

ПРЕДИСЛОВИЕ

Настоящая книга представляет собой введение в управление проектами. Она предназначена для следующих категорий людей:

- тех, кому необходимо планировать, рассчитывать и управлять проектами на работе и в школе;
- тех, кого могут назначить менеджером проектов на работе;
- тех, кто хочет знать основы управления проектами как необходимого для бизнеса навыка;
- тех, кому знания управления проектами необходимы в повседневной жизни для подготовки к экзаменам, планирования путешествий и свадебных церемоний.

Читатели, уже изучавшие управление проектами и применявшие его на практике, смогут за короткий срок повторить и закрепить изученное при помощи этой книги.

Управление проектами – это деятельность по выполнению самых разнообразных «проектов», число которых только растет. Под проектами подразумеваются не только масштабные дела вроде постройки зданий или разработки ракет, но и небольшие мероприятия, в которых задействовано несколько человек. Использование знаний и навыков управления проектами в повседневной «жизни» поможет выполнить задуманное. Иными словами, я считаю, что управление проектами может понадобиться каждому.

Эта книга делится на шесть глав. Каждая глава состоит из комикса и пояснения к нему. Получить представление об управлении проектами можно, читая только комикс, но если вы хотите углубить свое понимание, то ознакомьтесь и с пояснениями.

Если, прочтя эту книгу, вы поймете, что «управление проектами нужно всем не только для работы, но и для жизни в целом», то я буду крайне признателен. Я бы хотел поблагодарить компанию Омся за предоставленную возможность написать эту книгу. Также я хотел бы выразить благодарность компании «Тренд Про», ответственной за мангу, г-же Акино, которая придумала сценарий, и художнице манги Санукиян. Я бы также хотел поблагодарить своих бывших коллег за советы – госпожу Ёсими Ёко, Уэми Масахиро, Фукусима Ютака и управляющего нашей компании. Несмотря на то что тема этой манги связана с проектом в игровой индустрии, в жизни распределение ролей может выглядеть несколько иначе. Не забывайте об этом.

Июнь 2011

Хиронуки Осаму, FUSION Co., LTD

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| Пролог | 1 |
| Глава 1. Что такое проект | 11 |
| 1.1. Что такое проект | 12 |
| 1.2. Что такое управление проектами..... | 15 |
| 1.3. Цели и критерии успеха проекта..... | 17 |
| 1.4. Обязанности менеджера проектов | 19 |
| 1.5. Заинтересованные стороны | 23 |
| Подведем итоги..... | 31 |
| Особенности проекта..... | 31 |
| Свод знаний по управлению проектами..... | 33 |
| Прояснение целей и критериев успеха проекта..... | 35 |
| Роль менеджера проектов и необходимые способности | 36 |
| Классификация заинтересованных сторон..... | 37 |
| Глава 2. Разработка плана проекта | 39 |
| 2.1. Планирование проекта..... | 40 |
| 2.2. Сбор и обработка мнений | 50 |
| 2.3. Список работ | 58 |
| Подведем итоги..... | 63 |
| План управления проектом..... | 63 |
| Требования..... | 66 |
| Содержание и ИСР | 67 |

Настоящая книга основывается на 4-й версии РМВОК (Свода знаний по управлению проектами).

| | |
|--|-----|
| Глава 3. Планируем проект | 69 |
| 3.1. Порядок операций и оценка | 70 |
| 3.2. Создание расписания проекта | 76 |
| 3.3. Оценка стоимости и определение бюджета | 79 |
| 3.4. Подготовка плана проекта | 82 |
| Подведем итоги | 87 |
| Операции | 87 |
| Важное о создании расписания | 89 |
| Методы оценки стоимости проекта | 92 |
| Важное о создании плана проекта | 93 |
| Глава 4. Приступаем к работе над проектом | 95 |
| 4.1. Начало работы над проектом | 96 |
| 4.2. Управление закупками | 102 |
| 4.3. Управление качеством | 107 |
| 4.4. Управление рисками | 113 |
| 4.5. Управление командой проекта | 117 |
| Подведем итоги | 129 |
| Стартовая встреча | 129 |
| Закупки | 130 |
| Качество | 132 |
| Риски | 134 |
| Управление командой проекта | 136 |
| Глава 5. Контролируем проект | 139 |
| 5.1. Отчеты о состоянии проекта | 140 |

| | |
|---|-----|
| 5.2. Разговоры с заинтересованными лицами | 145 |
| 5.3. Пересмотр плана проекта..... | 151 |
| Подведем итоги..... | 154 |
| Отчетные встречи..... | 154 |
| Общение с заинтересованными сторонами..... | 155 |
| Пересмотр плана проекта..... | 156 |

Глава 6. Достижение результатов и завершение проекта.....

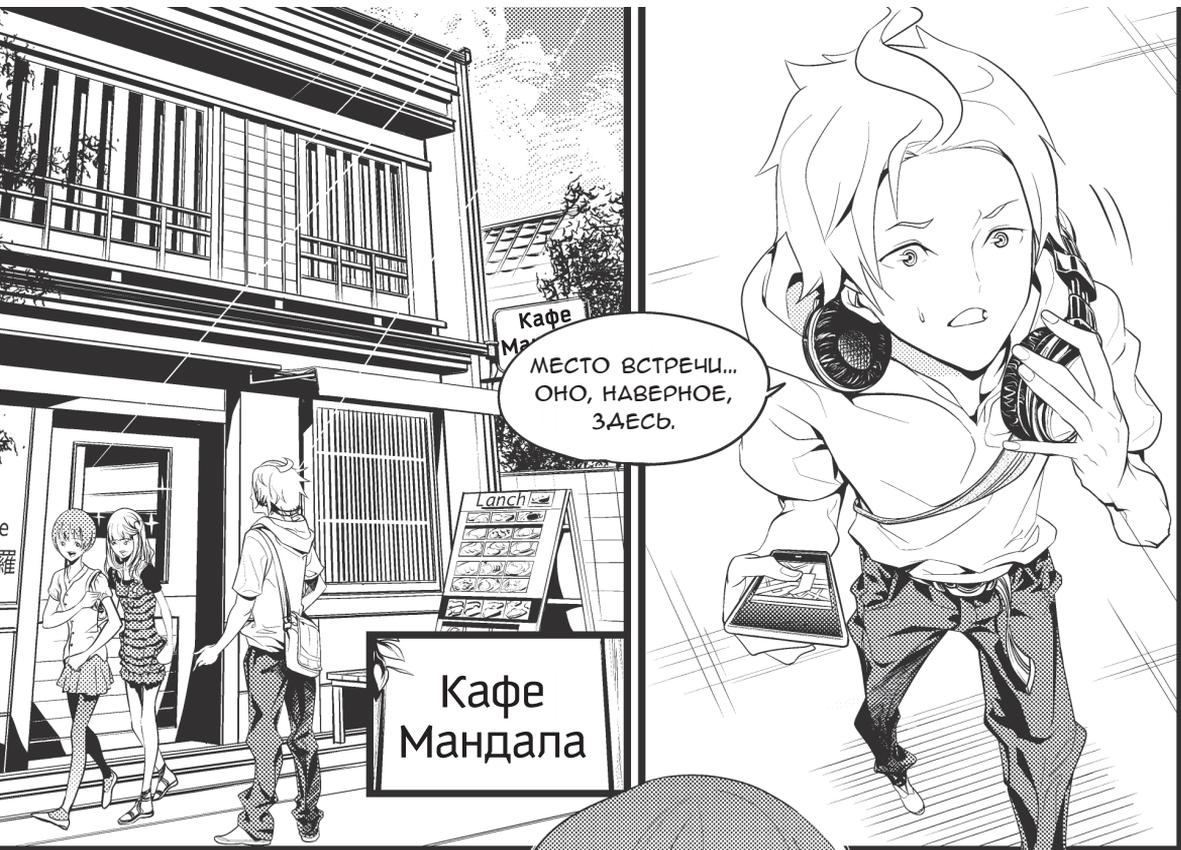
| | |
|------------------------------------|-----|
| 6.1. Завершение работ проекта..... | 160 |
| 6.2. Достижение результатов..... | 166 |
| Подведем итоги..... | 173 |
| Перед окончанием проекта..... | 173 |
| Последняя операция проекта..... | 173 |

Приложение. Управляем проектом свадебной церемонии!.....

