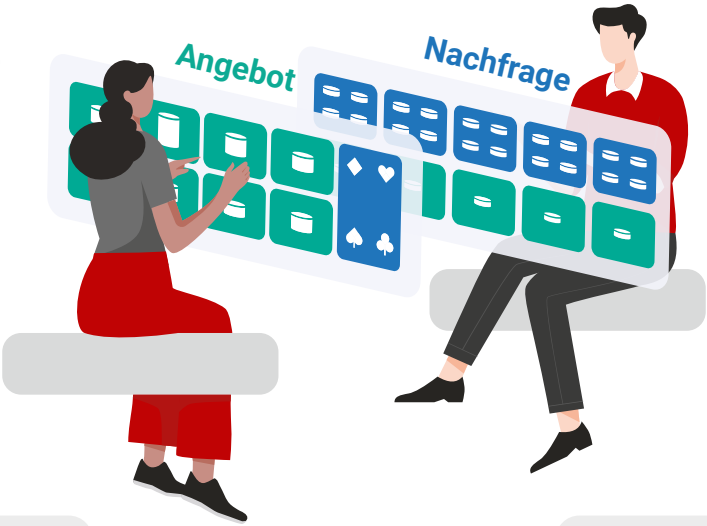
Bestimmen Sie vorab eine Spielleitung, die sich mit den Spielregeln vertraut macht.

Resource Management: **Place Your Bets!**



Spielanleitung

zur Website

Anleitung &
alle Abbildungen
digital abrufbar

←

itdesign

Inhaltsverzeichnis

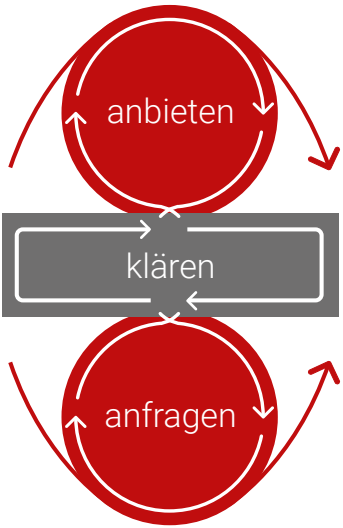
Ausstattung	3
Ressourcenmanagement:	
Marktplatz aus Angebot & Nachfrage	3
Spielvorbereitung	3
Spielablauf im Überblick	5
Spielablauf im Detail	6
Abschlussrunde	7
Spielerweiterung	7
Detaillierte Erläuterung aller Spielkarten	8
Punktevergabe	10
Gesamtauswertung	11
9 Best Practices von itdesign zum Thema Ressourcenmanagement	12
Musterlösung	12
Kontaktieren Sie uns	13
Kurzbeschreibung	13
Kontakt & Impressum	13

itdesign

Ausstattung

- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)
- 2 Ressourcenbretter
- 6 Projektpläne
- 4 Übersichtskarten „Projektportfolio“
- 12 Rollenkarten
- 95 Ressourcenkarten inkl. Rollenjoker
- 6 Projekte
- 4 Rundenkarten
- 7 Ereigniskarten
- 6 Risikokarten
- Pokerchips mit den Werten 5, 10 und 25

Außerdem benötigt werden provisorische Trennwände (z. B. Ordner).



Ressourcenmanagement: Marktplatz aus Angebot & Nachfrage

Ressourcenmanagement ist ein herausforderndes Thema, das viele Unternehmen aus den unterschiedlichsten Branchen beschäftigt: Welche Ressourcen stehen uns zur Verfügung? Welche Projekte und Investitionen können wir damit stemmen, ohne unsere Mitarbeitenden zu überlasten?

Sich mit diesen Fragen zu beschäftigen ist deshalb so wichtig, weil sich eine realistische Planung direkt auf die Zufriedenheit Ihrer Mitarbeitenden auswirkt und gleichzeitig sicherstellt, dass Sie keine Ressourcen (und damit verbundene Kosten) verschwenden. Außerdem erhalten Sie Planungssicherheit in Ihren Projekten und können den Anforderungen des Marktes gerecht werden.

Im Grunde genommen funktioniert Ressourcenmanagement wie ein Marktplatz:

- Angebot an Ressourcen (= Mitarbeitende) mit unterschiedlichen Fähigkeiten, das von Ressourcenmanager*innen oder der Teamleitung projektübergreifend verwaltet wird
- Nachfrage nach Ressourcen für die Umsetzung von Projekten, z. B. durch Projektverantwortliche

Ziel ist es, Ihre Projekte im Unternehmen optimal mit Ressourcen zu besetzen – und zwar so, dass keine Über- oder Unterlasten entstehen und die richtigen Projekte zum richtigen Zeitpunkt durchgeführt werden können.

Im Laufe des Spiels werden Sie feststellen, dass dieser Marktplatz der Ressourcen unter bestimmten Voraussetzungen besser funktioniert als unter anderen.

