



# Projektmanagement & Controlling





# Bestandteile eines typischen Businessplans

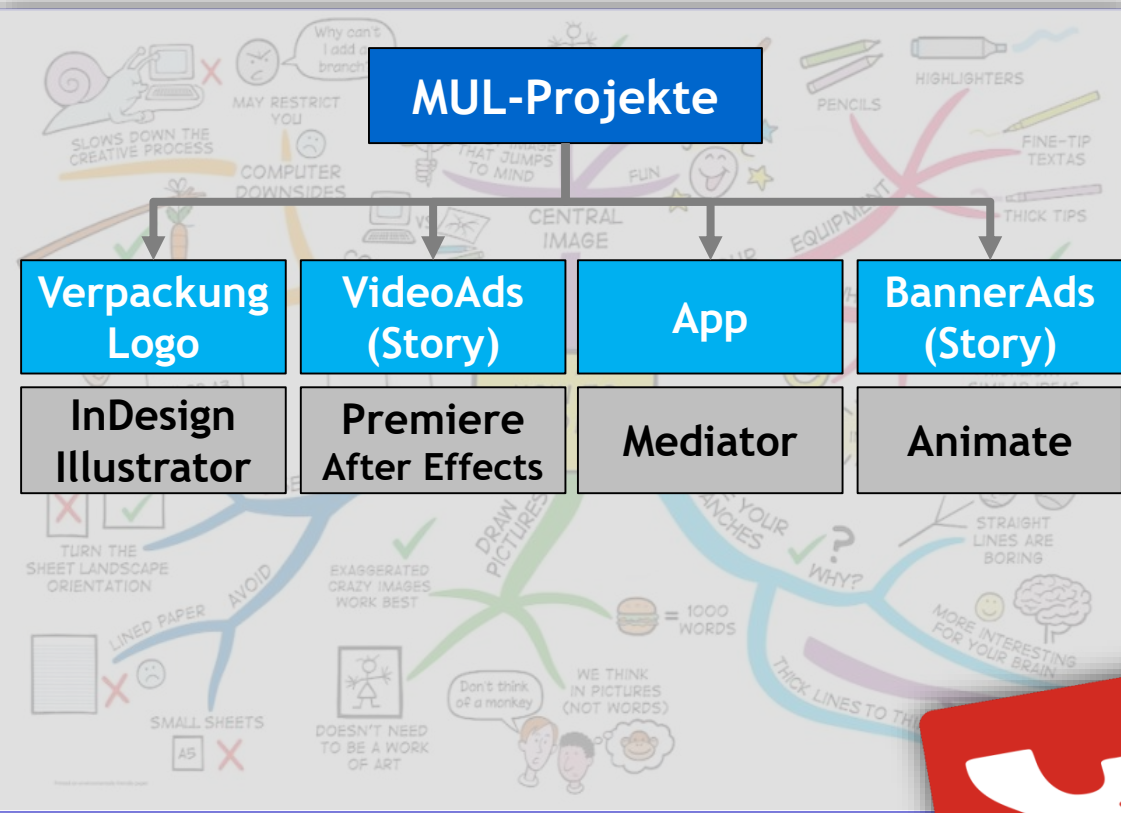
- 1** **Projekt-information**  
Generelle **Verwaltungsdaten** eines Projektes, wie z. B. der Name des Projektes, die ausführende Abteilung, der zuständige Projektmanagers, sowie Projektbeginn und Projektende.
- 2** **Management-Summary**  
Eine **Zusammenfassung**, um den Entscheidungsträgern alle **relevanten Aspekte** des Projektes zu vermitteln. Sie ist von nicht zu unterschätzender Bedeutung.
- 3** **Ausgangssituation**  
Analyse aller **relevanten Marktdaten**: Darstellung des Gesamtmarktes, eigener Marktanteil, Konkurrenten, Kundenstruktur und Zielgruppen sowie Erfolgsaussichten des Projektes.
- 4** **Markt und Trends**  
Ausblick auf die **Entwicklung des Marktes**: Prognose des künftigen Marktvolumens und der wichtigsten Trends, die von innen und von außen auf den betrachteten Markt einwirken.
- 5** **Zieldefinition**  
Das konkrete und vor allem **messbare** Ziel des Projektes wird hier umrissen (vgl. SMART).
- 6** **Konzept**  
**Beschreibung** des Produktes bzw. der Dienstleistung in all seinen **Ausprägungen**, **Alleinstellungsmerkmale** und mögliche Schwachstellen im Hinblick auf **Konkurrenzprodukte**.
- 7** **Projekt-planung**  
Haupt- und Teilprozesse, Terminplanung, Meilensteine, Aufgabenplanung, Ressourcen- bzw. Kapazitätsplanung, Definition der Verantwortlichkeiten.
- 8** **Projekt-controlling**  
**Deckungsbeitragskalkulation** und ggf. besondere Stellschrauben. Projektierter Absatz, Preis des Produktes, angesteuerter Marktanteil, Vertriebskanäle, evtl. Projektorganisation.
- 9** **Risiken-abschätzung**  
Faktoren, die den Erfolg des Projektes **gefährden** könnten; sowohl solche, die von innen aus dem Projekt herauswirken, als auch solche, die auf das Projekt von außen einwirken.



