



Professionelles Projektmanagement in der Praxis - Mit digitalen Unternehmensgründungsprojekten

Prof. Dr. Harald Wehnes

Veranstaltung 1 (17.04.2023):

- **Projektdesign mit Project Canvas**
- Ziele, Ablauf, Termine und Organisation der Veranstaltung

Partner:

Servicezentrum
Forschung und
Technologietransfer
(SFT)



Begrüßung



La-Ola-Welle

Information zu allen Vorlesungen

- **Bitte rechtzeitig einwählen.** Wir starten pünktlich.
- **Videokamera** bitte einschalten
- **Mikrofone** bitte stumm schalten, wenn andere vortragen
- Fragen / Anmerkungen / Rückmeldungen per Handzeichen oder direkt über den Chat
- **Die Vorlesung wird aufgezeichnet und auf WueCampus zur Verfügung gestellt (nur für Vorlesungsteilnehmer!)**

Die Aufzeichnungen beschränken sich in der Regel auf die Vorträge des Dozenten. Studentische Vorträge werden für den Dozenten zur Benotung aufgezeichnet; diese Vorträge werden nicht auf WueCampus gestellt.

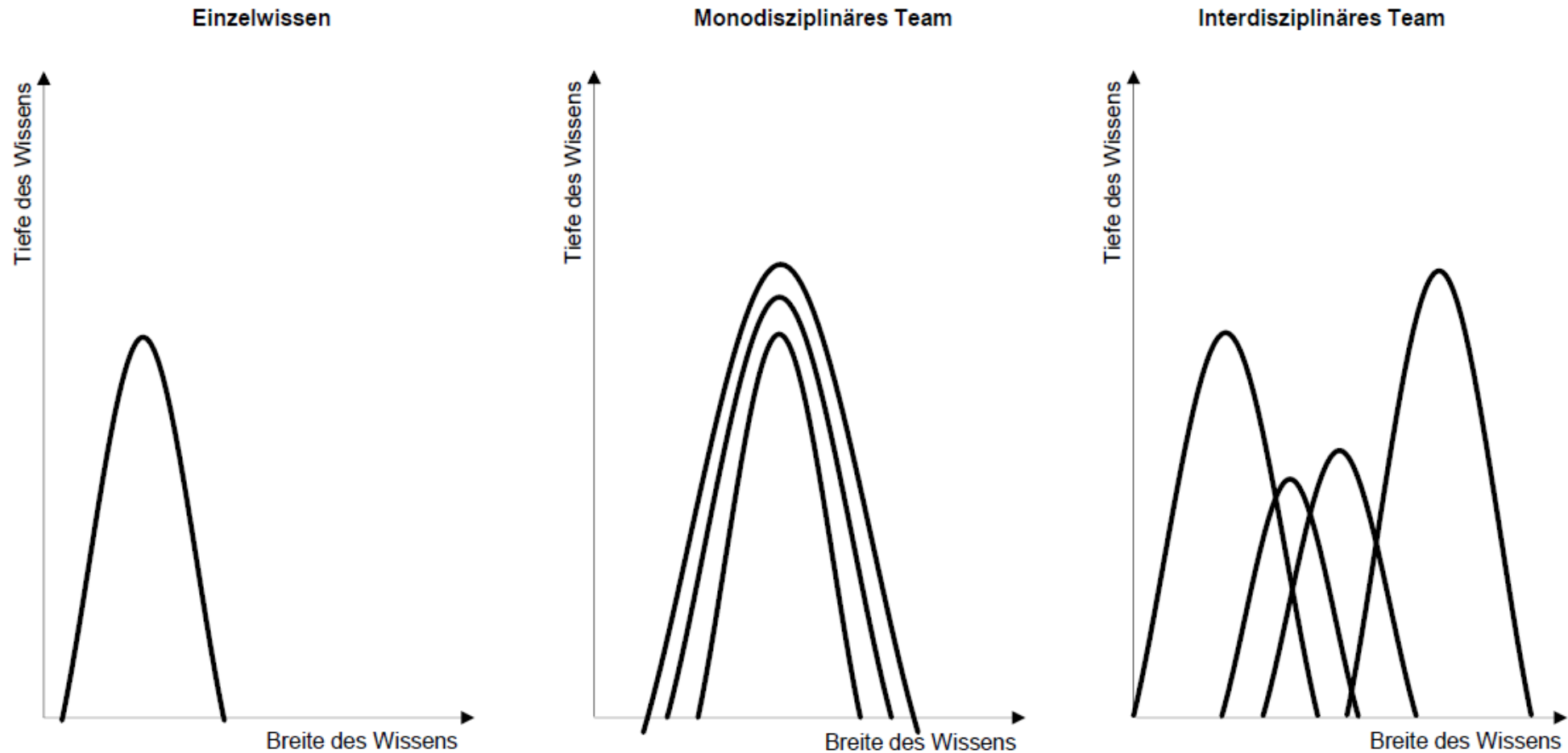
[Start Video Aufzeichnung](#)

Projekt und Projektteams (Ergebnisse vom 14.04.2023)

1. Persönliche Assistenz
2. People-Counter
3. Hilfsorganisationen
4. Simple Order
5. Sozialomat/GPT

Bitte beim „Anzeigename“ in Zoom: **Team#-Vorname Nachname**
Beispiel: 1-Max Mustermann

Vorteil von interdisziplinären Teams



Quelle: Engeln 2006, S. 96.