Spielvorbereitung

Alle Mitspieler*innen verteilen sich um einen großen Tisch. Die Spielleitung verteilt nun die Rollenkarten mit dem Symbol

wie in Abbildung 1 abgebildet (zufällig oder basierend auf Ihren echten Rollen). (Sollten Sie mehr als 6 Personen sein, kommen die Rollen Manager*in und Mitarbeiter*in in gleichem Verhältnis mit ins Spiel. Sollten Sie weniger als 6 Personen sein, gibt es nur 2 Projektverantwortliche.) Die Rollen bleiben über das gesamte Spiel hinweg dieselben, es sei denn, die Spielleitung entscheidet nach eigenem Ermessen etwas anderes.

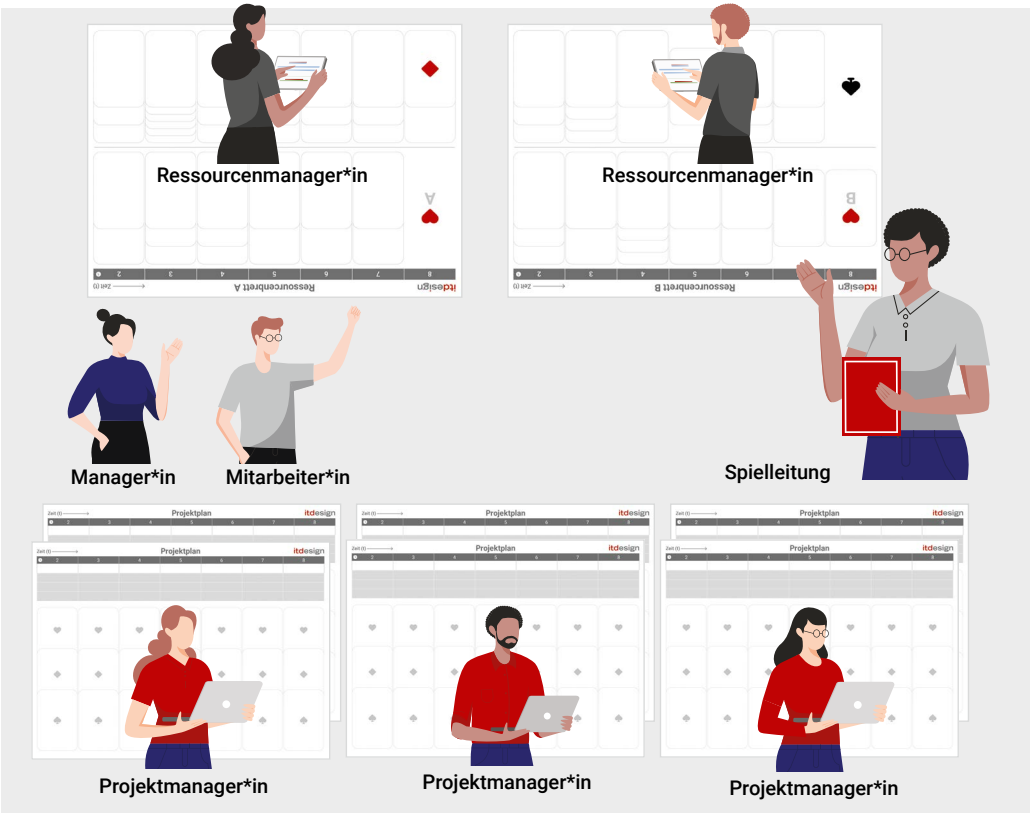


Abbildung 1: Spielaufbau im Überblick

Die drei Projektleiter*innen erhalten jeweils zwei Projektpläne, die sie vor sich hinlegen. Zusätzlich erhalten sie folgende Projekte, die sie entsprechend der Zeitangabe (t) auf den Projektplan auflegen:

- Projektleiter*in 1: Bau einer Produktionsanlage (t = 6 – 8), Neues Corporate Design (t = 3 – 6)
- Projektleiter*in 2: PPM-Tool Implementierung (t = 2 – 5), Website Launch (t = 2 – 4)
- Projektleiter*in 3: Ausschreibung Kreditinstitut X (t = 3 – 5), Firmenausflug (t = 6 – 8)

Die beiden Ressourcenverantwortlichen erhalten jeweils eines der Ressourcenbretter. Verteilen Sie nun alle Ressourcenkarten (außer den Jokern) mit den Symbolen Herz, Karo und Pik

auf den beiden Ressourcenbrettern. Die grauen Konturen zeigen jeweils an, wie viele Karten in einer Zelle liegen. Die Zahlen auf den Ressourcenkarten zeigen an, in welche Spalte (Zeitraum t = 2 bis 8) die Karten gehören; die Symbole zeigen an, in welche Zeile (Fähigkeit = Herz$_{A, B}$, Pik, Karo) die Karten gelegt werden. Alle Herz-Ressourcenkarten mit Namen beginnend mit A (B), gehören auf das Ressourcenbrett A (B).

