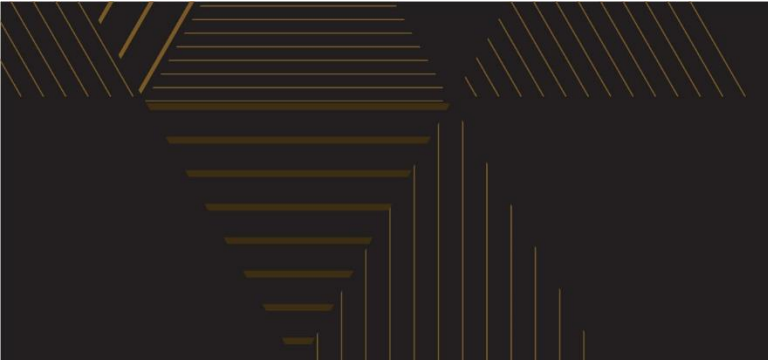


排圖單甘特圖

使用手冊_2022.01.18



目錄

壹、介面介紹

貳、使用說明

1、一般情形

2、遇補班日

3、遇連假

參、使用技巧—前後關係



壹、介面介紹

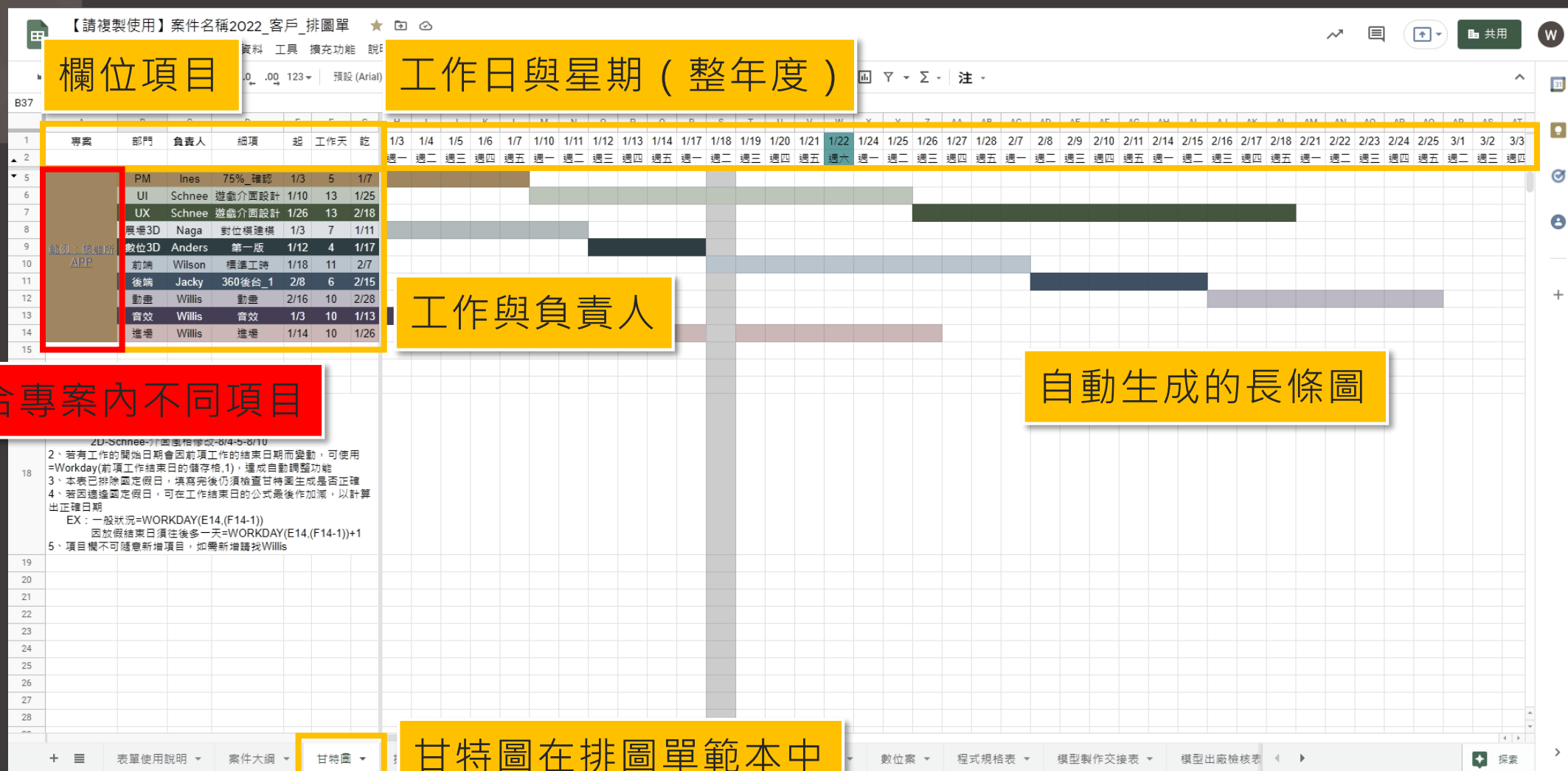
壹、介面介紹

什麼是甘特圖？

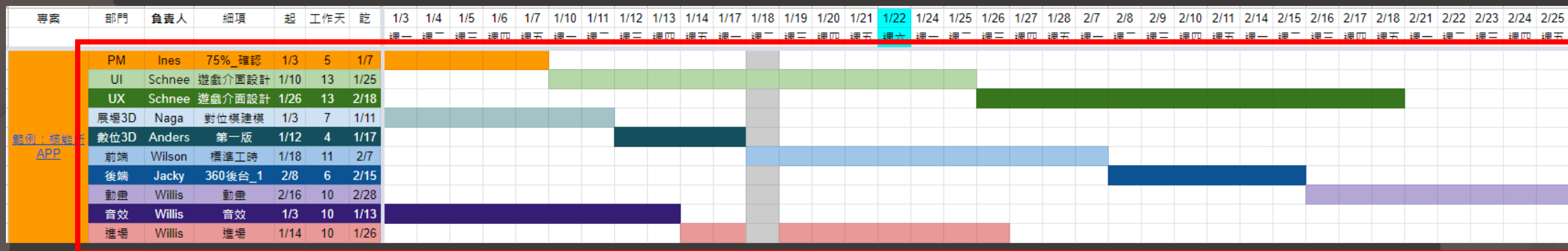
專案管理經常使用的甘特圖，以水平條狀圖示意專案、計劃或工作的時間軸，是檢視專案排程、追蹤里程碑的絕佳視覺呈現方式，也能讓您對工作的時間軸有概念。甘特圖中的每一個長條呈現流程的一個步驟 (或專案的任務)，長條的長度表示該步驟或任務需要花費的時間量。當您縮小查看整張圖片時，甘特圖可讓團隊綜覽需要完成的工作、負責的人員及相關時程。

[排圖單範本連結](#)