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Используемые материалы | 197 |
|-------------------------------------|------------|



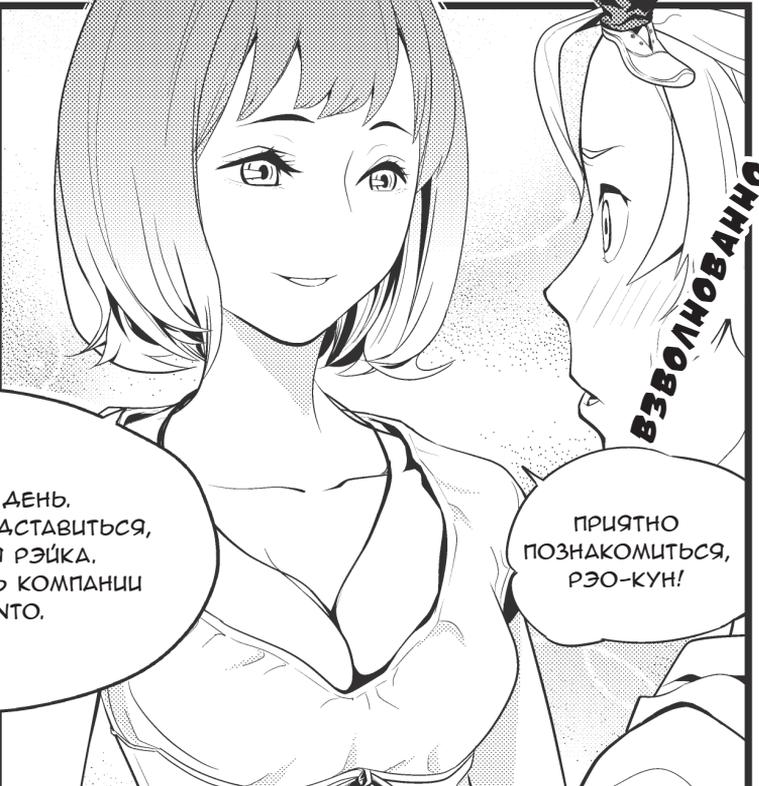
ΠΡΟΛΟΓ



МЕСТО ВСТРЕЧИ...
ОНО, НАВЕРНОЕ,
ЗДЕСЬ.

Кафе
Мандала

БЕЖИТ
БЕЖИТ



ВЗВОЛНОВАННО

ДОБРЫЙ ДЕНЬ.
РАЗРЕШИТЕ ПРЕДСТАВИТЬСЯ,
САГИНОМЦЯ РЭЙКА,
ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ
ENCOUNTO.

ПРИЯТНО
ПОЗНАКОМИТЬСЯ,
РЭО-КУН!



ВЗАИМНО...
ОЧЕНЬ РАД...
ВОТ МОЕ
РЕЗЮМЕ.



ШЕЛЕСТ



ВАШЕ
НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ -
НАКАИ НАО?

Н-НУ...



ВЫ - ТОТ РЭО,
КТО СОЗДАЛ ПОПУЛЯРНУЮ
ИНТЕРНЕТ-ИГРУ?

ВАША НОВАЯ ИГРА...
ДЛЯ СТУДЕНТА...
ЭТО ЧТО-ТО!
ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ДВЕ
ИГРЫ ЗА ГОД, ПУСТЬ
И СЕРЬЕЗНЫЕ, ДА ЕЩЕ
УЧИТЬСЯ ПРИ ЭТОМ...
ВАШИ УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ
СПОСОБНОСТИ
ЗАСЛУЖИВАЮТ ПОХВАЛЫ!



С-СПАСИБО
БОЛЬШОЕ!



ПРОСТИТЕ,
ЧТО Я ВАМ
ТАК СПЕШНО
НАПИСАЛА...

НО КОГДА
Я УЗНАЛА,
ЧТО ВЫ - СТУДЕНТ
ПОСЛЕДНЕГО КУРСА
И ЕЩЕ
НЕ ОПРЕДЕЛИЛИСЬ
С РАБОТОЙ,

Я
НЕ МОГЛА
НЕ
НАПИСАТЬ!



ПИСЬМО ОТ
САГИНОМИЦЯ
ПРИШЛО МНЕ
НЕДЕЛЮ
НАЗАД.



Я НИЧЕМ
НЕ ЗАНИМАЛСЯ,
ТОЛЬКО СИДЕЛ ДОМА
И ДЕЛАЛ ИГРУ, И ТУТ
МНЕ ПРИШЛО
ПРЕДЛОЖЕНИЕ -

"НЕ ХОТИТЕ ЛИ
ПОРАБОТАТЬ
ДЛЯ НАШЕЙ
КОМПАНИИ?"

ENCOUNTO - ЭТО ИЗВЕСТНАЯ
В ИГРОВОМ МИРЕ
ВЛИЯТЕЛЬНАЯ ВЕНЧУРНАЯ
КОМПАНИЯ.

НЕ ИЗДАТЕЛЬ ИГР
НА ПРОДАЖУ, А СКОРЕЕ
ОНИ ЗАНИМАЮТСЯ
РАЗРАБОТКОЙ РАЗНЫХ ИГР
ДЛЯ КОНСОЛИ JOY
PORTABLE (JP).

О, Я ИГРАЛ В ИГРЫ
ВАШЕЙ КОМПАНИИ!

ТАК В TINKLE TINGER У МЕНЯ
ПЯТЬСОТ ЧАСОВ НАИГРАНО!

ПРАВДА?!

ТАКУЮ КРУТУЮ
ИГРУ В ОДИНОЧКУ
НЕ СДЕЛАТЬ...

ПОЖАЛУЙ...
НАКАИ-КУН,
А ВЫ НЕ ХОТЕЛИ БЫ
ПОПРОБОВАТЬ
СДЕЛАТЬ ИГРУ
ДЛЯ НАС?



НА САМОМ ДЕЛЕ
У МЕНЯ ДАВНО
ЛЕЖИТ ПЛАН
ИГРЫ ДЛЯ JR,
НО В ОДИНОЧКУ
Я С НЕЙ НЕ
СПРАВЛЮСЬ...



Проект Knighting Blossom

ВОТ КОММЕРЧЕСКОЕ
ПРЕДЛОЖЕНИЕ.



ЛИСТАЕТ

НОВАЯ
ЖАНРОВАЯ ИГРА НА JR,
КОТОРАЯ ИСПОЛЬЗУЕТ
ФУНКЦИЮ GPG?



ЛИСТАЕТ

ЛИСТАЕТ



RPB В РЕАЛЬНОМ
ПРОСТРАНСТВЕ? ОТЛИЧНАЯ ИДЕЯ!
НАМ НУЖНА ТАКАЯ ИГРА!



БОЛЬШОЕ
СПАСИБО!



НЕ ХОТИТЕ ЛИ
ПОРАБОТАТЬ С САМЫМИ
ЛУЧШИМИ СОТРУДНИКАМИ
ENCOUNTO?



А ВЫ, НАКАИ-КУН,
БУДЕТЕ МЕНЕДЖЕРОМ
ПРОЕКТА?!



К-КТО, Я?

РАСКРЫВ РОТ



ДА!

ДА, ЭТО ЖЕ ВАША
ИДЕЯ, НАКАИ-КУН,
И МНЕ ХОТЕЛОСЬ БЫ,
ЧТОБЫ ВЫ СТАЛИ
МЕНЕДЖЕРОМ ПРОЕКТА
ДАННОЙ ИГРЫ.



НО ЧТО ТАКОЕ
ЭТО УПРАВЛЕНИЕ
ПРОЕКТАМИ?



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
ПО ВЫПОЛНЕНИЮ
ПРОЕКТА
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ПРИЛОЖЕННЫХ
ЗНАНИЙ
И НАВЫКОВ.



Ч-ЧТО?

ЕСЛИ ДЕЛАТЬ ИГРУ ОДНОМУ, ТО В УПРАВЛЕНИИ ПРОЕКТОМ, МОЖЕТ, НУЖАБЫ И НЕТ...

НО ЕСЛИ РАБОТАТЬ НАД ИГРАМИ В КОМПАНИЯХ ИЛИ НА ФИРМАХ - ТО ОНО МОЖЕТ ПРИГОДИТЬСЯ.

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

В СЛУЧАЕ ЕСЛИ ИГРА РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОМАНДОЙ ПРОЕКТА...

Программирование

Графика

...НЕОБХОДИМО РЕГУЛИРОВАТЬ И НАЛАЖИВАТЬ ПРОЦЕССЫ, НАД КОТОРЫМИ РАБОТАЮТ ЛЮДИ,

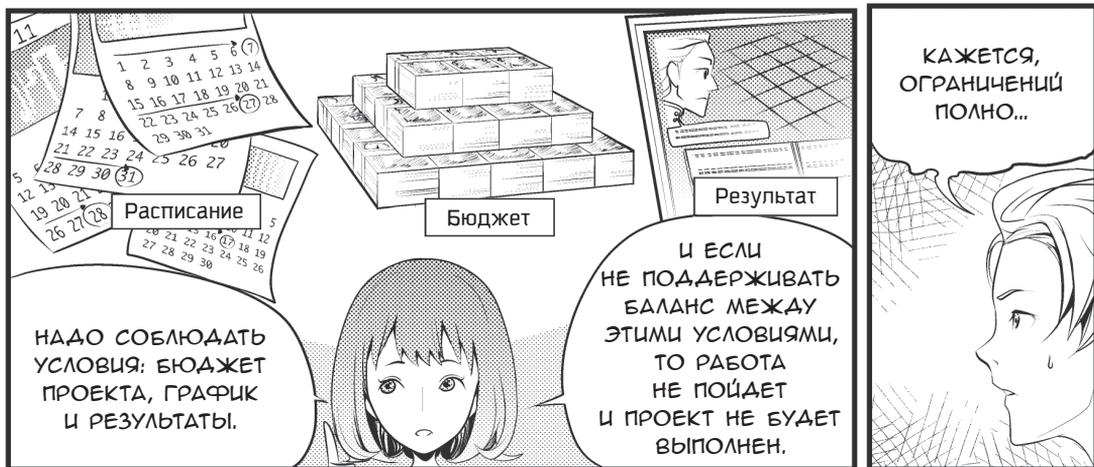
Звук

ОТДЕЛЬНО СПЕЦИАЛИЗИРУЮЩИЕСЯ НА ДИЗАЙНЕ, ПРОГРАММИРОВАНИИ И ЗВУКЕ.

