



Spielanleitung Klassisches Planspiel

Klassisches Planspiel

Der etwas andere Ausflug ins
klassische Projektmanagement



Inhalt

1 SPIELANLEITUNG
1 SPIELBRETT
1 SPIELFIGUR
1 VPM-DOKUMENTENSCHLANGE
1 PROJEKTAUFRAGSKARTE
10 ROLLENKARTEN
8 ANFORDERUNGSKARTEN
8 CHARAKTERKARTEN
5 PLANUNGSKARTEN
1 PLA-MEETING KARTE

1 DOKUMENTENPFLGEKARTE
1 ABRECHNUNGSKARTE
1 RETROSPEKTIVE KARTE
1 LESSONS LEARNED KARTE
4 ABNAHMEKARTEN
16 EREIGNISKARTEN TEAM
84 AKTIONSKARTEN
40 SCHEINE PROJEKTBUDGET
40 SCHEINE FORTSCHRITT



DAS SPIELBRETT

Platzhalter Projektauftragskarte

Legt auf diesem Feld euren aufgedeckten Projektauftrag ab, damit dieser während des Spiels für alle sichtbar bleibt.

Budget & Projektfortschritt

Legt hier das Projektbudget ab, das ihr im Laufe des Spiels verbraucht. Auch der erzielte Projektfortschritt findet hier Platz.

Planungsbereich

Legt im Planungsbereich die Anforderungen und alle für die Phase geplanten Aktionen ab. Die Reihenfolge der Sortierung obliegt euch.

Titel & Budget der Projektphase

Hier findet ihr das maximal verfügbare Budget pro Phase. Restbudget darf nicht in die nächste Phase überführt werden.

Kartenfelder

Legt hier die im Spiel enthaltenen Karten entsprechend ihrer Überschrift verdeckt ab.



Wer zieht die Karte?

Entlang der Spielfelder, die zum Ziehen einer Karte oder zu einer Handlung auffordern, zeigen euch die Icons an, wer gefragt ist.



Budgetverbrauch

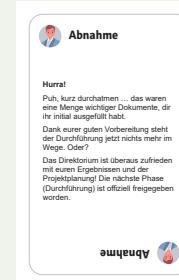
Bestimmte Formate kosten euch einen Teil eures Projektbudgets. Der jeweilige Wert wird auf dem Spielfeld angezeigt.

Hilfestellung/Infofelder

In diesen Textfeldern findet ihr nützliche Informationen entlang der Spielfelder, z. B. wie ein Projektstatus-Meeting abläuft.

DIE SPIELKARTEN

Wann eine Spielkarte gezogen wird, verraten euch die Spielanleitung und die Kartensymbole auf den Spielfeldern.
Wer die Spielkarte ziehen darf, erkennt ihr an der Rückseite.



Projektauftrag

Diese Spielkarte beschreibt den Auftrag, den ihr im Verlauf des Spiels erfüllen sollt. Sie wird durch die Rolle Direktorium gezogen und vorgelesen. Neben der Beschreibung des Auftrags gibt die Karte das gesamt verfügbare Projektbudget und den Spielfortschritt an.

Planung, Abrechnung, Abnahme

Diese Karten beschreiben, was bei der Planung, Abrechnung und Abnahme der Arbeiten passiert. Diese Karten kommen als fester Bestandteil des Projektmanagements in jeder Phase, von der Initialisierung bis zum Abschluss, vor.

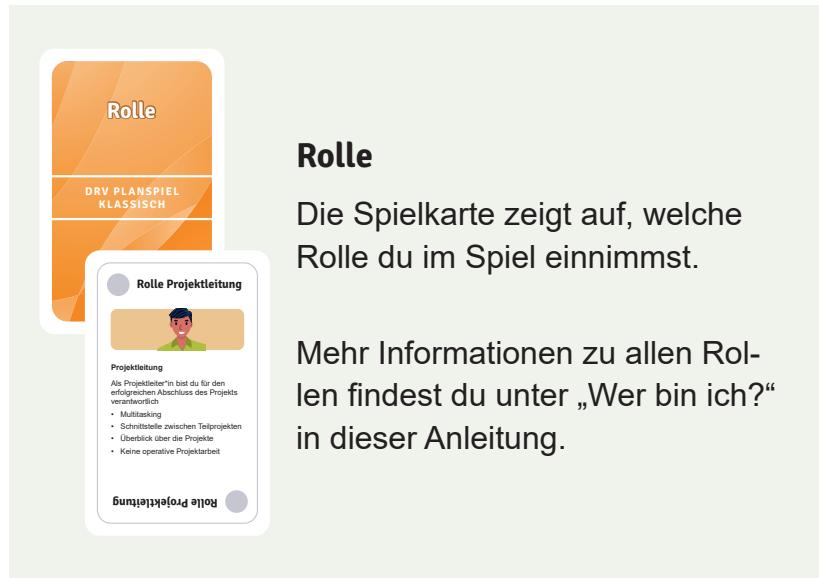
Charakter Direktorium

Die Charakterkarte gibt es im Spiel nur für die Rolle des Direktoriums. Sie zeigt die Persönlichkeit des Direktoriums und dessen Fokus auf Projektbudget sowie Projektfortschritt auf. Sie gibt vor, welche Anforderungen an die Projektleitung (PL) übergeben werden.

