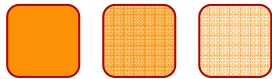


# Projekthandbuch



**Projekt:** Planspielentwicklung zum Themenfeld  
Beschaffungslogistik und Einkauf

**Lehrveranstaltung:** Logistics Cycle Management 3

**Semester:** 4. Semester

**Hochschullehrer:** Prof. (FH) Dipl.-Wirt. Ing Bernhard Blessing  
Mag. (FH) Stefan Hagen  
Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz

**Projektleiter:** Christian Rothmund

**Projektmitarbeiter:** Manuela de Pretis  
Carmela Herbst  
Osman Kabaetli  
Martina Rüscher  
Andrea Schöch  
Martina Waltle

**Version:** XIII: 25. April 2007

## Inhaltsverzeichnis

---

	Seite
1. Projektauftrag.....	1
2. Projektzieleplan.....	4
3. Projektorganisation .....	5
4. Meilensteinplan .....	7
5. Projektstrukturplan (PSP) .....	8
6. Arbeitspaket-Spezifikation .....	9
7. Integrierter Projektplan.....	22
8. Projektkommunikationsplan.....	23
9. Projektfortschrittsbericht .....	24
10. Lessons Learned .....	26
10.1 Lessons Learned des Team-Prozesses.....	26
10.2 Lessons Learned des Projektmanagements.....	31
10.3 Lessons Learned der Logistik .....	33
11. Projektabschluss.....	36
12. Anhang.....	37

# 1. Projektauftrag

Projektauftrag	
<b>Projektname:</b> <b>Planspielentwicklung zum Themenfeld Beschaffungslogistik und Einkauf</b>	
<b>Projektstartereignis:</b> Kick-off Meeting mit Teambildung und Themenvergabe	<b>Projektstartetermin:</b> 1. März 2007
<b>Projektendereignis:</b> Vorstellung des fertigen Planspiels auf dem Projektmarktplatz	<b>Projektendetermin:</b> 26. April 2007
<b>Projektbegründung / Ausgangssituation:</b> <p>Aufgabe des Projektteams ist die Erstellung eines logistischen, praxisorientierten Planspiels, das das Thema Einkauf und Beschaffungslogistik behandelt. Das Planspiel wird für Betriebswirtschaftslaien erstellt, die keine Grundkenntnisse in der Logistik besitzen.</p> <p>Das Planspiel weist drei verschiedene Module auf, von denen aber nur Modul 1 zum eigentlichen Projektziel gehört. Modul 2 und 3 sind optional zu erweitern.</p> <p>Modul 1 beinhaltet das Kennenlernen des Unternehmens und des eigenen Arbeitsplatzes. Feststellung welche Lieferanten und Kunden das Unternehmen überhaupt hat. Es soll eine IST-Analyse der Beschaffungssituation erstellt werden.</p> <p>Modul 2 beinhaltet die Erstellung von Analysen und Empfehlungen anhand von Daten des Beschaffungsmarktes. Modul 3 beinhaltet die Simulation von normalen Geschäftsvorfällen bzgl. des normalen Tagesgeschäftes eines Einkaufsmitarbeiters. Wie zB Anfragen erstellen, Angebote einholen, Vergleiche anfertigen, Vergabeempfehlungen erstellen,...</p> <p>Neben der Erstellung des eigentlichen Spiels muss das Projektteam zusätzlich die Teilnehmerunterlagen sowie Spielleiterhandbuch erstellen.</p> <p>Um die Durchführbarkeit und den Nutzen des Spiels zu garantieren muss das Projektteam innerhalb des Projektzeitraums zwei Testläufe mit geeigneten Zielpersonen durchführen, diese Testspiele analysieren und das Prototypenspiel anschließend wenn notwendig verbessern.</p>	
<b>Projektziele:</b> <u>Erstellung</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des Planspiels (Hard- und eventuell Software)</li> <li>• eines Spielleiterhandbuchs</li> <li>• der Teilnehmerunterlagen</li> </ul> <u>Das Spiel soll die folgenden Lernziele erfüllen</u>  <b>Modul 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundsätzliches Verständnis der Schwierigkeiten bei der Einkaufs- und Beschaffungslogistik</li> <li>• Arbeitsplätze, deren Abläufe und die Zusammenhänge mit den anderen Abteilungen verstehen und erklären können</li> <li>• Bestellungen und Rechnungen lesen können</li> </ul>	<b>Nicht-Projektziele:</b>

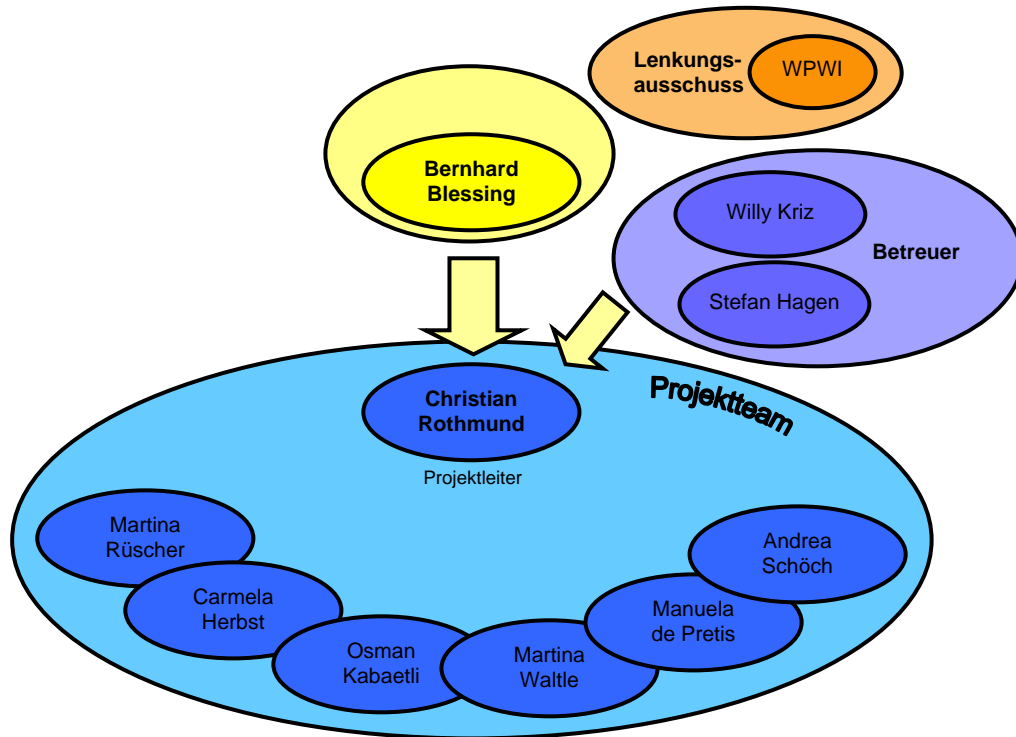
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennzahlen berechnen, erklären, verstehen und interpretieren können: Der Schwerpunkt liegt auf der Lieferfähigkeit und der Liefertreue</li> <li>• Lieferanten beurteilen und Beurteilungen verstehen</li> <li>• Zahlungsbedingungen verstehen</li> <li>• Bedarfsermittlung durchführen und auch verstehen können, dazu gehören die ABC/XYZ/LMN Analyse und die Errechnung der optimalen Bestellmenge</li> <li>• Dokumentation von Vorgängen und Abläufen abwickeln können (Wie funktioniert es?)</li> <li>• Teamkompetenzen anwenden und gemeinsam Entscheidungen treffen können</li> <li>• Lieferklauseln (Incoterms) verstehen</li> </ul> <p><b>Modul 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angebote auswerten und vergleichen können</li> <li>• Einstandspreis berechnen können</li> </ul>													
<p><b>Hauptaufgaben:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektvorbereitung</li> <li>• Literaturanalyse</li> <li>• Ideensammlung</li> <li>• Grobentwurferstellung</li> <li>• Prototyperstellung</li> <li>• Zweimalige Testspieldurchführung, -auswertung und Verbesserung des Prototypen</li> <li>• Fertigstellung des Endspieles</li> <li>• Professionelle Präsentation des Projektes auf dem Projektmarktplatz</li> </ul>	<p><b>Aufwandsschätzung:</b></p> <p>ca. 180 h pro Teammitglied</p> <p>Die genaue Stundenaufteilung je Mitglied finden Sie im Projektplan auf Seite 12.</p>												
<p><b>Projektauftraggeber:</b></p> <p>Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing</p>	<p><b>Projektleiter:</b></p> <p>Christian Rothmund</p>												
<p><b>Projektteammitglieder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Martina Waltle</li> <li>• Martina Rüscher</li> <li>• Carmela Herbst</li> <li>• Andrea Schöch</li> <li>• Manuela de Pretis</li> <li>• Osman Kabaetli</li> </ul>	<p><b>Sonstige Beteiligte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing</li> <li>• Mag. (FH) Stefan Hagen</li> <li>• Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz</li> <li>• Testspieler</li> <li>• Einkaufsleiter realer Unternehmen als Unterstützung (Hr. Steinbach und Hr. Windhager)</li> </ul>												
<p><b>Projektrisiken:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstimmungsprobleme mit dem Auftraggeber</li> <li>• Das Spiel ist nicht passend für die Zielgruppe - die Inhalte sind zu schwer/zu leicht/zu umfangreich/zu minimal, oder ähnliches</li> </ul> <p><b>Qualitätsrisiken:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verfehlung der Lernziele</li> <li>• Das Planspiel bringt nicht die nötigen Lernerfolge/dem Planspiel fehlen wichtige Inhalte</li> </ul>	<p><b>Meilensteine:</b></p> <table border="0"> <tr> <td><b>MS1</b></td> <td>Literaturanalyse OK</td> <td>05.03.2007</td> </tr> <tr> <td><b>MS2</b></td> <td>Projektauftrag OK</td> <td>14.03.2007</td> </tr> <tr> <td><b>MS3</b></td> <td>Ideensammlung und Grobplanung des Planspiels OK</td> <td>21.03.2007</td> </tr> <tr> <td><b>MS4</b></td> <td>Erstentwurf Planspiel, Teilnehmerunterlagen, Spielleiterhandbuch OK</td> <td>26.03.2007</td> </tr> </table>	<b>MS1</b>	Literaturanalyse OK	05.03.2007	<b>MS2</b>	Projektauftrag OK	14.03.2007	<b>MS3</b>	Ideensammlung und Grobplanung des Planspiels OK	21.03.2007	<b>MS4</b>	Erstentwurf Planspiel, Teilnehmerunterlagen, Spielleiterhandbuch OK	26.03.2007
<b>MS1</b>	Literaturanalyse OK	05.03.2007											
<b>MS2</b>	Projektauftrag OK	14.03.2007											
<b>MS3</b>	Ideensammlung und Grobplanung des Planspiels OK	21.03.2007											
<b>MS4</b>	Erstentwurf Planspiel, Teilnehmerunterlagen, Spielleiterhandbuch OK	26.03.2007											

<p><b>Terminrisiken:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorgegebene oder festgesetzte Termine können nicht eingehalten werden</li> <li>• Das Planspiel kann innerhalb der Projektzeitraums nicht fertig gestellt werden</li> </ul> <p><b>Teamrisiken:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unstimmigkeiten innerhalb des Teams gefährden den Projekterfolg</li> <li>• Teammitglieder sind unmotiviert und an keinem Projekterfolg interessiert</li> <li>• Teammitglieder arbeiten nicht mit</li> <li>• Teamleiter wird nicht akzeptiert von allen Teammitgliedern</li> </ul> <p><b>Kostenrisiken/technische Risiken:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeltes Planspiel trotz guter Idee aus Kostengründen oder technisch nicht umsetzbar</li> </ul>	<p><b>MS5</b> Zwischenpräsentation OK 26.03.2007</p> <p><b>MS6</b> Testspieldurchführung/ -verbesserung d. Erstentwurfs OK 18.04.2007</p> <p><b>MS7</b> Endgültige Version Planspiel, Teilnehmerunterlagen, Spielleiterhandbuch OK 24.04.2007</p> <p><b>MS8</b> Projekthandbuch OK 24.04.2007</p> <p><b>MS9</b> Konzept für Projektmarktplatz OK 24.04.2007</p>
<p><input type="checkbox"/> Das Projekt wird bewilligt.</p> <p><input type="checkbox"/> Das Projekt wird unter der Einhaltung folgender Auflagen bewilligt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Das Projekt wird abgelehnt.</p> <p><b>Begründung:</b></p> <p>.....</p> <p><b>14. März 2007, Unterschrift Auftraggeber</b></p>	<p>Sonstige relevante Informationen:</p>

