

# Projektdesign mit dem Projektcanvas

Projektseminar 'Informatik und Optimierung für  
Nachhaltigkeit'

Marie Schmidt

Sommersemester 2023

# Workshop Projektdesign

Ziel: Auftraggeber und Projektteam sollen ein gleiches Verständnis über das Projekt erhalten

(Spielerische) Methode: Project Canvas

- Auftraggeber und Team erarbeiten gemeinsam ein übersichtliches Bild des Projekts, das alle verstehen
- Dabei wird das Projekt in seine wesentlichen Bausteine zerlegt

Termine: 24. oder 25.4.  
(projektabhängig, siehe nächste Folie)

Teilnahme für alle  
Projektmitglieder Pflicht!

**PROJECT CANVAS** **Vorlage Project Canvas** ERSTELLT VON: \_\_\_\_\_  
WO/WANN: \_\_\_\_\_

<b>ZWECK</b> 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?		<b>UMFELD</b> Welche bekannten Kräfte (Ereignisse, Bedingungen, Menschen) wirken auf das Projekt? ... als Rückenwind? ... als Gegenwind?		<b>ETAPPENZIELE</b> Welche Etappenziele wären Anlässe zum Feiern? Gibt es Termine für ... Teil- und Zwischenergebnisse? ... sicht- und messbare Erfolge? ... richtungweisende Entscheidungen?	<b>QUALITÄT</b> Was macht die KUNDTN wirklich glücklich bezogen auf ... das ERGEBNIS des Projekts? ... die ETAPPENZIELE auf dem Weg? Wie wollen die KUNDTN im Projekt mitarbeiten und informiert werden?
<b>BUDGET</b> Wie viel Geld ist verfügbar? Wie flexibel ist der Finanzrahmen? Wie viel Geld wird benötigt für ... das TEAM (intern/extern)? ... die notwendigen RESSOURCEN?	<b>TEAM</b> Wer sollte dabei sein? Wer ist ... im Kernteam? ... im erweiterten Team? ... externer Partner? ... Projektleiterin?	<b>RESSOURCEN</b> Was wird benötigt an ... Arbeitsmitteln (inkl. Software)? ... Materialien? ... Methoden und Modellen? ... Projektarbeitsräumen? ... Besprechungsräumen (per Ort/virtuell)?		<b>ERGEBNIS</b> Was genau soll am Ende des Projekts am besten geliefert werden? Was ist es am ehesten, ist es ... ein neues Produkt? ... ein neuer Service? ... neues Wissen (Erfahrungen)?	<b>KUNDE</b> 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 überbare Kontakte?
<b>RISIKEN + CHANCEN</b> Welche ungewissen Ereignisse würden im Falle ihres Eintretens den Projekterfolg ... gefährden? ... befähigen? Tipp: Sicher eintrittende und besorgniserregende und als UMFELD-Bedingungen zu betrachten.		<b>ZEIT</b> Wann startet das Projekt tatsächlich? Was wird dafür benötigt (z.B. Vorbereitungen, Dokumente)? Wann ist das Projekt schließlich abgeschlossen? Was wird dafür benötigt (z.B. Dokumente, Freigaben)? Wie flexibel ist der Starttermin des Projekts? Wie flexibel ist der Endtermin des Projekts?			

# Workshops Projektdesign - Termine

- P1 - Bechtle - Ökologischer Fußabdruck: 25.4. 9:00-10:30 (online)
- P2- Neugedacht - Matching Spender und Spendenorganisation: 24.4. 10:15-11:45 (M2-SEI)
- P3 - Ingdilligenz - Entscheidungshilfe Hardwareeinkauf: 24.4. 10:15-11:45 (M2-ÜR1)
- P4 - Fahrradkurier Radius - Fahrtenbücher: 25.4. 12:15-13:45 (M2-SE1)

# Im Laufe des Workshops wird das Projekt mit Hilfe des Projectcanvas von allen Seiten beleuchtet

## PROJECT CANVAS

TITEL DES PROJEKTS:

ERSTELLT VON: \_\_\_\_\_

WO/WANN: \_\_\_\_\_

### 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?
- ... externe(r) Partner:in?
- ... Projektleiter:in?

### 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?
- ... richtungweisende Entscheidungen?

### QUALITÄT

Was macht die KUND:INNEN wirklich glücklich bezogen auf



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

### ERGEBNIS

Was genau soll am Ende des Projekts an die KUND:INNEN geliefert werden?



Was ist es am ehesten, ist es

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

### KUND:IN

Wer ist Kund:in des Projekts, d.h. wer sind die Menschen, die



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

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?

Tipp: 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?



# Jeder Teilnehmer hat eine zugewiesene Rolle, dazu gehören - als Gedächtnisstütze - Karten

## 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 CANVAS KARTEN (Version 4.0)

## RESSOURCEN

Was wird benötigt an

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



 overthefence.com.de – PROJECT CANVAS KARTEN (Version 4.0)

## ZWECK (2/3)

Was ist das Projekt wichtig und für wen?



overthefence.com.de – PROJECT CANVAS KARTEN (Version 4.0)

## ZEIT (2/3)

Wann ist das Projekt wirklich abgeschlossen?

