

《研发企业管理》

图书基本信息

书名：《研发企业管理》

13位ISBN编号：9787115329222

出版时间：2014-1-1

作者：林锐,彭韧

页数：420

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《研发企业管理》

内容概要

国内首部系统性论述软硬件研发企业管理的著作。

《研发企业管理——思想、方法、流程和工具》第一作者林锐用十余年时间创作的软硬件研发企业系统性管理方法论，理论水平和实用性在国内领先地位，已经被国内数百家民企和大型国企采用，为国内研发企业做出了不菲的贡献。

《研发企业管理——思想、方法、流程和工具》第二作者彭韧撰写的“消费者研究和产品设计”，可以指导企业设计出优秀产品，对研发企业极具参考价值。

《研发企业管理》

作者简介

林锐，浙江大学计算机应用博士，资深软件工程师，上海漫索计算机科技有限公司创始人兼总经理。从2000年至今，林锐博士在程序设计、用户界面设计、软件工程、项目管理、CMMI与软件过程改进、研发管理、软硬件企业集成化管理等领域累计出版著作十部，拥有数十万名读者，是国内研发企业管理方法论的引领者。

彭韧，浙江大学计算机学院副教授，主要从事数字媒体及工业设计专业课的教学工作，承担了20余项国家和地方的科研项目；出版专著、教材8部；指导并获得包括“德国红点”、“德国IF”、日本大阪设计”、“美国IDEA”、“全国美展设计”等国际国内大奖20余项；国家级精品课程“计算机辅助工业设计”负责人；国家级精品课程“计算机游戏程序设计”团队教师；开设有《设计策略》、《技术创意》等9门本科与研究生课程。

书籍目录

- 第1章 企业管理基本概念 1
 - 1.1 企业的根本目标及其内涵 1
 - 1.1.1 内涵之一：合法经营 1
 - 1.1.2 内涵之二：赚取合理利润 3
 - 1.1.3 内涵之三：整体利益最大化 5
 - 1.1.4 内涵之四：健康长久的发展 7
 - 1.1.5 感悟 8
 - 1.2 企业道德 11
 - 1.2.1 企业需要道德约束 11
 - 1.2.2 理解企业道德 12
 - 1.3 企业管理目标：正确决策和正确执行 14
 - 1.4 企业管理基本方法：法治和人治 15
 - 1.4.1 法治 16
 - 1.4.2 人治 16
 - 1.4.3 法治和人治的关系 16
 - 1.5 危害企业的人性缺点 17
 - 1.5.1 贪婪 17
 - 1.5.2 虚荣 19
 - 1.5.3 懒惰 20
 - 1.6 企业谋求进步的主要途径 21
 - 1.7 企业研发管理的目的 22
 - 1.7.1 开发正确的产品 22
 - 1.7.2 正确地开发产品 23
 - 1.8 衡量研发优劣的关键指标：质量、效率和成本 23
 - 1.9 论质量 24
 - 1.9.1 什么是产品质量 24
 - 1.9.2 企业的质量观念 26
 - 1.9.3 全面质量管理模型 27
 - 1.10 论效率 29
 - 1.10.1 加快进度的办法：加人，加班，或提高效率 29
 - 1.10.2 如何提高效率 31
 - 1.11 论成本 32
 - 1.11.1 研发企业的人力资源成本 32
 - 1.11.2 人力资源成本和工资的关系 32
 - 1.11.3 上班要对得起几倍工资 33
 - 1.11.4 省钱的困惑 33
- 第2章 企业管理中的经济学原理 35
 - 2.1 为什么要了解经济学原理 35
 - 2.2 市场与营销 35
 - 2.3 市场细分 36
 - 2.4 消费是如何形成的 37
 - 2.5 机会成本 39
 - 2.6 沉没成本 40
 - 2.7 比较优势 40
 - 2.8 边际成本和边际收益 42
 - 2.9 批量复制和规模效益 43
 - 2.10 产品质量与企业效益 45

- 2.10.1 质量与效益关系之一：质量高，效益高 45
- 2.10.2 质量与效益关系之二：质量低，效益低 47
- 2.10.3 质量与效益关系之三：质量高，效益低 48
- 2.10.4 质量与效益关系之四：质量低，效益高 49
- 2.11 产品兼容性与企业效益 50
- 第3章 如何赢得客户 53
 - 3.1 客户的三种角色：购买者、使用者和影响者 53
 - 3.2 对客户的见解 54
 - 3.2.1 客户永远是本公司的座上客 54
 - 3.2.2 客户并不依赖于我们，而我们却依赖于客户 55
 - 3.2.3 客户不是我们工作的障碍，而是我们工作的目标 56
 - 3.2.4 客户因为给予我们服务于他的机会而有恩于我们 56
 - 3.2.5 客户不是我们要与之争辩和斗智的人 56
 - 3.2.6 我们的工作就是满足客户的“欲望” 57
 - 3.3 正确理解“户之事无小事” 57
 - 3.4 产品和服务重要还是客户关系重要 59
 - 3.5 目标客户群体 59
 - 3.6 何为“以客户为中心” 61
 - 3.7 如何吸引新客户 62
 - 3.7.1 让客户对本公司产品有良好的第一印象 62
 - 3.7.2 让客户对本公司人员有良好的第一印象 64
 - 3.7.3 提出有吸引力的售后服务承诺并兑现承诺 65
 - 3.8 如何留住老客户 67
 - 3.8.1 产品（服务）质量和价格让客户满意 67
 - 3.8.2 妥善解决客户遇到的问题，消除客户不满 67
 - 3.9 如何与客户交往 68
 - 3.9.1 技术人员与客户交往的常见缺点 68
 - 3.9.2 什么人更适合与客户交往 69
 - 3.9.3 与客户交往的基本礼仪 70
 - 3.10 营销人员成长过程中的两记耳光 72
 - 3.11 软硬件研发企业如何做好客户服务 72
- 第4章 研发企业常见问题汇总 74
 - 4.1 软件盈利模式问题 74
 - 4.2 组织结构和人力资源问题 76
 - 4.3 跨部门协作问题 76
 - 4.4 需求问题 77
 - 4.5 设计和开发问题 77
 - 4.6 项目管理问题 78
 - 4.7 产品研发管理问题 80
 - 4.8 管理工具问题 82
- 第5章 常见研发管理方法论介绍 83
 - 5.1 覆盖产品生命周期的研发管理体系PACE 83
 - 5.2 ISO9000族质量管理体系 84
 - 5.3 过程改进与CMMI 85
 - 5.3.1 过程改进基本概念 85
 - 5.3.2 CMMI基本概念 87
 - 5.3.3 CMMI和过程改进有什么关系 89
 - 5.3.4 如何应用CMMI 90
 - 5.3.5 中国CMMI等级评估问题 90

- 5.4 项目管理知识体系 (PMBOK) 91
- 5.5 敏捷开发 93
- 5.6 不要迷信所谓的标准 94
- 第6章 研发企业管理整体解决方案 95
- 6.1 系统性方法：研发企业管理模型 95
- 6.2 研发企业战略管理十项措施 96
 - 6.2.1 企业问题分析 97
 - 6.2.2 优化盈利模式 97
 - 6.2.3 需求研究与解决方案设计 99
 - 6.2.4 成果标准化与复用 100
 - 6.2.5 反省过错不二过 102
 - 6.2.6 优化组织结构与人力资源 104
 - 6.2.7 企业流程改进 106
 - 6.2.8 建设企业管理平台 109
 - 6.2.9 量化分析与改进 111
 - 6.2.10 提升全员技能 112
- 6.3 集成化研发流程 (IDP) 综述 113
 - 6.3.1 IDP介绍 113
 - 6.3.2 IDP组织结构模型 115
 - 6.3.3 IDP角色模型及工作汇报关系 115
 - 6.3.4 IDP角色职责表 116
 - 6.3.5 IDP过程域及工作成果清单 117
 - 6.3.6 IDP所有子流程 118
- 6.4 集成化研发管理平台MainSoft介绍 123
- 6.5 如何在企业内部推行研发管理 125
- 第7章 IDP产品管理和营销客服过程 129
- 7.1 产品管理 129
 - 7.1.1 产品线规划 129
 - 7.1.2 产品策划 131
 - 7.1.3 产品立项与开发 133
 - 7.1.4 产品上市 134
 - 7.1.5 产品总结改进 134
- 7.2 客户信息管理 134
 - 7.2.1 区域划分 135
 - 7.2.2 输入客户公司 (代理商) 信息 136
 - 7.2.3 输入客户联系人信息 137
- 7.3 营销管理 138
 - 7.3.1 商品信息管理 139
 - 7.3.2 营销策划 140
 - 7.3.3 销售计划 141
 - 7.3.4 销售跟踪 142
 - 7.3.5 销售合同管理 143
- 7.4 客户问题需求管理 146
 - 7.4.1 受理处理分类 147
 - 7.4.2 输入客户问题需求 148
 - 7.4.3 受理分析 149
 - 7.4.4 处理 149
 - 7.4.5 审核关闭或重新打开 150
 - 7.4.6 客户反馈 151