Zeitplan

Ab 12:00 Uhr Einwahl

12:15 – 14:20 Projektdesign mit Project Canvas

14:20 – 14:50 Pause



14:50 – 15:45 Ziele, Ablauf, Termine und Organisation der Veranstaltung

Challenge und Chatstorm

- ▶ Schätzen Sie! Wie viele freie Projektmanager-Stellen werden auf einem Stellenportal angeboten?
- ▶ Schreiben Sie Ihren Schätzwert in den Chat – **aber noch nicht absenden!**
- ▶ Auf Kommando des Dozenten versenden alle ihre Schätzwerte
- ▶ Gewinner ist, wer am nächsten dran ist



And the winner is:
(Bekanntgabe nach der Pause)



PROJEKT DESIGN MIT DEM PROJECT CANVAS

Was ist der Project Canvas (PC)?

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


"Dies ist eine hervorragende kurzweilige Methode, um eine Auftragsklärung herbeizuführen."

 Oliver Huckels, Senior Projektmanager


"Mit dem Canvas-Modell können sich alle rasch in neue Projekte eindenken."

 Stefan Derwort, Trainer & Consultant

"Die generischen Methoden eignen sich auch hervorragend für Menschen ohne Managementexpertise."

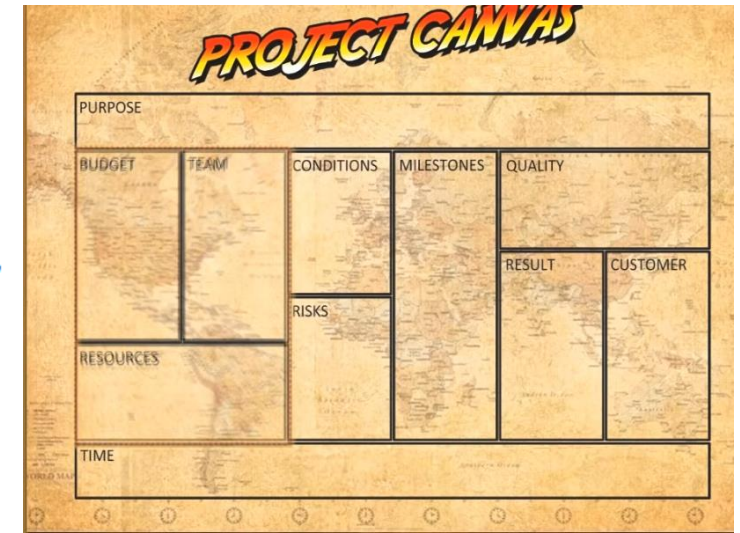
 Martin Ratzmann, Strategic Leader

"Ein sehr wirkungsvoller One-Pager, der hilft, echtes gemeinsames Verständnis zu erlangen."

 Sue Parker, Senior Vice President

"Das Tool gibt mir die Möglichkeit, mit meinen Kunden eine klare und einfache Übersicht über das Projekt zu erarbeiten."

 Felix Peter, Projektmanager



PC: Neuartiges visuelles Werkzeug zum kundenorientierten Projektdesign

- Auftraggeber und (interdisziplinäres) Team erarbeiten ein gemeinsames Projektverständnis
 - Sie erarbeiten ein übersichtliches Bild des Projekts, das alle verstehen
 - Das Projekt wird dabei in seine wesentlichen Bausteine zerlegt
 - Der Projektauftrag wird geklärt.
-
- Kostenfreie Mustervorlage: <http://overthefence.com.de/> (Prof. Dr. Frank Habermann, HTW Berlin) sowie weitere Informationen: <https://overthefence.com.de/project-canvas/>

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](https://overthefence.com/de)

