

Έναρξη έργου (Project Inception)

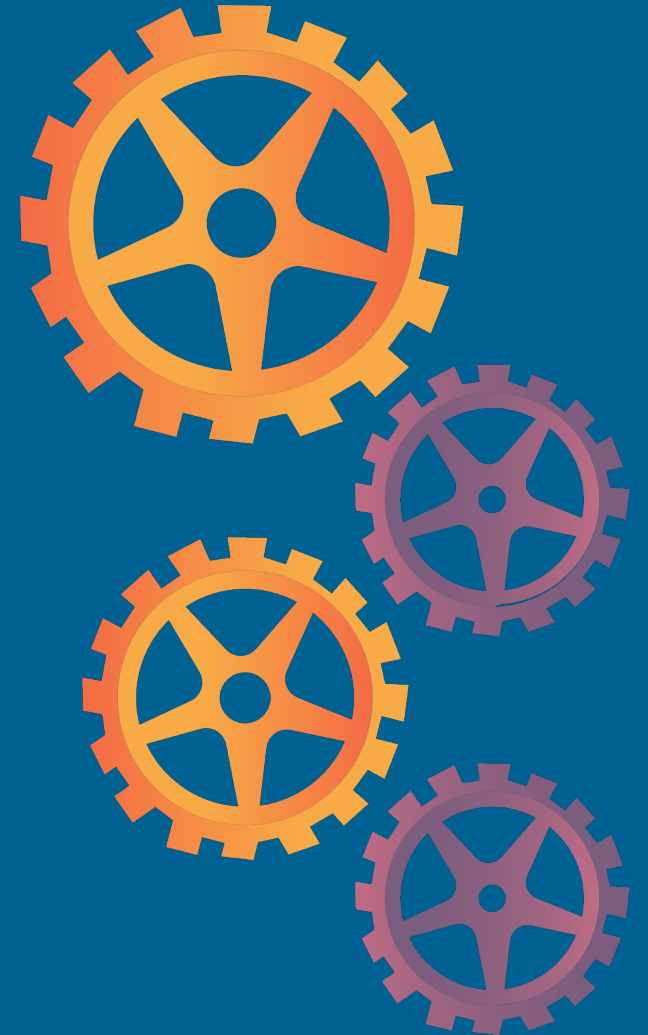
Διατύπωση και αξιολόγηση ιδεών για έργα – Εκτίμηση σκοπιμότητας

Καθ. Πάνος Φιτσιλής (fitsilis@uth.gr)
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας



Περιεχόμενα

- Στόχος της παρούσας παρουσίασης είναι η εισαγωγή των εννοιών:
 - Διατύπωση νέων ιδεών
 - Διεξαγωγή ανάλυσης σκοπιμότητας (feasibility study)
 - Ανάπτυξη του χάρτη του έργου (project charter)



Διατύπωση νέων ιδεών για έργα



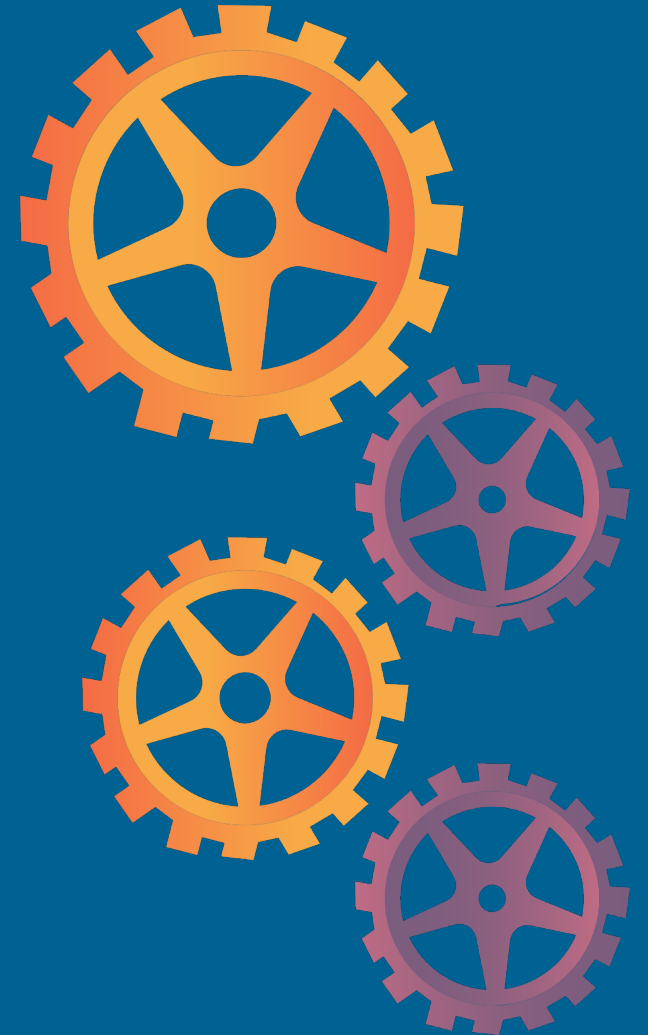
Ιδεασμός - Ideation

Ο ιδεασμός είναι η δημιουργική διαδικασία δημιουργίας, ανάπτυξης και επικοινωνίας νέων ιδεών, όπου μια ιδέα νοείται ως βασικό στοιχείο σκέψης που μπορεί να είναι είτε οπτικό, συγκεκριμένο ή αφηρημένο

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ideation \(creative process\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ideation_(creative_process))

