

GPM verleiht „Deutschen Studienpreis Projektmanagement“

Auszeichnung als berufliche „Einstiegshilfe“ ins Projektmanagement

Autor: Oliver Steeger

Jährlich prämiert die GPM mit ihrem „Deutschen Studienpreis Projektmanagement“ hervorragende wissenschaftliche Abschlussarbeiten – und bietet jungen Projektmanagern damit gute Startchancen. Die renommierte Auszeichnung gilt als berufliche „Einstiegshilfe“ ins Projektmanagement. Auch in diesem Jahr standen drei Preisträger auf der Bühne beim PM Forum in Nürnberg. Die Juroren unter Leitung von Prof. Yvonne Schoper waren sich einig: Die Absolventen haben wissenschaftliche Arbeiten voller zukunftsweisender Ideen und origineller Lösungen zum Projektmanagement vorgelegt. „Einige frühere Preisträger haben mittlerweile Führungspositionen in der Industrie oder eine Professur für Projektmanagement inne“, erklärte Prof. Yvonne Schoper, „andere sind heute fester Bestandteil der GPM Community und engagieren sich ehrenamtlich im Verein“. So wachse ein wertvolles Netzwerk aus Alumni.

Die diesjährigen Preisträger bereichern die PM-Wissenschaft um wichtige Erkenntnisse. So beschreibt Dr. Ralf Friedrich in seiner Dissertation ein Reifegradmodell für virtuelle Teams. Mit diesem Modell kann man den aktuellen Leistungsstand eines Teams messen, den Reifegrad ermitteln und praktische Maßnahmen zur Verbesserung der Teamreife ableiten. Julia Gollinger beschreibt in ihrer Bachelorarbeit Erfolgsfaktoren für das Projektcoaching. Sie analysiert die wesentlichen Schlüsselemente und deren Einfluss auf die Wirksamkeit von Projektleitercoachings. Ebenfalls eine Bachelorarbeit legte

Johannes Schenk vor. Er betrachtet „Gamification“ im Projektmanagement und erwägt, wie sich Gamification-Ansätze auf das Projektmanagement übertragen lassen, beispielsweise zur Motivation von Projektmitarbeitern.

Die Arbeiten im Einzelnen:

Kategorie Dissertation: Dr. Ralf Friedrich mit seiner Arbeit „VTMM® – Virtual Team Maturity Model – for Virtual Team Performance Improvement Development“ (Hochschule Darmstadt in Kooperation mit dem Cork Institute of Technology; betreuende Professoren: Prof. Udo Bleimann, Hochschule Darmstadt, Prof. Ingo Stengel, Hochschule Karlsruhe, Prof. Paul Walsh, Cork Institute of Technology).

In globalen Projekten arbeiten Experten aus verschiedenen Fachbereichen und Kulturen hauptsächlich virtuell zusammen. Dies bedeutet: Sie stehen vor der Herausforderung, dass im Team verschiedene Arbeitsweisen und Kommunikationsmuster zusammentreffen – möglicherweise Barrieren, die das Team bei gleichzeitig eingeschränkter persönlicher Interaktion überwinden muss. Deshalb brauchen virtuelle Projektteams schnelle und wirksame Werkzeuge, mit denen sie ihre Zusammenarbeit beurteilen und anpassen können.

Die Doktorarbeit beschreibt die Entwicklung und Validierung eines Reifegradmodells für virtuelle Teams. Mit diesem Modell kann man den aktu-



Preisträger Dr. Ralf Friedrich;
Foto: Oliver Steeger



Preisträgerin Julia Gollinger;
Foto: Oliver Steeger

ellen Leistungsstand des Teams messen, den Reifegrad ermitteln und praktische Maßnahmen zur Verbesserung der Teamreife ableiten. Das Modell besteht aus elf Prozessen, deren Relevanz für virtuelle Teamarbeit aus empirischer Untersuchung und aktueller Literatur zusammengetragen wurde. Dr. Ralf Friedrich ermittelt Prozesse anhand von Inputs, Methoden und Outputs in Anlehnung an den PMBOK® Guide (Project Management Institute, 2013). Der Standard wurde auf die Situation virtueller Teams übertragen. Dabei leitet der Preisträger Key Performance-Indikatoren für jeden dieser Prozesse ab und ordnet sie einem der vier Reifegrade zu. Sein Modell basiert auf einem Algorithmus zur Berechnung des aktuellen Reifegrades eines virtuellen Teams, dessen Daten mithilfe eines Online-Fragebogens erhoben werden. Das Ergebnis des VTMM®-Assessment zeigt, was konkret die Effektivität in virtuellen Projekten einschränkt. Daraus ergeben sich Methoden für die Erhöhung des Kompetenzniveaus. Das Modell selbst wurde wissenschaftlich validiert durch eine Delhi-Studie mit einem Expertengremium aus 80 Projektmanagern. Dieses Gremium verfügte über langjährige Erfahrung in virtueller Zusammenarbeit und brachte Erkenntnisse aus fünf Kontinenten ein. Erfolgreich getestet wurde auch die Anwendung eines VTMM®-Assessments und die Umsetzung daraus abge-

