

Ralf-Rüdiger Faßbender  
Michael Thanhoffer

# Kreatives Projektmanagement

Mit Projektinszenierung  
innovative Ergebnisse fördern

HOCHSCHULE  
LIECHTENSTEIN  
Bibliothek



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	5
Einleitung.....	11
Das große Bild: Spielen Sie mit dem Feuer!.....	11
Entdeckungsreise zum Kreativen Projektmanagement: Der Ideen-Navigator.....	14
1    Kreativität: Eine eigenArtige Kultur (er)finden.....	21
1.1    Kreativität bedeutet Veränderung.....	22
1.2    Die drei Säulen der kreativen Kultur.....	24
1.2.1    Die erste Säule: Das kreative Ja.....	24
1.2.1.1    „Ja" ist anstrengend.....	24
1.2.1.2    „Ja" kann bedrohlich sein.....	25
1.2.1.3    „Ja" ist ein Zeitfresser.....	25
1.2.1.4    „So geht's nicht!" - die Mutter aller Killerphrasen.....	25
1.2.1.5    „Ja" ist wunderbar wohltuend.....	26
1.2.2    Die zweite Säule: Ja zur EigenArt.....	27
1.2.3    Die dritte Säule: Strukturierendes Vorgehen.....	29
1.3    Der kreative Prozess.....	30
1.3.1    Die Phasen des kreativen Prozesses.....	31
1.3.2    Die Sammlungsphase.....	32
1.3.3    Auf dem Zielband steht eine W-Frage.....	33
1.3.4    Pause.....	34
1.3.5    Die kreative Phase.....	34
1.3.6    Noch eine Pause.....	36
1.3.7    Die Phase des Ordnen und Bewertens.....	36
1.3.8    Welche Idee ist die beste?.....	37
1.3.9    Die Phase der Maßnahmen und Präsentationen.....	37
1.3.10    Passender Umgang mit den Phasen.....	38
1.4    Die Signale kreativer Kultur.....	39
1.4.1    Arbeiten an tabunahen Zonen.....	41
1.4.2    Danke!.....	41
1.4.3    Manches geht nur mit Humor.....	43
1.4.4    Wo Humor hilft.....	43
1.4.5    Der Ideen-Navigator in der Praxis.....	44

2	Projektmanagement: Zielen oder treiben lassen?.....	47
2.1	Projektmanagement pur.....	47
2.1.1	Ideen brauchen Struktur: Die vier Phasen des Projektes.....	48
2A<2	Die Vorbereitung.....	50
2.1.3	15 Startfragen.....	51
2.1.4	Der Auftrag: Fragen 1 bis 3.....	53
2.1.5	Projektziel: Fragen 4 und 5.....	55
2.1.6	Wie klingt ein Ziel?.....	57
2.1.7	Auftraggeberin: Frage 6.....	64
2.1.8	Grenzen/Eckdaten: Fragen 7 bis 13.....	65
2.1.9	Hypothesenbildung - Risikoanalyse kreativ: Frage 14.....	68
2.1.10	Kommunikationsmöglichkeiten: Frage 15.....	72
2.2	Der Handlungsplan.....	73
2.3	Projektkontrolle oder das Verhalten nach dem Zieleinlauf.....	77
2.3.1	Der Navigator als Auswertungsinstrument.....	82
2.3.2	Die vier Phasen des (kreativen) Projektes.....	83
2.4	Die Planung.....	85
2.5	Die Projektsteuerung.....	89
	Mittelteil: Methoden, Arbeitsblätter, Checklisten.....	93
	20 Tools von A bis Z.....	95
	1. Anfängliche Neuigkeitsdiagnose und die Frechdachse.....	96
	2. Briefing-Board: Aufträge notieren und erspüren.....	97
	3. CreaM = Creative Meetings.....	99
	4. Die vier Phasen des kreativen Projektes.....	100
	5. Die 15 Startfragen.....	102
	6. Eigentlich naheliegend: Dinge helfen Sinnen.....	104
	7. Farbenring um die Mindmap.....	104
	8. George Taboris Klischeeslalom: Recherche und mehr.....	106
	9. Handlungsplan.....	108
	10. Inszenieren eines Kick-offs: Einstieg in die Suggestion Weihnachten.....	111
	11. „Ja“-Checkliste der Kreativen Kultur (Kapitel 1).....	112
	12. Kopfstand.....	113
	13. Liste „Antreiber - Erlaubnis - Empfehlungen“.....	116
	14. Mentalgymnastik.....	118
	15. Ordnung in die Ergebnisse bringen: Kärtchen mobilisieren.....	120
	16. Pausen.....	120

