

Tool-Sammlung: Projektdesign und Projektmodellierung



Bild: StartUpStockPhotos, Pixabay

Diese Sammlung von Methoden bzw. Designprinzipien unterstützt den Gestaltungsprozess von Projekten, die Struktur oder Form in der sie ablaufen.

- Design Thinking
- Business-Modell- bzw. Projekt-Canvas
- Traumkreis /Traummanifest
- Leitbildprozess
- Prototyping
- Theory of Change

Design Thinking

Um in einem kreativen kooperativen Prozess innovative Projekte zu entwickeln, die spezifische Anforderungen erfüllen und Probleme lösen wurde Design Thinking entwickelt. Es ist nicht nur eine Methode sondern ein Modell aus einem Set von Prinzipien und einem Methodenkanon. Dieser Entwicklungsprozess kann grob in die Phasen *Verstehen*, *Beobachten*, *Standpunkt definieren*, *Ideen finden*, *Prototypisieren* und *Testen* unterteilt werden.

Beim Verstehen geht es darum, das Problem oder die Anforderungen möglichst klar auszuarbeiten, bei Beobachten darum die Perspektive der Nutzer oder Stakeholder möglichst gut nachzuvollziehen und beim Standpunkt definieren darum, die ersten beiden



Schritte möglichst gut zu verbinden. Im vierten Schritt der Ideenfindung werden [Kreativmethoden](#) genutzt um innovative Lösungsansätze zu finden, die Kriterien von Machbarkeit, Effizienz und Wirtschaftlichkeit erfüllen. Die Ergebnisse werden geordnet und priorisiert.

Beim Prototyping geht es darum die Ergebnisse möglichst konkret und gleichzeitig einfach und ressourcensparend zu veranschaulichen. Dabei können Modelle, Rollenspiele oder erste vereinfachte und Ressourcen-reduzierte Umsetzungen in kleinstem Rahmen genutzt werden. Dieser konkrete anschauliche Prototyp ermöglicht es in der letzten Phase zu testen, ob der gewählte Ansatz die Erfordernisse und Zielsetzungen erfüllt - insbesondere aus Sicht der Nutzer und Stakeholder. Hier ist Offenheit und Kritikfähigkeit wichtig um daraus Verbesserungen ableiten zu können. Diese Phase kann so lange wiederholt werden bis das gewünscht Ergebnis erzielt wurde (dazu mehr Details unten unter Prototyping).

Das Business Model Canvas bzw. Projekt-Canvas

bietet ein hilfreiches Modell, sich wesentliche Aspekte zu überlegen: Wer ist meine Zielgruppe? Was ist mein Angebot? Welche Geldflüsse benötige ich? Was sind meine Schlüsselaktivitäten? Mit wem kooperiere ich? Das Modellieren ist ein kreativer Prozess, bei dem ähnlich dem Vorgehen beim Design Thinking viele Optionen generiert werden. z.B. durch „Was wäre wenn“-Fragen, Übertragung von Mustern anderer Business Modelle aus tw.völlig anderen Bereichen. Sinnvoll ist in dem Prozess auch eine genaue Analyse der Bedürfnisse und Perspektiven der Zielgruppen. Eine Variation des BMC ist das Projekt-Canvas, das bei Projekten im dem das „Business“ weniger im Fokus ist als bspw. der gesellschaftliche Mehrwert oder Sinnerleben ein geeignetere Blaupause bietet. Auf [dieser Homepage \(Projekte-leicht-gemacht.de\)](#) findet sich eine detaillierte Beschreibung verschiedener Versionen.

