

Содержание

Формальное отражение реальной структуры	3
Разбейте объекты по видам	4
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
Как создать новый тип объектов	7

Что такое "Объекты" и зачем их настраивать

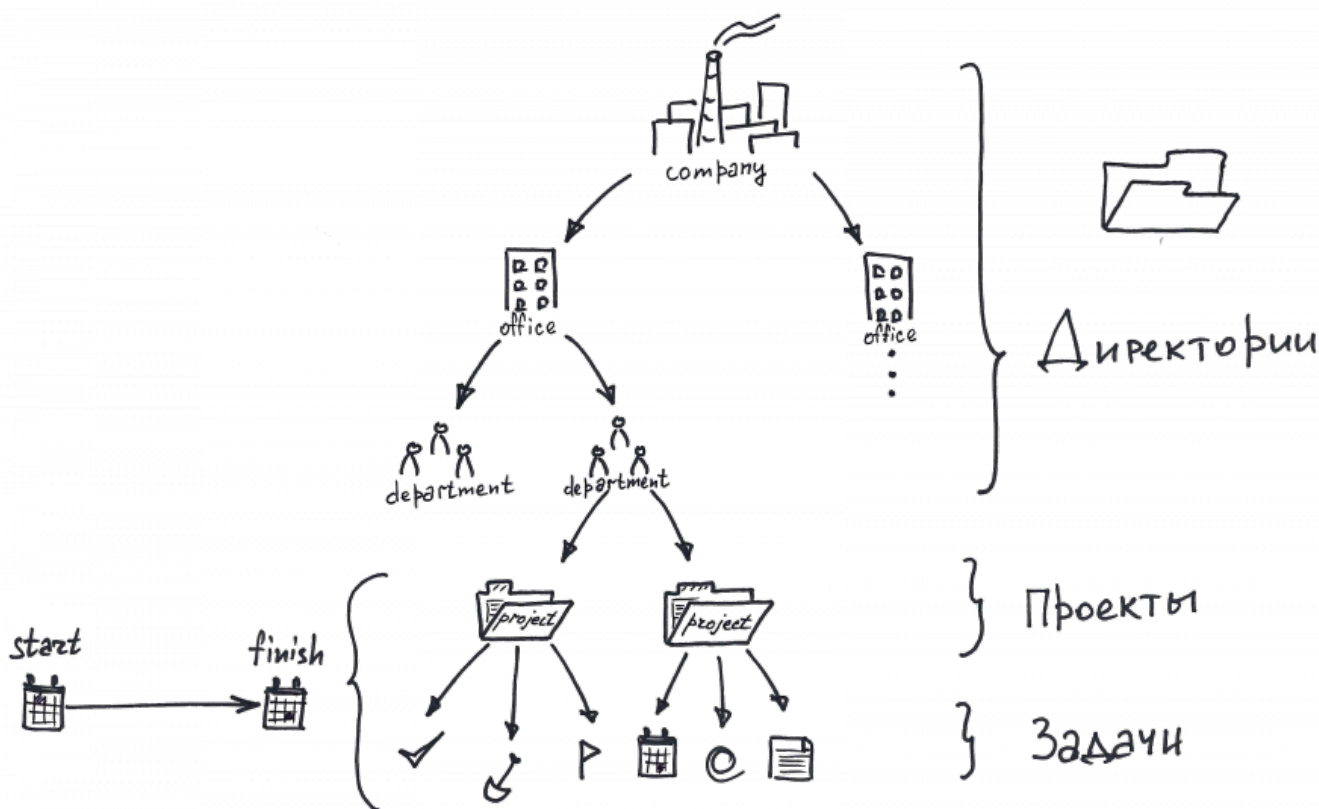
Только **администратор** системы может **создавать новые типы объектов** и **настраивать их**.

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**.



Разбейте объекты по видам

Нарисуйте схему вашего бизнеса до того, как приступить 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. – Это будут [директории](#).
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. – Это [проекты](#).
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. – А это [задачи](#).

[Подробнее о видах объектов.](#)

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).