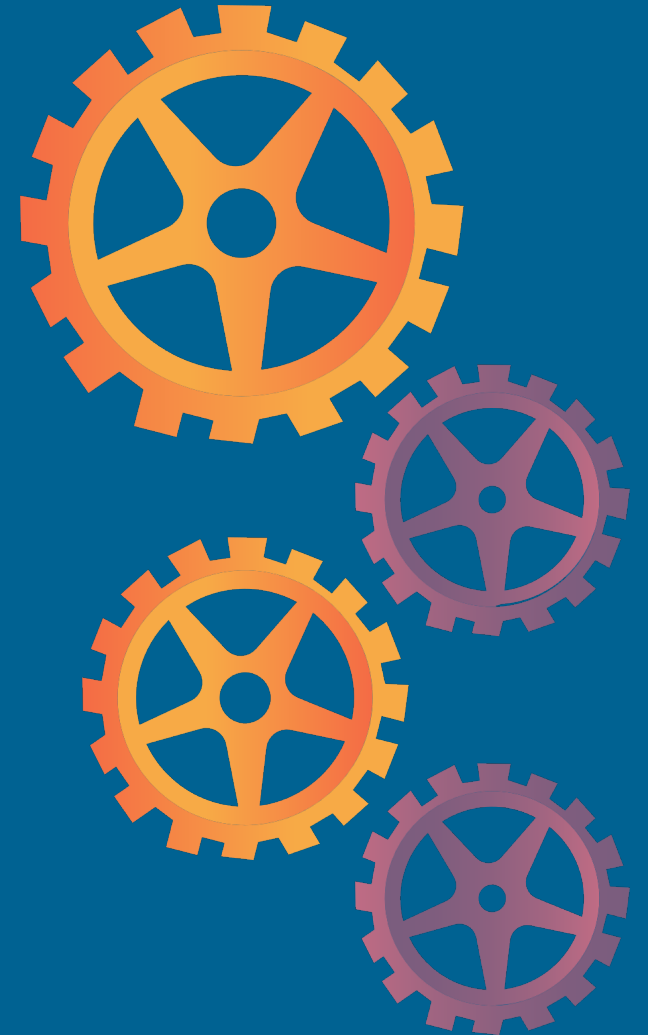
“η διαδικασία δημιουργίας ενός ευρέος συνόλου ιδεών για ένα δεδομένο θέμα, χωρίς καμία προσπάθεια να κρίνουμε ή να τις αξιολογήσουμε».

<https://www.nngroup.com/articles/ux-ideation/>



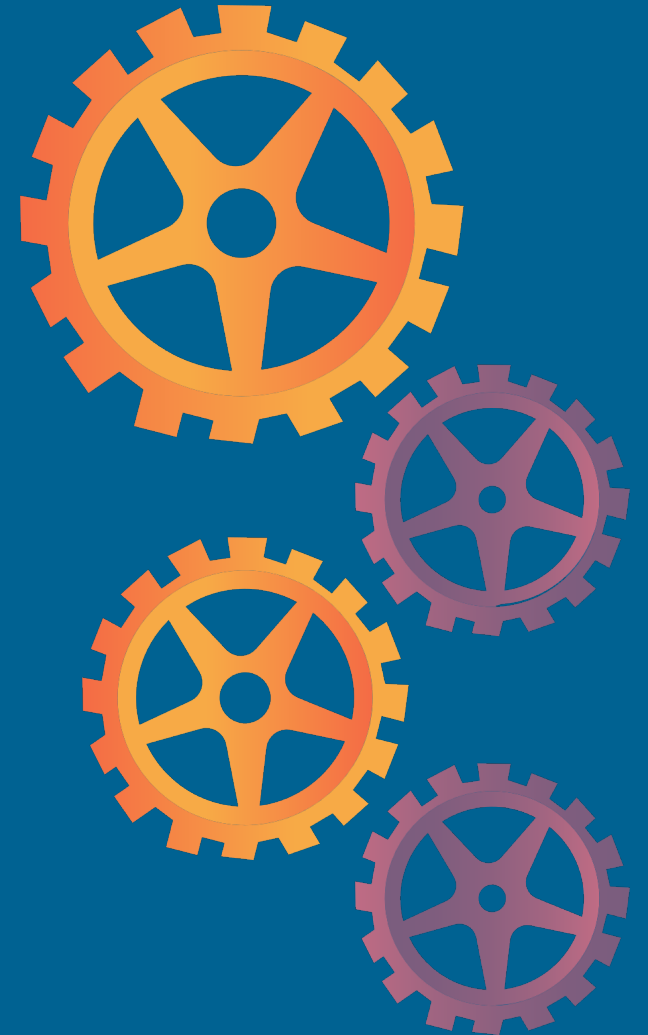
Η δύναμη των ιδεών

- Υπάρχουν τρεις βασικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία νέων ιδεών:
 - Σπάζοντας παλιά πρότυπα σκέψης.
 - Κάνοντας νέες συνδέσεις.
 - Δημιουργία νέων προοπτικών.



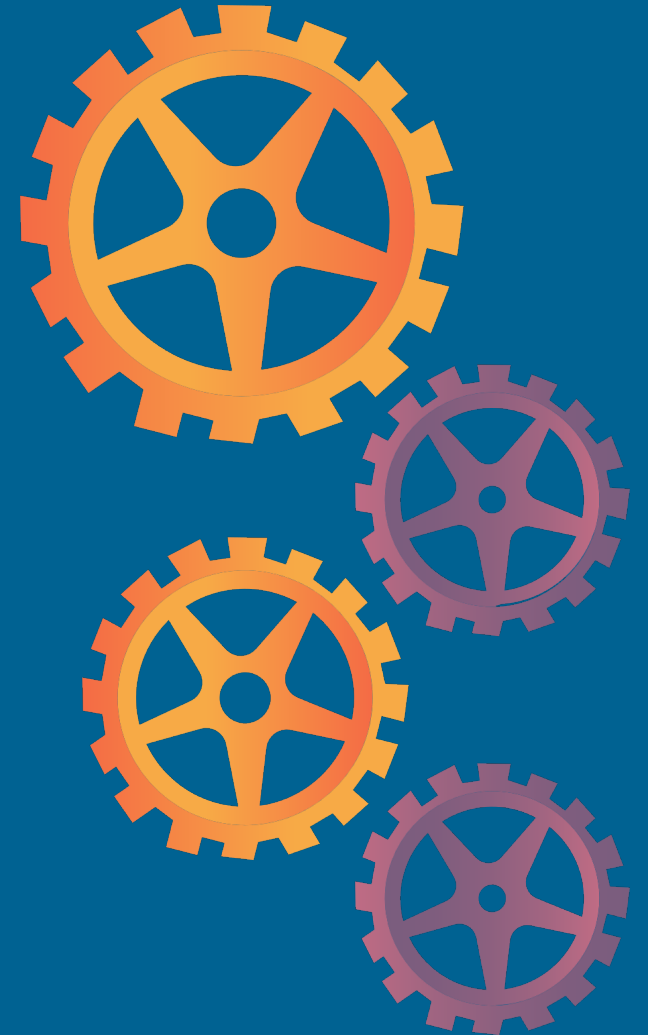
Σπάζοντας παλιά πρότυπα σκέψης.

