



# Professionelles Projektmanagement in der Praxis - Mit digitalen Unternehmensgründungsprojekten

Prof. Dr. Harald Wehnes

Veranstaltung 1 (20.04.2020):

**Gründungsvorschläge, Teambildung**

**Project Canvas, Reflektionen**

**Partner:**

Servicezentrum  
Forschung und  
Technologietransfer  
(SFT)



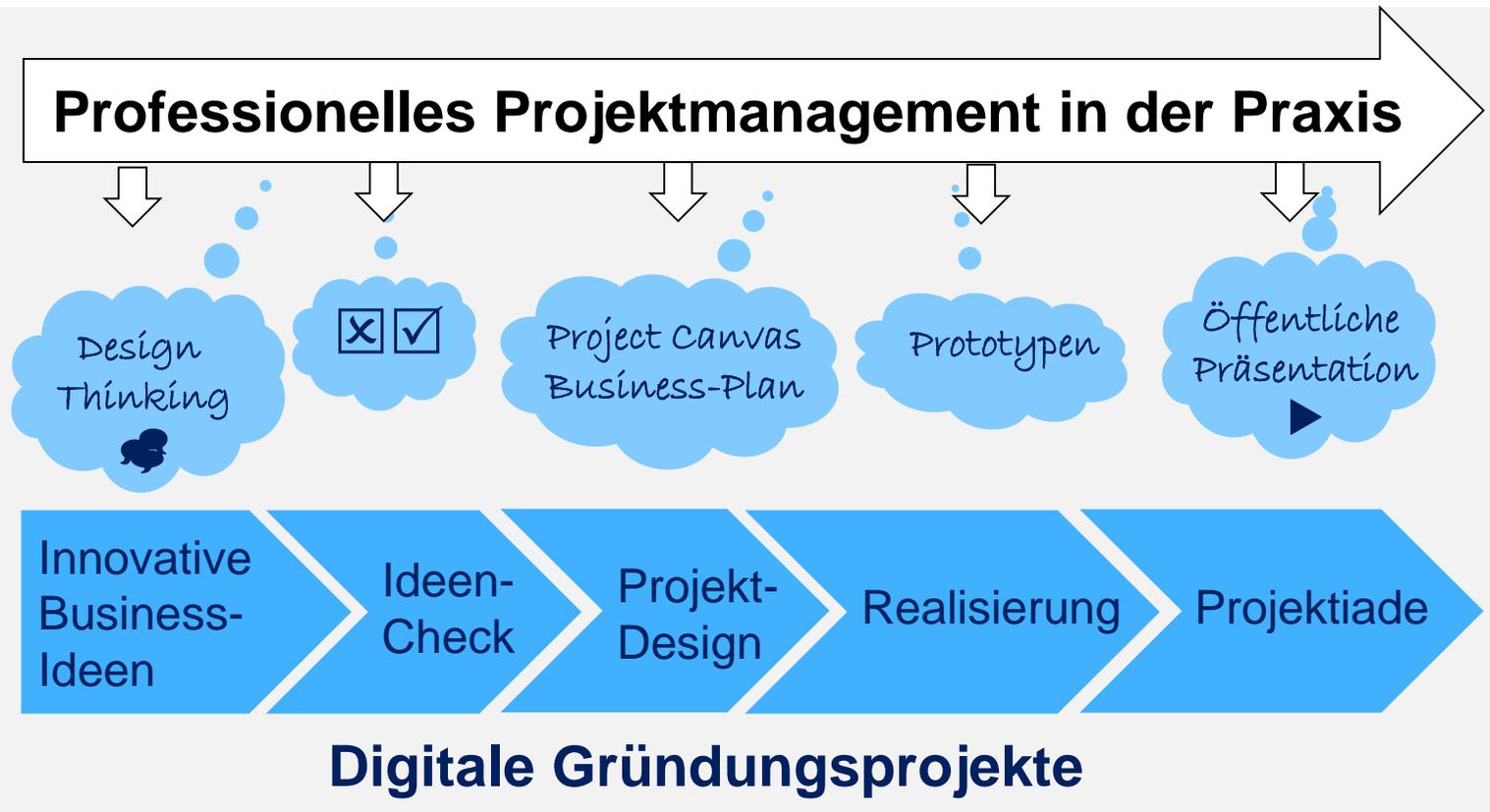
# Agenda

---

- ▶ Begrüßung und Überblick
- ▶ Vorstellung Projektvorschläge (3-Minuten Pitches)
- ▶ Bildung der Projektteams
- ▶ **Projektdesign mit Project Canvas – mit Workshopteil**
- ▶ Reflektionen zum Project Canvas
  
- ▶ Aufgabe 1

Bitte nicht aus Zoom abmelden, da sonst keine Zuordnung zu den Breakout-Räumen möglich!

# Big Picture der Veranstaltung



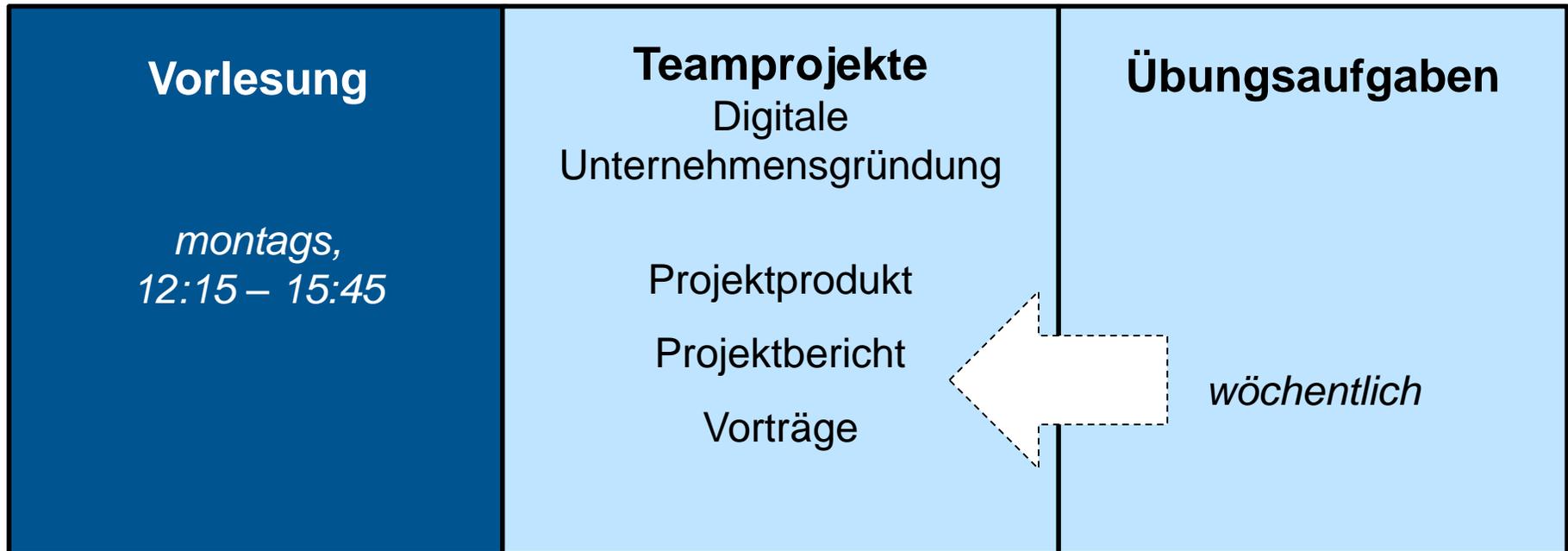
## Interdisziplinäre Teams

## Denken in Geschäftsmodellen

**Hauptzielgruppe:** Studierende Informatik **Master** der Universität Würzburg  
Offen für Studierende anderer Fakultäten der Universität Würzburg und anderer Hochschulen sowie für Promovenden

**Bisher Teilnehmer:** Anglistik, BWL/Marketing, China Business and Economics, Funktionswerkstoffe (FH Würzburg), Geographie (PhD), Graduate School-Geisteswissenschaften, Human-Computer Interaction (HCI), Informationsdesign (FH Würzburg), Mathematik, Mensch-Computer-Systeme (MCS), Medienkommunikation, Pädagogik, Physik, Psychologie, Space Master, Wirtschaftsinformatik

# Big Picture der Veranstaltung – mit Terminen



**20.07.2020 Öffentliche Abschlussveranstaltung PROJEKTIADE 2020**

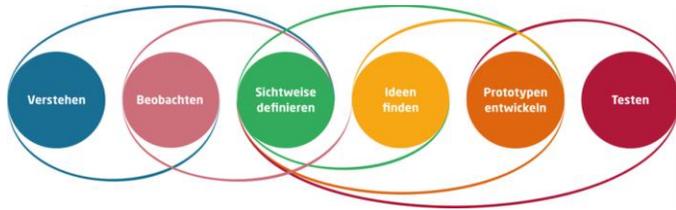
**27.07.2020 Klausur**

27.07.2020 Optional: Klausur für HS-Zertifikat „Modernes Projektmanagement“

# SS 19: Fahrplan

## Design Thinking

Oberthema: „Smart City“



## Project Canvas

**THE PROJECT CANVAS**

ESTELLE VON: \_\_\_\_\_  
WIRTSCHAFTSBEREICH: \_\_\_\_\_

**ZWECK**  
Wahle Absatzmärkte für dein Projekt (auch Innovationsfeldern). Wähle die drei Hauptmärkte und beschreibe sie kurz. Beschreibe wie das Projekt die Zukunft verändern wird für sie?