## Inhaltsverzeichnis

17.	Redaktionserfolge: eine kreative Sammlung.....	121
18.--	SOFT-Analyse.....	122
19.	Transparentpapier: die neuen Ideen „liegen auf der neuen Ebene“.....	123
20.	Zeitstrahl: Andocken und Analysieren des temporären Kontextes.....	124
3	Ideen zum Projekterfolg steuern - Führung und Organisation.....	127
3.1	Was muss die Leitung können?.....	127
3.1.1	Führungsaufgabe: Rollen definieren und in der Rolle bleiben.....	129
3.1.2	Arbeit ermöglichen: Führung verhandeln.....	131
3.1.3	Führungsaufgabe Projektdefinition.....	132
3.1.4	Das magische Dreieck als Verhandlungsinstrument.....	133
3.2	Mit kreativer Kultur führen - Mut ist gefragt.....	134
3.2.1	Mut zum Regelbruch.....	134
3.2.2	Führen mit Hirn.....	135
3.2.3	Den Auftrag notieren und erspüren.....	139
3.2.4	CreaM - Projekt-Meeting Creativ.....	140
3.2.5	Immer wieder einsteigen.....	142
3.3	Durch den kreativen Prozess führen.....	142
3.4	Aus „Schwächen“ werden Stärken: Ressourcenorientierte Projektleitung.....	146
3.4.1	Antreiber führen und nutzen.....	147
3.4.2	Die „Erlauber“.....	153
3.4.3	Die zwei Gesichter der Antreiber.....	154
3.4.4	Führungsaufgabe: Projekte gegen Un-Kultur schützen.....	155
3.4.5	Wertschätzung der EigenArt: Der O.-K.-Corral.....	157
3.4.6	Kreative Projektteams.....	158
3.5	Führungsaufgabe: Projektabschluss.....	160
3.5.1	Nach dem Projekt ist vor dem Projekt - Die kreative Auswertung.....	163
3.6	Unser Kreativ-Appell an die Projektleitung.....	165
4	Selbstorganisation und Persönlichkeitsentwicklung: Die kreative Person.....	167
4.1	Die Kunst der EigenArt.....	167
4.1.1	Natürlich sind Sie nicht blind.....	169
4.1.2	PreparedMind.....	170
4.1.3	Ich brauche Bilder im Kopf.....	171

4.1.4	Mehr Text - für mehr Bilder.....	171
4.1.5	Mut-oder mit der Angst spielen.....	173
4.2	Überleben im Projekt - Welche Kompetenzen brauche ich?.....	175
4.2.1	Ideen - aber immer: Kreative Kompetenz.....	175
4.2.2	Flow statt Panik: Stresskompetenz.....	177
4.2.3	Initiieren - reagieren: Statuswechselkompetenz.....	178
4.2.4	Statuswechsel - nochmal anders.....	180
4.2.5	Spinnen die im Team?! - Kooperationskompetenz.....	183
4.2.6	So bin ich gut! - Selbstorganisationskompetenz.....	185
4.2.7	30-Minuten-Anleitung zur Selbstorganisation.....	185
4.3	Gut genug sein - werden - bleiben.....	187
	Epilog.....	189
	Die Projektinszenierung - eine Annäherung.....	189
	Die Projektinszenierung - ein Drama in drei Akten.....	192
	Dramen brauchen Helden.....	202
	SchlussgeDANKEn.....	205
	Literaturverzeichnis.....	207
	Die Autoren.....	211,,