

[www.pmssoft.pro](http://www.pmssoft.pro)

# XXI Международная конференция ПМСОФТ

13-16 сентября,  
Красная Поляна, Сочи



# ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

14 сентября Мастер-класс

## Зачем Вам нужен мастер-класс?

Мастер-класс будет полезен Руководителям проектов, ЛПР и другим участникам проектов. Предназначен повысить способность принимать хорошо продуманные индивидуальные, групповые и организационные решения

## На Мастер-классе Вы сможете:

1. Потренировать критическое мышление Руководителя с использованием проверенных подходов, передовых исследований и поведенческой экономики
2. Разобраться в процессе принятия сложных решений по проектам, а также распознавать типовые когнитивные искажения, препятствующие принятию правильных решений
3. Получить матрицу применения инструментов принятия решений в условиях неопределённости и наметить для себя план изучения этих инструментов в дальнейшем

## Программа:

1. «Нет неразрешимых проблем, есть непринятые решения». Проводим короткий обзор классов решений, которые принимают в проектах. И отвечаем на вопрос - причем здесь неопределенность, и как с ней работать
2. Скорость VS неопределенность? Разбираем матрицу инструментов для системного принятия решений
3. В группах проводим разбор кейсов трудных решений по проектам

Спикеры:



**ПУЖАНОВА ЕКАТЕРИНА**

Директор по инжинирингу ПМСОФТ, Директор по развитию Университета Управления Проектами



**ФЕДОРОВ МИХАИЛ**

Advisory Board Member ODIN 4.0., эксперт по рискам и внутреннему контролю, член комитета ISO/TC 262 "Risk Management" Committee Member

# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Наш мозг лучше всего подходит для определенных ситуаций. Мы предпочитаем думать причинно-следственными категориями, и нам нравятся предсказуемые результаты. Мы хотим открыть Дверь №1, когда узнаем, что за ней. Когда мы не знаем, мы недооцениваем потенциальные результаты.



# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Риск выглядит очень по-разному для проектной команды и организации в целом. Если Вы руководитель портфеля проектов, Вы хотите, чтобы ваши команды шли на риски, которые могли бы принести БОЛЬШЕЙ NPV/ценность/прибыль. На организационном уровне Вы добьетесь БОЛЬШЕГО успеха, если многие небольшие команды будут рисковать. И все же, если людей наказывать за неудачи, они избегают больших рисков и проявляют неприятие риска. Это может быть рационально для каждой небольшой проектной команды, но плохо для организации в целом. Если Вы хотите, чтобы ваши команды продолжали рисковать, Вы должны вознаграждать правильные решения, а не просто вознаграждать положительные результаты.



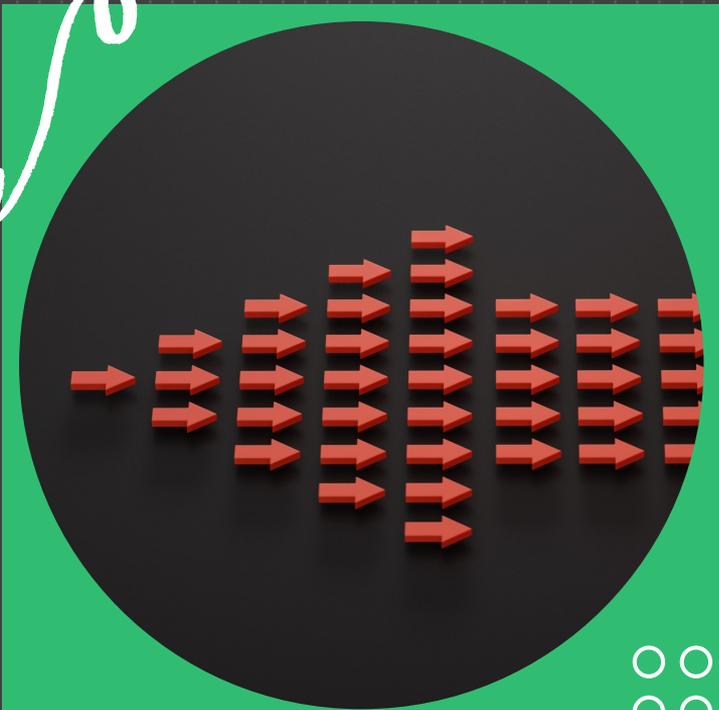
# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Те кто любят уроки и ретроспективу/ исторический опыт попадают в распространенную ошибку при оценке того, что сработало, а что нет. Мы часто непропорционально приписываем хорошие результаты нашим собственным знаниям и навыкам, а плохие — внешним обстоятельствам.



# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Многие руководители проектов не могут отличить хорошие решения от плохих, потому что слишком сосредоточены на результатах.



# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Ошибкой является стремление максимально оптимизировать параметры проекта. Это как раз не даёт команде возможности рисковать и выбирать наилучшие варианты в случае необходимости. Резервы закладываются не для того, чтобы компенсировать бездействие, а чтобы поддерживать действия команды. Нет гарантии, что все все решения в проекте приведут к положительным результатам, но отсутствие резерва вообще убивает инициативу и желание принимать решения.



# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Мы думаем, что раз мы далеко забрались по карьерной лестнице и нам доверили принимать важные решения, это благодаря тому что мы умеем это делать хорошо. Но на самом деле для этого достаточно принимать решения всего лишь чуть лучше других. За это вполне может отвечать Его величество Случайность. Навык принятия решений управляем и тренируем.



# МИФ vs РЕАЛЬНОСТЬ?



Предлагаем Вам определить МифVSРеальность №7 для обсуждения на мастер-классе.  
Перейдите по ссылке ниже или отсканируйте qr-код, чтобы предложить тему:

<https://forms.gle/34o2cQtHs81cEReo8>