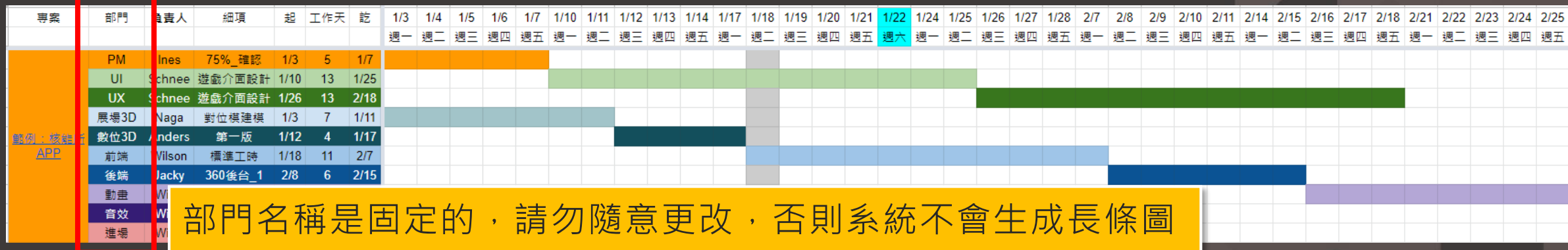
壹、介面介紹



壹、介面介紹



每種顏色代表不同部門（作業類別）



部門名稱是固定的，請勿隨意更改，否則系統不會生成長條圖

壹、介面介紹

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7																																				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																				
	動畫	Willis																																								
	音效	Willis																																								
進場	Willis																																									

負責人統一英文，字首大寫；會用於總表作篩選項，請注意拼字

負責人統一英文，字首大寫；會用於總表作篩選項，請注意拼字

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25		
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																						
	UI	Schne	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																						
	UX	Schne	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																						
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																						
	數位3D	Ander	第一版	1/12	4	1/17																																						
	前端	Wilsor	標準工時	1/18	11	2/7																																						
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																						
	動畫	Willis	動畫	2/1																																								
	音效	Willis	音效	1/3																																								
	進場	Willis	進場	1/1																																								

工作內容

壹、介面介紹

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7																																				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28																																				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13																																				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26																																				

工作起始日與工作天，每項工作請依起始日由上至下排序
(如圖，長條圖應是持續向右延伸)

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7																																				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28																																				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13																																				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26																																				

工作結束日。有設定公式，填好起始日與工作天會自動算出結束日；
有可能遇到連假或補上班，建議驗算。

壹、介面介紹

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五
範例：核能所APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7																																				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28																																				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13																																				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26																																				

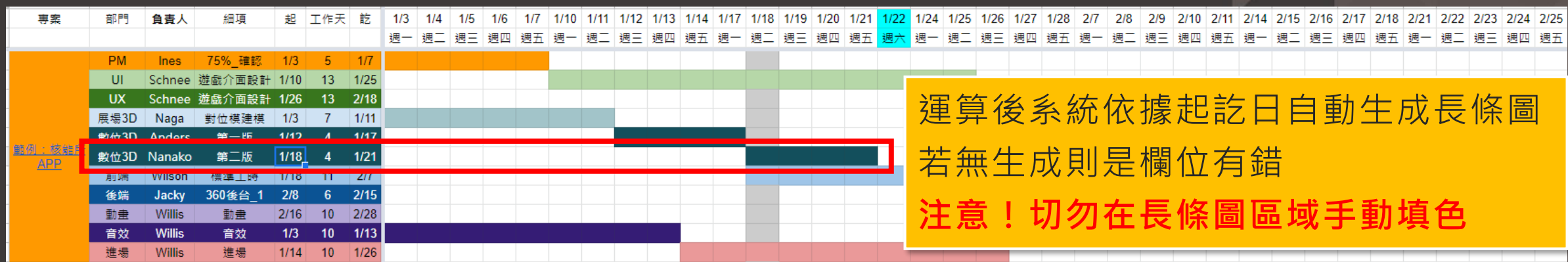
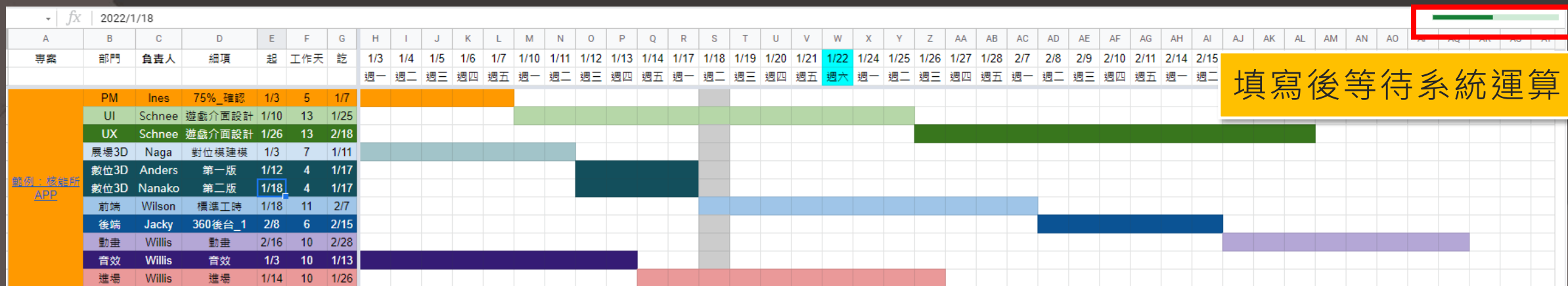
淺灰色覆蓋區為當前日期
會依系統自動變更