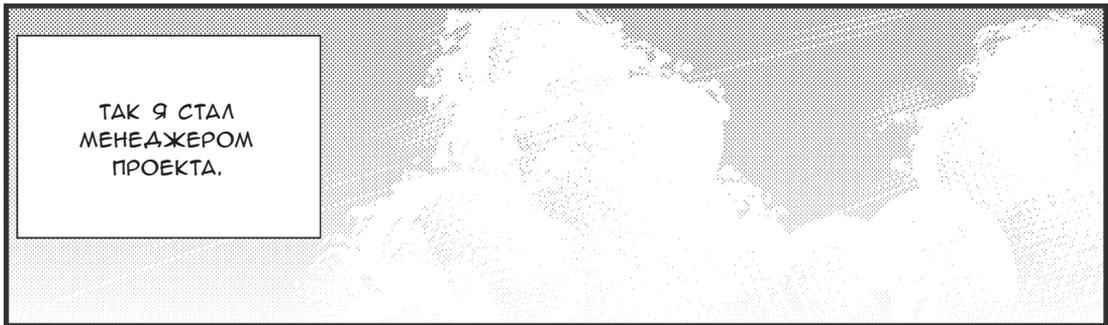
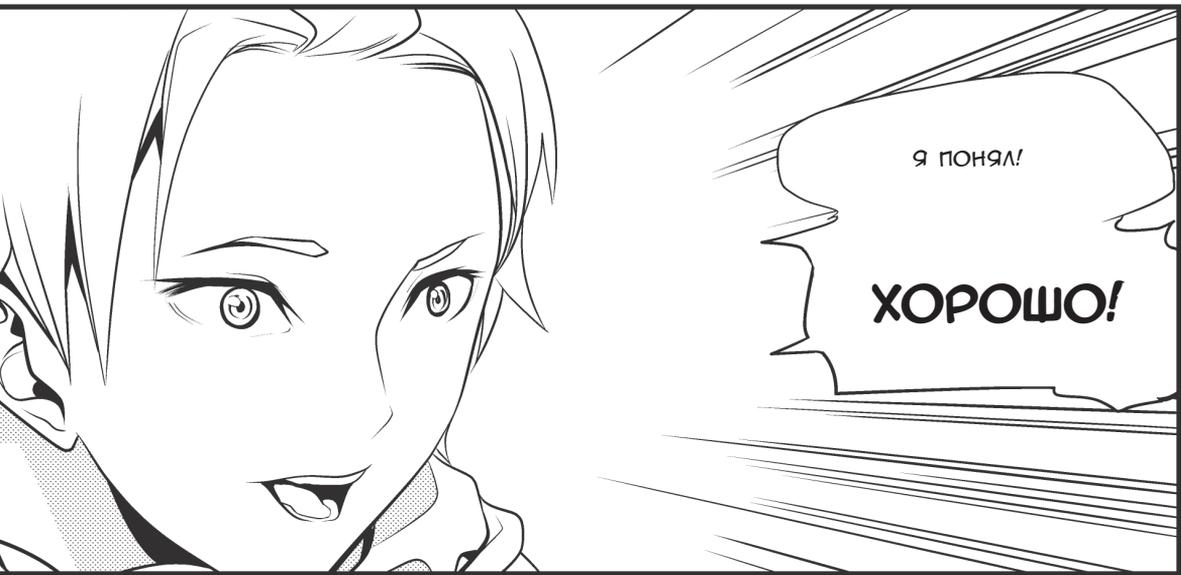
Разработка

Маркетинг

ВОТ ОНО ЧТО.







ГЛАВА

1

ЧТО ТАКОЕ ПРОЕКТ

1.1. ЧТО ТАКОЕ ПРОЕКТ



С СЕГОДНЯШНЕГО
ДНЯ НАКАИ-КУН
РАБОТАЕТ С НАМИ!
И СНОВА
ЗДРАВСТВУЙТЕ!



ОЧЕНЬ ПРИЯТНО!
ЧЕСТНО ГОВОРЯ,
Я ДО СИХ ПОР ПОВЕРИТЬ
НЕ МОГУ В ЭТО...



ДЛЯ НАЧАЛА
ОБ ИГРЕ, ЗАЯВКУ
НА КОТОРУЮ
Я ВИДЕЛА.

ДАВАЙТЕ РЕШИМ,
КАК МЫ С НЕЙ
ПОСТУПИМ.

А-АА.

ДЛЯ НАЧАЛА,
ВЫ ПОНИМАЕТЕ,
ЧТО ТАКОЕ ПРОЕКТ?

ПЕРВОЕ СЛОВО,
КОТОРОЕ ПРИХОДИТ
НА УМ, - ЭТО ПЛАН.



В УПРАВЛЕНИИ ПРОЕКТАМИ
ЕСТЬ ТОЧНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ
ТОГО, ЧТО ТАКОЕ ПРОЕКТ.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ?



ДА.
В РУКОВОДСТВЕ ПО
УПРАВЛЕНИЮ ПРОЕКТАМИ
ПРОЕКТ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ

КАК "ВРЕМЕННОЕ
ПРЕДПРИЯТИЕ,
НАПРАВЛЕННОЕ
НА СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ
ПРОДУКТОВ, УСЛУГ
ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОВ".

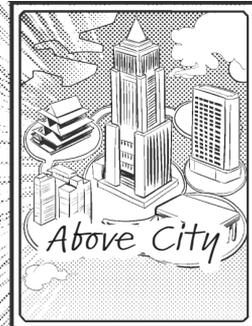
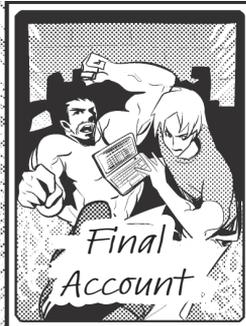
ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?



ПРОЩЕ ГОВОРИТЬ,
ПРОЕКТ - ЭТО РАБОТА
ПО СОЗДАНИЮ ДО СИХ ПОР
НЕ СУЩЕСТВОВАВШИХ
ПРОДУКТОВ ЗА ОПРЕДЕЛЕННЫЙ
ПРОМЕЖУТОК ВРЕМЕНИ.



УНИКАЛЬНЫХ
ПРОДУКТОВ?



ИЗМЕНЕНИЕ
ИЛИ ПЕРЕРАБОТКА УЖЕ
СУЩЕСТВУЮЩИХ ПРОДУКТОВ
НАЗЫВАЕТСЯ "РЕГУЛЯРНОЙ
РАБОТОЙ" И НЕ ЯВЛЯЕТСЯ
ПРОЕКТОМ.

ПОСКОЛЬКУ КАЖДАЯ ИГРА -
УНИКАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ
И ПРОИЗВОДИТСЯ
ЗА ОГРАНИЧЕННОЕ ВРЕМЯ,
ОНА ЯВЛЯЕТСЯ ПРОЕКТОМ.



НАДО ЖЕ.

Разработка

Графика

Звук

Программирование

Менеджмент

Бюджет

Расписание

Продукт

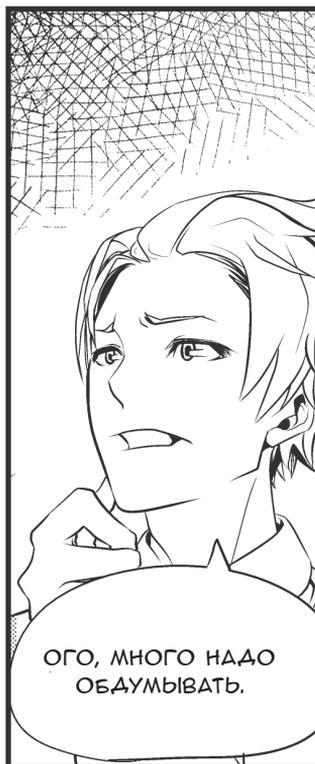
10 Октябрь

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| вс | пн | вт | ср | чт | пт | сб |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

Tickle Ticker

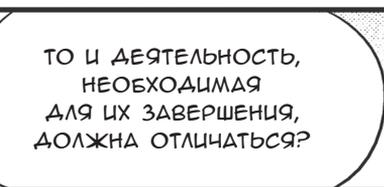
ПОЭТОМУ У НЕГО
ЕСТЬ ОСОБЕННОСТЬ -
НЕОБХОДИМО ВЕСТИ
РАЗЛИЧНЫЕ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,

НАПРАВЛЕННЫЕ
НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОЕКТА,
В УСЛОВИЯХ ОГРАНИЧЕНИЙ
БЮДЖЕТА, РАСПИСАНИЯ
И КАЧЕСТВА.