- 7.5 客户方实施与维护 151
- 第8章 IDP之项目管理过程 153
 - 8.1 立项管理 153
 - 8.1.1 立项申请 154
 - 8.1.2 立项受理 156
 - 8.1.3 立项评审和审批 157
 - 8.1.4 项目启动 158
 - 8.2 结项管理 160
 - 8.2.1 结项申请 160
 - 8.2.2 结项受理 162
 - 8.2.3 结项评审 162
 - 8.2.4 处理遗留问题 163
 - 8.2.5 项目工作总结 163
 - 8.3 项目成员管理 164
 - 8.3.1 申请项目成员 164
 - 8.3.2 分配项目成员 165
 - 8.3.3 设置角色 166
 - 8.4 任务进度管理 166
 - 8.4.1 制定任务计划 166
 - 8.4.2 填写任务执行情况 168
 - 8.4.3 审核任务 169
 - 8.4.4 补充说明 170
 - 8.5 项目评审 171
 - 8.5.1 申请 172
 - 8.5.2 受理 173
 - 8.5.3 评审 173
 - 8.5.4 审批 174
 - 8.5.5 补充说明 174
 - 8.6 项目成本管理 175
 - 8.6.1 输入项目预算 176
 - 8.6.2 记录实际开支 176
 - 8.6.3 对比统计 177
 - 8.7 变更控制 177
 - 8.8 沟通记录 180
 - 8.9 质量保证 182
 - 8.9.1 导入质量保证模板 183
 - 8.9.2 新建检查点 184
 - 8.9.3 填写检查记录 184
 - 8.10 问题跟踪 185
 - 8.10.1 报告问题 186
 - 8.10.2 处理问题 187
 - 8.10.3 审核关闭或重新打开 187
 - 8.11 软件配置管理 188
 - 8.12 项目文档管理 189
 - 8.12.1 创建项目文档库的目录结构 190
 - 8.12.2 设置文档目录的访问权限 190
 - 8.12.3 上传文件 191
 - 8.12.4 上传新版本 192
 - 8.12.5 下载文件 192

8.13	工作日志	192
8.14	工作汇报	194
第9章 IDP项目研发过程 195		
9.1	项目需求工程	195
9.1.1	项目需求调研	196
9.1.2	项目需求分析	197
9.1.3	项目需求定义	198
9.1.4	项目需求评审	203
9.1.5	项目需求跟踪	203
9.1.6	需求变更控制	205
9.2	软件设计	207
9.2.1	软件系统设计	207
9.2.2	用户界面设计	209
9.2.3	数据库设计	209
9.2.4	模块设计	210
9.2.5	设计评审	211
9.2.6	MainSoft对应功能说明	212
9.3	硬件设计	213
9.3.1	硬件方案设计	213
9.3.2	原理图和PCB设计	214
9.3.3	样板加工和调试	214
9.4	模块开发与集成	214
9.4.1	编程	215
9.4.2	调试	216
9.4.3	代码审查	217
9.4.4	模块集成	217
9.4.5	系统优化	217
9.5	版本管理	218
9.5.1	版本发布	218
9.5.2	版本验收	220
9.6	测试与缺陷跟踪	220
9.6.1	发布测试版本	221
9.6.2	测试准备	221
9.6.3	执行测试	223
9.6.4	缺陷跟踪	223
9.6.5	消除缺陷	225
9.7	交付与验收	226
9.7.1	成果交付	226
9.7.2	用户培训	227
9.7.3	试用与反馈	228
9.7.4	验收	228
9.8	软件维护	228
9.8.1	接受维护请求	229
9.8.2	分析维护请求	229
9.8.3	执行维护	230
第10章 IDP支持过程 231		
10.1	供应商管理	231
10.1.1	输入供应商基本信息	231
10.1.2	输入供应商联系人信息	232