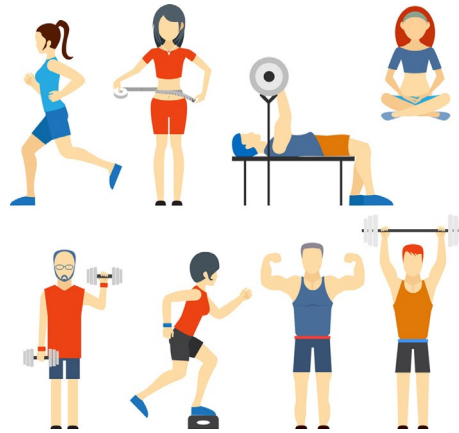
- Νέες ιδέες, παράγονται όταν ξεφεύγουμε από τα καθιερωμένα πρότυπα σκέψης.
 - Αμφισβητήστε τις υποθέσεις σας
 - Επαναδιατυπώστε τα προβλήματα
 - Σκεφτείτε αντίστροφα
 - Συνδυάστε παλιές ιδέες



Δημιουργία νέων συνδέσεων

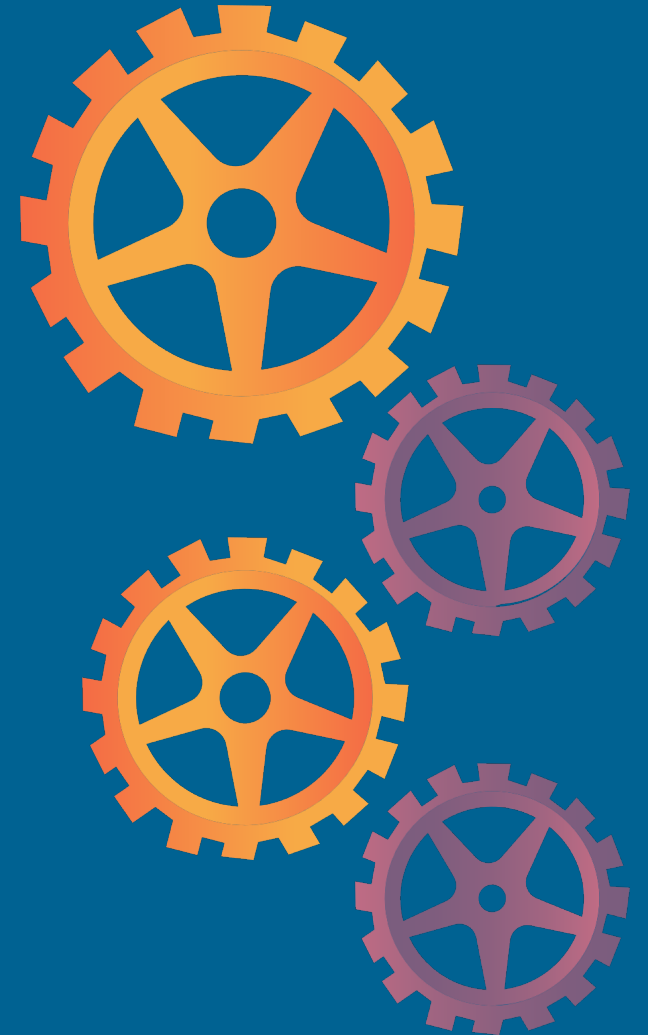
- Δημιουργήστε νέες απροσδόκητες συνδέσεις μεταξύ παλιών καταστάσεων, περιπτώσεων, ιδεών
 - Τυχαία λέξεις
 - Προτροπές εικόνων
 - Αντικείμενα ενδιαφέροντος





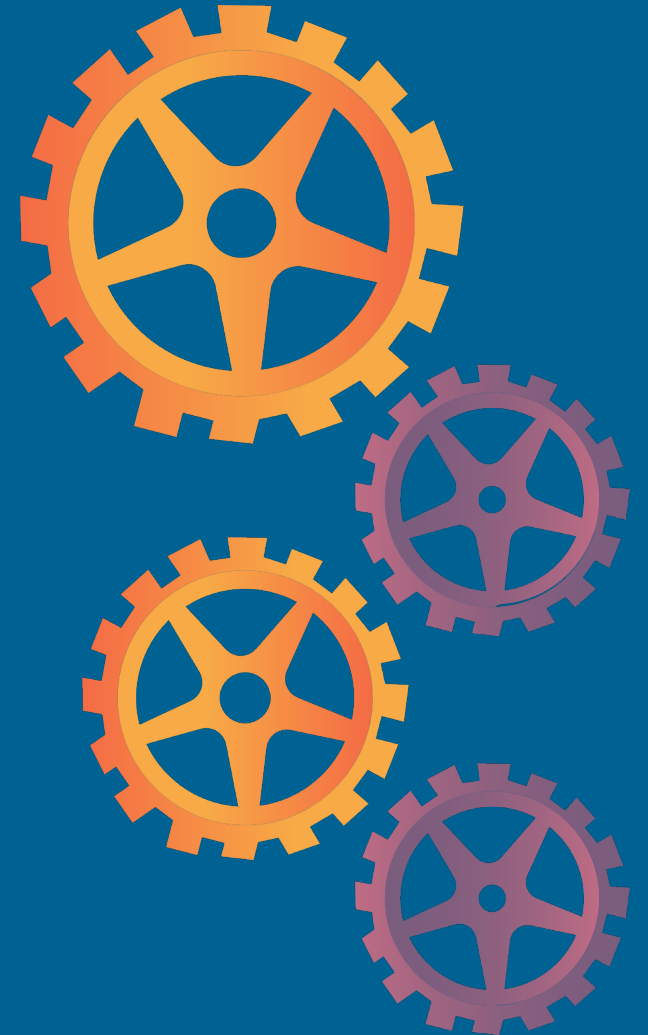
Άσκηση #1

- Χρησιμοποιήστε τυχαίες λέξεις ή εικόνες ή αντικείμενα ενδιαφέροντος για να δημιουργήσετε συσχετίσεις με ένα υπάρχον πρόβλημα/υπόθεση.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον παρακάτω σύνδεσμο για το πώς να παίξετε το παιχνίδι
 - <https://medium.theuxblog.com/idea-generation-using-random-word-simulation-e887cdea9359>