***Hinweis:** Rollenjoker sind zunächst nicht Teil des Spiels und können zur Seite gelegt werden.*

Zu Beginn des Spiels wird mit Trennwänden gespielt, sodass die Projektleiter*innen jeweils nur Blick auf ihre eigenen Projektpläne haben – dafür können Sie beispielsweise Ordner zwischen sich aufstellen.

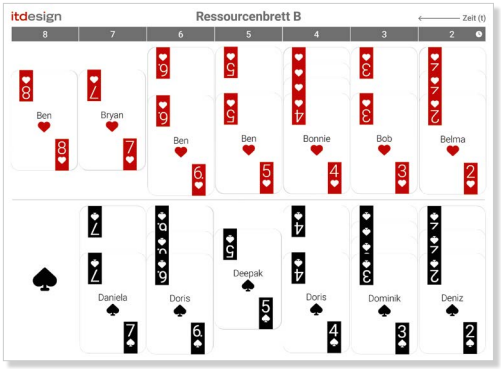


Abbildung 2: Beispielhaftes Ressourcenbrett: Das Herz und Karo stehen für die Fähigkeit einer Ressource. Im Zeitraum t = 2 stehen Ihnen z. B. Belma, Barb und Ben mit der Fähigkeit „Herz" zur Verfügung.

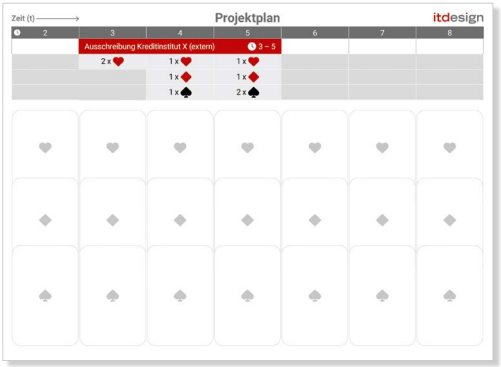


Abbildung 3: Beispielhafter Projektplan: Das Projekt „Ausschreibung Kreditinstitut X" soll im Zeitraum t = 3 bis 5 eingeplant werden.

Spielablauf im Überblick

Gespielt werden insgesamt 4 Spielrunden à 17 Minuten. Jede Spielrunde läuft wie folgt ab:

1 Setting aufsetzen und Grundsituation für diese Runde festlegen (5 min)

Zu Beginn einer Spielrunde bringt die Spielleitung unterschiedliche Ereigniskarten mit dem Symbol

ins Spiel, welche die Spielregeln für die jeweilige Runde festlegen (→ *Spielablauf im Detail*). Legen Sie die jeweils geltenden Ereigniskarten gut sichtbar für alle in die Mitte des Tisches.

2 Spielen: Ressourcen auf Projekte einplanen (7 min)

In jeder der vier Spielrunden wollen die Projektmanager*innen ihre Projekte mit den passenden Ressourcen (wie auf ihrem Projekt angegeben) besetzen und umsetzen. Die Ressourcenmanager*innen verwalten eben diese Ressourcen und möchten möglichst alle Ressourcen verplanen. Das Ziel für jede Runde ist es, gemeinsam als Team so viele Punkte wie möglich zu erzielen: Sie wollen das Maximum für Ihr Unternehmen erreichen, Ihre Projekte optimal umsetzen und so am Markt bestehen. ***Hinweis:*** *Es empfiehlt sich, vorab einen Blick in den Abschnitt →* ***Punktevergabe*** *zu werfen.*

3 Punktevergabe und Diskussion der Erkenntnisse (5 min)

Nach jeder Runde gibt es ein Timeout, in dem die Spielleitung die Punkte mithilfe der Pokerchips vergibt (→ *Punktevergabe*) und kurz über die Erkenntnisse dieser Spielrunde diskutiert wird. Notieren Sie sich unbedingt den Zwischenstand nach jeder Runde, da die Pokerchips in der nächsten Runde neu vergeben werden.

Im Anschluss beginnt die Vorbereitung der nächsten Spielrunde. Am Ende des Spiels erfolgen die Gesamtauswertung (→ *Gesamtauswertung*) sowie eine Abschlussrunde, in der alle Mitspieler*innen ihre Beobachtungen und Erkenntnisse schildern und diskutieren können.

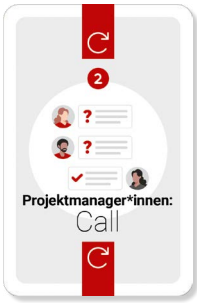
Spielablauf im Detail

Im Folgenden werden die einzelnen Runden im Detail erklärt.