Traumkreis & Traummanifest

Der Traumkreis ist ein Instrument des Projektentwicklungs-Sets „Dragon Dreaming“, das Elemente aus traditionellen Stammes-Kulturen mit Methoden des klassischen Projektmanagements verbindet. Der Traumkreis ist ein Instrument dass sich bspw. sehr gut in Kick-Off-Workshops einsetzen lässt und das Beteiligten ein inspirierendes Setting bietet, ihre Absichten, Wünsche und Ziele für das künftige Projekt besser begreifen und ausdrücken zu können. Die zentrale Frage, die im Traumkreis von allen Mitwirkenden beantwortet wird, ist: „Was müsste während und durch dieses Projekt geschehen, damit ich weiß, dass ich meine Zeit und Ressourcen optimal eingesetzt habe?“ Die Gruppe spricht intensiv, in mehreren Runden, wobei jeder Geistesblitz in anderen wiederum neue Funken weckt bis der Inspirationsfluss sich beruhigt und schließlich verebbt. Jemand notiert in Stichworten die Aussagen alle Teilnehmer*innen wodurch das „Traummanifest“ des Projektes entsteht. Lebendig bleibt das Manifest, indem immer wieder hinzugefügt und darauf Bezug genommen werden kann. Bei jeder späteren Auswertung kann das Manifest als Maßstab für den Projektfortschritt genutzt werden.

Leitbildprozess

Ein Leitbild beantwortet im wesentlichen drei Fragen: „Wer sind wir?“, „Wem nutzen wir?“ und „Wie wollen wir zusammenarbeiten?“



Es gliedert sich oft in ein Leitmotto, ein Leitmotiv und Leitsätze. Detaillierte Darstellungen dieses Prozesses finden sich reichlich im Netz, bspw. auf [dieser Seite \(organisationsberatung.net\)](#).

Prototyping

bedeutet im Kleinen auszuprobieren, was Du im Großen vorhast. Das hilft dir über die Vorteile, Eigenheiten, Hindernisse und vor allem Deine eigene Rolle klarer zu werden. Prototypen sind ein erster Ausdruck dessen, wie die Idee vielleicht aussehen könnte. Prototyping geht oft durch mehrere Rückkopplungsschleifen. Jedes Prototyping hilft, deine Ideen, Rolle, Hindernisse, äußere Realität, Ansprüche, eigene Glaubenssätze, konkrete Möglichkeiten, Wirkungsweisen und vieles mehr kennen zu lernen und besser zu verstehen. Diese „Trockenübungen“ helfen, tiefer in ein Thema/ Projekt einzutauchen und dabei die Ecken und Kanten, ebenso wie die Freuden und Genüsse kennen zu lernen. Die Erfahrungen werden und dürfen auf das Projekt rückwirken, die Idee nochmals verändern oder fordern dazu auf das Konzept anzupassen – und sie werden definitiv Dich verändern und stärken. Nach einem Prototyping ist es hilfreich, die Lernerfahrungen zu „ernten“ und durch bewusste Reflexion zu integrieren. Wo bin ich „geschwommen“ und wo „auf der Welle gesurft“? Inwiefern habe ich gemerkt, dass meine Idee zu vage ist? Oder zu eng? Was sagen die anderen – Mitwirkende und Zielgruppen? Was würdest das nächste Mal verbessern oder ausprobieren wollen? Entwickle Deine eigenen Fragen, je nachdem, was für Dich wichtig ist. Und: „Scheitere früh, um schnell zu lernen“