# Machen Sie sich Gedanken:

## Erstellen Sie eine Mind-Map zu Ihrem Multimedia-Projekt

(Projekte bis 2021)



### Erstellen Sie eine Landkarte ...

Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu: Entwickeln Sie im **Zweier-team** mithilfe von **XMind** eine erste **Projektidee** zu Ihrem Multimedia-Projekt. Denken Sie dabei an all die Aspekte, die Sie **planen** müssen, damit Ihr Projekt ein Erfolg wird.

**Sie haben 30 min Zeit.**

Wir schauen uns einige Mind-Maps gemeinsam an.





## Sie können Ihre BannerAd in diese Richtung entwickeln:

Projekte ab 2022

### Ihre BannerAds bzw. VideoAds

#### Banner-Ads (Story)

Teamgröße: 2 - 3 Teammitglieder

Sie entwickeln  
ein **Werbebanner (Banner-Ad)**  
mit Bildern und Texten, Animationen, Effekten,  
Musik und (externen) Videoclips

Zu einer Marke, einem Produkt oder Service Ihrer Wahl

Umfang ca. 2 bis 4 Banner  
jeweils 4 bis 5 Szenen bzw. Bildschirmseiten

Zielgeräte sind Desktop, Tablet oder Smartphone  
(z.B. MastHead, nicht zu klein)

Erstellung in Animate, Premiere, Illustrator  
PowerPoint, Programme Ihrer Wahl

#### Video-Ads (Story)

Teamgröße: 2 - 3 Teammitglieder

Sie entwickeln  
Ein **Video-Clip (Video-Ad)**  
mit Bildern und Texten,  
Animationen, Effekten und Musik

Zu einer Marke, einem Produkt oder Service Ihrer Wahl

Umfang 2 bis 4 Clips  
Jeweils ca. 20 bis 120 Sekunden Dauer

Zielgeräte sind Desktop, Tablet oder Smartphone  
(z.B. MastHead, nicht zu klein)