Runde 1: Ressourcen: All in
Die Ereigniskarte für diese Runde lautet: „Ressourcen für die Projektplanung frei verfügbar". In dieser Runde haben die Ressourcenverantwortlichen noch keine aktive Rolle. Die Ressourcenbretter liegen gut erreichbar in der Mitte des Tisches. Die Projektleiter*innen dürfen sich frei bedienen, die benötigten Ressourcen nehmen und auf ihre Projektpläne einordnen. In dieser Runde findet noch keine Kommunikation zwischen den Projektmanager*innen statt. Sobald das Setting für diese Runde aufgebaut ist, startet die Spielleitung den Timer.

Nach Ablauf der 7 Minuten bleiben die Trennwände bestehen. Die Projektleiter*innen berichten nun an die Spielleitung, wie der Status ihrer Projektplanung ist. Außerdem werden Manager*innen und Mitarbeiter*innen jeweils nach ihrer subjektiven Einschätzung des Ergebnisses befragt. Die Spielleitung vergibt darauf basierend die Punkte (→ *Punktevergabe*).

Hinweis für die Spielleitung: *Sie werden sehen: In dieser Runde „gewinnt" der oder die Schnellste. Es findet noch kaum Kommunikation statt und die Transparenz ist gering. Notieren Sie sich den Punktestand aus jeder Runde, da die Pokerchips in jeder Runde neu vergeben werden.*

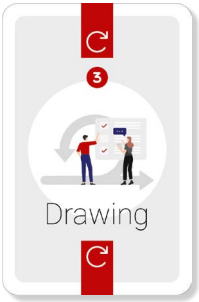


Runde 2: Projektmanager*innen: Call
Das Spiel wird zurück auf Anfang gesetzt. Die Ereigniskarte für diese Runde lautet: „Ressourcen bei Ressourcenmanager*in anfragen". Die Ressourcenverantwortlichen nehmen jetzt eine aktive Rolle ein: Die Projektleiter*innen müssen nämlich ihre Ressourcen bei ihnen anfragen. Die Zusage der Ressource erfolgt durch Übergabe der entsprechenden Ressourcenkarte.

Die Trennwände bleiben bestehen. Auch der Blick auf die beiden Ressourcenbretter ist nun durch eine Trennwand versperrt. Sie haben wieder 7 Minuten Zeit, danach erfolgen erneut die Punktevergabe und die Diskussion.

Wichtig: Räumen Sie die Projektpläne und Ressourcenbretter nach dieser Runde nicht ab! Das Endergebnis dient als Basis für Runde 3.

Hinweis für die Spielleitung: *Sie werden sehen: In dieser Runde war vor allem der Dialog zwischen Projektleitung und Ressourcenverantwortlichen wichtig. Dadurch herrscht auch mehr Transparenz unter den Projektleiter*innen. Es „gewinnt", wer am schnellsten und aktivsten mit den Ressourcenmanager*innen kommuniziert.*

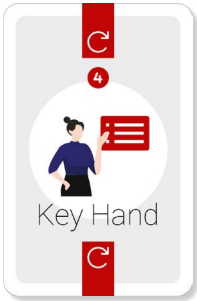


Runde 3: Drawing
In dieser Runde werden die Ergebnisse aus der vorherigen Runde unter neuen Bedingungen verfeinert. Als Basis für die dritte Runde gilt das Endergebnis aus Runde 2. Nach wie vor gilt, dass Ressourcen für die Projektplanung angefragt werden können. Hinzu kommen folgende Ereigniskarten:

- „Sichtbarkeit aller Projekte & Ressourcen" (d. h. die Trennwände werden entfernt)
- „Zeitliches Verschieben von Projekten möglich"

Versuchen Sie erneut Ihr Glück und schärfen Sie in den nächsten 7 Minuten Ihr Ergebnis aus der vorigen Runde. Danach erfolgen wieder die Vergabe der Punkte und eine kurze Diskussion.

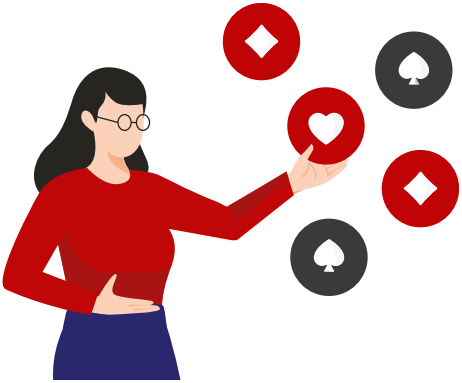
Hinweis für die Spielleitung: *Als Spielleiter*in können Sie diese Runde moderieren und zur Kommunikation auffordern. Bei Bedarf können Sie den Mitspieler*innen erste Hinweise aus der → **Musterlösung** geben. Sie werden sehen: Durch die volle Transparenz und Kommunikation in alle Richtungen steigt die Komplexität, aber das Gesamtergebnis wird sich verbessern.*



Runde 4: Key Hand
Das Spielfeld wird wieder zurück auf Anfang gesetzt. Ansonsten gelten dieselben Ereigniskarten wie in Runde 3. Hinzu kommt die folgende Ereigniskarte: „Priorisierung von Projekten durch Projektportfolio". Die Priorisierung der Projekte finden Sie auf der Übersichtskarte „Projektportfolio". Priorisierte Projekte sollen so schnell wie möglich angefangen werden.

Sie haben nun erneut 7 Minuten Zeit, um basierend auf den neuen Regeln eine optimale Lösung für Ihr Unternehmen zu finden. Nach dieser Runde vergibt die Spielleitung analog zu den letzten Runden die Punkte.

Hinweis für die Spielleitung: *siehe Hinweise aus Runde 3*



Abschlussrunde

Nehmen Sie sich zum Abschluss nochmals 15 Minuten Zeit, um Ihre Key Learnings aus dem Spiel festzuhalten.

- Rechnen Sie die Punkte aus allen Runden zusammen und werfen Sie einen Blick in den Abschnitt → *Gesamtauswertung*.
- Halten Sie Ihre Erkenntnisse aus dem Spiel fest. Alle Rollen sollten zu Wort kommen (→ ***Leitfragen***).
- Nehmen Sie die Risikokarten ⚠, bisher ungenutzten Ereigniskarten ✨ und Rollenjoker ♛ (→ ***Detaillierte Erläuterung aller Spielkarten***) zur Hand und diskutieren Sie, inwiefern sich die Ergebnisse unter realen Bedingungen nochmals unterscheiden könnten.
- Werfen Sie einen Blick in die → ***9 Best Practices von itdesign zum Thema Ressourcenmanagement.***

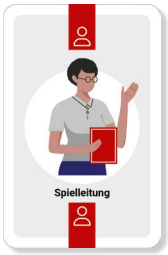
Leitfragen
- Wie sieht das optimale Ergebnis im Sinne des Unternehmens aus?
- Unter welchen Voraussetzungen gelingt dies? Was sind mögliche Stolpersteine auf dem Weg?
- Welche Prinzipien in Bezug auf Ressourcenmanagement möchten Sie für Ihre Umsetzung in der realen Welt mitnehmen?
- Gibt es weitere Besonderheiten, die es in Ihrem Unternehmen zu berücksichtigen gilt?

Spielerweiterung

Sie haben noch nicht genug? Folgende Erweiterungsmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:
- Beziehen Sie Rollenjoker mit in Ihr Spiel ein (→ ***Ressourcenkarten***).
- Beziehen Sie Risikokarten mit in Ihr Spiel ein (→ ***Risikokarten***).
- Spielen Sie die Ereigniskarten „Rollen können neu definiert werden" und „Feste Zusagen von Ressourcen für die Projektplanung" aus (→ ***Ereigniskarten***).

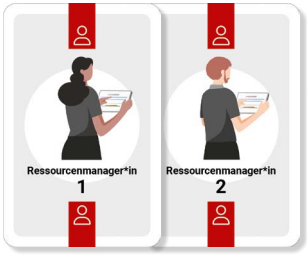
Detaillierte Erläuterung aller Spielkarten

Rollenkarten



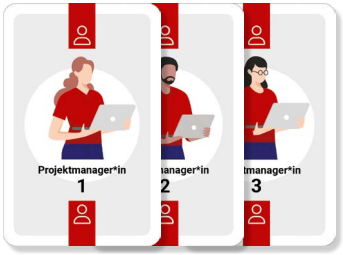
Spielleitung

Als Spielleiter*in nehmen Sie eine neutrale Rolle im Spiel ein. Sie kennen die Regeln, leiten die Spielrunden an, verwalten das Bankkonto, halten die Uhr im Blick und können Korrekturen am Spiel und den Rollen nach eigenem Ermessen vornehmen.



Ressourcenmanager*in 1 und 2

Als Ressourcenverantwortliche*r ist es Ihnen wichtig, die Auslastung Ihrer Mitarbeitenden zu optimieren und möglichst keine freien Ressourcen mehr haben. Im Spiel verwalten Sie die Ressourcen für die Zeiträume t = 2 bis 8.



Projektmanager*in 1, 2 und 3

Als Projektleiter*in wollen Sie Ihre Projekte im geplanten Zeitraum t mit den Ressourcen umsetzen, die die benötigten Fähigkeiten haben. Das eigene Projekt ist Ihnen zunächst am wichtigsten.

Manager*in 1, 2 und 3 (optional)

Als Manager*in haben Sie das unternehmerische Optimum im Blick. Sie dürfen nach jeder Runde Punkte vergeben, die Ihre subjektive Einschätzung der Lösung widerspiegeln.