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



## UMFELD

Welche bekannten Kräfte (Erfahrung, Bedingungen, Menschen) beeinflussen das Projekt?



overthefence.com.de – PROJECT CANVAS KARTEN (Version 4.0)

Wer ist eigentlich Kund:in des Projekts, d.h. wer sind die Menschen, die

... das Projekt starten & beenden (Eigentümer:in)?

... das Projektergebnis erhalten (Empfänger:in)?

... das Projekt finanzieren (Sponsor:in)?

... an Personen: Gibt es absehbare Konflikte?



overthefence.com.de – PROJECT CANVAS KARTEN (Version 4.0)

## ERGEBNIS

Was genau soll am Ende des Projekts an die KUND:INNEN geliefert werden?

Was ist es am ehesten, ist es

- ... ein neues Produkt?
- ... ein neuer Service?



overthefence.com.de – PROJECT CANVAS KARTEN (Version 4.0)

# Vorgeschlagener Ablauf

## **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](http://overthefence.com.de) – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

# Vorgeschlagener Ablauf

## Vorbereitung (15 Minuten)

- Vorstellungsrunde
- Erstellen von (leerem) **Projektcanvas** (siehe Folie 10) an Whiteboard/Tafel
- **Rollenverteilung unter den Projektmitgliedern**: Jedes Projektmitglied wählt eine Farbe. Außerdem wird ein Timekeeper bestimmt.

# Vorgeschlagener Ablauf

## Projektdesign (60 Minuten)

1. Projektgeber erzählt die Story des Projekts (10 Minuten)

- anhand der Story Card (Folie 11)

2. Projektmitglieder interviewen Projektgeber (15 Minuten)

- anhand der Fragekarten (Folie 12-16)
- notieren Antworten auf Post-its

3. Teammitglieder präsentieren ihre Post-its (20 Minuten)

- und ordnen sie in die Bereiche des PC.  
Ein gemeinsames Bild wird erzeugt

4. Das Bild wird diskutiert und verbessert: (20 Minuten)

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

## Regeln Punkte 1.-3.:

- (noch) 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 (Punkt 2)

- Nur offene Fragen anhand der Fragekarten stellen

## Projektbild verbessern (Punkt 4)

- Projektdesign auf Sinnhaftigkeit und Widerspruchsfreiheit überprüfen, insbesondere
- Passt ZWECK zu ERGEBNIS?
  - Passt ERGEBNIS zu EMPFÄNGER?
  - Passt ERGEBNIS zu ZEIT?

# Vorgeschlagener Ablauf

Sollte am Ende des Termins noch Zeit übrig sein, nutzen Sie diese!  
Zum Beispiel für Überlegungen zu noch offenen Fragen, Erstellen eines Zeitplans, Rollenverteilung innerhalb der Gruppe ...

Weitere Informationen:

<https://overthefence.com.de/project-canvas-online/>

**Viel Erfolg!**

# Anhang - Workshopmaterialien

# Projektcanvas - ausführliche Version

## PROJECT CANVAS

TITEL DES PROJEKTS:

ERSTELLT VON: \_\_\_\_\_

WO/WANN: \_\_\_\_\_

### 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?
- ... externe(r) Partner:in?
- ... Projektleiter:in?

### 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?
- ... richtungweisende Entscheidungen?

### QUALITÄT

Was macht die KUND:INNEN wirklich  
glücklich bezogen auf



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

### ERGEBNIS

Was genau soll am Ende des  
Projekts an die KUND:INNEN geliefert werden?



Was ist es am ehesten, ist es

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

### KUND:IN

Wer ist Kund:in des Projekts,  
d.h. wer sind die Menschen, die



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

### RESSOURCEN

Was wird benötigt an



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

### RISIKEN + CHANCEN

Welche unsicheren Ereignisse würden im  
Falle ihres Eintretens, den Projekterfolg



- ... gefährden?
- ... befähigen?

Tipp: 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?



# Projektcanvas - Tafelversion

## PROJECT CANVAS

TITEL DES PROJEKTS:

ERSTELLT VON: \_\_\_\_\_

WO/WANN: \_\_\_\_\_

<b>ZWECK</b>					
<b>BUDGET</b> 	<b>TEAM</b> 	<b>UMFELD</b> 	<b>ETAPPENZIELE</b> 	<b>QUALITÄT</b> 	
<b>RESSOURCEN</b> 		<b>RISIKEN + CHANCEN</b> 	<b>ERGEBNIS</b> 		<b>KUND:IN</b> 
<b>ZEIT</b>					



# Story Card - für die Projektsteller

## **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?



# Rolle 'lila': Zweck, Nutzen, Ziel

## ZWECK (1/3)

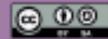
Was ist die Ursache des Projekts?  
(auch: Motiv, Beweggrund)



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)

# Rolle 'gelb': Input-Faktoren

## BUDGET

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



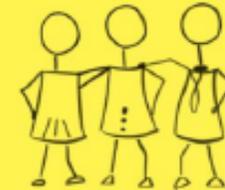
Wie viel Geld wird benötigt für  
... das TEAM (intern/extern)?  
... die notwendigen RESSOURCEN?



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

## TEAM

Wer sollte dabei sein?  
Wer ist



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

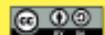


overthefence.com.de – PROJECT JOURNEY CARDS (Apr 2018)

## 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)

# Rolle 'blau': 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?
- ... richtungweisende Entscheidungen?



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

# Rolle 'grün': 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)

# Rolle 'pink': 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)