貳、使用說明

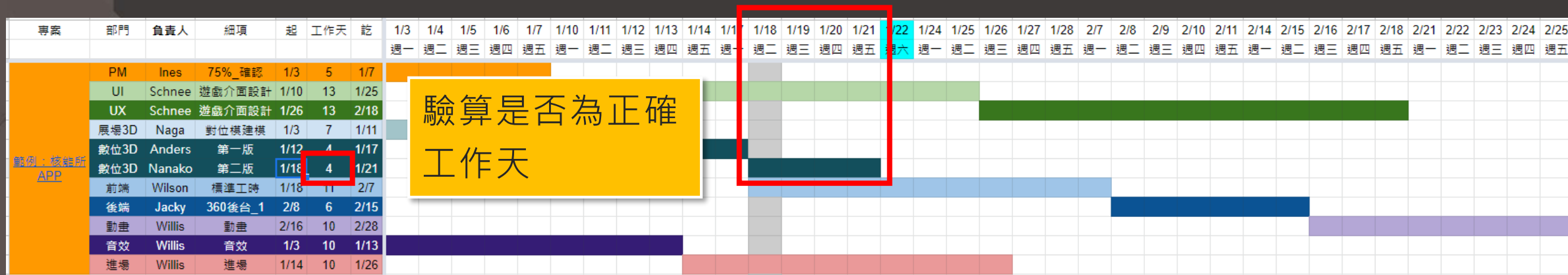
貳、使用說明—一般情形

[illegible][illegible]

貳、使用說明——一般情形



貳、使用說明——一般情形



貳、使用說明—遇補班日

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/15	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五
範例：技能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																				
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	1/25																																				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7																																				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28																																				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13																																				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26																																				

遇到周末補班日會導致結束日不正確，
並不出現長條圖下數，填寫的工作天

遇到周末補班日會導致結束日不正確，
進而出現長條圖天數 > 填寫的工作天。

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6
							週一	週二	週三	週四
範例：技能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17				
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	=WORKDAY(E10,(F10-1))-1				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26				

此時請手動更改結束日的公式，在最後面減去
多的日曆天
(範例中結束日應為1/24日，因此減去1即可)

貳、使用說明—遇連假

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/15	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25	
							週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週六	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	週一	週二	週三	週四	週五	
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7																																					
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25																																					
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18																																					
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11																																					
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17																																					
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	1/24																																					
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/3																																					
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15																																					
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28																																					
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13																																					
進場	Willis	進場	1/14	10	1/26																																						

遇到連假會因為表單中日期已排除周間放假日，導致結束日與長條圖不正確
 (範例中1/18開始11個工作天結束日為2/3，但2/3為過年連假，正確應為2/7結束；1/18-1/28連假前為10工作天，再加2/7一工作天方為正確)

貳、使用說明—遇連假

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1/3	1/4	1/5	1/6
							週一	週二	週三	週四
範例：核能所APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7				
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25				
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18				
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11				
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17				
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	1/24				
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	=WORKDAY(E11,(F11+1))+4				
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15				
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28				
	音效	Willis	音效	1/3	10	1/13				
	進場	Willis	進場	1/14	10	1/26				

此時請手動更改結束日公式，加上要不足的日曆天數
(正確結束日應為2/7，與2/3相差4日曆天，因此加4)

參、使用技巧

參、使用技巧—前後關係

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1
							週
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7	
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25	
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18	
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11	
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17	
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	1/24	
	PM	Ines	第二版確認	1/25	5	1/7	
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7	
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15	
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28	

有時候工作會有前後關係：

A工作1/24結束，B工作1/25才能開始

專案	部門	負責人	細項	起	工作天	訖	1
							週
範例：核能所 APP	PM	Ines	75%_確認	1/3	5	1/7	
	UI	Schnee	遊戲介面設計	1/10	13	1/25	
	UX	Schnee	遊戲介面設計	1/26	13	2/18	
	展場3D	Naga	對位模建模	1/3	7	1/11	
	數位3D	Anders	第一版	1/12	4	1/17	
	數位3D	Nanako	第二版	1/18	6	1/24	
	PM	Ines	第二版確認	=workday(G10,1)			
	前端	Wilson	標準工時	1/18	11	2/7	
	後端	Jacky	360後台_1	2/8	6	2/15	
	動畫	Willis	動畫	2/16	10	2/28	

這時可以用WORKDAY 函數：

WORKDAY(start_date, days)

Start_date代表開始日期的日期。

Days，start_date之後的非週末和非假日的天數。

這樣當A工作修改日程，B工作會自動更新

