



Menaxhimi i Projekteve

LIGJERUES: BUTRINT **BATALLI**

Java VI

Menaxhimi i Projekteve

Përmbajtja

Menaxhimi i Projekteve;

|

Përkufizimi i projektit

- ▶ Struktura e Zbërthimit të Punës
- ▶ Ndërtimi i rrjetit të projektit;
- ▶ Diagrami i Gantt-it,
- ▶ Ndërtimi i rrugës kritike; Metoda CPM (Critical Path Method),
- ▶ Zvoglimi i kohëzgjatjes së projektit



Menaxhimi i Projekteve;

Struktura e Zbërthimit të Punës

Rrjedhja-renditja e aktiviteteve të projektit;

Ndërtimi i rrjetit të projektit;

Ndërtimi i rrugës kritike;

Diagrami i Gantt-it, Ndërtimi i diagramit të Gantt-it;

Metodat CPM (Critical Path Method),

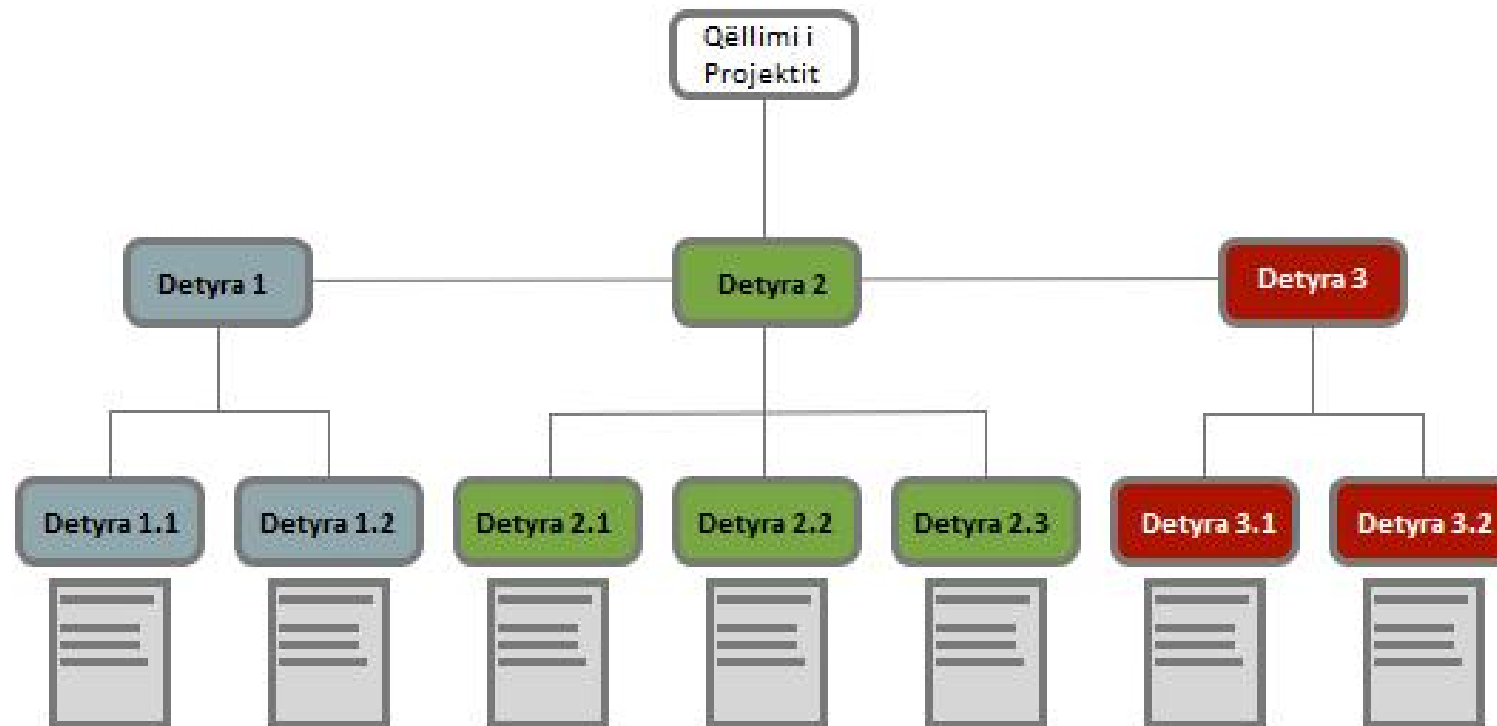
Zvoglimi i kohëzgjatjes së projektit

STRUKTURA E ZBËRTHIMIT TË PUNËS (SZP)

- ▶ Struktura e Zbërthimit të Punës është “një grupim i elementëve të projektit të orientuar drejt rezultateve që kërkohen të arrihen e cila organizon dhe paraqet sipas niveleve çdo komponent të projektit”.
- ▶ SZP është një hartë e projektit. Përdorimi i saj ndihmon për të siguruar menaxherët e projektit që të gjithë produktet dhe elementët e punës janë identifikuar, për të integruar projektin me organizatën aktuale dhe për të përcaktuar bazën e kontrollit.

STRUKTURA E ZBËRTHIMIT TË PUNËS (SZP)

vazhdim



SI E NDIHMON SZP MENAXHERIN E PROJEKTIT

SZP përcakton të gjithë elementët e projektit në një strukturë hirarkike dhe përcakton lidhjet e tyre me elementët finalë të projektit.

