



Mehr Wissen.
Mehr Erfolg.



actproject®

BASIC EDITION
ADVANCED EDITION
CERTIFIED EDITION

Produktbeschreibung

Version 1.0 | April 2013



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis

1. Überblick.....	2
2. actproject® Spieleditionen	3
2.1 BASIC Edition	3
2.2 ADVANCED Edition.....	3
2.3 CERTIFIED Edition.....	3
3. Inhalt des Planspiels actproject®	4
3.1 Generelle Merkmale des Planspiels actproject®	4
3.2 Struktur und Konzept von actproject®	5
3.2.1 Spielaufbau und -elemente.....	5
3.2.2 Spielprinzip (Einzelspielervariante).....	5
3.3 Beispiele für den Spielverlauf	5
3.4 Das simulierte Projekt	6
3.4.1 Das Plan(Brett)spiel actproject®	6
3.4.2 Integrierte PM-Standards im Planspiel actproject®	7
3.4.3 Lernende Projektorganisation durch actproject®	9
3.4.4 Der Spielablauf	10
3.5 Einfluss- und Entscheidungsbereiche in actproject®	10
3.5.1 Inhalte und Erläuterungen zu den Entscheidungsbereichen	11
3.5.2 PM-Kompetenzelemente nach IPMA® vs. Einflussfaktoren in actproject®	11
4 Seminarkonzepte mit actproject®	12
4.1 Typischer Spielaufbau und Seminarablauf	12
4.2 Beispiel für ein 3-Tages-Seminar mit Theorieunterricht, Spiel und Reflexion.....	13
5. Servicepartner litronic training & consulting GmbH.....	14
6. Kurzportrait actproject® Spieleditionen.....	14

Geschlechtsspezifische Formulierung:

Soweit in dieser Produktbeschreibung sowie in der gesamten Spielausstattung von actproject® personenbezogene Ausdrücke und Formulierungen verwendet werden, wenden sich diese an Frauen und Männer gleichermaßen.

1. Überblick

actproject® ist ein generelles Projektmanagementplan- bzw. Brettspiel mit einem branchenneutralen Projekt. Dieses Spiel eignet sich insbesondere für eine intensive und nachhaltige Vermittlung von Projektmanagement-Grundlagenwissen und der Erfolgsarbeit im Projekt.

Kurzbeschreibung

Im Planspiel durchlaufen die Teilnehmer die typischen Phasen eines branchenneutralen Projekts. Jeder Teilnehmer ist Projektleiter und managed dabei sein Projekt unter Einbeziehung von spezifischen Gegebenheiten; ebenso werden sie bezüglich der Herausforderungen und Problemen sensibilisiert. Sie handeln im Spannungsfeld der Projektparameter Termin bzw. Zeit, Kosten und Qualität. Notwendige PM-Kompetenzen und Knowhow werden durch erlebte Erfahrungen unter Wettbewerbsbedingungen vermittelt.

Inhalte

- ✓ Projektmanagementkomplexität in allen Projektphasen bewältigen
- ✓ Bewährte Projektmanagementmethoden kennenlernen und verstehen
- ✓ Erfolgsfaktoren für Projektmanagement sowie Werttreiber für Projekterfolg identifizieren
- ✓ Unternehmerisches Denken und Handeln im Projektkontext trainieren

Zielgruppen

- ✓ Projektmanagementinteressierte aus Unternehmen und Organisationen
- ✓ Auszubildende an berufsbildenden Schulen verschiedener Fachrichtungen (z.B. Maschinenbau, Elektrotechnik etc.)
- ✓ Studierende technischer, naturwissenschaftlicher und wirtschaftswissenschaftlicher Lehrgänge des Grund- und Hauptstudiums (Fachhochschulen / Universitäten)

Lern- und Trainingsziele

- ✓ Projektmanagementgrundlagen auf spielerische Art und Weise vermitteln
- ✓ Eigenverantwortliche Entscheidungen treffen
- ✓ Komplexe Projektsituationen bewerten und einschätzen
- ✓ Risikobehaftete Entscheidungen umsetzen
- ✓ Zielorientiert Projekte steuern

2. actproject® Spieleditionen

2.1 BASIC Edition

Edition mit generischem, branchenunabhängigem Ansatz:

100 % allgemeine, leichtere Fragekarten gemäß IPMA®-Methodik

Fokus auf technische PM-Kompetenzen

Die Spielinhalte (Spielkonzept inkl. 100 % der Fragekarten) wurden im Rahmen der pma Toolpartnerschaft geprüft und beurkundet. Damit steht mit actproject® ein Lern- und Ausbildungstool in höchster Qualität zur Verfügung.

litronic entwickelt actproject® ständig weiter und hält Lerninhalte auf dem wissenschaftlich letzten Stand (Toolpartner von PROJEKT MANAGEMENT AUSTRIA).

