



Słowa-kluźce do wykładu „Jak zarządzać projektem?”

Dr Joanna Kacała

Wrocław, dnia 3 października 2016 r.

Projekt to неповtarzalne (różniące się od innych, choćby ze względu na jeden tylko parametr: zakres, koszt, czas i termin realizacji, zespół wykonawców) przedsięwzięcie, mające wyraźnie określony początek i koniec.

Magiczny trójkąt to parametry projektu, na które składają się zakres projektu / jakość, koszt projektu oraz czas projektu. Wszystkie trzy składowe są od siebie zależne i muszą być definiowane razem. Nie jest możliwa zmiana jednego z nich bez wpływu na pozostałe.

Fazy życia projektu - każdy projekt dzieli się na fazy, aby łatwiej móc nadzorować przebieg. Poszczególne fazy ustawione od pierwszej do ostatniej nazywamy cyklem życia projektu. Zaliczamy do nich:

1. Definiowanie projektu
2. Planowanie
3. Wykonanie planu projektu
4. Zamknięcie projektu
5. Wnioski

Zadania kierownika projektu - Kierownik projektu, aby sprawnie zorganizować zespół projektowy i dobrze nim zarządzać, powinien pełnić podstawowe funkcje:

- Planowania
- Organizowania
- Motywowania
- Kontrolowania
- Komunikowania

Kierownik projektu powinien opanować umiejętności z wielu różnych, powiązanych ze sobą dziedzin, a także powinien wyróżniać się szczególnymi cechami charakteru. Do ważniejszych kierowniczych umiejętności zalicza się:

- określenie zadań do rozwiązania przez zespół projektowy,
- dobranie kompetencji członków zespołu i rozdzielenie im poszczególnych zadań do zrealizowania,
- prowadzenie zespołu, a także motywowanie podwładnych do efektywnego działania,
- podejmowanie trafnych decyzji i kontrolowanie przebiegu pracy,
- razem z zespołem projektowym powinien podejmować decyzje związane z wykorzystaniem środków, powinien analizować cele projektowe i alternatywne rozwiązania,
- jest pośrednikiem między zespołem projektowym, a kierownictwem.

Skuteczność zespołu projektowego – decyduje o tym dobra organizacja w 5. obszarach. Są to:

1. Przywództwo - decyduje o efektywności pracy zespołu, określa cele, przydziela zadania, podejmuje decyzje.
2. Kreatywność – wprowadzanie innowacji, twórczych pomysłów, otwartość na zmiany.
3. Zorientowanie na działanie – przekształcanie pomysłów w praktyczne zadania do zrealizowania.
4. Analiza problemów i podejmowanie decyzji - rozważanie plusów i minusów każdej propozycji, analiza faktów i wybór optymalnego rozwiązania.
5. Atmosfera - relacje w zespole – łagodzenie napięć i wprowadzanie równowagi i współpracy w zespole.