Projektmanagement & Controlling

Bestandteile eines typischen Businessplans

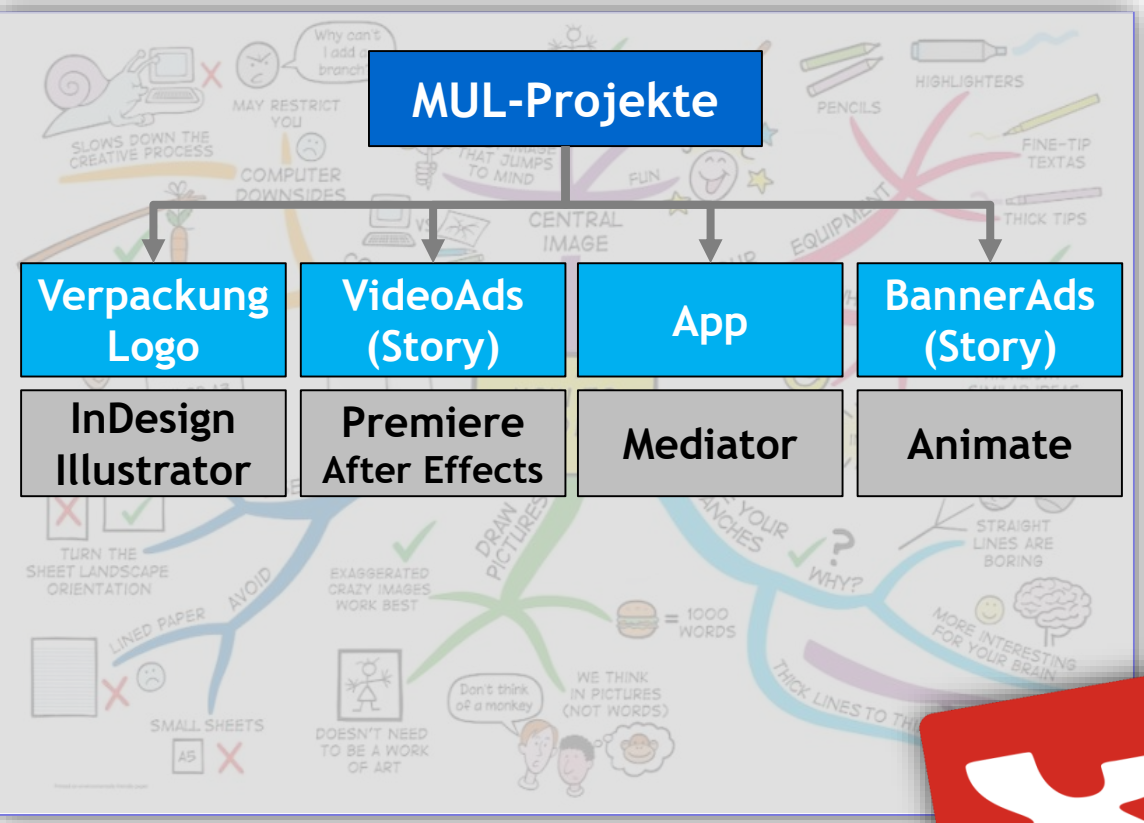
1 Projekt-information	Generelle **Verwaltungsdaten** eines Projektes, wie z. B. der Name des Projektes, die ausführende Abteilung, der zuständige Projektmanagers, sowie Projektbeginn und Projektende.
2 Management-Summary	Eine **Zusammenfassung**, um den Entscheidungsträgern alle **relevanten Aspekte** des Projektes zu vermitteln. Sie ist von nicht zu unterschätzender Bedeutung.
3 Ausgangs-situation	Analyse aller **relevanten Marktdaten**: Darstellung des Gesamtmarkes, 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.

Bitte auch das Kommentarfeld zu dieser Folie lesen.

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 **Zweierteam** 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.

Abbildung zu Mind-Map: http://learningfundamentals.com.au/wp-content/uploads/How-to-mind-map.jpg :: XMind-Logo: www.xmind.net

Die möglichen Ausrichtungen

Sie können Ihre BannerAd in diese Richtung entwickeln:

Projekte ab 2022

Ihre BannerAds bzw. VideoAds

Banner-Ads (Story)	Video-Ads (Story)
Teamgröße: 2 - 3 Teammitglieder	Teamgröße: 2 – 3 Teammitglieder
Sie entwickeln ein **Werbebanner (Banner-Ad)** mit Bildern und Texten, Animationen, Effekten, Musik und (externen) Videoclips	Sie entwickeln Ein **Video-Clip (Video-Ad)** mit Bildern und Texten, Animationen, Effekten und Musik
Zu einer Marke, einem Produkt oder Service Ihrer Wahl	Zu einer Marke, einem Produkt oder Service Ihrer Wahl
Umfang ca. 2 bis 4 Banner jeweils 4 bis 5 Szenen bzw. Bildschirmseiten	Umfang 2 bis 4 Clips Jeweils ca. 20 bis 120 Sekunden Dauer
Zielgeräte sind Desktop, Tablet oder Smartphone (z.B. MastHead, nicht zu klein)	Zielgeräte sind Desktop, Tablet oder Smartphone (z.B. MastHead, nicht zu klein)
Erstellung in Animate, Premiere, Illustrator PowerPoint, Programme Ihrer Wahl	Erstellung in Animate, Premiere, Illustrator PowerPoint, Programme Ihrer Wahl

Hinweis zu PowerPoint: Über den Referenten kann eine Umwandlung der PowerPoint-Datei in das HTML5-Format erfolgen.

Projektplanung :: Was muss bis wann da sein?

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

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.

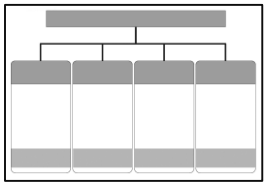
Zielgruppe
Grenzen Sie Ihre Zielgruppe ein und beschreiben Sie deren Nutzungsverhalten.

Geschäftsmodell
Erläutern Sie die Maßnahmen mit denen Sie Geld verdienen wollen.

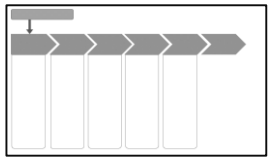
Markt und USP
Legen Sie dar, wie sich der Markt für Ihr Produkt gestaltet und worin sich ihr Produkt gegenüber denen der Mitbewerber unterscheidet.

Ads & Szenen

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

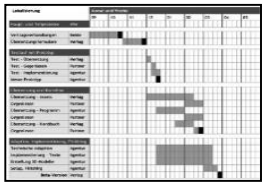


Flussdiagramm
Beschreiben Sie die einzelnen Szenen mit Hilfe eines Flussdiagramms. Erwähnen Sie auch wichtige filmische und technische Kriterien zu Ihren Szenen:



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.

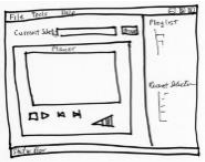
Kapazitätsplanung
Erläutern Sie, ggf. anhand einer Exceltabelle, ob Ihre Kapazitäten im Team ausreichen, um das Projekt zu bewältigen. Nennen Sie kritische Phasen.

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 Kriteren 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 **Programm-strukturplan** oder wie er auch genannt wird, einen **Navigationsplan**.

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

Copyright

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
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.