

Mindmap Kapitel 4: Managementtechniken

Betriebliches Management · Grundlage: Kompaktbuch (KB), Arbeitsbuch (AB) und Arbeits- und Übungsbuch Fach 5 (ÜB) · Fallunternehmen Nordwest Küchengeräte AG

4.1.1 Grundlagen des Zeit- und Selbstmanagements ★★★
Regelkreis: Analyse – Zielsetzung – Planung – Entscheidung – Umsetzung – Kontrolle · Prioritäten in der Planung · Zeitdiebe erkennen · Selbstmanagement umfasst auch Ziele und Lebensplanung
KB 9 · AB 18 · ÜB 82

4.1.2 Eisenhower-Prinzip ★★★
wichtig/dringend: I sofort selbst · II terminieren · III delegieren · IV Papierkorb · dringend heißt nicht wichtig
KB 10 · AB 22 · ÜB 82

4.1.3 ABC-Analyse ★★★
A selbst (1–2 pro Tag) · B delegierbar (2–3) · C delegieren, reduzieren, automatisieren · auch als Rechenaufgabe mit Wertanteilen (Einkauf, Kunden)
KB 11 · AB 25 · ÜB 83

4.1.4 Pareto-Prinzip ★★★
20 % Aufwand bringen 80 % Ergebnis · die letzten 20 % kosten den vierfachen Aufwand – Perfektionismus vermeiden
KB 13 · AB 29 · ÜB 84

4.1.5 ALPEN-Methode und Tagesplanung ★★★
Aufgaben, Länge, Puffer, Entscheidungen, Nachkontrolle · 60/20/20 · schriftlich planen, Schwieriges vormittags, stille Stunde, Routine nachmittags
KB 14 · AB 32 · ÜB 84

4.1.6 Delegieren ★★★
was, wer, warum, wie, bis wann, Kontrolle · die Führungsverantwortung (Auswahl, Anleitung, Kontrolle) bleibt
KB 17 · AB 36 · ÜB 84

4.1 Zeit- und Selbstmanagement
KB S. 8 · AB S. 17 · ÜB S. 81

Eisenhower-Matrix

I sofort selbst	II terminieren
III delegieren	IV Papierkorb
dringend	nicht dringend

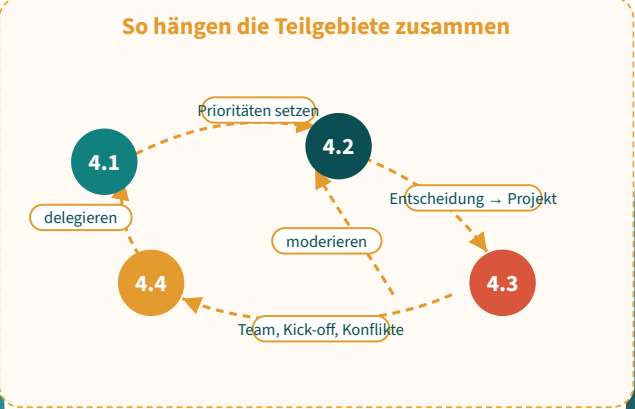
ALPEN-Methode

A Aufgaben	L Länge	P Puffer	E Entscheiden	N Nachkontrolle
---------------	------------	-------------	------------------	--------------------

60 % geplant 20 % Puffer 20 % Soziales

Drei Zahlen für die Prüfung

80/20 Pareto	60/20/20 ALPEN	1–2 · 2–3 A- und B-Aufgaben pro Tag
-----------------	-------------------	--



KAPITEL 4

Management-techniken

Rahmenplan 5.4 · Nordwest Küchengeräte AG

Vernetzungen – so hängt der Stoff zusammen

4.2.2 → 4.2.1 FMEA findet den Top-Fehler, Ishikawa sucht seine Ursachen.
4.2.3–4.2.5 → 4.2.8 Erst Ideen sammeln, dann die besten per Nutzwertanalyse auswählen.
4.2.3 ↔ 4.4.5 Keine Kreativitätstechnik ohne Moderator.
4.3.2 → 4.4.6 Konflikte gehören ins Storming: Konfliktgespräch oder Mediation (4.4.7).
4.3.4 → 4.4.5 Das Kick-off ist ein moderiertes Meeting mit klarem Ziel.
4.4.8 / 4.4.9 → 4.2.8 Bewerber beurteilen und per Nutzwertanalyse vergleichen.
4.1.6 → 4.4.10 Delegieren braucht ein klares Gespräch: was, wer, bis wann.

★ Prüfungs-Hotspots in 22 IHK-Prüfungen

Nutzwertanalyse, Matrix (4.2)	13×
Projekt, Team, Netzplan (4.3)	11×
Konflikt, Konfliktgespräch (4.4)	7×
Moderation, Präsentation (4.4)	7×
Kreativitätstechnik wählen (4.2)	6×
Eisenhower, ABC, Pareto (4.1)	6×
Mitarbeitergespräche (4.4)	6×
Bewerbung, Interview (4.4)	5×

Prüfungstipps

- Erst das Problem benennen, dann die Methode wählen und am Fall durchführen.
- Zwei Methoden kombinieren: FMEA plus Ishikawa, Kreativitätstechnik plus Nutzwertanalyse.
- In ganzen Sätzen mit Firmenbezug antworten – aus 1 Punkt werden 2.
- Rechenwege zeigen: RPZ, Nutzwert, Zielerreichungsgrad, Puffer im Netzplan.