Secili prej elementëve në SZP i nevojitet vlerësimi i kohës dhe i kostos.

SZP shërben gjithashtu edhe si strukturë mbështetëse për të ndjekur performancën e punës dhe të kostos.

SZP mund të përdoret gjithashtu edhe për të përcaktuar kanalet e komunikimit dhe për të ndihmuar në njohjen dhe koordinimin e shumë pjesëve të projektit.



QËLLIMET E STRUKTURËS SË ZBËRTHIMIT TË PUNËS

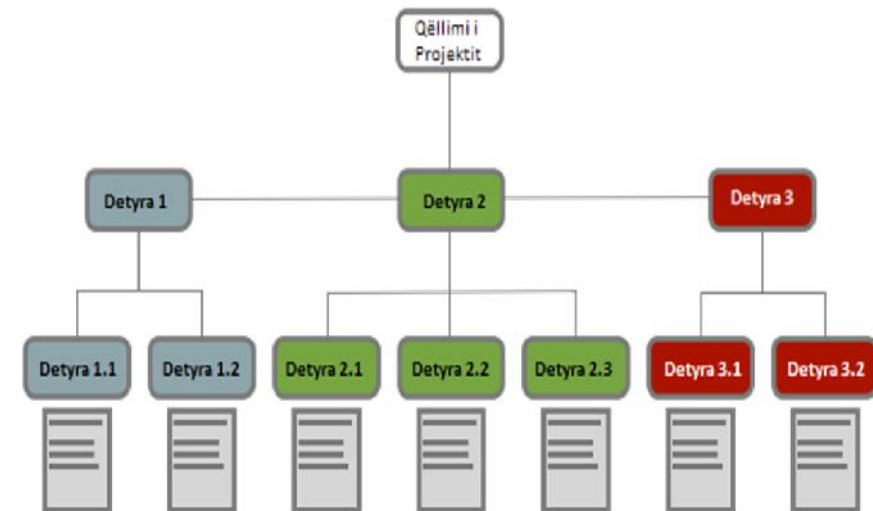
SZP i shërben gjashtë qëllimeve kryesore:

1. Sinjalizon për objektivat e projektit.
2. Është një skemë organizimi e projektit.
3. Krijon logjiken për ndjekjen e kostos, të kohës dhe specifikimeve të performancës për çdo element të projektit.
4. Mund të përdoret për të komunikuar statusin e projektit.
5. Mund të përdoret për të përmirësuar komunikimin e projektit.
6. Demonstron se si do të kontrollohet projekti.



STRUKTURA E ZBËRTHIMIT TË PUNËS (SZP)

Të konsiderojmë rastin e një spitali të madhe në një zonë urbane që ka marrë vendimin për futjen e një sistemi teknologjie informacioni (IT) për faturimin, marrjen e pagesave, mbajtjen e rekordeve për pacientët. Metoda bazë për identifikimin e hapave për projektin e instalimit të këtij sistemi të ri informacioni janë:



STRUKTURA E ZBËRTHIMIT TË PUNËS (SZP)

Metoda bazë për identifikimin e hapave për projektin e instalimit të këtij sistemi të ri informacioni janë:

1. IT e përshtatshme për detyrat dhe problemet e organizatës.
2. Identifikimi i nevojave të përdoruesit të IT.
3. Përgatitja e propozimit informal për menaxhimin e lartë (apo marrësit e tjerë të vendimeve) për marrjen e IT.
4. Kërkimi dhe marrja e një konsulenti IT.
5. Kërkimi i stafit dhe mbështetja e departamentit për IT.
6. Identifikimi i vendndodhjes më të përshtatshme brenda org. për vendosjen e hardware.
7. Përgatitja e propozimit formal për prezantimin dhe futjen IT.
8. Përgatitja e kërkesës për propozim (RPF) për ofruesit e IT.
9. Drejtimi i projektit pilot (ose disa projekteve pilot që përdorin variante të ndryshme të IT).
10. Bërja e kontratës së blerjes.
11. Adaptimi dhe përdorimi i teknologjisë IT.

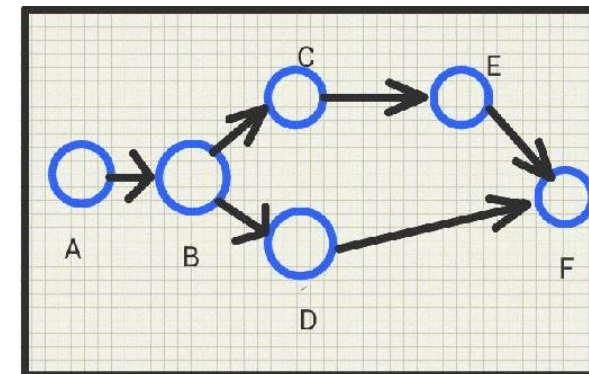
Zbërthimi	SZP	Kodi	Përshkrimi
		1.0	Projekti i Instalimit të IT
Rezultati 1		1.1	IT e përshtatshme për detyrat dhe problemet e organizatës.
PP1	1.1.1		Drejtimi i analizës së problemit
PP2	1.1.2		Hedhja e informacionit të teknologjisë IS
Rezultati 2		1.2	Identifikimi i nevojave të përdoruesit të IT.
PP1	1.2.1		Investimi i përdoruesve të mundshëm
PP2	1.2.2		Bërja e prezantimit për përfitimet
PP3	1.2.3		Sigurimi i blerësit të sistemit
Rezultati 3		1.3	Përgatitja e propozimit informal për menaxhimin e lartë (apo marrësit e tjerë të vendimeve) për marrjen e IT.
PP1	1.3.1		Përpunimi i informacionit kosto/përfitim
PP2	1.3.2		Sigurimi i mbështetjes së menaxhimit të lartë
Rezultati 4		1.4	Kërkimi dhe marrja e një konsulenti IT.
PP1	1.4.1		Delegimi i anëtarëve në grupin e kërkimit
PP2	1.4.2		Zhvillimi i kriterëve të zgjedhjes
PP3	1.4.3		Intervistimi dhe zgjedhja e konsulentit
Rezultati 5		1.5	Kërkimi i stafit dhe mbështetja e departamentit për IT.

