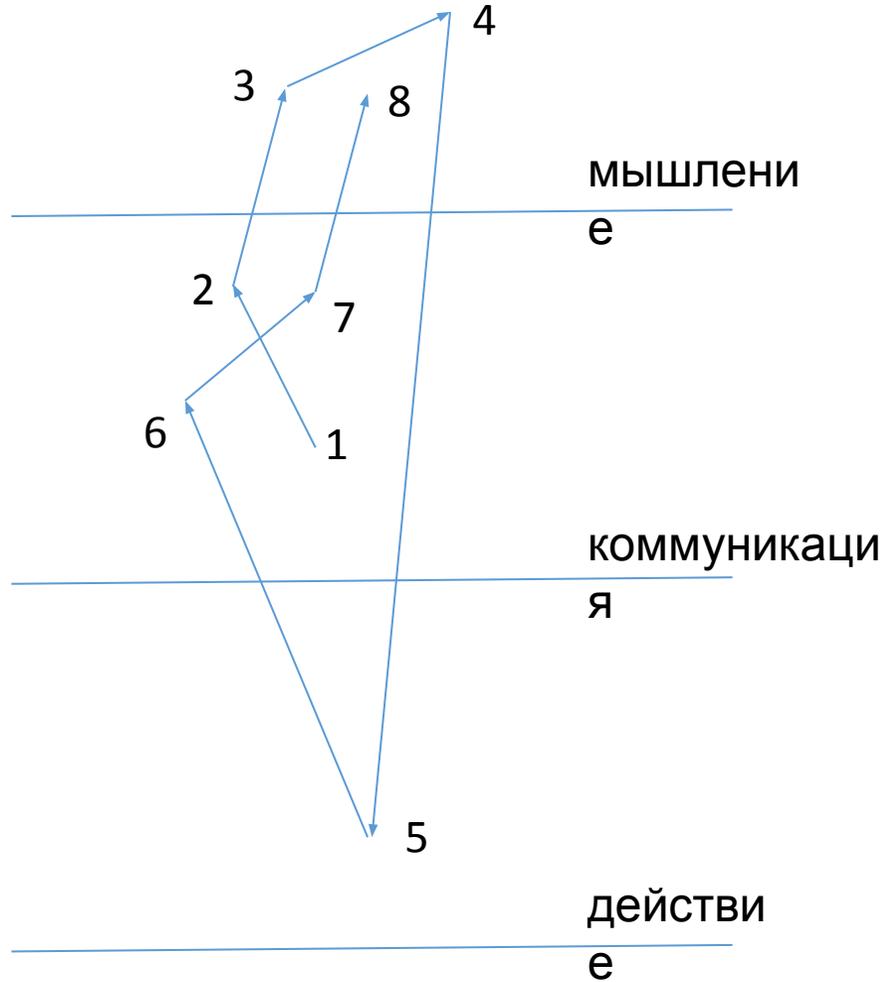
УРОВНИ ВКЛЮЧЕНИЯ В ПРОБЛЕМНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА



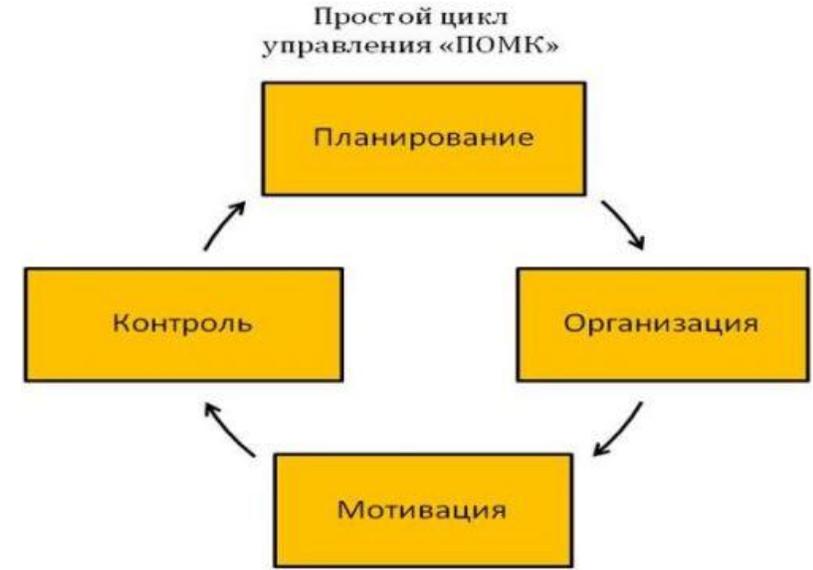
Управленческий цикл Шухарта-Деминга (PDCA)



- Планируй.
- Делай...исполняй.
- Контролируй.



Управленческая восьмерка



1. Понимание темы
2. Исследование вопроса
3. Выдвижение гипотезы
4. Модель эксперимента
5. Проведение эксперимента
6. Обсуждение результатов
7. Интерпретирование результатов
8. Новая гипотеза

CDIO: этапы жизненного цикла

Conceive: Формулировка ТЗ

- Описание задачи от заказчика
- Формулирование проблемы
- Описание планируемых результатов
- Где и когда получаются недостающие знания?
- Перечень ресурсов для реализации

Implement: Производство и внедрение

- Производство
 - Технологическая карта
- Верификация (проверка по ТЗ)
- Валидация (проверка у заказчика)
- Внедрение

Design: Разработка

- Техническая документация:
 - Описание модели и расчеты
 - Конструкторская документация
 - Исходный код программ

Operate: Эксплуатация и обратная связь

- Эксплуатация
- Обратная связь
- Рефлексия

- Новое ТЗ

БОЛЬ

<проблема>

<ситуация «как есть»>

<текущее положение>

<конфликт>

<точка отсчета>

<недовольство>

<потребность>

<отторжение>

ИДЕЯ

<суть>

<предложение>

<оперирование>

<мозговой штурм>

<майндмэппинг>

<случайные совпадения>

<синектика>

<ТРИЗ>

Ценности

<МИССИЯ>

<назначение>

<цели>

<цели SMART>

<майндмэппинг>

<случайные совпадения>

<синектика>

<ТРИЗ>

ЭМОЦИИ

<характер>

<паттерны>

<UX>

<поведение>

<чувства>

<образ проекта/продукта>

<СТИЛЬ>

<ИМИДЖ>

РЫНОК

<реклама>

<продвижение>

<освещение в СМИ>

<связь с

общественностью>

<продажи>

<маркетинг>

<публичность>

<тактика>

ЛЮДИ

<команда>

<роли>

<компетенции>

<бизнес процессы>

<структура>

<знания>

<партнеры>

<контрагенты>

ВРЕМЯ

<календарный план>

<стратегия>

<диаграмма Ганта>

<тактика>

<планирование>

<AGILE/SCRUM>

<чек-листы>

<тайминг>

ЭНЕРГИЯ

<эффективность>

<эффект>

<бюджет>

<ресурсы>

<затраты>

<смета>

<показатели>

<достижимость>

ИСТОРИЯ

<презентация>