## 2. Projektzieleplan

Projektzieleplan		
<b>Projektname:</b> <b>Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung</b>		
Zielart	Projektziele	Adaptierte Projektziele per
Gesamtziel / Hauptziele	Erstellung des Planspiels mit Teilnehmerunterlagen und Spielleiterhandbuch	24.04.2007
Teilziele & messbare Ergebnisse	Literaturrecherche bis 05.03.07 abschließen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literaturanalyse abgeschlossen</li> </ul> Projektvorbereitung bis 14.03.07 abschließen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektauftrag erstellen</li> <li>• Meilensteinplanung / Zeitplan aufstellen</li> </ul> Ideensammlung bis 20.03.07 abschließen Grobplanung bis 21.03.07 abgeschlossen Erste Version bis 26.03.07 erstellt und Selbsttestspiel durchgeführt Testspiele mit externen Mitspielern bis 18.04.07 durchgeführt <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Testspiel durchführen</li> <li>• 1. Testspiel analysieren</li> <li>• Erstversion verbessern</li> <li>• 2. Testspiel durchführen</li> <li>• 2. Testspiel analysieren</li> <li>• Zweitversion verbessern</li> </ul> Die Testspieler müssen auf die folgenden Lernziele und deren Erreichung befragt werden.	
	<u>Lernziele</u>  <b>Modul 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundsätzliches Verständnis der Schwierigkeiten bei der Einkaufs- und Beschaffungslogistik</li> <li>• Arbeitsplätze, deren Abläufe und die Zusammenhänge mit den anderen Abteilungen verstehen und erklären können</li> <li>• Bestellungen und Rechnungen lesen können</li> <li>• Kennzahlen berechnen, erklären, verstehen und interpretieren können: Der Schwerpunkt liegt auf der Lieferfähigkeit und der Liefertreue</li> <li>• Lieferanten beurteilen und Beurteilungen verstehen</li> <li>• Zahlungsbedingungen und Lieferklauseln (Incoterms) verstehen</li> <li>• Bedarfsermittlung durchführen und auch verstehen können, dazu gehören die ABC/XYZ/LMN Analyse und die Errechnung der optimalen Bestellmenge</li> <li>• Dokumentation von Vorgängen und Abläufen abwickeln können (Wie funktioniert es?)</li> <li>• Teamkompetenzen anwenden und gemeinsam Entscheidungen treffen können</li> </ul> <b>Modul 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angebote auswerten und vergleichen können</li> <li>• Einstandspreis berechnen können und Kraljic-Einkaufsportfolio</li> </ul>	
	Nur wenn die Erreichung gesichert ist, kann die Endversion erstellt werden.  Endversion bis 24.04.07 erstellt Projekthandbuch bis 24.04.07 fertig gestellt Konzept des Marktplatzauftretens bis 24.04.07 erstellt	

### 3. Projektorganisation



Projektorganisation		
Projektname: Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung		
Projektrolle	Aufgabenbereiche / Skills	Name
Projektauftraggeber	<ul style="list-style-type: none"> <li>Literaturanalyse abgeschlossen</li> <li>Prüfung und Unterzeichnung des Projektauftrag</li> <li>Freigabe von Meilensteinen</li> <li>inhaltlich-fachliche Begleitung des Projektteams</li> </ul>	Bernhard Blessing
Projektleiter	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projektmanagement (Initiierung, Planung, Steuerung &amp; Controlling, Abschluss)</li> <li>Koordination des Projektteams</li> <li>Vertretung des Projektteams nach außen</li> <li>Inhaltliche und zeitliche Kontrolle der Ziel- und Meilensteineinhaltung</li> </ul>	Christian Rothmund
Projektteammitglieder (Aufteilung in die Teamtypen nach Margerison und McCann (1990))	<b>Überzeuger</b> Dieser Teamtyp bewahrt den Überblick, beschafft rechtzeitig die nötigen Informationen und die erforderlichen Hilfsmittel, sieht die große Linie weniger die Details	Andrea Schöch Christian Rothmund
	<b>Macher</b> Der Macher zeigt Durchhaltevermögen und Zuverlässigkeit, bringt gesunden Realismus in die Planungsaufgaben des Teams und unterstützt so die rechtzeitige Erreichung des gesetzten Teamziels	Osman Kabaetli

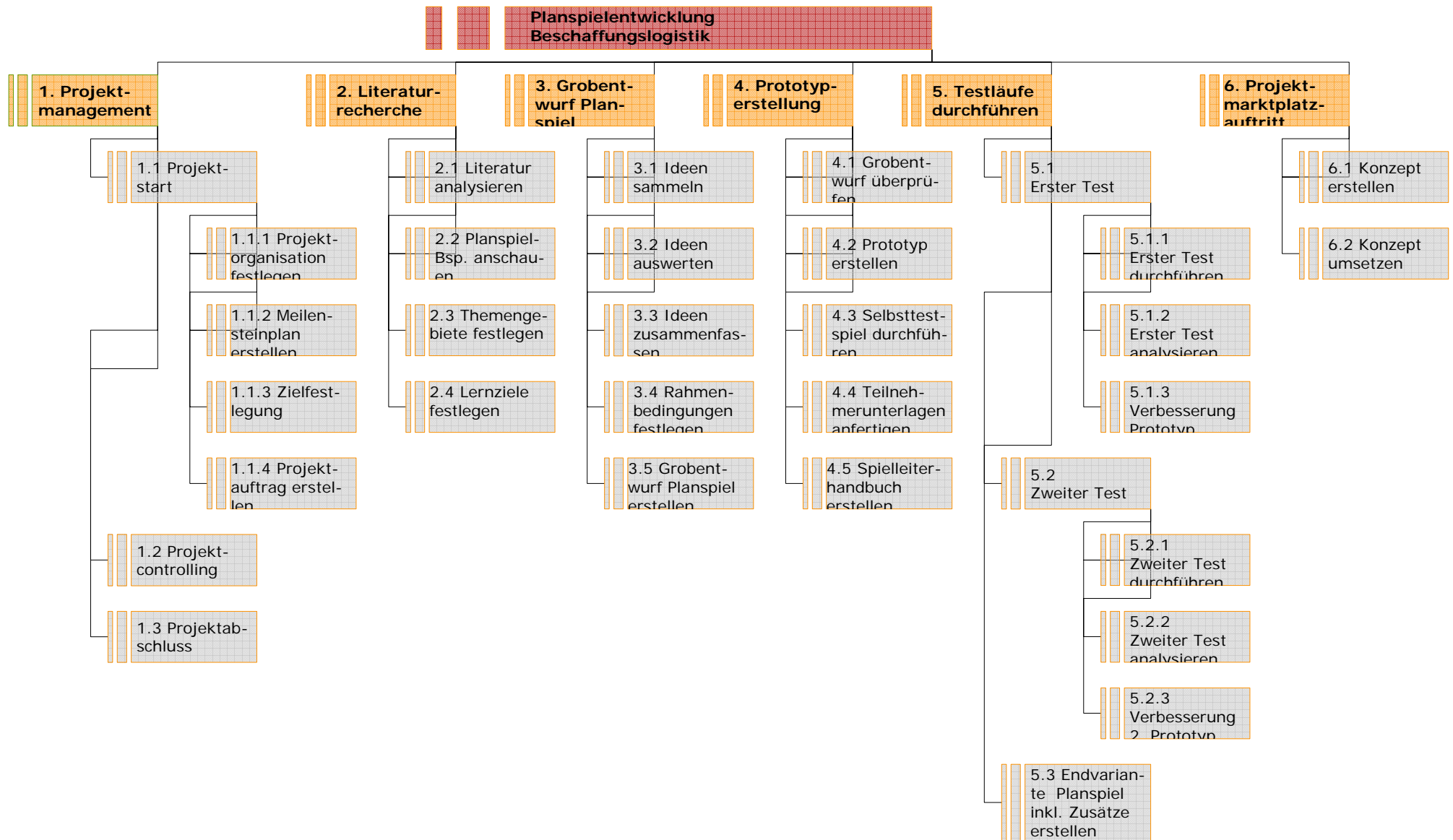
	<p><b>Entscheider</b> Die zwei Entscheider erstellen konkrete Pläne, organisiert Personal und System, legen Termine und Ziele fest, damit die Idee Wirklichkeit werden kann, lieben Herausforderungen, das spornt sie an und arbeiten lieber in klaren Strukturen.</p>	<p>Manuela de Pretis Martina Rüscher</p>
	<p><b>Prüfer</b> Dieser Teamtyp ist perfekt geeignet für die Qualitätssicherung und Budgetplanung, da er gerne und gut Details ausarbeitet und Fehler aufspürt. Kann auch lang und gründlich an einer einzigen Aufgabe sitzen, hält sich meist strategisch im Hintergrund.</p>	<p>Carmela Herbst</p>
	<p><b>Bewerter</b> Der Bewerter prüft sorgfältig ob und inwieweit neue Ideen umsetzbar sind, schätzt Arbeitsergebnisse realistisch ein, ist bei der Herstellung eines Prototypen Feuer und Flamme</p>	<p>Martina Waltle</p>
<p>Betreuer</p>	<p>Stehen bei Fragen des Projektteams jederzeit zur Verfügung und unterstützen in Ihren Fachgebieten (Projektmanagement/Teammanagement) nach Bedarf.</p>	<p>Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz Mag. (FH) Stefan Hagen</p>



## 4. Meilensteinplan

<b>Meilensteinplan</b>			
<b>Projektname:</b>			
<b>Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung</b>			
<b>PSP-Code</b>	<b>Meilenstein</b>	<b>Plantermine</b>	<b>Isttermine</b>
MS1	Literaturanalyse OK	05.03.2007	05.03.2007
MS2	Projektauftrag OK	14.03.2007	14.03.2007
MS3	Ideensammlung und Grobplanung des Planspiels OK	21.03.2007	21.03.2007
MS4	Erstentwurf des Planspiels, der Teilnehmerunterlagen, des Spiel-leiterhandbuchs OK	26.03.2007	28.03.2007
MS5	Testspieldurchführung/ -verbesserung d. Erstentwurfs OK	18.04.2007	02.04.2007 (1. Testspiel) / 16.04.2007 (2. Testspiel) / 18.04.2007 (Endgültige Verbesserun- gen)
MS6	Endgültige Version des Planspiels, Teilnehmerunterlagen, Spiel-leiterhandbuch OK	24.04.2007	24.04.2007
MS7	Projekthandbuch OK	24.04.2007	24.04.2007
MS8	Konzept für Projektmarktplatz OK	24.04.2007	24.04.2007

# 5. Projektstrukturplan (PSP)



## 6. Arbeitspaket-Spezifikation

1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.1</b>	<b>Projektstart</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektstartveranstaltung und Treffen mit dem Auftraggeber</li> <li>• Erste Teamsitzungen einleiten</li> <li>• Unklarheiten beseitigen und Projektablauf festlegen, so dass der Projektarbeit nichts mehr im Wege steht ⇒ klare Aufgabenstellung</li> <li>• Projektvorbereitung vervollständigen und abschließen</li> <li>• Protokollführer einteilen: Martina Waltle</li> <li>• Projektleiter festlegen: Christian Rothmund</li> <li>• Aufteilung und Ausformulierung der Arbeitspakete:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1.1.1: Projektorganisation festlegen</li> <li>○ 1.1.2: Meilensteinplanung</li> <li>○ 1.1.3: Zielfestlegung</li> <li>○ 1.1.4: Projektauftrag</li> </ul> </li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewilligung des Projektauftrags</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Christian Rothmund</p>
1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.1.1</b>	<b>Projektorganisation festlegen / Verantwortlichkeiten klären</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektorganisation klären und festhalten</li> <li>• Teamregeln festlegen (siehe Protokoll-Nr. 6)</li> <li>• Das Projektteam in die unterschiedlichen Teamtypen einteilen und daraus resultierend Aufgaben und Verantwortlichkeiten zuweisen</li> <li>• Informationen sofort weitergeben (per Email, LMS oder Forum) an die Projektteammitarbeiter</li> <li>• Wöchentliche Treffen an allen für das Projekt vorgesehenen Tagen und wöchentliche Termine mit dem Auftraggeber</li> <li>• Laufende Dokumentation der Arbeitspakete und des Zeitaufwands der einzelnen Projektteammitglieder</li> <li>• Präsentation der Ergebnisse von den bearbeiteten Arbeitspaketen bei den Treffen</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protokolle der Sitzungen (inkl. den zu bearbeitenden Arbeitspaketen für einzelne Projektteammitglieder)</li> <li>• Projekthandbuch</li> <li>• Projektplan</li> <li>• Projektforum</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die Protokolle:</b> Martina Waltle</p> <p><b>Verantwortlich für das Projekt-handbuch:</b> Osman Kabaetli</p>