Anforderung

Die Anforderungen zum Auftrag verraten euch, wie der Auftrag inhaltlich auszustalten ist. Die auf der Karte angezeigten Werte für Budget und Fortschritt verstehen sich als Richtwert und nicht als feste Vorgabe. Ihr könnt diese also unterschiedlich stark bespielen, solange ihr im Spiel alle vier Anforderungen erfüllt, indem ihr dazu passende Aktionen ausführt.

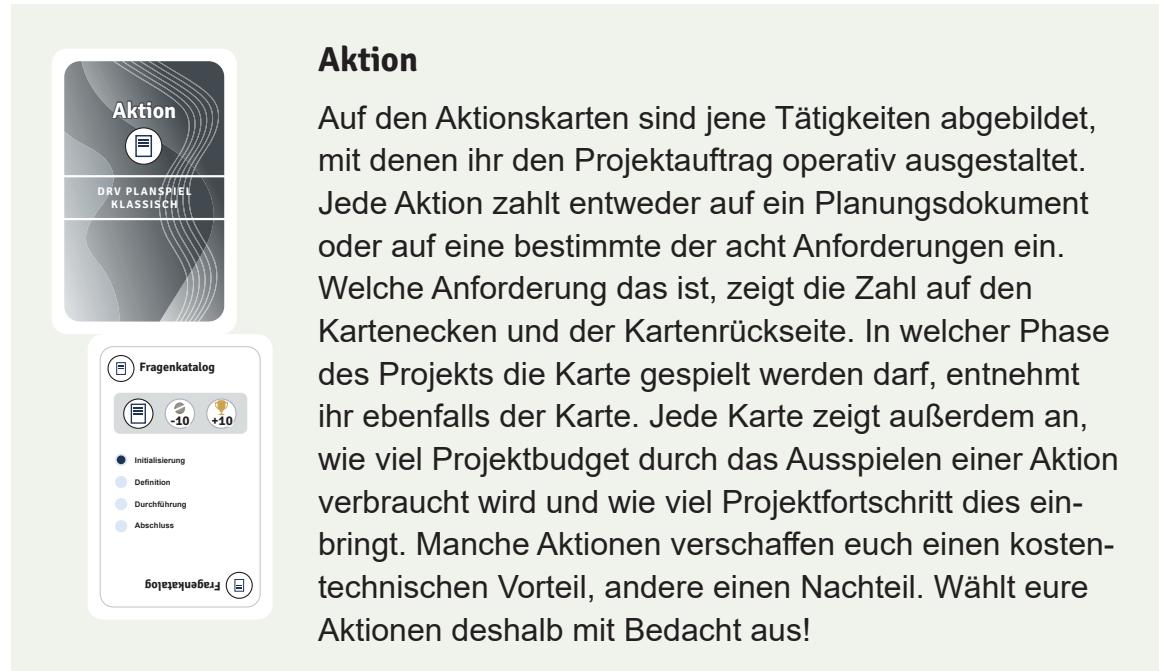
DIE SPIELKARTEN



Rolle

Die Spielkarte zeigt auf, welche Rolle du im Spiel einnimmst.

Mehr Informationen zu allen Rollen findest du unter „Wer bin ich?“ in dieser Anleitung.