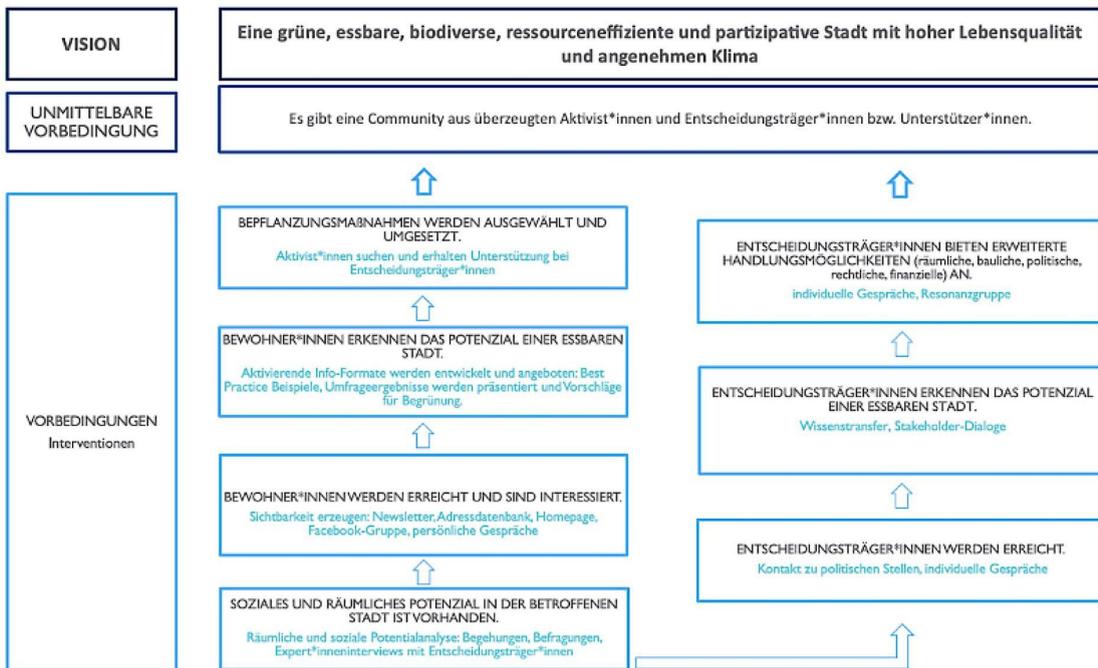
Theory of Change (Beispiel für eine Ergebnisgrafik siehe unten)

Die *Theory of Change* (ToC) ist ein Leitfaden, der einen Überblick über die Ziele des Projekts und dessen Verlauf bzw. Fortschritt bietet. Die Theory of Change ist eine gute Basis um mit interessierten oder beteiligten Gruppen („Stakeholder“) in Dialog zu treten bzw. das Vorhaben zu veranschaulichen. Ziel ist erwünschte Veränderungen partizipativ und systematisch zu planen und in der Folge auch messen zu können. Die *Theory of Change* bildet ein Idealszenario ab, das schrittweise auf Basis von Erfahrungswerten verändert werden kann. Zu Beginn des ToC-Prozesses wird eine gemeinsame Vision, das langfristige Ziel, definiert. Über sogenanntes »*Backward-Mapping*«, also die Planung ausgehend vom erwünschten Endergebnis rückwärts, werden die Ziele mit den nötigen Vorbedingungen verbunden. Anhand der *Map* werden Interventionen entwickelt, die das Erreichen des übergeordneten Ziels gewährleisten. Die Etappenziele und das langfristige Ziel werden in Indikatoren übersetzt, um die Wirksamkeit der eingesetzten Interventionen zu messen bzw. überprüfbar zu machen (Zb. woran erkenne ich, dass Etappe x erreicht wurde?). Die Verbindungen (im Beispiel: Pfeile) basieren dabei notwendigerweise auf Annahmen, wie bestimmte Faktoren aufeinander wirken. Die Verbindungen zwischen den Vorbedingungen (Etappenziele) werden als „*Paths of Change*“ (Pfade der Veränderung) bezeichnet. Diese bilden die Struktur, die die weiteren Vorgehensweisen bestimmt. Die folgende Abbildung veranschaulicht die *Theory of Change* einer essbaren Stadt.



Mehr Infos: www.theoryofchange.org

EINE THEORY OF CHANGE FÜR DIE ESSBARE STADT



Anmerkung: In Großbuchstaben stehen die jeweiligen Vorbedingungen des gewünschten Ereignisses, in gemeiner blauer Schrift die dafür notwendigen Interventionen.

Grafik: IPS

