

# THE PROJECT SQUARE

Version 1.1

Dargestelltes Projekt:

Erarbeitet von:

Datum:

Projektphase:

Iteration:

Ziel/Vision des Projektes ist ...

## GEISTES-HALTUNG

### BESCHREIBUNG

„Wahre Stimmung“ im Projekt, die das grundlegende Denken und Handeln sowie die Kultur prägt

### FRAGESTELLUNGEN

- Wie ist die Stimmung, die Motivation und das Engagement im Projekt?
- Wie lässt sich der Umgang mit- und untereinander im Projekt beschreiben?
- Herrscht eine vertrauensvolle oder eher eher auf Misstrauen basierende Zusammenarbeit?

- Verspürt man auch Freude oder mehr Abneigung und Widerstände im Projekt?
- Herrschen eine Unter- oder Überforderung, Druck, Überlastung, Zynismus?
- Herrscht eine Überstunden-/Heldenkultur oder Inkonsequenz bzw. Harmoniesucht?
- Führt das Führungsteam aktiv oder reaktiv – getrieben vom Tagesgeschäft?
- Werden nationale und internationale Kultureinflüsse im Team beachtet?
- Wird eher sachlich-nüchtern oder auch offener/emotional agiert?
- Wird an den Ursachen gearbeitet

(und nicht an den Symptomen)?

- Sind Wirkung, Qualität, Effizienz im Verhältnis zur investierten Energie gering?

### BEISPIELE

- Vertrauensvoller Umgang bei Konflikten und Fehlern
- Führung behandelt nur Symptome und keine Ursachen
- Teammitglieder kommen aus drei Ländern, die in drei Zeitzonen liegen, und sprechen drei verschiedene Sprachen
- Konfliktscheue; Angst vor Fehlern

## PROJEKTAUFTRAG

### BESCHREIBUNG

Der Leistungsumfang (Scope), der Zeitumfang (Time) und der Budgetumfang (Budget) des Projektes und die damit verbundenen wesentlichen Arbeitspakete, die vollendet werden müssen, um ein Produkt, Service oder Ergebnis mit bestimmten Funktionen und Kennzahlen liefern zu können

### FRAGESTELLUNGEN

- Welche Leistungen umfasst das Projekt?
- Gibt es Leistungen, die explizit nicht erbracht werden sollen?
- Welche sind das?
- Was sind die wichtigsten Produkte, Services und Ergebnisse des Projekts?
- Welcher Budgetrahmen ist vorgesehen für das Projekt?
- Welcher Zeitrahmen (Start bis Ende) steht für das Projekt zur Verfügung?

### BEISPIELE

- Bereitstellung von IT-Infrastruktur, Softwareentwicklung
- Ablösung eines Bestandssystems, Migration von Daten
- 2 Mio. Euro Gesamtbudget
- Start 15. Okt 2012, Ende 31.12.2013 (Unverrückbarer Meilenstein)
- Start 15. Okt 2012, Ende derzeit nicht definiert (noch offen)

## MENSCHEN (INTERN UND EXTERN)

### BESCHREIBUNG

Wichtigste Partner, Mitarbeiter, Teams, Vendors, Lieferanten, Sublieferanten, die nötig sind, um die Arbeitspakete und somit das finale Ergebnis liefern zu können

### FRAGESTELLUNGEN

- Welche menschlichen Ressourcen, Skills, Partner, Vendors (intern oder extern) sind an dem Projekt direkt oder indirekt beteiligt?
- Wer arbeitet an der Erstellung der Projektergebnisse?
- Wer wird zusätzlich gebraucht, um das Projektergebnis fertigstellen zu können?

### BEISPIELE

- Interne Mitarbeiter
- Externe Mitarbeiter
- Lieferanten/Vendors
- Sublieferanten

## ZIELGRUPPEN

### BESCHREIBUNG

Hauptziel- und Nutzergruppen bzw. Hauptumfeld des Projektes, die von dessen Ergebnis profitieren oder einen Anteil daran haben

### FRAGESTELLUNGEN

- Wer ist der Auftraggeber des Projektes?
- Wer ist der Sponsor des Projektes?
- Wer sind die Nutzergruppen der erbrachten Leistung des Projektes?
- Wer sind die Empfänger der Projektergebnisse?
- Wer sind weitere wichtige Stakeholder des Projektes (Vorstand des Unternehmens, Linienorganisation, Linienmanager etc.)

### BEISPIELE

- Auftraggeber
- Nutzergruppen
- Näheres Projektumfeld
- Erweitertes Projektumfeld
- Senior Management Stakeholder

## SCHLÜSSELRESSOURCEN

### BESCHREIBUNG

Wesentliche Ressourcen, die benötigt werden, um die Arbeitspakete und somit das Ergebnis des Projektes liefern zu können: Werkzeuge, Methoden und Materialien

### FRAGESTELLUNGEN

- Welche wichtigen Ressourcen werden im Projekt eingesetzt?
- Was wird benötigt, um das Ergebnis fertigzustellen?
- Was muss noch erfunden oder konstruiert werden, um das Ergebnis fertigzustellen?
- Was ist noch nicht ausgereift genug, um die notwendige Qualität bzw. Nutzen des Ergebnisses sicherzustellen?

### BEISPIELE

- Methoden
- Maschinen
- Verbrauchsmittel
- Patente
- Energie

## SCHÄDEN

### BESCHREIBUNG

Schaden, den ein Projekt verursachen kann oder bewirken wird

### FRAGESTELLUNGEN

Welche Schäden wird das Projekt verursachen?

### BEISPIELE

- Lärmbelästigung für Anwohner
- Zerstörung eines Biotops
- Personaleinsparungen
- Starke Veränderung von Usability
- Reputationseinbußen bestehender Manager
- Veränderung in der Dienstleistungslandschaft

## NUTZEN

### BESCHREIBUNG

Nutzen und Vorteile, die das Projektergebnis für die Nutzer- und Zielgruppen erfüllen muss, um das Projektziel erreichen zu können

### FRAGESTELLUNGEN

- Was ist der direkte oder indirekte Nutzen des Projektes?
- Welche Vorteile bzw. Nutzen ergeben sich für die einzelnen Nutzergruppen?
- Welche Vorteile bzw. Nutzen ergeben sich für den Auftraggeber? Welche Vorteile bzw. Nutzen ergeben sich für weitere Zielgruppen des Projektes?
- Welche Vorteile bzw. Nutzen ergeben sich für die Partner?

### BEISPIELE

- Umsetzung der regulatorischen Anforderung
- Innovationen
- Barrierefreier Zugang
- Antwortzeitverhalten geringer als 2 Sekunden
- Wertsteigerung von 5% pro Jahr
- Positive Nutzererfahrung (User Experience)
- Gutes Referenzprojekt

WWW.TURNAROUNDPM.COM

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 Unported [CC BY-ND 3.0] License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