2.2 ADVANCED Edition

Edition mit branchen- bzw. geschäftsbezogenem Ansatz:

1/3 Fragekarten gemäß IPMA® Standard

2/3 Fragekarten mit Branchen-Fokus auf Maschinen- und Anlagenbau

Die Spielinhalte (Spielkonzept inkl. Teil der Fragekarten) wurden im Rahmen der pma Toolpartnerschaft geprüft und beurkundet. Damit steht mit actproject® ein Lern- und Ausbildungstool in höchster Qualität zur Verfügung.

litronic entwickelt actproject® ständig weiter und hält Lerninhalte auf dem wissenschaftlich letzten Stand.

2.3 CERTIFIED Edition

Edition mit generischem, branchenunabhängigem Ansatz:

100 % Fragekarten nach IPMA® Methodik, teils mit höherem Schwierigkeitsgrad

Ausgewogene Berücksichtigung aller 46 IPMA®-Kompetenzelemente (Technische Kompetenz, Verhaltenskompetenz und Kontextkompetenz).

Die Spielinhalte (Spielkonzept inkl. 100 % der Fragekarten) wurden im Rahmen der pma Toolpartnerschaft geprüft und beurkundet. Damit steht mit actproject® ein Lern- und Ausbildungstool in höchster Qualität zur Verfügung.

litronic entwickelt actproject® ständig weiter und hält Lerninhalte auf dem wissenschaftlich letzten Stand (Toolpartner von PROJEKT MANAGEMENT AUSTRIA).

3. Inhalt des Planspiels actproject®

Im Planspiel actproject® gewinnen die Teilnehmer durch die Simulation der verschiedenen Projektphasen einen realistischen und praxisbezogenen Einblick in Probleme und Zusammenhänge des methodischen Projektmanagements. Die Teilnehmer agieren dabei in der Rolle des Projektmanagers, treffen ihre eigenen Entscheidungen und erfahren die Konsequenzen ihres Handelns.

Basierend auf den Spielmechanismen treten während des Spielverlaufs verschiedene reale Situationen ein, die eine Auswirkung auf den Projekterfolg haben. Darüber hinaus werden in dieser Simulation die Zusammenhänge zwischen Ursache und Wirkung von Projektmanagemententscheidungen sowie deren Einfluss auf den Projekterfolg demonstriert.

Gerade weil in dieser Simulation keine vorgeplante Projektmanagementlösung implementiert ist, sondern sich der Spielverlauf aus den Entscheidungen der einzelnen Teilnehmer ergibt, entsteht besondere Praxisnähe. Der Erfolg einzelner Strategien ist somit zum Teil abhängig vom strategischen Verhalten der Mitspieler. Allerdings spielt in dieser Simulation, wie im richtigen Leben, neben Wissen, strategischem Denken und Handeln auch Glück eine gewisse Rolle.

3.1 Generelle Merkmale des Planspiels actproject®

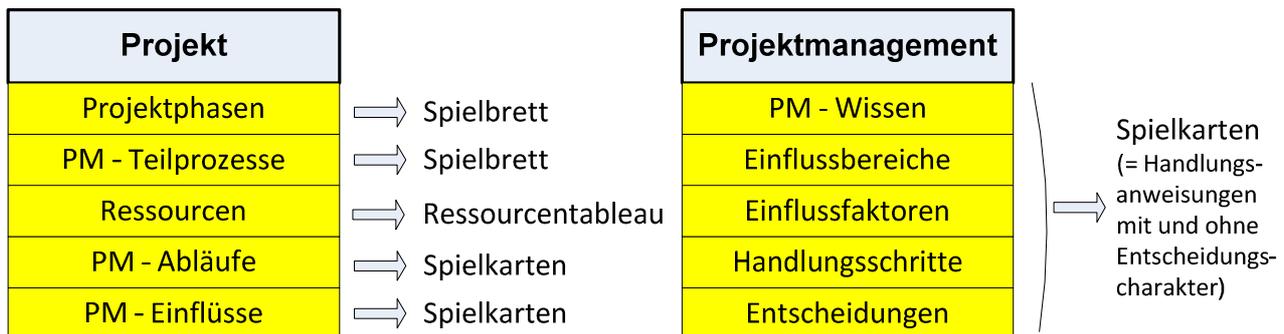
- ✓ Übersichtliches, reales und ansprechendes Spieldesign, das auf den gezielten und unkomplizierten Einsatz im Seminar ausgerichtet ist. Der Seminarleiter kann seine volle Konzentration auf die Teilnehmer und Seminarinhalte richten.
- ✓ Umfangreiches Trainerhandbuch, das den Trainer beim Spieleinsatz begleitet und unterstützt.
- ✓ Lehrunterlagen zu den in der Simulation behandelten Projektmanagementthemen (zum vertiefenden Studium - optional)
- ✓ actproject® verwickelt diejenigen, die es spielen, in eine intensive Projektmanagementsituation. Jede Aktivität sagt etwas über Projektmanagement aus und zeigt welche Auswirkung sie im Projektalltag hätte. Die im Spiel durchzuführenden Aktivitäten garantieren hochqualitative Lernerfolge; so können etwa Fragekarten zur Zertifizierungsvorbereitung nach IPMA® herangezogen werden.

