

Fachgruppe Projektmanagement:  
Community of Practice Projektmanagement

# Begeisterung im Team

Frankfurt/Main, 24.10.2023

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



Anne Tenzer,  
Union Investment Gruppe



### Nachhaltige IT-Projekte

Wirtschaft und Gesellschaft befinden sich in einem Prozess fortschreitender Digitalisierung bzw. digitaler Transformation. Der technische Fortschritt scheint dabei immer wieder neue Gestaltungspotenziale zu eröffnen, die in der Folge zu Projektaufträgen führen. Diese Projektaufträge werden heute durch weitere Anforderungen angereichert, die gesellschaftliche Trends und politische Vorgaben widerspiegeln. Insbesondere Nachhaltigkeitsanforderungen, z. B. vor dem Hintergrund des Energieverbrauchs von IT, werden zunehmend Bestandteil von Projektaufträgen. Einerseits sollen IT-Lösungen eine effizientere Nutzung vorhandener Ressourcen gewährleisten, andererseits ist die IT selbst Ressourcenverbraucher und die Projektverantwortlichen müssen diese Herausforderung in das Projekt tragen und letztlich den Projekterfolg auch unter Nachhaltigkeitsgesichtspunkten nachweisen.

Projekte sind das zentrale Mittel, um Veränderungen von und in Organisationen zu bewirken. Organisationen müssen sich zukünftig sowohl bei der Projektauswahl, der Projektdurchführung und -definition als auch bei der Bewertung von Projektergebnissen mit Nachhaltigkeitsaspekten auseinandersetzen und entsprechende Vorgehensmodelle etablieren.

**Anmeldung**  
Anmeldeformular und weitere Informationen finden Sie unter: <http://pvm-tagung.de>

- Die reguläre Tagungsgebühr beträgt 189,00€.
- Für Mitglieder der GI und anderer wissenschaftlicher Gesellschaften beträgt die Gebühr 169,00€.
- Es gibt Rabatte für Studierende.

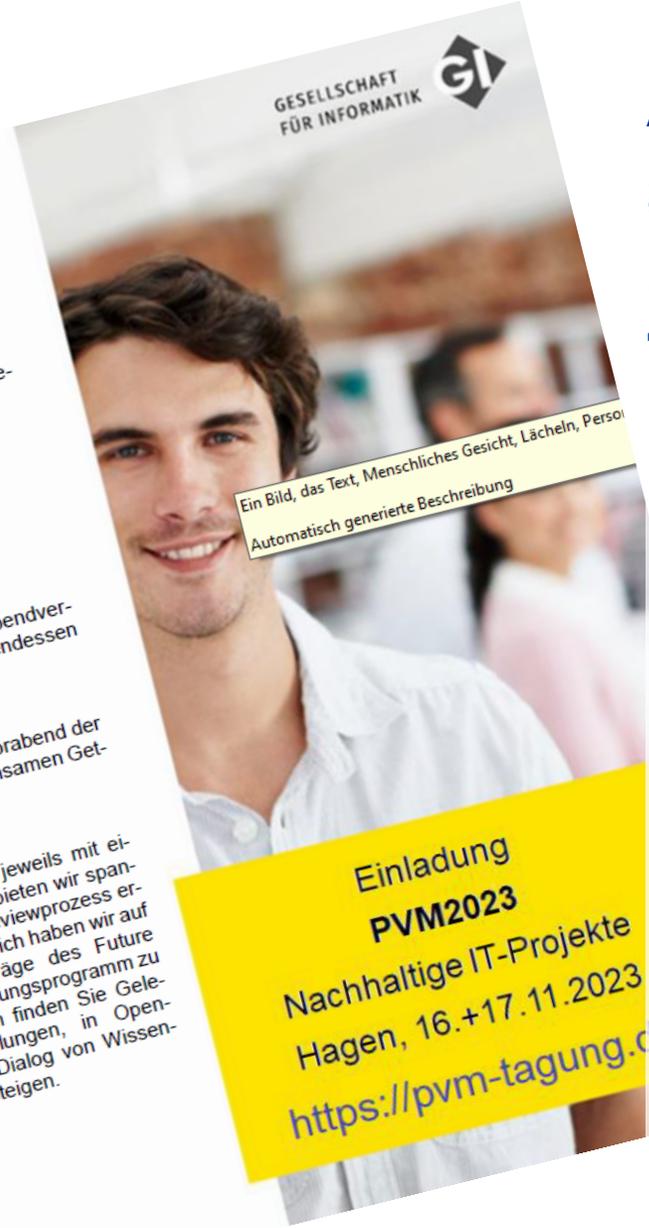
**Übernachtung**  
Informationen zu Zimmerkontingenten in verschiedenen Hotels finden Sie auf der Webseite.

