

ທ້າວ ນຸຊິວ ເຮີ ຫ້ອງ 3CW1

Homework4

ສະຫລຸບເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນ ບົດທີ 4

ການບໍລິຫານໂຄງການຜະລິດຊອບແວຣ

1. ການບໍລິຫານໂຄງການຜະລິດຊອບແວຣ

- ❖ ໂຄງການ (Project) : ໝາຍເຖິງການດຳເນີນກິດຈະກຳຕາມແຜນວຽກທີ່ໄດ້ເຮັດຂຶ້ນມາ ໂດຍແຕ່ລະກິດຈະກຳຈະມີວັນເລີ່ມຕົ້ນ ແລະ ວັນສິ້ນສຸດ ເພື່ອໃຫ້ບັນລຸເປົ້າໝາຍທີ່ກຳນົດໄວ້ ພາຍໃຕ້ໄລຍະເວລາ, ຊັບພະຍາກອນ ແລະ ງົບປະມານທີ່ກຳນົດ
- ❖ ໂຄງການຈະຕ້ອງມີລັກສະນະສໍາຄັນຄື:
 - ຈຸດປະສົງທີ່ຈະແຈ້ງ (Objective)
 - ໄລຍະເວລາ (ເລີ່ມຕົ້ນ ແລະ ສິ້ນສຸດ) (Time)
 - ໜ້າວຽກຕ່າງໆ (Tasks)
 - ດຳເນີນງານພາຍໃຕ້ເງື່ອນໄຂ ເວລາ (Time), ຕົ້ນທຶນ (Cost) ແລະ ຄຸນນະພາບ (Quality)
 - ນອກຈາກນັ້ນຍັງ ມີລັກສະນະຊົ່ວຄາວຄື ເກີດຂຶ້ນ ແລະ ສິ້ນສຸດລົງໃນຊ່ວງເວລາໃດໜຶ່ງ ຂຶ້ນກັບຄວາມຊັບຊ້ອນ, ຄວມຍາກ ງ່າຍ ແລະ ປະເພດຂອງໂຄງການ
- ❖ ການບໍລິຫານໂຄງການ (Project Management)
 - ໝາຍເຖິງ ການປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້ທັກສະ, ເຄື່ອງມື ແລະ ເທັກນິກ ເພື່ອປະຕິບັດກິດຈະກຳ ຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງ ໂຄງການໃຫ້ບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້
- ❖ ວົງຈອນຊີວິດຂອງໂຄງການ (Project Management)
 - ປະກອບດ້ວຍ 4 ໄລຍະຄື:
 - ໄລຍະເລີ່ມຕົ້ນ (Project Initiation)
 - ກຳນົດຂອບເຂດ, ຂະໜາດ ແລະ ກິດຈະກຳ
 - ໄລຍະວາງແຜນໂຄງການ (Project Planning)
 - ກຳນົດກິດຈະກຳ ໃນແຕ່ລະຂັ້ນຕອນຢ່າງຈະແຈ້ງ, ປະມານການໃຊ້ ຊັບພະຍາກອນ, ເຮັດຕາຕະລາງປະເມີນຄວາມ ສ່ຽງ ແລະ ອື່ນໆ
 - ໄລຍະລົງມືປະຕິບັດ (Project Execution)
 - ປະຕິບັດກິດຈະກຳ ການຜະລິດຊອບແວຣຕາມ Schedule ທີ່ໄດ້ເຮັດໄວ້
 - ໄລຍະປິດໂຄງການ (Project Closing)
- ❖ ຄວາມຍາກຂອງການບໍລິຫານໂຄງການຜະລິດຊອບແວຣ
 - ໂຄງການຜະລິດຊອບແວຣຈະເປັນວຽກທີ່ຍາກກວ່າການບໍລິຫານ ໂຄງການອື່ນໆເນື່ອງຈາກສາຍເຫດດັ່ງນີ້:
 - 1) ຊອບແວຣເປັນຜະລິດຕະພັນທີ່ບໍ່ສາມາດຈັບ ບາຍໄດ້
 - 2) ຂັ້ນຕອນໃນການຜະລິດຊອບແວຣບໍ່ມີມາດຕະຖານທີ່ແນ່ນອນ
 - 3) ໂຄງການຜະລິດຊອບແວຣຂະໜາດໃຫຍ່ຈະມີລັກສະນະພິເສດແຕກຕ່າງກັນ
 - 4) ຄວາມຕ້ອງການໃນການຜະລິດຊອບແວຣເປັນສິ່ງທີ່ບໍ່ສາມາດ ຈັບບາຍໄດ້