Außerdem:

- ✓ actproject® bietet ein kosteneffektives Konzept für seriöses Lernen, welches Abwechslung und Spaß zu Seminar- oder Lehrgangsbesuchen hinzufügt.
- ✓ Die Spielregeln sind einfach. Es sind keine Planspielerfahrungen oder Projektmanagement-Vielseitigkeitstrainings seitens der Teilnehmer notwendig, und selbst diejenigen mit bereits ausgeprägtem Projektmanagementwissen können vom Spiel lernen und sich dabei unterhalten.

3.2 Struktur und Konzept von actproject®

3.2.1 Spielaufbau und -elemente



3.2.2 Spielprinzip (Einzelspielervariante)

Die Teilnehmer übernehmen jeweils die Rolle des Projektleiters und müssen ihr Projekt mit klugen Entscheidungen (entsprechend den Spielmechanismen und Projektmanagementaufgaben) zum Erfolg führen. Anders als beim "Spiel im Team" leitet jeder Mitspieler sein eigenes Projekt selbst, d. h. der jeweilige Spieler ist in jedem Spielzug selbst gefordert PM-Knowhow entsprechend einzubringen sowie die erforderlichen Entscheidungen eigenständig zu treffen.¹

3.3 Beispiele für den Spielverlauf

- ✓ Jeder Mitspieler erhält zu Beginn des Spieles ein Ressourcentableau. Analog zu jedem Tag Projektfortschritt sind auch die Projektkosten zu bezahlen. (xxxxxxx: bei einer richtig)
- ✓ Ein Spieler würfelt und kommt aufgrund der berechneten Schrittweite auf einem Fragefeld zu stehen. Beantwortet er die Frage richtig, darf er kostenlos 3 Schritte vorwärts ziehen. Wurde die Frage nicht richtig beantwortet, so bekommt der Nachfolgespieler die Chance auf einen kostenlosen Projektfortschritt von zwei Projekttagen.
- ✓ Es können Mitspieler auch durch eine aggressive Spielweise attackiert werden, z. B. durch das Erzielen eines vorerst schnelleren Projektfortschrittes durch das Unterlassen von Risikoeliminierungsmaßnahmen.
- ✓ Wenn sich bei einem Spieler bereits mehr als 3 Risikokarten als unbearbeitet vorfinden, so muss er jederzeit damit rechnen, dass auf Basis einer gezogenen "Murphy ist allgegenwärtig" Spielkarte alle noch offenen Risiken sofort schlagend werden.
- ✓ Für jede unbearbeitete Risikokarte werden bei Spielabbruch Punkte abgezogen, sofern das jeweilige Risiko zum Zeitpunkt des Spielabbruchs noch Einfluss auf das Projektergebnis gehabt hätte.
- ✓ Jedes nicht eliminierte Risiko wirkt sich umso gravierender aus, wenn man es nicht eliminiert bzw. unbehandelt stehen lässt.

¹ Zusätzlich zu den bisher erhältlichen Editionen wird es ab 2014 eine Teamspielvariante von actproject® geben

- ✓ Ist der Spieler im Zuge eines Liquiditätschecks nicht in der Lage das noch erforderliche Budget für einen gesicherten Projektabschluss vorzuweisen, so hat er den Verlust von 2 Projektmitarbeitern sowie die Herabstufung seines Projektstatus auf die geringstmögliche Stufe hinzunehmen.
- ✓ Durch das Eintreten von unerwarteten Ereignissen wird der Spielablauf allgemein spannend gehalten.

3.4 Das simulierte Projekt

3.4.1 Das Plan(Brett)spiel actproject®

Das Planspiel actproject® ist modular aufgebaut und ist mittels Expansion-Pakete nach IPMA®-Kompetenzbereiche erweiterbar. Der Einsatz von actproject® dauert ca. 2 - 4 Stunden, wobei auch ein Spielabbruch mit Gewinnermittlung nach objektiven Kriterien jederzeit möglich ist. Es schlüpfen hier idealerweise 3 - 6 Teilnehmer (obwohl auch schon ab 2 Spielern möglich) in die Rolle eines Projektmanagers, die Kompetenz beweisen sowie Entscheidungen treffen müssen, die sich auf den Projekterfolg des simulierten Projektes beziehen. Die Teilnehmer erhalten dabei fundiertes Hintergrundwissen über PM-Methoden und mögliche Risikominderungsmaßnahmen im Projekt und werden darüber hinaus mit typischen Problemstellungen konfrontiert (Widerstand, Umgang mit Konflikten etc.), die in den verschiedenen Projektphasen vorkommen können. Damit eignet sich das Planspiel gut zur Sensibilisierung und Einführung, wenn in einer Projektorganisation Optimierungsprozesse in Gang gebracht werden sollen.