Ein Projekt ist eine Reise ins Unbekannte

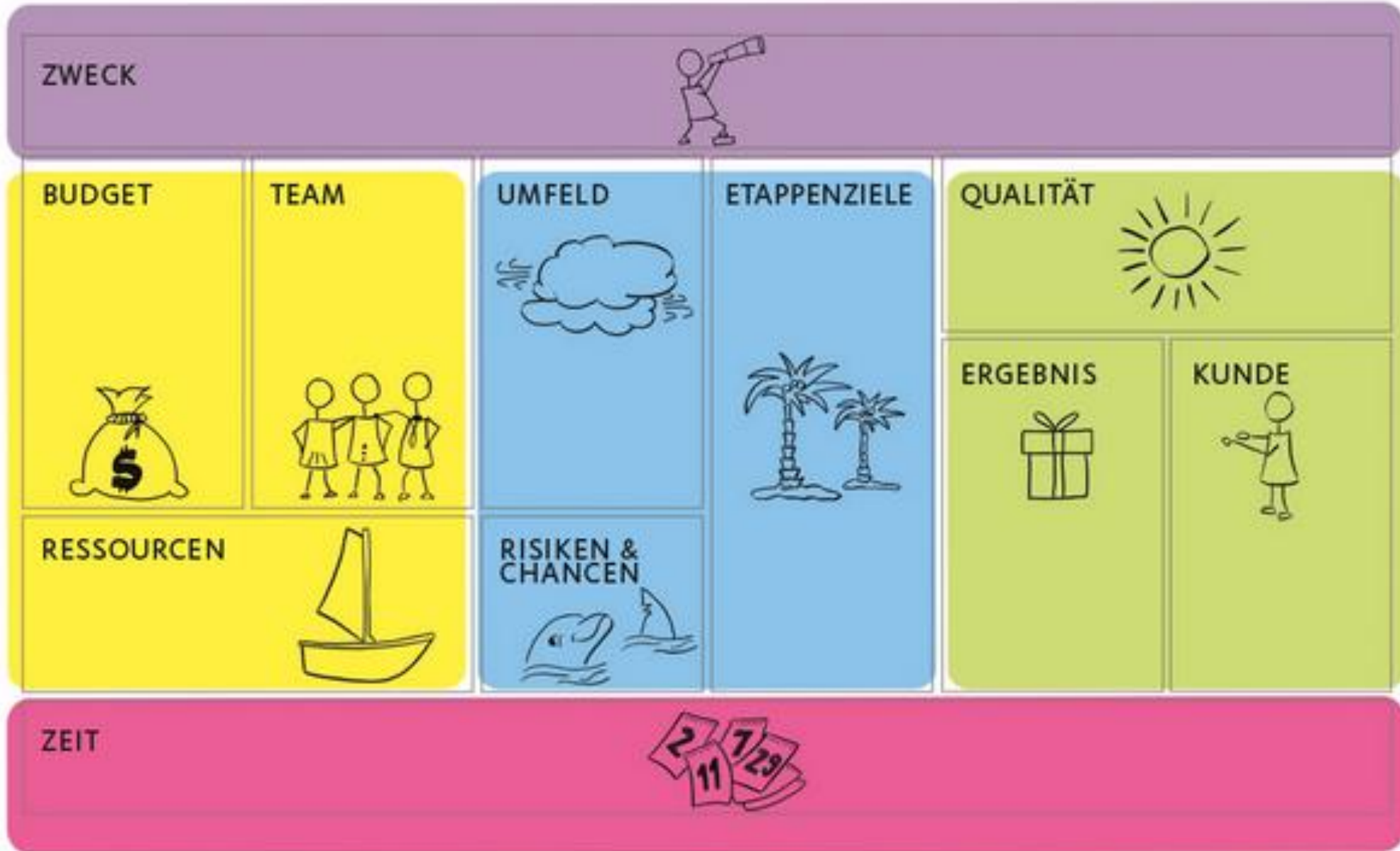


overthefence.com.de

Die Projekt-Reise



Die Bausteine



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?



Wie wollen die KUNDEN im Projekt mitarbeiten und informiert werden?

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?
- ... befügeln?

Tipp: Sicher eintretende und beeinfl. sind als UMFELD-Bedingungen zu ber.







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?



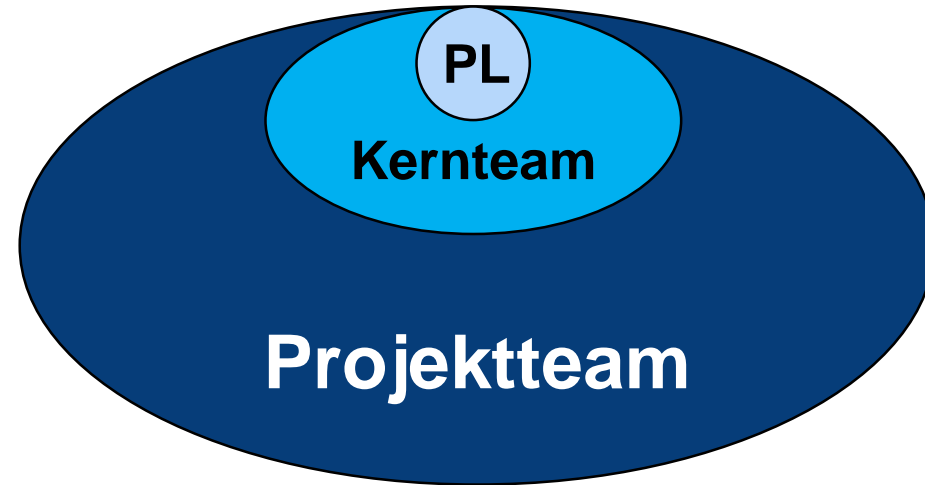
ZEIT

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?




Begrifflichkeiten im Project Canvas

- ▶ Als **Kernteam** (engl. *core team*) bezeichnet man die Gruppe von Personen, die ständig am Projekt arbeiten und auch entsprechend in die Steuerungsprozesse des Projekts eingebunden sind



Bei unserem Projekt: Kernteam = Projektteam

- ▶ **Etappenziele**, syn. **Meilensteine** (engl. *Milestones*)

Ablauf und Karten

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 Projektgeber

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)

**plus Fragenkarten für die Projektteam-Mitglieder
(siehe Folgefolien)**

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 (Prozess)

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)

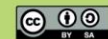
ERGEBNIS

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)

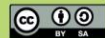
QUALITÄT

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 (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)

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 er 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.



Internet of things:
Who is the customer here?