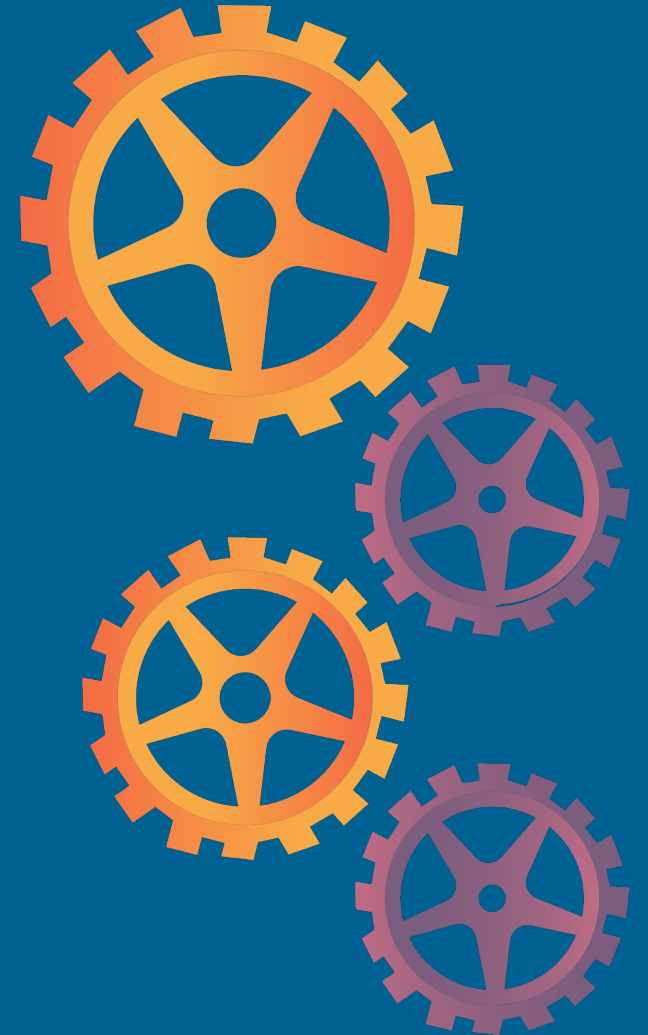
Βρίσκοντας νέες προοπτικές

- Φέρτε κοντά διαφορετικούς ανθρώπους
 - Διαφορετικές ιδέες
 - Διαφορετικές εμπειρίες
 - Διαφορετικούς πολιτισμούς
 - Διαφορετικά γνωσιολογικά υπόβαθρα



Άσκηση #2

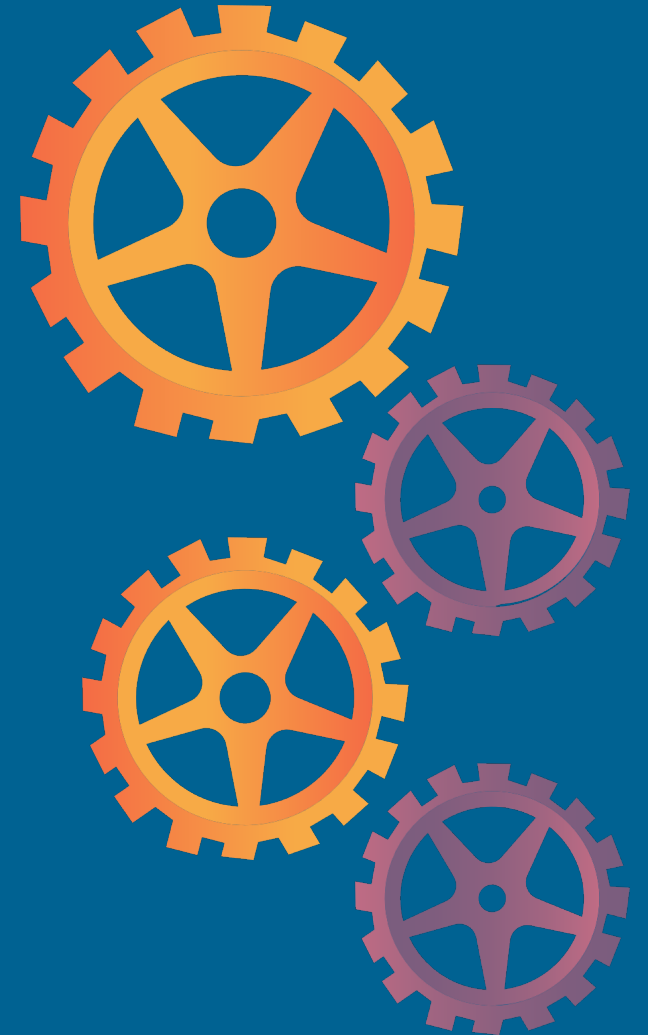
- Συγκεντρώστε δασκάλους με διαφορετικές ειδικότητες και παίξτε το παιχνίδι "Αν ήμουν".
- Αυτό είναι ένα παιχνίδι για την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας για μικρές ομάδες
 - ξεκινάτε το παιχνίδι έχοντας τους συμμετέχοντες να κάθονται σε κύκλο.
 - Ο ηγέτης ζητά από κάθε άτομο να πει τι θα ήταν και γιατί αν ήταν:
 - Μια φιγούρα της ιστορίας
 - Ένα αντικείμενο
 - Ένα ζώο
 - Ένας εφευρέτης
 - Κλπ.



Τεχνικές δημιουργίας ιδεών

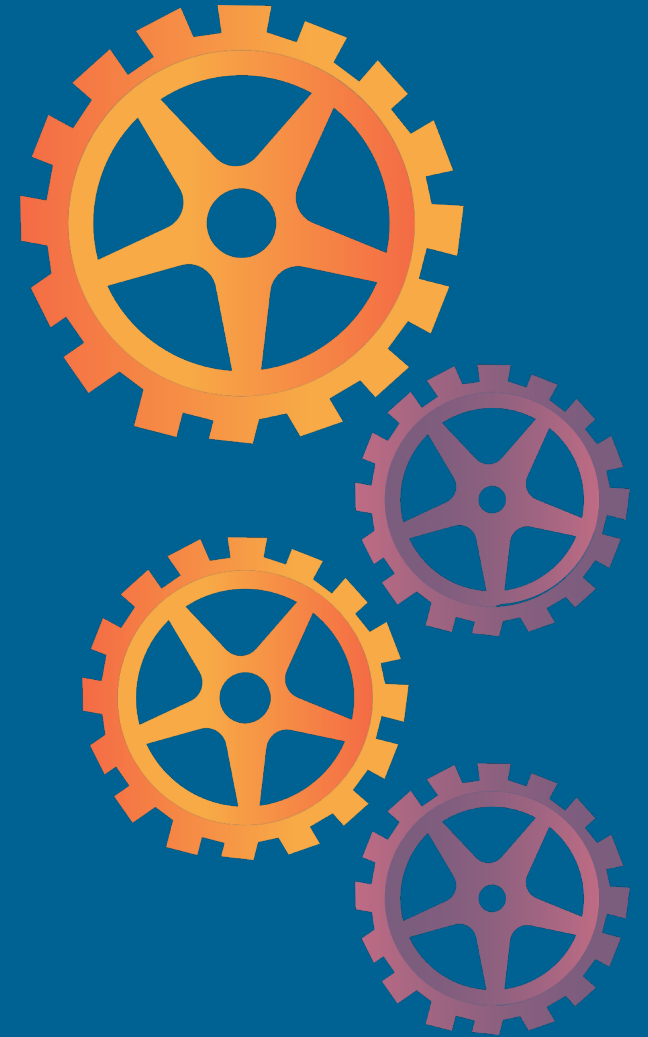
- SCAMPER
 - S – Substitute, C – Combine, A – Adapt, M – Modify, P – Put to another use, E – Eliminate, R – Reverse
- Brainstorming
- Mind mapping
- Storyboarding
- Role playing
- Κ.λπ..

