

7. 组织过程资产	7. 系统交互图 8. 原型法	
-----------	--------------------	--

2、9.4.1 输入（了解）

1. 立项管理文件
2. 项目章程
3. 项目管理计划
4. 项目文件
5. 协议
6. 事业环境因素
7. 组织过程资产

3、9.4.2 工具与技术（掌握）

1. 专家判断
2. 数据收集

● 头脑风暴 ：一种用来产生和收集对项目需求与产品需求的 多种创意 的技术。
● 访谈 ：获取信息的 正式或非正式 的方法；可以“一对一”或“多对多”。访谈有经验的项目参与者、发起人和其他高管及主题专家，有助于识别和定义所需产品可交付成果的特征和功能。访谈也可用于 获取机密信息 。
● 焦点小组 ：召集 预定的干系人和主题专家 ，了解他们对所讨论的产品、服务或成果的期望和态度。由一位受过训练的主持人引导大家进行 互动式讨论 。焦点小组往往比“一对一”的访谈更热烈。
● 问卷调查 ：设计一系列 书面问题 ，向 众多受访者 快速收集信息。非常适用于 受众多样化 ，需要 快速 完成调查，受访者 地理位置分散 并且适合开展统计分析的情况。
● 标杆对照 ：将 实际或计划 的产品、过程和实践， 与其他可比组织的实践进行比较 ，以便 识别最佳实践，形成改进意见，并为绩效考核提供依据 。标杆对照所采用的可比组织可以是 内部的 ，也可以是 外部的 。

3. 数据分析：文件分析指审核和评估任何相关的文件信息。

4. 决策

● 投票 ：一种为达成某种期望结果，而对未来多个行动方案进行评估的决策技术和过程。用于生成、归类和排序产品需求。
● 独裁型决策制定 ：由一个人负责为整个集体制定决策。
● 多标准决策分析 ：借助 决策矩阵 ，用系统分析方法建立诸如风险水平、不确定性和价值收益等 多种标准 ，以对众多创意进行 评估和排序 。

5. 数据表现

● 亲和图 ：用来对大量创意 进行分组 的技术，以便进一步审查和分析。
● 思维导图 ：把从头脑风暴中获得的创意整合成一张图，用以 反映创意之间的共性与差异，激发新创意 。

6. 人际关系与团队技能

● 名义小组技术 ：用于促进头脑风暴的一种技术，通过 投票排列 最有用的创意，以便进一步开展头脑风暴或优先排序。
● 观察和交谈 ： 直接察看 个人在各自的环境中如何执行工作（或任务）和实施流程，当产