1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.1.2</b>	<b>Meilensteinplan erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauptaufgaben festlegen und daraus resultierende Meilensteine festlegen</li> <li>• Für die ausgearbeiteten Meilensteine Termine festlegen</li> <li>• Kontrolle der Meilensteine</li> <li>• Kontrolle der Meilensteintermine</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meilensteinplan</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich für die zeitgerechte und richtige Erstellung:</b> Christian Rothmund</p>
1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.1.3</b>	<b>Projektzielfestlegung</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielvorstellungen des Auftraggebers einholen</li> <li>• Zielvorstellung aller Teammitglieder überprüfen, eventuell eigene Ziele neben den vorgegebenen Zielen finden</li> <li>• Festgelegte gemeinsame Ziele für jedes Teammitglied klar und nachvollziehbar erklären, bis alle Unklarheiten beseitigt sind</li> <li>• Nicht-Ziele formulieren, falls vorhanden</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schriftliche Zielformulierung</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die schriftliche Zielformulierung:</b> Manuela de Pretis Andrea Schöch Martina Wattle</p>
1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.1.4</b>	<b>Projektauftrag erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekthandbuch aus Projektmanagement den spezifischen Projektanforderungen anpassen</li> <li>• Projektorganisation, Meilensteinplan und Ziele ins Handbuch übernehmen</li> <li>• Projektstrukturplan und die jeweiligen Arbeitspaket-Spezifikationen erstellen</li> <li>• Aufwandsschätzung, Grobstruktur der Projektarbeit erstellen</li> <li>• Projektauftrag erstellen</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewilligung des Projektauftrags mit Grobplanung bis zum 14.03.2007</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die zeitgerechte und richtige Erstellung:</b> Manuela de Pretis Martina Rüscher Martina Wattle</p> <p><b>Verantwortlich für die Erhaltung der Bewilligung:</b> Christian Rothmund</p>

1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.2</b>	<b>Projektcontrolling</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laufend zeitliche und inhaltliche Überprüfung der Arbeiten der Projektmitglieder</li> <li>• Kontrolle der Einhaltung des Meilensteinplans, des Projektstrukturplans, usw.</li> <li>• Laufende Kontrolle und Aktualisierung des Projekthandbuchs</li> <li>• Einhaltung der festgelegten Teamregeln</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Versionen des Projekthandbuchs und des Projektplans</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für das Projekthandbuch:</b> Osman Kabaetli</p>
1. Projektmanagement	
<b>PSP-Code: 1.3</b>	<b>Projektabschluss</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherstellung der Einhaltung des Projektgabetermins sowie Einhaltung des Projektpräsentationstermin</li> <li>• Fertigstellung sämtlicher erforderlichen Unterlagen und Dokumentationen</li> <li>• Überprüfung der Arbeit auf Vollständigkeit sowie Fehlerkorrektur</li> <li>• Soll-Ist Vergleich und Projektabschlussbericht erstellen</li> <li>• Vorgegebene und eigene Zielerreichung kontrollieren</li> <li>• Erfolgreiche Präsentation beim Projektmarktplatz</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielbares Planspiel und erfolgreicher Auftritt beim Projektmarktplatz am 26.04.2007</li> <li>• Erfolgreiches Projektmanagement</li> <li>• Teamregeln eingehalten:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zielorientierung</li> <li>2. Informationen weitergeben, darstellen, verlässlich bereitstellen, sich selbst informieren</li> <li>3. Gegenseitige Unterstützung und Hilfe</li> <li>4. Gesprächs- und Feedbackregeln einhalten                 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Offen ansprechen, Ehrlichkeit</li> <li>○ Sachlich/keine persönliche Wertung</li> <li>○ Wertschätzung/Respekt für andere Meinungen</li> <li>○ Alle bringen sich ein</li> </ul> </li> <li>5. Ideen und Perspektivenvielfalt zulassen/fördern                 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Alle Vorschläge/Ideen erlauben</li> <li>○ Alle Vorschläge/Ideen werden diskutiert</li> </ul> </li> <li>6. Entscheidungen gemeinsam treffen</li> </ol> </li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Christian Rothmund</p>

2. Literaturrecherche	
<b>PSP-Code: 2.1</b>	<b>Literatur analysieren</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literatur über Planspiele allgemein und über Beschaffungslogistik/Einkauf suchen und lesen</li> <li>• Gelesene Literatur auf Brauchbarkeit analysieren und wichtige Themengebiete, die ins Spiel eingebracht werden sollen, herauschreiben</li> <li>• Literatur:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Schulte, Christof (2004): Logistik. Wege zur Optimierung der Supply Chain. 4. überarb. und erw. Auflage. München: Franz Vahlen Verlag. ⇒ alle Projektteammitglieder</li> <li>○ Capaul, Roman/Ulrich, Markus (2003): Planspiele. Simulationsspiele für Unterricht und Training. Mit Kurztheorie: Simulations- und Planspielmethodik. Altstätten: Tobler Verlag. ⇒ Osman Kabaetli</li> <li>○ Wagner, Stefan M. (2002): Lieferantenmanagement. München; Wien: Carl Hanser Verlag. ⇒ Osman Kabaetli, Carmela Herbst und Manuela de Pretis</li> <li>○ Kummer, Sebastian (2006): Grundzüge der Beschaffung, Produktion und Logistik. München u.a.: Pearson Studium. ⇒ Martina Waltle</li> <li>○ Hirschsteiner, Günther (2002): Einkaufs- und Beschaffungsmanagement. Ludwigshafen: Friedrich Kiehl Verlag. ⇒ Manuela de Pretis</li> </ul> </li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissen über Beschaffung, Einkauf und Planspielthematik</li> <li>• Lernziele für das Planspiel</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Manuela de Pretis</p>
2. Literaturrecherche	
<b>PSP-Code: 2.2</b>	<b>Planspielbeispiele anschauen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planspielbeispiele von Herrn Blessing und von Herrn Kriz anschauen um einen Eindruck von funktionierenden und erfolgreichen Planspielen zu bekommen</li> <li>• Eventuell Fehler von anderen Planspielen vermeiden</li> <li>• Planspiele:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planspiel <i>Chapeau Claque</i> (Thema: Fabriksplanung) ⇒ Manuela de Pretis und Andrea Schöch</li> <li>○ Planspiel <i>TOPSIM - Merchant II</i> (Thema: Simulation eines Warenhauses/Handelsgeschäftes) ⇒ Osman Kabaetli</li> <li>○ Planspiel <i>TOPSIM - Startup! Handel</i> (Thema: Strategisches Gründungsplanspiel) ⇒ Osman Kabaetli</li> </ul> </li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorlagen für das eigene Planspiel</li> <li>• Inspirationen</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Osman Kabaetli</p>

2. Literaturrecherche	
<b>PSP-Code: 2.3</b>	<b>Themengebiete festlegen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herausgeschriebene Themenvorschläge aller Teammitglieder vergleichen und gemeinsam entscheiden, welche Themen unbedingt ins Spiel aufgenommen werden müssen, welche Themen eventuell als Erweiterung dienen können und welche Themen überflüssig bzw. ungeeignet sind.</li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausarbeitungen in Bezug auf die inhaltliche Umsetzung des Planspiels</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Andrea Schöch</p>
2. Literaturrecherche	
<b>PSP-Code: 2.4</b>	<b>Lernziele festlegen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen beantworten: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was sollen die Spieler aus unserem Planspiel mitnehmen?</li> <li>○ Welche beschaffungs- bzw. einkaufsbezogenen Aspekte sollten im Planspiel enthalten sein? <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Welche Kennzahlen sollten berücksichtigt werden?</li> <li>▪ Wie wird eine Lieferantenbewertung durchgeführt?</li> <li>▪ Etc.</li> </ul> </li> <li>○ Was ist der Unterschied zwischen professionellem Einkaufen und alltäglichem (privatem) Einkaufen?</li> <li>○ Welche planspielbezogenen Faktoren spielen eine Rolle? (Teamarbeit, Kommunikation, etc.)</li> <li>○ Wie sieht der Einkaufsprozess aus?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegung der Lernziele für das Modul 1, Modul 2 und Modul 3</li> <li>• Lernziele: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kennzahlen: Berechnen, erklären und verstehen können <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lieferfähigkeit und Liefertreue</li> <li>▪ Lagerhaltungskosten</li> <li>▪ ROI, etc.</li> </ul> </li> <li>○ Lieferantenbeurteilung und Lieferklauseln</li> <li>○ Transportmittel</li> <li>○ Zahlungsbedingungen und -prozesse</li> <li>○ Arbeitsplätze, Abläufe und Zusammenhänge kennenlernen und erklären können</li> <li>○ Teamkompetenzen anwenden</li> <li>○ Angebote auswerten und vergleichen können</li> <li>○ Bedarfsermittlungen durchführen können</li> <li>○ Optimale Transport- und Bestellmengen ausrechnen können</li> <li>○ Siehe auch Projektziele bei 1. Projektauftrag (Seite 1)</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die schriftliche Ausarbeitung:</b> Manuela de Pretis Martina Walte</p>

3. Grobentwurf Planspiel	
<b>PSP-Code: 3.1</b>	<b>Ideen sammeln</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mithilfe von Kreativitätstechniken Ideen sammeln</li> <li>• Keine Kritik erwünscht</li> <li>• Keine Auswertung der Ideen</li> <li>• Alle Ideen werden aufgeschrieben und durchgedacht</li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideen in Bezug auf                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ablauf des Planspiels (Inhalt, Gestaltung, Design, Umsetzung, Perioden usw.)</li> <li>○ Spielunterlagen</li> <li>○ Einkaufsprozess</li> <li>○ Beschaffung</li> <li>○ Unternehmen (Name, Logo, Anschrift, etc.)</li> <li>○ Arbeitsplätze</li> <li>○ Produkte</li> <li>○ Lieferanten</li> <li>○ Transport</li> <li>○ Durchlaufzeiten</li> <li>○ Kennzahlen (Produktanalysen, ROI, Gewinn, Umsatz, ...)</li> <li>○ Etc.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Christian Rothmund</p>
3. Grobentwurf Planspiel	
<b>PSP-Code: 3.2</b>	<b>Ideen auswerten</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die unter 3.1 gesammelten Ideen und Vorschläge werden gemeinsam auf ihre Brauchbarkeit analysiert und ausgewertet</li> <li>• Unbrauchbare Ideen, die z.B. aus finanztechnischer Sicht nicht umgesetzt werden können, werden durchgestrichen und auf Eis gelegt</li> <li>• Weiterentwicklungen von den vorhandenen Ideen</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Martina Rüscher</p>
3. Grobentwurf Planspiel	
<b>PSP-Code: 3.3</b>	<b>Ideen zusammenfassen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle übrig gebliebenen Ideen aus 3.2. werden sinnvoll zusammengefasst ⇒ mit Hilfe von Flipcharts, Powerpoints und Protokollen</li> <li>• Über doppelte Ideen über dieselbe Thematik wird entschieden</li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideensammlung</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Carmela Herbst</p>



3. Grobentwurf Planspiel	
<b>PSP-Code: 3.4</b>	<b>Rahmenbedingungen festlegen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Rahmenbedingungen des Planspiels werden gemeinsam festgelegt aufgrund der gefundenen Ideen aus 3.3 und aufgrund der festgelegten Lernziele</li> <li>Rahmenbedingungen sind z.B. die Teilnehmeranzahl, die Anzahl der bestehenden Stellen, Produkte, Unternehmen, Lieferanten usw.</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Christian Rothmund</p>
3. Grobentwurf Planspiel	
<b>PSP-Code: 3.5</b>	<b>Grobentwurf Planspiel erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aus den gefundenen, aussortierten und zusammengefassten Ideen sowie den Rahmenbedingungen wird theoretisch ein Grobentwurf erstellt</li> <li>Bei diesem Grobentwurf spielen Teilnehmerunterlagen und Spielleiterhandbuch eine untergeordnete Rolle - die Teammitglieder konzentrieren sich rein auf das Planspiel als solches</li> </ul> <p><b>AP- Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grobablauf I und Grobentwurf I des Planspiels</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Andrea Schöch</p>
4. Prototyperstellung	
<b>PSP-Code: 4.1</b>	<b>Grobentwurf überprüfen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gemeinsame Überprüfung des im Arbeitspaket 3.5 erstellten Grobentwurfs I auf Fehler und Unklarheiten</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grobablauf II und Grobentwurf II des Planspiels</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Teamtyp <i>Prüfer</i> - Carmela Herbst</p>
4. Prototyperstellung	
<b>PSP-Code: 4.2</b>	<b>Prototyp erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aus dem überarbeiteten Grobentwurf II wird ein lauffähiger Prototyp erstellt, der für die folgenden Testspiele verwendet werden kann</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Prototyp (= Prototyp I) des Planspiels</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich:</b> Martina Wattle</p>