Rezultati 6		1.6	Identifikimi i vendndodhjes më të përshtatshme brenda organizatës për vendosjen e hardware të IT.
PP1	1.6.1		Konsultimi me inxhinierët e uzinës
PP2	1.6.2		Identifikimi i vendndodhjeve të mundëshme alternative
Rezultati 7		1.7	Përgatitja e propozimit formal për prezantimin dhe futjen IT.
Rezultati 8		1.8	Përgatitja e kërkesës për propozim (RPF) për ofruesit e IT.
PP1	1.8.2		Zhvillimi i kriterëve për marrjen e vendimit
PP3	1.8.3		Zgjedhje e fituesit dhe informimi i humbësve
Rezultati 9		1.9	Drejtimi i projektit pilot (ose disa projekteve pilot që përdorin variante të ndryshme të IT).
Rezultati10		1.10	Bërja e kontratës së blerjes.
Rezultati 11		1.11	Adaptimi dhe përdorimi i teknologjisë IT.
PP1	1.11.1		Nisja e sesioneve të trajnimit të punonjësve
PP2	1.11.2		Ndërtimi i sistemit të monitorimit për problemet teknike

CPM – Metoda e Rrugës Kritike

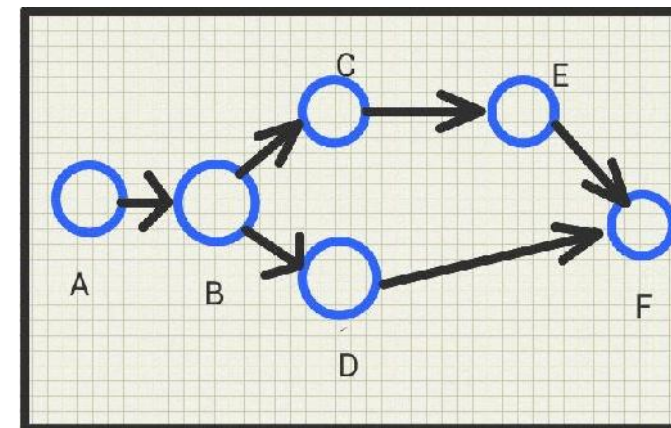
Llogaritja e rrugës kritike lidhë kohëzgjatjen e aktivitetit me rjetin e aktiviteteve të projektit të ndërtuar më parë.

CPM përvecse na mundëson përcaktimin e kohëzgjatjes së projektit njëherë na lejon edhe nxjerrjen e reserves për aktivitetet, kohën më të vonshme dhe më të hershme që cdo aktivitet mund të fillojë ose duhet të përfundoj.



CPM – Metoda e Rrugës Kritike

Duke përdorur këto vlera, CPM llogarit rrugën më të gjatë të aktiviteteve të planifikuara deri tek përfundimi i projektit, dhe koha më e hershme dhe më e fundit që çdo aktivitet mund të fillojë dhe të përfundojë pa e bërë projekti më të gjatë në kohë.

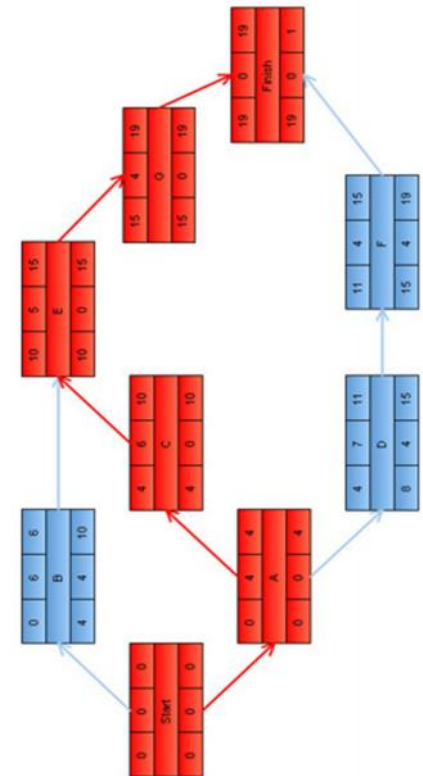


CPM – Metoda e Rrugës Kritike

Ky proces përcakton se cilat aktivitete janë "kritike" (dmth, në rrugën më të gjatë) dhe cilat mund të vonohen pa bërë projektin më të gjatë.