2. ກິດຈະກຳໃນການບໍລິຫານໂຄງການ

- 1) ການຂຽນບົດນຳສະເໜີໂຄງການ
- 2) ການວາງແຜນ ແລະ ເຮັດຕາຕະລາງເວລາຂອງໂຄງການ
- 3) ການປະເມີນຕົ້ນທຶນ ຂອງໂຄງການ
- 4) ການຕິດຕາມ ແລະ ກວດເບິ່ງຄືນ
- 5) ການຄັດເລືອກ ແລະ ປະເມີນ ບຸກຄະລາກອນ
- 6) ການຂຽນບົດລາຍງານ

3. ການວາງແຜນໂຄງການ

- ❖ ການວາງແຜນໂຄງການປະກອບດ້ວຍກິດຈະກຳຕ່າງໆດັ່ງນີ້:
 - ປະເມີນຂໍ້ຈຳກັດຕ່າງໆ
 - ກຳນົດວັນສິ່ງ, ທີ່ມາງານ, ງົບປະມານ
 - ປະເມີນ ຄຸນລັກສະນະຕ່າງໆຂອງ ຊອບແວຣ໌
 - ເຮັດຕາຕະລາງການເຮັດວຽກ
- ❖ ສິ່ງທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການວາງແຜນແມ່ນແຜນການຂອງໂຄງການ
- ❖ ແຜນການອື່ນໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ
 - ແຜນການກວດສອບຄຸນນະພາບ
 - ແຜນການກວດສອບຄືນ
 - ແຜນການຈັດການໂຄງສ້າງ
 - ແຜນການບຳລຸງຮັກສາ
 - ແຜນການພັດທະນາບຸກຄະລາກອນ
- ❖ ເປົ້າໝາຍຂອງບັນດາກິດຈະກຳ ແລະ ກຳນົດສິ່ງມອບ (Milestone and Deliverable)
 - Milestone ມີປະໂຫຍດໃນການຕິດຕາມຄວາມກ້າວໜ້າຂອງວຽກທີ່ເຮັດ. ເມື່ອດຳເນີນກິດຈະກຳ ສຳເລັດຕາມເປົ້າໝາຍ ທີ່ມາງານຈະຕ້ອງສິ່ງ ມອບໃຫ້ແກ່ຫົວໜ້າຢ່າງເປັນທາງການ
 - Deliverable ແມ່ນການສິ່ງຜົນໄດ້ຮັບໃຫ້ລູກຄ້າ

