

Содержание

Формальное отражение реальной структуры	3
Объекты и Типы объектов. В чём разница?	4
Подумайте и решите:	5
Но с другой стороны... ..	5
Что внутри объекта	6
Чем объекты отличаются в зависимости от типа	7
Виды объектов	7
Как создать новый тип объектов	8

Что такое "Объекты" и зачем их настраивать

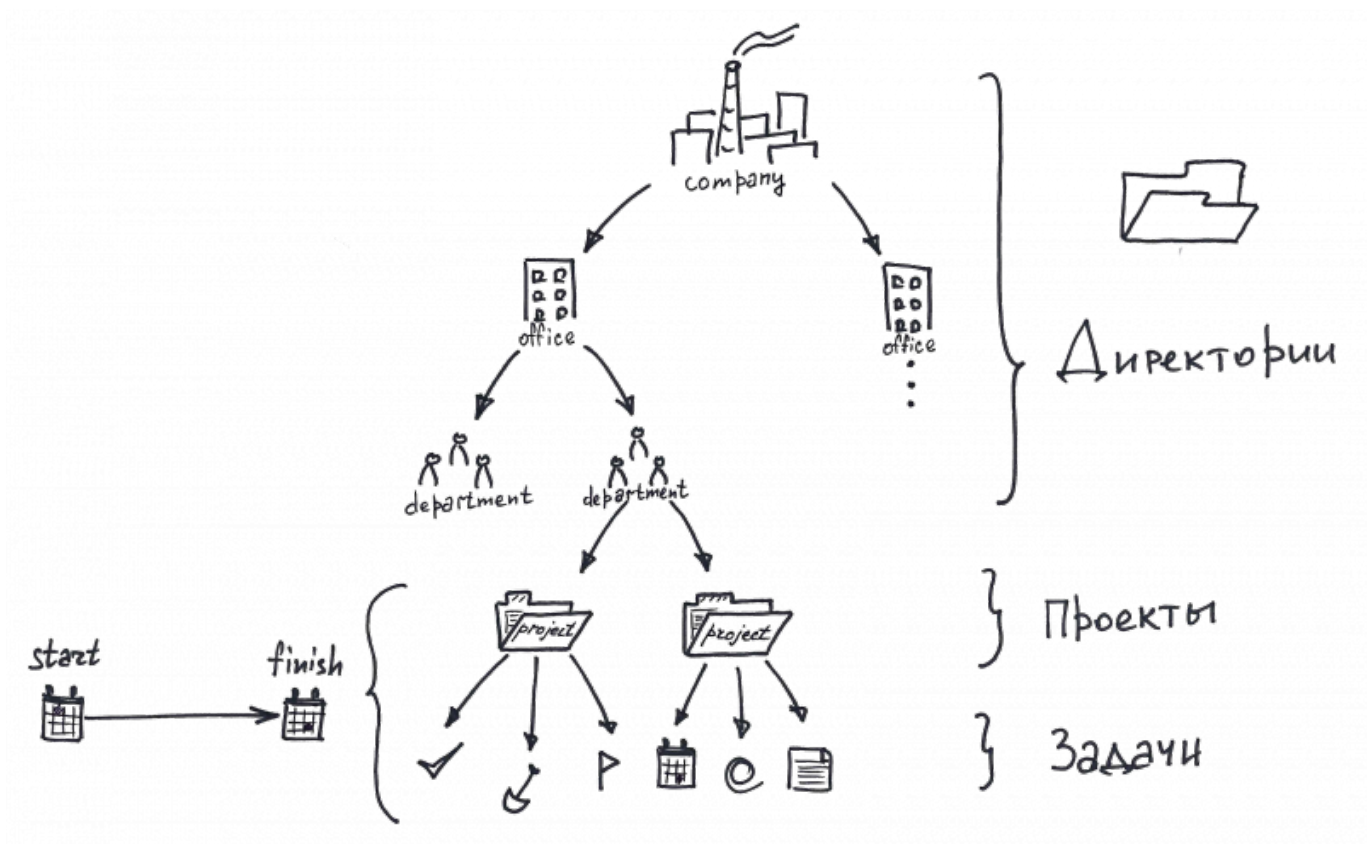
Только **администратор** системы может создавать новые типы объектов.