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, Kunde

- ▶ **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**

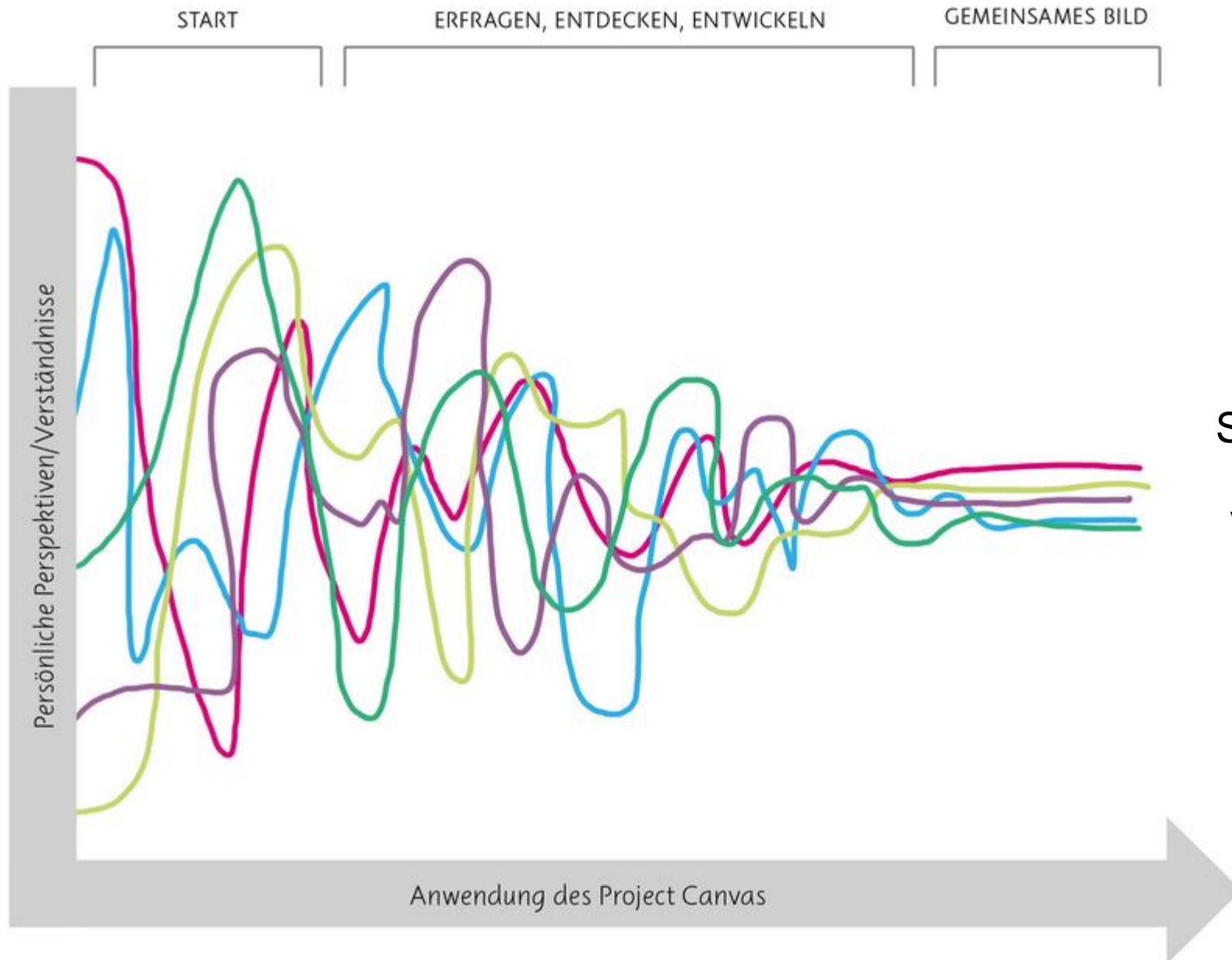
Anders als der Eigentümer, interessiert sich der Sponsor allein für die finanzielle Wirkung eines Projekts. Der Sponsor ist Finanzinvestor und möchte eine entsprechende finanzielle Rendite. Interessiert er sich auch für die inhaltliche Wirkung des Projekts, so ist er nicht nur Sponsor, sondern auch Auftraggeber des Projekts.

- ▶ **Nutzer / Anwender: Empfänger des Projekt-Ergebnisses**

Sie erhalten das Projektergebnis – etwa neue Software, innovatives Bürodiesign, 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

Der Weg zum gemeinsamen Verständnis

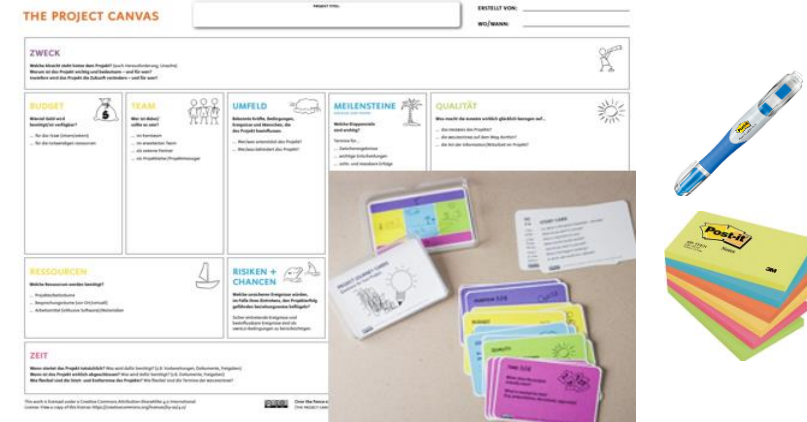


Schritt für Schritt wird ein gemeinsames Verständnis für das Projekt entwickelt

Anwendung des Project Canvas in 3 Schritten

► Präsenzveranstaltung

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



► Online: Video-Konferenz + Whiteboard mit Template des Project Canvas

1. Schritt: Vorbereitungen (10 Minuten)

- Team wählt einen Zeitverantwortlichen (*timekeeper*)
- Der Projektgeber ist gut informiert über sein Projekt
- Die Teammitglieder teilen die Fragekarten untereinander auf