4. Prototyperstellung	
<b>PSP-Code: 4.3</b>	<b>Selbsttestspiel durchführen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf dem gefertigten Prototyp I wird ein Selbsttestspiel der Projektteammitglieder durchgeführt um Sicherzustellen, dass das Spielkonzept funktioniert und keine Fehler übersehen wurden</li> <li>• Feinausarbeitung der Teilnehmerunterlagen und der Vorgabedaten</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weiterentwicklung des Prototyps I ⇒ Prototyp II</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für das Selbsttestspiel:</b> Osman Kabaetli Martina Rüscher</p>
4. Prototyperstellung	
<b>PSP-Code: 4.4</b>	<b>Teilnehmerunterlagen anfertigen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Außerdem werden zum lauffähigen Prototyp II auch die dazugehörigen Teilnehmerunterlagen je nach Stelle erstellt ⇒ dies umfasst die Arbeitsplatzgestaltung, die Arbeitsstellenbeschreibung, die Vorgabedaten, die Arbeitsplatzspezifischen Formulare und die Auswertungssheets</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototyp III</li> <li>• Arbeitsplatzbeschreibungen</li> <li>• Arbeitsplatzgestaltung</li> <li>• Vorgabedaten</li> <li>• Formulare</li> <li>• Auswertungsunterlagen</li> <li>• Produktbeschreibungen</li> <li>• Produktkataloge</li> <li>• Schicksalskarten</li> <li>• Lieferantenbeschreibungen</li> <li>• Europakarte</li> <li>• Bestellformulare</li> <li>• Rechnungen</li> <li>• Etc.</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die Lieferanten:</b> Osman Kabaetli</p> <p><b>Verantwortlich für das Lager:</b> Manuela de Pretis</p> <p><b>Verantwortlich für die Excel-Dateien, die Auswertungen und die Produktbeschreibungen:</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für den Einkauf:</b> Carmela Herbst Martina Waltle</p> <p><b>Verantwortlich für den Verkauf, den Kunden und den Arbeitsplatzbeschreibungen:</b> Andrea Schöch</p> <p><b>Verantwortlich für den Transport:</b> Martina Rüscher</p> <p><b>Verantwortlich für die Spielunterlagen (Holzklötzchen, Karten, etc.):</b> Martina Waltle</p>

4. Prototyperstellung	
<b>PSP-Code: 4.5</b>	<b>Spielleiterhandbuch erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Für den zukünftigen Spielleiter wird ein hilfreiches Spielleiterhandbuch erstellt, damit er die nötigen Informationen hat um die Spielteilnehmer zu unterstützen und Unklarheiten zu klären</li> <li>Dies umfasst eventuell auch eine Power Point Präsentation zur Vorstellung des Spiels und der Unterlagen für Reflexionen</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spielleiterhandbuch</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die schriftliche Ausarbeitung:</b> Manuela de Pretis Andrea Schöch</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.1</b>	<b>Erster Test</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Um die Brauchbarkeit und die Lauffähigkeit des Pilotspieles zu sichern, wird vom Projektteam ein erster Testlauf durchgeführt</li> <li>Erkennung von Problemen</li> <li>Testspieler für das 1. Testspiel ist die Gruppe <i>Gaulhofer</i></li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fehlerfreies Testspiel</li> <li>Verbesserungen des Prototyps III ⇒ Prototyp IV</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die Lieferanten:</b> Osman Kabaetli</p> <p><b>Verantwortlich für das Lager:</b> Manuela de Pretis</p> <p><b>Verantwortlich für die Excel-Dateien, die Auswertungen und die Produktbeschreibungen:</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für den Einkauf:</b> Carmela Herbst Martina Waltle</p> <p><b>Verantwortlich für den Verkauf, den Kunden und den Arbeitsplatzbeschreibungen:</b> Andrea Schöch</p> <p><b>Verantwortlich für den Transport:</b> Martina Rüscher</p> <p><b>Verantwortlich für die Spielunterlagen (Holzklötzchen, Karten, etc.):</b> Martina Waltle</p>

5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.1.1</b>	<b>Erster Test durchführen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das erste Testspiel wird unter Aufsicht des Projektteams durchgeführt.</li> <li>• Das Projektteam soll auf Unklarheiten achten und diese gleich notieren um sie später zu verbessern</li> <li>• Auch über den allgemeinen Spielverlauf und die Zufriedenheit der Teilnehmer werden Notizen gemacht</li> <li>• Am Ende des Spiels werden die Testspieler gebeten dem Projektteam ein Feedback über den Prototypen zu geben und eventuell Verbesserungsvorschläge zu geben</li> <li>• Die Testspieler werden auf die Erreichung der Lernziele hin überprüft</li> <li>• Zudem werden während des Spiels Fotos oder gar ein Videofilm gemacht um diese dann beim Projektmarktplatz zeigen zu können</li> <li>• Jedes Projektteammitglied ist beim Testspiel für seinen Bereich zuständig</li> <li>• Reflexions-Fragebogen wird ausgefüllt</li> <li>• Testspieler für das 1. Testspiel ist die Gruppe <i>Gaulhofer</i></li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbesserung des Prototyps IV ⇒ Prototyp V</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für die Lieferanten:</b> Osman Kabaetli</p> <p><b>Verantwortlich für das Lager:</b> Manuela de Pretis</p> <p><b>Verantwortlich für die Excel-Dateien, die Auswertungen und die Produktbeschreibungen:</b> Christian Rothmund</p> <p><b>Verantwortlich für den Einkauf:</b> Carmela Herbst Martina Waltle</p> <p><b>Verantwortlich für den Verkauf, den Kunden, den Arbeitsplatzbeschreibungen und den Fragebogen:</b> Andrea Schöch</p> <p><b>Verantwortlich für den Transport:</b> Martina Rüscher</p> <p><b>Verantwortlich für die Verpflegung beim Testspiel:</b> Manuela de Pretis Osman Kabaetli Martina Rüscher Martina Waltle</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.1.2</b>	<b>Erster Test analysieren</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Notizen des ersten Testspiels werden analysiert und auf ihre Brauchbarkeit geprüft</li> <li>• Vorschläge von den Projektteammitgliedern und den Testspielern werden berücksichtigt</li> <li>• Probleme oder Unklarheiten aufgezeigt</li> <li>• Fragebogen wird ausgewertet</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Andrea Schöch</p>

5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.1.3</b>	<b>Verbesserung des Prototyps V</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn brauchbare Verbesserungsvorschläge vorhanden sind bzw. Fehler im Spiel oder in den Unterlagen gefunden wurden, werden diese ausgebessert</li> <li>• Probleme und Unklarheiten werden beseitigt</li> <li>• Der Prototyp wird verbessert und vom Team nochmals gesamt überprüft</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbesserung des Prototyps V ⇒ Prototyp VI</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Carmela Herbst</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.2</b>	<b>Zweiter Test</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Um ganz sicher zu gehen, dass das Planspiel den nötigen Erfolg bringt wird ein zweiter Test durchgeführt mit dem schon verbesserten Prototypen VI</li> <li>• Die Testspieler sind diesmal zielpersonenähnliche Personen, wie z.B. 1. Semester-Studenten, geeignete Bekannte oder Verwandte</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.2.1</b>	<b>Zweiter Test durchführen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auch das zweite Testspiel wird unter Aufsicht des Projektteams durchgeführt.</li> <li>• Das Projektteam soll auf Unklarheiten achten und diese ebenfalls gleich notieren um sie später zu verbessern</li> <li>• Auch über den allgemeinen Spielverlauf und die Zufriedenheit der Teilnehmer werden wiederum Notizen gemacht</li> <li>• Am Ende des Spiels werden die Testspieler gebeten dem Projektteam ein Feedback über den Prototypen zu geben und eventuell Verbesserungsvorschläge zu geben</li> <li>• Die Testspieler werden auf die Erreichung der Lernziele hin überprüft.</li> <li>• Zudem werden während des Spiels zusätzliche Fotos oder zusätzliche Videoaufnahmen gemacht um diese dann beim Projektmarktplatz zeigen zu können</li> <li>• Die Testspieler sind diesmal zielpersonenähnliche Personen, wie z.B. 1. Semester-Studenten, geeignete Bekannte oder Verwandte</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbesserung des Prototyps VI ⇒ Prototyp VII</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p>

5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.2.2</b>	<b>Zweiter Test analysieren</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Notizen des zweiten Testspiels werden analysiert und auf ihre Brauchbarkeit geprüft</li> <li>• Es wird zudem überprüft ob sich die bemängelten Fehler und Unklarheiten des ersten Testspiels wiederholen oder ob diese erfolgreich ausge bessert wurden</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Andrea Schöch</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.2.3</b>	<b>Verbesserung des Prototyps VII</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn brauchbare Verbesserungsvorschläge vorhanden sind bzw. Fehler im Spiel oder in den Unterlagen gefunden wurden, werden diese ausge bessert</li> <li>• Der Prototyp wird verbessert und vom Team nochmals gesamt überprüft</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbesserung des Prototyps VII ⇒ Prototyp VIII</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Carmela Herbst</p>
5. Testläufe durchführen	
<b>PSP-Code: 5.3</b>	<b>Endvariante Planspiel inkl. Zusätze erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aus den verbesserten Prototypen wird eine Endversion des Planspiels erstellt</li> <li>• Zudem werden die fertigen Teilnehmerunterlagen sowie das Spielleiterhandbuch angefertigt</li> <li>• Auch die endgültigen Versionen des Projekthandbuchs und des Projektplans werden fertig gestellt</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Endgültige Version des Planspiels inkl. Zusätze wie <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Spielunterlagen</li> <li>○ Teilnehmerhandbuch</li> <li>○ Spielleiterhandbuch</li> <li>○ Planspielbeschreibung</li> <li>○ Projekthandbuch</li> <li>○ Projektplan</li> <li>○ Abschlussbericht</li> <li>○ Protokolle</li> <li>○ Etc.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Christian Rothmund</p>

6. Konzept Projektmarktplatz	
<b>PSP-Code: 6.1</b>	<b>Konzept erstellen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideensammlung zum Projektmarktplatzauftritt</li> <li>• Aus den gefundenen und ausgewerteten Ideen wird ein Grobkonzept erstellt</li> <li>• Verantwortlichkeiten werden eingeteilt</li> <li>• Das Grobkonzept wird detailliert geplant</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwurf des Projektmarktplatz-Konzeptes</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Andrea Schöch</p>
6. Konzept Projektmarktplatz	
<b>PSP-Code: 6.2</b>	<b>Konzept umsetzen</b>
<p><b>AP-Ziele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das erstellte Konzept wird am 26.4 auf dem Projektmarktplatz von den verantwortlichen Personen umgesetzt</li> <li>• Die bei den Testspielen gemachten Videos/Fotos werden zusätzlich gezeigt</li> </ul> <p><b>AP-Ergebnisse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfolgreiche Umsetzung des Konzepts und Abschluss des Projektes</li> </ul>	<p><b>Verantwortlich (Gesamt):</b> Andrea Schöch</p>

