

Питерс, Томас Дж.

Проект: 50 верных способов превратить любое "задание" в грандиозный проект!: Пер. с англ. - М.: ООО "И.Д. Вильямс", 2006. - 256 с: ил. — Парал. тит. англ.

Книга Проект: 50 верных способов превратить любое "задание" в грандиозный проект! мало похожа на привычную литературу по управлению проектами. В ней нет сухой теории, обескураживающей статистики, научных терминов. Написанная простым и понятным языком, она рассказывает о том, что вы можете сделать прямо сейчас для повышения эффективности реализации вашего текущего проекта. А безупречное чувство юмора, коим в избытке наделен Том Питере, делает ее не только полезным, но и приятным чтением.

Книга будет интересна всем, кто считает, что посредственный успех — не для него; кто стремится выполнять "классную" работу и получать за это "классные" деньги; наконец, кто хочет оставить свой след в истории.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: зачем столько шума из-за проектов?

I. Создавайте!

- 1 Модифицируйте: никогда... ни за что! не принимайте проект/задание как данность
2. Превратите свои "повседневные занятия в "крутую" работу"
- 2а. Станьте наблюдательным дураком: рассматривайте любую мелочь как прекрасную возможность узнать что-то новое
3. Усовершенствуйте свой словарный запас! Полюбите слово "КЛАСС". Используйте слово "КЛАСС!"
4. Не бывает "маленьких" проектов: за каждой "небольшой" формой или процессом, за каждой "незначительной" проблемой стоит б-о-л-ь-ш-о-й проект!
- 4а. Превратите сегодняшнюю досадную "обязанность" в проект "КЛАСС!".
В-а-ж-н-а-я мысль: такого понятия, как "данность", не существует
5. Нажмите на тормоз! Не предавайте "КЛАСС!"
6. Миром движет любовь!
7. Будет ли он — проект, наш ребенок — красивым? Да... красивым!
8. Главное — это дизайн. Т.е. одна из самых действенных сил во всей Вселенной
9. Это революционный проект? (Вы уверены?)
10. Связан ли этот проект со Всемирной паутиной? К-р-е-п-к-о?
11. Влияние. Генри Джеймс задавал такой вопрос относительно работы художника: "Это стоило делать?"
- 11а. Вы кого-нибудь выводили из себя в последнее время?

12. Горячие поклонники!
- 12а. Женщины как горячие поклонницы. Женщин в товаре/услуге — а значит, и в "характеристиках проекта" — привлекает другое, нежели мужчин
13. Пираты в открытом море. "Мы" на задании/ в крестовом походе. Мы собираемся расстроить чужие планы... и оставить свой след в истории
14. Если можете (подсказка: вы можете!), создайте "место". Т.е.... пиратам нужны корабли на море и убежище на суше. (На языке шпионов — "явочные квартиры".)
15. Внесите это в свое резюме. Сейчас же! Расскажите о том, что вы первым пришли к финишу
16. Думайте о радуге!
17. Обдумайте... переосмыслите... превратите... свою концепцию... в "бизнес-план"
18. Помните/станьте одержимы мыслью... о с-р-о-к-а-х. Будьте смехотворно/абсурдно/ безумно требовательны к себе и своей команде мятежников
19. Найдите мудрого друга. Проекты "КЛАСС!" — это непросто! Вы работаете на пределе возможностей. Часто они выводят вас из себя. Как и всю организацию
20. Найдите — а затем привлечите к себе — нескольких сторонников
- 20а. Найдите хотя бы одного пользователя/сторонника. Сейчас же. С самого начала думайте о пользователе
21. Носите при себе небольшую карточку, на которой написано: КЛАСС!
Красота! Революционность! Влияние! Горячие Поклонники!
- II. Продавайте!
22. Говорите к-р-а-т-к-о. Опишите свой проект (его преимущества и "КЛАСС!")... за т-р-и минуты

22а. Время метафор!

23. Продавать — значит... продавать всем!

24. Жизнь проекта "КЛАСС!" = Продажи. Правильно? Значит... сознательно работайте над молвой. Станьте известным и оставайтесь таким
Работайте с "сообществом". Начните расширять свою сеть! Как можно скорее

25. Последний ничем не хуже первого. Если они вас поддерживают... значит, это ваши друзья

26. Проповедуйте перед паствой! Никогда не забывайте своих друзей!

28. Не пытайтесь привлечь врагов на свою сторону. Не тратьте на них время

29. Создайте ПЕРВОКЛАССНЫЙ консультативный совет

30. Займитесь самоснабжением. Такое вы слышите впервые: иметь слишком много денег вначале... вредно!

31. Не забывайте о практике! (Например, о проверке в реальных условиях.)
Вам нужны клиенты- партнеры... как полигон для тестирования первых прототипов

III. Выполняйте!

32. Дробление! Дробление! Дробление!

33. Живите... ешьте... спите... дышите... думая о прототипе! Т.е. станьте фанатом прототипов

33а. Обучайте созданию прототипов. Это вопрос "корпоративной культуры". Т.е. работайте над культурой создания прототипов

34. Играйте! Найдите товарищей для игры!

35. Запрашивайте обратную связь!

36. Взорвите все! Игра... и разрушение... это слуги Продолжайте привлекать сторонников! " незыблемый закон: проекты "КЛАСС!"

требуют "КЛАССных" людей. Никогда не прекращайте привлекать новых сотрудников!

37а Требуется придворный шут

38. Заведите себе б-о-л-ь-ш-о-й блокнот! Это Библия проекта. Это главный документ... макрокарта

39 Любовь к спискам. Вы будете составлять списки... а списки сделают вас всеведущими. (Серьезно.)

40. Мыслите (живите/спите/ ешьте/дышите) сроками/ этапами

40а. Требуется господин Последние два процента!

41. Станьте мастером 15-минутных совещаний! За 15 минут можно изменить мир (или хотя бы сделать его организованнее)!

42. П-р-а-з-д-н-у-й-т-е!

42а. Празднуйте неудачи!

43. Настройка антенны! Главное здесь — действие. Именно так! Но не позволяйте фанатизму сбить вас с правильного курса по направлению к "КЛАССУ!"/ Красоте!/ Революции!/ Влиянию!/ Горячим поклонникам!

44. У проекта есть своя индивидуальность. Он живой. Проект = жизнь... дух... личность

45. Забросьте сеть немного дальше

46. Никогда не упускайте из виду пользователей!

47. Разработайте программу управления молвой. Маркетинг — это выполнение

IV. Выходите!

48. Распродавайте!

48а. Привлеките в команду господина Завершителя... не менее страстного, чем вы! (Который о-б-о-ж-а-е-т администрирование.)

49. Внедрите своих чудаков в большинство... где они станут мутирующими вирусами, защищающими вашу (странную) точку зрения!

50. Напишите историю проекта. Устройте настоящий праздник!

Послесловие

Движение!

Рекомендуемая литература

Благодарности