Anwendung des Project Canvas in 3 Schritten

2. Schritt: Erstellung des Project Canvas (60 Minuten)

1. Projektgeber erzählt die Geschichte des Projektes

- anhand der Story Card



2. Teammitglieder interviewen Projektgeber

- anhand der Fragekarten
- notieren Antworten auf Post-its



3. Teammitglieder präsentieren ihre Post-its und ordnen sie in die Bereiche des PC

- Start mit Zweck, Kunde, Ergebnis, ...
- Ein gemeinsames Bild wird erzeugt



4. Das Bild wird diskutiert und verbessert:

- Post-its werden hinzugefügt
- Ein gemeinsames Bild wird erzeugt
- Notieren von Inkonsistenzen



= 60 mins

Regeln

- Keine Diskussion und keine Rückfragen bei 1. – 3.
- Timeboxing: Wenn die Zeitbox abgelaufen ist, geht es mit dem nächsten Punkt weiter
- **Timekeeper** sorgt dafür, dass die Timeboxen eingehalten werden

Fragen stellen

- Nur offene Fragen anhand der Fragekarten stellen

Projektbild verbessern

- Projektdesign auf Sinnhaftigkeit und Widerspruchsfreiheit überprüfen, insbesondere
 - Passt ZWECK zu ERGEBNIS?
 - Passt ERGEBNIS zu EMPFÄNGER?
 - Passt ERGEBNIS zu ZEIT?
 - Ist der ZWECK für alle klar?






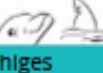



Beispiel (SS 2022)

PROJECT CANVAS

TITEL DES PROJEKTS:
easyRecruiting

ERSTELLT VON: **Team 3 - easyRecruiting**

WO/WANN: **25.04.2022**

ZWECK <small>Was ist die Ursache? Warum ist das Projekt? Inwiefern wird das Projekt gelöst?</small> Status quo: Keine Kompaktlösung bzw. nur unübersichtliche Lösungen bei der Digitalisierung/Automatisierung des Bewerbungsprozesses		Bewerbungsprozess verbessern/vereinfachen für Unternehmen und Bewerber:Innen		Bewerbungen schnell erfassen, strukturieren und qualifizieren anhand einer umfassenden voll automatisierten Software (Open Source)					
BUDGET  Kein Finanzrahmen (Budget 0€) Kosten für technische Infrastruktur wird bei Bedarf von externen Partnern zur Verfügung gestellt		TEAM  Kernteam: Luca Enzingmüller Katrin Heß von Wichdorff Andre Johnson Johanna Kreßel Philipp Merz Niko Spatscheck (wechselnde Projektleitung) Erweitertes Projektteam: Michael Gabler Damian Berghof Externe Partner: VIIND NICERecs		UMFELD  Rückenwind: easyRecruiting Projectteam VIIND NICERecs Gegenwind: Zeitfrage DSGVO Richtlinien Technische Umsetzbarkeit		ETAPPENZIELE  Definition eines konkreten Produkts/Services (Rahmenbedingungen) Entwicklung eines ersten Prototyps (MVP): - Softwarearchitektur - Schnittstellendefinition - Implementierung Durchführen von Usertests Entwicklung eines zweiten verbesserten/erweiterten lauffähigen Prototyps		QUALITÄT  Verbesserter Bewerbungsprozess, indem notwendige Bewerbungsdaten/ -informationen automatisiert aus versch. Datenquellen (Lebenslauf, LinkedIn) gelesen werden können: -> Zeitersparnis (schnellere Bewerbung) -> Einheitlicher Datensatz (Bewerbungen)	
RESSOURCEN Organisation: One Drive, GitHub, viInd Cloud, Jira Kommunikation: Zoom, Slack Technische Infrastruktur (Chatbots, Datenbanken etc.)		RISIKEN +  Risiko: Kein lauffähiges Produkt/Service, DSGVO, Legalität/Datensicherheit Chance: Universeller Service/Software welche den Prozess der Bewerbung verbessert/ vereinfacht		ERGEBNIS  Dokumentation: Was sind wichtige Informationen/Daten im Bewerbungsprozess? Funktionsfähiger Service (Webservice/Chatservice) der Daten aus Lebensläufen, sonst. Dokumenten oder Karrierenetzwerke verarbeiten/ lesen kann & daraus einheitliche Datensätze erstellt		KUND:IN  Eigentümer: Projectteam easyRecruiting Auftraggeber (VIIND & NICERecs) Empfänger: - Unternehmen auf Suche nach Bewerber:Innen - Bewerber:Innen die sich vereinfachte Bewerbung (Prozess) wünschen Sponsor: Keine externen Geldgeber			
ZEIT <small>Wann startet? Wann ist das Projekt beendet? Wie flexibel?</small> Projektzeitraum Start: 25.04.22 - Vorlesungsbeginn Ende: 25.07.22 - Projectade als Deadline		Zeiteinteilung: bis 30.05.22: Entwicklung eines ersten Prototyps bis 27.06.22: Verbesserung/Erweiterung des Prototyps							

Beispiel (SS 2022)

PROJECT CANVAS

TITEL DES PROJEKTS:

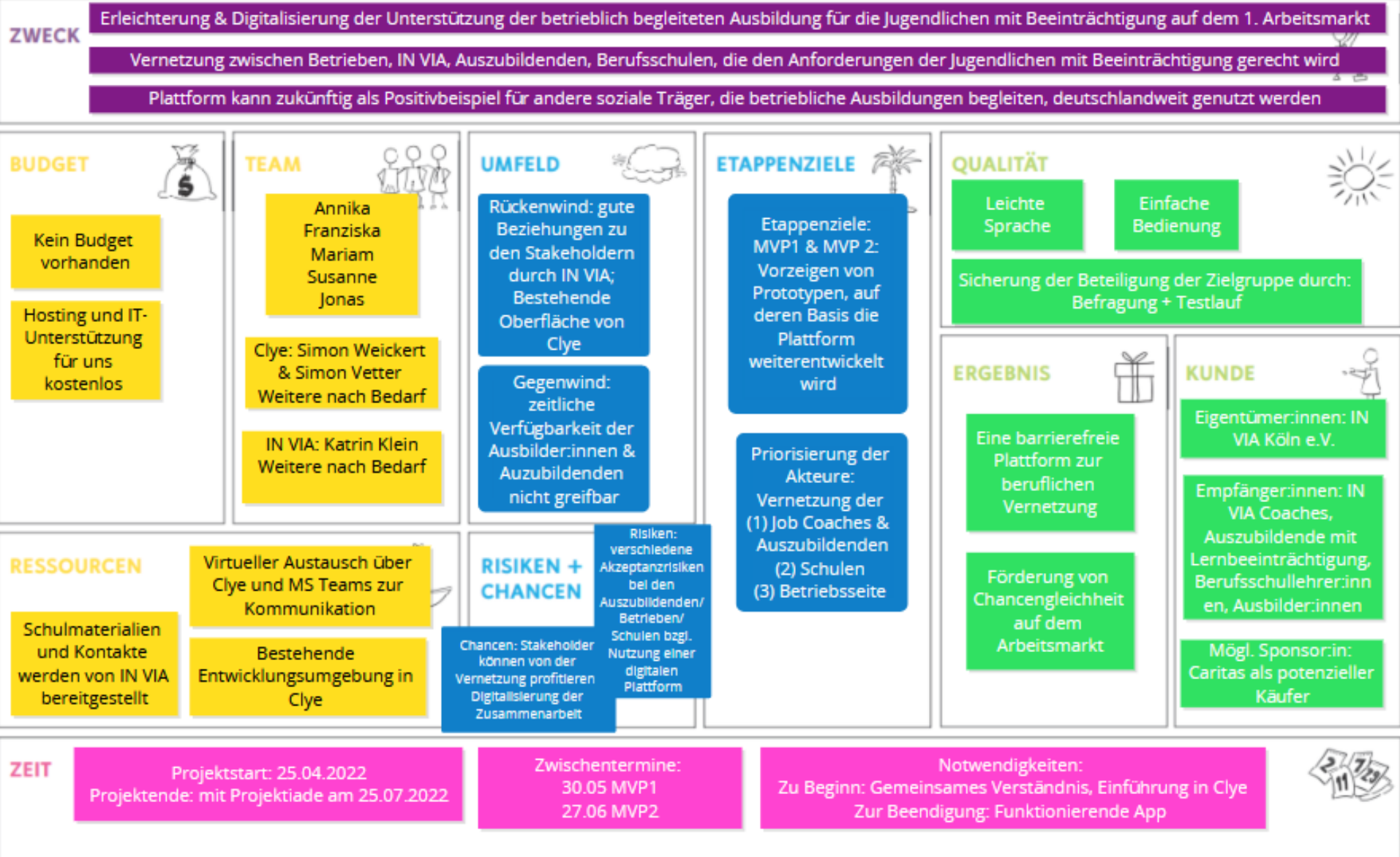
Vernetzungsplattform

ERSTELLT VON:

Auftraggeber:innen,
Projektteam

WO/WANN:

25.04.2022



Project Canvas Links

1. Persönliche Assistenz: <https://app.conceptboard.com/board/g2tb-868y-1020-3adm-3or4>
2. People-Counter: <https://app.conceptboard.com/board/4ry3-yxd0-nk67-i2gs-cqop>
3. Hilfsorganisationen: <https://app.conceptboard.com/board/41by-8xy5-ipp3-43d7-hc4p>
4. Simple Order: <https://app.conceptboard.com/board/3b15-stq7-ukb2-9t8z-gsdy>
5. Sozialomat/GPT: <https://app.conceptboard.com/board/knnz-q8og-ebet-o81f-nms8>

PROJECT CANVAS

ZWECK
Was ist die Ursache des Projekts? (such: Motiv, Beweggrund)
Warum ist das Projekt wichtig und bedeutsam – und für wen?
Wann soll es anheben, ist es ein neues Produkt? ein neuer Service? neues Wissen (Erkenntnisse)?
Wann ist das Projekt wirklich abgeschlossen?
Was wird dafür benötigt (z.B. Dokumente, Freigabe)?

BUDGET
Wie viel Geld ist verfügbar? Wie flexibel ist der Finanzrahmen?
Wie viel Geld wird benötigt für das TEAM (Enten/Veren)? die notwendigen RESSOURCEN?

TEAM
Wer sollte dabei sein? Wer ist im Kernteam? Im erwarteten Team? externer Partner? Projektleiter?