**Konferenzort**  
Fachhochschule Südwestfalen  
Standort Hagen  
Haldener Str. 182  
58095 Hagen

**Abendveranstaltung**  
Am ersten Abend (16.11.2023) wird eine Abendveranstaltung mit einer Führung und einem Abendessen ausgerichtet.

**Vorabend-Event**  
Wie in den letzten Jahren laden wir am Vorabend der Konferenz (15.11.2023) zu einem gemeinsamen Get-Together auf eigene Rechnung ein.

**Ablauf**  
Die beiden Konferenztage beginnen jeweils mit einem Keynote-Vortrag. Anschließend bieten wir spannende Fachvorträge, die unseren Reviewprozess erfolgreich durchlaufen haben. Zusätzlich haben wir auf der Konferenz eingeladen Vorträge des Future Tracks und ein interessantes Schulungsprogramm zu aktuellen PM-Themen. Außerdem finden Sie Gelegenheit mit eigenen Fragestellungen, in Open-Space-Workshops aktiv in den Dialog von Wissenschaftlern und Praktikern einzusteigen.



GESELLSCHAFT FÜR INFORMATIK

Ein Bild, das Text, Menschliches Gesicht, Lächeln, Person  
Automatisch generierte Beschreibung

Einladung  
**PVM2023**  
Nachhaltige IT-Projekte  
Hagen, 16.+17.11.2023  
<https://pvm-tagung.de>

# Anmelden: PVM2023 am 16.+17.11.2023

## Zwei Tage lang:

- Neue Erkenntnisse aus der Forschung
- Diskussionsbeiträge
- Schulungen zu aktuellen Themen
- Exkursion & Konferenzdinner
- Austausch mit anderen Experten



**Mitarbeiter sind das Herz eines jeden Projekts... **Motivierte Mitarbeiter** sind für den **Projekterfolg** essentiell.**

# Ziel einer durch Motivation ausgelösten Handlung ist die Befriedigung von Bedürfnissen



Ein Motiv ist im Duden definiert als „**eine Überlegung oder Gefühlsregung, durch die sich jemand bewogen fühlt, etwas bestimmtes zu tun**“



Intrinsische Motive vs. Extrinsische Motive



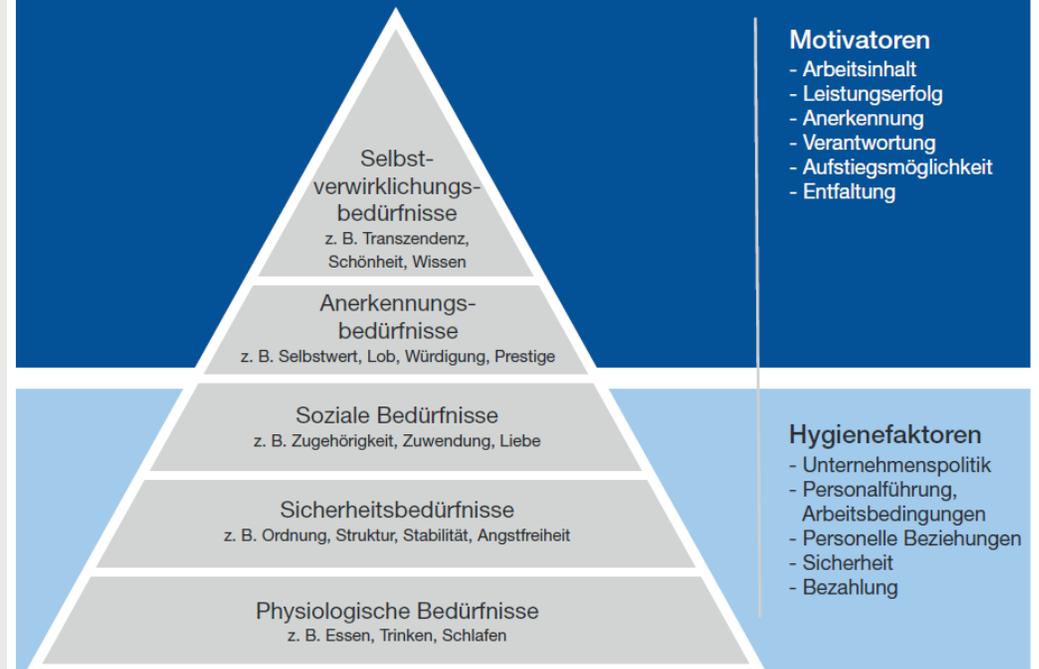
Motivatoren (satisfiers) vs. Hygienefaktoren (dissatisfiers) (nach Herzberg)