Mitarbeiter*in 1, 2 und 3 (optional)

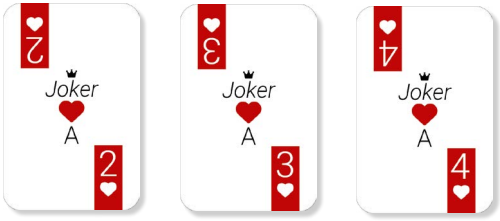
Als „Ressource“ sind Sie einerseits daran interessiert, nicht überlastet zu sein und andererseits wollen Sie die Projekte in Ihrem Unternehmen voranbringen. Sie dürfen nach jeder Runde Punkte vergeben, die Ihre subjektive Einschätzung der Lösung widerspeigelt.

Ressourcenkarten

Ressourcenkarten stellen die Ressourcen in Ihrem Unternehmen dar und zeigen drei Dinge an:

- Das ***Symbol*** (Pik, Herz, Karo) steht jeweils für die Fähigkeit, die die Ressource mitbringt. Herz könnte in Ihrem Unternehmen beispielsweise für HTML-Entwicklung oder Marketing stehen.
- Die ***Zahl*** zeigt an, in welchem Zeitraum die Ressource eingesetzt werden kann. Zum Beispiel kann die Karte „Herz-2" nur in der Spalte t = 2 auf Ihrem Projektplan eingesetzt werden.
- Der ***Name*** steht für den oder die Mitarbeiter*in, der oder die hinter einer Rolle steckt.

Jede Karte gibt es nur einmal, weil alle Personen jeweils nur einmal innerhalb eines Zeitraums verplant werden können.



Sonderkarten: Rollenjoker

Für die Fähigkeit „Herz" (A und B) gibt es für jeden Zeitraum jeweils zwei Rollenjoker. Joker sind nicht Teil der vorgestellten Spielvarianten in den Runden 1 bis 4. Sie dienen jedoch der besseren Simulation von Ressourcenmanagement in der echten Welt.

Mithilfe von Jokern können die Ressourcenmanager*innen der Projektleitung eine Zusage machen, ohne dass zum besagten Zeitpunkt noch Ressourcen verfügbar sind, weil zum Beispiel:

- erwartet wird, dass ohnehin nicht alle Zusagen wahrgenommen werden.
- bei langfristigen Planungen oftmals noch gar nicht wichtig ist, welche Person als Ressource eingeplant werden soll (also ob ein Joker später z. B. zu Anna oder Alex wird).

Ausschreibung Kreditinstitut X (extern)		3 – 5
2 x ♥	1 x ♥	1 x ♥
	1 x ♦	1 x ♦
	1 x ♠	2 x ♠

Projekte

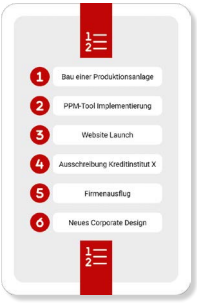
Es gibt im Spiel 6 verschiedene interne und externe Projekte, die zu Beginn auf die 3 Projektleiter*innen aufgeteilt werden (→ ***Spielvorbereitung***). Die Projekte zeigen an:

- um welches Projekt es sich handelt,
- in welchem Zeitraum t das Projekt auf dem Projektplan eingeplant werden soll und
- mit welchen Rollen bzw. Fähigkeiten ein Projekt besetzt werden soll.

Beispiel: *Das Projekt „Ausschreibung Kreditinstitut X" ist ein externes Projekt, das für den Zeitraum t = 3 bis 5 eingeplant werden soll. In t = 3 werden zwei Ressourcen mit der Fähigkeit „Herz" benötigt. In t = 4 wird jeweils eine Ressource mit Herz, Karo und Pik benötigt usw.*

Rundenkarten

Rundenkarten dienen der Veranschaulichung, in welcher Runde Sie sich gerade befinden. Sie können für maximale Transparenz in die Mitte des Spielfeldes zu den in dieser Runde geltenden Ereigniskarten gelegt werden. Worum es in jeder Runde geht, finden Sie im Abschnitt → ***Spielablauf im Detail***.



Ereigniskarten

Ereigniskarten legen die Voraussetzungen bzw. Spielregeln einer jeden Spielrunde fest. Sie werden durch die Spielleitung eingebracht und für alle ersichtlich in die Mitte des Tisches gelegt. Welche Ereigniskarten wann gelten, finden Sie im Abschnitt → *Spielablauf im Detail*.

Die Ereigniskarten „Rollenjoker können verwendet werden" (Erklärung zu Rollenjokern siehe Abschnitt → ***Ressourcenkarten***) und „Feste Zusagen von Ressourcen für die Projektplanung" (Historisierung von Zusagen) dienen lediglich als Diskussionsgrundlagen, die die Bedingungen in einer realen Welt noch besser abbilden.

