

欢姆社学习漫画

漫画项目管理

〔日〕广兼 修/著

〔日〕さぬきやん/漫画绘制

〔日〕株式会社TREND-PRO/漫画制作

赵 坤/译



科学出版社

欧姆社学

漫画项目管理

〔日〕广兼修 著

〔日〕さぬきやん 漫画绘制

〔日〕株式会社 TREND-PRO 漫画制作

赵坤 译



科学出版社

北京

内 容 简 介

你是不是正在学习项目管理知识？你是不是正在管理一个项目？你是不是正为如何管理一个项目而头痛不已？那么，对你来说，这本书再适合不过了。这是世上最简单易学的项目管理教科书，它通过漫画式的情境说明，让你边看故事边学知识，每读完一篇就能理解一个概念，只要你跟着主人公的思路走，那么你肯定能在较短的时间内成为项目管理高手！

有趣的故事情节、时尚的漫画人物造型、细致的内容讲解定能给你留下深刻的印象，让你过目不忘。不论你是学生、上班族还是已经自己创业的“老板”，活学活用项目管理定会给你的学习、工作与生活增添更多的便利。

图书在版编目（CIP）数据

漫画项目管理/（日）广兼 修著；（日）さぬきやん漫画绘制；
（日）株式会社TREND-PRO漫画制作；赵坤译.—北京：科学出版社，2012
（欧姆社学习漫画）

ISBN 978-7-03-033436-7

I. 漫… II. ①广…②さ…③株…④赵… III. 项目管理—通俗读物
IV. F224.5-49

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第015145号

责任编辑：张丽娜 赵丽艳 / 责任制作：董立颖 魏 谨

责任印制：赵德静 / 封面制作：铭轩堂

北京东方科龙图文有限公司 制作

<http://www.okbook.com.cn>

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

北京天时代彩色印刷有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2012年3月第 一 版 开本：787×1092 1/16

2012年3月第一次印刷 印张：13 1/4

印数：1—5 000 字数：214 000

定价：32.00元

（如有印装质量问题，我社负责调换）

Original Japanese language edition
Manga de Wakaru Project Management
By Osamu Hirokane and TREND-PRO
Copyright © 2011 by Osamu Hirokane and TREND-PRO
Published by Ohmsha, Ltd.
This Chinese version published by Science Press, Beijing
Under license from Ohmsha, Ltd.
Copyright © 2011
All rights reserved

マンガでわかる プロジェクトマネジメント
広兼 修 オーム社 2011

著者简介

広兼 修

FUSION 股份有限公司代表董事长社长, 美国 PMI (项目管理学会) 认可 PMP (项目管理专业人员), 东京都立新宿高等学校毕业, 东京工业大学研究生院硕士。早期在外资咨询公司企业经理、制造、人事等业务中利用计算机系统从事策划、设计、开发等工作。此后, 作为外资 ERP 经销商负责咨询部门的组建、销售、物流软件的引进等工作。1999 年成立 FUSION 股份有限公司, 为生产业务及各大系统提供咨询服务、项目管理支持、IT 战略策划、企业 CIO (首席信息官) 辅佐等帮助。公司网址: <http://www.future-vision.co.jp/>。电子信箱: hirokane@future-vision.co.jp。

株式会社 TREND-PRO/BOOKS-PLUS

漫画制作。成立于 1998 年的制作公司, 负责使用漫画或插图来策划和制作各种工具。BOOKS-PLUS 是将日本最具实力的 TREND-PRO 制作公司的制作技巧融入书籍类制作之中形成的特色品牌。公司集策划、编辑、制作为一体, 拥有业界首屈一指的专业团队。公司网址: <http://www.books-plus.jp/>。公司地址: 东京都港区新桥 2-12-5 池传大厦 3F (TEL:03-3519-6769, FAX:03-3519-6610)。

akino

脚本制作。

さぬきやん

漫画绘制。

株式会社イーフィールド

DTP。

前言

本书为项目管理的入门书籍。适合以下读者使用：

- 在工作和学习中需要运用项目策划、执行等相关知识的读者；
- 在工作中可能担当项目管理者角色的读者；
- 将项目管理看做一项商业技能，希望有所了解的读者；
- 希望在组织家族旅行、婚礼、考试、学习等生活中的各种活动中灵活使用项目管理知识与技能的读者。

