

## СОДЕРЖАНИЕ

**Введение:** зачем столько шума из-за проектов? **19**

### **I. Создавайте! 40**

1. Модифицируйте: никогда... ни за что!...  
не принимайте проект/задание как данность **43**
2. Превратите свои "повседневные занятия  
в "крутую" работу" **48**
- 2а. Станьте наблюдательным дураком: рассматривайте  
любую мелочь как прекрасную возможность узнать  
что-то новое **53**
3. Усовершенствуйте свой словарный запас!  
Полюбите слово "КЛАСС!". Используйте слово  
"КЛАСС!" **56**
4. Не бывает "маленьких" проектов: за каждой  
"небольшой" формой или процессом, за каждой  
"незначительной" проблемой стоит б-о-л-ь-ш-о-й  
проект! **64**
- 4а. Превратите сегодняшнюю досадную "обязанность"  
в проект "КЛАСС!". В-а-ж-н-а-я мысль: такого  
понятия, как "данность", не существует **68**
5. Нажмите на тормоз! Не предавайте "КЛАСС!" **74**
6. Миром движет любовь! **77**
7. Будет ли он — проект, наш ребенок — красивым?  
Да... красивым! **79**

8. Главное — это дизайн. Т.е. одна из самых действенных сил во всей Вселенной **83**
9. Это революционный проект? (Вы уверены?) **87**
10. Связан ли этот проект со Всемирной паутиной? К-р-е-п-к-о? **89**
11. Влияние. Генри Джеймс задавал такой вопрос относительно работы художника: “Это стоило делать?” **91**
- 11а. Вы кого-нибудь выводили из себя в последнее время? **94**
12. Горячие поклонники! **96**
- 12а. Женщины как горячие поклонницы. Женщин в товаре/услуге — а значит, и в “характеристиках проекта” — привлекает другое, нежели мужчин **99**
13. Пираты в открытом море. “Мы” на задании/ в крестовом походе. Мы собираемся расстроить чужие планы... и оставить свой след в истории **102**
14. Если можете (подсказка: вы можете!), создайте “место”. Т.е.... пиратам нужны корабли на море и убежище на суше. (На языке шпионов — “явочные квартиры”.) **105**
15. Внесите это в свое резюме. Сейчас же! Расскажите о том, что вы первым пришли к финишу **107**
16. Думайте о радуге! **108**
17. Обдумайте... переосмыслите... превратите... свою концепцию... в “бизнес-план” **111**

18. Помните/станьте одержимы мыслью...  
о с-р-о-к-а-х. Будьте смехотворно/абсурдно/  
безумно требовательны к себе и своей команде  
мятежников **113**
19. Найдите мудрого друга. Проекты "КЛАСС!" —  
это непросто! Вы работаете на пределе  
возможностей. Часто они выводят вас из себя.  
Как и всю организацию **115**
20. Найдите — а затем привлечите к себе —  
нескольких сторонников **118**
- 20а. Найдите хотя бы одного пользователя/сторонника.  
Сейчас же. С самого начала думайте  
о пользователе **120**
21. Носите при себе небольшую карточку, на которой  
написано: КЛАСС! Красота! Революционность!  
Влияние! Горячие Поклонники! **123**

## II. Продавайте! **129**

22. Говорите к-р-а-т-к-о. Опишите свой проект  
(его преимущества и "КЛАСС!")... за т-р-и  
минуты **132**
- 22а. Время метафор! **134**
23. Продавать — значит... продавать всем! **138**
24. Жизнь проекта "КЛАСС!" = Продажи. Правильно?  
Значит... сознательно работайте над молвой.  
Станьте известным и оставайтесь таким **140**
25. Работайте с "сообществом". Начните расширять  
свою сеть! Как можно скорее **142**

26. Последний ничем не хуже первого. Если они вас поддерживают... значит, это ваши друзья **145**
27. Проповедуйте перед паствой!  
Никогда не забывайте своих друзей! **147**
28. Не пытайтесь привлечь врагов на свою сторону.  
Не тратьте на них время **151**
29. Создайте ПЕРВОКЛАССНЫЙ консультативный совет **155**
30. Займитесь самоснабжением. Такое вы слышите впервые: иметь слишком много денег вначале... вредно! **159**
31. Не забывайте о практике! (Например, о проверке в реальных условиях.) Вам нужны клиенты-партнеры... как полигон для тестирования первых прототипов **164**

### **III. Выполняйте! 169**

32. Дробление! Дробление! Дробление! **171**
33. Живите... ешьте... спите... дышите... думая о прототипе! Т.е. станьте фанатом прототипов **173**
- 33а. Обучайте созданию прототипов. Это вопрос "корпоративной культуры". Т.е. работайте над культурой создания прототипов **179**
34. Играйте! Найдите товарищей для игры! **181**
35. Запрашивайте обратную связь! **184**
36. Взорвите все! Игра... и разрушение... это слуги **187**

37. Продолжайте привлекать сторонников!  
Незыблемый закон: проекты “КЛАСС!” требуют  
“КЛАССных” людей. Никогда не прекращайте  
привлекать новых сотрудников! **189**
- 37a. Требуется придворный шут **191**
38. Заведите себе б-о-л-ь-ш-о-й блокнот! Это Библия  
проекта. Это главный документ... макро-  
карта **194**
39. Любовь к спискам. Вы будете составлять списки...  
а списки сделают вас всеведущими.  
(Серьезно.) **196**
40. Мыслите (живите/спите/ ешьте/дышите) сроками/  
этапами **199**
- 40a. Требуется господин Последние два процента! **202**
41. Станьте мастером 15-минутных совещаний!  
За 15 минут можно изменить мир  
(или хотя бы сделать его организованнее)! **204**
42. П-р-а-з-д-н-у-й-т-е! **206**
- 42a. Празднуйте неудачи! **208**
43. Настройка антенны! Главное здесь — действие.  
Именно так! Но не позволяйте фанатизму сбить вас  
с правильного курса по направлению к “КЛАССУ!”/  
Красоте!/ Революции!/Влиянию!/ Горячим  
поклонникам! **210**
44. У проекта есть своя индивидуальность. Он живой.  
Проект = жизнь... дух... личность **212**
45. Забросьте сеть немного дальше **214**
46. Никогда не упускайте из виду пользователей! **216**

47. Разработайте программу управления молвой.  
Маркетинг — это выполнение **218**

#### **IV. Выходите! 225**

48. Распродавайте! **227**
- 48а. Привлеките в команду господина Завершителя...  
не менее страстного, чем вы!  
(Который о-б-о-ж-а-е-т администрирование.) **229**
49. Внедрите своих чудаков в большинство... где они  
станут мутирующими вирусами, защищающими  
вашу (странную) точку зрения! **231**
50. Напишите историю проекта. Устройте настоящий  
праздник! **233**

**Послесловие 235**

**Движение! 237**

**Рекомендуемая литература 239**

**Благодарности 243**