Risikokarten

Risikokarten sind nicht unmittelbar Teil des Spiels, können aber von der Spielleitung im Timeout und der Abschlussrunde als Grundlage für Diskussionen eingebracht werden. Risikokarten sind Ereignisse, die die Szenarien im Spiel noch realistischer und dadurch komplexer machen und daher für die Umsetzung des Ressourcenmanagements in der realen Welt wichtig sind.

Übersichtskarte Projektportfolio

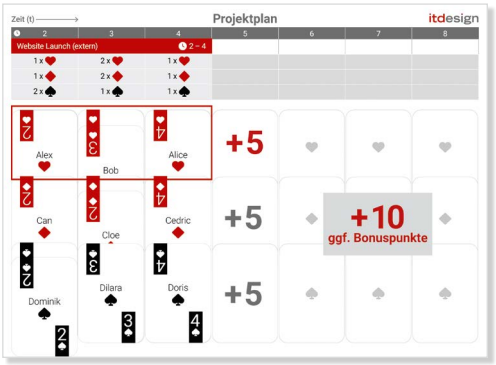
Diese Karte ist insbesondere wichtig für Spielrunde 4: Sie gibt eine Priorisierung der Projekte im Rahmen Ihres Projektportfolios an, zum Beispiel vorgegeben durch Ihr Management. Priorisierte Projekte sollen so schnell wie möglich angegangen werden.

Punktevergabe

Projektmanager*in

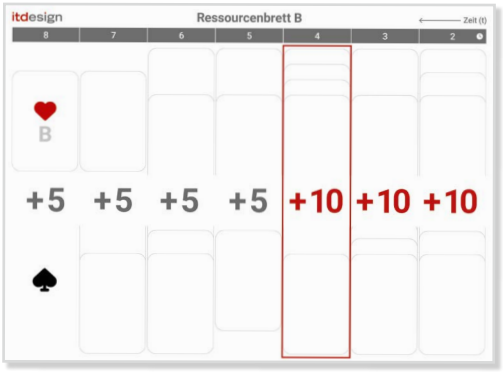
Je mehr passende Ressourcen Sie für Ihre Projekte zugesagt bekommen haben, desto besser. Für eine vollständige Reihe (d. h. eine vollständig zugesagte Ressource mit der gewünschten Fähigkeit) erhalten Sie jeweils 5 Punkte. Stehen Ihnen beispielsweise alle für Ihr Projekt notwendigen Ressourcen mit der Fähigkeit Herz zur Verfügung, gibt es 5 Punkte.

Für ein vollständig besetztes Projekt (d. h. 3 vollständige Reihen) erhalten Sie zusätzlich weitere 10 Bonuspunkte. Das Maximum je Spielrunde liegt somit bei 25 Punkten je Projektplan.



Ressourcenmanager*in

Für jeden vollständig zugesagten Zeitraum in t = 2 bis 4 (d. h. keine verfügbare Ressource mehr innerhalb einer Spalte) erhalten Sie 10 Punkte. Für die Zeiträume t = 5 bis 8, die weiter in der Zukunft liegen, erhalten Sie je 5 Punkte je vollständig zugesagtem Zeitraum.



In Summe kann jede*r Ressourcenmanager*in je Spielrunde ein Maximum von 50 Punkte (= 7 vollständig zugesagte Zeiträume) erhalten.

Mitarbeitende und Management

Als Mitarbeiter*in und Manager*in nehmen Sie im Spiel eine beobachtende Rolle ein. Am Ende jeder Spielrunde dürfen Sie das Ergebnis subjektiv bewerten und jeweils Punkte zwischen 0 und 50 (in Fünfer-Schritten) vergeben. Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung.
Gibt es in der Spielrunde mehrere Mitarbeiter*innen (Manager*innen), stimmen Sie sich vorher untereinander ab, um Konsens herbeizuführen. Findet keine Einigung statt, werden 25 Punkte vergeben.

Hinweis für die Spielleitung: *Sie dürfen die subjektive Einschätzung der Mitarbeitenden und des Managements kritisch hinterfragen und gegebenenfalls Ihr Veto einlegen.*

Gesamtauswertung

Ihr Ziel als Gesamtunternehmen (= gesamter Tisch) ist es, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Dabei werden die Punktzahlen der einzelnen Runde jeweils notiert und am Ende aufsummiert.
Bei mehreren Teams: Spielen Sie gegen andere Unternehmen (= weitere Tische), gewinnt am Ende das Team, das insgesamt die meisten Punkte erzielt. Stellen Sie sicher, dass die maximal erreichbare Punktzahl dieselbe ist (d. h. dass Management und Mitarbeitende überall dieselbe „Macht" haben).