<https://www.cleverism.com/18-best-idea-generation-techniques/>



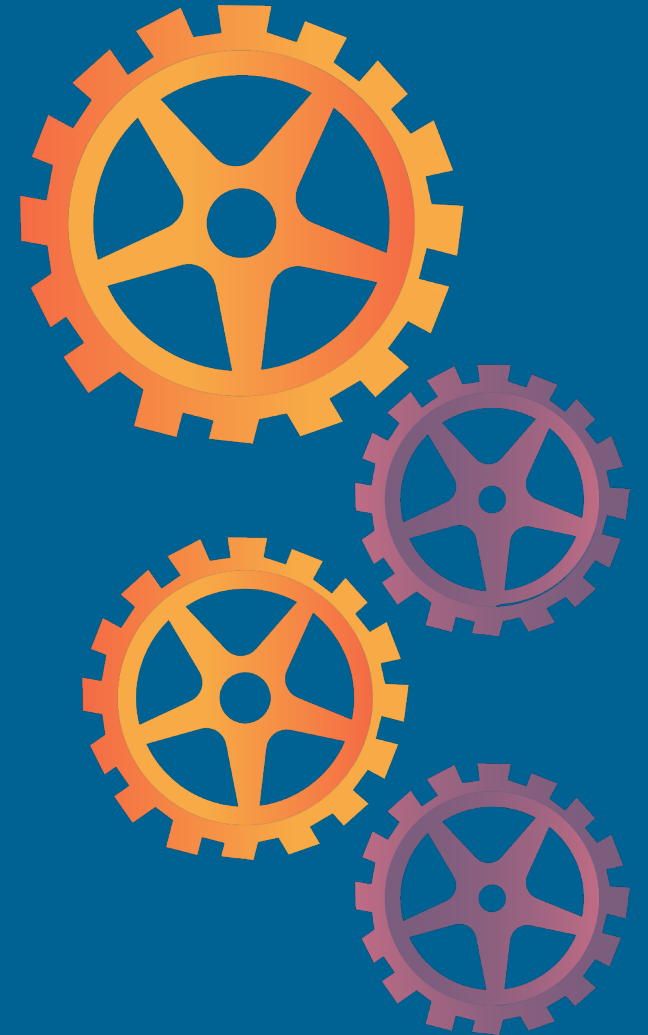
Άσκηση #3

- Εξασκηθείτε σε μια τεχνική δημιουργίας ιδεών της επιλογής σας.



Εργαλεία για τη δημιουργία ιδεών

- Υπάρχουν πολλά εργαλεία για την υποβοήθηση της διαδικασίας δημιουργίας ιδεών.
- Collaborative Mind Mapping (www.mindmeister.com)
 - Ideation tool (miro.com)
 - Whiteboard collaboration tool (clickup.com)
 - Κ.λπ.

