**3. Gliederung des Projektreferenzmodells**[[1]](#footnote-1)

I. Projekt, Projektziele

I.1 Projektbeschreibung (Projektsteckbrief)

I.2 Zielbeschreibung / Zielhierarchie

II. Projektumfeld, Stakeholder

II.1 Projektumfeld, Umfeldfaktoren

II.2 Stakeholder (Interested Parties)

III. Risikoanalyse

III.1 Erfassung, Klassifizierung und Beschreibung der Risiken

III.2 Quantitative Bewertung der Risiken, Maßnahmen zur Risikobegegnung

IV. Projektorganisation

IV.1 Organisationsform des Projektes

IV.2 Kommunikation

V. Phasenplanung (ggf. Vorgehensmodell)

V.1 Begründung und Beschreibung des Vorgehensmodells (bei dessen Nutzung)

V.2 Beschreibung der Projektphasen, Definition der Meilensteine

V.3 Veranschaulichen der Projektphasen

VI. Projektstrukturplan

VI.1 Darstellung und Codierung

VI.2 Arbeitspaketbeschreibungen

VII. Ablauf- und Terminplanung

VII.1 Vorgangsliste

VII.2. Ablauf- und Terminplan (Vernetzter Balkenplan bzw. Netzplan, Terminliste)

VIII. Einsatzmittel- (Ressourcen-) / Kostenplanung

VIII.1 Einsatzmittelbedarf, Einsatzmittelplan

VIII.2 Projektkosten

IX. Verhaltenskompetenz

IX.1 Kreativität

IX.2 Verhandlungsführung

IX.3 Konflikte und Krisen

IX.4. Ergebnisorientierung

X. Weitere Schritte in der Projektentwicklung

X.1 Beschaffung und Verträge

X.2 Qualitätsmanagement

X.3 Konfiguration und Änderungen

X.4 Projektstart, Projektabschluss

X.5 Berichtswesen, Projektdokumentation

**Das Projekt**

**I. Projekt, Projektziele**

**I.1 Projektbeschreibung und Projektsteckbrief**

**Ausgangssituation**

Die Hochschule für Telekommunikation Leipzig (HfTL) ist eine Beteiligungsgesellschaft der Deutschen Telekom AG und gehört damit zu dem Kreis der privaten und anerkannten Hochschulen Deutschlands.

An der HfTL werden des Öfteren Gegenstände verloren und gefunden. Das Zusammenführen von Besitzer und Finder verläuft jedoch oft langwierig und mit hohem Aufwand. Falls es keine Hinweise per Email gibt, muss man sich durch eine Vielzahl von Büros und Sekretariatszimmer kämpfen, um an Informationen zu gelangen.

Da oftmals Versuche zum Wiederfinden verschwundener Gegenstände erfolglos bleiben, ist die Frage, wie man die Erfolgsaussichten steigern kann und gleichzeitig den Aufwand minimieren kann.

Ausgangspunkt für diese Idee war die Suche nach einem Gegenstand. Nach erfolgloser Suche in verschiedenen Zimmern und nach Anfrage in unterschiedlichen Sekretariats- und Dozentenzimmern entschieden wir uns diesen Prozess zu optimieren.

In einer Diskussion wurde versucht, auf folgende Fragestellungen eine Antwort zu finden:

* Wer wird Nutzer des Systems sein?
* Wie kann der Suchablauf vereinfach werden?
* Wie kann man möglichst wenig Vermittlung den Gegenstand finden, beziehungsweise vermitteln?
* Wie kann man den Nutzen dieser Plattform verständlich machen?
* Welche Voraussetzungen müssen geschaffen werden, um auf die Plattform aufmerksam zu machen?

**Folgende Entscheidungen wurden getroffen:**

* Die Einführung des webbasierten Fundbüros ist ein Projekt.
* Die Plattform wird nach Fertigstellung der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt.
* Bekanntmachung der Plattform via Email und Aushänge.
* Das System soll intuitiv bedienbar sein.
* Nach einer Testphase soll die Plattform frei zugänglich gemacht werden.
* Es ist eine mitlaufende Kalkulation durchzuführen.
* Eine Projektdokumentation ist durchzuführen.