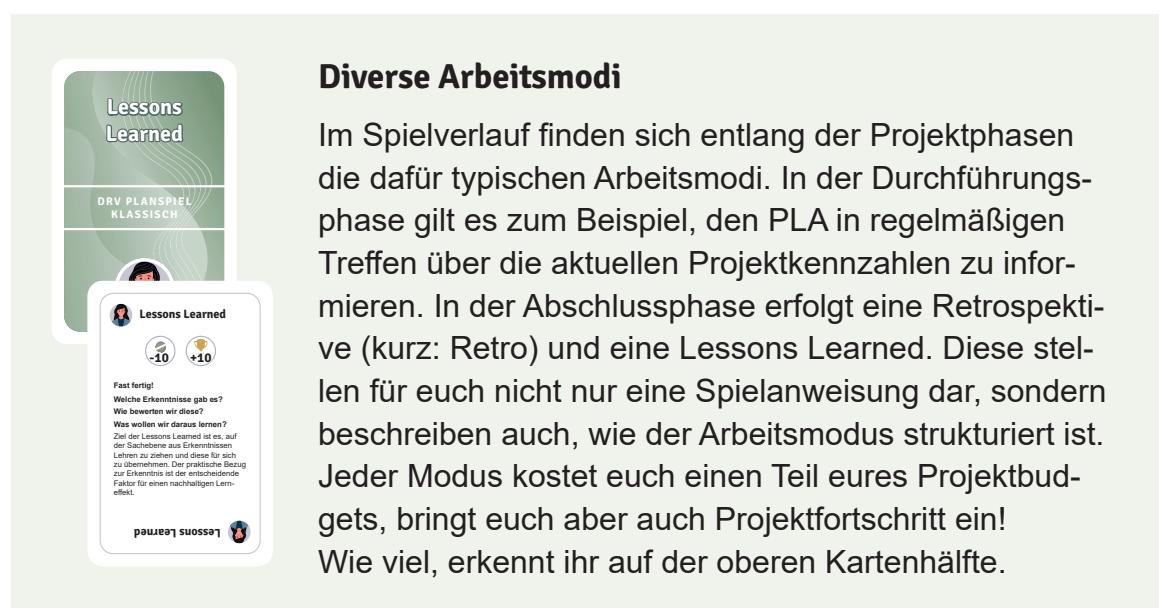
Aktion

Auf den Aktionskarten sind jene Tätigkeiten abgebildet, mit denen ihr den Projektauftrag operativ ausgestaltet. Jede Aktion zahlt entweder auf ein Planungsdokument oder auf eine bestimmte der acht Anforderungen ein. Welche Anforderung das ist, zeigt die Zahl auf den Kartenecken und der Kartenrückseite. In welcher Phase des Projekts die Karte gespielt werden darf, entnehmt ihr ebenfalls der Karte. Jede Karte zeigt außerdem an, wie viel Projektbudget durch das Ausspielen einer Aktion verbraucht wird und wie viel Projektfortschritt dies einbringt. Manche Aktionen verschaffen euch einen kosten-technischen Vorteil, andere einen Nachteil. Wählt eure Aktionen deshalb mit Bedacht aus!



Teamereignis

Wie auch im realen Arbeitsalltag widerfahren eurem Team entlang des Projekts Ereignisse, die eure Produktivität beeinflussen können. Die Spielkarte wird ab der Definitionsphase je Phase einmal durch eine Person in der Rolle Projektteam gezogen und beschreibt das euch widerfahrene Ereignis und dessen Auswirkung auf euren Projektfortschritt. Diesen Wert findet ihr am unteren rechten Kartenrand vor.



Diverse Arbeitsmodi

Im Spielverlauf finden sich entlang der Projektphasen die dafür typischen Arbeitsmodi. In der Durchführungsphase gilt es zum Beispiel, den PLA in regelmäßigen Treffen über die aktuellen Projektzahlen zu informieren. In der Abschlussphase erfolgt eine Retrospektive (kurz: Retro) und eine Lessons Learned. Diese stellen für euch nicht nur eine Spielanweisung dar, sondern beschreiben auch, wie der Arbeitsmodus strukturiert ist. Jeder Modus kostet euch einen Teil eures Projektbudgets, bringt euch aber auch Projektfortschritt ein! Wie viel, erkennt ihr auf der oberen Kartenhälfte.

EXTRA MATERIAL



Dokumentenschlange

Dieses Dokument zeigt sämtliche im Standard des klassischen Projektmanagements bei der DRV Bund vorgesehene Dokumente auf und wird im Spiel nur an eine Person ausgehändigt – das VPM! Ob ein Dokument entsprechend dem Standard obligatorisch zu erstellen ist oder lediglich eine Arbeitshilfe darstellt, kann euch im Spiel nur das VPM verraten. Ein enger Austausch zwischen VPM und Projektteam sollte dementsprechend in allen Projektphasen erfolgen.