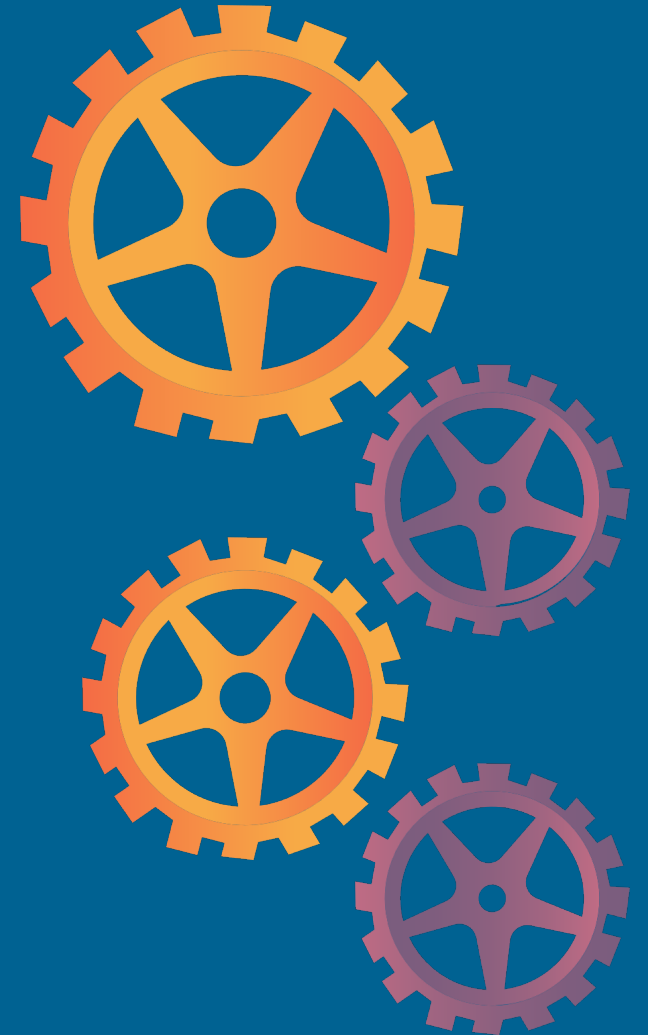


Ανάλυση σκοπιμότητας- Feasibility analysis



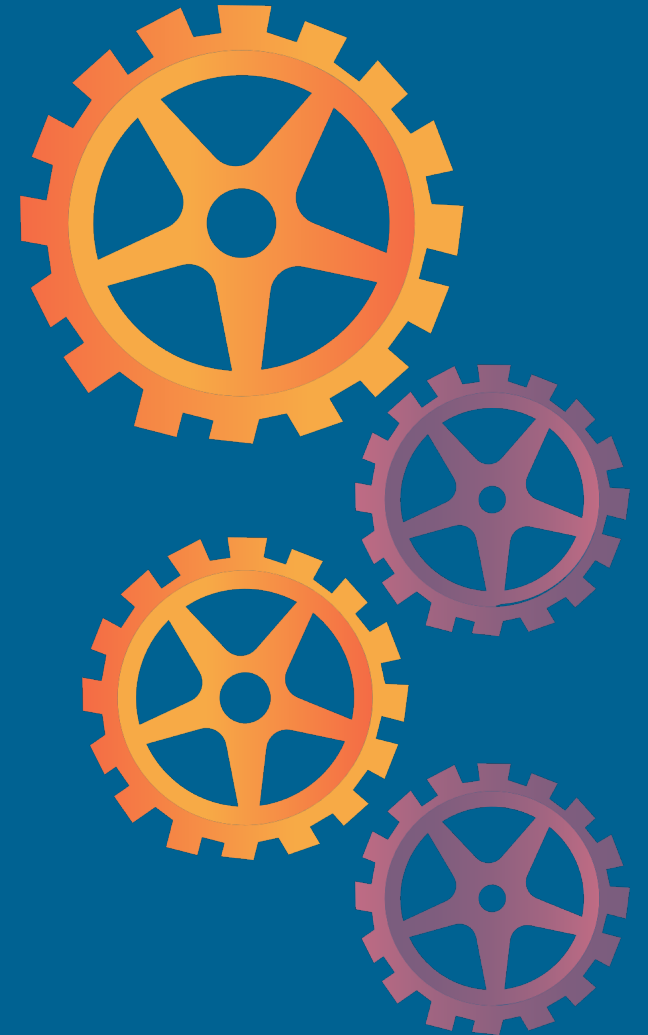
Ορισμός σκοπιμότητας έργου

- Μέτρηση του πόσο επωφελές θα είναι ένα έργο για έναν οργανισμό.
- Μια μελέτη σκοπιμότητας είναι μια λεπτομερής ανάλυση που εξετάζει όλες τις κρίσιμες πτυχές ενός προτεινόμενου έργου προκειμένου να καθορίσει την πιθανότητα επιτυχίας του.



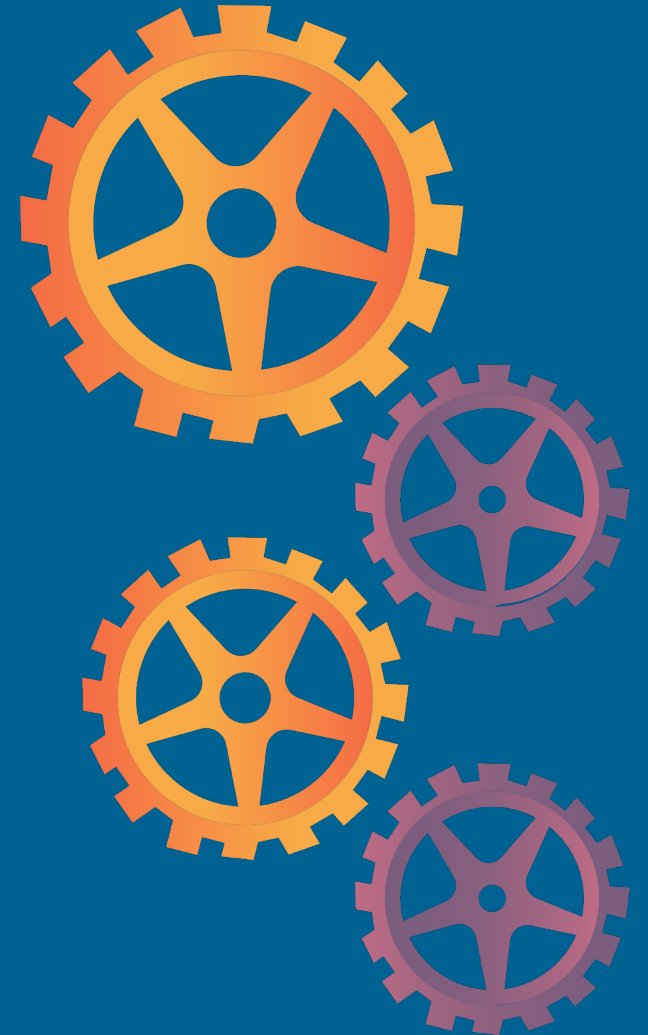
Έλεγχοι σκοπιμότητας

- Επιχειρησιακή Σκοπιμότητα
 - Σκοπιμότητα εντός οργανισμού
- Τεχνική Σκοπιμότητα
 - Πόσο πρακτικά εφαρμόσιμη είναι η τεχνική λύση;
 - Πόσο διαθέσιμοι είναι οι τεχνικοί πόροι και η τεχνογνωσία;
- Οικονομική Σκοπιμότητα
 - Είναι κατάλληλη η οικονομική αξία που παράγεται
- Περιβαλλοντική Σκοπιμότητα
 - Είναι το έργο επιβλαβές για το περιβάλλον?