Në menaxhimin e projektit, një rrugë kritike është sekuencë e aktiviteteve të rrjetit të projektit që paraqesin kohëzgjatjen më të gjatë të përgjithshëm të realizimit të tij.

Kjo përcakton kohën më të shkurtër të mundshme për të përfunduar projektin. Çdo vonesë e një aktiviteti në rrugën kritike ndikon direkt në datat e planifikuara të përfundimit të projektit.



CPM – Metoda e Rrugës Kritike

Teknika thelbësor për përdorimin e CPM është për të ndërtuar një model të projektit që përfshin në vijim:

- ❑ Një listë e të gjitha aktiviteteve të nevojshme për të përfunduar projektin (kategorizuar zakonisht brenda një strukture zberthimit të punës),
- ❑ Kohëzgjatja që çdo aktivitet do të marrë për të përfunduar,
- ❑ Varësinë ndërmjet aktiviteteve dhe,
- ❑ Pikat logjike përfundimtare të tilla si piketa dhe rezultatet.

CPM – Metoda e Rrugës Kritike

Pasi rrjeti I aktiviteteve dhe vlerësimet e kohëzgjatjes janë përcaktuar kalohet në llogaritjen e rrjetit aktual.

Aktiviteti	Përshkrimi	Aktiviteti Paraardhës	Kohëzgjatja e vlerësuar
A	Nënshkrimi i kontratës	Asnjë	5
B	Pyetësi i projektit	A	5
C	Tregu i synuar ID	A	6
D	Anketa shembull	B, C	13
E	Bërja e prezantimit	B	6
F	Analiza e rezultateve	D	4
G	Analiza demografike	C	9
H	Prezantimi tek klientët	E, F, G	2

Rruga 1: A-B-E-H

Rruga 2: A-B-D-F-H

Rruga 3: A-C-D-F-H

Rruga 4: A-C-G-H

CPM – Metoda e Rrugës Kritike

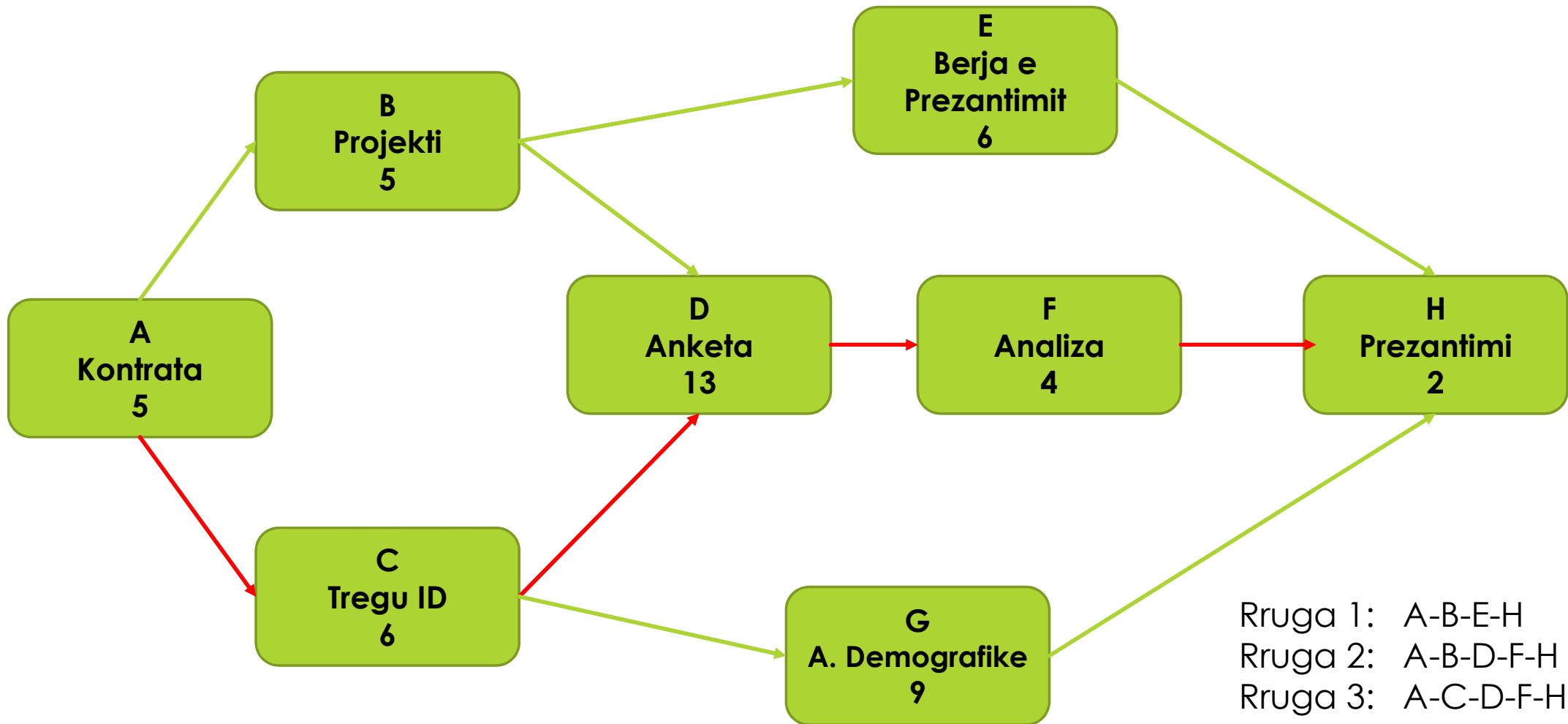
Pasi rrjeti I aktiviteteve dhe vlerësimet e kohëzgjatjes janë përcaktuar kalohet në llogaritjen e rrjetit aktual.