4. ການເຮັດຕາຕະລາງເວລາຂອງໂຄງການ

- ❖ ແມ່ນການເອົາກິດຈະກຳ ຫລັກມາແບ່ງອອກເປັນກິດຈະກຳຍ່ອຍແລ້ວກຳນົດເວລາເລີ່ມຕົ້ນ, ເວລາສິ້ນສຸດ ໃຫ້ກັບແຕ່ລະກິດຈະກຳ ຊຶ່ງບາງກິດຈະກຳ ອາດຈະຖືກກຳນົດໃຫ້ປະຕິບັດໄປພ້ອມໆກັນ
- ❖ ຕ້ອງສ້າງຄວາມສຳພັນໃຫ້ທຸກໆກິດຈະກຳ ເພື່ອຈະໄດ້ຮູ້ວ່າກິດຈະກຳ ດ ເຮັດກ່ອນ, ກິດຈະກຳ ໃດເຮັດຫຼັງ
- ❖ ຕ້ອງຈັດສັນ ບຸກຄະລາກອນໃຫ້ເໝາະສົມກັບບັນດາກິດຈະກຳ
- ❖ ຄວນກຳນົດເວລາເພື່ອບັນຫາຕ່າງໆ
- ❖ ມີຫລາຍເທັກນິກທີ່ຊ່ວຍໃນການເຮັດຕາຕະລາງເວລາເຊັ່ນ: PERT/CPM, Gantt Chart
- ❖ ເຄື່ອງມືທີ່ຊ່ວຍໃນການເຮັດຕາຕະລາງເວລາໃຫ້ງ່າຍຂຶ້ນ ເຊັ່ນ: Microsoft Project
- ❖ Gantt Chart
 - ພັດທະນາຂຶ້ນໂດຍ Henry L. Gantt ໃນປີ 1917
 - ໃຊ້ໃນການເຮັດຕາຕະລາງເຮັດວຽກ
 - ເປັນ Graph ແບບແທ່ງນອນ ສະແດງເຖິງ ໄລຍະເວລາຂອງແຕ່ລະກິດ ຈະກຳ
 - ລາຍຊື່ຂອງແຕ່ລະກິດຈະກຳ ຈະຖືກ ສະແດງໄວ້ຕາມທາງຕັ້ງດ້ານຊ້າຍມື
 - ບໍ່ໄດ້ສະແດງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງບັນດາກິດຈະກຳໃຫ້ເຫັນ
 - ບໍ່ສາມາດບອກໄດ້ວ່າວຽກທີ່ເຮັດຢູ່ ຊ້າຫຼາຍປານໃດ ແລະ ຈະມີຜົນຕໍ່ໂຄງການແນວໃດ

