

# 《软件产品研发与项目管理》

## 沙盘模拟课程大纲

### 【课程收益】

1. 学习项目管理的十大知识体系、五大过程
2. 学习关键路径与关键链之项目管理
  - 认识到在项目管理中，抓对事情比把事情做对更重要
  - 帮助学员从发挥项目的商业价值的角度评价项目
  - 学会确定各个阶段的工作重点
  - 理解不能等待公司领导和业务部门来支持项目，而必须调动组织内部各个利益相关方发挥应有的作用
  - 学会从利益相关方的角度，处理事件的策略
  - 学习增强各个相关方的参与度的方法

### 【培训时间】

2天(6小时/天) 或可根据项目的实际场景与需求约定

### 【授课对象】

项目经理、产品经理、软件开发工程师、测试经理、新晋管理者、中高层管理人员、储备干部、骨干优秀员工

### 【课程大纲】

#### 一、 项目和项目管理的策略

1. 项目的定义
2. 项目的特点

3. 小组讨论
4. 项目管理与项目经理
5. 项目经理的境界
6. 项目管理的五大过程组
7. 项目管理的十大知识领域

## 二、 项目管理与传统管理的区别

1. 成本思维与效率思维区别
2. 项目制转型的操作模型
3. 项目管理互联网+

## 三、 互联网与项目制转型要点

1. 项目制转型--关注速度，唯快不破
2. 项目制转型后核算机制

## 四、 项目管理的十大知识体系

1. 总体管理、范围管理、进度管理
2. 成本管理、质量管理、人力资源管理
3. 风险管理、沟通管理、采购管理、干系人管理

## 五、 项目型企业失败因素分析

1. 从单纯的项目管理技巧到应对项目外部环境变化
2. 定义对项目产生影响的利益相关方

## 六、 项目的商业价值和利益相关方对商业价值的影响。

1. 为什么项目成功不等于让大家满意
2. 区分项目产出和商业价值
3. 项目经理对利益相关方的调动作用

## 七、 软件研发项目推进六个阶段的定义和挑战

### 1. 预研一阶段（调研）

- (1) 比较各个小组的选择对商业价值、预算、时间的影响
- (2) 分析各个事件的处理方式对各个利益相关方的信心和参与度的影响

### 2. 预研二阶段（可行分析和项目边界）

- (1) 寻找各个小组的项目短板因素
- (2) 对本阶段的所有事件决定如何处理
- (3) 分析总结各事件的处理对各个利益相关方的信心和发挥程度的影响

### 3. 设计一阶段（框架设计）

- (1) 处理规范性和灵活性的冲突
- (2) 如何应对来自组织的要求



4. 设计二阶段（模块设计）
  - (1) 新机会对项目边界的影响
  - (2) 项目成员的日常工作和项目工作的冲突
  - (3) 个别领导新的看法
5. 开发阶段（变成现实）
  - (1) 组织和项目的兼容问题
  - (2) 如何应对工作量的大幅增加
6. 实施阶段（交付和推动）
  - (1) 组织反映迟缓
  - (2) 组织能力不足
  - (3) 领导如何看到价值

## 八、 案例分析

1. 分析模拟结果并对各阶段失败事件进行分析
2. 各个阶段的输出和关键事项重新总结
3. 分析三类利益相关方在不同阶段分别有什么需求
4. 针对各个阶段的各个利益相关方进行总结：项目经理的应对策略
5. 如何让时间和成本被有效的保证

## 九、 项目管理沙盘与推演