Zielgruppen sind einerseits Projektmitarbeiter sowie sonstige Mitglieder einer Projektorganisation, die z. B. im Rahmen eines Kickoff Meetings versammelt sind oder zu einem Team geformt werden sollen. Andererseits eignet sich das Planspiel insbesondere für die Aus- und Weiterbildung von Personengruppen, die als Berater, Trainer oder Coaches tätig sind (d. h. Personen die Projektmanagementprozesse professionell begleiten) sowie von angehenden oder auch erfahrenen Projektleitern. In der Ausbildung kann das Planspiel zudem optimal in Bachelor- und Masterstudien mit entsprechenden Schwerpunkten oder in Seminaren zur Vorbereitung auf die IPMA®-Zertifizierung eingesetzt werden. Grundkenntnisse im Projektmanagement sind hilfreich, aber nicht unbedingt Voraussetzung. Im Verlauf des Planspiels werden die Teilnehmer auf einer möglichst realen Ebene mit Aktionen bzw. Aufgaben konfrontiert, die sich auf Projektmanagementkompetenzen beziehen und die typisch für den Alltag eines Projektleiters sind.

Eine solche Aktion ist beispielweise:

Plötzlich werden Vereinbarungen nicht mehr eingehalten. Ein Abteilungsleiter stellt die zugesagten Ressourcen nicht zur Verfügung. Die Folge daraus ist, dass terminliche Probleme entstehen. Die Spielteilnehmer fungieren dabei als Projektmanager und führen die sich aus dem Spielverlauf ergebenden Aktionen bzw. Aufgabenstellungen aus. Dazu existieren verschiedene Spielkartentypen mit verschiedenen PM-Themen und Komplexitätsgraden. Die Teilnehmer erhalten unmittelbares, zeitnahes Feedback über die Auswirkung ihrer Entscheidung. Die Aktionen

sind der simulierten Projektabwicklung mit entsprechenden Konsequenzen versehen (z. B. Auswirkung des Ereignisses, maximales Risikopotential, mögliche Maßnahmen zur Risikobeseitigung, Auswirkungen bei Meilensteinen, etc.). Die den Aktivitäten zugeordneten Kompetenzelemente bzw. „Handlungsmethoden“ können anschließend in klar abgrenzbaren Reflexions- und Lehrmodulen im Seminar vertieft und geübt werden.

Die Teilnehmer lernen so konkrete Projektmanagementmethoden sowie deren Nutzen praktisch kennen. Die den 46 IPMA®-Kompetenzelementen zuordenbaren Realszenarien fördern jeweils wichtige Aspekte der Projektmanagementkompetenz der Teilnehmer. Die erweiterte Kompetenz kann von den Teilnehmern sofort im Planspiel actproject® umgesetzt werden, um auf schnellstem Wege die simulierten Projektziele zu erreichen.

In Reflexionsphasen wird mit den Teilnehmern natürlich nicht nur auf Sachebene reflektiert, sondern zusätzlich auch die Beziehungsebene. Die situationsadäquate Beziehungs- und Rollengestaltung der Teilnehmer (Projektmanager) wird dadurch immer wieder (z. B. mit speziellen Reflexionsmodulen) neu auf die Probe gestellt.

Das Planspiel actproject® ist überaus flexibel, weil einerseits Aktionen und Übungsmodule (Expansion Pakete) erweiternd ausgewählt werden können, die innerhalb eines Aus- und Weiterbildungsziels besonders sinnvoll sind. Dabei können auch weitere maßgeschneiderte Module (z. B. firmenspezifisch) zusätzlich bestellt und in das Planspiel integriert werden um so auf die Bedürfnisse bzw. Eigenheiten der Branche gesondert einzugehen.

actproject® ist auch insbesondere zur Teamentwicklung (z. B. in Kickoff Meetings) ideal einsetzbar, z. B. wenn neue Projektteams zusammen kommen und diese im Zuge eines Teambuilding-Prozesses spezielle Kompetenzen vermittelt bekommen sollen.

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei actproject® um ein haptisches Brettspiel für 3 - 6 Teilnehmer mit Spielbrett, Spielkarten, Spielfiguren und Ressourcentableau, die insgesamt das simulierte Projekt abbilden. Der Planspieltrainer hat ein Trainerhandbuch zur Führung und Steuerung des Spiels zur Verfügung (wird bei Bestellung von actproject® mitgeliefert), welches auf die Aktionen und Sonderfälle des Spielverlaufs näher eingeht. Selbstverständlich ist in jeder actproject® Edition ebenso eine Spielanleitung enthalten.