Erstellung in Animate, Premiere, Illustrator  
PowerPoint, Programme Ihrer Wahl



# Projektplanung :: Was muss bis wann da sein?

09.03.	<b>Drehbuchabgabe</b> (10 bis 20 Seiten)	Erstellung mit InDesign :: Zielsetzung - Zweck - Zielgruppe Szenenbeschreibung :: Zeitplan (Word oder Excel) :: Aufgabenverteilung u.a. ⇨ siehe Folie „ <b>Seitenplan</b> “
30.03.	<b>Recherche und Bearbeitung</b>	Informations- und Materialquellen ausfindig machen und dokumentieren :: Mediendaten bearbeiten: Sound z.B. mit <b>Audacity</b> , Video z. B. mit <b>Premiere</b> und <b>AfterEffects</b>
27.04.	<b>Exkurs</b>	Arbeiten mit <b>Adobe After Effects</b>
18.05.	<b>Zwischenbericht</b> (DIN-A4-Seite)	... über den <b>Stand des Projektes</b> : Wer hat was gemacht bzw. was muss noch erledigt werden? Was könnte <b>kritisch</b> werden? Ggf. <b>Plan B</b> (abgespeckte Version) skizzieren.
29.06.	<b>Beta-Version</b>	Einbau <b>aller Mediendaten</b> wie Bilder, Sounds, Videos, Sprechertexte, Animationen etc. der Teammitglieder bzw. Unterthemen :: <b>Qualitätssicherung</b> (QS) im Team
06.07.	<b>Mastering</b>	<b>Master-Version</b> :: Zusammenfügen des Ganzen und Export Abschluss-QS :: <b>Abgabe des finalen Projektes an TC</b>



## Was ins Drehbuch rein muss...

### Ihr Drehbuch (Projektplan)

#### Überblick

##### Teamvorstellung

Stellen Sie Ihre Teammitglieder kurz vor.

##### Konzept

Beschreiben Sie das Konzept Ihres Projektes mit kurzen und prägnanten Worten.

##### Zielgruppe

Grenzen Sie Ihre Zielgruppe ein und beschreiben Sie deren Nutzungsverhalten.

##### Geschäftsmodell

Erläutern Sie die Maßnahmen mit denen Sie Geld verdienen wollen.

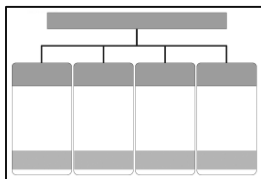
##### Markt und USP

Legen Sie dar, wie sich der Markt für Ihr Produkt gestaltet und worin sich ihr Produkt gegenüber denen der Mitbewerber unterscheidet.

#### Ads & Szenen

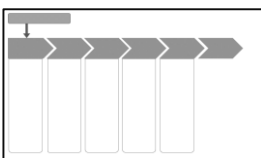
##### Struktogramm

Erstellen Sie für die Struktur Ihrer Banner- oder Video-Ads eine Übersicht im Form eines Struktogrammes:



##### Flussdiagramm

Beschreiben Sie die einzelnen Szenen mit Hilfe eines Flussdiagramms. Erwähnen Sie auch wichtige filmische und technische Kriterien zu Ihren Szenen:



#### Zeitplan

##### Gantt-Chart

Planen Sie die Dauer der Haupt- und Teilprozesse Ihres Projektes detailliert mit einem Prozess-Zeit-Diagramm (Gantt-Chart):



##### Aufgabenverteilung

Beschreiben Sie die Aufgabenverteilung im Team. Sie können die Zuordnung auch im Gantt-Chart ergänzen.

##### Kapazitätsplanung

Erläutern Sie, ggf. anhand einer Exceltabelle, ob Ihre Kapazitäten im Team ausreichen, um das Projekt zu bewältigen. Nennen Sie kritische Phasen.

#### Story & Inhalte

##### Ihre Story

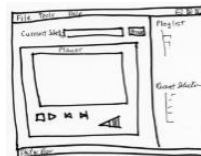
Erläutern Sie, ob und wie Ihre einzelnen Ads eine übergeordnete Story ergeben. Gehen Sie auch auf grundlegende Prinzipien des Storytellings ein.

##### Ihre Inhalte

Beschreiben Sie Ihre Ads hier inhaltlich ausführlicher. Gehen Sie auch genauer auf wichtige Kriterien der Animationen, filmische oder technische Einstellungen ein.