Scheine Projektbudget

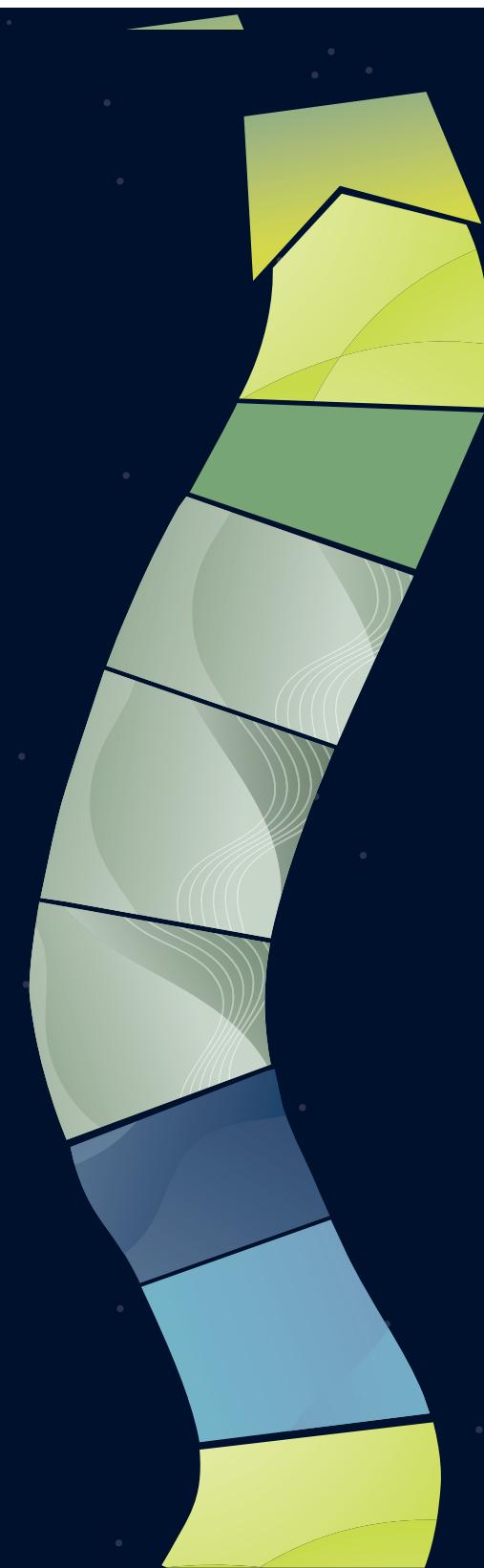
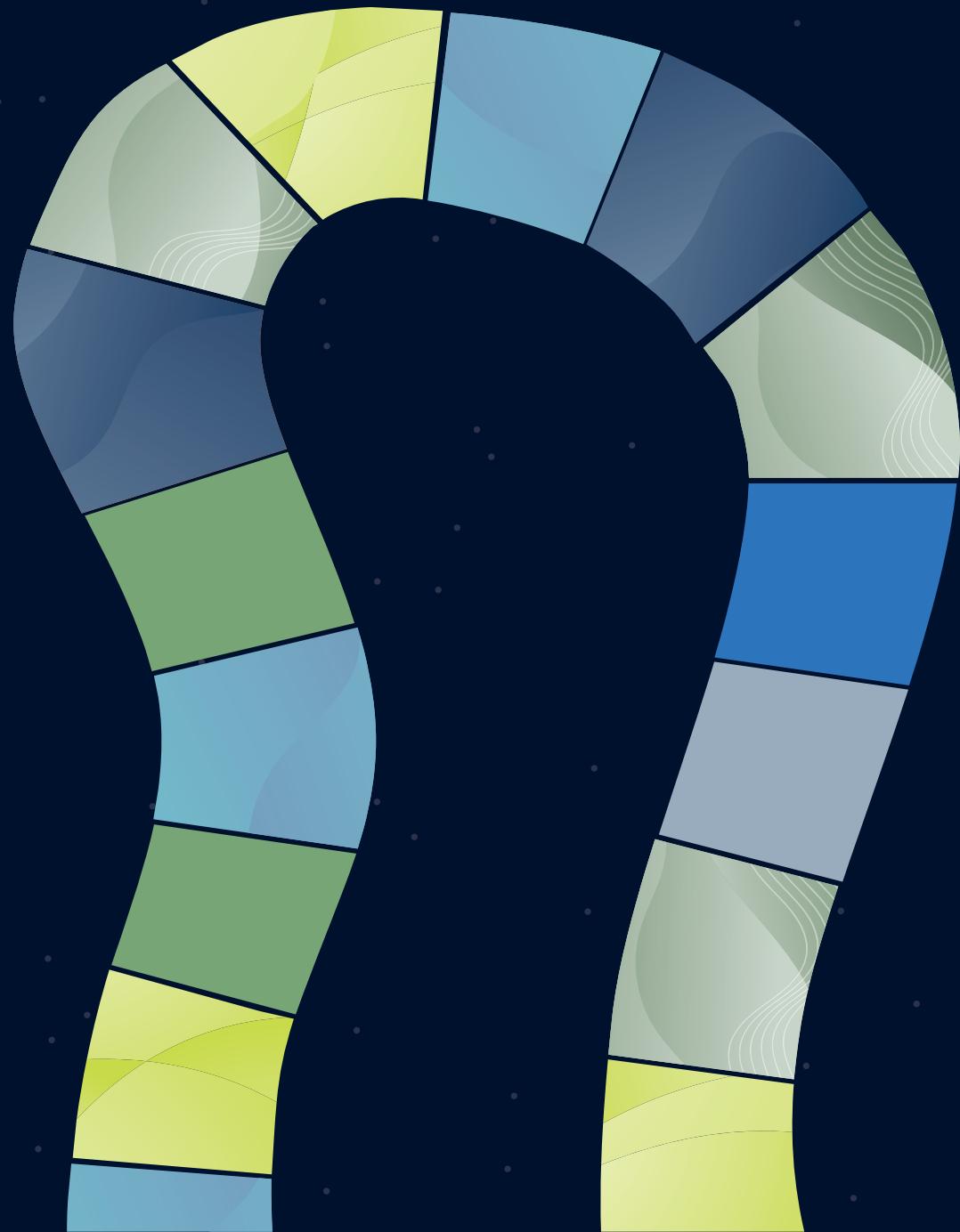
Die Spielscheine mit dem abgebildeten Taler stellen euer Projektbudget dar. Legt zu Beginn des Spiels Scheine im Wert von 500 auf dem Spielbrett ab und gebt das Budget im Spielverlauf aus!



Scheine Projektfortschritt

Die Spielscheine mit der abgebildeten Trophäe stellen euren Projektfortschritt dar. Legt diese neben dem Spielbrett bereit und baut im Spielverlauf euren Projektfortschritt aus.





WER BIN ICH?



