

# ПДК: Планирование и целеполагание

Постановка и отслеживание долго- и  
краткосрочных задач проекта

*(версия 0.1)*

Николай Горбунов (ака Горба)  
Петербургский Семинар Целеполагания (ПеСеЦ)  
«Клуб «Северное Буги», Санкт-Петербург



# ПДК: Основной Вопрос



- Какова предельно допустимая концентрация (ПДК) «административной составляющей» в творческом проекте?
  - «Инженерия без искусства может быть ужасной, но искусство без инженерии может оказаться невозможным». (Стив МакКоннелл)
  - «Гений – человек с талантом и прилежанием человека без таланта». (Габриэль Лауб)



# Возвращаясь к напечатанному



- Планирование: помнить все и успевать вовремя
  - Постановка целей. Усилия vs. результаты
  - План проекта, фазы и вехи. Отслеживание графика
- Документирование: исключить противоречия
  - Шаблоны документов
  - Рабочие инструкции
  - Рабочая тетрадь
- Коммуникации: делиться и быть в курсе
  - Оперативные коммуникации: что работает, а что нет
  - Встречи: какие, как и когда
  - Принятие решений и разрешение спорных ситуаций

Модуль будет  
готов к 2010 году

# Знакомьтесь: это ВАДИК



Цель =

- Время
- Адекватность
- Достижимость
- Измеримость
- Конкретность

Когда нужно получить результат?

Реализуемо ли это в рамках имеющихся ресурсов?

Возможно ли это за приемлемый срок?

В чем измеряется корректность результата?

Что должно получиться в результате?



# Есть задача? Спросите ВАДИКА



1. Что? □

- Что должен из себя представлять конечный результат?
- Как проверить, надежного ли он качества?

2. Почему? □

- Каково место данного результата в общей структуре проекта?
- С чем он связан? Как?

3. Когда? □

- Когда результат должен быть готов к использованию?
- Каковы допустимые задержки, и они влияют на график?

4. Кто? □

- Кто вовлечен в подготовку результата?
- Кто и что координирует?

5. За счет чего? □

- Какие ресурсы нужны, чтобы получить результат?
- Когда они нужны, чтобы получить результат вовремя?
- Чем заменить?

6. На каком основании? □

- Где написано, как что делать?
- Что делать, если мнения расходятся?
- Кто уполномочен принимать решения?

7. Что может помочь/помешать? □

Оперативная информация

- Что может помешать получению результата в срок?
- Что способствует получению результата в срок?
- Что делать, если соблюдение графика под угрозой?



# План проекта, фазы и вехи



- **План проекта** – сводный документ, описывающий:
  - Список задач в проекте
  - Ресурсы и сроки, сопоставленные каждой задаче
  - Связи и зависимости задач между собой
  - Ключевые точки в проекте и их плановые сроки
- **Фаза проекта** – группа задач, имеющая общий логически завершённый результат
- **Веха** – точка в проекте, время достижения которой следует особо отметить. Обычно привязывается к завершению важных задач или фаз

# План проекта: простой пример



№	Фаза / Задача	Результат	Срок	Ответств енный	Статус
1	Разработка пакета игрока	Пакет игрока выложен на сайт игры	10- Апр-06	Горба	[10-Ноя-05] Выполнено 20%
1.1	Сводная информаци я об игре	Сводка.doc согласован с МГ и выложен на FTP в /player	01- Янв-06	Горба	[10-Ноя-06] Начало работы [5-Ноя-06] Конь не валялся
1.2	Описание мира	Мир игры.doc согласован с МГ и выложен на FTP в /player	03- Мар-06	Мора	[10-Ноя-06] Черновик выложен на FTP

# ... но лучше делать это в MS Project



- Полная информация о задачах и их состоянии
- Удобная прорисовка логической структуры задач и их взаимосвязей
- Визуальное отслеживание выполнения проекта
- При внесении изменений график пересчитывается автоматически



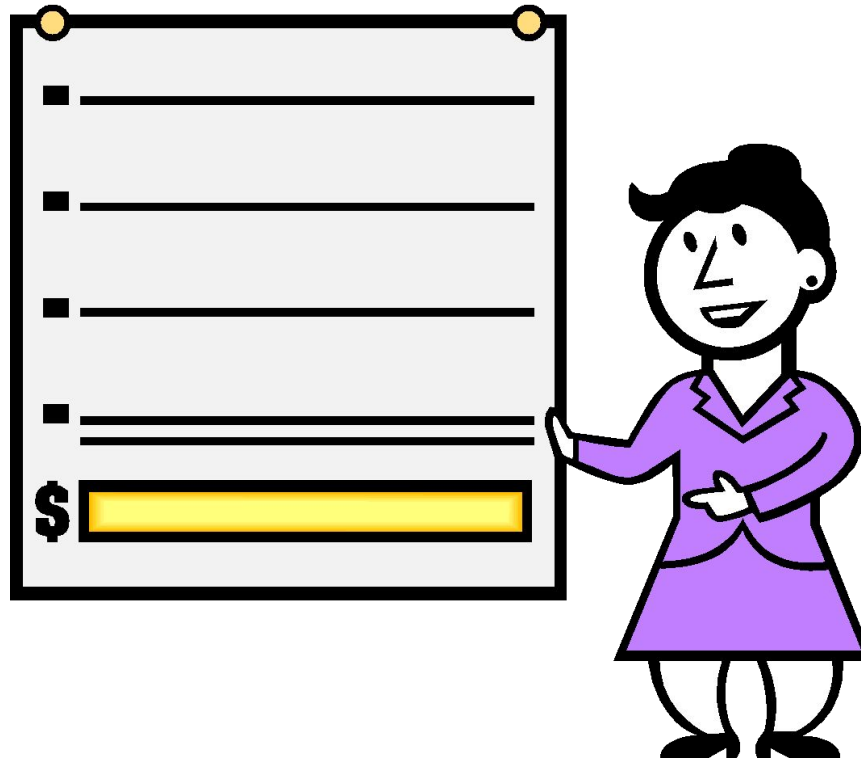
# КГ/АМ: главное о планировании



- План нужен для того, чтобы сделать все вовремя
- Не парьте креативщиков планированием!
  - План составляет и поддерживает администратор
  - «Наружу» видны только ключевые точки плана
  - План доступен всем, но не обязателен для изучения (диаграммами Ганта можно пугать детей)
  - Доносить ключевые моменты до команды должен не документ, а человек
  - Слова человека должны от раза к разу оставаться неизменными, и именно для этого они должны быть основаны на документе



# Итого, или Упрощенный checklist



# Контрольные вопросы – 1




## ■ Однозначность

- Все хранится в одном постоянном месте
- Базовая структура хранилища неизменна
- Имена файлов и папок однозначно трактуются
- Содержимое файла/папки и его/ее место в хранилище можно однозначно определить по его/ее имени
- За каждый документ отвечает один конкретный человек
- Всегда доступна только одна (последняя) версия
- Историю изменений всегда легко проследить

# Спасибо!



- Соблюдая ПДК, повышаешь КПД
- На все вышеописанное есть готовые примеры
  - Шаблоны документов, структура хранилища документов, рабочие инструкции и т.д.
- Все это, включая сами слайды, можно переписать
- Заходите в гости 😊
- Повешен в Сеть, чтоб там висеть
  - ЖЖ-сообщество проекта:  [ru\\_pesec](#)

# История изменений

- 0.1, 07-Дек-07 – первая ревизия

