

LU04.A02 - Stakeholder Analyse

Lernziele

1. Die Schritte zur Durchführung einer Stakeholder Analyse nennen können.
2. Eine Stakeholder Analyse durchführen können.

Rahmenbedingungen

- Sozialform: Partnerarbeit
- Zeitbudget: 20 Minuten
- Erwartetes Ergebnis: Eine Stakeholder Analyse in vier Schritten

Ausgangslage

Sie sind der Projektleiter eines neuen städtischen Entwicklungsprojekts, das darauf abzielt, einen öffentlichen Park in der Mitte der Stadt zu renovieren und umzugestalten. Das Ziel ist es, den Park attraktiver zu machen, neue Freizeitangebote zu schaffen und die lokale Biodiversität zu erhöhen. Das Projekt wird voraussichtlich 12 Monate dauern.

Auftrag

Führen Sie eine Stakeholder Analyse durch und gehen dabei wie folgt vor:

- 1. Identifikation der Stakeholder:** Listen Sie alle möglichen Stakeholder dieses Projekts auf. Denken Sie sowohl an interne als auch externe Stakeholder.
- 2. Klassifizierung der Stakeholder:** Verwenden Sie eine Stakeholder-Matrix, um die Stakeholder basierend auf ihrem Einfluss auf das Projekt und ihrem Interesse am Projekt zu klassifizieren. Die Achsen der Matrix sollten 'Einfluss' (niedrig bis hoch) und 'Interesse' (niedrig bis hoch) sein.
- 3. Analyse der Stakeholder Interessen:** Wählen Sie vier Stakeholder aus verschiedenen Quadranten Ihrer Matrix aus und beschreiben Sie deren spezifische Interessen und Bedenken in Bezug auf das Projekt.
- 4. Entwicklung von Strategien:** Entwickeln Sie für jeden der vier ausgewählten Stakeholder eine Strategie, um deren Unterstützung zu gewinnen oder Bedenken zu adressieren. Berücksichtigen Sie Kommunikationswege, Beteiligungsmöglichkeiten und Konfliktlösungsansätze.

Lösung

[Lösung](#)

Last update:

2025/11/17 modul:m241:learningunits:lu04:aufgaben:02 <https://wiki.bzz.ch/modul/m241/learningunits/lu04/aufgaben/02?rev=1763364819>
08:33



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/m241/learningunits/lu04/aufgaben/02?rev=1763364819>

Last update: **2025/11/17 08:33**