- 10.1.3 输入供应商评价 233
- 10.2 采购管理 234
 - 10.2.1 采购申请 234
 - 10.2.2 审批采购单 235
 - 10.2.3 采购合同管理 235
 - 10.2.4 验收 237
 - 10.2.5 付款 237
- 10.3 物料管理 238
 - 10.3.1 输入物料制造信息 239
 - 10.3.2 输入物料供货信息 240
 - 10.3.3 物料库存管理：入库与领用 241
- 10.4 人事管理 243
 - 10.4.1 填写招聘需求 243
 - 10.4.2 填写面试记录 244
 - 10.4.3 填写试用记录 245
 - 10.4.4 填写员工变动记录 246
 - 10.4.5 填写员工档案 246
- 10.5 考勤管理 247
 - 10.5.1 加班管理 247
 - 10.5.2 请假管理 249
 - 10.5.3 出差管理 249
 - 10.5.4 人员去向表 252
- 10.6 薪酬管理 252
 - 10.6.1 员工薪酬设定 253
 - 10.6.2 员工奖罚记录 253
- 10.7 绩效管理 254
 - 10.7.1 员工目标设定 254
 - 10.7.2 员工绩效评估 255
- 10.8 成本与报销管理 257
- 10.9 跨部门协调 258
- 10.10 知识库管理 259
- 10.11 搜索 261
- 第11章 盈利模式与核心竞争力 262
 - 11.1 盈利模式及其构成要素 262
 - 11.2 好的盈利模式和好的管理哪个更加重要 263
 - 11.3 软件行业的三类主要盈利模式 265
 - 11.3.1 合同项目模式 265
 - 11.3.2 通用产品模式 267
 - 11.3.3 运营模式 269
 - 11.4 软件盈利模式的融合 271
 - 11.4.1 无农不稳、无商不富 271
 - 11.4.2 合同项目模式和通用产品模式的融合 272
 - 11.4.3 通用产品模式和运营模式的融合 272
 - 11.5 借鉴而非照抄美国企业的盈利模式 273
 - 11.6 什么是核心竞争力 273
 - 11.7 提升核心竞争力 274
 - 11.8 与竞争对手相处 276
- 第12章 研发企业人力资源管理 277
 - 12.1 基本理念 277

- 12.1.1 勿在企业里空谈素质 277
- 12.1.2 用好“歪瓜裂枣” 278
- 12.1.3 什么是人力资源管理 279
- 12.1.4 如何使现有的人力资源发挥最大的价值 279
- 12.1.5 如何使下屈服你：以技服人或以德服人 281
- 12.1.6 如何带领团队：卫青方式或霍去病方式 282
- 12.2 关于组织结构 284
 - 12.2.1 什么是组织结构 284
 - 12.2.2 组织的建设原则 285
- 12.3 关于项目经理 286
 - 12.3.1 项目经理与产品经理的区别 286
 - 12.3.2 项目经理的管理才能重要还是技术才能重要 287
 - 12.3.3 通过什么途径挑选项目经理 288
 - 12.3.4 项目结束后如何对待项目经理 288
 - 12.3.5 给项目经理适当的财务权 288
- 12.4 如何组建研发团队 289
 - 12.4.1 研发团队的人才结构 289
 - 12.4.2 如何选择研发团队领导 290
 - 12.4.3 如何选择核心成员 291
 - 12.4.4 如何选择普通成员 291
- 12.5 研发人员的绩效评估 292
 - 12.5.1 研发人员绩效评估的困难和基本对策 292
 - 12.5.2 绩效体系、绩效评估表及示例 293
- 12.6 提升研发团队的综合才能 294
 - 12.6.1 提升写和说的能力 294
 - 12.6.2 提升管理能力 299
- 12.7 研发团队的文化 300
 - 12.7.1 对消费者负责而不是对上司负责 301
 - 12.7.2 不作恶 301
 - 12.7.3 拒绝平庸 302
- 第13章 研发企业量化管理思想方法 304
 - 13.1 什么是量化管理 304
 - 13.2 量化管理的特征和优点 305
 - 13.3 量化管理的困难 307
 - 13.4 量化管理的应用原则 309
 - 13.5 CMMI量化管理思想方法 314
 - 13.5.1 企业管理水平与CMMI等级之间的关系 314
 - 13.5.2 CMMI2—3—4—5级的量化管理逻辑 315
 - 13.6 研发企业量化管理实施模型 316
 - 13.7 常用算术统计 318
 - 13.7.1 求和 319
 - 13.7.2 均值 319
 - 13.7.3 百分比 319
 - 13.7.4 增长率 320
 - 13.8 常用统计图 320
 - 13.8.1 饼图 320
 - 13.8.2 柱状图和条状图 321
 - 13.8.3 频率直方图 322
 - 13.8.4 控制图 323