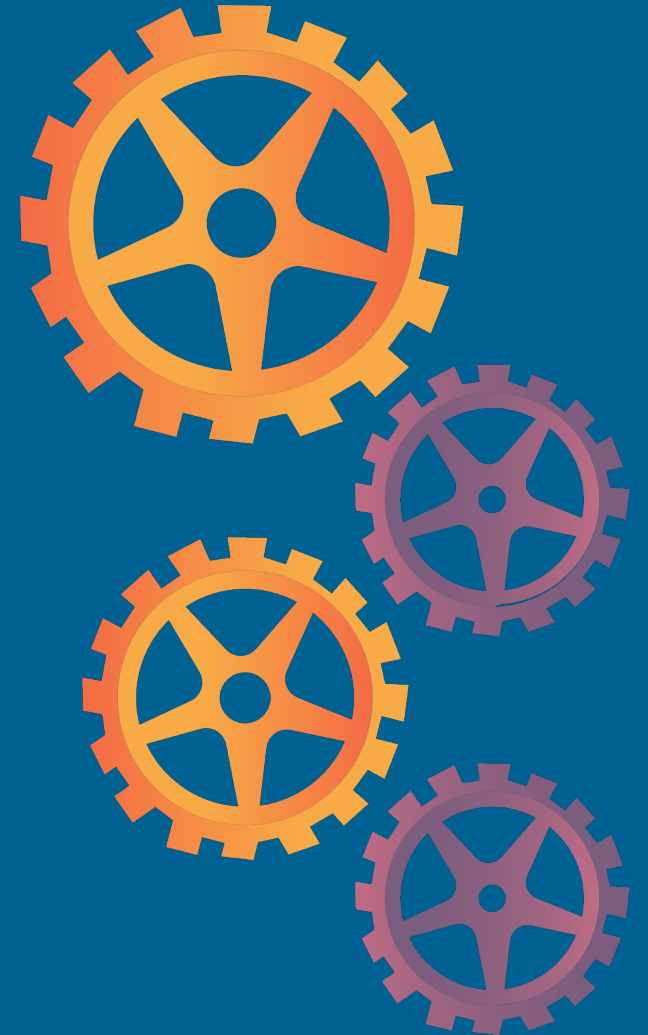
Περιεχόμενο ανάλυσης σκοπιμότητας

- Τα στοιχεία που εντοπίζονται συνήθως σε μια μελέτη σκοπιμότητας περιλαμβάνουν τα εξής:
 - Περίληψη: Διατυπώστε την σύντομη περιγραφή του έργου, του προϊόντος, της υπηρεσίας, του σχεδίου ή της επιχείρησης.
 - Τεχνολογικές εκτιμήσεις: Ρωτήστε τι θα χρειαστεί. Το έχετε; Εάν όχι, μπορείτε να το πάρετε; Τι θα κοστίσει;
 - Υπάρχουσα αγορά: Εξετάστε τις τοπικές και ευρύτερες αγορές για το προϊόν, την υπηρεσία, το σχέδιο ή την επιχείρηση.
 - Στρατηγική μάρκετινγκ: Περιγράψτε την με λεπτομέρεια.
 - Απαιτούμενο προσωπικό: Ποιες είναι οι ανάγκες σε ανθρώπινο κεφάλαιο για αυτό το έργο; Συντάξτε ένα οργανόγραμμα.
 - Χρονοδιάγραμμα : Συμπεριλάβετε σημαντικά ενδιαμέσα ορόσημα καθώς και την ημερομηνία ολοκλήρωσης του έργου.
 - Οικονομικά του έργου.



Οφέλη από μια μελέτη σκοπιμότητας

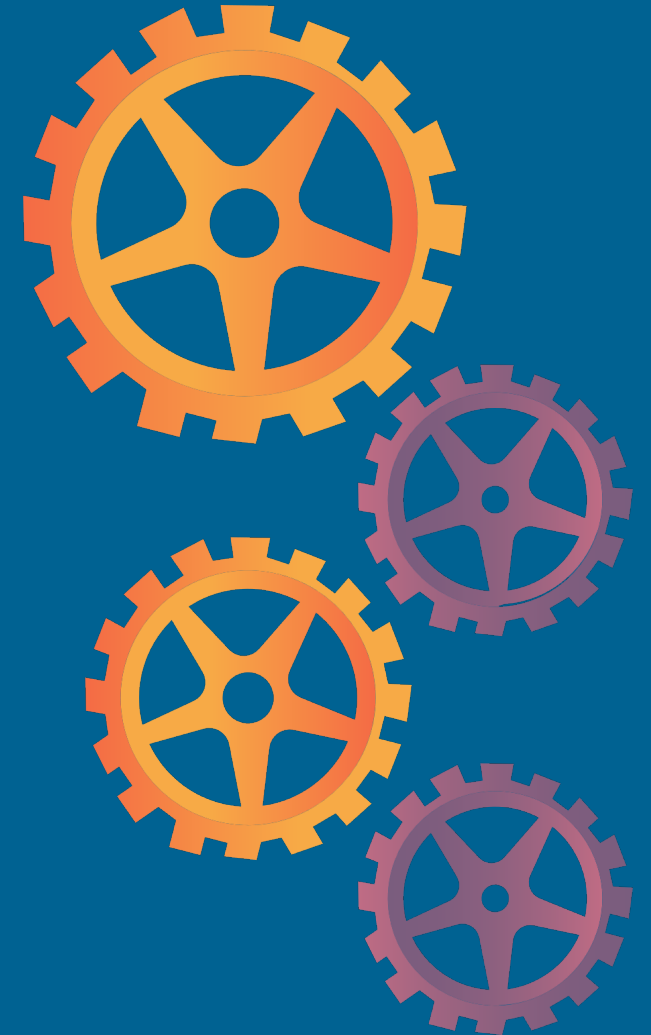
- Παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για μια απόφαση "go / no-go"
- Καθορίζει τις διάφορες εναλλακτικές λύσεις
- Προσδιορίζει τους κινδύνους του έργου
- Βοηθά την ομάδα να αξιολογήσει την «αξία» του έργου
- Βοηθά στη λήψη αποφάσεων σχετικά με το έργο
- Προσδιορίζει τους λόγους για τους οποίους δεν πρέπει να προχωρήσετε





Άσκηση #4

- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναζητήσουν στη σχετική βιβλιογραφία, να βρουν και να εφαρμόσουν μεθόδους για την αξιολόγηση της οικονομικής σκοπιμότητας ενός έργου.
- Δημοφιλείς μέθοδοι είναι η απόδοση επένδυσης (ROI), η εσωτερική απόδοση της επένδυσης (IRR) κ.λπ.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ιστοσελίδα της Investopedia και τους εκπαιδευτικούς πόρους που είναι διαθέσιμοι εκεί.
 - <https://www.investopedia.com/>

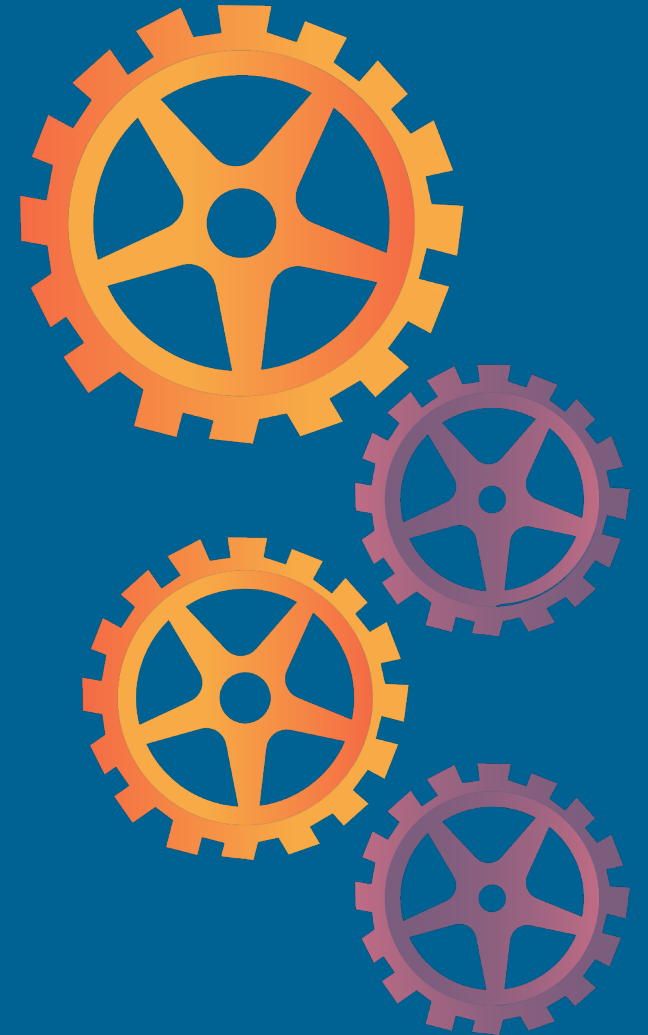


Ο χάρτης του έργου - The project charter



Τι είναι ο χάρτης έργου;