##### Skribble (MockUp)

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte. Nutzen Sie auch hier das "visuelle Denken" und erstellen Sie von zentralen Szenen eine Skizzenzeichnung:



#### Layout & Medien

##### Typogramm

Legen Sie fest, welchen Schriftstil (Art, Größe, Farbe) Sie für welche Textsorte verwenden wollen.

##### Gestaltung

Skizzieren Sie Farbe und Gestaltung der inhaltlichen wie grundlegende Elemente der Gestaltung

##### Logos / Maskottchen

Verwenden Sie ein Logo oder Maskottchen so beschreiben Sie es. Überlegen Sie auch, welche Rolle das Maskottchen übernehmen soll.

##### Foto, Musik, Videos

Möchten Sie eigene Medien erstellen, planen Sie diese frühzeitig ein und listen Sie sie in diesem Bereich auf. Nicht vergessen: Auch im Gantt-Chart erwähnen.

#### Wichtiges

##### Feldarbeit

Planen Sie mit Firmen bei zusammenzuarbeiten (z. B. Interview, Foto- oder Filmaufnahmen), so planen Sie frühzeitig die Anfrage dort. Überlegen Sie auch Alternativen, falls Sie keine Genehmigung erhalten sollten.

##### Quellenangaben

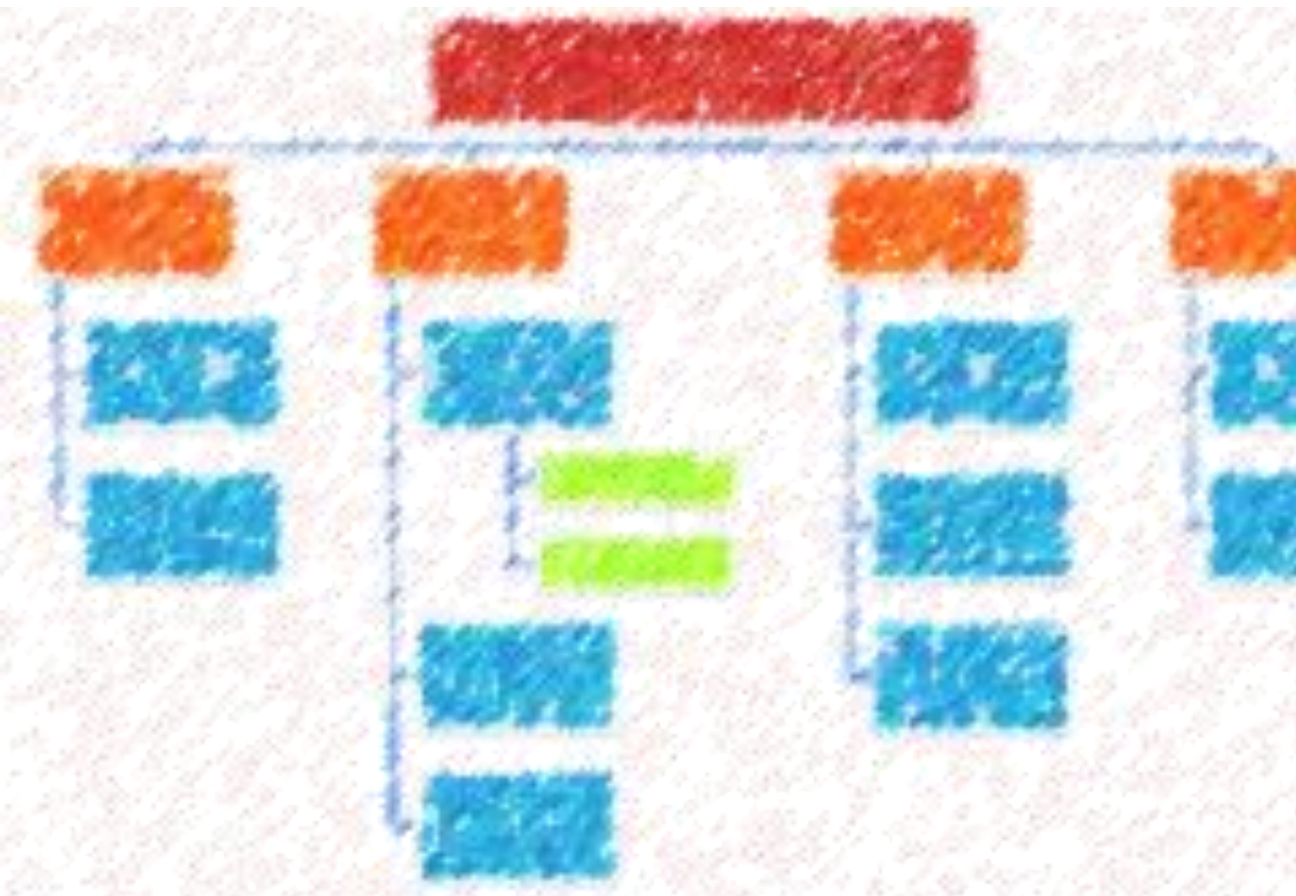
Wenn Sie beabsichtigen Drittmaterialien wie Fotos, Filme, Texte, Musik, Sounds usw. für Ihr Programm zu verwenden, so geben Sie die (wichtigsten) Quellen im Drehbuch und später auch im Programm an.