**BUDGET**  
Wahle Geld und benötigte Ressourcen für die verschiedenen Ressourcen für die verschiedenen Ressourcen.

**TEAM**  
Wahle ein Team, das die Fähigkeiten hat, die du brauchst. Welche Rollen sind in deinem Team? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**UMFELD**  
Wahle die Rollen, Beziehungen, Kompetenzen und Ressourcen, die dein Projekt beeinflussen. Welche Ressourcen sind für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**MEILENSTEINE**  
Wahle Meilensteine, die dein Projekt beeinflussen. Welche Meilensteine sind für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**QUALITÄT**  
Wahle die Qualität, die dein Projekt beeinflussen wird. Welche Qualität ist für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**ERGEBNIS**  
Wahle das Ergebnis, das dein Projekt beeinflussen wird. Welche Ergebnisse sind für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

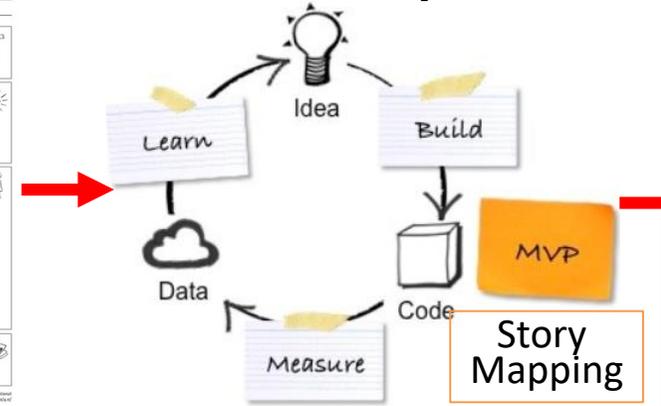
**KUNDE**  
Wahle die Kunden, die dein Projekt beeinflussen wird. Welche Kunden sind für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**RESSOURCEN**  
Wahle Ressourcen, die dein Projekt beeinflussen wird. Welche Ressourcen sind für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

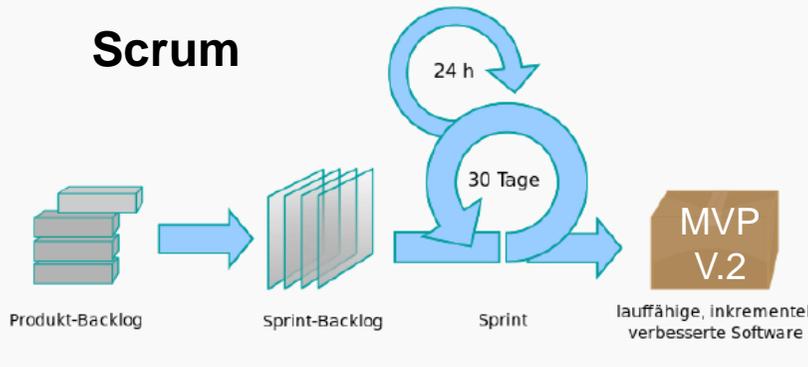
**RISIKEN + CHANCEN**  
Wahle Risiken und Chancen, die dein Projekt beeinflussen wird. Welche Risiken sind für dein Projekt wichtig? Welche Chancen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

**ZEIT**  
Wahle die Zeit, die dein Projekt beeinflussen wird. Welche Zeit ist für dein Projekt wichtig? Welche Kompetenzen sind für dein Projekt/Projektmanagement wichtig?

## Lean Start-up PM



## Scrum



Stakeholder-, Kommunikations-, Risiko-  
management, Projektmarketing, Teamarbeit

**Traditionelles PM:** Projektinitiierung, Definition,  
Planung, Steuerung, Abschluss; Änderungen,  
Risiken, Qualität, Verträge, Claims etc.

Video  
Prototyping



Servicezentrum  
Forschung und  
Technologietransfer  
(SFT)



---

# VORSCHLÄGE FÜR DIGITALE GRÜNDUNGSPROJEKTE

# Quellen für Projektvorschläge

- ▶ Wertvolle Prototypen mit hohem Gründungspotential vom vergangenen Jahr (SS19), die produktiv gesetzt und verbreitet werden sollen
- ▶ Vorschläge der Stadt und von sozialen Einrichtungen in Würzburg
- ▶ Projektvorschläge von Firmen aus dem Würzburger Raum
- ▶ Projektvorschläge, die Personen ohne IT-Know How bzw. ohne IT-Ressourcen über die Partner (ZDI, SFT, IGZ) eingereicht haben
- ▶ Vorschläge von Vorlesungsteilnehmern
- ▶ Vorschläge aus vorgeschaltetem „Design Thinking“ Workshop (15.4.)

## ▶ Pitches

- Max. 3 Minuten
- 1 Folie plus evtl. 1 Grafik

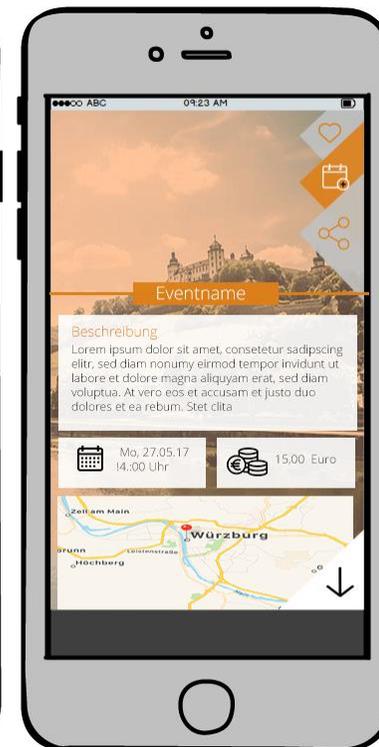
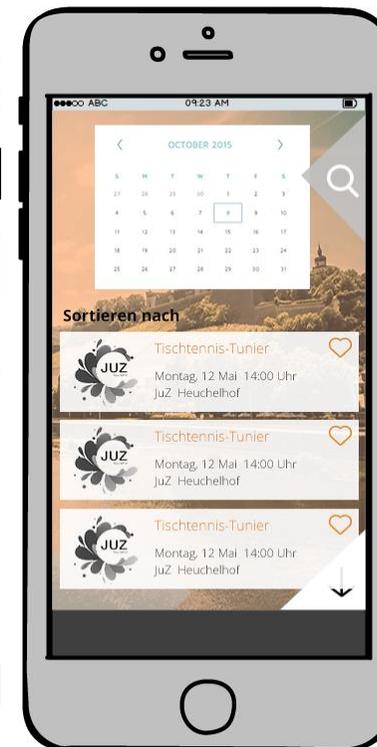
# Übersicht

Nr.	Projektname	Inhalt	Auftraggeber
1	WueTivity (Fortsetzung vom SS19)	Plattform und App mit den Freizeitangeboten für Jugendliche der Stadt WÜ	Felix Hofmann, Stadtjugendring Würzburg
2	Bürgerbeteiligung: Micro-Umfragen	Meinungsbilder zu stadtteilbezogenen Entscheidungen einholen und Informationen bereitstellen	Sarah Klüber, JMU Würzburg, Institut Mensch-Computer-Medien
3	Stellenbörse für Migranten	Plattform für Migranten und Arbeitgeber	Prof. Dr. Vathsala Aithal, FHWS
4	Mehr Demokratie!	Implementierung und Customizing der Plattform CONSUL (Interesse der Stadt WÜ!)	Dr. Christian Andersen, ZDI (Stadt Würzburg)
5	„Barbara“-Sprachassistentz	Kommunale „On Premise Spracherkennung“ Umsetzung an einigen zentralen Orten in WÜ	Stefan Vogt (Wolfgang Bauer)
6	Legal§Birdies	Passgenaue Sofortinformationen für (juristische) Zielgruppen	Prof. Dr. Matthias Schneider, HS Schmalkalden
7	WuePlanner	Planungs-App für Professoren und Studenten – interessant auch für Schulen?	Alexander Ehrlich
8	Digital Family Planner	Innovative Family Butler App	Xenia Ramich
9	Innenstadt.de	Marktplatz & Onlineshop für kleine lokale Geschäfte (Interesse der Stadt WÜ!)	Luc Becker

Favorisiert, da externe AG

# WueTivity (Felix Hofmann)

- ▶ Auftraggeber: Felix Hofmann, Stadtjugendring Würzburg
- ▶ Plattform und App mit den Freizeitangeboten für Jugendliche der Stadt Würzburg: Übersichtlich, kostenfreie Angebote bzw. günstiges Preis-/Leistung-Verhältnis
- ▶ Fortsetzung eines Social App-Projektes vom SS19
  - Ziel: Produktivsetzung der Lösung mit erweiterten Funktionalitäten
  - Technischer Ansprechpartner: Christian Juranz
- ▶ **Interesse von anderen Städten liegt vor**



# Bürgerbeteiligung: Micro-Umfragen (Sara Klüber)

- ▶ Wie können wir **Bürger:innen und der Stadt** helfen **Informationen** effizient und zielgerichtet **auszutauschen**.