ОГО, МНОГО НАДО
ОБДУМЫВАТЬ.

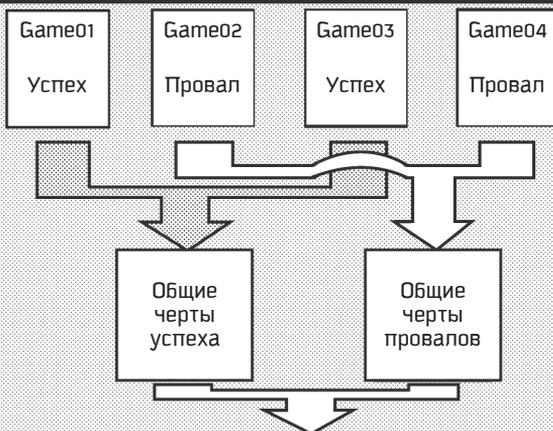
1.2. ЧТО ТАКОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ



НУ, КАЖДЫЙ ПРОЕКТ УНИКАЛЕН, НО У НИХ ЕСТЬ И ОБЩЕЕ.

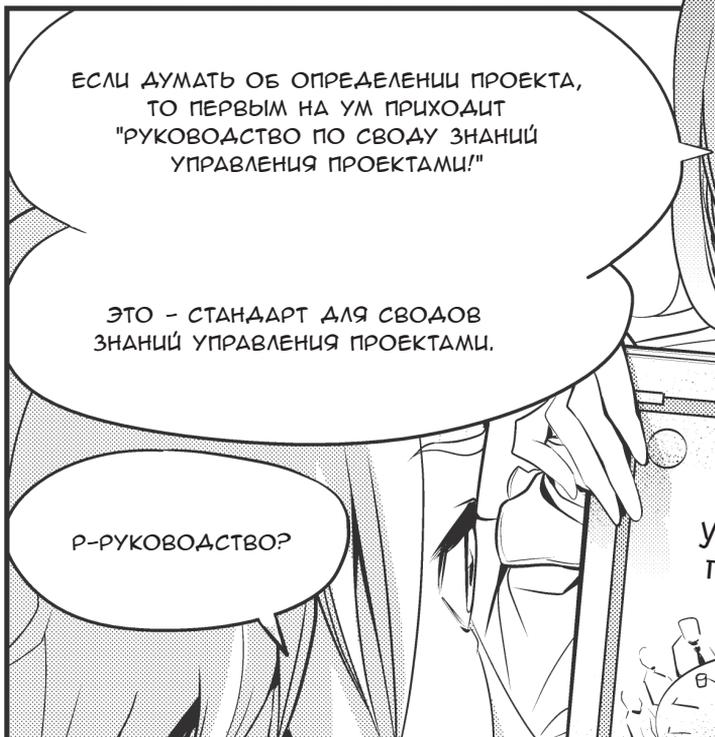
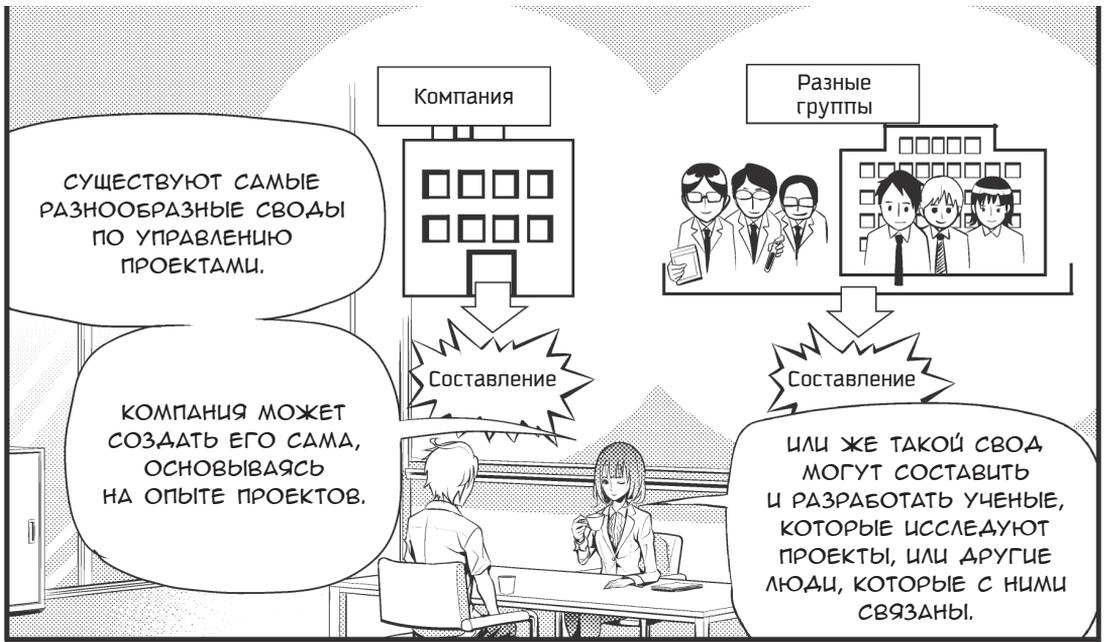
ЕСЛИ АНАЛИЗИРОВАТЬ И РАЗБИРАТЬ ИТОГИ ПРОШЛЫХ УСПЕШНЫХ И НЕУДАЧНЫХ ПРОЕКТОВ, ТО МОЖНО УВЕЛИЧИТЬ ВЕРОЯТНОСТЬ УСПЕШНОСТИ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА.

ЭТО "СВОД ЗНАНИЙ ПО УПРАВЛЕНИЮ ПРОЕКТАМИ".



Свод знаний по управлению проектами

Повышение вероятности успеха



1.3. ЦЕЛИ И КРИТЕРИИ УСПЕХА ПРОЕКТА

ВЫ ПОКА ЕЩЕ НЕ ОПРЕДЕЛИЛИ ЦЕЛЬ ВАШЕГО ПРОЕКТА.

А РАЗВЕ СДЕЛАТЬ ИГРУ - ЭТО НЕ ЦЕЛЬ?

ЭТО УЖ САМАЯ НЕВЫСОКАЯ ЦЕЛЬ, А МНЕ ХОТЕЛОСЬ БЫ, ЧТОБЫ ПЛАНКА БЫЛА ЧУТЬ-ЧУТЬ ПОВЫШЕ!

ПОВЫШЕ? УЖ НЕ МИЛЛИОН ЛИ ПРОДАЖ?

ЭТО, КОНЕЧНО, ЦЕЛЬ ПРОСТАЯ, НО ПРЯМО НЕ СВЯЗАННАЯ С ПРОФИЛЕМ ПРОЕКТА И ОЦЕНКОЙ.

Игровой зал

Первый смартфон для... applilikoko

Меню жанров

Написать отзыв



Tinkle Tinger

Производитель: Encounto Co. LTD
Дата релиза: 03/02/20xx
Стоимость: 5,299 иен (с налогом)
Ограничения по возрасту: В - от 12 лет и выше
Ссылка на магазин: AMOMOZAN
Дополнительно: Жанр: экшн-RPG
Режим: однопользовательский
Премиум-пак: 7,329 иен

Скриншоты

Я БЫ ХОТЕЛА, ЧТОБЫ ИГРА ПОЛУЧИЛА НА ИГРОВОМ САЙТЕ "ИГРОВОЙ ЗАЛ" ОЦЕНКУ В 90 БАЛЛОВ И ВЫШЕ!



Above City



НО РАЗВЕ ЭТО НЕ ТОТ САЙТ,
КОТОРЫЙ ГРОМИТ ВСЕ ИГРЫ
ПОДРЯД? У НИХ ГОДАМИ
ОЦЕНКИ ВЫШЕ 90 НЕ СТАВЯТ!



ОДНАКО ИГРЫ, КОТОРЫЕ ТАМ
ВЫСОКО ОЦЕНИВАЮТ, ВСЕГДА
ПРИВЛЕКАЛИ ВНИМАНИЕ
ИНДУСТРИИ И ПОЛУЧАЛИ ПРЕМИИ.

МОЖЕТ, ПЛАНКА-ТО И ВЫСОКАЯ,
НО ЭТО НЕ НЕВОЗМОЖНО.



.....