leiteter Verbesserungsmaßnahmen – und zwar in einer Pilot-Studie mit einem international agierenden, realen virtuellen Team. Die Jury urteilt: „Dr. Ralf Friedrich hat für virtuelle Teams ein Maturity-Modell entwickelt. Neben einer umfassenden Literaturrecherche fließen in die Arbeit

auch die Erfahrungen des Autors aus seiner langjährigen Mitarbeit in Projekten ein. Eine innovative Arbeit mit sehr aktueller Fragestellung.“ Dr. Ralf Friedrich ist seit 1991 im Projektmanagement tätig. Als Unternehmensberater unterstützt er seit 2000 bei der Implementierung von Prozessen für Projektmanagement virtuelle Teamarbeit. Seine Forschung zu virtuellen Teams führte er an der Hochschule Darmstadt in Kooperation mit dem Cork Institute of Technology durch.

Kategorie Bachelorarbeit: Julia Gollinger mit ihrer Arbeit „Erfolgsfaktoren im Projektcoaching: Eine theoretische und qualitative Analyse der Schlüsselemente und deren Einfluss auf die Wirksamkeit von Projektleitercoachings“ (Hochschule München, Fakultät für Betriebswirtschaftslehre; betreuender Professor: Prof. Lars Brehm) Die Anforderungen an die Rolle eines Projektleiters sind extrem vielfältig und fordern viele verschiedene Kompetenzen. Dabei reicht es nicht aus, nur die technischen Projektmanagementpraktiken zu beherrschen. Auch die Verhaltens- und Kontextkompetenzen des Projektleiters tragen wesentlich zum Erfolg des Projekts bei. Außerdem werden Projektleiter häufig mit Anforderungen einzelner Interessengruppen konfrontiert; diese Anforderungen müssen sie managen und umsetzen. Mit Blick auf diese Aufgaben und Anforderungen laufen Projektmanager Gefahr, den „roten Faden“ in ihrem Projekt zu verlieren.



Preisträger Johannes Schenk;
Foto: Oliver Steeger

Diesem Risiko kann man mit dem Einsatz eines Projektcoachs entgegenwirken, der dem Projektleiter, dem gesamten Projektteam oder einzelnen Teammitgliedern zur Seite gestellt wird. Dieses Coaching wirkt Problemen und Krisen entgegen. An dieser Erkenntnis setzt die Bachelorarbeit an. Welche Erfolgsfaktoren sind im Projektleitercoaching von Bedeutung? Welche Wirkungen hat Projektleitercoaching auf den Projekterfolg und den Coachee?

Eine fundierte Literaturanalyse bildet den Ausgangspunkt für den anschließenden qualitativen Forschungsansatz. In zwölf problemzentrierten Interviews wurden sowohl praktizierende Projektcoaches als auch ehemalige Coachees befragt. Die Aussagen der Befragten wurden in einer inhaltlich strukturierten Analyse ausgewertet und das Ergebnis abschließend in einem theoretischen Framework zusammengefasst.

Ein Ergebnis: Erfolgreiches Projektcoaching verändert Auftreten und Verhalten des Projektleiters. Projektcoaching hat also einen positiven Einfluss auf das Projekt, der allerdings nur indirekt ermittelbar ist. Die Fähigkeiten des Projektcoaches bilden wichtige Erfolgsfaktoren in Form seiner Coachingausbildung und -erfahrung, seiner Kenntnisse und Erfahrungen im Projektmanagement sowie seiner sozialkommunikativen und personalen Fertigkeiten. Darüber hinaus sind die Freiwilligkeit und Bereitschaft des Coachees und das Beziehungsverhältnis zwischen beiden Rollen wichtige Voraussetzungen für das Gelingen. Die Jury befand: „Julia Gollinger liefert einen fundierten Überblick zum aktuellen Forschungsstand im Projektcoaching und ein interessantes Framework der Erfolgsfaktoren. Die Arbeit erhöht den Wissensstand der PM-Community in einem langfristig aktuellen und bedeutsamen Themenfeld der Personalentwicklung.“

Preisträgerin Julia Gollinger absolvierte ihr Bachelorstudium in Betriebswirtschaft mit dem Schwerpunkt „Projektberatung und -management“ an der Hochschule München. Sie entschied sich anschließend für ein Masterstudium an der Bergischen Universität Wuppertal im Bereich „Management und Marketing“. Durch begleitende Werkstudententätigkeit nahm sie darüber hinaus Einblick in die Praxis.