UMFELD
Welche bekannten Kräfte (Ereignisse, Bedingungen, Menschen) wirken auf das Projekt?
... als Rückenwind?
... als Gegenwind?

ETAPPENZIELE
Welche Etappenziele werden im Falle eines Eintretens, den Projekterfolg gefährden? befähigen?

QUALITÄT
Was macht die Kundin wirklich glücklich bezogen auf das Ergebnis des Projekts?
... die Erwartungen auf dem Weg dorthin?
Wie wollen die Kundin im Projekt miteinbehalten und informiert werden?

ERGEBNIS
Was genau soll am Ende des Projekts an die Kundin geliefert werden?
Was ist es am ehesten, ist es ein neues Produkt? ein neuer Service? neues Wissen (Erkenntnisse)?

KUNDE
Wer ist eigentlich Kunde des Projekts, d.h. wer sind die Menschen, die 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 Modulen?
... Projektschulungen?
... Besprechungsräumen (vor Ort/virtuell)?

ZEIT (1/3)
Wie flexibel ist der Starttermin des Projekts?
Wie flexibel ist der Endtermin des Projekts?

UMFELD
Welche bekannten Kräfte (Ereignisse, Bedingungen, Menschen) wirken auf das Projekt?
... als Rückenwind?
... als Gegenwind?

RISIKEN + CHANCEN
Welche unsicheren Ereignisse werden im Falle ihres Eintretens, den Projekterfolg gefährden? befähigen?
Typ: Sicher erwartende und beeinflussbare Ereignisse und als versch. Bedingungen zu berücksichtigen.

ETAPPENZIELE
Welche Etappenziele werden im Falle eines Eintretens, den Projekterfolg gefährden? befähigen?
Typ: Sicher erwartende und beeinflussbare Ereignisse und als versch. Bedingungen zu berücksichtigen.

ZEIT (2/3)
Wie flexibel ist der Starttermin des Projekts?
Wie flexibel ist der Endtermin des Projekts?

ZEIT (3/3)
Wie flexibel ist der Starttermin des Projekts?
Wie flexibel ist der Endtermin des Projekts?

Güte des Konsens

Güte des Projektdesign

Workshop 1: Project Canvas Erstellung

- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber gehen in ihre Breakout-Räume
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber klicken ihren Project Canvas-Link an (Conceptboard)
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber erstellen gemeinsam den Project Canvas

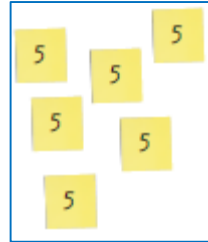
Dauer: 70 Minuten

Anwendung des Project Canvas in 3 Schritten

3. Schritt: Qualitätssicherung und nächste Schritte (15 Minuten)

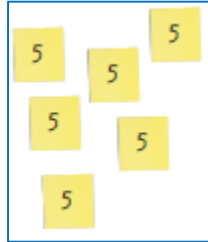
1. Ermittlung der Güte des Konsens

Ich teile die aktuelle Projektbeschreibung

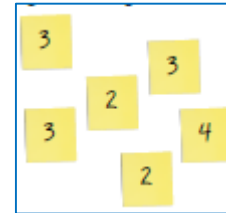


2. Ermittlung der Güte des Projektdesigns

Ich teile die aktuelle Projektbeschreibung



Die Projektbeschreibung ist gut genug für mich



3. Diskussion und Vereinbarung der nächsten Aktionen

Beispiel: Wir stimmen überein, dass wir zu „UMFELD“ und „RISIKEN und CHANCEN“ noch Gesprächsbedarf haben

Jeder notiert seine Einschätzung auf einem Post-it; Skala von 0-5: 0 = gar nicht ... 5 = völlig

Dauer: 30 Sekunden

Anbringen der Post-its mit kurzer Begründung der Bewertung

Qualitätssicherung und Reflexion



Was hat gut funktioniert?

- ✓ Zeitmanagement und Kommunikation im Team
- ✓ Zusammenarbeit mit CoroBuddy-Team: Begegnung auf Augenhöhe
- ✓ Arbeiten am Conceptboard: guter Einblick in den Prozessfortschritt für alle Beteiligten
- ✓ Leicht verständliche Struktur des Project Canvas: schnelle Entwicklung eines gemeinsamen Projektverständnisses

Was war besonders herausfordernd?

- ? Konkretisierung der Projektziele: Unklarheiten im studentischen Projektteam bzgl. der Projektaufgaben
- ? Teilweise lange, wenig zielführende Diskussionen

Güte des Konsens



Haben wir ein gemeinsames Verständnis?

Güte des Designs



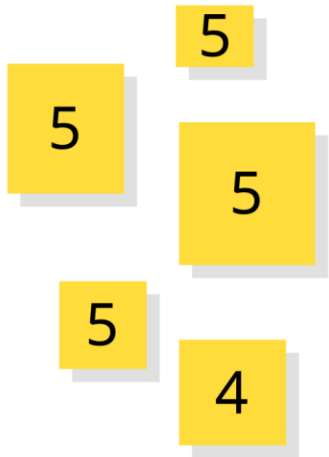
Haben wir genügend Klarheit, um weiter zu machen?