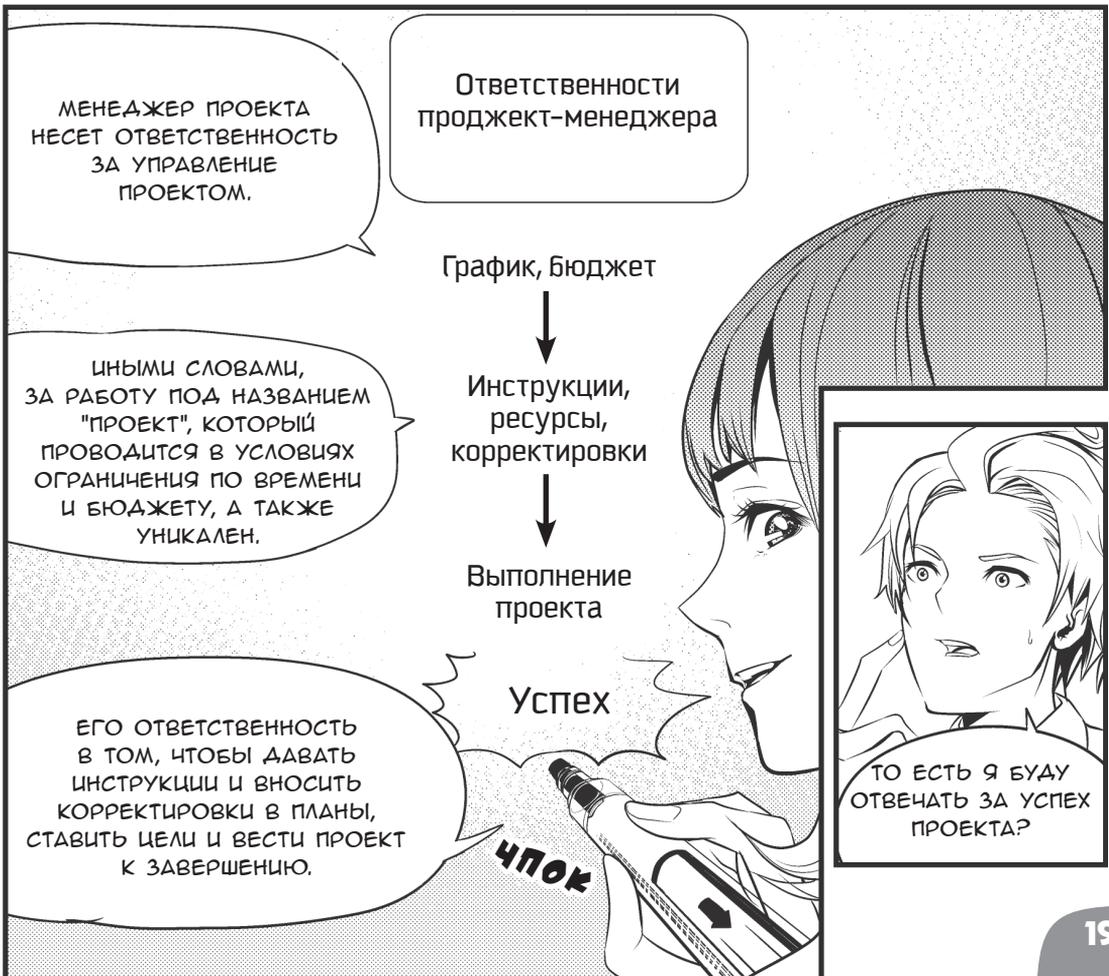
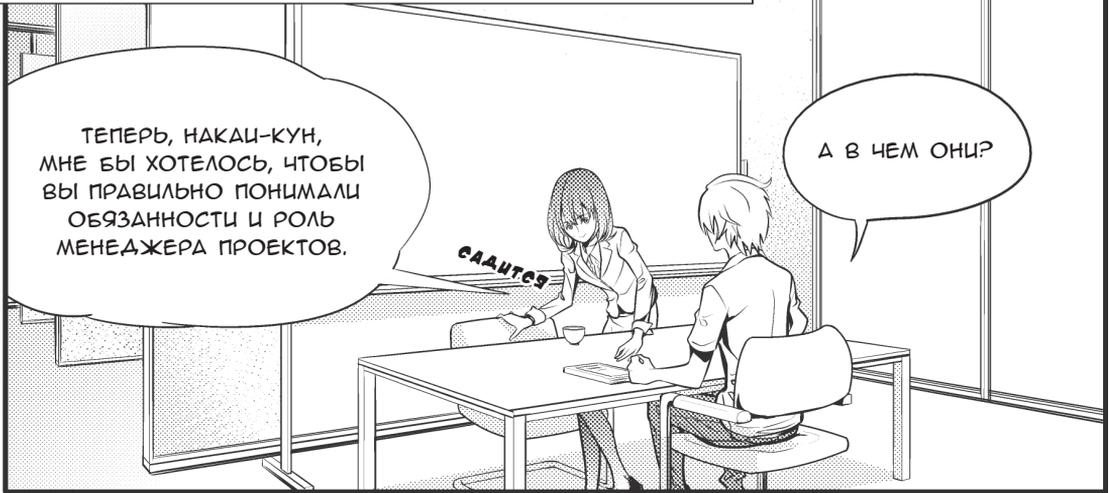
ИЛИ, МОЖЕТ,
ВЫ БОИТЕСЬ?



НЕТ...
Я ГОТОВ!

СТУК

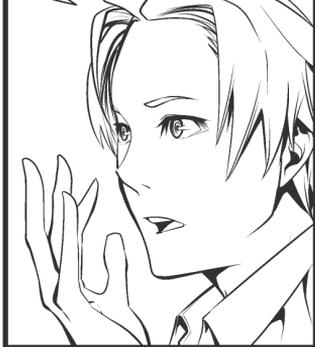
1.4. ОБЯЗАННОСТИ МЕНЕДЖЕРА ПРОЕКТОВ



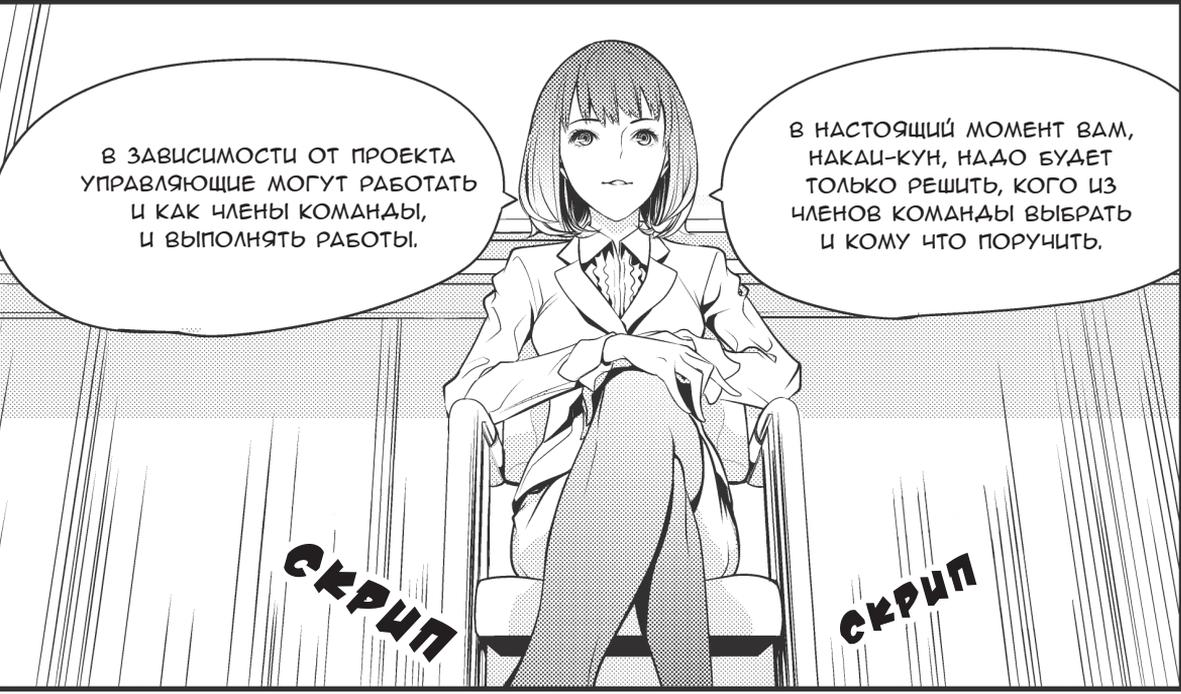
МОЖНО
И ТАК СКАЗАТЬ!

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА
НЕ ОТВЕЧАЕТ
ЗА ПРОГРАММИРОВАНИЕ,
МУЗЫКУ И ДРУГИЕ ТАКИЕ
ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ.

ТО ЕСТЬ МНЕ
НЕ НАДО РАБОТАТЬ
РУКАМИ?