- ▶ **Kurzbeschreibung** der innovativen Projektidee:

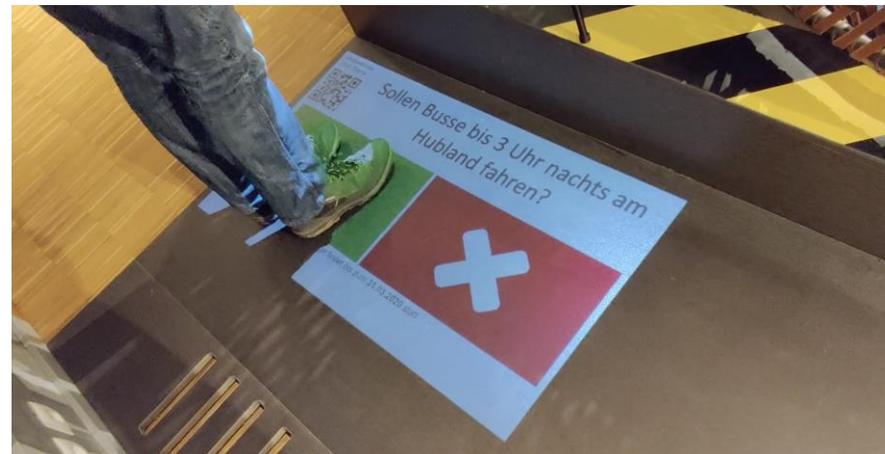
Das Konzept zu *Micro-Umfragen* baut auf vorherigen Projekten in enger Zusammenarbeit mit den Bewohner:innen des Hublandes auf. Es soll eine schnelle, einfache, für möglichst viele Bürger:innen zugängliche Möglichkeit bieten, Meinungsbilder zu stadtteilbezogenen Entscheidungen einzuholen und Informationen bereitzustellen. Das Konzept möchte der digitalen Spaltung entgegenwirken und Stadt und Bürger:innen einem Austausch auf Augenhöhe näher bringen. Später sollen Mikroumfragen (z.B. als „Stehlen“ oder Bodenprojektionen) temporär für Umfragen des Bereichs Stadtplanung in verschiedenen Stadtteilen installiert werden.

- ▶ **Auftraggeber** und seine Interessen:

Projektgruppe „ForDemocracy“ am Lehrstuhl für Psychologische Ergonomie in Zusammenarbeit mit der Stadt Würzburg (FB Stadtplanung)

Weiterentwicklung des Konzepts mit Aussicht auf Einsatz in Würzburg (zunächst in Grombühl)

# Bürgerbeteiligung: Micro-Umfragen (Sara Klüber)



# Stellenbörse für Migranten (Prof. Dr. V. Aithal)

- ▶ Wie können sich **Migrantinnen und Migranten** und **potentielle Arbeitgeber** zusammenbringen?
- ▶ **Kurzbeschreibung** der innovativen Projektidee:
  - Es soll eine **Plattform** entwickelt werden, auf der Migrantinnen und Migranten ihr persönliches Profil (Skills) mit ihren Qualifikationen einstellen und Unternehmen nach geeigneten Arbeitskräften suchen können.
  - Nur angemeldete Unternehmen, Städte, Gemeinden, Sozialverbände u.ä. haben Zugriff auf die Plattform. Eingrenzung zunächst auf Unterfranken.
  - < Datenschutz! >
  - Kontaktdaten werden erst bei ernsthaftem Interesse weitergegeben – Freigabe durch die/den MigrantIn.
  - Monitoring des Prozesses. Evaluation.
- ▶ **Auftraggeber** und seine Interessen:  
Prof. Dr. Vathsala Aithal, FHWS, Würzburg  
Ziel: Migranten werden in den Arbeitsmarkt integriert

# Bürgerbeteiligung für Würzburg (Dr. Christian Andersen)

Wie kann Würzburg geholfen werden, den Bürgern Bürgerbeteiligung zu ermöglichen?

**Kurzbeschreibung** der innovativen Projektidee:

In Spanien entstand vor 8 Jahren die **Open Source Plattform CONSUL**, die seither in größeren spanischen Städten (Madrid, Barcelona) und auch in Südamerika im Einsatz ist.

Die Idee ist, diese Plattform für Würzburg zu implementieren, dass die Würzburger Bürger Ideen einbringen, Zugang zu Fakten zu geplanten Projekten erhalten, Meinungsbilder abgeben können, evtl. selbst über einen Bürgerhaushalt bestimmen können, etc...



**Auftraggeber** und seine Interessen:

Die Stadt Würzburg beteiligt sich aktuell an einer Ausschreibung des Bundes für eine Förderung als Smart City. Dabei spielt das Thema Bürgerbeteiligung eine zentrale Rolle. Gemeinsam mit den Bürgern soll eine Strategie erstellt werden, wie die Stadt noch lebenswerter werden kann.

Unterstützung durch:



## VORSCHLÄGE

Hilfe zu Vorschlägen

aktivste am besten bewertet neuste

Erweiterte Suche



Vorschlag erstellen



### Strategic plan for a 100% green city

4 Kommentare • 2019-08-27 • Judy Garrett

We want a city that does not dawn with a cloud of grey pollution, that bets on sustainability, promotes renewables and ensures that no family is cut off the light this winter.

Environment sustainable green

100% / 100%

5 Unterstützer/innen

5 Unterstützungen benötigt



### The right to play: for a more child-friendly city

3 Kommentare • 2019-08-27 • Joe Sanders

We want to improve public spaces for children to play. We propose clean, creative parks, play again in squares and streets (as before) and create a network of public toy libraries.

80% / 100%

4 Unterstützer/innen

5 Unterstützungen benötigt

Unterstützung

### AUSGEWÄHLTE VORSCHLÄGE

Ausgewählte Vorschläge anzeigen

### KATEGORIEN

- Access to information
- Animals
- Bikes
- Buildings
- Culture
- Decent work
- Districts
- Economy
- Education
- Energy
- Environment
- Equity
- Food and quality water
- Health
- Media
- Mobility
- Music
- Parks
- Participation
- Repairs
- Right to culture
- Right to education

# Regionaler Sprachassistent „Barbara“

## „Barbara“-Sprachassistentenz

- Auftraggeber: Wolfgang Baier, Aktiv-Senioren (Stefan Vogt, Priotic)
- Idee: kommunale „On Premise Spracherkennung“, d.h. ohne Verbindung zur amerikanischen Cloud. Diese könnte dann auf „Barbara“ aber auch auf ein anderes Wort hören.
- Erster Schritt: einige zentrale Orte in Würzburg, wo eine Spracherkennung nicht nur für ältere Menschen, sondern auch im Sinne der Barrierefreiheit unterstützen kann.
- Konkreter Teil des Studierendenprojekts: Konzeption und prototypische Umsetzung/Rollout von 1-2 Sprachterminals (z.B. mit Raspberry Pi und Mikrofon), welche eine gewisse Anzahl von Fragen beantworten können – evtl. angebunden an den Alexa Würzburg Skill von Priotic

# Regionaler Sprachassistent „Barbara“

- ▶ Wie können wir den **Bürgern Würzburgs** helfen, bestimmte Fragestellungen mit Hilfe von **Sprachassistenten** zu lösen?
- ▶ Kurzbeschreibung der Projektidee:  
Prototypische Umsetzung von stationären regionalen Sprachassistenzsystemen zur Informationsgewinnung (Tourismus, Bürgerinformationssystem)
- ▶ Auftraggeber und seine Interessen:



Im Zuge der Smart City Initiative  
Digitalisierungsprojekte identifizieren und umsetzen

# Legal § Birdies

- ▶ **Bereich:** juristische Dienstleistungen (Legal Tech): Aufgrund der traditionell-analogen Ausrichtung der juristischen Welt sind erst in jüngster Zeit die Digitalisierungsbestrebungen in diesem Bereich forciert worden.
- ▶ **Zielgruppe:** Legal § Birdies wendet sich an alle Juristinnen und Juristen, die für die Ausbildung oder die Berufspraxis aktuelle und auf sie zugeschnittene Kurzinformationen erhalten möchten.
- ▶ **Kurzbeschreibung:** Juristinnen und Juristen haben einen enormen Bedarf an konzentrierter, aktueller Information. Gerade auf dem Gebiet der Examensvorbereitung, die seit Jahrzehnten durch private juristische Repetitorien begleitet wird, ist der Digitalisierungsgrad noch sehr überschaubar. Legal § Birdies soll in der juristischen Ausbildung ein ergänzender, wichtiger Baustein sein, der einen kontinuierlichen Wissenszuwachs durch die Bereitstellung von Definitionen, Kurzschemata, Problemstellungen, Gerichtsentscheidungen, Lerntipps etc. über eine App (und ggf. eine Desktopversion) ermöglicht. Der Umfang der einzelnen Nachrichten soll strikt begrenzt werden.