##### Eigenständigkeit

Erklären Sie - mit Ihrer Unterschrift -, dass Sie alle Arbeiten am Drehbuch selbstständig erbracht haben.



# Erstellen Sie einen Programmstrukturplan



## Orientierung ...

Bevor man richtig ans multimediale Arbeiten geht, macht es Sinn, sich nochmal einen **Überblick** zu verschaffen ...

... erstellen Sie für Ihr Projekt einen **Programmstrukturplan** oder wie er auch genannt wird, einen **Navigationsplan**.

Wir sehen uns jeden Plan gemeinsam an und loten **Optimierungspotentiale** aus.



# MICROTONIC

Verantwortlich im Sinne des Presserechtes für diese PowerPoint-Präsentation ist **Toni Cramer**.  
Die Präsentation begleitet den Kurs „**Projektmanagement & Controlling**“ an der Johann-Friedrich-von-Cotta-Schule.  
Es handelt es sich um eine nicht kommerzielle, für Schulungs- und Bildungszwecke, eingerichtete Präsentation.

Meine Adressdaten sind:



Toni Cramer  
Irisweg 36  
71672 Marbach  
Fon: 07144-861177  
Fax: 07144-858350  
Mail: Softonic@aol.com  
Web: [www.projectonic.de](http://www.projectonic.de)  
[www.sciencetonic.de](http://www.sciencetonic.de)

## Medienquellen

Alle Quellenhinweise zu grafischen Darstellungen und Texten werden auf den jeweiligen Folien selbst wiedergegeben.

Andere grafische Darstellungen, die nicht gesondert gekennzeichnet sind entstammen den Sammlungen von Hemera Photoobjects 50.000 oder der Serif Image Collection.

## Schutzrechtsverletzungen

Falls Sie vermuten, dass von dieser Website bzw. PowerPoint-Folie aus eines Ihrer Schutzrechte verletzt wird, teilen Sie mir das bitte umgehend per Post, Mail oder Telefon mit.  
Es wird sofort Abhilfe geschaffen.

**Copyright: MicroTonic, 2021/2022 :: Alle Rechte vorbehalten**  
Die PowerPoint-Datei und ihre Teile (Folien und grafische Darstellungen) sind urheberrechtlich geschützt. Das gleiche gilt für alle Texte der Folien. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des jeweiligen Rechtegebers bzw. Autors.

**Hinweis zu §52 a UrhG:** Weder die PowerPoint-Dateien noch ihre Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung überspielt, gespeichert und in ein Netzwerk eingestellt werden.  
Dies gilt auch für Intranets von Firmen, Schulen, Bildungseinrichtungen und anderen Institutionen.