ГЛАВНОЕ - НЕ ЗАБЫВАТЬ,
ЧТО ЗА ЭТО ОТВЕЧАЮТ
ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ ПРОЕКТА.

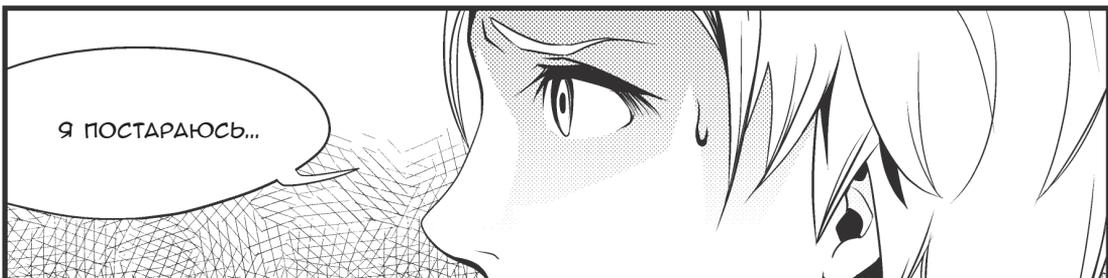


В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПРОЕКТА
УПРАВЛЯЮЩИЕ МОГУТ РАБОТАТЬ
И КАК ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ,
И ВЫПОЛНЯТЬ РАБОТЫ.

В НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ ВАМ,
НАКАИ-КУН, НАДО БУДЕТ
ТОЛЬКО РЕШИТЬ, КОГО ИЗ
ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ ВЫБРАТЬ
И КОМУ ЧТО ПОРУЧИТЬ.

СКРИП

СКРИП



Я ПОСТАРАЮСЬ...





НУ Я НЕ ТАК
ХОРОШО ОБЩАЮСЬ.



ВАМ НЕ НАДО
КАК-ТО ОСОБЕННО ОБЩАТЬСЯ
С ЛЮДЬМИ!



В КОММУНИКАЦИИ
ГЛАВНОЕ -

ПОНИМАТЬ ПРАВИЛЬНО
МЫСЛИ И ЦЕЛИ СОБЕСЕДНИКА,
А ТАКЖЕ ПРАВИЛЬНО ДОНОСИТЬ
ДО НЕГО СВОИ.

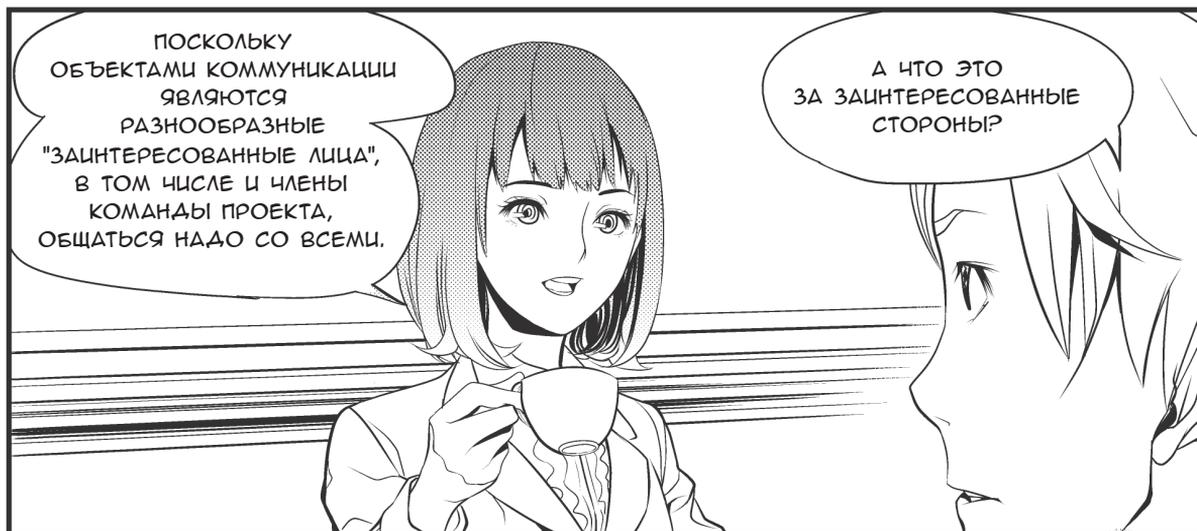


Я ПОНЯЛ!



ЕСТЬ МНОГО ПРЕКРАСНЫХ
УПРАВЛЯЮЩИХ ПРОЕКТАМИ,
КОТОРЫЕ НЕ УМЕЮТ ОБЩАТЬСЯ!

1.5. ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ



ПОСКОЛЬКУ
ОБЪЕКТАМИ КОММУНИКАЦИИ
ЯВЛЯЮТСЯ
РАЗНООБРАЗНЫЕ
"ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ ЛИЦА",
В ТОМ ЧИСЛЕ И ЧЛЕНЫ
КОМАНДЫ ПРОЕКТА,
ОБЩАТЬСЯ НАДО СО ВСЕМИ.

А ЧТО ЭТО
ЗА ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ
СТОРОНЫ?



Я ПОКА НЕ БУДУ
ПОДРОБНО РАССКАЗЫВАТЬ.

ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ ЛИЦА -
ЭТО ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ЛИБО
ПРЯМО СВЯЗАНЫ С ПРОЕКТОМ,
ЛИБО НА КОТОРЫХ ОН МОЖЕТ
ОКАЗАТЬ КАКОЕ-НИБУДЬ
ВЛИЯНИЕ.



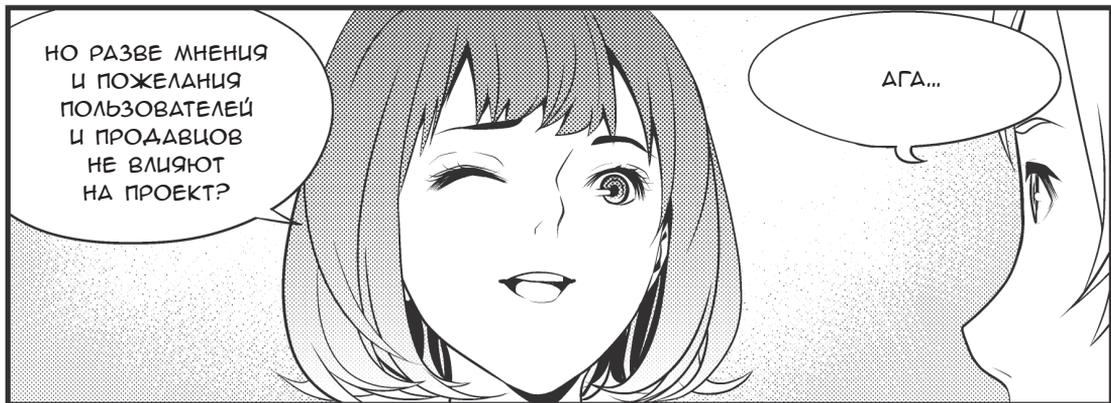
А ЧТО ЗА ВЛИЯНИЕ?

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ИГРЫ,
ПРОДАВЦЫ В МАГАЗИНАХ
И АВТОРЫ ЖУРНАЛОВ -
ВСЕ ОНИ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ ЛИЦА.



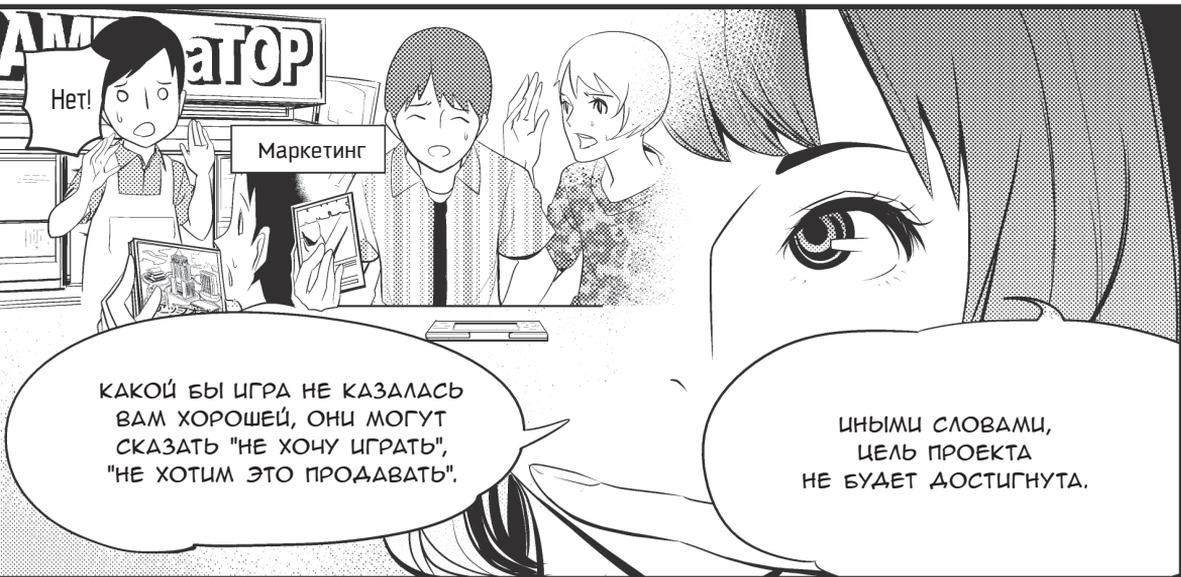
КАК-ТО ИХ МНОГО,
ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ
СТОРОН.