已经学习应用过项目管理知识的读者也可以通过阅读本书，对自己已有知识进行复习。

项目管理是指保障近年来日益增多的“项目”类工作能够顺利完成的活動。项目管理知识不仅能够应用于大楼建设、火箭发射等大型项目，同样可以指导由几十个人完成的小型项目。另外，在日常“生活”中使用项目管理方面的知识 with 技能，可以帮助我们更容易地获得期待的结果。所以笔者认为项目管理知识对我们每一个人都十分有用。

本书共分为6章。原则上每章都由“漫画”部分与对漫画进行补充说明的“文章解说”部分组成。漫画部分为项目管理相关知识的概括性说明，如果您希望深入了解项目管理的相关知识，请参考跟进补充的相关内容。

通过阅读本书如果读者能够意识到“我们每一个人都能做好项目管理，它不仅可以用于工作，还与我们的生活息息相关”，并有所感悟，笔者将感到无上欣喜。

笔者对给予笔者本次写作机会的欧姆出版社深表感谢。同时还要对负责漫画制作的TREND-PRO公司、负责脚本写作的akino先生、负责绘画的さぬきやん先生表示感谢。另外，要对在本书写作期间给予笔者宝贵意见的前同事能美容子女士、上见雅孝先生、福岛丰先生以及本公司合作伙伴本部正利先生表示感谢。本书漫画部分取材于游戏产业项目，为使说明通俗易懂，有些部分与游戏产业中人物的实际分工可能略有出入，还请读者见谅。

FUSION股份有限公司 广兼 修

目 录

序 章

1

第1章 | 项目管理

11

1.1 什么是项目	12
1.2 什么是项目管理	15
1.3 项目的目的与成功标准	17
1.4 项目管理者的职责	19
1.5 什么是利益相关者	23
跟进补充	31
• 项目的特征	31
• 项目的知识体系	32
• 明确项目的目的与成功标准	34
• 项目管理者的职责与必备能力	35
• 利益相关者的职责分工	36

第2章 | 项目策划

39

2.1 项目规划	40
2.2 利益诉求的收集整理	50
2.3 工作安排	58
跟进补充	63
• 项目规划案	63
• 利益诉求	65
• 范围及WBS	67

第3章 | 项目计划

69

■ 3.1 工作步骤及估计	70
■ 3.2 制作日程表	76
■ 3.3 成本估计与制定预算	79
■ 3.4 制作项目计划书	82
■ 跟进补充	87
• 活 动	87
• 制作日程表的注意事项	89
• 成本估算的方法	91
• 制作项目计划书的注意事项	92

第4章 | 项目实施

95

■ 4.1 项目启动	96
■ 4.2 外包管理	102
■ 4.3 品质管理	107
■ 4.4 风险管理	113
■ 4.5 项目团队管理	117
■ 跟进补充	129
• 启动会议	129
• 外 包	130
• 品 质	132
• 风 险	133
• 成员及管理的管理	135

第5章 | 项目控制

139

■ 5.1 确认项目进展情况	140
■ 5.2 向利益相关者说明	145
■ 5.3 调整项目计划书	151
■ 跟进补充	154
• 适当的进度报告	154
• 利益相关者的应对方法	155
• 修改项目计划	156