# Legal § Birdies

- ▶ **Auftraggeber:** Prof. Dr. Matthias Schneider, Legal § Brain Digital Solutions
- ▶ **Expansionspotenziale:** Die Anwendung wäre über den Adressatenkreis „Juristische Examensvorbereitung“ hinaus erweiterbar auf weitere Zielgruppen, wie Jurastudierende ab dem ersten Semester, Rechtsreferendare vor dem 2. Staatsexamen, Rechtsanwälte, Richter und Staatsanwälte oder auch Wirtschaftsjuristen, mit speziell auf die relevanten Rechtsgebiete zugeschnittenen „Birdies“.



In einem weiteren Schritt wäre zu prüfen, die Anwendung auf andere Fachgebiete zu übertragen.

# WuePlanner (Alexander Ehrlich)

- ▶ Wie kann den Dozierenden und Studierenden geholfen werden, die Kurse und Prüfungen zu planen, auch bzgl. Abstandsregeln?
- ▶ **Kurzbeschreibung** der innovativen Projektidee:
  - Raumkapazität nach Abstandsregeln anpassen
  - Gewünschte Kurswahl durch Studierende mitberücksichtigen
  - Ressourcen, Angebote und Wünsche mit wenigen Konflikten zusammenbringen
- ▶ **Auftraggeber** und ihre Interessen:
  - Studierende: möglichst wenig Konflikte im Stundenplan
  - Dozierende: arbeitsminimale Planung
  - Uni: einfaches Planen der Räume, Prüfungen und Kurse abhalten können



# Digital Family Planner (Xenia Ramich)

- ▶ Wie kann der Wohngemeinschaft geholfen werden, ihre Wohnsituation zu optimieren?
- ▶ **Kurzbeschreibung** der innovativen Projektidee:

Innovative Family Butler App.

App ermöglicht und verbessert das kombinieren von verschiedenen Wohn- und Lebensstilen einzelner oder mehrerer Personen.

App bewerkstelligt reibungsloses Zusammenleben in einer bereits bestehenden oder neuen Wohngemeinschaft. In Gebrauch der App werden Lebensstile durch eine gemeinsame Planung gestaltet und auf bequeme Art und Weise generiert.

Alltagssituationen wie Einkaufen oder andere Besorgungen werden strukturiert gesammelt. Zeitpläne können gemeinsam geführt werden.

- ▶ **Auftraggeber** und seine Interessen:  
Personen, die in einem Haushalt leben, der zum einen andere Strukturen bedarf als es die eigenen bedingen. Haushalte die sich fassonieren und die best mögliche Struktur bestreben.



**Problem:** Wie können wir es Menschen ermöglichen den Einzelhandel online zu erleben und dort zu Shoppen – Deutschlandweit.

## ► **Kurzbeschreibung:** Marktplatz & Onlineshop

- **Marketplace:** Nach Städten und Regionen geordnet haben die Geschäfte Ihren Stand und können Ihre Produkte auf dem Markt zeigen und vertreiben
- **Community:** Geschäfte können bewertet werden, [Musiker/Bands können Ihre Auftritte in (ebenfalls gelisteten Gaststätten) veröffentlichen]
- **Online Shopping:** Parallel zum (gerade nicht) alltäglichen Bummeln in der Stadt können die (neuen) Produkte eingesehen, (vor-)bestellt und abgeholt/gesendet werden

## ► **Auftraggeber** und seine Interessen: Der Einzelhandel (?)

---

# BILDUNG DER PROJEKTTEAMS

# Teambildungsprozess

- ▶ Herr Leidinger hat 9 Projekträume in Mural eingerichtet
- ▶ Zu den 6 favorisierten Vorschlägen (da externe Auftraggeber), versendet er vorab die Mural Links über eine WueCampus-Info sowie alle Vorschläge
- ▶ Sobald zu diesen 6 Vorschlägen Teams gebildet sind, werden die 3 restlichen Mural Links von ihm verschickt
- ▶ Jeder Vorlesungsteilnehmer wählt eine Projekt/-Nummer aus und klickt den entsprechenden Mural-Link an. Er erstellt ein virtuelles Post-it mit seinem Namen und Studiengang und ordnet dieses dem Projekt zu
- ▶ **Restriktionen** (Ziel: hohe Interdisziplinarität)
  - Teamgröße: 5 – 6 Teammitglieder
  - Pro Team:
    - **Informatiker/HCI: mindestens 2, maximal 3 (grüne Post-it)**
    - **Nicht-Informatiker: mindestens 2, maximal 3 (blaue Post-it)**
      - **Diversitätsmanagement: maximal 2 (orange Post-it)**
    - Alle anderen Nicht-Info-Studiengänge: nur 1 Teilnehmer pro Team
- ▶ Ist ein Team bereits komplett, so können sich keine weiteren Teilnehmer hinzutun und müssen auf ein anderes noch freies Projekt ausweichen

# Ergebnisse der Teambildung

Nr.	Projektname	Auftraggeber	Team-Mitglieder
1	WueTivity	Felix Hofmann, Stadtjugendring Würzburg	4
2	Bürgerbeteiligung: Micro-Umfragen	Sarah Klüber, JMU Würzburg, Institut Mensch-Computer-Medien	7
3	Stellenbörse für Migrant*innen	Prof. Dr. Vathsala Aithal, FHWS	6
4	Mehr Demokratie!	Dr. Christian Andersen, ZDI (Stadt WÜ)	6+1
5	„Barbara“-Sprachassistenz	Stefan Vogt (Wolfgang Bauer)	7
6	Legal§Birdies	Prof. Dr. Matthias Schneider, HS Schmalkalden	5

**DANKE** 😊

An alle Projektideen-Geber

# Pause (30 Minuten)

---

**Bitte NICHT aus Zoom abmelden,  
da sonst keine Zuordnung zu den Teamräumen möglich  
(Bitte stumm schalten + Kamera aus)**

- ✓ Einrichtung der 6 Breakout-Räume mit den Teammitgliedern + Auftraggebern (Prof. Wehnes)
- ✓ Mural Links „Project Canvas“ auf WueCampus stellen (Herr Leidinger)
- ✓ Mural Links an Auftraggeber verschicken

Weiter geht es um 13:45 Uhr

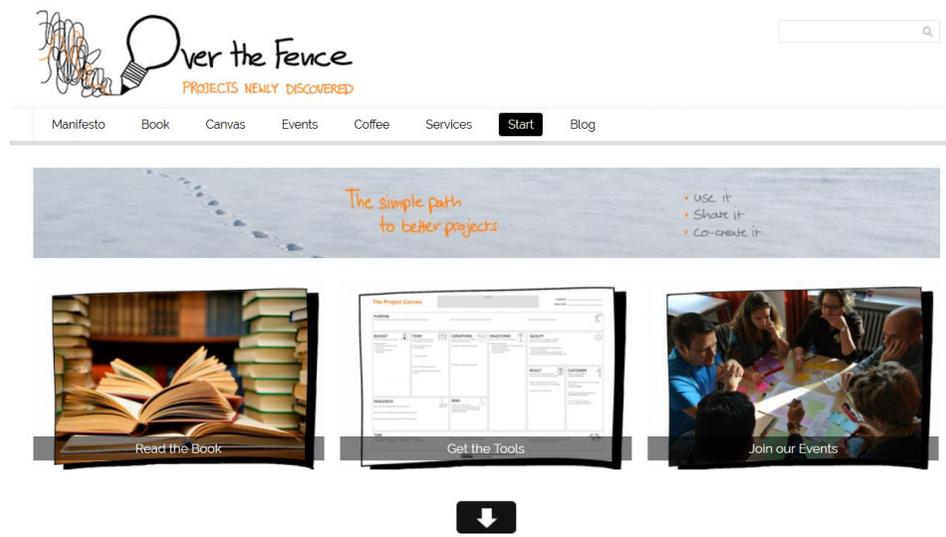
---

# PROJEKT DESIGN MIT DEM PROJECT CANVAS

# Was ist der Project Canvas?

## Einfaches, visuelles Werkzeug zum Projektdesign

- PC unterstützt (interdisziplinäre) Teams, ein gemeinsames übersichtliches Bild (Verständnis) ihres Projekts zu erlangen
- Kostenfreie Mustervorlage: <http://overthefence.com.de/> (Prof. Dr. Frank Habermann, Berlin)