Direktorium

Du bist Auftraggeber*in und hast somit die Hoheit über den Projektauftrag sowie die Anforderungen. Du besetzt wichtige Rollen der Projektstruktur. So erfüllst du deine Rolle im Spiel:

- Du präsentierst den Projektauftrag und vereinbarst entsprechend deiner Charakterkarte die initialen Anforderungen des Auftrags mit der Projektleitung und dem VPM.
- Du nimmst die Arbeitsergebnisse der Initialisierungsphase ab und gibst den Eintritt in die Definitionsphase frei.
- Du nimmst die Arbeitsergebnisse der Definitionsphase ab und gibst den Projektauftrag zur Durchführung frei.
- Nachdem der Projektauftrag erfolgreich abgeschlossen wurde, löst du formal die Projektstruktur auf und entlässt alle Beteiligten aus ihren jeweiligen Rollen.



Projektlenkungsausschuss (PLA)

Du gibst den Projektrahmen vor und stehst mit der Projektleitung im Austausch, um den Erfolg des Projekts sicherzustellen. So erfüllst du deine Rolle im Spiel:

- Du nimmst am PLA-Meeting mit der Projektleitung und dem VPM teil.
- Du nimmst die Zwischenergebnisse und die finalen Arbeitsergebnisse der Durchführungsphase ab und gibst das Projekt zum Abschluss frei.



Projektleitung

Du steuerst das Projekt ressourcenseitig und leitest dein Team bei der Erfüllung des Auftrags an. Du entscheidest darüber, wer wann welche Aufgabe erledigt. So erfüllst du deine Rolle im Spiel:

- Du moderierst die Planung jeder Projektphase, hast das Phasen- und Gesamtbudget im Blick und entscheidest am Ende über die Ausgestaltung der Phase.
- Du organisierst die fortlaufende Pflege aller im Projekt erstellten Dokumente während der Durchführungsphase.
- Du berichtest im PLA-Meeting an den PLA.

WER BIN ICH?



VPM

Du vertrittst das Vorhaben- und Projektmanagement der Organisation (kurz: VPM) und bist Fachexpert*in für das klassische Projektmanagement. Du stehst für die Einhaltung der organisationsweiten Standards,

kennst die Vorlagen und Methoden und weißt, wo das Projektteam diese finden kann. Damit bist du dem Team eine wichtige Unterstützung im Projektverlauf und wirst des Öfteren aktiv eingebunden. So erfüllst du deine Rolle im Spiel:

- Du allein hast im Spiel die Übersicht über alle Dokumente, die in einem Auftrag nach dem klassischen Projektmanagement erstellt werden sollen, und weißt als einzige Person im Spiel, wann welche Dokumente zwingend zu erstellen sind und welche Dokumente eher einen optionalen Bestandteil darstellen. Solltest du bemerken, dass dieser Standard durch das Projektteam nicht eingehalten wird, solltest du dich umgehend bemerkbar machen.
- Berate das Projektteam zu den klassischen Projektmanagement Standards, die deine Organisation vorgibt. Dies betrifft insbesondere die zu erstellenden Dokumente in der jeweiligen Phase des Projekts.



Projekt Management Office (PMO)

Du vertrittst Projektmanagement-Standards im Projekt und unterstützt die Projektleitung, insbesondere in der Administration. Welche Werkzeuge euch im Projektteam zur Verfügung stehen und wie sie korrekt zu nutzen sind, hast du als PMO im Blick. So agierst du im Spiel:

- Erinnere entlang des Spiels an die korrekte Nutzung eurer Arbeitswerkzeuge auf dem Spielbrett (Planungsbereich, Budget- und Fortschrittsanzeige, Spielfigur)
- Du nimmst am Ende jeder Projektphase die Abrechnung vor, ziehst verbrauchtes Projektbudget ab und fügst den gewonnenen Projektfortschritt hinzu.
- Prüfe vor jedem PLA-Meeting, ob der Projektleitung alles zur Vorstellung des Projektstatus beim PLA vorliegt.



Projektteam

Ihr erfüllt als interdisziplinäres Team die operative Projektarbeit und bringt so den Auftrag zum Erfolg. Euer Fachwissen stellt ihr der Projektleitung insbesondere in der Durchführungsphase zur Verfügung und bringt euch damit in die Entscheidungsfindung ein. Ihr setzt den Kurs der Projektleitung als Erfüllungsgehilfen operativ in die Tat um.