# 7. Integrierter Projektplan

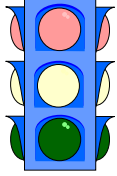
P&P-Code	Vorgangname (Teilaufgabe / Arbeitspaket)	Aufwand PLAN								Aufwand IST								Abwehlung								2007														
		CR	AB	CH	MP	MR	MW	OK	Σ	CR	AB	CH	MP	MR	MW	OK	Σ	CR	AB	CH	MP	MR	MW	OK	Σ	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
1.	Projektmanagement																																							
1.1	Projektstart																																							
1.1.1	Projektorganisation festlegen	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0,5	0	0,5	0	1,5	0	4,6	0,0	0,5	0,0	0,5	0,0	1,5	0,0	2,6															
1.1.2	Meilensteinplan erstellen	4	0	0	0	0	0	0	4	3	0,5	0	0,5	0	1	0	6	-1,0	0,5	0,0	0,5	0,0	1,0	0,0	1,0															
1.1.3	Zielefestlegung	2	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0	0	2	0	6	0,0	1,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0	3,0															
1.1.4	Projektauftrag erstellen	3	0	0	0	0	0	0	3	3	1	0	0	0	1	0	6	0,0	1,0	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	2,0															
1.2	Projektcontrolling	5	0	0	0	0	0	0	5	5	0,5	0	0	0	0,5	14	21	1,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,5	14,0	18,0															
1.3	Projektabschluss	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	-2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0															
	Projektvorbereitung OK																0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0															
	Σ	18	0	0	0	0	0	0	18	16	3,5	0	1	0	6	16	42,5	-2	3,5	0	1	0	6	16	24,5															
2.	Literaturanalyse																																							
2.1	Literatur analysieren	5	7	7	6	6	6	6	43	5	5	4	6	7	5	7,5	39,6	0,0	-2,0	-3,0	0,0	1,0	-1,0	1,5	-3,5															
2.2	Planspiel-Bsp. anschauen	2	3	3	4	2	2	3	19	1	3	2	2	3	2	3,5	19,6	-1,0	0,0	-1,0	-2,0	1,0	0,0	0,5	-2,5															
2.3	Themengebiete festlegen	2	2	3	3	4	3	3	20	2	2	5	3,5	5	2	4	20,6	0,0	0,0	2,0	0,5	1,0	-1,0	1,0	3,5															
2.4	Lernziele festlegen	2	2	2	3	2	2	2	16	2	1	3	2	3	1	2	14	0,0	-1,0	1,0	-1,0	1,0	-1,0	0,0	-1,0															
	Projekt OK																0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0															
	Σ	11	14	15	16	14	13	14	97	10	11	14	13,5	18	10	17	93,5	-1	-3	-1	-2,5	4	-3	3	-3,5															
3.	Grobentwurf Planspiel																																							
3.1	Ideen sammeln	20	20	20	25	20	20	22	147	18	6	15	15	17	18	15,5	106,5	-2,0	-14,0	-5,0	-9,0	-3,0	-2,0	-6,5	-41,5															
3.2	Ideen auswerten	10	10	10	10	10	10	10	70	8	3	5	4	8	7	7,5	42,6	-2,0	-7,0	-5,0	-2,0	-3,0	-2,0	-2,5	-27,5															
3.3	Ideen zusammenfassen	5	5	7	7	8	7	7	47	4	2	6	3	6	7	4	32	-1,0	-4,0	-1,0	-4,0	-2,0	0,0	-3,0	-15,0															
3.4	Rahmenbedingungen festlegen	10	10	15	10	15	10	10	80	5	4	4	5	5	5	10,5	38,6	-5,0	-5,0	-11,0	-5,0	-10,0	-5,0	0,5	-41,5															
3.5	Grobentwurf Planspiel erstellen	20	22	20	25	22	20	20	149	22	12	15	12	13	14	12	100	2,0	-10,0	-5,0	-13,0	-9,0	-6,0	-8,0	-48,0															
	Grobentwurf Planspiel OK																																							
	Σ	65	68	72	77	75	67	69	493	57	27	45	40	49	51	49,5	318,5	-8	-41	-27	-37	-26	-16	-19,5	-174,5															
4.	Prototyperstellung																																							
4.1	Grobentwurf überprüfen	6	5	5	3	3	3	4	29	8	9	8	5	9	9,5	3	61,6	2,0	4,0	3,0	2,0	5,0	5,5	-1,0	22,6															
4.2	Prototyp erstellen	15	15	8	15	10	25	12	100	16	18	18	11	14	19	11,5	106,5	1,0	3,0	10,0	-4,0	4,0	-7,0	-0,5	8,5															
4.3	Selbsttestspiel durchführen	15	15	15	15	15	15	15	105	12	12	12	12	12	12	13	86	-3,0	-3,0	-3,0	-3,0	-3,0	-3,0	-2,0	-20,0															
4.4	Teilnehmerunterlagen erstellen	15	20	18	10	12	13	20	108	14	15	18	15	12	13	22	109	-1,0	-5,0	0,0	5,0	0,0	0,0	2,0	1,0															
4.5	Spilleiterhandbuch erstellen	6	11	10	15	8	8	8	68	3	14	2	20	6	6	1,5	62,6	-3,0	3,0	-8,0	5,0	-2,0	-2,0	-6,5	-18,5															
	Prototyp OK																																							
	Σ	57	66	56	58	48	64	59	408	53	68	58	63	53	59,5	51	404,5	-4	2	2	5	5	-5,5	-8	-3,5															
5.	Testläufe durchführen																																							
5.1	Erster Test																																							
5.1.1	Erster Test durchführen	4	4	4	4	4	4	4	28	8	8	8	8	8	8	8	68	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	28,0															
5.1.2	Erster Test analysieren	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	2	2	2	2	2	14	-1,0	-1,0	-1,0	-1,0	-1,0	-1,0	-1,0	-7,0															
5.1.3	Verbesserung Prototyp	4	4	8	4	10	6	6	42	4	6	5	6	5	6	4,5	38,6	0,0	2,0	-3,0	2,0	-5,0	0,0	-1,5	-6,5															
5.2	Zweiter Test																																							
5.2.1	Zweiter Test durchführen	4	4	4	4	4	4	4	28	8	8	8	8	8	8	8	68	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	28,0															
5.2.2	Zweiter Test analysieren	3	3	3	3	3	3	3	21	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	17,6	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-3,6																
5.2.3	Verbesserung 2. Prototyp	4	4	5	4	4	4	5	30	2	15	8	16	10	8	2	81	-2,0	11,0	3,0	12,0	5,0	4,0	-3,0	31,0															
5.3	Endversion Planspiel inkl. Zusätze erstellen	4	6	6	4	10	8	8	48	10	25	20	18	15	12	11	111	6,0	19,0	14,0	14,0	5,0	4,0	3,0	65,0															
	Endversion OK																																							
	Σ	26	28	33	26	38	32	33	215	36,5	66,5	53,5	60,5	50,5	45,5	38	352	10,5	38,5	20,5	34,5	12,5	14,5	5	136															
6.	Konzept Projektmarktplatzaufritt																																							
6.1	Konzept erstellen	1	1	2	2	2	2	2	12	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	31,6	3,5	3,5	2,5	2,5	2,5	2,5	19,6																
6.2	Konzept umsetzen	2	3	2	1	3	2	3	16	5	5	5	5	5	5	5	41	4,0	2,0	4,0	5,0	3,0	4,0	3,0	25,0															
	Konzept OK																																							
	Σ	3	4	4	3	5	4	5	28	10,5	9,5	10,5	10,5	10,5	10,5	10,5	72,5	7,5	5,5	6,5	7,5	5,5	6,5	5,5	44,5															
	Σ	180,0	180,0	180,0	180,0	180,0	180,0	180,0	1280,0	188,0	185,5	181,0	188,6	181,0	182,6	182,0	1289,6	3,0	5,5	1,0	8,5	1,0	2,5	2,0	23,5															



## 8. Projektkommunikationsplan

<b>Projektkommunikationsplan</b>			
<b>Projektname:</b> Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung			
Bezeichnung der Sitzung / Medium	Inhalte	Teilnehmerinnen / Zielgruppe(n)	Häufigkeit & Dauer
Lehrveranstaltung „Kick-Off“ (01.03.2007)	Organisatorisches Gruppeneinteilung Themenvergabe	Projektteam Hochschullehrer Firmenbetreuer	01.03.2007: von 09:00 - 11:00 Uhr
Meetings „Projektteam“	Planspielentwicklung Vorgehensweise Arbeitspakete	Christian Rothmund Carmela Herbst Osman Kabaetli Manuela de Pretis Martina Rüscher Andrea Schöch Martina Walte	3 x Wöchentlich: mind. 09:00 - 12:00 Uhr (180 min.)
1. Sitzung mit dem Auftraggeber	Projektvorstellung Aufgabenstellung	Projektteam Auftraggeber: Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing	01.03.2007: von 11:00 - 12:30 Uhr
Sitzungen mit dem Auftraggeber / Coaching „Logistik“	Betreuung Fachliches Input in Bezug auf das Projekt „Planspiel“	Projektteam Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing	Wöchentlich: 09:50 - 10:35 Uhr (45 min.)
Coaching „Team“	Betreuung Fachliches Input in Bezug auf Teamprozesse und Teamarbeit	Projektteam Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz	Mind. 3 x: 09:00 - 10:35 Uhr (95 min.)
Coaching „Projektmanagement“	Betreuung Fachliches Input in Bezug auf Projektmanagement	Projektteam Mag. (FH) Stefan Hagen	Mind. 2 x: 09:50 - 10:35 Uhr (45 min.)
Coaching „Planspiel“	Betreuung Fachliches Input in Bezug auf Planspiele	Projektteam Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz	Mind. 1 x: unterschiedlich

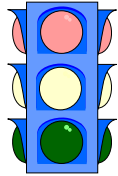
## 9. Projektfortschrittsbericht

Projektfortschrittsbericht - 1	
<b>Projektname:</b> Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung	
 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>Projektkrise</b></li> <li><input type="checkbox"/> <b>Projekt in Schwierigkeiten</b></li> <li><input checked="" type="checkbox"/> <b>Projekt im Plan</b></li> </ul>	<b>Gesamtstatus:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekt ist im Plan, sowohl terminlich als auch inhaltlich</li> <li>• Bisherige Meilensteine wie geplant erreicht</li> </ul>
<b>Status Ziele:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literaturrecherche abgeschlossen</li> <li>• Projektauftrag erstellt</li> <li>• Ideensammlung und Grobentwurf abgeschlossen</li> <li>• Selbsttestspiele durchgeführt</li> <li>• 1. Testspiel organisiert</li> </ul>	<b>Maßnahmen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des 1. Testspiels muss vollzogen werden</li> <li>• Fehler, Unklarheiten und Missverständnisse vom 1. Testspiel müssen beseitigt werden, um die aktuelle Version des Planspiels zu verbessern</li> <li>• Feedbacks von den Testspielern und den Betreuern analysieren und bewerten ⇒ neue Ideen, Vorschläge und Verbesserungen</li> </ul>
<b>Status Termine:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisherige Meilensteine wurden planmäßig erreicht</li> </ul>	<b>Maßnahmen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Testspieltermin war am 02.04.07 ⇒ somit können die Verbesserung des 1. Testspiels und das 2. Testspiel wie geplant am 18.04.07 abgeschlossen werden</li> <li>• Gutes Zeitmanagement, d.h. die nächsten Wochen die Zeit sinnvoll einteilen für die Verbesserungen der aktuellen Planspiel-Version</li> </ul>
<b>Status Teamarbeit:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim zweiten Team-Coaching wurden sämtliche Bereiche (Zielorientierung, Aufgabenbewältigung, Zusammenhalt, Verantwortungsübernahme) deutlich verbessert</li> <li>• Zielorientierung, Aufgabenbewältigung und Verantwortungsübernahme sind sehr positiv</li> <li>• Zusammenhalt kann noch stärker verbessert werden</li> </ul>	<b>Maßnahmen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideensammlung wie man die Aufgabenbewältigung und den Zusammenhalt innerhalb des Projektteams verbessern kann</li> <li>• Stärkere Konzentration und Fokussierung auf diese Team-Bereiche, ohne die Fortschritte der anderen Bereiche zu verlieren</li> </ul>

## Projektfortschrittsbericht - 2

**Projektname:**

**Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung**



- Projektkrise**
- Projekt in Schwierigkeiten**
- Projekt im Plan**

**Gesamtstatus:**

- Projekt ist weiterhin im Plan, sowohl terminlich als auch inhaltlich
- Bisherige Meilensteine wie geplant erreicht
- Endphase des Projektes

**Status Ziele:**

- Analyse des 1. Testspiels abgeschlossen
- Verbesserung des Prototyps
- Organisation und Durchführung des 2. Testspiels
- Grobentwürfe für das Projektmarktplatzkonzept erstellt

**Maßnahmen:**

- Analyse des 2. Testspiels
- Weiter auftretende Fehler, Unklarheiten und Missverständnisse beobachten und notieren
- Feedback der Testspieler einholen
- Endgültiges Projektmarktplatz-Konzept planen und organisieren

**Status Termine:**

- Bisherige Meilensteine wurden planmäßig erreicht
- Endphase des Projektes erreicht

**Maßnahmen:**

- Gutes Zeitmanagement, d.h. die nächsten Tage noch intensiver ausnutzen

**Status Teamarbeit:**

- Beim dritten Team-Coaching wurden wieder sämtliche Bereiche verbessert
- Aufgabenbewältigung und Verantwortungsübernahme wurden deutlich verbessert
- Zielorientierung und Zusammenhalt wurden insgesamt leicht verbessert, allerdings gab es auch kleinere Rückschritte in den Teilbereichen
- Bei der Zielorientierung wurden die Schwächen vom zweiten Team-Coaching erfolgreich beseitigt, allerdings gab es einen Rückschritt bei den Anforderungen der Arbeitsergebnisse
- Die Schwächen beim Zusammenhalt wurden verbessert, allerdings wurde der Konkurrenzkampf im Team ein bisschen stärker

**Maßnahmen:**

- Anforderungen der Arbeitsergebnisse neu formulieren bzw. aktualisieren, damit sie für jedes Teammitglied klar sind
- Gründe für den Konkurrenzkampf suchen und versuchen diese zu beseitigen
- Das „Wir-Gefühl“ noch einmal stärken
- Ideensammlung wie man die Aufgabenbewältigung und den Zusammenhalt innerhalb des Projektteams verbessern kann
- Wiederum die Stärken ausbauen und die Schwächen beseitigen

## 10. Lessons Learned

Sämtliche Erfahrungen, Entwicklungen, Fehler, Hinweise und Risiken, die während der Projektarbeit gemacht worden sind, werden in den folgenden Lessons Learned aufgezeigt, beschrieben und bewertet. Diese Lessons Learned werden für alle drei Bereiche (Team, Projektmanagement und Logistik) separat durchgeführt, um diese einzelnen Bereiche detaillierter bearbeiten zu können und dadurch ein besseres Verständnis erzielen zu können.

### 10.1 Lessons Learned des Team-Prozesses

#### Persönlichkeiten

Die erste Erkenntnis dieser Projektarbeit im Bereich Team war die Tatsache, dass die Gruppeneinteilung per Zufall bzw. per Los durchgeführt wurde. Somit hatten fast alle Teammitglieder keine Erfahrungen mit den restlichen Mitgliedern. Dadurch wurde allerdings auch sichergestellt, dass der Teamentwicklungsprozess von Beginn an durchlaufen wird.

Dies wiederum hatte zur Folge, dass die Teammitglieder die Persönlichkeiten und Charaktere der restlichen Mitglieder und deren Arbeitsweise kennenlernen. Natürlich kannten sich die Teammitglieder untereinander, doch aufgrund der intensiven Projektarbeit wurde es noch mehr verstärkt.

Um einen erfolgreichen Projektabschluss erreichen zu können, kommt es auch darauf an, dass die Persönlichkeiten aufeinander abgestimmt sind und unterschiedliche Persönlichkeiten akzeptiert werden. Diese Akzeptanz gegenüber den einzelnen Persönlichkeiten der Teammitglieder wurde in unserer Projekt- bzw. Teamarbeit erreicht.