Folgende Mitglieder sind an dem Projekt beteiligt:

• Dozenten WAB II

• Team Fundbüro DWI13

**Das Ziel ist eine webbasierte Anwendung, welche die Möglichkeit bietet, gefundene oder verlorene Gegenstände einzustellen und eine Kommunikation zwischen Finder und Besitzer zu ermöglichen, ohne über andere Instanzen die Kontaktaufnahme ablaufen zu lassen.**

Zur Darstellung des Projektes wurde vom Projektteam als grobe Aufgabenstellung ein Projektpass erstellt, der im Folgenden dargestellt ist.

**Projektbezeichnung:** Einführung einer Software zur Verwaltung von verlorenen/gefundenen Gegenständen in der Hochschule für Telekommunikation Leipzig

**Kurzbezeichnung:** Fundbüro-Software

**Projektziel:** Vermittlung zwischen den Parteien, welche einen Gegenstand verloren und welche ihn gefunden haben. Optimierung des Prozesses mit Hilfe einer Internetplattform zum Einstellen und Einsehen von Meldungen bezüglich diverser Fundstücke und verlorener Gegenstände.

**Projektinhalte:**

* Erarbeitung eines Fundbüro-Konzeptes
* Systemfreigabe nach erfolgreichen Tests
* Plattform öffentlich zur Verfügung stellen
* Erstellen eines Projektmanagement-­Handbuches
* Dokumentation des Gesamtprozesses der Systemeinführung

**Auftraggeber:** Hochschule für Telekommunikation Leipzig

**Auftragnehmer:** Team Fundbüro der DWI13

**Budget:** ca. 7.000 €

**Dauer:**  4 Monate

**I.2 Zielbeschreibung / Zielhierarchie**

Auf der Folgeseite sind die entwickelten und beschlossenen Projektziele in einer Zielhierarchie dargestellt. Diese wurden bottom-up und ergänzend top-down entwickelt.

**Das Zielsystem des Projektes „Fundbüro“**



**II. Projektumfeld, Stakeholder**

*Definition:*

*Projektumfeld ist die Gesamtheit aller äußeren und inneren Faktoren, die in einer oder mehreren Beziehungen zum Projekt stehen. Die Beziehungen sind* ***Einfluss, Interesse bzw. Betroffenheit****.*

*Das Umfeld ist aufgeteilt in sachliches (sachlich-inhaltliches) Umfeld und soziales Umfeld (Stakeholder bzw. Interested Parties) und muss in seinen projektrelevanten Bestandteilen projektbegleitend analysiert werden.*

*Im Folgenden eine erste Umfeldanalyse.*

**II.1 Projektumfeld, Umfeldfaktoren**

**Sachlich-inhaltliche Umfeldfaktoren**

Zu den sachlich-inhaltlichen Faktoren gehören u. a.

* Gleichzeitig zum Projekt der PM-Systementwicklung laufende, andere IT-Projekte
* Parallel laufende Schulungen der Mitarbeiter und Führungskräfte
* Laufende Auftragsbearbeitung
* Verfügbare Zeiten für die Systementwicklung (Urlaubszeit/en)
* Verfügbare PM-Tools (Planung, Steuerung und Überwachung)
* Nutzbare Hardware-, Software und Systemkomponenten – gemäß dem Stand der Technik
* Literatur- und andere Quellen zur Einführung von PM-Systemen
* Nutzbare Fassungen von PM-Handbüchern, ggf. workflow-basierten Anwendungen dieser
* ……

*Diese Faktoren müssen ob ihres Einflusses auf das Projekt bzw. hinsichtlich deren Relevanz für das Projekt hinreichend analysiert werden, und zwar hinsichtlich ihres Grades des Einflusses und des Umgangs mit ihnen bzw. der Nutzung dieser.*