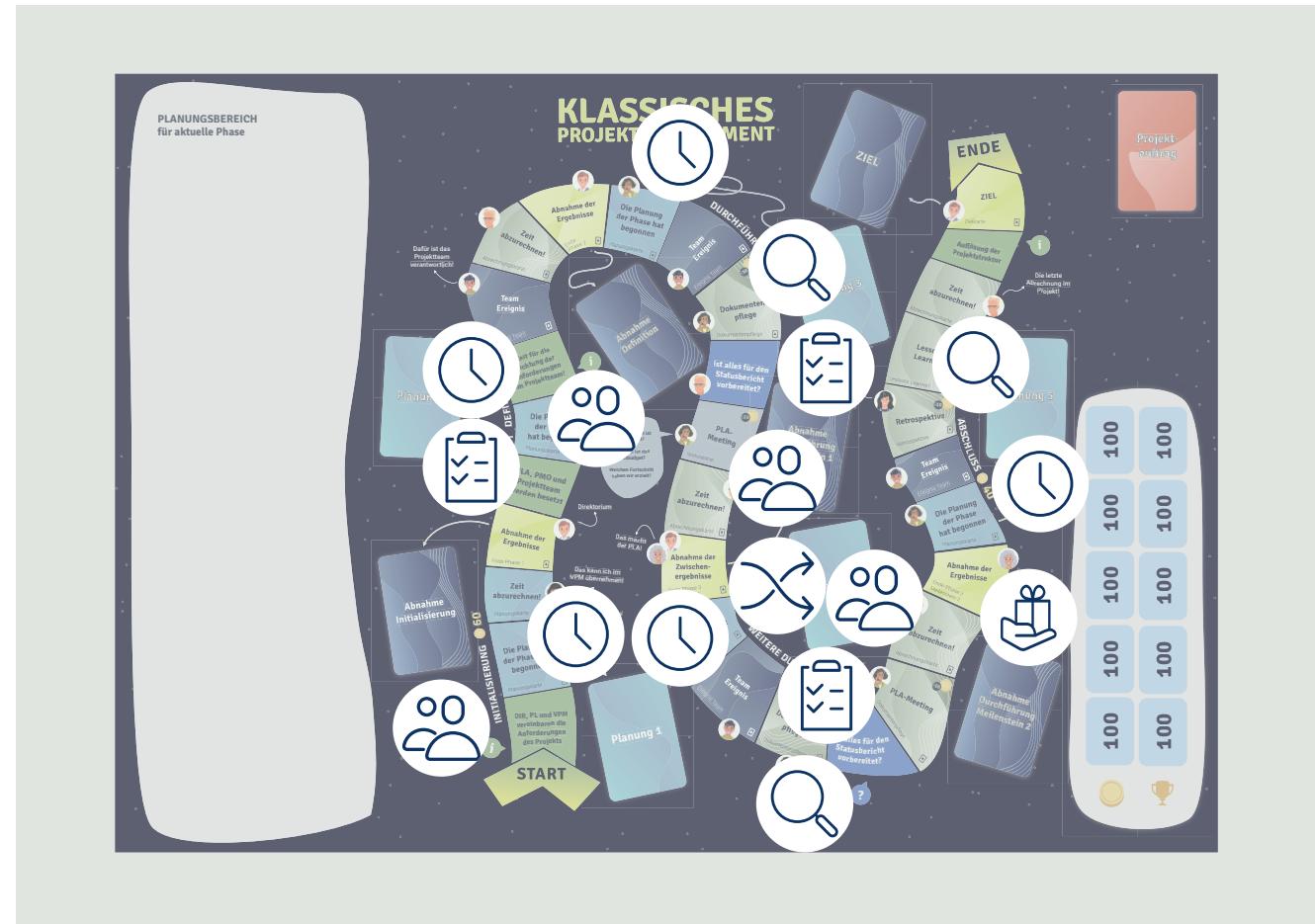
REFLEXIONSPUNKTE

Spielerischer Lerneffekt

Bevor ihr in das Spiel startet, nehmt euch einen Moment, um die Reflexionspunkte zu verinnerlichen.

Im gesamten Spielverlauf finden sich Situationen, die euch etwas über die Besonderheiten des klassischen Projektmanagements der DRV Bund verraten. Welche Rollen gibt es? Wie kommunizieren sie miteinander? Wie läuft die Planung einer Phase ab? Welche Dokumente gibt es? Wie wird Risikomanagement betrieben? Wie geht man mit Änderungen um und wann werden Ergebnisse ausgeliefert?

Die Reflexion während des Spiels und danach beantwortet diese Fragen und verdeutlicht Unterschiede zum agilen Projektmanagement! An welchen Stellen ihr im Spiel auf einen der Punkte stößt, seht ihr in der Übersicht.



Rollen und Kommunikation



Zeitpunkt und Umfang der Planung



Notwendige Pflichtdokumente



Qualitäts-sicherung, Verbesserung, Risikomanagement



Umgang mit Änderungs-wünschen



Umgang und Häufigkeit von Lieferungen (Ergebnissen)

SPIELVORBEREITUNG

Aufbau

Stellt das Spielbrett in der Mitte des Tisches auf und legt die Karte Projektauftrag verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld ab. Bildet als Nächstes drei Kartenstapel, indem ihr zunächst die Karten **Rolle** mischt. Verfahrt ebenso mit den Charakterkarten **Direktorium** und den Karten **Teamereignis**. Legt die drei gemischten Kartenstapel neben dem Spielbrett bereit.

Legt nun alle Karten, die einen Platzhalter auf dem Spielbrett haben, auf dem Spielbrett ab und legt die Anforderungskarten, die Aktionskarten sowie die Karten für Abrechnung, Dokumentenpflege, PLA-Meeting, Retrospektive und Lessons Learned neben dem Spielbrett bereit.



Baut als Nächstes Projektbudgetpunkte im Wert von 500 auf den dafür vorgesehenen Feldern auf und legt die Projektfortschrittpunkte neben dem Spielbrett bereit. Nun stellt eure Spielfigur auf das Startfeld und das Spiel kann beginnen!

Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, einen Projektauftrag nach Standards und Methoden des klassischen Projektmanagements vollständig zu planen und zu erfüllen. Dafür bekommt ihr nicht nur ein angemessenes Projektbudget zur Verfügung gestellt, sondern auch ein tolles Team!