3.4.2 Integrierte PM-Standards im Planspiel actproject®

Die Inhalte von actproject® (z. B. Fragekarten) bilden die drei IPMA® PM-Kompetenzbereiche "technische Kompetenzen", "Verhaltenskompetenzen" und "Kontextkompetenzen" strukturiert ab. Darüber hinaus sind die im Planspiel actproject® abgebildeten PM-Prozesse an die 39 in der ISO Norm 21500 veröffentlichten Prozesse angelehnt. Die ISO Norm 21500 wurde unter dem Titel „Leitlinie Projektmanagement“ veröffentlicht, wodurch erstmals ein weltweit gültiges Normenwerk zur Vereinheitlichung von PM-Begrifflichkeiten und Standards geschaffen wurde. Die

in der ISO Norm beschriebenen Prozesse stehen teilweise dem PMBOK der PMI® nahe und weisen deutlich auf die für Projektmanagement erforderlichen Kompetenzen hin.

Die in actproject® abgebildeten Projektmanagementanforderungen - unabhängig davon, ob sie sich auf den Projektleiter, das Projektteam oder die ganze Projektorganisation beziehen - folgen somit einem bestimmten PM-Standard, der erstmals mit der ISO NORM 21500 veröffentlicht wurde. Durch diese Norm ist es somit möglich die typischen PM-Prozesse zu unterscheiden. Diese Prozesse bilden auch die Grundlage für das Planspiel actproject®.

Im Zentrum der Spielmechanismen von actproject® stehen neben der realen Projektsimulation die Kompetenzen der Beteiligten. Ein besonders wichtiger Faktor aus der Sicht der Teilnehmer ist die durch actproject® ermöglichte Einschätzung ihrer eigenen Kompetenzen und das Gefühl, etwas aktiv zu Gunsten des Projekterfolgs bewirken zu können (durch ihren Einsatz und Fähigkeiten). Denn eigene Kompetenzüberzeugungen sind entscheidend um Anlässe für eigenes Handeln zu erkennen und somit den Normen entsprechende, effektive PM-Methoden einzusetzen.

Die "Ressource" der eigenen Kompetenzüberzeugung variiert je nach Projektorganisationsform und Ansatz des einzusetzenden PM-Standards (IPMA®, PMI® oder Prince2). Diese verschiedenen Standards unterscheiden, um im Projektmanagement erfolgreich agieren zu können, nach zwei Ansatzformen:

A) Kompetenzorientierter Ansatz

IPMA® (46 Kompetenzelemente)

B) Prozessorientierter Ansatz

PMI® (5 definierte Prozessgruppen)

Prince2 (8 definierte Prozesse)

Eine Schlussfolgerung aus den verschiedenen Ansätzen ist, dass Projektmanagement Ausbildung und Erfahrung braucht, sowie einen sensiblen Umgang mit den Anforderungen im jeweiligen Projekt. Es kann trotz der tiefgreifenden Ansatzmodelle nicht ausgeschlossen werden, dass Projekte ihre Eigenenergie und Eigendynamik entwickeln. Die Ansätze der jeweiligen PM-Normen sollen lediglich dabei helfen der Projektabwicklung dienliche Projektmanagementstrukturen zur Verfügung zu stellen bzw. PM-Methoden und Techniken auf effektive Grundmuster zurückzuführen.

Mit dynamischen Entwicklungen in Projekten angemessen umzugehen, insbesondere wenn sie nicht der "Planung" entsprechen, ist daher ein nützliches Training für die actproject® Planspielteilnehmer, die Projekte verantwortlich umsetzen, sei es als Projektleiter, Projektmitarbeiter oder als Projektauftraggeber.

Im vorliegenden Planspiel actproject® sind alle 46 IPMA®-Kompetenzelemente (20 technische Kompetenzen, 15 Verhaltenskompetenzen und 11 Kontextkompetenzen) verarbeitet und (z. B. in Form von Fragekarten, die wiederum in einem praktischen Kontext eingebettet sind) abgebildet. Die Teilnehmer werden somit im Laufe des Planspiels mit den Kompetenzelementen nach IPMA® konfrontiert. Dabei wird augenscheinlich, dass - wie auch in der realen Praxis - nicht alle Teilnehmer die Projektphasen gleich schnell durchlaufen (= Projektfortschritt).

Neben den Fragekarten bekommen die actproject®-Teilnehmer die Probleme und Fallstricke des Projektmanagements ebenso über die Auswirkungen der Ereigniskarten, Risikokarten und Meilensteinkarten zu spüren. Der jeweilige individuelle Projektfortschritt hängt dabei einerseits von der eigenen PM-Kompetenz, andererseits von Persönlichkeitsfaktoren (wie z. B. offensives oder passives Spielverhalten) und Situationseinschätzungen der Teilnehmer ab. Allerdings spielt wie im echten Projektgeschäft auch Glück eine gewisse Rolle. Spielziel ist es, als Teilnehmer sein Wissen über Projektmanagement bestmöglich unter Beweis zu stellen, die effizientesten Entscheidungen zu treffen und als Erster das Spielfeld „Ziel“ zu erreichen.