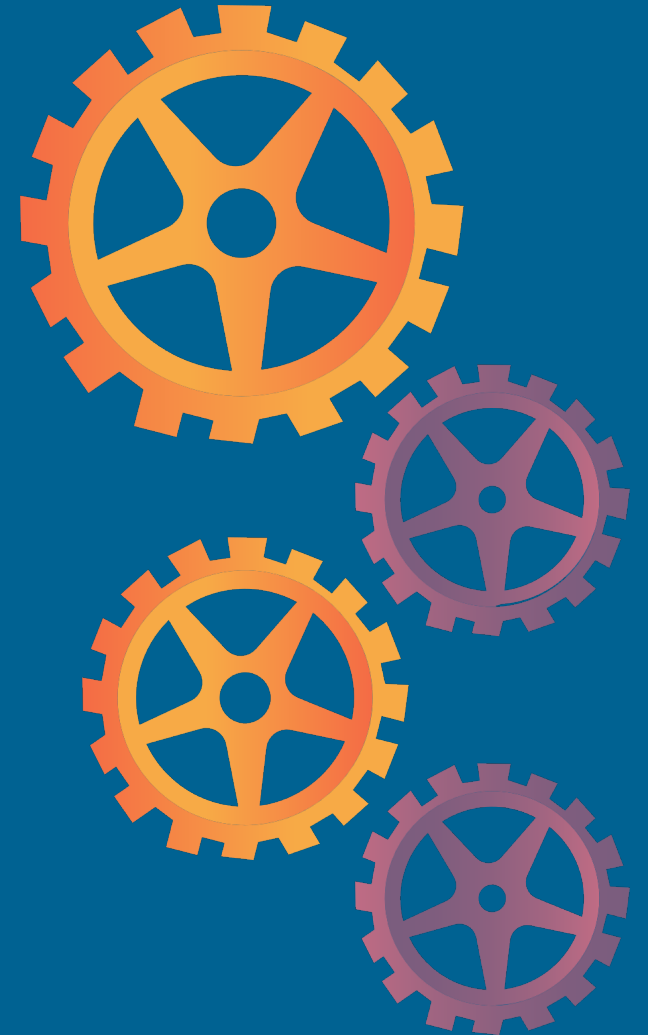
- Ένας χάρτης έργου είναι ένα σύντομο έγγραφο που παρουσιάζει βασικές πληροφορίες ενός έργου.
- Ασχολείται με τα εξής:
 - Ποιοι είναι οι σκοποί και οι στόχοι του έργου;
 - Πώς σκοπεύετε να επιτύχετε και να επιτύχετε αυτούς τους σκοπούς και στόχους;
 - Γιατί το έργο προσφέρει αξία;
 - Παρέχει μια κοινή κατανόηση των αναγκών των βασικών ενδιαφερόμενων μερών για το έργο.
 - Είναι μια μορφή συμφωνίας μεταξύ του χορηγού του έργου, των βασικών ενδιαφερόμενων μερών και της ομάδας του έργου.



Βασικά στοιχεία ενός χάρτη έργου

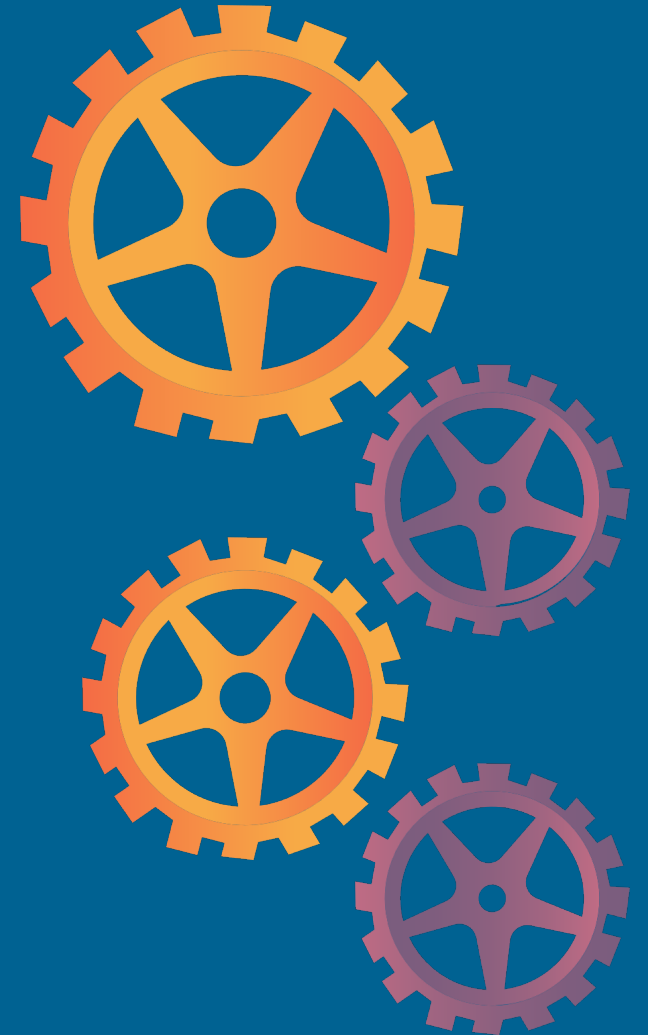
- Βασικές πληροφορίες για το έργο
- Στόχοι του έργου
- Ομάδα έργου και αρμοδιότητες
- Περιγράφει το αντικείμενο του έργου
- Παρουσιάζει σε υψηλό επίπεδο το χρονοδιάγραμμα και τον προϋπολογισμό του έργου
- Περιγράφει τους κινδύνους του έργου
- Κριτήρια επιτυχίας του έργου

<https://www.projectmanager.com/blog/project-charter>



Αναφορές

- 18 best idea generation techniques
<https://www.cleverism.com/18-best-idea-generation-techniques/>
- <https://www.investopedia.com/terms/f/feasibility-study.asp#toc-how-to-conduct-a-feasibility-study>
- <https://projectresources.cdt.ca.gov/agile/the-agile-project-charter/>
- <https://www.smartsheet.com/file/ic-agile-project-charter-template-8561xlsx>
- <https://www.projectmanager.com/blog/project-charter>
- Ideo tool: <https://designthinking.ideo.com/>



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Ευχαριστώ

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)