А РАЗВЕ УПРАВЛЯЮЩИЙ
ПРОЕКТАМИ
НЕ ОБЩАЕТСЯ
НИ С КЕМ, КРОМЕ
ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ?



НО РАЗВЕ МНЕНИЯ
И ПОЖЕЛАНИЯ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
И ПРОДАВЦОВ
НЕ ВЛИЯЮТ
НА ПРОЕКТ?

АГА...



КАКОЙ БЫ ИГРА НЕ КАЗАЛАСЬ
ВАМ ХОРОШЕЙ, ОНИ МОГУТ
СКАЗАТЬ "НЕ ХОЧУ ИГРАТЬ",
"НЕ ХОТИМ ЭТО ПРОДАВАТЬ".

ИНЫМИ СЛОВАМИ,
ЦЕЛЬ ПРОЕКТА
НЕ БУДЕТ ДОСТИГНУТА.



Заинтересованные лица

Прямо задействованные в проекте лица

Спонсор

Человек, который несет ответственность за финансы проекта. Владеет финансами. Также спорно



Сагиномия Рэйка

Управляющий проектом

Человек, который несет ответственность за управление проектом



Накаи Нао

Члены команды проекта

Люди, которые выполняют работы, связанные с проектом, по указаниям менеджера проекта



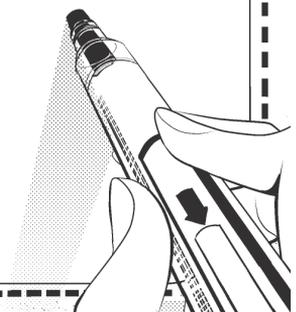
Лица, на которых влияет проект

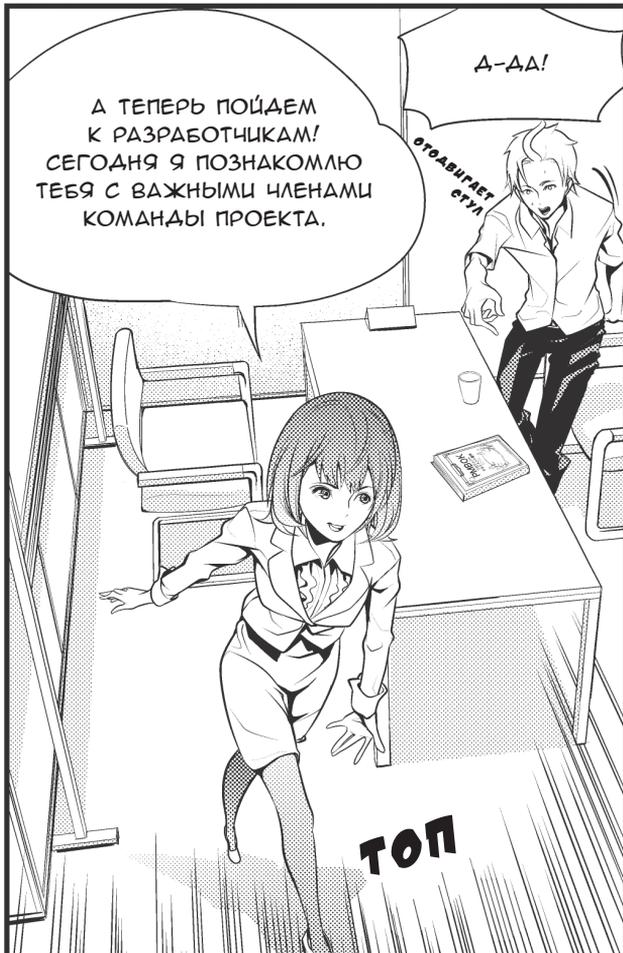
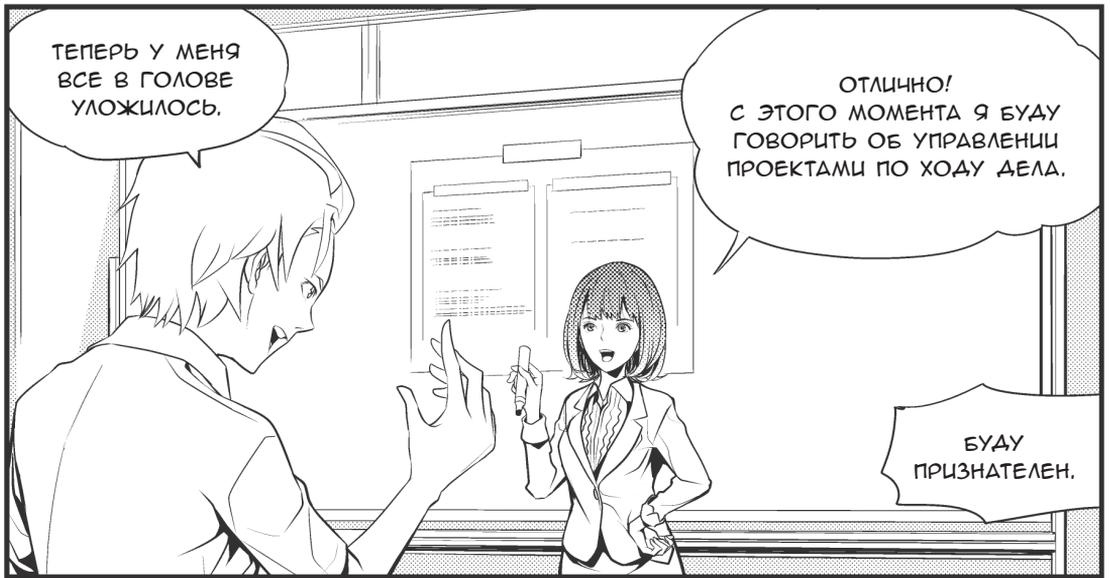
Пользователи

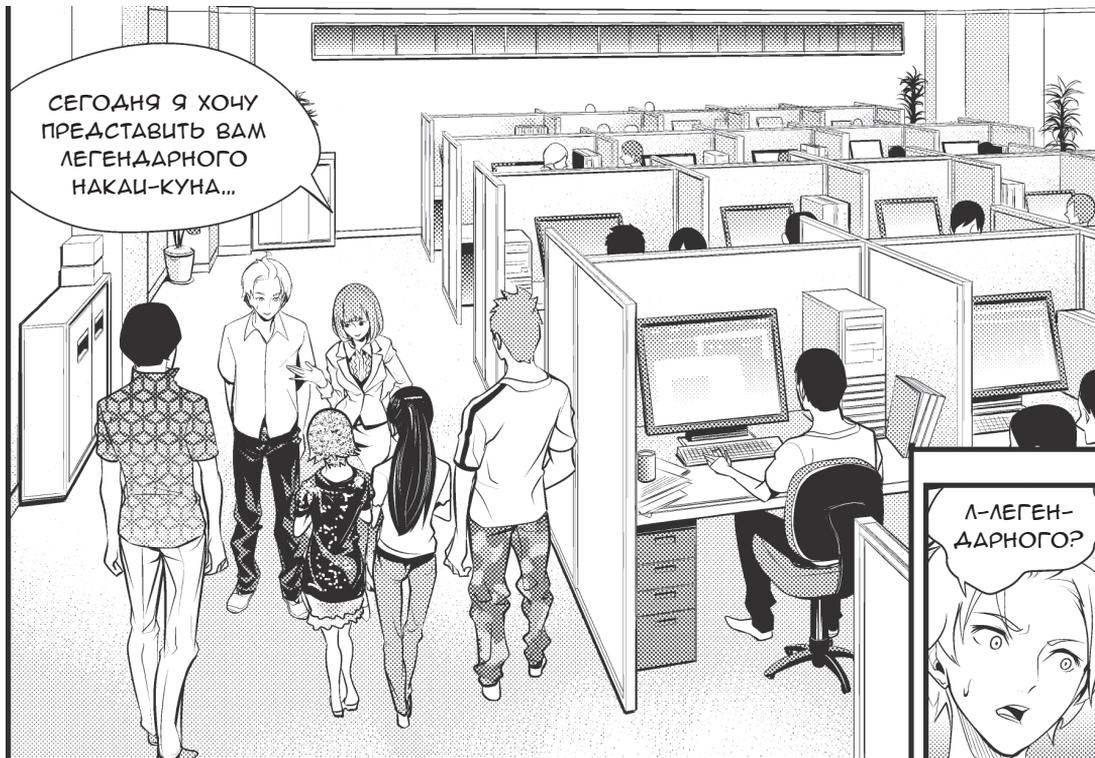
Продавцы

Люди, связанные с медиа

...







СЕГОДНЯ Я ХОЧУ
ПРЕДСТАВИТЬ ВАМ
ЛЕГЕНДАРНОГО
НАКАИ-КУНА...

А-ЛЕГЕН-
ДАРНОГО?



ЗАРАВСТВУЙТЕ!
МЕНЯ ЗОВУТ НАКАИ НАО.
Я С ДЕТСТВА ОЧЕНЬ ЛЮБИЛ
ИГРАТЬ В ИГРЫ, В ТОМ ЧИСЛЕ
И ВАШИ!

ПРИЯТНО С ВАМИ
ПОЗНАКОМИТЬСЯ!



КАК Я ВЧЕРА ГОВОРИЛА,
ОН БУДЕТ РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРУ
ВМЕСТЕ С ВАМИ В КАЧЕСТВЕ
МЕНЕДЖЕРА ПРОЕКТА.

А ТЕПЕРЬ ПРЕДСТАВЬТЕСЬ
ПООЧЕРЕДНО.



Я ХАЙДЗИМА ЭЙТА
И ОТВЕЧАЮ ЗА ЗВУК.
ПРИЯТНО ПОЗНАКОМИТЬСЯ!
МОЖНО ПРОСТО ЗВАТЬ
МЕНЯ ЭЙТА.



Я ОГАВА СИОРИ,
ОТВЕЧАЮ
ЗА ГРАФИКУ.

ЕСЛИ ТЕБЕ ЧТО-ТО
БУДЕТ НЕПОНЯТНО
В ИНДУСТРИИ
ИЛИ В КОМПАНИИ,
ТО СПРАШИВАЙ.



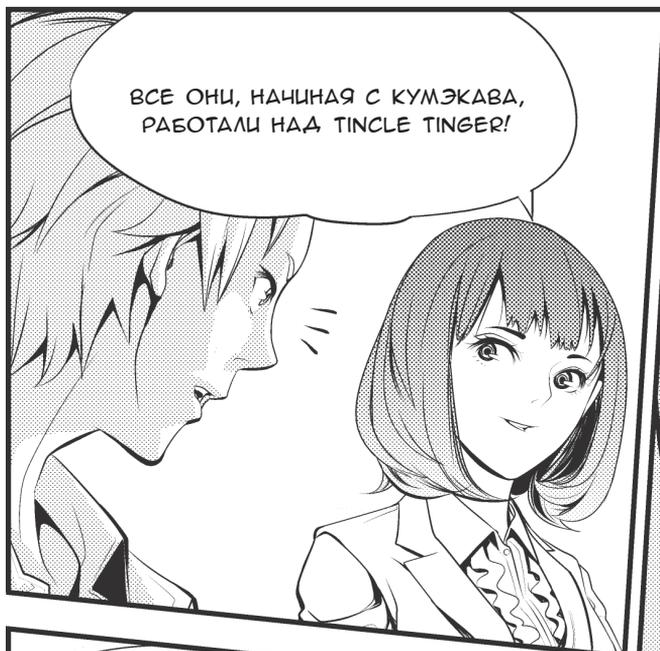
Я ТАНАСИ РИА,
ОТВЕТСТВЕННАЯ
ЗА ПРОГРАММИРОВАНИЕ.
ОЧЕНЬ ПРИЯТНО С ВАМИ
ПОЗНАКОМИТЬСЯ.



КУМЭКАВА ЮКИ,
Я ЗАНИМАЮСЬ
ТЕКСТАМИ
И ОТВЕТСТВЕН
ЗА СЦЕНАРИЙ.

Я ФРИЛАНСЕР
И НЕ РАБОТАЮ
В ENCOUNTO.

НО БЫЛО РЕШЕНО,
ЧТО Я ПРИМУ УЧАСТИЕ
В ЭТОМ ПРОЕКТЕ.



ВСЕ ОНИ, НАЧИНАЯ С КУМЭКАВА,
РАБОТАЛИ НАД TINGLE TINGER!



ОГО! ИГРА, КОТОРУЮ ВЫ
СДЕЛАЛИ, БЫЛА ОТЛИЧНОЙ!



НАКАО-САН,
ВЫ ЖЕ РЭО?

МНЕ ОЧЕНЬ НРАВЯТСЯ
ВАШИ ИГРЫ, И Я КРАЙНЕ
РАД С ВАМИ РАБОТАТЬ.

БОЛЬШОЕ СПАСИБО!

OH



КСТАТИ, КАК МЫ
НАЗОВЕМ ПРОЕКТ?



ИГРА НАЗЫВАЕТСЯ
KNIGHTING BLOSSOM.

ПОЧЕМУ БЫ
НЕ НАЗВАТЬ ПРОЕКТ ТАК?
ПРОЕКТ KNIGHTING
BLOSSOM?

НУ... ХОТЕЛОСЬ БЫ
ЧЕГО-ТО ТАКОГО...

ПОСКОЛЬКУ ЭТО
ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ РЭО,
ТО ДАВАЙТЕ НАЗОВЕМ ЕГО
"ПРОЕКТ ЗЕРО"*?

* Прим. переводчика: имя Рэо записывается иероглифами «ноль» и «мужчина».



КСТАТИ,
ПРЕКРАСНОЕ
НАЗВАНИЕ!

КОНЕЧНО!
ЕСЛИ ПРОЕКТ
НАЗЫВАЕТСЯ ЗЕРО,
ТО ХОЧЕТСЯ СОЗДАТЬ
ЧТО-НИБУДЬ НОВЕНЬКОЕ.



РЕШЕНО!
ДАЕМ СТАРТ ПРОЕКТУ ЗЕРО!

ДА!

Особенности проекта

«Зарубежный проект по строительству скоростных поездов», «отменен проект по строительству дамбы», «начался проект по восстановлению пострадавших от стихийного бедствия районов» – на телевидении, радио и в интернете все чаще и чаще можно встретить слово «проект». А впрочем, не встречали ли вы и в компаниях проекты по запуску нового товара или же проекты по улучшению работы на предприятии? А те читатели, которые до сих пор ходят в школу, могут участвовать в «проекте подготовки школьного фестиваля» или же записаться с друзьями в «проект по поиску звезд». Я думаю, что многие либо слышали слово «проект», либо как-то участвовали в проекте.

Что все-таки стоит за этим словом – проект, – которое так часто встречается в повседневной жизни? И чем он отличается от работы или же действий в повседневной жизни (которые мы дальше будем называть «делами»)?

Институт по управлению проектами дает им такое определение:

*Временное предприятие, направленное
на создание уникальных продуктов, услуг или результатов.*

Здесь важно, что проект, во-первых, нацелен на создание чего-то, уже не существовавшего, то есть выделяется своей «уникальностью», а во-вторых, что он укладывается в определенные сроки, т. е. это «временное предприятие».

Иными словами, проект – это уникальное и временное предприятие.

Классификация дел по этим двум параметрам приведена в табл. 1.1.

Таблица 1.1. Классификация дел

| | | Уникальность | |
|--------------------|------|---|---|
| | | Есть | Нет |
| Временный характер | Есть | Проекты Примеры: <ul style="list-style-type: none"> • постройка здания • запуск новой модели телефона • подготовка к олимпиаде • культурный праздник в школе • корпоративные вечеринки, выезды в лагерь • свадьбы, совместные вечеринки | Другие дела Примеры: <ul style="list-style-type: none"> • выпечка печенья на Новый год • распродажа «последнего дня» • уборка в день перед Новым годом |
| | Нет | Изобретения Примеры: <ul style="list-style-type: none"> • изобретение лампочки • изобретение динамита | Повседневная деятельность Примеры: <ul style="list-style-type: none"> • выпуск машин на заводе • работа кассира в магазине • ежедневная уборка |

Есть ли даты начала или конца

Отличается или нет от ранее существовавшего

Примеры повседневной деятельности

Производство автомобилей Производство автомобилей на конвейере является постоянной деятельностью, поскольку каждый работник собирает одинаковые машины в соответствии со схемой для сборки автомобилей, в соответствии с рабочей процедурой и используя определенное оборудование. Внесение изменений в содержание работ для отдельной машины не является обычным делом.

Проект 1. Постройка здания Строительная компания проводит постройку здания за определенный период (временность) по требованию заказчика, который хочет построить здание. Здание может строиться по утвержденному ранее проекту, но место постройки может отличаться, как и работники/сроки в зависимости от пожеланий заказчика (уникальность). Строительство обязательно ведется в соответствии с условиями и требованиями.

Проект 2. Праздник культуры Праздник культуры в школе проводится в заранее установленные сроки (временность), и подготовка к нему ведется в соответствии с этими сроками. Сама подготовка может быть одинаковой, но тема праздника и члены комитета могут отличаться (уникальность). Участники фестиваля готовятся к нему в зависимости от темы и содержания.