Формальное отражение реальной структуры

Конечная цель настройки типов объектов - чтобы руководитель проекта смог выстроить нужное ему [Дерево проектов](#).

Чтобы итоговая картинка была максимально приближена к реальности, те «кирпичики», из которых дерево будет выстроено, должны отражать особенности каждого типа проектов, мероприятий, задач и проч.

Дерево проектов должно хоть и формально, но точно **отображать реальную структуру компании, проектов**. Оно должно быть **слепок реальных бизнес-процессов**.



Нарисуйте схему вашего бизнеса до того, как приступать к настройке ADVANTA, начинать настраивать типы объектов.

1. Выделите «**константы**» – объекты без привязки ко времени.
Это может быть компания, проектный офис, направление работ и т.п.
2. Выделите долгосрочные контракты, **комплексные, продолжительные работы** – но **у которых есть начало и конец, понятный результат**.
Всё то, что вовлекает в себя ряд ресурсов и имеет конечную цель, сроки реализации.
3. Как сильно будут декомпозированы (детализированы) задачи в каждом проекте? – Какие есть типы работ в вашей компании, какие из них должны быть обязательно отражены в ADVANTA как часть крупных проектов.

Объекты и Типы объектов. В чём разница?

Из объектов можно выстроить [Дерево проектов](#).

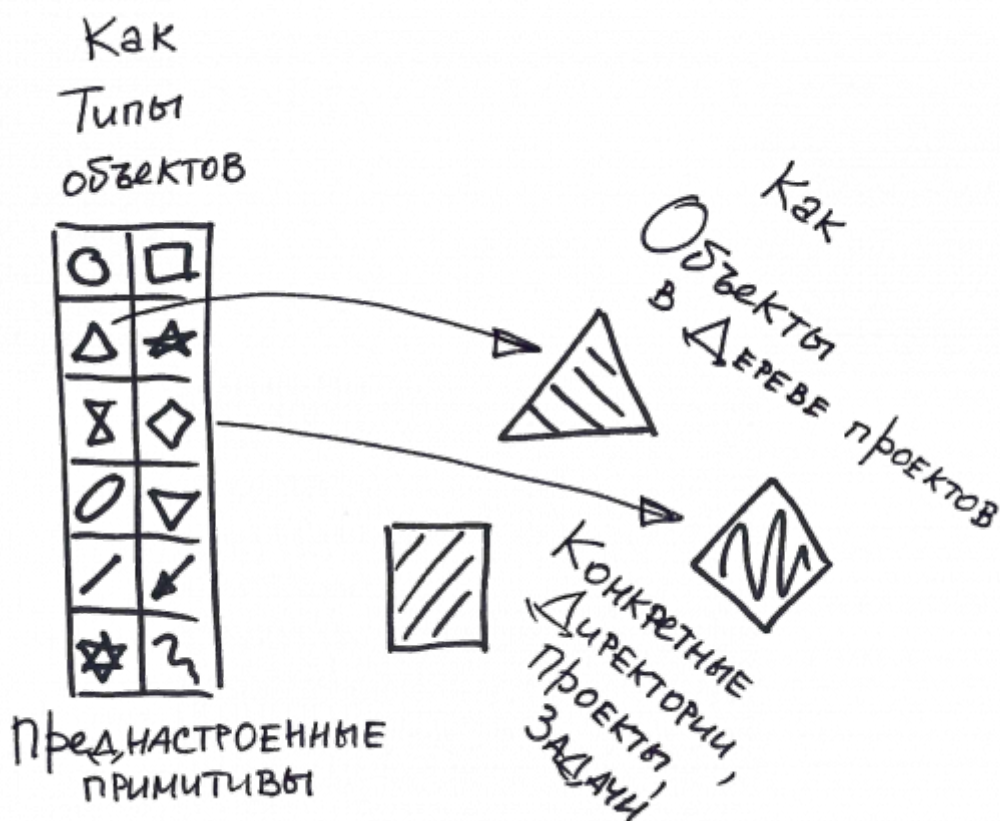
Объекты – это ветви и листья дерева проектов.

