



Projektno vodenje: kompetenca sodobne pisarne

Mag. Edita Krajnović, Mediade

Laško, 10. november 2011

17. JESENSKI POSVET ZA VODJE PISARN

Kaj mora vedeti dobra tajnica

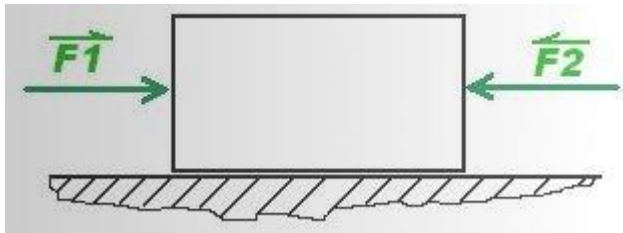
Newtonovi zakoni vodenja pisarne (in projektov)



Prvi Newtonov zakon

Klasična fizika

- Telo miruje ali se giblje premo enakomerno, če nanj ne deluje nobena sila ali pa je vsota vseh sil, ki delujejo nanj enaka nič



Pisarna

Št. prejetih računov = Št. plačanih računov
Št. izdanih računov = Št. plačanih računov



Drugi Newtonov zakon

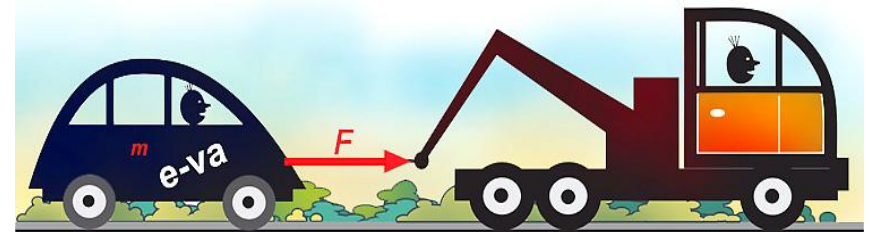
Klasična fizika

- Rezultanta zunanjih sil, ki delujejo na telo ni enaka nič.
- Smer pospeška je vedno enaka smeri sile ali rezultante sil, ki delujejo na telo.
- Pospešek telesa je odvisen od velikosti sil, ki delujejo na telo.



Pisarna

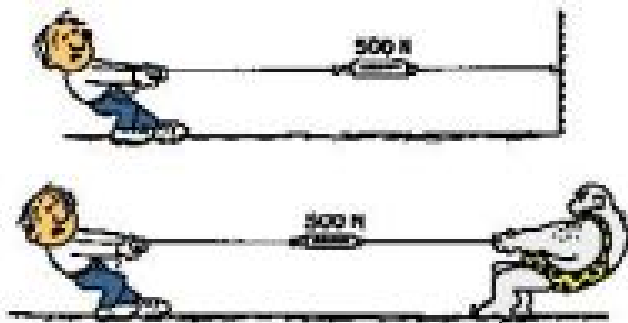
- Da se podjetje “pospešeno giblje” je potrebno uspešno sodelovanje in dobri odnosi s sodelavci.



Tretji Newtonov zakon

Klasična fizika

- Znan je tudi kot zakon o vzajemnem učinku ali zakon o akciji in reakciji. Če deluje prvo telo na drugo z dano silo, deluje to na prvo z nasprotno enako silo.



Pisarna

- Akcija in reakcija = odzivnost
- Primeri:
prejeti maili = odgovorjeni maili





VLOGA VODJE PROJEKTA

- Načrtovanje projekta.
- Opredelitev odgovornosti v timu.
- Spremljanje napredka.
- Sprožanje potrebnih sprememb / popravkov.
- Poročanje.
- Udeležba v kontroli.
- Vsakodnevni management.

+ USTVARJANJE VZDUŠJA.



Dopolnjeno po: Prince 2 Foundation, ILC Group PLC.

17. JESENSKI POSVET ZA VODJE PISARN

Kaj mora vedeti dobra tajnica



KAJ GRE LAHKO NAROBE?

Pomanjkanje:

- Opremljenega poslanstva in ciljev (poslovnega načrta).
- Koordinacije, usklajenosti: virov in aktivnosti.
- Komunikacije.
- Sposobnosti presoje stroškov in časa.
- Merljivih kategorij.
- Načrtovanja.
- Kontrole.
- Kontrole kakovosti.



Dopolnjeno po: Prince 2 Foundation, ILC Group PLC.
Foto: Managerski kongres 2011. Arhiv Združenja Manager / Mediaspeed.

17. JESENSKI POSVET ZA VODJE PISARN

Kaj mora vedeti dobra tajnica

Dame in gospodje, začenja se
13. SOF!!!

WWW = SOF.SI

Dobrodošli v igri, v kateri ste glavni igralci!



Sredi polja jasen grad:
sama okna, nič ni vrat;
bogatini pridejo,
okna z zlatom zazidajo.

Oton Župančič, Mehurčki in petdeset ugank

SOF je:

Strokovni sejem slovenske oglaševalske
stroke

=>

**Osrednji dogodek slovenske
marketinške ustvarjalnosti!**

13. SOF

Želi prispevati k boljšemu medsebojnemu razumevanju oglaševalske stroke in najvišjih predstavnikov slovenske poslovne javnosti (mnenjskih vodij in odločevalcev) s ciljem uspešnega in učinkovitega prevajanja poslovnih ciljev podjetij v ustvarjalne rešitve, ki prispevajo k maksimiranju vrednosti.

13. SOF: Cilji

- Finančni rezultat
- Visoko kakovosten program z močnim napredkom na “izobraževalnem” delu
- Udeležba na dogodku
- Podoba dogodka / komunikacija / pozicioniranje
- Prijava del / tekmovalni program – pečat!

13. SOF: Izzivi

- Ekipa – SOFtim: UUU
- Program: tekmovalni, izobraževalni, družabni
- Finančni rezultat (SOZ = investitor!)
- Sponzorstva
- Udeležba na dogodku
- Komunikacija
- Produkcija

13. SOF: Akcijski načrt(i)*

- Strategija: kaj bomo delali in zakaj smo se odločili, da to počnemo?
- Taktika / akcijski načrt / bojni plan: kako bomo to dosegli in kaj bomo storili, če gre kaj narobe (tveganja!)

**Od splošnega h konkretnemu ali od besed k dejanjem!*

13^{+/-} (i)zbranih za 100E

BAK

MV

LP



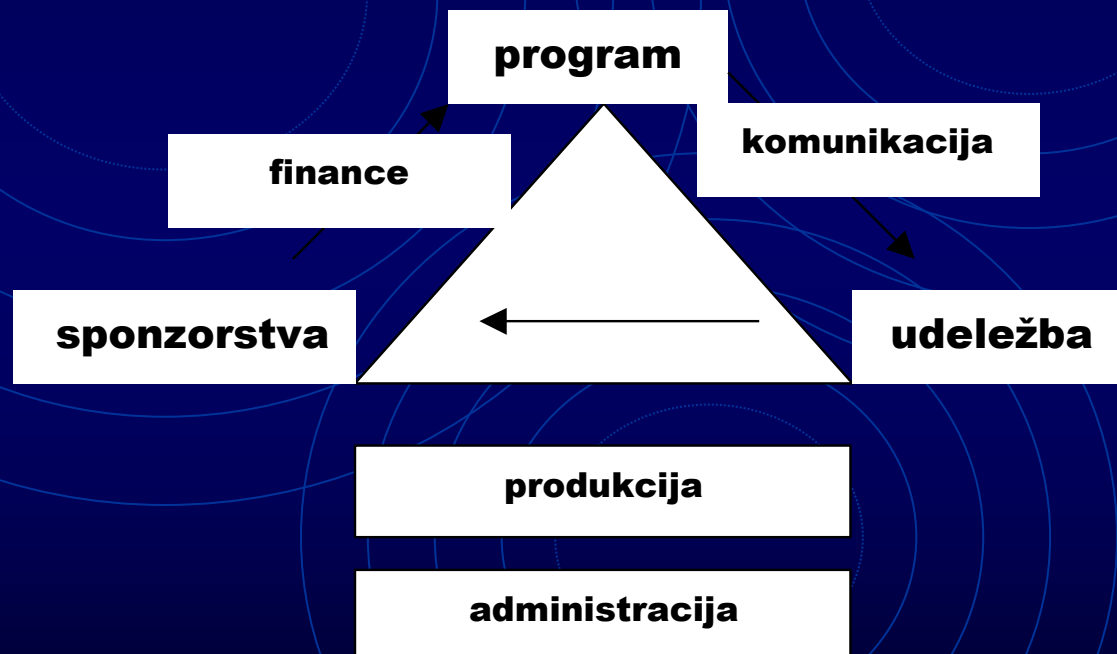
13. SOF: Edinstvena prodajna vrednost (USP)

Ekipa 13ih posameznikov, ki bomo v najkrajšem času postali učinkovit tim. Ta bo iz vloženih aktivnosti posameznikov ustvarjal sinergije, ki bodo postale referenčne in tako uresničevale cilj, da oglaševanje razume posel (in obratno).