3.4.3 Lernende Projektorganisation durch actproject®

Am Beispiel "actproject®" wirken sich die darin abgebildeten Aktionen sowie Theorien, die in die Handlungen der Aktionen eingeflossen sind, einerseits auf die Weiterentwicklung der PM-Kompetenzen der Teilnehmer, andererseits auf ihre Motivation für die weiteren Spielzüge aus (wie bereits erwähnt stehen hinter den bis zu 250 in actproject® die 46 Kompetenzelemente der IPMA® mit ihren 3 Schwerpunktbereichen "technische Kompetenz", "Verhaltenskompetenz" und "Kontextkompetenz"). Ständig weiterentwickelte individuelle Handlungskompetenz, persönliche Professionalisierung und disziplinenübergreifendes Denken können somit unter dem Begriff des sogenannten „lernenden Projektmanagements“ zusammengefasst werden.

Lernende Projektorganisationen (wie z. B. projektorientierte Unternehmen) können sich den laufend veränderten Herausforderungen schneller und besser selbstorganisiert anpassen sowie entstehende Eigendynamik selbst aktiv beeinflussen. Das Prinzip der lernenden Projektorganisation ist somit aus zwei Blickwinkeln für das Projektteam von Bedeutung.

Einerseits basiert effektive Teamführung auf der Verwirklichung von Motivation und Kompetenz der jeweiligen Projektteammitglieder. Als beispielhafte Verknüpfung der Eigenschaften Motivation bzw. "eigenes Bemühen" und "Kompetenz" im Planspiel actproject® können die Spielmechanismen genannt werden, durch die die Teilnehmer veranlasst werden bei fast allen Aktionen selbst Entscheidungen zu treffen, bei gleichzeitigem Einfließen möglichst vieler Perspektiven einer Projektabwicklung.

Andererseits ist eigenes, persönliches Wissensmanagement (in Form von „lernendem Projektmanagement“) eine Voraussetzung für das Lernen projektorientierter Unternehmen.

Im Planspiel actproject® können alle Aktionen diesen beiden Kompetenzfeldern "Verwirklichung von Kompetenz durch Teamführung" und "persönliches Wissensmanagement" zugeordnet werden. Das übergeordnete Spielziel von actproject® ist folglich die Generierung lernender Projektorganisationen. In Reflexionsmodulen wird auch jeweils die Verwirklichung dieser Erfolgsfaktoren in realen Projektsituationen diskutiert. Auch in den wesentlichen Spielmechanismen finden sich diese selbst-lernenden Eigenschaften des Projektmanagers, worauf im Abschluss-Debriefing nochmals vertiefend eingegangen werden kann.

3.4.4 Der Spielablauf

actproject® präsentiert sich als ein reales Projektmanagementspiel. Da der Spielablauf zwar relativ schnell erlernbar, aber dennoch nicht ganz selbsterklärend ist, sollte folgendes beachtet werden.

1) Lesen der Spielanleitung

Die ausführliche Spielanleitung sorgt dafür, dass eventuelle Missverständnisse oder Missinterpretationen im Laufe des Spiels von vornherein ausgeräumt werden. In wenigen Sonderfällen ist es dennoch von Vorteil, wenn weiterführende Erklärungen bzw. Hintergrundinformationen von einem erfahrenen Spielleiter zum besseren Verständnis hinzugefügt werden.

2) Anforderungen an den Spielleiter

Bevor mit dem Planspiel begonnen werden kann, ist eine entsprechende Vorbereitung des Trainers notwendig.

Zur Spielvorbereitung sollte der Spielleiter folgende Inhalte durcharbeiten:

- ✓ Die actproject®-Spielanleitung genau durchlesen
- ✓ Das gesamte Spielmaterial genau betrachten
- ✓ Das mitgelieferte Trainerhandbuch genau studieren und verinnerlichen

3.5 Einfluss- und Entscheidungsbereiche in actproject®

Im Planspiel actproject® wird der Umgang mit den grundlegenden Projektmanagementkompetenzen im Kontext realer Projektsituationen trainiert. Doch wie in der Realität ist auch in diesem Planspiel der Projekterfolg nicht vollständig kalkulierbar. Das Eintreten von Ereignissen unterschiedlichster Art, Intensität und Frequenz birgt Risiken und erhöht so den „Spielreiz“ für die Teilnehmer.

Der Spielerfolg basiert unter anderen auf dem persönlichen „unter Beweis stellen“ von Projektmanagementwissen, Treffen von effizienten Entscheidungen, Entwickeln von Strategien (z. B. offensives oder defensives Risikoverhalten im Projektverlauf) und dem Umgang mit betriebswirtschaftlichen Instrumenten (z. B. Budgetmanagement inkl. Risikovorsorge am Ressourcentableau).

3.5.1 Inhalte und Erläuterungen zu den Entscheidungsbereichen

Die Teilnehmer sind gefordert, die Herausforderungen ihres Projekts innerhalb einer sich dynamisch verändernden Umfeld- und Wettbewerbssituation zu meistern. Der Spielleiter begleitet dabei durch seine Erläuterungen und individuelle Hinweise auf die Spielregeln den Spielverlauf.

