

# Инициация проекта

Гафизова Н.Б.

# План лекции

1. Формирование идей проекта и их экспертная оценка.
2. Логическая структура проекта. SMART. Проработка целей и задач проекта.
3. Паспорт проекта.

**Жизненный цикл проекта** – это полный набор различных по своему назначению этапов, которые охватывают период от момента зарождения проектной идеи до момента ее полной реализации

Этап	Финансирование	Результат
Инициация	Пред инвестиционный период	Концептуальный план
Планирование	Инвестиционный период	Комплексный рабочий план
Исполнение		Комплексный план с учетом изменений и корректив
Мониторинг и контроль		
Завершение	Эксплуатационный период	Итоговый отчет + готовый продукт

# Ключевое звено концептуальной модели – *идея проекта*

***Контур формулировки проектной идеи*** (от проблемы – к идее, а затем снова от идеи к проблеме) – важная и неизбежная часть инициации проекта.

Формулировка проектной идеи – это итерационный (повторный) процесс движения мысли между двумя точками: проблема (неудовлетворенная потребность частного лица, группы лиц, государства и т.д.) и идея.

В этом итерационном процессе происходит одновременное развитие самой идеи (*от общего видения к параметрическому описанию целей проекта, т.е. его ожидаемых результатов*) и понимания проблемы (*от констатации до ясного качественного и количественного ее описания, включающего представление о возможном потребителе проекта, его потребностях и интересах, причине неудовлетворенности существующими способами*

# Алгоритм описания проблемы

Описание симптомов

Выявление первопричин

Варианты решения

# Техники формулировки проектной идеи

## Мозговой штурм.

- ✓ Общим для всех вариантов этого метода является разделение фазы генерации идей и фазы их анализа.
- ✓ В процессе генерации разрешается и активно поощряется выдвижение самых фантастических формулировок. Все без исключения идеи фиксируются. Эта фаза длится сколько, сколько участники мозгового штурма будут в состоянии формулировать новые идеи.
- ✓ Далее производится сортировка полученных формулировок и оценка их ценности.

# Техники формулировки проектной идеи

## Стратегия Диснея - разновидность мозгового штурма

- ✓ участники мозгового штурма последовательно исполняют следующие роли: Мечтатель, Критик, Прагматик (Реалист).
- ✓ Мечтатель должен демонстрировать безудержный полет фантазии, называя все то, что ему приходит на ум в связи с темой обсуждения. Все это подробно записывается для последующего обсуждения.
- ✓ Когда поток фантазий Мечтателей иссяк, за дело берутся Критики. В этой роли участники мозгового штурма отделяют наиболее ценное от абсолютно бесполезного. Производится ранжирование наработанного материала по степени его значимости.
- ✓ В роли Прагматиков (Реалистов) участники мозгового штурма выделяют из полученного материала то, что имеет практическую пользу для разработки жизнеспособного проекта. Они могут также наметить в общем виде конкретные пути продуктивного использования выбранного материала.

# Техники формулировки проектной идеи

## *Метод «6-5-3».*

- ✓ 6 участников должны сформулировать и записать по 3 идеи каждый.
- ✓ Затем каждый с учетом 3 идей своих 5 партнеров формулирует еще по 3 идеи.
- ✓ Затем проводится анализ полученных идей с учетом их перспективности, реалистичности, важности.



# Техники формулировки проектной идеи

## *«Дерево проблем», «дерево идей»*

«Дерево проблем» – это структурированная, построенная по иерархическому принципу (распределенная по уровням, ранжированная) совокупность проблем, на решение которых может быть направлен разрабатываемый проект.

В такой схеме должны быть выделены:

- генеральная проблема («вершина дерева»);
- подчиненные ей подпроблемы (частные проблемы) первого, второго и последующего уровней («ветви дерева проблем»).

Аналогичным образом «дерево идей» – это структурированная, построенная по иерархическому принципу (распределенная по уровням, ранжированная) совокупность выдвинутых в ходе мозгового штурма идей, которые могут быть реализованы в результате инициируемого проекта. В этой схеме также должны быть выделены: генеральная идея проекта («вершина дерева идей»); подчиненные ей идеи первого, второго и последующего уровней («ветви дерева идей»).

# Оценка идеи проекта. SWOT-анализ

Внутренняя среда	
Сильные стороны (strengths)	Слабости (weaknesses)
Внешняя среда	
Возможности (opportunities)	Угрозы (threats)

# Пример SWOT-анализа

<b>Сильные стороны</b>	<b>Слабые стороны</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Связи, партнеры, авторитет</li><li>• Наличие сети</li><li>• Широкая география деятельности</li><li>• Грамотный и авторитетный лидер</li><li>• Профессионализм сотрудников</li><li>• Хорошая материальная база</li><li>• Разнообразные клиентские группы</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Неумение работать с добровольцами</li><li>• Многообразие направлений деятельности</li><li>• Отсутствие выраженной корпоративной культуры</li><li>• Стрессовое состояние работников</li><li>• Отсутствие механизмов генерирования нового – много шаблонов, стереотипов</li><li>• Внутренняя неготовность оказывать новые услуги</li></ul>
<b>Возможности</b>	<b>Угрозы</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Оживление экономики, появление платежеспособных клиентов</li><li>• Отсутствие в регионе организаций, работающих со всеми секторами экономики</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Уход клиентов</li><li>• Финансовая нестабильность</li><li>• Быстрая смена руководителей областных структур</li><li>• Недобросовестная конкуренция</li></ul>

# Логическая структура проекта

Уровень	Содержание
<b>Цель проекта (goal)</b>	<p style="text-align: center;"><b>Изменение (Impact)</b></p> <p>данный уровень отражает запланированные изменения - то, ради чего по большому счету разрабатывается проект. Имеет долгосрочный эффект, его обычно можно измерить только тогда, когда проект будет завершен. Цели предусматривают системные изменения.</p>
<b>Задачи (objectivs)</b>	<p style="text-align: center;"><b>Результаты (Outcomes)</b></p> <p>данный уровень показывает конкретные результаты, которые обычно достигаются в течение жизненного цикла проекта. Достижение результатов не обязательно приводит к изменениям на уровне проблемы в целом. Результаты всегда конкретны, измеримы. Задачи могут показывать направления достижения цели.</p>
<b>Результаты (activities)</b>	<p style="text-align: center;"><b>Продукт (Outputs)</b></p> <p>Это непосредственный "выход" проекта, всегда конкретный и легко измеряемый. Действия должны быть взаимосвязанными и в совокупности обеспечивать результат. Действия в конечном итоге предоставляют системе ресурс, который необходим для преодоления затруднения.</p>

<b>S</b>	<b>Конкретные - четко определены с критериями завершения</b>
<b>M</b>	Измеримые - так что вы будете знать, когда они были достигнуты
<b>A</b>	Достижимые - в нынешних условиях и с навыками, которые доступны
<b>R</b>	Реалистичные - не пытаться достичь невозможного
<b>T</b>	Рассчитаны на определенный срок

# Пример SMART для проекта по проведению корпоративного события

S – Конкретность

S – сокращение расходов (место проведения и питание)

M – Измеримость

M – на 10% по сравнению с предыдущим годом

A – Достижимость

A – это возможно, т.к. команда имела позитивный схожий опыт в прошлом году

R – Реалистичность

R – сумма экономии не нанесет ущерба качеству мероприятия

T – Ограничения по времени

T – расходы будут контролироваться в течение всего проекта

# Паспорт проекта

1. проблема, которую нужно решить, включая потребность, которую нужно удовлетворить;
2. Цель (SMART) + обоснование актуальности проекта;
3. Расписание конкретных событий (план по вехам);
4. Участники проекта (матрица ответственности);
5. Преимущества данной проектной идеи или способа ее реализации по сравнению с имеющимися аналогами;
6. Допущения – условия или события, которые должны произойти, чтобы проект был успешен (SWOT) + ограничения, которые могут препятствовать реализации проекта
7. Ориентировочный бюджет проекта;
8. Контактная информация.