Ein Grund für diese erfolgreiche Anerkennung ist die Tatsache, dass jedes Teammitglied versucht sich in das Team zu integrieren. Zum einen wird jedes Mitglied akzeptiert so wie er ist, weil eben der Wille vorhanden ist sich in das Team einzufügen, und zum anderen kann jeder seine persönlichen und individuellen Stärken einbringen.

Zusätzlich war es sicher von Vorteil, dass sich die Teammitglieder in unterschiedliche Teamtypen nach Margerison und McCann einteilen. Jedes Projektteammitglied hatte für sich individuell den Teamtyp bestimmt. Aus der folgenden Darstellung wird ersichtlich, dass es eine ausgewogene Aufteilung innerhalb des Projektteams gibt. Eine detaillierte Darstellung dieser Aufteilung ist bei 3. *Projektorganisation* zu finden (siehe S. 5 f.).

<b>Projektteammitglieder</b> (Aufteilung in die Teamtypen nach Margerison und McCann (1990))	<b>Überzeuger</b>	Andrea Schöch Christian Rothmund
	<b>Macher</b>	Osman Kabaetli
	<b>Entscheider</b>	Manuela de Pretis Martina Rüscher
	<b>Prüfer</b>	Carmela Herbst
	<b>Bewerter</b>	Martina Waltle

## Ziele

Ein wichtiger Punkt bei der Projektarbeit ist die Bestimmung der Ziele. Die Ziele sollten schon am Beginn des Projektes möglichst klar definiert werden. Bei unserem Projekt wurden die Ziele schon sehr früh formuliert und auch für jedes Teammitglied ersichtlich gemacht. Aufgrund des gemeinsamen und einheitlichen Projektzieles, nämlich der Entwicklung eines anschaulichen und spielbaren Planspiels mit sämtlichen Dokumentationen und Unterlagen, konnten alle Teammitglieder auf dasselbe Ziel hinarbeiten. Dadurch wurde auch der Zusammenhalt im Projektteam gestärkt, da alle an einem Strang ziehen. Natürlich wurden neben dem Projektziel auch die Teilziele formuliert, wie zum Beispiel die Lernziele des Planspieles.

Ein weiterer Vorteil war auch, dass sämtliche Teammitglieder die gleichen Erwartungen bezüglich der Projektnote hatten, damit war in einer Hinsicht auch schon die Qualität der Projektergebnisse gesichert.

## Teamregeln

Klar formulierte Projektziele sind ein wichtiger Bestandteil der Projektarbeit. Aber auch für den Teamaspekt gibt es verschiedene Ziele, die erreicht werden sollten. Jedes Projektteam hat seine eigenen Ziele, Bedingungen, Wünsche, Anforderungen und Vorstellungen, die sogenannten Teamregeln. Deshalb sollte auch jedes Team seine eigenen Teamregeln erarbeiten:

Die Teamregeln unseres Projektteams waren:

1. Zielorientierung
2. Informationen weitergeben, darstellen, verlässlich bereitstellen, sich selbst informieren
3. Gegenseitige Unterstützung und Hilfe
4. Gesprächs- und Feedbackregeln einhalten
  - Offen ansprechen, Ehrlichkeit
  - Sachlich/keine persönliche Wertung
  - Wertschätzung/Respekt für andere Meinungen
  - Alle bringen sich ein
5. Ideen und Perspektivenvielfalt zulassen/fördern
  - Alle Vorschläge/Ideen erlauben
  - Alle Vorschläge/Ideen werden diskutiert
6. Entscheidungen gemeinsam treffen

Eine Reflexion der Teamregeln hat gezeigt, dass alle Teamregeln ohne besondere Rücksichtnahme befolgt worden sind:

- Die Ziele standen immer im Mittelpunkt der Projektarbeit und sämtliche Arbeiten orientierten sich an den Zielen.
- Sämtliche projektrelevanten Informationen wurden mittels verschiedenen Informations- und Kommunikationstechnologien wie Email, LMS oder dem projekteigenem Forum weitergegeben oder verlässlich bereitgestellt.
- Die Gesprächs- und Feedbackregeln wurden stets eingehalten
- Das Projektteam hat alle Ideen zugelassen und jede Idee wurde ausreichend diskutiert und bewertet
- Schlussendlich wurden sämtliche Entscheidungen gemeinsam und demokratisch getroffen

## Kommunikation

Um eine gut funktionierende Kommunikation zwischen den Teammitgliedern zu ermöglichen, wurden wie erwähnt verschiedene Informations- und Kommunikationstechnologien verwendet. Um alle Teammitglieder über den neuesten Stand der Dinge zu informieren, wurde hauptsächlich das Email benutzt. Auch die Protokolle der Sitzungen wurden am gleichen Tag den Mitgliedern per Email versendet. Größere Datenmengen, wie zum Beispiel sämtliche Spielunterlagen, wurden ins Learning Management System (LMS) hochgeladen. Bei Änderungen oder Aktualisierungen im LMS wurden allerdings alle Teammitglieder per Email darauf aufmerksam gemacht. Für sonstige Informationen wurde auch das für das Projekt erstellte Forum verwendet.

Mit dem Austausch von den Privatemailadressen, Telefonnummern und Instant Messaging-Adressen wurde die Basis für eine einwandfreie Kommunikation gelegt. Aber nicht nur die Kommunikationswege haben gut funktioniert, sondern auch die zwischenmenschliche Kommunikation innerhalb des Projektteams war erfolgreich und angenehm. Bei Problemen in der Bearbeitung wurden die Teammitglieder um Hilfe gebeten. Wenn ein Teammitglied Probleme in irgendeiner Hinsicht hatte, wurde das Teammitglied von den restlichen Mitgliedern unterstützt. Die gegenseitige Unterstützung war zu jedem Zeitpunkt des Projektverlaufs gegeben.

Auch die Gesprächs- und Feedbackregeln wurden von allen Teammitgliedern befolgt und es wurde versucht diese nie außer Acht zu lassen. Der Respekt für andere Meinungen, die Offenheit und Meinungsfreiheit waren entscheidende Faktoren für die gute Zusammenarbeit und Kommunikation.

## Aufgabenverteilung und Arbeitsweise

Die Aufgabenverteilung erfolgte nach den Fähigkeiten, Interessen oder Stärken der einzelnen Teammitglieder. Das heißt jeder übernahm die Aufgaben, in der er seine Stärken und Interessen einbringen konnte.

Neben der Aufgabenverteilung war auch die Arbeitsweise der einzelnen Teammitglieder von dem gegenseitigen Vertrauen geprägt. Die Ausarbeitungen der Teammitglieder wurden von den restlichen Mitgliedern nicht in Frage gestellt. Das Vertrauen dem anderen, dass er die Aufgabe, die er gewählt hat, pünktlich und richtig macht, war immer vorhanden. Somit war auf jedes Teammitglied Verlass, dass die zugeteilten Aufgaben in dem vorgesehenen Zeitraum korrekt, sauber und qualitativ gut abgegeben werden.

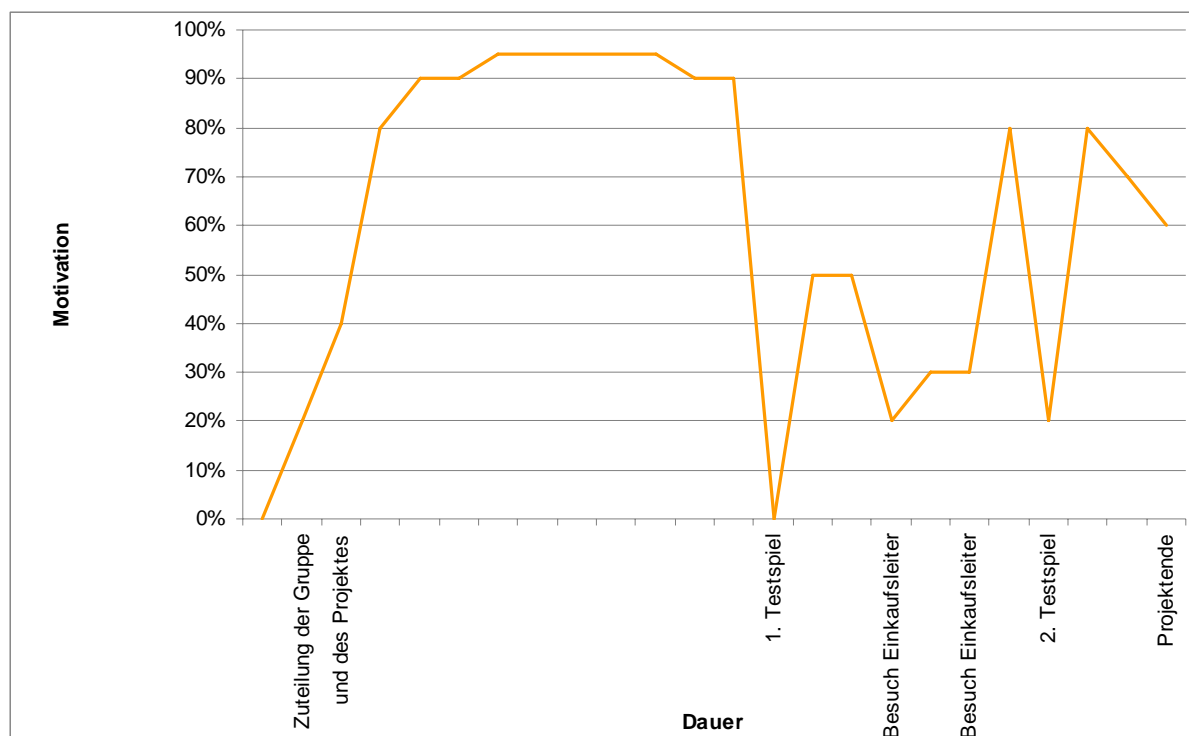
## Motivation

Die größten Probleme bei der Projektarbeit lagen bei der Motivation. Am Beginn der Projektarbeit gab es Motivationsprobleme, aufgrund der ungewohnten Situation. Zum einen wurde das Projektteam per Zufall zugelost und zum anderen hatten die Teammitglieder gar keine Erfahrung mit der Entwicklung eines Planspiels.

Aufgrund dieser komplett ungewohnten Situation war am Beginn des Projektes bei den Teammitgliedern sehr wenig Motivation vorhanden. Der Hauptgrund hierfür war die Enttäuschung nicht mit einem externen Unternehmen abreiten zu können. Trotz dieser anfänglichen Demotivation wurde die Motivation immer mehr gesteigert. Diese Motivationssteigerung hatte verschiedene Gründe: einerseits haben sich die Teammitglieder gegenseitig motiviert und andererseits gab es auch Unterstützungen von den Betreuern. Somit konnten Vorteile und Stärken des Projektthemas gefunden werden, wie zum Beispiel die Freiheiten, die das Projektteam vom Auftraggeber erhält oder die Flexibilität und Autonomie, da die Teammitglieder nicht auf externe Personen angewiesen sind.

Ein wichtiger Faktor für die Steigerung der Motivation war der Spaß innerhalb des Projektteams. Der Spaß und die gute Atmosphäre lockerten die Stimmung und somit wurde auch die Motivation gesteigert. Während der ganzen Projektarbeit ging der Spaß und die Freude selten verloren.

In der folgenden Darstellung ist die Motivationskurve des Projektteams während dem ganzen Projektverlauf dargestellt.