Aktiviteti	Përshkrimi	Aktiviteti Paraardhës	Kohëzgjatja e vlerësuar
A	Nënshkrimi i kontratës	Asnjë	5
B	Pyetësi i projektit	A	5
C	Tregu i synuar ID	A	6
D	Anketa shembull	B, C	13
E	Bërja e prezantimit	B	6
F	Analiza e rezultateve	D	4
G	Analiza demografike	C	9
H	Prezantimi tek klientët	E, F, G	2

Rruga 1: A-B-E-H = 18 javë
 Rruga 2: A-B-D-F-H = 29 javë
 Rruga 3: A-C-D-F-H = 30 javë
 Rruga 4: A-C-G-H = 22 javë

Rrjeti i pjesshëm i aktiviteteve të projektit me kohëzgjatjen e detyrave

18



- Rruga 1: A-B-E-H
- Rruga 2: A-B-D-F-H
- Rruga 3: A-C-D-F-H
- Rruga 4: A-C-G-H

Metoda e Kalimit përpara

- ▶ Për të përcaktuar kohën më të hershme që cdo aktivitet mund të filloj dhe mund të përfundoj.

LLOGARITJA:

- ▶ Mbarimi i hershëm (MH) për një aktivitet gjendet duke i shtuar kohëzgjatjen e aktivitetit fillimit të hershëm (FH) pra **(FH + Zgjatja = MH)**

Hapat për aplikimin e kalimit përpara:

1. Shtrohen të gjitha kohët e aktivitetit përgjatë cdo rruge që kalohet nëpër rrjet (FH + Zgjatja = MH)
2. MH i aktivitetit paraprak, bëhet FH për nyjen tjetër pasardhëse nëse kjo nyje është një pike bashkuese.
3. Tek pika e bashkimit, mbarimi i hershëm (MH) më i gjatë i aktivitetit paraardhës bëhet fillimi i hershëm (FH) për atë nyje.

Metoda e Kalimit mbrapa

- ▶ Për të përcaktuar rrugën kritike të projektit dhe rezervat totale për cdo aktivitet të projektit. Qëllimi i kësaj metode është të përcaktohen kohët e vonshme të fillimit dhe mbarimit të cdo aktiviteti.

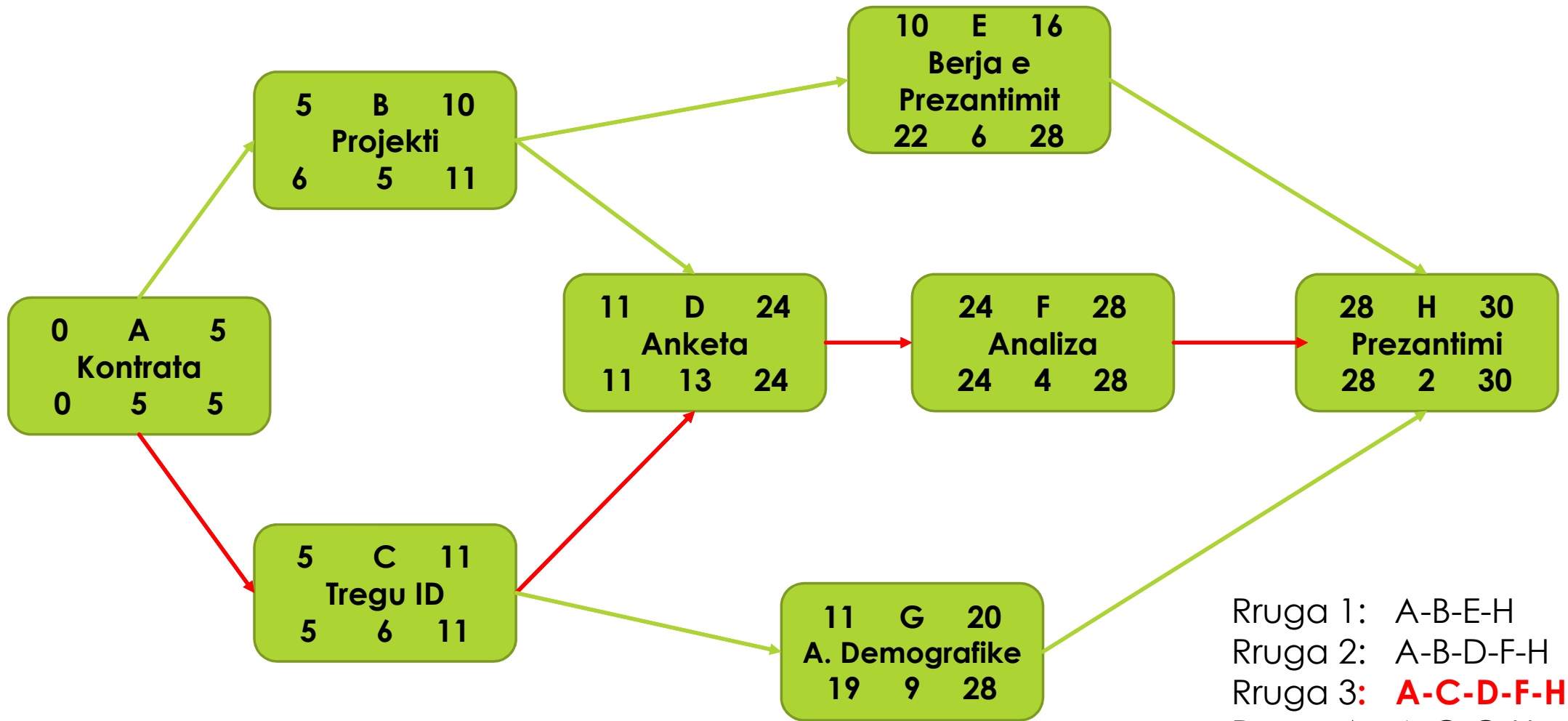
LLOGARITJA:

- ▶ Fillimi i vonshëm (FV) për një aktivitet diferencën ndërmjet Mbarimit të vonshëm (MV) dhe Kohëzgjatjes së aktivitetit. pra **(MV - Zgjatja = FV)**

Hapat për aplikimin e kalimit përpara:

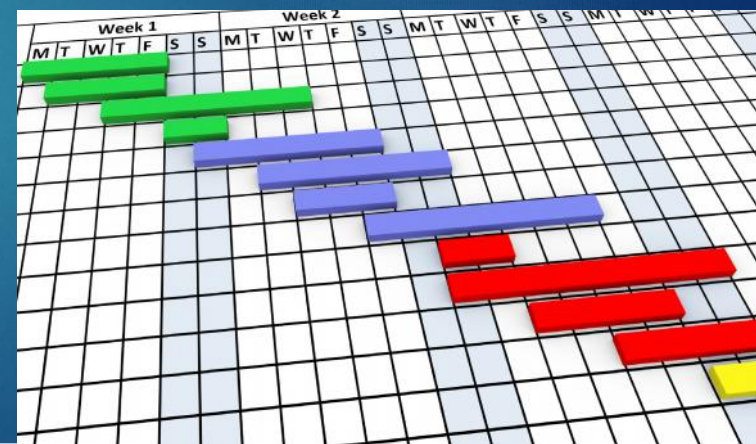
1. Zbrihen kohët e aktivitetit përgjatë cdo rruge që kalohet nëpër rrjet ($MV - Zgjatja = FV$)
2. FV bëhet MV i nyjes tjetër pasuese.
3. Në rastin e nyjës shpëthyesë, fillimi i vonshëm (FV) më i vogël i aktivitetit pasues bëhet (MV) për atë nyje.

Rrjeti i aktiviteteve të projektit me kalim përpara dhe mbrapa



- Rruga 1: A-B-E-H
- Rruga 2: A-B-D-F-H
- Rruga 3: **A-C-D-F-H**
- Rruga 4: A-C-G-H

Diagrami Gantt

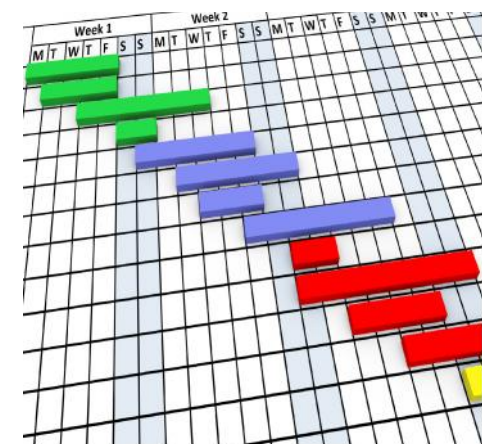


Diagrami Gantt

Grafiku apo diagrami Gantt përbën një mjetë mjaft të rëndësishëm për krijimin e rrjeteve të aktiviteteve të projektit.

Diagrami mund të përdoret për të ndjekur projektin dhe vlerësuar ndryshimin ndërmjet performancës së planifikuar dhe asaj aktuale.

Mjet mjaft efektiv që **tregon statusin aktual të aktiviteteve krahasuar me progresin e planifikuar për secilin prej tyre.**



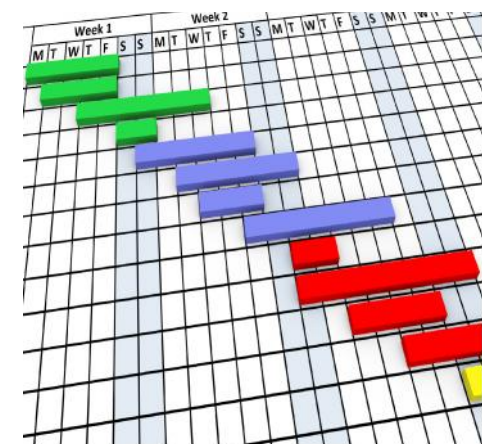
Diagrami Gantt

Diagrami Gantt shërben shumë mirë edhe si një mjet për ndjekjen dhe matjen e performancës së kohëzgjatjes së parashikuar. Format i vizual i saj i lehtë për ta kuptuar, e bënë atë mjetin më të preferuar për të komunikuar statusin e kohëzgjatjes së projektit -veçanërisht për menaxhmentin e lartë, i cili zakonisht nuk ka kohë për hollësi. Shtimi i kohës aktuale dhe të rishikuar në tabelën-diagramin e Gantt-it jep një pasqyrë të shpejtë të statusit të projektit në datën e raportit.