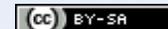
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=uQ3HizQyXYs>

# Was ist ein Projekt?

## “Reise in unbekannte Gefilde”

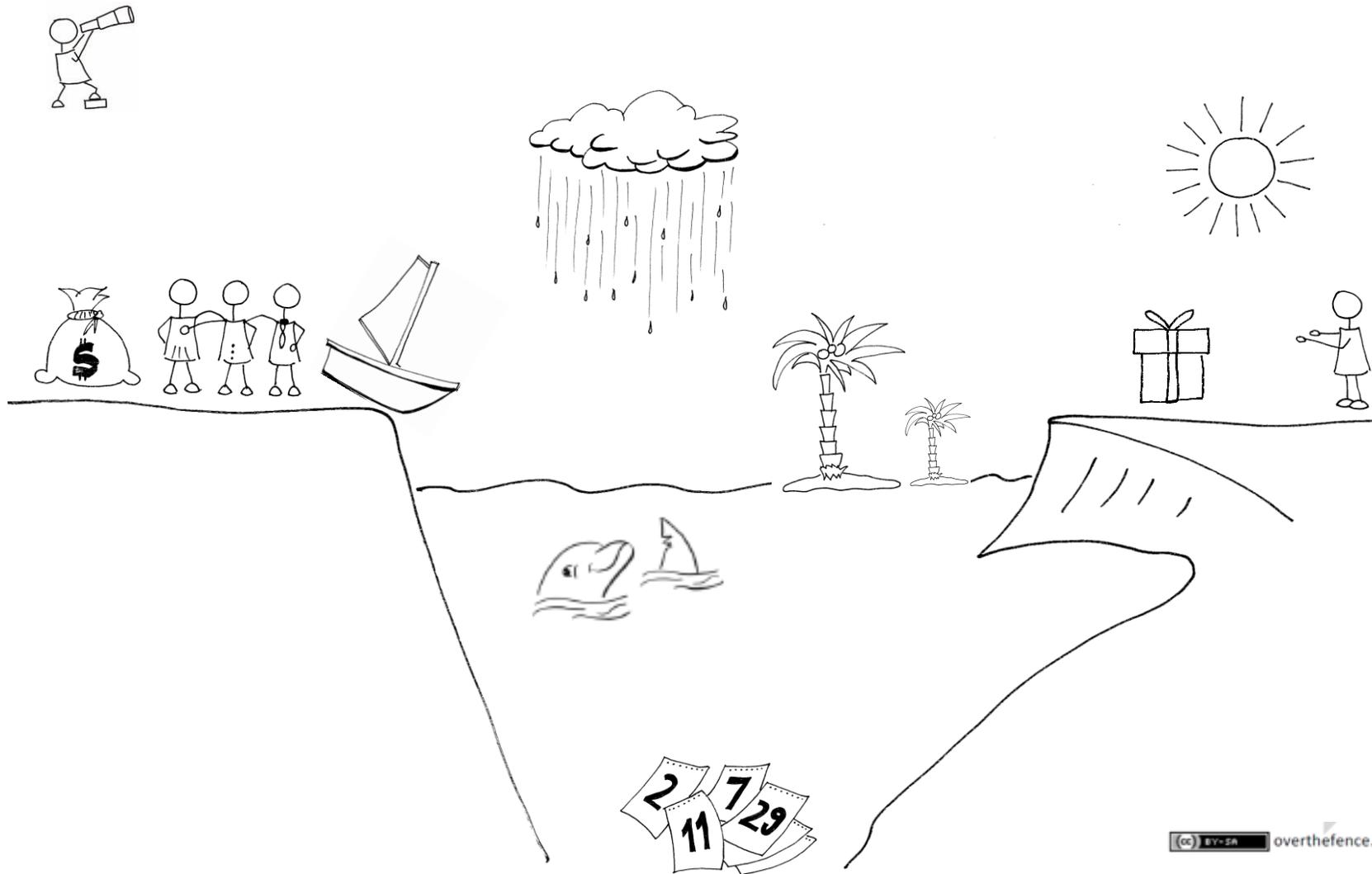
(Häufigste Antwort auf die Frage: “Was ist ein Projekt?”)\*

- \* Befragt wurden mehr als 2.000 Menschen aus über 30 Ländern und 50 Professionen
- \* Präzise Frage: “Wie würden Sie einem Zwölfjährigen erklären, was ein ‘Projekt’ ist?”
- \* Gesucht wurde eine Metapher, die über Disziplinen & Kulturen hinweg akzeptiert ist