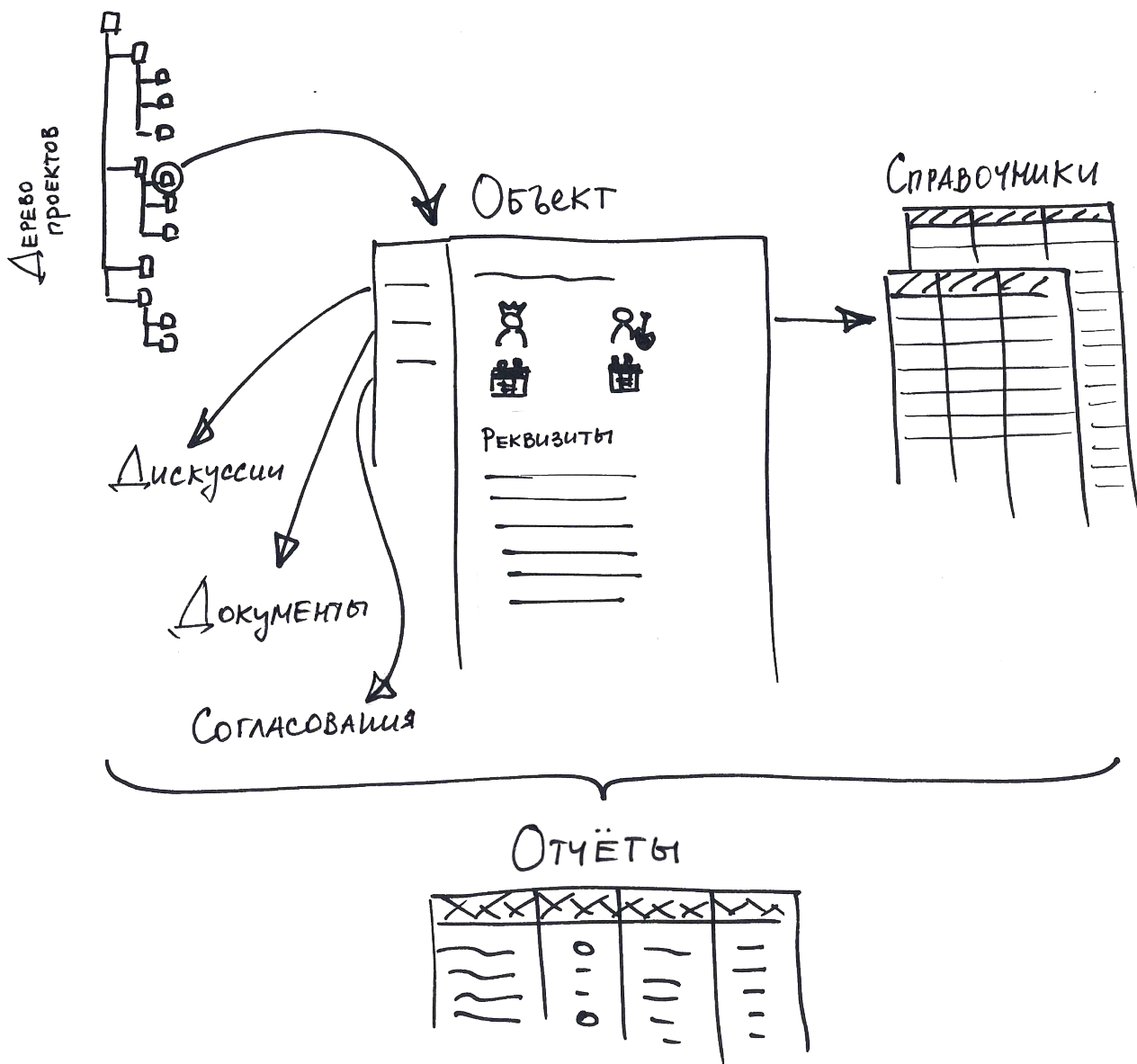
Например, к объекту «Контракт с заказчиком» привязаны справочник «Приходы», где бухгалтер отмечает поступления средств по договору, и «Расходы», где руководитель проекта списывает расходы на выполнение проекта.

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.



Чем объекты отличаются в зависимости от типа

Разные типы объектов:

- визуально отличаются друг от друга в дереве проектов, и их карточки могут отображаться для пользователей по-разному:
 - по-разному описываться (реквизиты);
 - быть привязанными к разным справочникам;
 - на их страницы могут быть выведены разные формы и отчёты и т.д.
- могут по-разному вести себя в системе (например, автоматически попадать в календарь или нет).

Как создать новый тип объектов

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

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

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.a2nta.ru/doku.php/product/objects/admin/about?rev=1563445356>

Last update: **18.07.2019 10:22**

