



Projektplanung

Kennzeichen eines Projektes

Klassisch werden Projekte von neuen Ideen geleitet und weisen einmaligen Charakter auf. In der Kinder- und Jugendarbeit gibt es eine Reihe von Routineprojekten, die sich teilweise wiederholen und in ihrer Organisationsstruktur viele Gemeinsamkeiten mit anderen Projekten in diesem Arbeitsbereich aufweisen (z.B. Jungschartag, Vereinsfeste, Freizeiten, Pyjama-Partys, ...) Daher ist es präziser, in diesem Bereich von projektorientierter Arbeit zu sprechen. Diese muss nicht unbedingt neu und einmalig sein, aber es werden Werkzeuge aus dem Projektmanagement genutzt, um diese Einzelmaßnahmen klarer zu strukturieren und zu planen.

Der Weg eines Projektes

Am Anfang des Weges eines Projektes steht immer eine Idee, ein Wunsch, ein Bedarf oder ein Anspruch, verbunden mit Personen oder Gremien, die diese Gedanken entwickeln oder aufnehmen und vorantreiben. Jedes Projekt hat einen klaren Anfang und ein klares Ende. Es gibt klare Ziele, auch wenn es sich nicht um einmalige Projekte, sondern um wiederkehrende Projekte handelt.

Konzeption

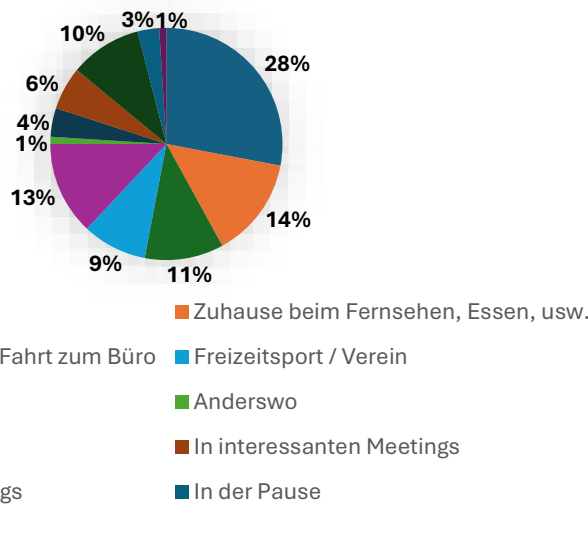
Jede Idee muss in ein solides Konzept gefasst werden, damit dieses umgesetzt werden kann. Wenn die Konzeption niemandem vorgelegt werden muss, reicht auch eine ausführliche Mindmap.

Folgende Punkte sollten in einer Konzeption enthalten sein:

- Vision (muss nicht smart formuliert sein, sie muss die Mitarbeitenden emotional abholen)
- Projektziel(e)
- Zielgruppe(n)
- Meilensteine (so formuliert, dass sie erreicht wurden)
- Finanzierung (muss immer auf 0 rauskommen)
- Organisatorische Eckdaten (weitere Ressourcen, außer Personal)
- Personal
- Evaluation

Von der Idee zum Projekt – Wie und wo entstehen Ideen?

- Durch die Wahrnehmung von Problemen und Bedürfnissen
- Durch Identifikation mit dem Problem bzw. mit denen, die das Problem haben
- Durch den Verzicht auf Machbarkeitsüberlegungen





Design-Thinking-Prozess

Es handelt sich um eine Methode, die kreative Problemlösungen auf innovative Art und Weise ermöglicht. Der Design-Thinking-Prozess bezieht sich darauf, wie Designer*innen sich den tatsächlichen Bedürfnissen der Menschen nähern, um innovative Lösungen anzubieten.

Die erste Hälfte des Prozesses beschäftigt sich mit dem Problemverständnis. Es geht darum die Bedürfnisse, Wünsche und Emotionen der Zielgruppe kennenzulernen und zu verstehen. In der zweiten Hälfte des Prozesses geht es darum, Ideen zu entwickeln und die vielversprechendsten Ansätze greifbar zu machen, bevor ausgetestet werden. Dieses vorläufige Ende ist gleichzeitig ein Neuanfang. Das gewollte „Scheitern“ der ersten Ideen ist notwendig, um die tatsächlichen Bedürfnisse der Zielgruppe besser zu verstehen und um innovative Lösungen entwickeln zu können.

Die 5 Prozessschritte:

1. Empathie:
Empathie für die Lebenswelt der „Nutzer*innen“ aufbauen
2. Definition:
Gemeinsame Sichtweise auf das Problem entwickeln
3. Ideenfindung:
Möglichst viele Lösungen entwickeln
4. Prototyp:
Ideen veranschaulichen und erlebbar machen – „einfach mal machen“
5. Test:
„Realitäts-Check“ – Prototyp testen und Feedback einholen

Grundsätze:

- 99 verworfene Ideen für DIE EINE (viel hilft viel)
- Unter Druck entstehen Diamanten
- Keine Denkverbote
- Früh und oft Fehler machen
- Alles visualisieren
- Teile deine Ideen mit anderen
- Negative Kritik wird vorerst zurückgestellt



Mein Kontext:

Personas entwickeln:

5x5x-Brainstorming:

1.

2.

3.

4.

5.

Projektplanung

Meine Projektidee:

