

Projektstyring i det offentlige – Tilbage Til Fremtiden!

Opvokset i de farverige 80'ere og fan af den super coole Marty McFly i Tilbage Til Fremtiden filmene, der sammen med den finurlige dr. Emmett Brown, viste verden, hvordan små tilfældigheder kan ændre verdens gang, bliver jeg ofte inspireret af filmens små "banaliteter" i forståelsen af, hvad der skaber fremtiden. Især nr. 2 i rækken, hvor rejsen går til det "fremtidige samfund i 2015", synes jeg er dybt interessant, da den siger en hel del om vores evne til at forudse fremtiden.

I disse år er projektstyring i det offentlige under gevaldigt pres i forhold til både at skaffe hurtige resultater (kongeriget fattes penge), huske at være innovative (det skal man jo) og helst være anvendelig i en offentlig branding strategi (vi skal jo på landkortet).

Det siger sig selv, at det hurtigt bliver problematisk, hvis alle tre ting skal indgå i en projektering, og det medfører i mange tilfælde, at projekterne går efter de kortsigtede kendte gevinster, brander sig på "de nye innovative" processer og ikke på outcomet, og overvurderer effekten på lang sigt.

Vi skylder os selv at lade os inspirere af "Tilbage Til Fremtiden". Lad os lige "rejse" et par skridt tilbage i tiden og lad os få justeret vores projekteringer med nogle af de gode gamle projektdyder og værktøjer, således at alle projekter ikke ender i en "radikal innovativ agil tilgang med hang til systemisk tænkning og six sigma processer"..... Lad os starte med 3 ting.

For det **første** skal vi have "tæmmet" innovationsbølgen, således at ikke alle projekter bliver med fokus på innovation. Det er næsten blevet et must, at alle projekter skal være innovative - men lad os nu være ærlige, der er ingen politikere eller topledere i det offentlige, der er klar til at påtage sig den risikoprofil, som rigtige innovationsprojekter kræver på så mange områder på én gang. Mit råd i innovationsdagsorden er at finde enkelte områder og så gå "all in" i stedet for at drysse ressourcerne ud over hele organisationen.

For det **andet** skal vi erkende, at vi skal bruge meget mindre tid at lege fremtidsforskere i projekterne. I Tilbage Til Fremtiden II havde man de førende fremtidsforskere til at designe settet til året 2015, og når man ser filmen, er det jo hysterisk morsomt, hvor mange lysår de har skudt forbi. Til gengæld viser filmene os, at verdens udvikling og personers skæbner afhænger af konkrete elementer, som personer der mødes, konkrete problemstillinger der løses og kreative mennesker der tør udfordre eksisterende måde at gøre tingene på. Så nedton meta-snakken og "hvad nu hvis borgerne levede på månen"-spørgsmålene og bliv konkret i projektarbejdet – fremtiden skabes ved at løse nutidige problemstillinger.

For det **tredje** skal vi tilstræbe at professionalisere vores organisations projektstyringskompetencer. Vi har i det offentlige alt for få mennesker, der kan styre og lede projekter – især på innovationsområdet. På chefniveau er der til stadighed al for lidt viden om, hvordan man agerer som projektejer, og hvad dét kræver – herunder også om at kunne skelne rollen som projektejer i hhv. et alm. projekt og et innovationsprojekt. Det samme gør sig gældende på projektlederniveau, hvor vi har for få "Emmett Browns". Mit råd vil være at prioritere blandt chefer og ledende medarbejdere ift. projektspecialisering, således at vi ikke bare har en hel masse, der ved en smule. Vi kan tage vores projekt-outcome til nye højder, hvis vi får udviklet specialteams i projektledelse og projektstyring.

At have et udviklingsprojekt, der tilstræber at udvikle et helt nyt koncept/produkt, som aldrig er set før kan være tillokkende for mange projektejere og ledere. Og jeg venter sådan set stadig på at McFly's hover board (det flyvende skateboard) rammer markedet, så drengedrømmen kan gå i opfyldelse. Spørgsmålet er bare, om vi i vores projekter bliver en smule forført af ønsket om at lave noget unikt, at vi mister fokuset ift. at løse de problemstillinger, hvorpå projekterne blev født?

Christian Terkelsen, christian@craftsmanship.nu