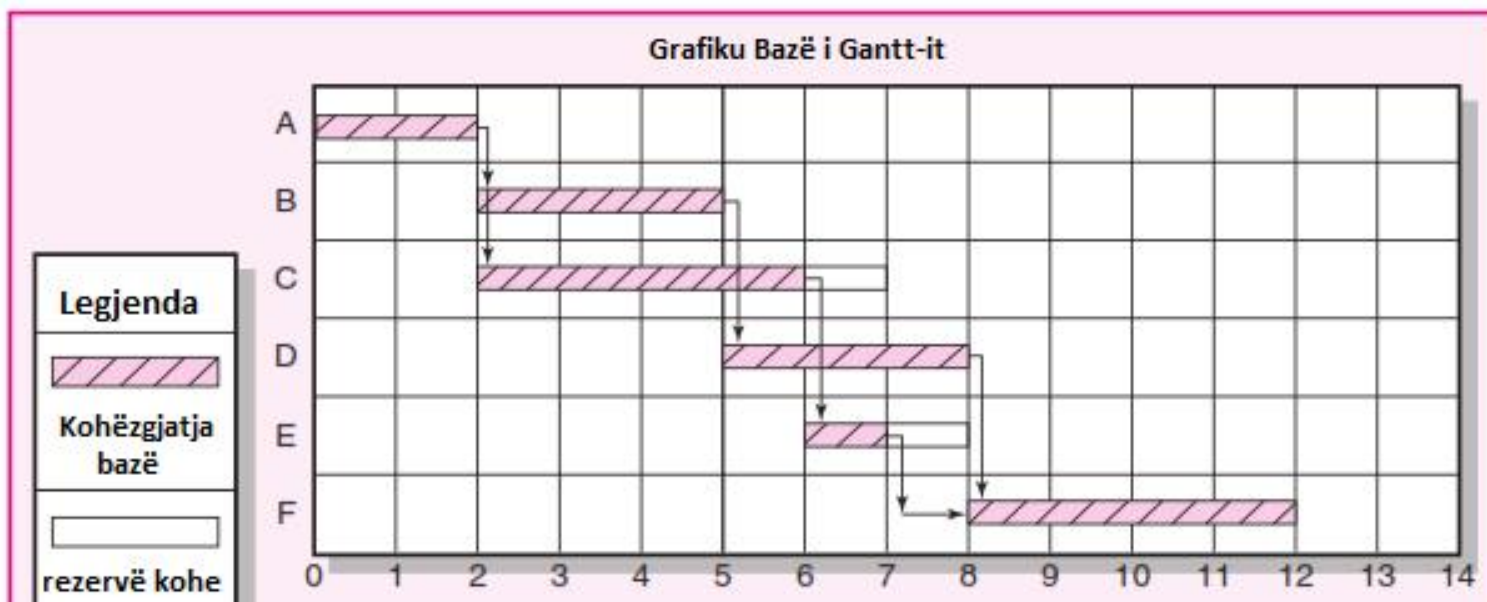
Karakteristikat e Diagramit Gantt

Disa nga përfitimet:

1. Eshtë I thjeshtë për përdorim (për tu lexuar dhe kuptuar)
2. Lejon përditësimin dhe kontrollin e projektit
3. I vlefshëm për identifikimin e nevojave për burime
4. I thjeshtë për tu ndërtuar

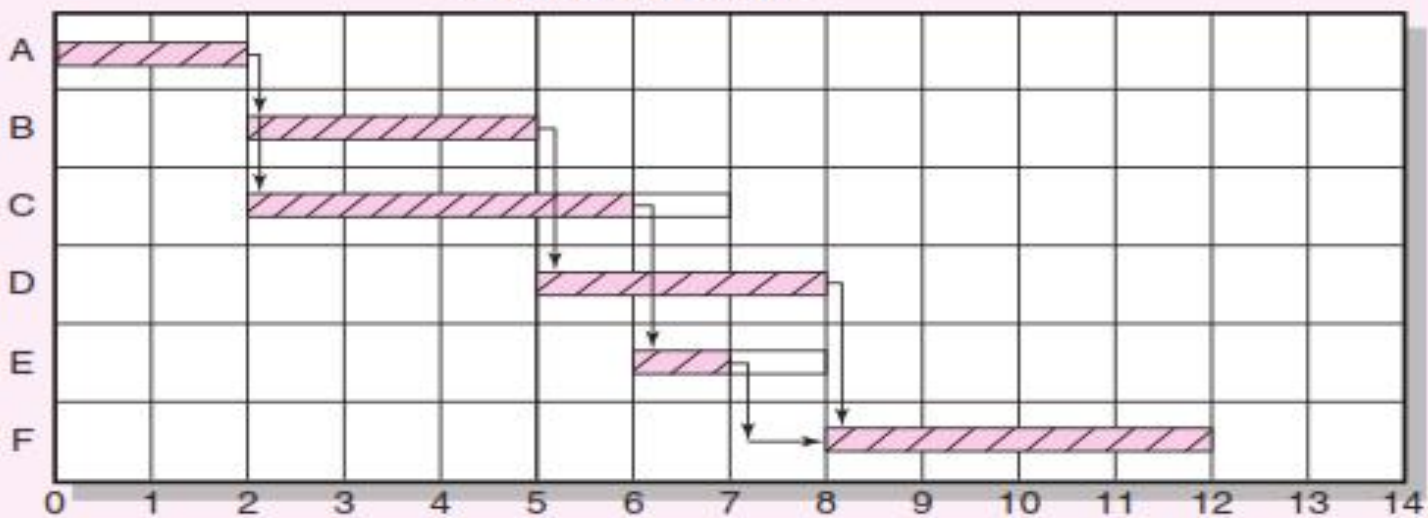


Diagrami Gantt



Diagrami Gantt - një paraqitje grafike e aktiviteteve të projektit përshkruar si linja të vendosura ne shkallë kohore.