Дерево проектов **формируют все участники команды**: они [создают проекты и задачи](#), подзадачи, ставят себе в [календаре](#) совещания – каждый этот объект становится частью [дерева](#).

А вот то, какой формы, размера и цвета будет выбранный «лист» дерева определяет **тип объекта**.

Это можно сравнить с рисованием в Paint.

У вас есть набор примитивов и то, как вы ими рисуете. Инструменты рисования – это типы объектов, а то, что и где вы нарисовали – это объект в дереве проектов.



Подумайте и решите:

Одинаково или по-разному (и если по-разному, то велико ли отличие) описываются, оцениваются, контролируются:

- задача для производственного отдела и задача для бухгалтерии?
- контракт на строительство и контракт на поставку ПО?
- проект внедрения оборудования и проект поставки техники?
- компания, здание, проектный офис, подрядчики, клиенты?

Но с другой стороны...

Не делайте новые типы объектов на каждый «чих». Не создавайте новые типы объектов только из-за того, что можете.

Чем больше типов объектов:

- тем сложнее пользователю выбрать нужный и не ошибиться;
- тем больше настроек и тем сложнее поддерживать систему;
- тем сложнее формировать отчёты.

Соблюдайте баланс. Создавайте новые типы объектов, когда для этого есть объективная необходимость и они **действительно** чем-то отличаются.

По умолчанию в ADVANTA есть преднастроенные типы объектов.
Но точно ли этих деталей будет достаточно, чтобы наиболее точно описать вашу систему и учесть все нюансы?

Чтобы ответить на этот вопрос, можно для начала пожить с тем, что есть, выявить закономерности, найти «где мешает» и дополнить перечень типов объектов при необходимости.

Что внутри объекта

Объект **характеризуется огромным перечнем значений**, потому что именно объект и **является основной единицей системы**.

Реквизиты (поля) характеризуют, описывают каждый объект.

К объекту могут быть привязаны **справочники** (таблицы).

Например, к объекту «Контракт с заказчиком» привязаны справочник «Приходы», где бухгалтер отмечает поступления средств по договору, и «Расходы», где руководитель проекта списывает расходы на выполнение проекта.

Или может быть таблица с комментариями к задаче.

Каждый объект занимает своё положение в **иерархии дерева проектов**. Он не может висеть сам по себе в системе – любой созданный объект будет включен в иерархию.

За каждый проект и задачу отвечают конкретные люди: **руководитель и исполнитель**. Также могут быть **участники** проекта/задачи – те, кто вовлечён в работу над этим проектом или задачей.

Из всего этого массива данных вы можете формировать **отчёты** в том разрезе, который вам нужен для конкретных задач, ответов на конкретные вопросы. Например, какие просроченные задачи есть в вашем отделе или сколько средств поступило по договорам за квартал.

направление бизнеса, или «Контрагент». Только этот вид объекта может быть корневым.

- **Проекты** – комплексные проекты, продолжительные работы, которые детализируются на задачи и подзадачи.
- **Задачи** – детализация работ по проекту, а также совещания, контрольные точки, группы задач и подзадачи и т.д.

	Директория	Проект	Задача
Для чего подходит	Направление бизнеса, предприятие, группа компаний, зданий, средства производства Папка, основа группировки дерева проектов.	Комплексные проекты. Подходит для крупного проекта или объёмной, растянутой во времени задачи. Что-то, что решается многими ресурсами.	Конкретные задачи по проекту, а также совещания, встречи, вехи и т.д.
Могут быть включены в список дел и календарь			
Может быть корневым объектом в системе			
Есть привязка ко времени (дата начала и конца действия)			
Есть по умолчанию Руководитель и Исполнитель	1)		
Какие виды объектов может содержать в себе	Директории Проекты Задачи	Проекты Задачи	Задачи

Как создать новый тип объектов

Чтобы создать и настроить типы объектов, зайдите в **Администрирование → Объекты → Добавить**.

[Подробнее о создании и настройке объектов в системе.](#)

1)

Но можно настроить в отдельном объекте вида «Директория».

From:
<https://wiki.a2nta.ru/> - Wiki [3.x]

Permanent link:
<https://wiki.a2nta.ru/doku.php/product/objects/admin/about?rev=1562926881>

Last update: **12.07.2019 10:21**