Nach jeder Projektphase am Spielbrett folgt idealerweise eine kurze (optionale) Reflexionsphase, in der die bisherige Projektentwicklung sowie die individuellen Erfolgs- und Misserfolgskriterien analysiert werden. Durch begleitende Erklärungen des Spielleiters zum Spielverlauf wird der Fokus auf jeweils unterschiedliche Schwerpunkte gelegt, wie z. B. Projektzielsetzung, Projektplanung, Projektsteuerung, Umfeldanalyse, Beschaffungsplanung etc.

Nicht zuletzt ist für die Teilnehmer die Reflexion der Planspielergebnisse gemeinsam mit dem Spielleiter bzw. Seminarleiter ein wesentlicher Beitrag, um das Erlebte sowie die Erkenntnisse aus dem Planspiel richtig einzuordnen.

3.5.2 PM-Kompetenzelemente nach IPMA® vs. Einflussfaktoren in actproject®

Folgende technische PM-Kompetenzelemente nach IPMA® werden in actproject® durch spielerische Einflussfaktoren unter anderem veranschaulicht:

PM-Kompetenzelemente nach IPMA®

- Projektmanagementerfolg
- Interessierte Parteien und Umwelten
- Projektziele
- Risiken und Chancen
- Qualität
- Projektorganisation
- Teamarbeit
- Problemlösung
- Projektstrukturen
- Leistungsumfang und Lieferobjekte
- Projektphasen, Ablauf und Termine
- Ressourcen
- Kosten und Finanzen
- Beschaffung und Verträge
- Änderungen
- Überwachung, Steuerung und Berichtswesen
- Information und Dokumentation
- Kommunikation
- Projektstart
- Projektabschluss
- etc.

Einflussfaktoren in actproject®

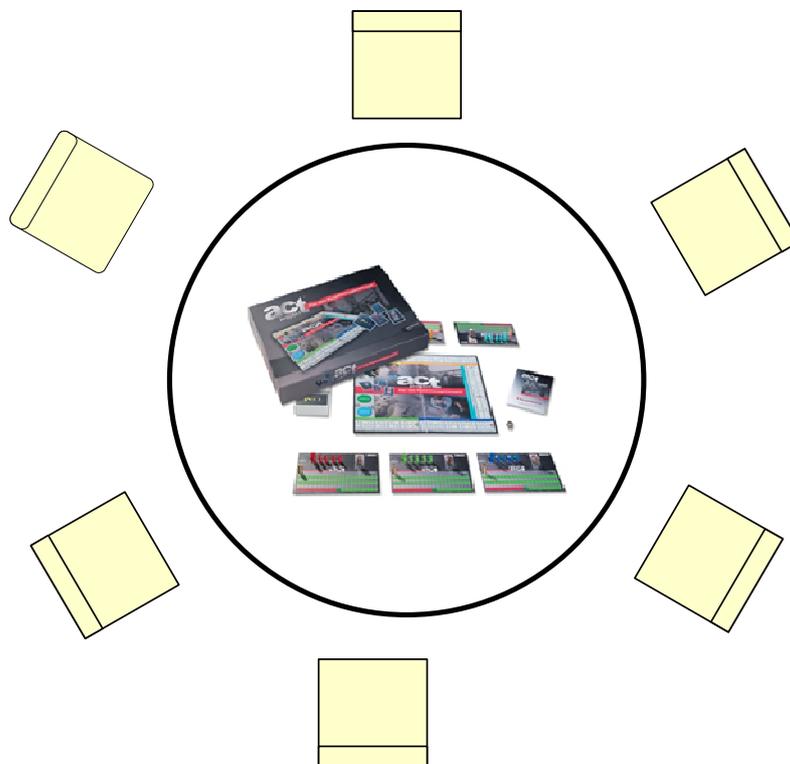
- Projektanforderungen
- Projektmanagementkonzept
- Projektauftrag
- Projektauftraggeber
- Projektorganisation
- Methoden, Techniken u. Instrumente
- Projektumwelten
- PM-Pläne
- Projektphasen
- Anforderungen, Abweichungen
- Status- od. Fortschrittsberichte
- Projektergebnisse
- PM-Erfolg, PM-Misserfolg
- Lessons Learned
- Leistungsumfang
- Lieferobjekte
- Zeit- und Kostenplan
- Chancen- / Risikomanagement
- Dokumentation
- Projektcontrollingprozess
- Projektziele
- Kommunikation
- Projektlaufzeit
- Maßnahmenkatalog
- Qualitätsplan
- Ressourcenbedarf
- Arbeitspaket-Ergebnisse
- etc.

Die Vermittlung von PM-Methodenkompetenz mit begleitender Darstellung verschiedenster Einflussfaktoren erfolgt im Zuge des actproject®-Spielgeschehens mittels Ereignis-, Risiko-, Meilenstein- und Fragekarten sowie der zugrundeliegenden actproject® Spielmechanismen.