Von besonderer Bedeutung ist aber auch, wie viele Punkte Sie in einer Runde im Vergleich zur vorherigen erspielen konnten – denn diese spiegeln Ihren tatsächlichen Erkenntnisgewinn in Bezug auf das Thema Ressourcenmanagement wider. Die Punkte aus Runde 4 spiegeln Ihren Erkenntnisgewinn über alle Runden hinweg wider und dienen als Basis für folgende Einordnung:

Newbie
0–99 Punkte

Ressourcenmanagement ist kein leichtes Unterfangen – damit sind Sie bestimmt nicht allein. Der Lerneffekt aus dem Spiel wird sich auswirken!

Advanced
100–199 Punkte

Sie haben bereits solide Fortschritte gemacht und können darauf Stück für Stück aufbauen. Diskutieren Sie, was in Runde 4 noch besser hätte laufen können!

Pro
200–299 Punkte

Sie haben Ihre Projekt- und Ressourcenplanung wirklich gut gemeistert. Für den letzten Feinschliff empfehlen wir einen Blick in die Best Practices von itdesign.

Guru
300–350 Punkte

Wow, tolle Leistung – Sie haben bereits einen fantastischen Job gemacht! Wir empfehlen Ihnen unsere Spielerweiterung für noch mehr Realität.

Musterlösung

Die Musterlösung finden Sie in dem beigelegten Umschlag. Sie sollte nur von der Spielleitung eingesehen werden und spielt erst ab Runde 3 eine Rolle. Die Spielleitung darf bei Bedarf und nach eigenem Ermessen erste Hinweise an das Team geben.

9 Best Practices von itdesign zum Thema Ressourcenmanagement

Kommunikation
Sprechen Sie miteinander, z. B. in einer wöchentlichen Ressourcenrunde. Das funktioniert meist besser als die zeitversetzte Kommunikation via Tool.

Transparenz
Zu wissen, was die anderen Teammitglieder brauchen, erleichtert die Lösungsfindung ungemein und unterstützt die Akzeptanz von Entscheidungen.

Priorisierung
Priorisieren Sie Ihre Projekte im Rahmen eines Projektportfolios. So können Sie effizient entscheiden, wo (begrenzte) Ressourcen eingesetzt werden sollen.

Ganzheitliche Betrachtung
Den maximalen Erfolg erzielen Sie dann, wenn Sie alle relevanten Faktoren, Rollen und Informationen mit in die Planung einbeziehen.

Vertrauen & Pragmatismus
Setzen Sie auf Selbstorganisation und Pragmatismus. Reduzieren Sie die Komplexität Ihrer Prozesse und gewährleisten Sie eine Anwendbarkeit über viele Projektarten hinweg.

Einheitliches Mindset
Sorgen Sie für ein einheitliches Mindset und Verständnis unter Berücksichtigung der unternehmensspezifischen Kultur.

Kontinuierliche Planung
Bewahren Sie sich den Spielraum, um auf kurzfristige Veränderungen oder Bedarfe zu reagieren. Seien Sie agil – auch in Ihrer Ressourcen- und Projektportfolioplanung!

Verankerung der Prozesse
Setzen Sie den Fokus auf die Verankerung Ihrer Prozesse statt losgelöste Theorien. Führen Sie Trainings durch, kommunizieren Sie den Mehrwert und beziehen Sie Ihr Team ein!

Tool-Unterstützung
Eine Software wie itd Advanced Resource Planning für Clarity oder Meisterplan kann Sie bei einer professionellen Ressourcenplanung unterstützen. Wir beraten Sie gerne!

Kurzbeschreibung

Mit diesem Spiel tauchen Sie spielerisch ein in die Welt des Ressourcenmanagements. In mehreren Runden lernen Sie auf einem abstrakten Level die wichtigsten Prinzipien einer funktionierenden Planung kennen und werden feststellen, unter welchen Voraussetzungen eine realistische Planung Ihrer Projekte und Ressourcen möglich ist. An alle Projekt- und Ressourcenmanager*innen da draußen: Get ready and place your bets!

6 – 12 Personen
ca. 90 min

Zielgruppe: Ressourcenverantwortliche, Teamleitung, Projektleitung, Projektmitglieder, PMO, Management, Mitarbeitende

Kontakt & Impressum

Herausgeber:
itdesign GmbH © 2023
Friedrichstraße 12
72072 Tübingen
Deutschland
+49 7071 3667-60
info@itdesign.de
www.itdesign.de

Autor: Christian Jacob
Redaktion: Anna Haußmann
Gestaltung: Dominik Jäger
Illustration: Dennis Wolf
Regelstand: April 2023

Kontaktieren Sie uns

itdesign wünscht Ihnen viel Spaß beim Spielen!

Sie haben Fragen, Feedback oder Anmerkungen zu unserem Ressourcenmanagement-Spiel? Oder Sie haben Lust auf eine gemeinsame Spielrunde mit unseren erfahrenen Berater*innen? *Sprechen Sie uns gerne an.*

ppm@itdesign.de