- 13.9 回归分析介绍 325
- 13.10 研发企业的常用度量元 326
- 13.11 常见问题答疑 332
 - 13.11.1 简单说明量化管理的要点 332
 - 13.11.2 智力创作（如软件开发）能够量化管理吗？ 332
 - 13.11.3 量化管理与企业规模、贫富有关吗？ 333
 - 13.11.4 企业领导需要什么程度的数学水平才能搞量化管理？ 333
- 第14章 研发企业常用度量元和统计分析方法 335
 - 14.1 客户信息管理的常用度量元与统计方法 335
 - 14.1.1 客户数量与增长率 335
 - 14.1.2 客户分布特征 336
 - 14.1.3 签约客户统计 337
 - 14.2 销售合同管理的常用度量元与统计方法 337
 - 14.2.1 合同金额与增长率 338
 - 14.2.2 合同分布特征 339
 - 14.2.3 合同频率分布 340
 - 14.2.4 合同异常查询和统计 341
 - 14.3 客户问题需求管理的常用度量元与统计方法 342
 - 14.3.1 数量与增长率 342
 - 14.3.2 分布特征 343
 - 14.3.3 受理处理效率 344
 - 14.3.4 频率分布 344
 - 14.4 实施与维护的常用度量元与统计方法 345
 - 14.4.1 数量与增长率 346
 - 14.4.2 分布特征 346
 - 14.4.3 客服工作汇总统计 347
 - 14.5 项目过程的常用度量元和统计方法 348
 - 14.5.1 项目成本统计 348
 - 14.5.2 项目工时统计 349
 - 14.5.3 项目任务进度统计 350
 - 14.5.4 项目缺陷统计 350
 - 14.5.5 项目问题统计 352
 - 14.5.6 项目管理能力统计 353
 - 14.5.7 项目成员工作统计 354
 - 14.5.8 项目异常数据统计 354
 - 14.6 成本和效益的常用度量元与统计方法 355
 - 14.6.1 成本分布特征 355
 - 14.6.2 成本效益对比统计 356
- 第15章 消费者研究与产品创新设计 358
 - 15.1 产品创新能力：国家和企业的焦虑 358
 - 15.2 苹果产品的启示：做什么、怎么做 360
 - 15.3 产品开发的错误观念 361
 - 15.4 消费者研究：产品创新的指南针 363
 - 15.4.1 民用产品设计过程 363
 - 15.4.2 企业设计部门的局限性 363
 - 15.4.3 为什么要做消费者研究 364
 - 15.4.4 消费者研究的两个层次：生活方式研究和用户体验 365
 - 15.5 生活方式的分类 366
 - 15.6 习惯反映人性需求 369

- 15.7 消费者研究的方法和产品设计案例 370
 - 15.7.1 晨读学习机的需求和设计思路 371
 - 15.7.2 孕教机的需求和设计思路 372
 - 15.7.3 涂鸦电子墙的需求和设计思路 373
- 15.8 产品创新设计的系统性方法 374
 - 15.8.1 信息交合论 374
 - 15.8.2 系统扫描设计方法和示例 375
- 第16章 软件界面设计思想方法 380
 - 16.1 什么是好的软件界面 380
 - 16.1.1 易用 380
 - 16.1.2 美观 380
 - 16.1.3 易用和美观哪个更加重要 381
 - 16.2 软件界面设计的商业价值 382
 - 16.3 软件界面设计的行业共性问题 and 基本对策 382
 - 16.3.1 缺乏系统性的软件界面设计方法和配套教育 382
 - 16.3.2 缺乏软件界面设计和实现人才 383
 - 16.4 以用户为中心、以效益为目标的软件界面开发理念 385
 - 16.4.1 界面设计以用户为中心 385
 - 16.4.2 界面实现以效益为目标 386
 - 16.5 软件界面开发三步曲 386
 - 16.5.1 交互设计 387
 - 16.5.2 视觉设计 388
 - 16.5.3 界面实现 389
 - 16.5.4 软件界面开发示例 389
 - 16.6 软件界面设计应遵循的原则 392
 - 16.6.1 界面适合于目标用户群体 392
 - 16.6.2 容易理解 393
 - 16.6.3 及时反馈操作过程和结果 394
 - 16.6.4 防错处理 396
 - 16.6.5 最少操作步骤（最高操作效率） 399
 - 16.6.6 合理的布局 401
 - 16.6.7 合理的色彩 403
 - 16.6.8 界面元素标准化 404
 - 16.7 常见界面元素的设计和应用规则 405
 - 16.7.1 字体的规则 405
 - 16.7.2 菜单的规则 405
 - 16.7.3 命令按钮的规则 406
 - 16.7.4 工具条和图标按钮的规则 406
 - 16.7.5 鼠标提示信息Tooltip的规则 407
 - 16.7.6 RadioButton和Checkbox的规则 407
 - 16.7.7 输入框的规则 407
 - 16.7.8 标签页的规则 408
 - 16.7.9 Web表格控件的规则 408
 - 16.7.10 Web树形表控件的规则 410
- 附录A 集成化研发管理平台MainSoft介绍 411
- 附录B 云计算项目管理平台MansuoCloud介绍 414
- 附录C 集成化界面开发工具UIPower介绍 417
- 参考文献 421

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com