Teambuilding

Verteilt die Rollenkarten und achtet dabei darauf, dass mindestens Direktorium, PLA, Projektleitung, VPM, PMO und ausreichend viele Projektteamkarten verteilt werden. Die Rollen Direktorium und PLA können übrigens sehr gut durch dieselbe Person abgedeckt werden!

Macht euch anhand der gezogenen Spielkarte und anhand des Abschnitts „Wer bin ich?“ in der Spielanleitung mit eurer Rolle vertraut. Die Personen in den Rollen Direktorium, VPM und Projektleitung stellen ihre Rolle den anderen vor. Alle weiteren Rollen stellen sich erst im Spielverlauf vor, sobald sie im Projekt aktiv werden.

Das Direktorium zieht nun eine Charakterkarte, liest diese still durch und hält sie vor den anderen Spieler*innen verdeckt.





SO WIRD GESPIELT

Phase 1: Initialisierung

Zum Start des Spiels deckt das Direktorium den **Projektauftrag** auf und liest diesen für alle Spieler*innen laut vor. Die Spielkarte wird für alle Spieler*innen sichtbar auf dem Spielbrett in das dafür vorgesehene Feld gelegt und die Spielfigur rückt auf das nächste Feld vor.



Das Infofeld: Hier nimmt das Direktorium die vier **Anforderungen** zum Projektauftrag zur Hand, die auf der Charakterkarte aufgeführt sind und legt sie verdeckt bereit. Direktorium, Projektleitung und VPM stellen nun die Anforderungen gemeinsam auf, indem sie diese nacheinander aufdecken und vorlesen. Die Anforderungen können anschließend in den Planungsbereich gelegt werden. Die Arbeit am Projekt kann aufgenommen werden.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht die auf dem Spielbrett liegende **Planungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion aus. Das bedeutet, dass die Projektleitung unter Berücksichtigung des Phasenbudgets und der Projektstandards die Aktionskarten auswählt und in den Planungsbereich legt. Zum Projektstandard gehört auch der Überblick darüber, welche Planungsdokumente in dieser Phase unbedingt erstellt werden sollten. Diesen Standard kennt das VPM am besten.



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das VPM zieht eine **Abrechnungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion aus. Dazu zählt das VPM den Budgetverbrauch und Fortschrittgewinn der Aktionskarten im Planungsbereich zusammen und entnimmt/addiert die entsprechende Menge an Budget- und Fortschrittsscheinen. Sollte aus der Phase ein Restbudget hervorgehen, kann dieses leider nicht mit in die nächste Phase genommen werden. Es gilt für jede nachfolgende Phase das maximale Budget gemäß dem Wert auf dem Spielbrett.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das Direktorium zieht die auf dem Spielbrett liegende **Abnahmekarte** und liest diese vor.

Damit ist die erste Phase eures Projekts abgeschlossen! Rückt mit der Spielfigur in die zweite Phase vor.

SO WIRD GESPIELT

Phase 2: Definition



Das Infofeld: Alle Personen in den Rollen PLA, PMO und Projektteam stellen ihre Rolle nun allen Spieler*innen vor.
Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht die auf dem Spielbrett liegende **Planungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion gemeinsam mit dem Projektteam aus. Weiterhin ist die Projektleitung dafür verantwortlich, dass bei der Auswahl der Aktionskarten das Phasenbudget und der Projektstandard eingehalten werden. Das VPM weiß auch in dieser Phase genau, wie ihr den Standard erfüllen könnt. Zieht die Spielfigur nach der Planung auf das nächste Feld.



Das Infofeld: Die Projektleitung sichtet gemeinsam mit dem Projektteam die **Anforderungen**, die in der nächsten Projektphase, der Durchführungsphase, zu erfüllen sind.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld.
Ein Mitglied des Projektteams darf eine **Ereigniskarte** ziehen, diese vorlesen und zu den Aktionskarten im Planungsbereich legen.



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO zieht eine **Abrechnungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion aus. Es gilt weiterhin die Regel, dass das Restbudget leider nicht in eine nachfolgende Phase mitgenommen werden kann.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld.
Das Direktorium zieht die auf dem Spielbrett liegende **Abnahmekarte** und liest diese vor.

Damit ist die zweite Phase eures Projekts abgeschlossen.
Gute Arbeit! Rückt mit der Spielfigur in die dritte Phase vor!



SO WIRD GESPIELT

Phase 3: Durchführung – Meilenstein 1



Die Projektleitung zieht die auf dem Spielbrett liegende **Planungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion gemeinsam mit dem Projektteam aus. In Sachen Planung seid ihr nach zwei absolvierten Phasen ein eingespieltes Team. Doch beachtet, dass in dieser Phase zwei Aspekte neu hinzukommen! Lest also bei Unsicherheit die Planungskarte mehrmals und nutzt eure Schwarmintelligenz! PMO und VPM könnt ihr jederzeit konsultieren, wenn euch alles zu unübersichtlich wird.

Die operative Umsetzung der vier **Anforderungen** steht an.

Erstmals gibt es in dieser Phase Spielfelder mit Formaten, die euch einen Teil eures Phasenbudgets kosten. Diese Ausgaben solltet ihr bei der Wahl eurer Aktionskarten einkalkulieren.