Grafiku Bazë i Gantt-it



Ndjekja e diagramit Gantt që tregon statusin deri tek Periudha 6



Diagrami
Gantt - një
paraqitje
grafike e
aktiviteteve
e të
projektit

Legjenda

Kohëzgjatja
bazë

rezervë kohe

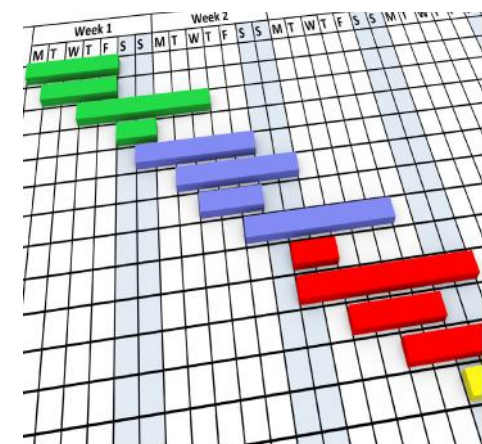
Tanimë të
përfunduaraKohëzgjatja
e mbetur

Diagrami Gantt

Figura e mësipërme paraqet një grafik bazë të diagramit Gantt dhe një diagram Gantt gjurmues për një projekt në fund të periudhës 6.

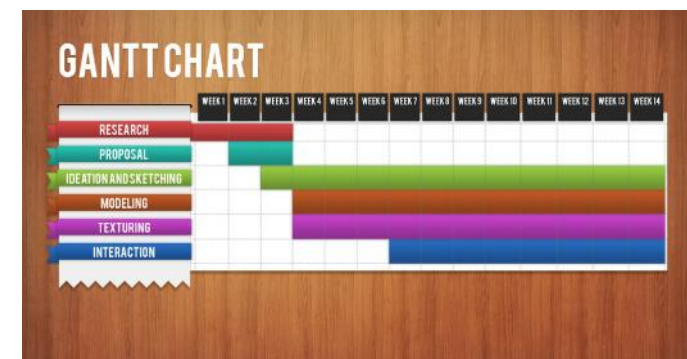
Vija e ngjyrosur poshtë shiritit origjinal të orarit të planifikuar paraqet kohën reale të fillimit dhe të përfundimit për aktivitetet e përfunduara ose ndonjë pjesë të një aktiviteti të përfunduar (shih aktivitetet A, B, C, D, dhe E).

Për shembull, koha aktuale e fillimit për aktivitetin C është periudha 2; koha aktuale e përfundimit është periudha 5; kohëzgjatja aktuale është tre njësi kohore, në vend se katër periudha kohore të planifikuara.



Diagrami Gantt

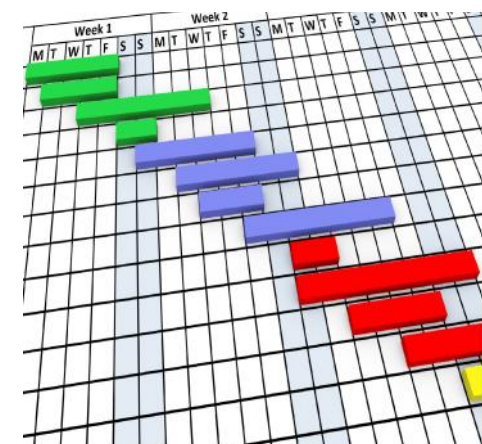
Aktivitetet në procesin tregojnë kohën e fillimit aktual; vija e zgjeruar paraqet kohëzgjatjen e pritshme të mbetur (shih aktivitetet D dhe E). Kohëzgjatjen e mbetur për aktivitete D dhe E janë treguar me vijë të thurrur. Aktiviteti F, e cila nuk ka filluar, tregon një rishikim të vlerësuar aktual të fillimit (9) dhe kohën e përfundimit (13).



Diagrami Gantt

Vini re se si aktivitetet mund të kenë kohëzgjatje që dallojnë nga orari (planifikimi) origjinal, si në aktivitetet C, D, dhe E. Ose aktivitet është i plotë dhe koha e vërtetë është e njohur, ose informacioni i ri sugjeron vlerësimin e kohës të rishikohet dhe të pasqyrohet në raportin e statusit të zbatimit të projektit.

Kohëzgjatja e rishikuar e Aktivitetit D rezulton në një vonesë të pritur në fillimin e aktivitetit F. Projekti tani është vlerësuar se do të përfundojë një periudhë më vonë se sa ishte planifikuar.





Përgatiti: Butrint BATALLI

Email: butrint@inovaconsulting.eu

butrint.batalli@universitetiaab.com