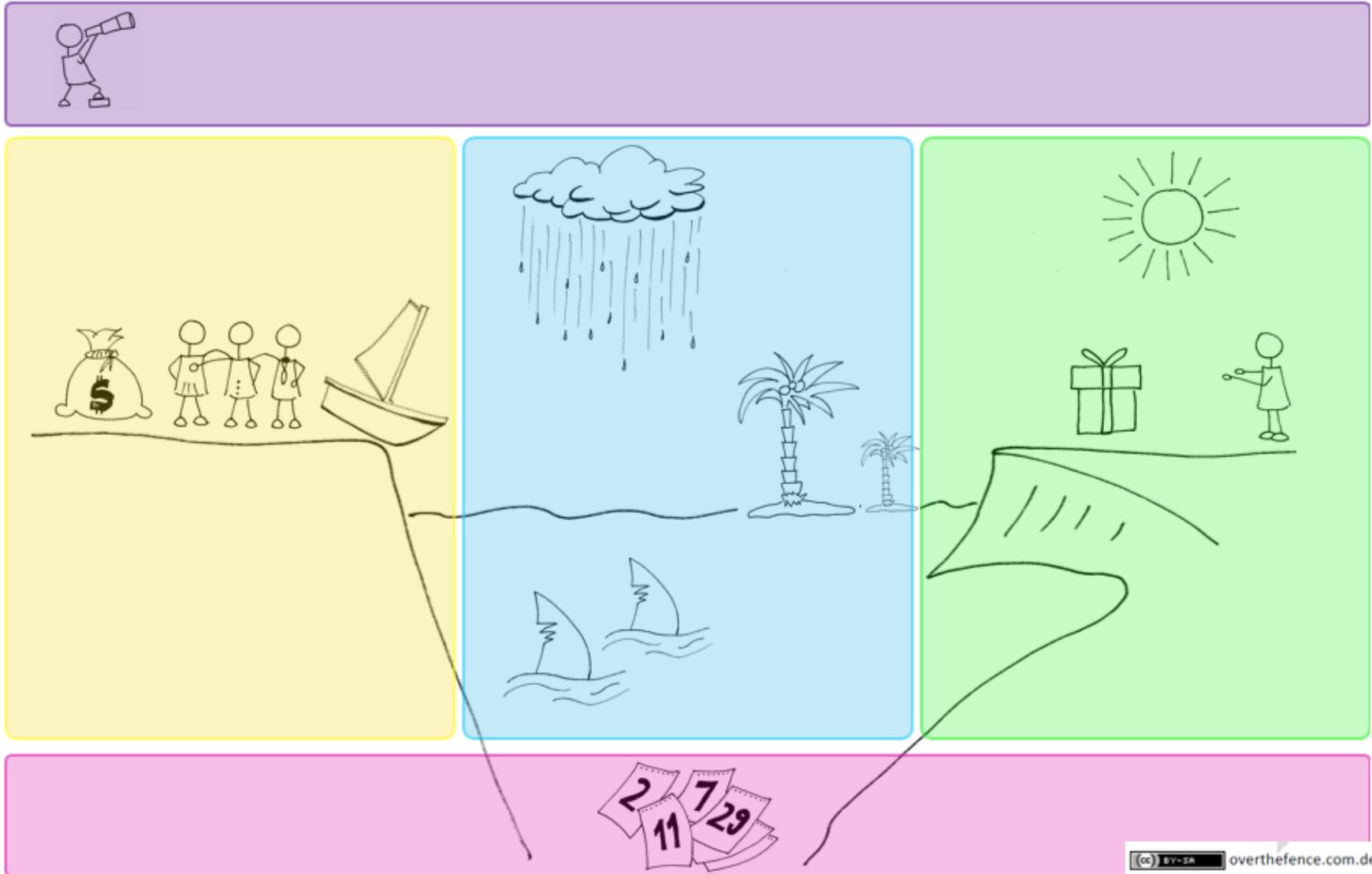
overthefence.com.de

# Ein Projekt ist eine Reise ins Unbekannte

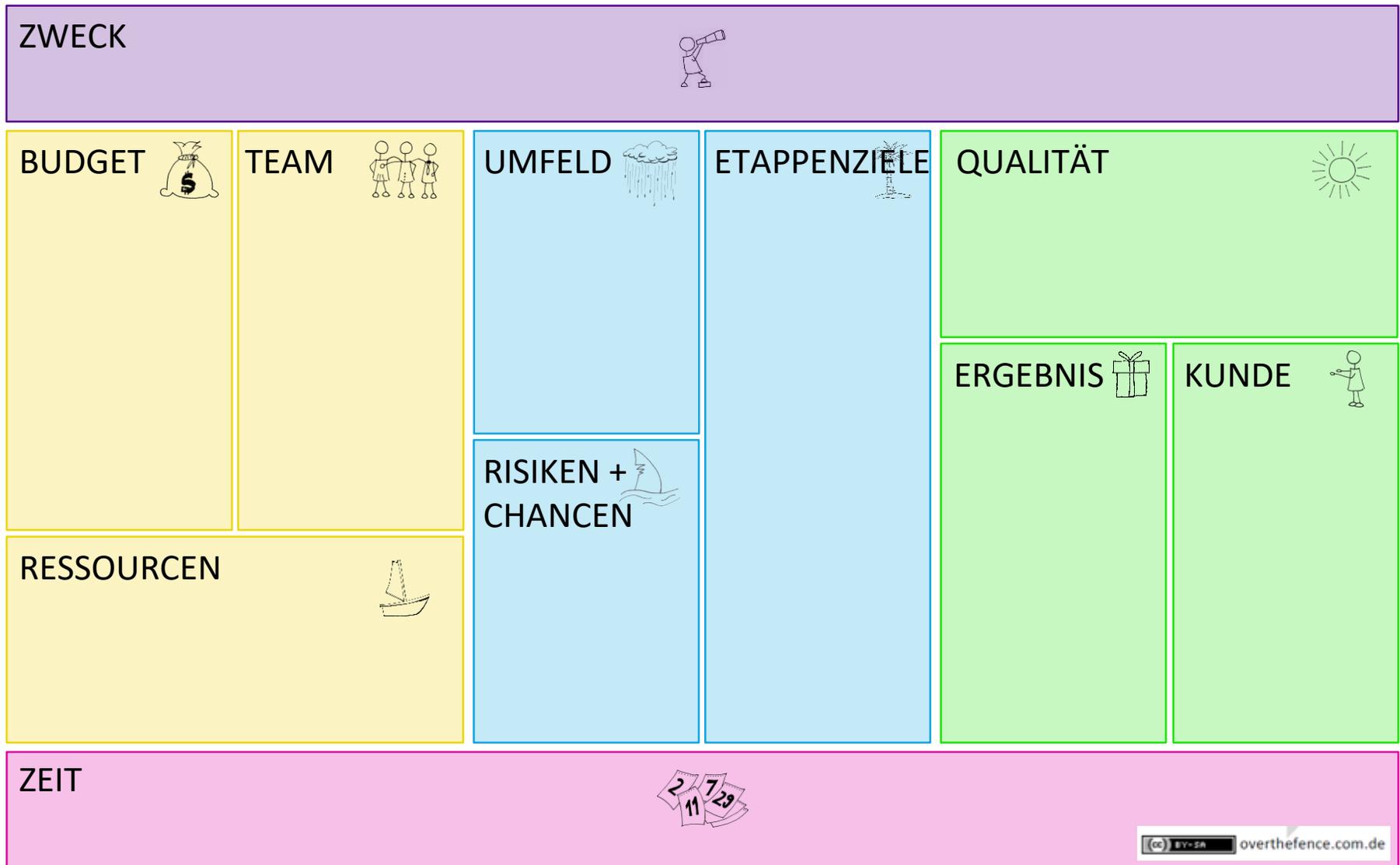


 overthefence.com.de

# Die Projekt-Reise



# Aufbau des Project Canvas



## Vorlage Project Canvas



### ZWECK

Was ist die Ursache des Projekts (auch: Motiv, Beweggrund)?  
 Warum ist das Projekt wichtig und bedeutsam – und für wen?  
 Inwiefern wird das Projekt die Zukunft verändern – und für wen?

### BUDGET



Wie viel Geld ist verfügbar?  
 Wie flexibel ist der Finanzrahmen?

Wie viel Geld wird benötigt für  
 ... das TEAM (intern/ extern)?  
 ... die notwendigen RESSOURCEN?

### TEAM



Wer sollte dabei sein?

Wer ist  
 ... Im Kernteam?  
 ... Im erweiterten Team?  
 ... externer Partner?  
 ... ProjektleiterIn?

### UMFELD



Welche bekannten Kräfte  
 (Ereignisse, Bedingungen, Menschen)  
 wirken auf das Projekt

... als Rückenwind?  
 ... als Gegenwind?

### ETAPPENZIELE



Welche Etappenziele  
 wären Anlässe zum Feiern?

Gibt es Termine für  
 ... Teil- und Zwischenergebnisse?  
 ... sicht- und messbare Erfolge?  
 ... richtungsweisende Entscheidungen?

### QUALITÄT



Was macht die KUNDEN wirklich  
 glücklich bezogen auf

... das ERGEBNIS des Projekts?  
 ... die ETAPPENZIELE auf dem Weg dorthin?  
 Wie wollen die KUNDEN im Projekt  
 mitarbeiten und informiert werden?

### ERGEBNIS



Was genau soll am Ende des  
 Projekts an die KUNDEN geliefert werden?

Was ist es am ehesten, ist es  
 ... ein neues Produkt?  
 ... ein neuer Service?  
 ... neues Wissen (Erkenntnisse)?

### KUNDE



Wer ist Kunde des Projekts,  
 d.h. wer sind die Menschen, die

... das Projekt starten & beenden (Eigentümer)?  
 ... das Projektergebnis erhalten (Empfänger)?  
 ... das Projekt finanzieren (Sponsor)?  
 Bei mehreren Personen:  
 Gibt es absehbare Konflikte?

### RESSOURCEN



Was wird benötigt an

... Arbeitsmitteln (inkl. Software)?  
 ... Materialien?  
 ... Methoden und Modellen?  
 ... Projektarbeitsräumen?  
 ... Besprechungsräumen (vor Ort/virtuell)?

### RISIKEN + CHANCEN



Welche unsicheren Ereignisse würden im  
 Falle Ihres Eintretens, den Projekterfolg

... gefährden?  
 ... beflügeln?

Tipps: Sicher eintretende und beeinflussbare Ereignisse  
 sind als UMFELD-Bedingungen zu berücksichtigen.

### ZEIT

Wann startet das Projekt tatsächlich? Was wird dafür benötigt (z.B. Vorbereitungen, Dokumente)?  
 Wann ist das Projekt wirklich abgeschlossen? Was wird dafür benötigt (z.B. Dokumente, Freigaben)?  
 Wie flexibel ist der Starttermin des Projekts? Wie flexibel ist der Endtermin des Projekts?

# Rubriken und Fragen

## SO KANN ES GEHEN

Wie ein gemeinsames Bild des Projekts entsteht.

1 Projektgeber erzählt die Story seines/ihres Projekts in fünf Minuten anhand der Story Card.

5 Zuhörer sind auf der Mission, alle Aspekte der Project Journey zu entdecken. Jede Person wählt eine Farbe und konzentriert sich auf die Fragen der dazugehörigen Karten.

Ziel: Die Zuhörer erforschen so viele offene Fragen wie möglich in 20 Minuten. Danach erstellen die Zuhörer ihr gemeinsames Bild des Projekts auf dem Project Canvas.



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## STORY CARD

Für wen ist das Projekt von Bedeutung und warum?

Was soll erreicht werden?

Was ist aus Ihrer Sicht besonders wichtig?

Wann soll das Ergebnis vorliegen?

Wie würden Sie vorgehen?

Was ist vermutlich die größte Herausforderung?

Was wäre ein echter Erfolg und Grund zu feiern?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

**+ Fragen-Karten für die Projektteam-Mitglieder (folgende Folien)**

# Zweck / Nutzen / Ziel

## ZWECK (1/3)

Was ist die Ursache des Projekts?  
(auch: Motiv, Beweggrund)



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## ZWECK (2/3)

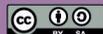
Warum ist das Projekt wichtig  
und bedeutsam – und für wen?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## ZWECK (3/3)

Inwiefern wird das Projekt die  
Zukunft verändern – und für wen?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Input-Faktoren

## BUDGET

Wie viel Geld ist verfügbar?  
Wie flexibel ist der Finanzrahmen?