❖ PERT/CPM

- ໃຊ້ໃນການບໍລິຫານໂຄງການຕັ້ງແຕ່ຈຸດເລີ່ມຕົ້ນຈົນສິ້ນສຸດໂຄງການ
- ຈຸດປະສົງ ແລະ ຫຼັກການຂອງ PERT ແລະ CPM ມີພື້ນຖານທີ່ຄ້າຍຄືກັນ
- ປະຈຸບັນນິຍົມນຳມາໃຊ້ຮ່ວມກັນ
- PERT (Project Evaluation Review Technique) ເປັນເທັກນິກໃນການວິເຄາະປະເມີນ ເວລາທີ່ຕ້ອງໃຊ້ໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳ ຂອງໂຄງການ
- ສະແດງແຜນວາດກິດຈະກຳ ຂອງໂຄງການທີ່ເຊື່ອມຕໍ່ກັນໃນລັກສະນະເຄືອ ຂ່າຍ
- ເພື່ອບອກໃຫ້ຮູ້ວ່າຈະຕ້ອງປະຕິບັດກິດຈະກຳ ໃດໃຫ້ແລ້ວກ່ອນທີ່ຈະປະຕິບັດກິດຈະກຳ ຕໍ່ໄປ
- ແຕ່ລະກິດຈະກຳ ຈະສະແດງດ້ວຍເສັ້ນລູກສອນ ແລະ ເຊື່ອມຕໍ່ກັນດ້ວຍວົງ ມົນເພື່ອບອກຈຸດເລີ່ມຕົ້ນ ຈຸດສິ້ນສຸດ
- ເໝາະສຳລັບໂຄງການໃໝ່ທີ່ບໍ່ເຄີຍເກີດຂຶ້ນມາກ່ອນ
- PERT ມີຈຸດປະສົງເພື່ອ
 - ວາງແຜນໂຄງການ
 - ມີການຄານວນໄລຍະເວລາການເຮັດວຽກ
 - ສະແດງວ່າແຕ່ລະກິດຈະກຳ ຈະເລີ່ມຕົ້ນ ແລະ ສຳເລັດເມື່ອໃດ
 - ກຳນົດໄດ້ວ່າກິດຈະກຳ ໃດສຳຄັນຊັກຊ້າບໍ່ໄດ້ ຫຼື ຊັກຊ້າບໍ່ເກີນເວລາເທົ່າໃດ
- ຄວບຄຸມໂຄງການ
 - ສາມາດຄວບຄຸມການເຮັດວຽກຕາມແຜນທີ່ ວາງໄວ້ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ຊ້າກວ່າກຳນົດ
- ບໍລິຫານຊັບພະຍາກອນ
 - ໃຊ້ຊັບພະຍາກອນໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ແລະ ໃຊ້ປະໂຫຍດໄດ້ແຕ່ມາດ
- ບໍລິຫານໂຄງການ (ສາມາດເລັ່ງກິດຈະກຳ ໄດ້ເພື່ອໃຫ້ສຳເລັດກ່ອນກຳນົດ)
- CPM (Critical Path Method) ເປັນເທັກນິກໃນການວິເຄາະ ເສັ້ນທາງ ຫຼື ກິດຈະກຳ ທີ່ຄວນປະຕິບັດກ່ອນໝູ່
- ສະແດງແຜນວາດເຊັ່ນດຽວກັນກັບ PERT ແຕ່ CPM ຈະສະແດງ ກິດຈະກຳ ດ້ວຍວົງມົນເອີ້ນວ່າໂນດ
- ເໝາະສຳລັບໂຄງການທີ່ເຄີຍເຮັດມາແລ້ວໃນອະດີດ
- ນິຍົມເອີ້ນ PERT ແລະ CPM ຮ່ວມເປັນເທັກນິກດຽວກັນ ເນື່ອງຈາກມີຈຸດປະສົງຄືກັນ (PERT/CPM)
- PERT/CPM ຊ່ວຍໃຫ້ຄຳນວນໄລຍະເວລາເມື່ອຕ້ອງກັນເລັ່ງການ ເຮັດວຽກຂອງໂຄງການຄຳນວນຄ່າໃຊ້ຈ່າຍ ແລະ ແຮງງານເມື່ອ ຕ້ອງການເລັ່ງໂຄງການ
- ສາຍການເຮັດວຽກທີ່ຍາວທີ່ສຸດ (Critical Path)
 - ເປັນສາຍການເຮັດວຽກທີ່ມີໄລຍະເວລາລວມຍາວນານທີ່ສຸດ
 - ET = ໄລຍະເວລາຄາດຫວັງທີ່ຈະເຮັດກິດຈະກຳສຳເລັດ
 - o = ໄລຍະເວລາທີ່ ເຮັດກິດຈະກຳ ໃຫ້ແລ້ວໄວທີ່ສຸດ
 - p = ໄລຍະເວລາທີ່ ເຮັດກິດຈະກຳ ໃຫ້ແລ້ວຊ້າທີ່ສຸດ
 - r = ໄລຍະເວລາທີ່ ເຮັດກິດຈະກຳ ເປັນໄປໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ

5. ປັດໃຈທີ່ຈະນຳໄປສົ່ງຄວາມສຳເລັດໃນການບໍລິຫານໂຄງການ

- ❖ ການບໍລິຫານໂຄງການໂດຍລວມ
- ❖ ການບໍລິຫານຂອບເຂດ
- ❖ ການບໍລິຫານເວລາ
- ❖ ການບໍລິຫານຕົ້ນທຶນ
- ❖ ການບໍລິຫານຄຸນນະພາບ
- ❖ ການບໍລິຫານຊັບພະຍາກອນມະນຸດ
- ❖ ການບໍລິຫານການສື່ສານ
- ❖ ການບໍລິຫານຄວາມສ່ຽງ
- ❖ ການບໍລິຫານການຈັດຊື້