Motivation vs. Motivierung (nach Sprenger)

Bedürfnispyramide nach Maslow

Zwei-Faktoren-Theorie von Herzberg



Quelle: Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM4), GPM, 2019

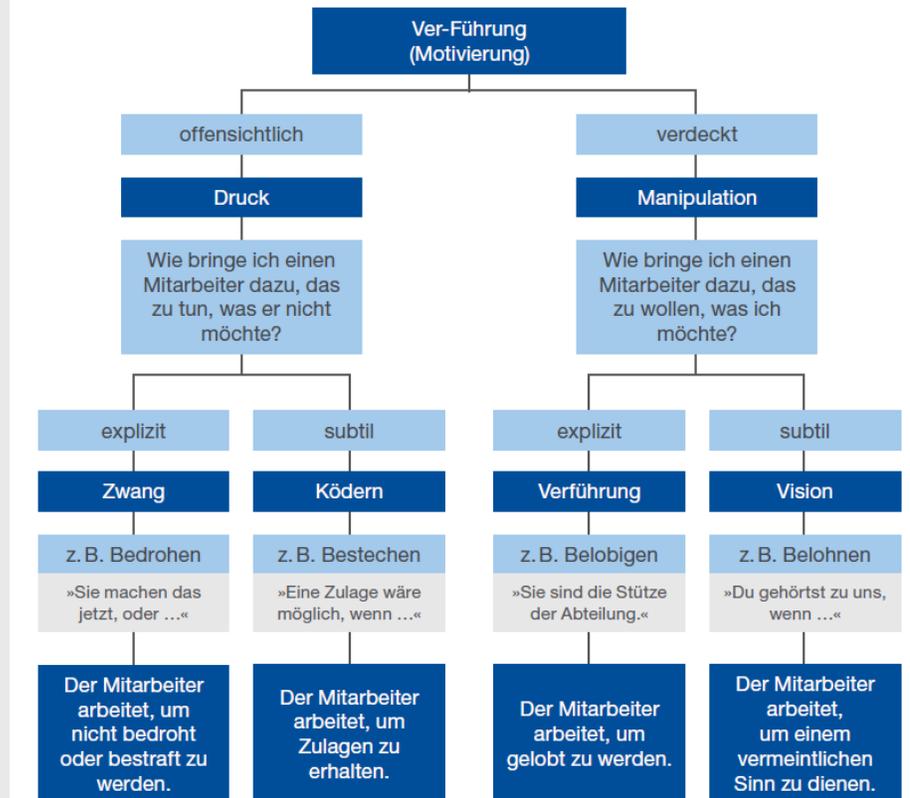
# Motivation ist nicht gleich Motivierung

> Motivierung hat zum Ziel, eine Person dazu zu veranlassen, etwas zu tun, was sie aus eigenem Antrieb nicht möchte

> Belohnen, Belobigen, Bestechen, Bedrohen, Bestrafen

> Führungsstrategien: Zwang, Ködern, Verführung, Vision

> **Motivation** entsteht durch **intrinsische Motive**, **Motivierung** entsteht durch extrinsische Motive und **Manipulation**



Quelle: Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM4), GPM, 2019

# Welche Faktoren spielen eine Rolle, um Motivation in Team entstehen zu lassen?

- Vertrauen und Sicherheit
- Klare & transparente Ziele
- Offene Kommunikation & Glaubwürdigkeit
- Passende Rollenverteilung und Kompetenzen
- Eigen-Verantwortlichkeiten
- Arbeitsumfeld (Infrastruktur, räumliche Gegebenheiten)
- Wertschätzung von Innen und Außen
- Sinnvolle Tätigkeiten
- Freiheitsgrade einräumen
- ....