第6章 | 开花结果、项目完成

159

■ 6.1 项目完成	160
■ 6.2 项目成果确认及总结	166
■ 跟进补充	173
• 项目完成	173
• 项目扫尾工作	173

结 尾

175

附 录 | 婚礼的项目管理

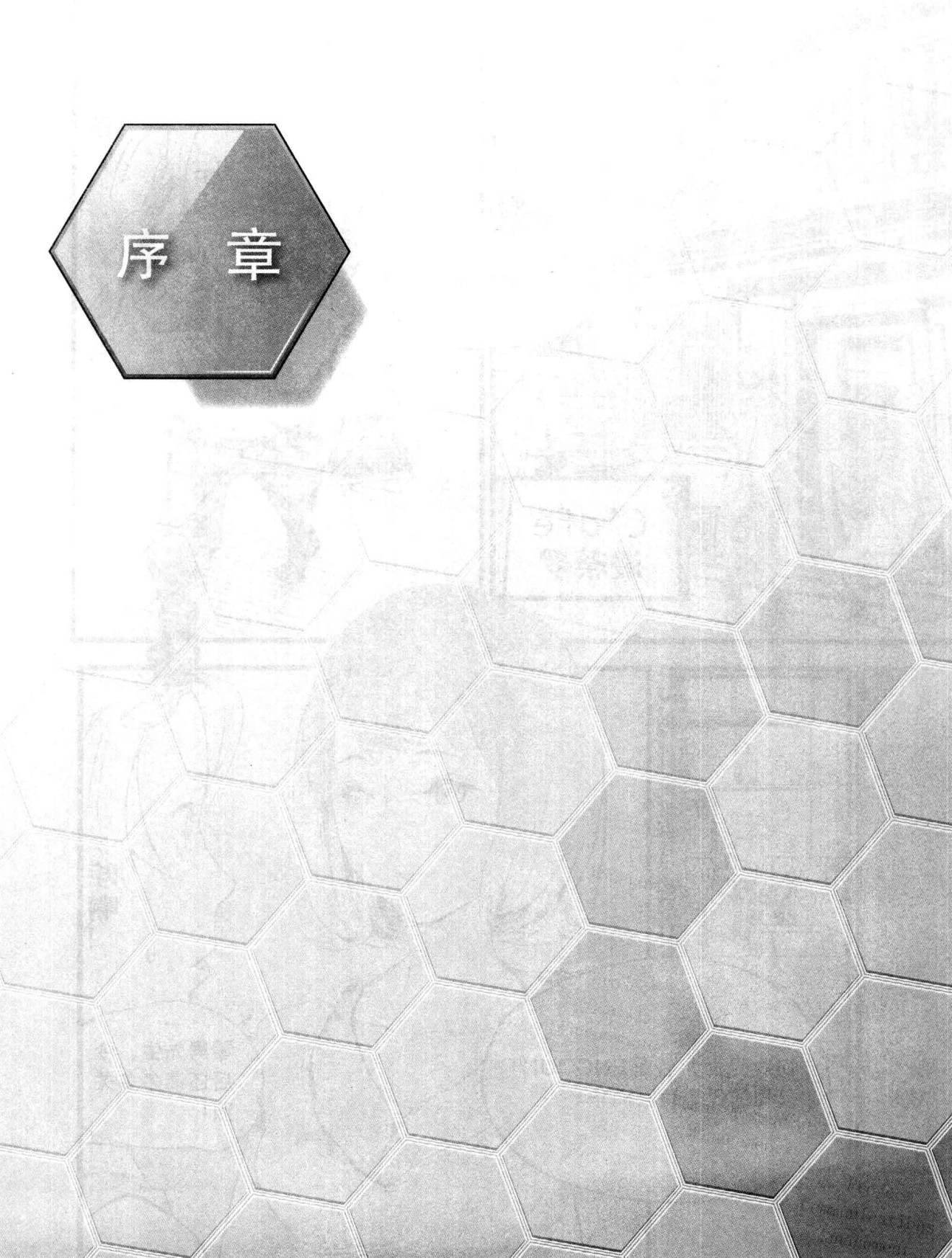
181

参考资料

199

本书以PMBOK指导®第4版为基准编写而成。

序 章





是在这家店见面
吧……



初次见面，我是ENCOUNT
公司的代表鹭宫丽华。



零男先生，今
后还请多多关
照！





我还没来得及找工作，
光顾埋头搞创作时，

ENCOUNT公司是一家专门从事
风险游戏制作的公司，在游戏产
业行业内部颇具发展潜力。

突然接到了“要不要考
虑来我们公司工作？”
的邀请。

负责销售的不是出版商，而是
游戏开发者。他们主要从事便
携游戏机“娱乐便携”（JP）
游戏的开发。

我几乎玩遍了
ENCOUNT公司推出
的所有游戏！

特别是“Tinkle·Tinker”，
玩了不下500小时！

真的呀！?

当然！中井你有没有
想过尝试制作这种游
戏呢？

那么震撼的游戏，
一个人无论如何也
做不来吧……

！