4 Seminarkonzepte mit actproject®

4.1 Typischer Spielaufbau und Seminarablauf

Der klassische Spielaufbau von actproject® bei einer kompletten Mitspieler-Anzahl von 6 Personen sieht wie folgt aus:



Der Spielleiter, der neben der actproject® Spielanleitung (zum "Nachschlagen") ebenso über ein Trainerhandbuch verfügt (welches dieser im Vorhinein durchgelesen haben sollte) überwacht den Spielverlauf im Stehen.²

Zusätzlich wird empfohlen, für nähere Erklärungen oder zu Dokumentationszwecken ein geeignetes Präsentationsmaterial (z. B. Flip Chart) zur Verfügung zu haben (ist jedoch keine Voraussetzung für das Spiel).

² Das actproject® Trainerhandbuch mit vielen Hintergrundinformationen, welches actproject® mit klassischem Projektmanager-Knowhow in idealer Weise verknüpft, wird beim Kauf von actproject® kostenlos mitgeliefert

4.2 Beispiel für ein 3-Tages-Seminar mit Theorieunterricht, Spiel und Reflexion

TAG 1:	08:30 – 10:00	Einführung in das Seminar Schwerpunkt: Das Projekt als soziales System
	10:00 – 10:30	Kaffeepause
	10:30 – 12:30	Einführung in das Planspiel Planspiel Spielrunde 1
	12:30 – 14:00	Mittagspause
	14:00 – 15:30	Reflexion Spielrunde 1 Theorievortrag zum Thema: Grundlagen des Projektmanagements
	15:30 – 16:00	Kaffeepause
	16:00 – 18:30	Planspiel Spielrunde 2
	18:30 – 20:00	Abendessen
	20:00 – 21:30	Reflexion Spielrunde 2 Theorievortrag zum Thema: Einführung in die Grundlagen der Projektorganisation
TAG 2:	08:30 – 10:00	Theorievortrag zum Thema: Kostenrechnung, Projektkalkulation, Projektcontrolling
	10:00 – 10:30	Kaffeepause
	10:30 – 12:30	Gesamtreflexion Tag 1
	12:30 – 14:00	Mittagspause
	14:00 – 15:30	Planspiel Spielrunde 3 (neue Zusammensetzung)
	15:30 – 16:00	Mittagspause
	16:00 – 17:00	Fortsetzung Spielrunde 3
	17:00 – 18:30	Reflexion Spielrunde 3
	18:30 – 20:00	Abendessen
	20:00 – 21:30	Problemlösungen mit Projektmanagementmethoden und -techniken, Gruppenarbeit
TAG 3:	08:30 – 10:00	Theorievortrag zum Thema: Ressourcen, Überwachung, Steuern und Berichtswesen
	10:00 – 10:30	Kaffeepause
	10:30 – 13:00	Planspiel Abschlussrunde (mit neuer Besetzung)
	13:00 – 14:30	Mittagspause
	14:30 – 16:30	Gesamtreflexion des Seminarverlaufs Tag 1 - 3

5. Servicepartner litronic training & consulting GmbH

Der Ablauf wenn Sie actproject® - Produkte erwerben:

Lieferung:	actproject® inkl. Trainerhandbuch
Einführung:	Einführungsseminar bzw. Teilnahme an einem 1 bis 2tägigen Train-the-Trainer Workshop
Erfahrungsaustausch:	litronic Newsletter, eMail, Planspieltage
Service:	litronic bietet einen kostenlosen eMail-Service innerhalb von 48 Stunden an. Bei "Notfällen" kann dieser auch telefonisch von 8:00 – 17:00 Uhr in Anspruch genommen werden.

6. Kurzportrait actproject® Spieleditionen

actproject® ist der Markenname aller Projektmanagement Simulationen der litronic training & consulting GmbH. actproject® Produkte basieren auf einer mehr als 30jährigen Projektmanagement-erfahrung.

Bei actproject® übernehmen bis zu sechs Spieler die Rolle eines Projektleiters. Mit Gespür und der richtigen Strategie versuchen sie beim Managen ihres Projektes ihr Talent unter Beweis zu stellen. Dazu bietet actproject® den Spielern unterschiedliche spielerische Möglichkeiten in Bezug auf Projektmanagementwissen, Strategie und Glück. Im Gegenzug erfordert actproject® einen sorgfältigen Umgang mit Projektrisiken.

Jener Spieler, der am schnellsten das Feld „Projektende“ erreicht, sichert sich den Sieg. Entsprechend versucht jeder einzelne Spieler, seinen Projektfortschritt zu optimieren. Im Falle eines Projektabbruchs werden die bislang erzielten Projektparameter Budget, Zeit und Ressourcen ausgewogen berücksichtigt um so den Gewinner mit der größten Punkteanzahl zu ermitteln.

Seit 2013 werden auch sämtliche actproject® Produkte in den Märkten Deutschland, Schweiz und Südtirol von unserem Partner "BTI Business Training International", Stuttgart, vertrieben.