## Auswertung der Team-Fragebögen

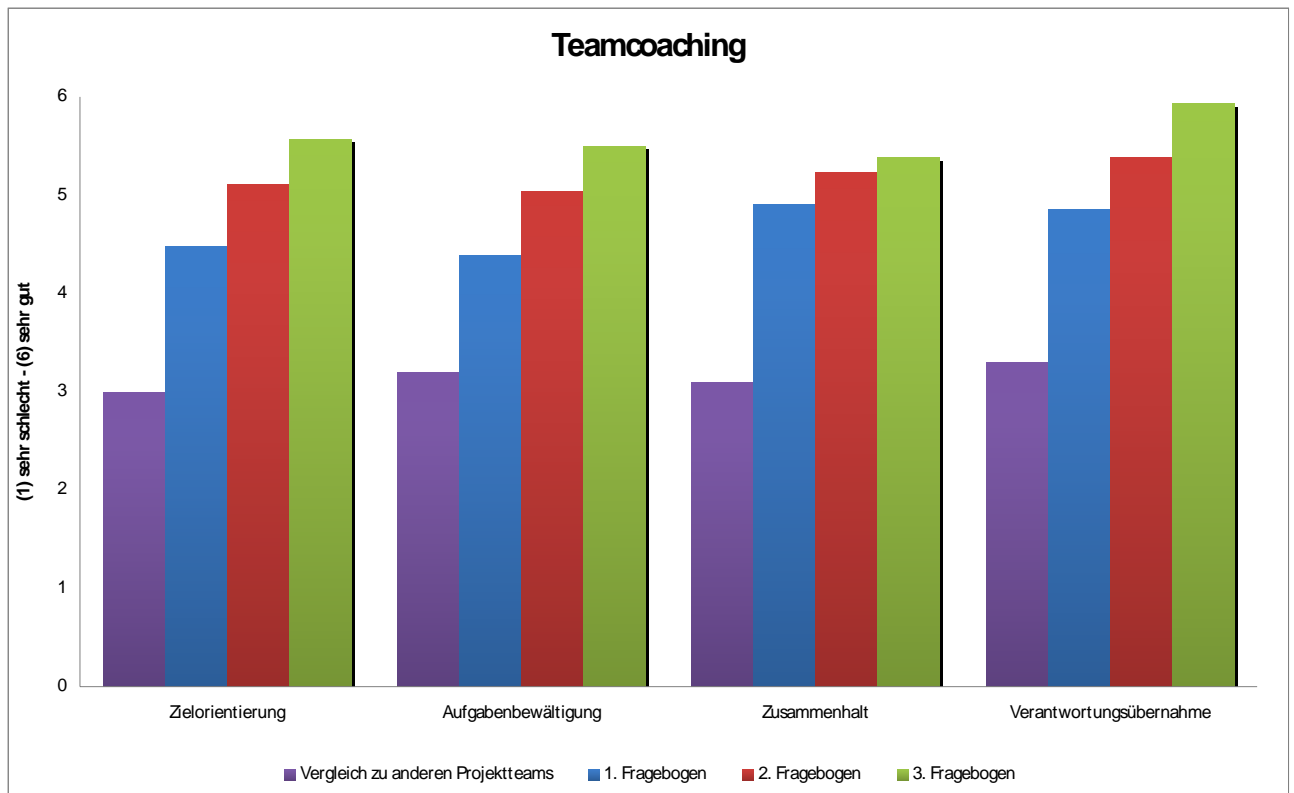
Ein wichtige Erkenntnis und Erfahrung waren die Team-Fragebögen während den Coaching-Terminen. Der Fragebogen bewertete die Bereiche Zielorientierung, Aufgabenbewältigung, Zusammenhalt und Verantwortungsübernahme. Dank diesen Fragebögen konnten auch Einsichten gewonnen werden, die nicht sichtbar waren. Außerdem konnte der Teamentwicklungsprozess mit den Ergebnissen und Auswertungen begleitet und dokumentiert werden.

Bei der ersten Auswertung wurden die Ergebnisse von der ungewohnten Situation stark beeinflusst. Bei allen Bereichen waren die Ergebnisse des Projektteams deutlich besser als die Vergleichsgruppen. Allerdings wiesen die Werte eine große Streuung auf.

Die zweite Auswertung hat gezeigt, dass bei der Zielorientierung und bei der Verantwortungsübernahme sehr gute Fortschritte gemacht worden sind. Bis auf den Bereich Verantwortungsübernahme gab es wiederum große Streuungen bei den Ergebnissen. Dennoch war das Projektteam beim Mittelwert deutlich besser als die Vergleichsgruppen.

Bei der dritten und letzten Auswertung wurden wiederum sämtliche Bereiche verbessert. Die Aufgabenbewältigung konnte deutlich ins Positive gesteigert werden. Auch wenn wiederum die anderen Bereiche im Mittelwert vergrößert wurden, konnten die großen Streuungen in den Bereichen Zielorientierung und Zusammenhalt nicht beseitigt werden. Bei dem Bereich Zusammenhalt wurden die geringsten Fortschritte gemacht.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich das Projektteam immer stetig verbessert hat. Diese stetige Verbesserung der Ergebnisse zeigt, dass sich der Teamentwicklungsprozess positiv entwickelt. In der nachfolgenden Darstellung werden die Ergebnisse der drei Auswertungen und der Vergleich zu anderen Projektgruppen übersichtlich abgebildet.





## 10.2 Lessons Learned des Projektmanagements

Zu Beginn des Projektes wurden die Durchführung des Projektmanagements sowie die damit verbundene Erstellung eines Projekthandbuches als nicht notwendig und als unnötige „Mehr-Arbeit“ angesehen. Wir, die Projektgruppe „Planspielentwicklung“, fanden keinen Sinn in der genauen Ausarbeitung des Projekthandbuches und wollten lieber gleich beginnen am Projekt zu arbeiten, um keine Zeit zu verschwenden. Zwar haben wir begonnen ein Projekthandbuch zu erstellen, das aber keinesfalls mit der Realität übereinstimmte, eben weil das Projekthandbuch eher als notwendiges Übel gesehen wurde. Wahrscheinlich lag das auch daran, dass wir uns am Anfang den anderen gegenüber benachteiligt vorkamen, weil die anderen ein Projekt in einem Unternehmen außerhalb und wir durch das Projekt „Planspielentwicklung“ wieder an der Fachhochschule bleiben mussten. Durch diesen Umstand war unsere Motivation zu Beginn relativ gering und so begannen wir gleich mit der Literaturrecherche und ließen die Planung außer Acht. Zwar wurden die Aufgaben immer wieder neu verteilt und protokolliert, aber es wurden noch keine konkreten Umsetzungsstrategien entwickelt. Nach ungefähr einer Woche änderte sich unsere Meinung zu diesem Sachverhalt und uns wurde bewusst, dass ein genaues Projektmanagement am Anfang uns jede Menge Zeit erspart.

Jetzt, am Ende des Projektes sind wir froh darüber, das Projekt genau geplant zu haben, weil unser Projekt eigentlich ohne größere Komplikationen durchgeführt werden konnte. Das Projekthandbuch stellte dabei einen Leitfaden dar, der uns half, die Ziele zu erreichen, die Termine einzuhalten und das Projekt auf seine Risiken hin zu überprüfen. Die Vorlage des Projekthandbuches wurde von uns aber nicht einfach übernommen, sondern wir prüften jeden Punkt im Handbuch auf seine Sinnhaftigkeit hin, denn in jedem Projekt sind andere Dinge wichtig und wesentlich. Mit dem erworbenen Wissen, das wir jetzt am Ende des Projekts haben, hätten wir zu Beginn gleich mehr Zeit in die Planung investiert.

### Zieldefinition

Zu Beginn war uns das Ziel des Projektes nicht ganz klar. Das Ziel war einfach ein funktionierendes Planspiel zu entwickeln, aber wir wussten nicht genau, was die Inhalte des Planspieles sein sollten. Erst nach dem ersten Coaching mit Herrn Blessing wurde dieser Punkt greifbar. Danach waren wir sicher ein bis zwei Tage damit beschäftigt das Gesamtziel sowie die Teilziele des Projektes zu definieren, was uns dann ein großes Stück weiter brachte, weil wir als Team jetzt wussten, was von uns erwartet wurde. Dadurch stieg insgesamt auch die Motivation im Team, weil sich durch das einheitliche Zielverständnis auch die einzelnen Teilaktivitäten koordinieren ließen. Auch wurden uns die Risiken und Gefahren des Projektes erst durch die genauen Zieldefinitionen klar. Dadurch dass die Ziele genau definiert wurden und wir uns viel Zeit dafür nahmen, sind wir zum Schluss gekommen, dass eine genaue Zieldefinition eines der wichtigsten Kriterien in einem Projekt ist.

### Terminplanung

Die wesentlichen Projekttermine, das heißt die Meilensteine, wurden festgelegt nachdem die Ziele des Projektes geklärt waren. Wir konnten alle Meilensteine, die wir uns vorgenommen hatten auch pünktlich einhalten, was uns zum Ende des Projektes viel Hektik und Stress erspart hat. Dadurch dass wir uns auch immer genügend Pufferzeit eingeplant hatten konnten wir uns auch immer Zeit für Diskussionen nehmen, wenn einmal Probleme auftraten. Auch wäre durch die Terminplanung auch ein Soll-Ist-Vergleich möglich gewesen, was wir aber tatsächlich nicht durchführen mussten, weil wir uns immer in der Soll-Zeit befanden.

Dadurch dass wir unser Projekt als einzige Projektgruppe an der Fachhochschule Vorarlberg durchführten, konnten wir uns als Gruppe die Zeit individuell einteilen, das heißt wir mussten uns nicht mit externen Personen, wie zum Beispiel einer Geschäftsleitung oder anderen Mitarbeiter abstimmen. Die Coachings mit Herrn Blessing und Herrn Hagen konnten wir auch kurzfristig arrangieren, das heißt wir mussten ihnen nur zwei Tage vorher Bescheid geben und einen Raum buchen. Die eigentlichen Projektmeetings fanden meist Montag bis Mittwoch am Vormittag statt. Die unkomplizierte Terminplanung erleichterte uns die Arbeit sehr und ließ viel Spielraum für neue Ideen offen.

## Arbeitspakete und Projektstrukturplan

Zu Beginn des Projektes konnten wir die einzelnen Arbeitspakete und Teilaufgaben nicht erkannt werden. Das lag wahrscheinlich auch daran, dass wir die Ziele des Projektes nicht genau definiert hatten und daher nicht wussten, in welche Richtung unser Projekt gehen sollte. Erst als dieses Manko entfernt wurde, das heißt die Ziele definiert wurden, begannen wir zu überlegen, welche Tätigkeiten während des Projektes durchzuführen sein werden. Das war ziemlich schwer und bestand eher aus Spekulationen, weil wir ja keinerlei Erfahrung mit der Entwicklung eines Planspieles hatten. Diese Arbeitspakete wurden dann in den Projektstrukturplan eingefügt, was uns die Zusammenhänge der einzelnen Aufgaben und ihre Relevanz im Projekt klar machte. Natürlich mussten die Arbeitspakete auch ständig geändert werden, weil immer wieder neue Aufgaben dazu kamen und bei anderen geplanten Tätigkeiten plötzlich klar wurde, dass sie für unser Projekt keine Rolle spielen. Durch diesen nicht wirklich vorhersehbaren Ablauf wurde von uns die Methode der Protokollführung gewählt, in dem die Arbeitspakete von Treffen zu Treffen festgelegt wurden. So wusste immer jeder wer der Ansprechpartner war und es wurden alle Arbeiten termingerecht erarbeitet.

Die Arbeitspakete wurden dann unter den Projektmitgliedern aufgeteilt, d.h. jeder war für einen bestimmten Teil des Projektstrukturplans verantwortlich. Weil wir als Gruppen noch nie zusammen gearbeitet hatten, war es ziemlich schwer, den einzelnen Mitgliedern Aufgaben zuzuordnen, weil die Stärken und Schwächen der einzelnen Persönlichkeiten zu Beginn nicht abzuschätzen waren. Eben weil wir uns noch nicht wirklich kennen gelernt hatten, teilten wir jedes einzelne Teammitglied auch in die Teamtypen nach Margerison und McCann (1990) ein, was uns dann doch ein bisschen half, die einzelnen Persönlichkeiten einzuordnen.

## Aufwandsschätzung

Die Aufwandsschätzung in Bezug auf die Arbeitszeit der Projektmitglieder wurde von uns zuerst eher ungenau durchgeführt, weil wir zu Beginn ja auch noch keine eigentlichen Projektziele definiert hatten. Erst durch die Zieldefinition wurde es uns möglich die Arbeitspakete aufzuteilen und den Arbeitsaufwand zu schätzen. Da wir noch keine Erfahrung im Bereich der Planspielentwicklung hatten, war dies ein ziemlich schweres Unterfangen, weil wir trotz der Zieldefinition nicht genau wussten, welche Aufgaben auf uns zukommen würden. Dadurch musste der Aufwandsschätzungsplan ständig verbessert werden, d.h. Aufgaben mussten hinzugefügt werden. Dementsprechend sieht auch der Soll-Ist-Vergleich aus, zwar hat jeder Projektmitarbeiter ungefähr die geschätzten Gesamtstunden erreicht, aber die Schätzungen der Teilaktivitäten zu Beginn weichen stark von den Ist-Werten am Ende des Projektes ab.

## Fazit

Zusammenfassend bleibt noch zu sagen, dass dieses Projekt die Einstellung unseres Teams zum Projektmanagement stark verändert hat. Wir sehen das Projektmanagement jetzt nicht mehr als notwendiges Übel sondern als hilfreiche Unterstützung. Hätten wir zu Beginn schon mehr Erfahrung mit Projektmanagement gehabt, wäre es uns sicher möglich gewesen, den Projektablauf von Anfang an effektiver zu gestalten.

## 10.3 Lessons Learned der Logistik

### Komplexität des Themas

Ein Planspiel zum Thema Einkauf zu entwickeln hört sich im ersten Moment ziemlich einfach an. Einkaufen ist immerhin etwas, das wir alle täglich machen. Bei näherer Betrachtung fallen jedoch immer mehr Unterschiede des alltäglichen Einkaufs zum professionellen Einkauf auf.

Ein gutes Beispiel ist hierfür das Bestellpunktverfahren und der Bestellrhythmus. Dies tritt unbewusst auch im alltäglichen Leben auf: Befindet sich nur noch eine Packung Milch im Kühlschrank, werden rechtzeitig zwei neue Packungen gekauft und zusätzlich wird am Samstag mehr eingekauft, da die meisten Geschäfte am Sonntag geschlossen haben. Dieser Vorgang gestaltet sich im professionellen Einkauf etwas schwerer, da die meisten Produkte nicht so schnell verfügbar sind wie eine Packung Milch im Supermarkt. Der Transportweg kann sich einerseits über ganz Europa erstrecken, andererseits gibt es ein großes Verfügbarkeitsrisiko, welches bei einem einzigen Anbieter problematisch sein kann. Zusätzlich ist nie vorhersehbar ob der Lieferant pünktlich liefern wird.