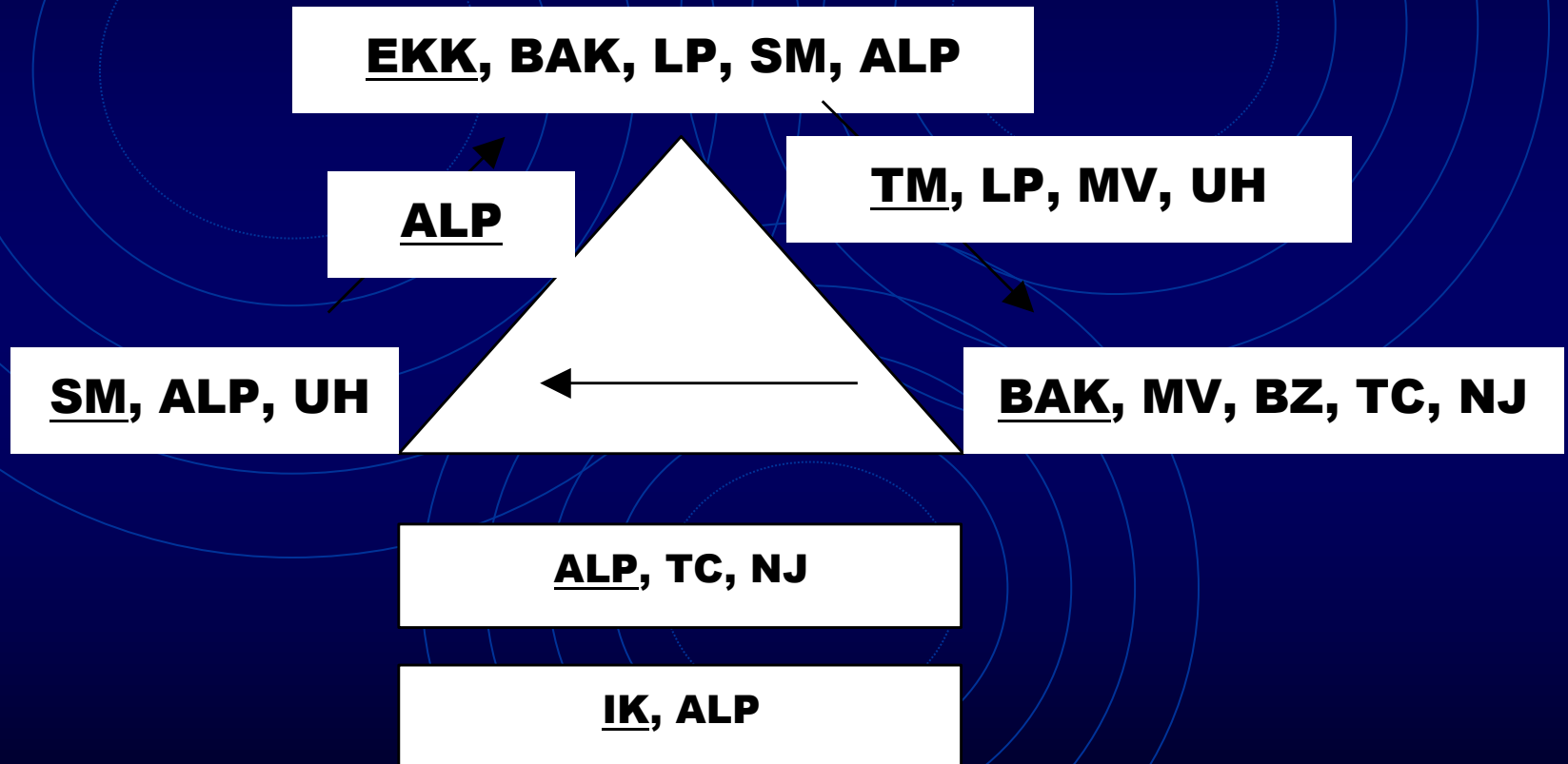
$$1 + 1 = 3$$

$$\max \text{EFF}_{\text{team}} \leq \max \text{TR}$$

13. SOF: Model organizacije



13. SOF: Fokus(i)



Načela dela SOFtima

- Zaupanje.
- Doslednost (consistency).
- Pozicioniranje.
- **UUU: Ustvarjalnost, uspešnost, učinkovitost.**
- Program je kralj, načrt je kraljevič. Komunikacija je kraljica.
- Zeleno-modro-rdeče. 80-20.
- Oglaševanje je *posel*. SOF tudi.



Če projekt ne teče dobro, nameni pozornost stvarjem, za katere si mislil, da niso pomembne.

Arthur Bloch, avtor knjig o Murphyjevih zakonih



Kontakt: edita.krajnovic@mediade.si
www.mediade.si