Kategorie Bachelorarbeit: Johannes Schenk mit seiner Arbeit „Gamification im Projektmanagement – Analyse der Übertragbarkeit von Gamification-Ansätzen auf das Projektmanagement“ (Technische Hochschule Mittelhessen (THM), Fachbereich 14 – Wirtschaftsingenieurwesen;

betreuender Professor: Prof. Claus Hüselmann) Gamification bezeichnet die Verwendung von Elementen der Spielgestaltung in spielfremdem Umfeld. In seiner Arbeit untersuchte Johannes Schenk Möglichkeiten und Potenzial von Gamification-Methoden im Projektmanagement. Außerdem arbeitete er heraus, ob und wie sich die Anwendung von Spielprinzipien zur Vermittlung von Projektmanagementkompetenz in der Erwachsenenbildung sowie in der Hochschullehre eignet. Fachleute unterscheiden zwischen „Gamification“ und „Serious Games“ (dt.: „ernsthafte Spiele“). Gamification ist die Anwendung von Spielelementen in einem spielfremden Kontext. Serious Games dagegen sind per Definition Spiele, welche einen „tieferen Sinn“ unterhaltend vermitteln, etwa in der Bildung, bei Trainings oder zum Thema Gesundheit. Serious Games stehen allerdings in keinem spielfremden Zusammenhang; sie unterscheiden sich darin von „Gamification“. Den Ausgangspunkt für die Analyse bildet eine Expertenfrage zum Thema „Gamification im Projektmanagement“. Neben der Expertenfrage nutzte Johannes Schenk Chous „Octalysis“-Tool, mit dem Ansätze und Elemente von Gamification analysiert, bewertet und schließlich veranschaulicht werden können. Bei diesem Gamification Framework geht man davon aus, dass mindestens einer von acht Kernantrieben jede menschliche Handlung als Motivation begründet.

Die Arbeit beschreibt, wie Gamification beispielsweise zur Steigerung der Motivation bei Projektmitarbeitern führen kann. Darüber zeigt sie, dass „die



Jury-Vorsitzende Prof. Yvonne Schoper stellte auf dem Galaabend des PM Forums die Preisträger des „Deutschen Studienpreis Projektmanagement“ vor. Foto: Oliver Steeger

Verbindung von Realität und Spiel den Charakter von Wissensvermittlung und Problemlösung ändern und damit zugleich eine nachhaltige Veränderung unserer Lernkultur erwarten lassen“ (Dresse, Marcel: Gamification ist kein Spiel und ein Serious Game kein Prozess, 2016). Durch diese Einsicht können neue Erkenntnisse gewonnen werden insbesondere für die ICB 3.0 – Kompetenzelemente „Engagement und Motivation“ sowie „Personalmanagement“. Ferner greift die Arbeit die Kompetenzelemente „Problemlösung“, „Entspannung und Stressbewältigung“, „Kreativität“, „Information und Dokumentation“ sowie „Kommunikation“ thematisch auf. Die Jury urteilt: „Die Arbeit behandelt das junge und hochaktuelle Thema Gamification, das für das Projektmanagement in Zukunft eine große Bedeutung haben wird. Johannes Schenk hat angesichts der noch spärlichen Literatur in diesem Bereich eine beträchtliche systematische Leistung vollbracht.“ Preisträger Johannes Schenk besuchte zum Einstieg ins Projektmanagement die Vorlesung „Managing Teams and Projects“ während seines Auslandssemesters an der UML in Lowell, MA. Zurück in Deutschland vertiefte er diese Erfahrung durch eine Tutorentätigkeit an der THM sowie eine Beschäftigung im PMO eines internationalen Organisationsprojektes (SAP ERP-Rollout) in einem DAX-30-Unternehmen. Vor allem im Projektcontrolling und im Berichtswesen sah er dort großes Potenzial für Gamification im Projektmanagement.

Alle Infos zum DSPM-Turnus 2018 unter: www.gpm-ipma.de/studienpreis ■