




# Projektdræberen

Protokol

 <p><b>Formål</b>          Projektdræber øvelsen handler om at forestille sig, at projektet er kuldsejlet, og tale om, hvad der gik galt og hvorfor – inden det går galt i virkeligheden. For det første sikrer den rettidig omhu, fordi vi tænker forskellige scenarier igennem, inden de sker, og dermed kan være lidt mere forberedte på dem. For det andet sikrer denne tilgang et mere realistisk billede af implementeringen af projektføreløbet.          Protokollen kan nemt varieres i tid alt efter indhold.</p>	 <p><b>Tidsforbrug</b> 30 - 45 minutter</p>
	 <p><b>Materialer</b>          Blyant/kuglepen          Notesblok          A3          Post-its</p>

## Proces

- 1. Forberedelse:** Du skal nu forestille dig, at du er kommet helt forkert i gang med dagen. Du har fået det forkerte ben ud af sengen, toiletspejlet er lige gået itu, saltbøsser væltede under morgenmaden – ulykkerne lurer overalt. Deadline nærmer sig for projektføreløbet og du skal nu forestille dig alt det værste, der kan ske, og følge katastrofetanken til døds. Efter øvelsen går starter dit helt almindelige liv igen.
- 2. Sæt scenen (2 min):** Drøm jer ud i fremtiden og forestil jer at projektføreløbet skal til at skydes i gang - MEN alt er gået galt! I er slet ikke klar og alt er ved at brænde sammen for jer. Hvad er årsagen til, at projektet blev en katastrofe?
- 3. Brainstorm over årsager (10-15 min)**  
Skriv alle potentielle katastrofer og problemer ned, som kunne aflive projektføreløbet eller forsinke det. Det eneste, I ikke må gøre, er at lave løsninger. Det kommer senere.
- 4.**
- 5. Top 5-10 over udfordringer (8-10 min):**  
Nu har I en unik liste over mulige projektdræbere, og opgaven består nu i at udvælge dem, I kan gøre noget ved. Her er

kriterierne for de 7-10 problemer, I vil arbejde med:

- Prioriter de mest skadelige problemer.
- Prioriter de mest sandsynlige problemer.
- Prioriter de problemer, I lettest kan planlægge jer udenom.

## 6. Løs problemerne på forhånd (10-20 min)

Nu skal I løse problemerne, inden de opstår – eller beslutte jer for, hvad I vil gøre.

Gå igennem hvert punkt på listen, og skriv:

- En løsning på problemet.
- En plan B, hvis problemet alligevel opstår.

*Allervigtigst* er, at ingen forlader mødet, før der er lavet helt specifikke og konkrete løsninger på hvert problem og uddelt ansvar i forhold til at få problemernes løsning ind i projektplanen.

**Husk:** Projektdræber-processen er komplet nytteløs, hvis I finder løsninger, men ingen ved, hvem der er ansvarlig for at føre den ud i livet!

## Problemer - brainstorm



## Plan A

Sorter de 7-10 mest relevante problemer og find løsninger

De mest skadelige	Løsning	Ansvarlig

De mest sandsynlige	Løsning	Ansvarlig

De letteste at gøre noget ved	Løsning	Ansvarlig

## Plan B