Zusätzliche Einflussfaktoren, die es beim Einkaufen zu beachten gilt, sind auch die Art der Produkte und das Transportwesen. Da uns nach und nach die Komplexität des Einkaufs klar wurde, gestaltete es sich immer schwerer zu entscheiden, welche Faktoren in unserem Spiel dringend bearbeitet werden sollten und welche nicht. Geholfen haben uns dabei die Testspieler, die uns schnell klar machten was einerseits zu kompliziert, andererseits zu einfach umgesetzt worden war. Genauso interessant und hilfreich waren die Gespräche mit den zwei echten Einkaufsleitern, die das ganze Thema aus der Praxis kennen und uns diesbezüglich gut beraten konnten, wie realitätsnah, aber auch –fern unsere Ideen und deren Umsetzung im Spiel waren.

### Produkte

Einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Gestaltung des Einkaufs haben sicher die Produkte. Unsere erste Idee war es, im Planspiel mit Lebensmittel zu handeln. Als wir und jedoch intensiver damit beschäftigten fanden wir heraus, dass das Handeln mit Lebensmitteln gar nicht so einfach ist: Der Transport ist kompliziert und sollte, um eine einwandfreie Frische zu garantieren, nicht verzögert werden. Zusätzlich ist die Lagerhaltung auf Grund der schnellen Verderblichkeit im Planspiel sehr schwierig darzustellen, wenn Ablaufdaten beachtet werden müssen. Aus diesem Grund entschieden wir uns für Elektroprodukte. Natürlich gibt es auch bei diesen Waren Transport- und Lagerregeln, die es zu beachten gilt, beispielsweise sollten manche Produkte nicht aufeinander gestapelt werden.

Natürlich wird auch der Bestellpunkt und –rhythmus von der Art der Produkte bestimmt. So sollten vorhandene Daten oder Marktanalysen dazu genutzt werden, um für den Umsatz wichtige Artikel zu ermitteln. Für die Einteilung in strategische und unkritische Produkte sowie Engpass- und Hebelprodukte eignet sich das Kraljic-Einkaufsportfolio. Dieser Vorgang ist wichtig, um schwer zu beschaffende und für den Umsatz wertvolle Produkte zu erkennen und diese rechtzeitig zu bestellen. Der direkte Zusammenhang dieser theoretischen Einteilung der Produkte mit dem Einkauf in der Praxis hat uns auf die Idee gebracht, das Kraljic-Portfolio auch in unser Planspiel einzubinden. Geplant wäre deshalb, dieser Einteilungs-Vorgang im Laufe des Spiels mit den Teilnehmern durchzuführen. Bei unserer Recherche haben wir auch unser Wissen über die ABC-LMN-XYZ-Analyse aufgefrischt und dies hat uns gezeigt, dass in unserem Spiel nicht alle dieser Analysen gleich sinnvoll sind.

## Transportwesen

Der Transport der Produkte spielt im professionellen Einkauf eine viel wichtigere Rolle als im alltäglichen Einkauf. Zuerst mussten wir uns entscheiden, wie viele Lieferanten benötigt werden und ob diese europa- oder weltweit angesiedelt sein sollten. Auch unterschiedliche Transportarten, wie Schiffs- und Flugzeugtransport spielen im realen Leben eine Rolle, wie schnell die bestellten Waren eintreffen. Um das Spiel jedoch nicht zu verkomplizieren wählten wir schlussendlich nur den LKW-Transport innerhalb Europas.

Zusätzlich kamen wir mit der Zeit zur Erkenntnis, dass wir für den Transport der Produkte reale Bestellungen und Rechnungen erstellen sollten, um bei den Teilnehmern des Planspiels einen optimalen Lerneffekt zu erzielen. Dabei ergab sich die Frage, ob für Transporte innerhalb Europas UID-Nummern auf der Rechnung benötigt werden und wir erfuhren, dass es sich hierbei um innergemeinschaftliche Lieferungen handelt. Was uns außerdem sehr wichtig war im Planspiel darzustellen, sind externe Faktoren, die die Liefertreue und vereinzelt auch die Lieferfähigkeit beeinflussen können, denn trotz rechtzeitigem Bestellpunkt und ansonsten liefertreuen Lieferanten kann es im professionellen Einkauf vorkommen, dass zum Beispiel ein Stau die rechtzeitige Lieferung verhindert.

Durch diesen Aspekt des Planspiels war es uns möglich, unser Wissen über Liefertreue-, -fähigkeit und -qualität aufzufrischen sowie herauszufinden, wie sich die Durchlaufzeit verzögern kann, wenn der Informationsfluss nicht gut genug ausgebaut ist. Auch die unterschiedlichen Transportzeiten sind wichtig zu beachten und können eine kurzfristige Lieferung verhindern wenn nicht früh genug bestellt wurde.

## Lernziele

Zu Beginn des Projekts „Planspiel“ bekamen wir vom Auftraggeber einen Input bezüglich der Lernziele, welche die Planspiel-Teilnehmer durch dieses Spiel erreichen sollten. Nun, nachdem wir das Grundkonzept für das Planspiel fertig entwickelt haben, sind wir der Meinung, dass diese erreicht wurden.

Als erstes haben wir uns vorgenommen, die grundsätzlichen Schwierigkeiten des professionellen Einkaufs darzustellen. Dies wurde deshalb erreicht, weil wir versucht haben im Planspiel den Beschaffungsvorgang einerseits vereinfacht darzustellen, andererseits aber auch reale Schwierigkeiten einzubauen. So sollte den Teilnehmern der Unterschied des normalen zum professionellen Einkauf verdeutlicht werden.

Wichtig war es auch, den Teilnehmern die verschiedenen Arbeitsplätze im Einkaufsprozess näher zu bringen und deren Zusammenhang darzustellen. Auch dies scheint erreicht zu sein, da die verschiedenen Arbeitsplätze zusammenarbeiten müssen und durch Arbeitsplatzwechsel im Verlauf des Spiels auch andere Abteilungen kennen gelernt werden.

Die Teilnehmer sollten im Laufe des Spiels auch die unterschiedlichen Bestellungen und Rechnungen kennen lernen, die wir versucht haben realitätsnah zu erstellen. Darauf zu finden sind auch einfache Incoterms und Lieferbedingungen.

Ein Schwerpunkt beim Input des Spielleiters am Ende der ersten Runde ist die Errechnung der Kennzahlen Liefertreue und -fähigkeit. Für spätere Module haben wir bereits Unterlagen für eine Lieferantenbeurteilung geschaffen, welche von allen Spielteilnehmern gemeinsam durchgeführt werden sollte. Dadurch wird es den Teilnehmern ermöglicht, Aspekte im Spiel selbst zu beeinflussen und zu entscheiden.

## Fazit

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass wir durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema „professioneller Einkauf und Beschaffung“ nun viel besser mit den Hintergründen und Zusammenhängen des Einkaufsprozesses vertraut sind. Uns wurde dadurch bewusst, was es für verschiedene Einflussfaktoren gibt die dazu führen können, dass eine Lieferung rechtzeitig eintrifft und wie wichtig deshalb der richtige Bestellpunkt ist. Außerdem haben wir uns zum ersten Mal die Frage gestellt, was passiert, wenn zu viele Produkte auf zu wenig Lagerplatz treffen.

Verschiedene Themen mussten wir für die optimale Umsetzung natürlich nachlesen und somit teilweise Wissen auffrischen. Dazu gehören Themen wie Lagerhaltung, Bestellungen, Rechnungen, Transport und Bestellsysteme.

Durch die hohe Komplexität des Themas Einkauf machten wir natürlich am Anfang den Fehler, zu viele Faktoren mit einfließen zu lassen, was das Spiel zu kompliziert machte und zu viel Zufall mitspielen ließ. So haben wir schlussendlich auch gelernt, uns auf wenige Dinge zu konzentrieren und diese dafür so gut wie möglich im Spiel umzusetzen. Durch den Besuch der Einkaufsleiter wurde uns noch einmal klar gemacht, wie professioneller Einkauf wirklich abläuft und was es dringend zu beachten gilt.

Was für uns persönlich sehr hilfreich war, war das erlaubte freie und kreative Arbeiten, was durch die großzügig auslegbare Aufgabenstellung ermöglicht worden war. Zusätzlich haben wir durch das Erstellen des Planspiels den Ablauf einer Produktentwicklung miterlebt. Die ersten Ideen wurden im Laufe der Planung fast gänzlich wieder durch neue ersetzt und erst durch die Testspiele, sowie Gespräche mit den Einkaufsleitern und dem Auftraggeber wurde das Planspielkonzept umsetzbar.

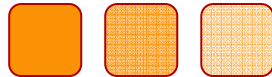
# 11. Projektabschluss

Projektabschlussbericht		
<b>Projektname:</b> Erstellung eines Logistik-Planspiels mit der Thematik Einkauf/Beschaffung		
<p><b>Gesamteindruck:</b></p> <p>Das Ergebnis des Projektes ist ein gutes, spielbares, modular aufgebautes, visuell ansprechendes, logistisches und praxisorientiertes Planspiel zum Themenfeld Beschaffungslogistik und Einkauf. Es wurden sämtliche Erwartungen und Anforderungen des Auftraggebers beachtet und umgesetzt. Somit wurde die Erwartungshaltung des Auftraggebers erfüllt.</p> <p>Auch die Eindrücke von Hr. Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing. Bernhard Blessing (Auftraggeber), den Testspielern, Hr. Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz (Betreuer Teamarbeit und Planspiel), Hr. Mag. (FH) Stefan Hagen (Betreuer Projektmanagement), Hr. Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing. Gunter Olsowski (Studiengangsleiter Wirtschaftsingenieurwesen), Hr. Steinbach (Einkaufsleiter), Hr. Windhager (Einkaufsleiter) waren stets positiv bezüglich der inhaltlichen und visuellen Gestaltung.</p> <p>Das Planspiel wurde komplett mit allen erforderlichen Spielunterlagen wie Teilnehmerunterlagen, Hardware, Software und Spielleiterhandbuch für das Modul 1 erstellt. Darüber hinaus sind schon Rahmenkonzepte für die weiteren Module (Modul 2 und 3) entwickelt worden.</p>		
Evaluierung / Erfolgsmessung		
<b>Qualität SOLL:</b> Sehr gut bis Gut	<b>Qualität IST:</b> Gut	<b>Begründung:</b> Der Zeitraum war sehr kurz bemessen, dadurch konnten nicht mehrere Testspiele durchgeführt werden
<b>Termine SOLL:</b> Stets Pünktlich	<b>Termine IST:</b> Stets Pünktlich	<b>Begründung:</b> Alle Termine, Verpflichtungen oder Meilensteine wurden exakt eingehalten
<b>Aufwand SOLL:</b> Mindestens 180 Stunden pro Teammitglied	<b>Aufwand IST:</b> Ca. 180 h pro Teammitglied: Siehe 7. Integrierter Projektplan (siehe S. 22)	<b>Begründung:</b> Das Projektteam hat sich an diese Vorgabe gehalten und erfüllt
Reflexion / Lessons Learned		
<b>Teamarbeit:</b>	Siehe 10.1 Lessons Learned des Team-Prozesses (siehe S. 26)	
<b>Zusammenarbeit mit Auftraggeber:</b>	Siehe 10.3 Lessons Learned der Logistik (siehe S. 33)	
<b>Sonstiges:</b>	Projektmanagement: Siehe 10.2 Lessons Learned des Projektmanagements (siehe S. 31)	
Planung Nachprojektphase / Restaufgaben		
<b>Was?</b>	<b>Wer?</b>	<b>Bis wann?</b>
-	-	-
Projektabnahme		
<input type="checkbox"/> Das Projekt abgenommen. <input type="checkbox"/> Das Projekt wird unter der Einhaltung folgender Auflagen abgenommen: • ..... , Unterschrift Auftraggeber		..... , Unterschrift Auftraggeber

## 12. Anhang

Protokollhandbuch: Dokumentation der Team-Sitzungen:

# Protokollhandbuch



**Projekt:** Planspielentwicklung zum Themenfeld  
Beschaffungslogistik und Einkauf

**Lehrveranstaltung:** Logistics Cycle Management 3

**Semester:** 4. Semester

**Hochschullehrer:** Prof.(FH) Dipl.-Wirt.Ing Bernhard Blessing  
Mag. (FH) Stefan Hagen  
Dr. phil. Mag. rer. nat. Willy Kriz

**Projektleiter:** Christian Rothmund

**Projektmitarbeiter:** Manuela de Pretis  
Carmela Herbst  
Osman Kabaetli  
Martina Rüscher  
Andrea Schöch  
Martina Waltle

**Version:** I: 25. April 2007