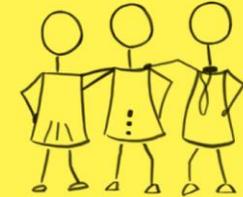
Wie viel Geld wird benötigt für  
... das TEAM (intern/extern)?  
... die notwendigen RESSOURCEN?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## TEAM

Wer sollte dabei sein?  
Wer ist



... im Kernteam?  
... im erweiterten Team?  
... externer Partner?  
... Projektleiter?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## RESSOURCEN

Was wird benötigt an  
... Arbeitsmitteln (inkl. Software)?  
... Materialien?  
... Methoden und Modellen?  
... Projektarbeitsräumen?  
... Besprechungsräumen (vor Ort/virtuell)?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Projektdurchführung

## UMFELD

Welche bekannten Kräfte  
(Ereignisse, Bedingungen, Menschen)  
wirken auf das Projekt

- ... als Rückenwind?
- ... als Gegenwind?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## RISIKEN + CHANCEN

Welche unsicheren Ereignisse  
würden im Falle ihres  
Eintretens, den Projekterfolg

- ... gefährden?
- ... beflügeln?



Tipp: Sicher eintretende und beeinflussbare Ereignisse  
sind als UMFELD-Bedingungen zu berücksichtigen.



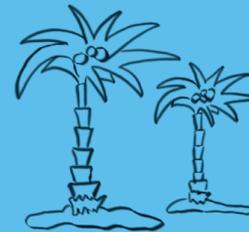
overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## ETAPPENZIELE

Welche Etappenziele  
wären Anlässe zum Feiern?

Gibt es Termine für

- ... Teil- und Zwischenergebnisse?
- ... sicht- und messbare Erfolge?
- ... richtungsweisende Entscheidungen?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Output-Faktoren

## KUNDE

Wer ist eigentlich Kunde des Projekts, d.h. wer sind die Menschen, die



- ... das Projekt starten & beenden (Eigentümer)?
- ... das Projektergebnis erhalten (Empfänger)?
- ... das Projekt finanzieren (Sponsor)?

Bei mehreren Personen: Gibt es absehbare Konflikte?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

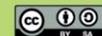
## ERGEBNIS

Was genau soll am Ende des Projekts an die KUNDEN geliefert werden?



Was ist es am ehesten, ist es

- ... ein neues Produkt?
- ... ein neuer Service?
- ... neues Wissen (Erkenntnisse)?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

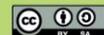
## QUALITÄT

Was macht die KUNDEN wirklich glücklich bezogen auf



- ... das ERGEBNIS des Projekts?
- ... die ETAPPENZIELE auf dem Weg dorthin?

Wie wollen die KUNDEN im Projekt mitarbeiten und informiert werden?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Zeit

## ZEIT (1/3)

Wann startet das Projekt  
tatsächlich?

Was wird dafür benötigt  
(z.B. Vorbereitungen, Dokumente)?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## ZEIT (2/3)

Wann ist das Projekt  
wirklich abgeschlossen?

Was wird dafür benötigt  
(z.B. Dokumente, Freigaben)?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## ZEIT (3/3)

Wie flexibel ist der  
Starttermin des Projekts?

Wie flexibel ist der  
Endtermin des Projekts?



overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Anwendung des Project Canvas

## ► Materialien

- Poster „Project Canvas“ (A2 oder größer)
- Fragekarten zum Project Canvas
- Post-its und Stifte

## ► Rollen und Prozess

- Projektgeber: erzählt die „Story“ seines Projektes (5 Minuten)
- Projektteammitglieder:
  - sind zunächst Zuhörer
  - übernehmen einen oder mehrere Rubriken des Canvas
  - stellen offene Fragen gemäß der Fragekarten zu ihren Rubriken
  - schreiben das Wesentliche auf Post-its
- Die Post-its werden in die Rubriken des Canvas geklebt

## ► Dauer: Ca. 30 Minuten

## ► Ergebnis: Auf dem Project Canvas entsteht ein gemeinsames Bild des Projektes



# Beispiele

**Project Canvas** *LifeManager "HoyDO"*

Erstellt von: \_\_\_\_\_  
Wo / wann: \_\_\_\_\_

**ZWECK**  
Fründe und Familie bei der Organisation von ...  
Die App verbessert die Kommunikation und vereinfacht physische und gemeinsame Aufgaben  
Bessere Organisation untereinander, Erleichterung für den Kunden, zentrale Aufgaben an allen Stellen.

**BUDGET**  
Budget 250.000,-  
Team: Gründers + Inkompetitoren (entwickeln)

**UMFELD**  
Wettbewerb: andere Apps existieren & muss sich abheben  
Anwender: kleine bis mittelgroße Unternehmen  
Anbieter: Softwareentwickler, Marketing, Support, etc.

**MEILENSTEINE**  
1. Prototyp erstellen  
2. Beta-Test durchführen  
3. Markteinführung

**QUALITÄT**  
Benutzerfreundlichkeit  
Sicherheitsaspekte  
Integration in bestehende Systeme

**ERGEBNIS**  
Anzahl aktiver Nutzer  
Umsatz  
Kundenzufriedenheit

**KUNDE**  
Klein- und Mittelunternehmen  
Freiberufler

**RESSOURCEN**  
Server mit Netz  
Büro  
Todeslampen

**ZEIT**  
Start: 01.01.2017  
Ende: 31.12.2019

**Project Canvas** *Dissertation*

Erstellt von: \_\_\_\_\_  
Wo / wann: \_\_\_\_\_

**ZWECK**  
Darstellung von rhetorischen Scheitern in der Tragödie  
Welche Absicht steckt hinter dem Projekt?  
Qualifikation  
Herausforderung  
Theoretische Reflexion

**BUDGET**  
Prof. (Bezieher)  
Lehrstuhl  
Stipendium  
Forschung (Netzwerke)  
Selbst

**UMFELD**  
Beauftragter: Betreuung, Geldmittel, Stiftung, K. Ad.  
Anwender: Studierende  
Anbieter: Bibliothek, Druckerei

**MEILENSTEINE**  
1. Thema wählen  
2. Literaturstudium  
3. Entwurf des Thesenplans  
4. Schreiben des Thesenentwurfs  
5. Verteidigung

**QUALITÄT**  
Originalität  
Tiefe der Analyse  
Klare Argumentation

**ERGEBNIS**  
Qualifikation  
moderne Ansätze  
Ergebnis: wissenschaftliche Arbeit  
Ergebnis des Projektes (relevant)  
Neuere Erkenntnisse

**KUNDE**  
Lehrstuhl  
Anwender: Studierende  
Anbieter: Bibliothek, Druckerei

**RESSOURCEN**  
Bücher  
Software  
Zeit

**ZEIT**  
1 Jahr  
1 Jahr Vergleich  
1 Jahr Schreibphase

**RISIKEN + CHANCEN**  
Risiko: keine Arbeit  
Chance: gute Arbeit  
Flexibilität (+ / -)  
Anfang für weiteres  
abhängig von den Förderern  
Förderer sind flexibel (+/- Druck)  
Bewertung geplant

**THE PROJECT CANVAS**

Erstellt von: \_\_\_\_\_  
Wo / wann: \_\_\_\_\_

**ZWECK**  
Integration, praktische Erfahrungen sammeln, Graduierten fördern, Integration in Unternehmen

**BUDGET**  
1 Programmierer und 1 Marketingexperte  
Verfügen 20k im Monat

**UMFELD**  
Studien erfordern  
Studien annehmen  
alle praktische Teamarbeit

**MEILENSTEINE**  
1. Plattform entwickeln  
2. Marketingplan erstellen  
3. Erste Kunden gewinnen  
4. Skalierung

**QUALITÄT**  
Hilfe im Alltag  
weniger Aufwand  
nutzbringend  
kompatibel

**ERGEBNIS**  
Umsatz  
Anwender  
Kundencommunity  
Beschleunigung der Integration

**KUNDE**  
Träger von Vorlesungen & Schulen  
Stiftungen  
Förderorganisationen

**RESSOURCEN**  
Netzwerke  
Anwender  
Erstphase reaktiv

**ZEIT**  
Start: 01.01.2017  
Ende: 31.12.2019

**RISIKEN + CHANCEN**  
Anwender  
CEBIT  
Anwender  
Bewertung

# Rätsel: Wer ist der Kunde?



- Ein Vater nimmt zehn Euro aus der Geldbörse der Mutter, geht in den Supermarkt und kauft drei Liter Milch für die gemeinsame Tochter.
- Wer ist der Kunde?
  - Die **Mutter** könnte man antworten, denn sie hat die Milch finanziert.
  - Der **Vater** wäre eine andere Antwort, denn er ging zum Supermarkt und ist der Käufer der Milch.
  - Die **Tochter** könnte man schließlich argumentieren. Ohne die Existenz der Tochter hätte der Vater nie den Kauf getätigt und die Mutter nie das Geld für die Milch ausgegeben – schon gar nicht, wenn beide Eltern Laktose-intolerant sind.