Skala von 0 – 5:
0 = gar nicht ... 5 = völlig

Beispiel

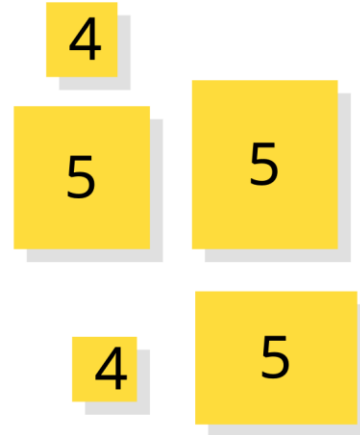
Qualitätssicherung

Güte des Konsens



Haben wir ein gemeinsames Verständnis?

Güte des Designs



Haben wir genügend Klarheit, um weiter zu machen?

Reflexion

Prozess

- Team ist sehr strukturiert vorgegangen --> Einhalten der 3 Schritte des Project Canvas (Vorbereitungen, Erstellung des Project Canvas, Qualitätssicherung/Next Steps)
- Intensives und konstruktives Interview des Auftraggebers über die Ideen und Möglichkeiten Diskussion der Project Canvas Teilbereiche führte zu gestärktem Verständnis des Projektziels und Projektverlaufes

Ergebnis

- Gemeinsames Verständnis des Projekts
- Einigkeit über das weitere Vorgehen und der Zielsetzung
- Ergebnis der Qualitätssicherung deutlich verbessert zu initialer Einschätzung

Workshop 2: Qualität des Project Canvas und weiteres Vorgehen

- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber gehen in ihre **Breakout-Räume**
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber klicken ihren **Project Canvas-Link** an (Conceptboard)
- ▶ Teammitglieder + Auftraggeber ermitteln
 - die **Güte des Konsens** und
 - die **Güte des Projektdesign** und
 - legen **nächste Aktivitäten** fest
- ▶ **Teammitglieder + Auftraggeber vereinbaren nächsten Termin**

Dauer: 10 Minuten

Project Canvas: Was hat gut funktioniert?

15 Answers

Überraschung übersichtlich am Ende

Waren uns sehr einig bei
Projektdefinition

Konsens finden

Teamarbeit

Abstimmung Vorstellungen
Auftraggeber - Team

Aufteilung der Befragungsthemen für
Auftraggeber

Konsens finden, Projekt klarer werden
lassen

Das erste Kennenlernen und die
Absprache mit den
Projektteilnehmern hat gut
funktioniert, sodass wir "on the same
page" starten können.

Zeitmanagement

Kommunikation im Team hat gut
funktioniert; Timeboxes waren
größtenteils gut dimensioniert; Projekt
Ziel und der Weg sind jetzt ziemlich
klar

gute Teamatmosphäre

Möglichkeit parallel an dem Board zu
arbeiten

Gute Übersicht

Gute und schnelle Strukturierung

- Erstes Kennenlernen- Konsens
erzeugen zumindest ein ersten
grobem Überblick

Project Canvas: Was war besonders herausfordernd?

14 Answers

schnell Zuständigkeiten finden

4 Projekte zu einem zu machen

Die Zeit einzuhalten

Schlechte Definierbarkeit der
genauen technischen Anforderungen

Klare Abgrenzung der Fragen

Einteilung der Fragen

Was als nächstes zu tun ist. Vielleicht
wäre es gut, wenn der Ablauf mit auf
dem Board steht. Sonst habe ich
nichts am Prozess selbst auszusetzen.

Diffuses Gefühl nicht zu wissen was
man ggf. vergessen
hat; Terminfindung am Ende ;)

Die nächsten schritte definieren

Aufgabenverteilung regeln

viel Input

technisches Tool ohne Vorkenntnisse
zu nutzen

Sich die einzelnen nun folgenden
Arbeitsschritte klar zu machen

So kurz nach Pitch des Projekts schon
komplette Projektvorstellung
gestalten, obwohl man noch nicht
weiß, worum es geht

AUFGABE 1: PROJEKTDESIGN UND PRESSEMITTEILUNG (TWEET)

Aufgabe 1: Project Canvas und Pressemitteilung

- 1. Projektdesign:** Finalisieren Sie den Project Canvas, führen Sie eine **Qualitätssicherung** (Güte des Konsens und Güte des Projektdesign) und eine **Reflexion** des Prozesses und des Ergebnisses durch und erstellen Sie einen Foliensatz **Canvas-Team_x.pptx** mit den wichtigsten Ergebnissen
- 2. Tweet:** Stellen Sie sich vor, das Projekt sei abgeschlossen. Erstellen Sie einen **Tweet zum (gedacht) fertigen Projektprodukt/Service** (max. 280 Zeichen) Platzieren Sie den Tweet auf der ersten Folie des Foliensatzes

Upload auf WueCampus2 bis **22.04.2023/ 23:55: Canvas-Team_x.pptx**

Die Teamverantwortlichen der Teams 1 und 5 stellen die Ergebnisse am 24. April 2023 kompakt vor. Gesamtdauer pro Vortrag: max. 10 Minuten.

Tipps für die Projektarbeit (Empfehlungen aus SS 2022)

- ▶ Kompetenzen der Teammitglieder klären
- ▶ Jour fixe vereinbaren – mit regelmäßiger Teilnahme!
- ▶ Jour fixe vereinbaren mit Auftraggeber
- ▶ Frühzeitige Vereinbarung der Tools für Kommunikation, Dateiablage usw.
- ▶ Möglichst frühe Einbeziehung von potentiellen Anwendern des neuen Produktes bzw. Services, um zeitnahes Feedback zu erhalten