*Das soll an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden.*

**II.2 Stakeholder (Interested Parties)**

**Stakeholderanalyse** (1. Fassung – exemplarisch) **Identifikation der Stakeholder** (siehe Folgeseite)

extern / direkt extern / indirekt

intern / direkt intern / indirekt

**Legende:** Einfluss stark

Einfluss mittel

Einfluss schwach

**Analyse** – tabellarisch, exemplarisch (1. Version)

*Bemerkung:*

*Die Bestandteile der Klassifikation - extern / intern und direkt / indirekt - können in der tabellarisch ausgefertigten Analyse ausgespart werden, da sie bereits in der Identifikation (siehe Vorseite) beinhaltet sind.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Identifikation | Art d. **E**influsses, **I**nteresses, **B**etroffenheit | Klassifikation | | Strategischer Umgang  bzw. Maßnahmen zur Sicherung des Projekterfolgs |
| pos./neg. (+ / -) | stark / mittel / schwach |
| 1. | Geschäftsführung | **E:** Realisierbarkeit des Projektes, Ressourcenbereitstellung, Einstellung der Mitarbeiter und Entscheider zum Projekt, Außenwirkung  **I:** Wirksamkeit und Nachhaltigkeit der Ergebnisse, Erhöhung der Effizienz der Auftragsbearbeitung, dauerhafte Sicherung der Wirtschaftlichkeit der Geschäftstätigkeit  **B:** vom Scheitern des Projektes | +  - | stark | Einbeziehung und Kommunikation der Konzeptentwicklung, Handeln gemäß den Intentionen der GL bzw. eigene Intentionen mit dieser kommunizieren, geregelte Information, Kommunikation und Berichterstattung  Wirkungsvolles Projektmarketing – nach innen und nach außen  Sparsamer Ressourceneinsatz  Projektentwicklung auf Wirtschaftlichkeit dauerhaft für das Unternehmen orientieren |
| 2. | Abt. IT und Organisation | **E:** Machbarkeit der Systemeinführung, IT-Unterstützung in der Projektentwicklung, gesamter IT-Support für das PM-Dystem  **I:** Arbeitsplatzsicherung, Imagegewinn im Unternehmen, Pflege der IT-Kunden  **B:** von unmöglichen eigenen IT-Lösungen | +  - | stark | Mitarbeiter der Abteilung schwerpunktmäßig in das Entwicklerteam integrieren, Konzentration auf die am meisten IT- und wirtschaftskompetenten Mitarbeiter  Unmittelbare Mitwirkung als interner Dienstleister für die Projektentwicklung  Erzeugen von stärkerer fachlicher und mentaler Bindung zu den weiteren Teammitgliedern und an das Unternehmen |
| … | … | … | … | … | … |

Zur **Prioritätensetzung** für die Auseinandersetzung mit den Stakeholdern ist ein Stakeholderportfolio zu empfehlen mit den Achsen Einfluss/Macht und Konfliktpotenzial, das nachfolgend dargestellt ist.

Konfliktpotenzial

hoch

mittel

gering

Einfluss/Macht

schwach mittel stark

Folgende Aussagen können gemacht werden:

Die größte Priorität in der Auseinandersetzung kommt zu:

* dem Entwicklerteam
* dem Projekt-leiter
* der Geschäftsführung
* dem Externen PM-Experte
* dem Lenkungsausschuss als Machtpromotor und
* den Abteilungsleitern

Von zweitgrößter Priorität ist die Auseinandersetzung mit:

* Lieferanten von Systemlösungen
* Lieferanten von Software und Hardware sowie
* der Personalabteilung

Die Auseinandersetzungen mit den weiteren Stakeholdern sind den ersten beiden Gruppen nachgeordnet.

1. Diese Gliederung entspricht den aktuellen Anforderungen an Transfernachweise gemäß den Anforderungen der IPMA International Project Management Association in der gültigen Competence Baseline ICB 3.0 [↑](#footnote-ref-1)