# Welche Maßnahmen und Tools eignen sich, um Begeisterung im Projektteam zu steigern und zu erhalten?



## Motivatoren:

Sinnstiftende Tätigkeit,  
Erfolgserlebnisse, Anerkennung  
von Leistungen,  
Verantwortungsübernahme,  
Weiterentwicklungsmaßnahmen



## Hygienefaktoren:

Incentives, Belohnungen,  
Bezahlung, Ausstattung des  
Arbeitsplatzes



- Projektmanagement-Tools zur Schaffung von **Transparenz** und Darstellung von **Fortschritt**
  - Routinen schaffen durch klare **Regeln und Strukturen** (regelmäßige Meetings)
    - **Teambuilding-Events** zum Kennenlernen und Zusammenwachsen
    - **Wertschätzende Kommunikation**

# Welche Motivationsbremsen gibt es, und wie kann der Projektleiter diesen entgegen wirken?

Organisation:

**Workload** der Mitarbeitenden, Anzahl paralleler Projekte

Personalführung: unrealistische **Erwartungen**; **fehlende** oder zu ambitionierte **Ziele**

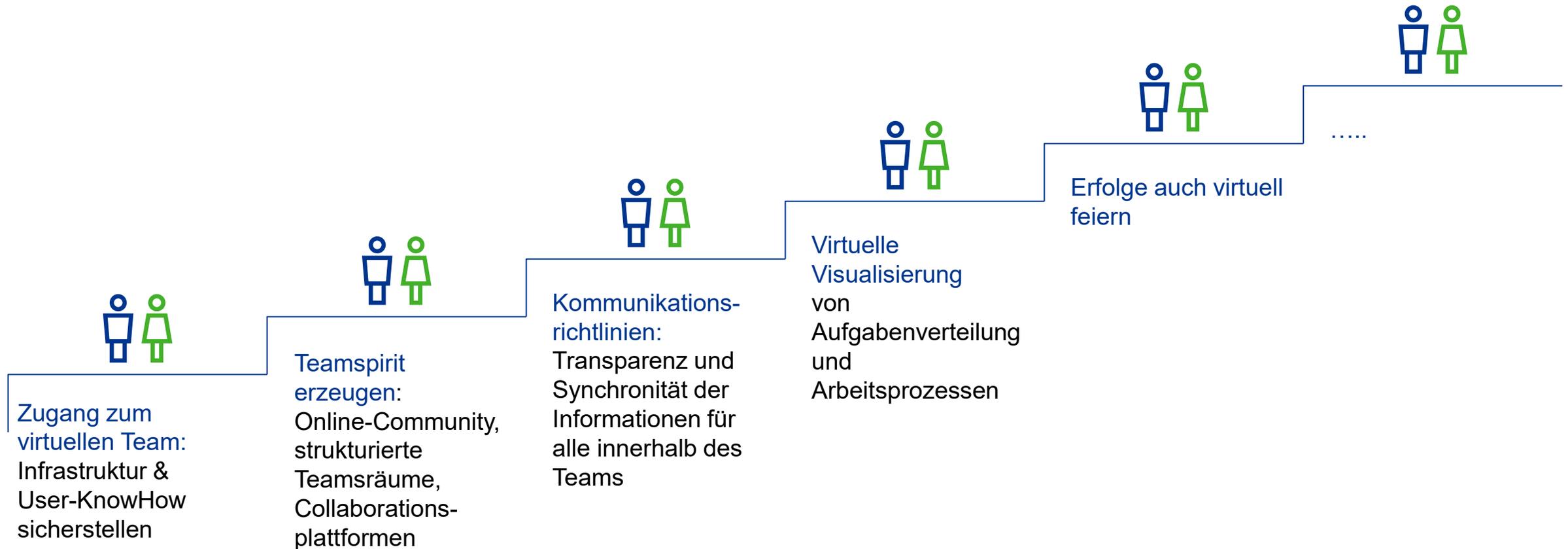


Infrastruktur Aspekte: Arbeitsbedingungen, **Arbeitsplatzausstattung**

Monetäre Aspekte: **Bezahlung**, Gehaltsstruktur

**Persönliches Umfeld**, Verhältnis zu Vorgesetzten und Kollegen

# Wie gelingt Begeisterung in virtuellen Teams?



# Zusammenfassung der Diskussionsergebnisse



\* Textform im Veranstaltungsbericht

# Zusammenfassung der Diskussionsergebnisse

Welche Maßnahmen und Tools eignen sich, um die Motivation im Projektteam zu steigern und zu erhalten?



# Zusammenfassung der Diskussionsergebnisse