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Ein Mitglied des Projektteams darf eine **Ereigniskarte** ziehen, diese vorlesen und zu den Aktionskarten im Planungsbereich legen.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht eine Dokumentenpflegekarte, liest diese vor und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO bereitet das **PLA-Meeting** vor. Räumt hierzu den Planungsbereich sowie die Budget- und Fortschrittsanzeige auf und teilt die Kennzahlen eurer Wahl mit der Projektleitung.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht eine **PLA-Meeting** Karte, liest diese dem VPM und dem PLA vor, fasst den Projektfortschritt zusammen und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO zieht eine **Abrechnungskarte** und führt die Aktion aus, um den ersten Meilenstein der Phase abzurechnen.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld und der PLA zieht die auf dem Spielbrett liegende **Abnahmekarte**. Das Direktorium liest die Karte vor und führt die Aktion aus. Was wohl vorgefallen ist, dass sich das Direktorium einschaltet?

Legt die Abnahmekarte in euren Planungsbereich ab und rückt anschließend mit der Spielfigur auf das nächste Feld!

SO WIRD GESPIELT

Phase 3: Durchführung – Meilenstein 2



Die Projektleitung zieht die auf dem Spielbrett liegende **Planungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion gemeinsam mit dem Projektteam aus. Eure Aufgabe, die Durchführungsphase erfolgreich abzuschließen, ist durch die Änderung einer Anforderung nicht unbedingt leichter geworden. Vergesst neben all den anforderungsbezogenen Aktionen eure Planungsdokumente, die es auch in dieser Phase gibt, sowie andere kostenpflichtigen Aktionen nicht! Plant gemeinsam eure Aktionskarten.



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Ein Mitglied des Projektteams darf eine **Ereigniskarte** ziehen, diese vorlesen und zu den Aktionskarten im Planungsbereich legen.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht eine **Dokumentenpflegekarte**, liest diese vor und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.

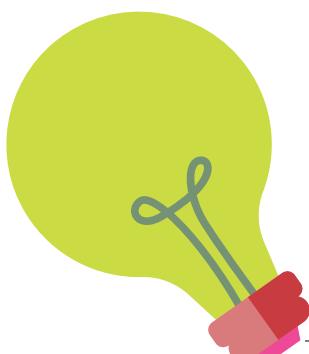
Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO bereitet das **PLA-Meeting** vor. Räumt hierzu den Planungsbereich und die Budget- und Fortschrittsanzeige auf. Teilt die Kennzahlen eurer Wahl mit der Projektleitung.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Die Projektleitung zieht eine **PLA-Meeting** Karte, liest diese dem VPM und dem PLA vor, fasst den Projektfortschritt zusammen und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO zieht eine **Abrechnungskarte** und führt die Aktion aus, um den zweiten Meilenstein der Phase abzurechnen.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Der PLA zieht die auf dem Spielbrett liegende **Abnahmekarte**, liest diese vor und führt die Aktion aus.

Damit ist die dritte und umfangreichste Phase eures Projekts abgeschlossen. Ihr seid ein Spitzenteam! Rückt mit der Spielfigur in die vierte und letzte Phase vor!



SO WIRD GESPIELT

Phase 4: Abschluss



Die Projektleitung zieht die auf dem Spielbrett liegende **Planungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion gemeinsam mit dem Projektteam aus. Stimmt euch ein letztes Mal im Projekt zu euren Aufgaben ab und denkt daran, VPM und PMO einzubinden!



Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Ein Mitglied des Projektteams darf eine **Ereigniskarte** ziehen, diese vorlesen und zu den Aktionskarten im Planungsbereich legen.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das VPM deckt die Karte zur **Retrospektive** auf. Das VPM führt euch durch diesen Schritt und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das VPM zieht die **Lessons Learned** Karte. Auch hier führt euch das VPM durch diesen Schritt und legt die Karte zu den Aktionskarten im Planungsbereich.

Die Spielfigur rückt auf das nächste Feld. Das PMO zieht eine **Abrechnungskarte**, liest diese vor und führt die Aktion aus. Wenn ihr eure Möglichkeiten im Spielverlauf ausgeschöpft habt, sollte eurer Budget jetzt verbraucht sein.

Ihr dürft jetzt mit eurer Spielfigur in das Zielfeld vorrücken. Hier wartet eine letzte Karte auf euch!

Glückwunsch zum Abschluss eures Auftrags!

... Welches wird euer nächstes Projekt?



Abkürzungen

DIR	Direktorium
PL	Projektleiter*in
PLA	Projektlenkungsausschuss
PMO	Projekt Management Office
TPL	Teilprojektleiter*in
VPM	Vorhaben- und Projektmanagement



Planung 2



bericht
vorbereitet?

PLA-
Meeting

erte

nen!

te

er

e

Abnahme
Durchführung
Meilenstein 1

Planung 4

Lessons Learned

-10



Retrospektive



Retrospektive



Team
Ereignis

ABSLUSS



40

Ereignis Team



Die Planung
der Phase
hat begonnen

Planungskarte



Abnahme der
Ergebnisse

Ende Phase
Meilenstein 3