## Wer ist der Kunde?

**LÖSUNG: Alle drei sind Kunde – nur in jeweils unterschiedlichen Rollen.**

Quelle: F. Habermann, K. Schmidt: Over the Fence, 4/2018

# Rollen: Auftraggeber, Sponsor, Nutzer/Anwender

- ▶ **Auftraggeber, Eigentümer (Owner): Urheber eines Projekts**  
In Organisationen ist der Auftraggeber häufig eine Person, die maßgebliche Verantwortung trägt. Diese Person will durch das Projekt ein Problem lösen oder eine Gelegenheit wahrnehmen. Um welches Problem oder um welche Gelegenheit es sich handelt, bestimmt der ZWECK des Projekts.
- ▶ **Sponsor: Geldgeber für das Projekt**  
Anders als der Eigentümer, interessiert sich der Sponsor allein für die finanzielle Wirkung eines Projekts. Der Sponsor ist Finanzinvestor und möchte eine entsprechende finanzielle Rendite. Interessiert er sich auch für die inhaltliche Wirkung des Projekts, so ist er nicht nur Sponsor, sondern auch Auftraggeber des Projekts.
- ▶ **Nutzer / Anwender: Empfänger des Projekt-Ergebnisses**  
Sie erhalten das Projektergebnis – etwa neue Software, innovatives Bürodesign, moderne Arbeitsmethoden – und wenden diese an. Durch die Anwendung der Projektergebnisse wird der Wert geschöpft, der mit dem Projekt bezweckt wird.

Quelle: F. Habermann, K. Schmidt: Over the Fence, 4/2018

# Workshop: Project Canvas



Die Fragekarten werden unter den Teammitgliedern aufgeteilt  
Der Projektgeber erzählt die Geschichte (Story) seines Projektes in  
5 Minuten anhand der “**Story card**”.

Die Zuhörer sind auf der Mission, alle Aspekte der Projekt Journey  
zu entdecken. Jede Person wählt eine Farbe und konzentriert sich auf  
die Fragen der zugehörigen Karten.

Ziel: Die Zuhörer erforschen so viele offene Fragen wie möglich.  
Danach erstellen sie ihr gemeinsames Bild auf dem Project Canvas

# Workshop-Durchführung

---

- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber werden in die Breakout-Räume geschickt (Prof. Wehnes)
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber klicken „Ihren“ Project Canvas-Mural-Link an
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber erstellen gemeinsam den Project Canvas

# Projektbild überdenken

---

Prüfung des Projekt Design auf Sinnhaftigkeit und Widerspruchsfreiheit

- ▶ Passt ZWECK zu ERGEBNIS?
- ▶ Passt ERGEBNIS zu KUNDE?
- ▶ Passt ERGEBNIS zu ZEIT?
- ▶ Passt ERGEBNIS zu QUALITÄT zu BUDGET?



# Reflektion: Erstellung Project Canvas

## Project Canvas: Was war herausfordernd?



# Project Canvas – Magische Gespräche



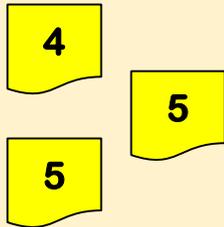
Schritt für Schritt wird ein gemeinsames Verständnis für das Projekt entwickelt

 overthefence.com.de

# Güte der Resultate

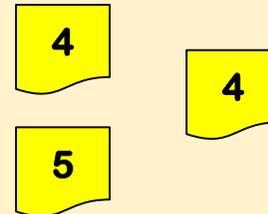
## 1. Güte des Konsens

Ich teile die aktuelle  
Projektbeschreibung



## 2. Güte des Projektdesigns

Die Projektbeschreibung  
ist gut genug für mich



*Teilnehmer notieren ihre Einschätzungen unabhängig von einander auf Post-its  
Skala von 0-5: 0 = gar nicht ... 5 = völlig*

*Dauer: 30 Sekunden*

*Anbringen der Haftzettel mit kurzer Begründung der Bewertung*

## 3. Stärken und Schwächen des aktuellen Projektdesigns (Diskussion)

# Feedback zur heutigen Vorlesung (VL)



1  
Grab your phone

[www.menti.com](https://www.menti.com)

2  
Go to [www.menti.com](https://www.menti.com)



3  
Enter the code 51 24 76 and vote!

## Was mochte ich an der VL?

33

Abwechslungsreich

Interaktivität

Austausch mit den Teams,  
Projektauswahl, Verbinden der  
Theorie und Praxis (sofortige  
Anwendung)

Gute Organisation

Interaktivität

Verbindung Praxis und Theorie

Interaktion in der kleinen Gruppe

Wechsel zwischen Vorlesung und  
praktischer Arbeit

Klare Struktur

Themen der Projekte

Die Projektideen

Austausch mit Projektgebern

Break-out Sessions

Sehr nette Menschen, netter  
Professor, innovative Methoden,  
praxisorientierte Projekte

Teamfindung, Einhaltung der  
Zeit, super Start-alle pünktlich!

Interaktivität

Entspannt geleitet.

Arbeit in Gruppe zusammen mit  
der Vorlesung.

# Feedback zur heutigen Vorlesung

Mentimeter

## Was mochte ich an der VL?

33

Kommunikation mit dem Auftraggeber und Team

Interaktiv

Möglichkeit der Breakouts

Der persönliche Character

Organisation

Gut und logisch organisiert, kein Problem Zwischenfragen zu stellen, man kommt sich nicht „doof“ vor

Praxisnähe und Interaktion in der Gruppe

Ineraktion

Inhalt eignet sich gut für digitale Kommunikation durchdachtes Konzept

Verständlicher Einstieg in die Thematik, wodurch einzelne Hürden und ‚Ängste‘ reduziert wurden. Viele spannende und interessante Projekte (schwere Wahl). Verständlicher Einstieg in die Thematik, wodurch einzelne Hürden und ‚Ängste‘ reduziert wurden. Viele spannende und interessante Projekte (schwere Wahl).

Freundliche Stimmung, Interaktivität, Breakout Sessions, Gestalten des Project Canvas

Zusammenarbeit verschiedener Studiengänge

Relevanz der Projekte

Verbindung von Theorie und Praxis

Gute Teamarbeit mit verschiedenen Menschen.

# Feedback zur heutigen Vorlesung

Mentimeter

## Was wünsche ich mir für die nächsten VL?

23

Kürzer

Mehr Zeit in den Breakout Sessions

Mehr Zeit in den Breakouts

Mehr Zeit in den Projektteams

Mehr Zeit in den Breakout Sessions

Noch besseres Zeitmanagement, mehr Zeit für Breakout Sessions

Mehr Zeit

Kurzes Kennenlernen der Teammitglieder in den Break-Out-Sessions

Mehr Zeit in Break out sessions

Früheres Hochladen des Scripts

Bessere Zeitplanung

Mehr Zeit in den Breakout Sessions

Größerer Breakout Anteil, Vorlesung komprimierter

Erklärung englischer Begriffe

Videoaufzeichnung; Möglichkeit einen Klausurbonus zu bekommen

Deutlichere Abgrenzung Was zur VL gehört und zum Material der Klausur gehört, vereinfachte Fragen-diese sind oft Ideenorientiert und für einen beginner nicht klar

Vorstellung des Zeitplans für Vorlesungs/Allgemeines und für Breakouts

Gerne weiter so. Klar machen, wann Auftraggeber dabei und wann nicht.

# Feedback zur heutigen Vorlesung

## Was wünsche ich mir für die nächsten VL?

 23

 Mentimeter

Ein wenig konkretere  
Aufgabenstellungen und mehr  
Zeit um diese zu bearbeiten

Zeit für ein kurzes Kennenlernen  
der Teammitglieder

Trennen VL und Meeting --> Selbstorga Teams  
Einführung PM vor Projektstart bessere Klärung  
gewünschter Scope: immer IT-Produkt?

Klare Trennung Vorlesungsinhalt  
- Projektarbeit

Mehr Zeit für die Kleingruppen. Bessere Struktur, was die  
Online-Tools angeht (weniger verschiedene Tools, mit  
klarer Ansage, welches gerade und wie lange genutzt  
wird). Nutzung Datensicherer Tools.

---

# AUFGABE 1: PROJEKTDESIGN

# Aufgabe 1: Project Canvas

1. Finalisieren Sie den Project Canvas
2. Reflektieren Sie den Prozess und das Ergebnis
3. Erstellen Sie einen Foliensatz **Canvas-Team\_x.pptx** mit den wichtigsten Ergebnissen von 1. und 2.

**Upload** auf WueCampus2 bis **25.04.2020/ 23:55**

- **Canvas-Team\_x.pptx**

**Die Teams 1 – 3** stellen die Ergebnisse am 27.04.2020 kompakt vor.  
Jedes Teammitglied präsentiert mit mindestens einer Folie.  
Gesamtdauer pro Team: max. 8 Minuten