★★★ in mindestens 5 von 22 Prüfungen · ★★★ in 3–4 · ★★ in 1–2 · ★ bisher nicht direkt geprüft
KB = Kompaktbuch · AB = Arbeitsbuch · ÜB = Arbeits- und Übungsbuch Fach 5 (Seitenzahlen)

4.2 Kreativitäts- und Entscheidungstechniken
KB S. 21 · AB S. 47 · ÜB S. 92

Ishikawa: die 6 M

FMEA

RPZ = Auftreten × Bedeutung × Entdeckung
1 bis 1.000 · höchste RPZ zuerst

Kreativitätstechniken

intuitiv Brainstorming · Brainwriting · 6-3-5 · Mindmapping · Sechs Hüte	systematisch Morphologischer Kasten · Bionik · Ishikawa
---	--

Nutzwertanalyse in fünf Schritten

- Kriterien festlegen
- gewichten (= 100 %)
- Alternativen bewerten
- Gewicht × Punkte
- Nutzwert, Rang, ZEG

Zielerreichungsgrad = Nutzwert : maximal möglicher Nutzwert × 100

4.3 Projektmanagement
KB S. 45 · AB S. 100 · ÜB S. 108

Spannungsdreieck

Fünf Projektphasen

Projektorganisation

Stab klein, beratend	Matrix häufige Projekte	rein groß, volle Kompetenz
-------------------------	----------------------------	-------------------------------

Kompetenz der Projektleitung steigt →

Teamentwicklung nach Tuckman

Netzplan-Knoten

FAZ	Dauer	FEZ
Vorgang		
SAZ	Puffer	SEZ

kritischer Weg: Gesamtpuffer = 0 · GP = SAZ – FAZ

4.2.1 Ursache-Wirkungs-Diagramm (Ishikawa) ★★★
Ursachen eines eingetretenen Problems nach 6 M ordnen: Mensch, Maschine, Material, Methode, Messung, Milieu · Wirkung an der Pfeilspitze · nachgelagert
KB 22 · AB 48 · ÜB 92

4.2.2 FMEA: Fehler finden, bevor sie entstehen ★★★
RPZ = A × B × E (1 bis 1.000) · präventiv · Rangfolge nach RPZ · vermeiden, vermindern, überwälzen, akzeptieren · Poka Yoke · Qualitätskosten
KB 23 · AB 52 · ÜB 93

4.2.3 Kreativität, Brainstorming und Brainwriting ★★★
Brainstorming mündlich, Brainwriting schriftlich · keine Kritik, Quantität vor Qualität · Gruppe funktional gemischt, hierarchisch gleich · mit Moderator
KB 27 · AB 59 · ÜB 94

4.2.4 6-3-5-Methode und Mindmapping ★★★
6 Teilnehmende × 3 Ideen × 6 Runden = 108 Ideen, je Runde 5 Minuten · Mindmap (Tony Buzan) verzweigt vom Zentrum aus
KB 29 · AB 62 · ÜB 95

4.2.5 Bionik, morphologischer Kasten, Sechs-Hut-Denken ★★★
Bionik: Natur als Vorbild · Morphologie: Merkmale × Ausprägungen kombinieren · Sechs Hüte (de Bono): sechs Blickwinkel nacheinander · Technik passend wählen
KB 31 · AB 65 · ÜB 95

4.2.6 Entscheidungen treffen ★★★
Entscheidungsarten und Phasen vom Problem bis zur Kontrolle · Pro-und-Contra-Liste, Dot Voting
KB 33 · AB 75 · ÜB 96

4.2.7 Entscheidungsmatrix ★★★
Punkte je Kriterium addieren, ohne Gewichtung · Kosten und Risiko umkehren: gering = viele Punkte
KB 35 · AB 79 · ÜB 97

4.2.8 Nutzwertanalyse ★★★
Kriterien festlegen, gewichten (Summe 100 %), bewerten · Gewicht × Punkte = Teilnutzen · Summe = Nutzwert · Zielerreichungsgrad = Nutzwert : Maximum × 100 · Kritik: subjektiv
KB 36 · AB 83 · ÜB 97

4.3.1 Projektbegriff und Projektarten ★★★
einmalig, Ziel vorgegeben, zeitlich begrenzt, komplex, begrenzte Mittel · intern oder extern · Spannungsdreieck Qualität – Zeit – Kosten
KB 46 · AB 101 · ÜB 108

4.3.2 Projektbeteiligte, Projektteam und Teamentwicklung ★★★
Auftraggeber, Projektleitung (Kongruenzprinzip), Team · Lenkungs- und Fachausschuss · Team nach fachlichem Beitrag · Tuckman: Forming bis Adjourning
KB 47 · AB 104 · ÜB 109

4.3.3 Formen der Projektorganisation ★★★
Stab (klein, beratend) · rein (groß, volle Kompetenz) · Matrix (häufige Projekte, zwei Vorgesetzte) · Empfehlung mit Fallfakten begründen
KB 50 · AB 108 · ÜB 110

4.3.4 Phasenmodell und Startphase ★★★
Start – Definition – Planung – Umsetzung – Abschluss · Start: Projektauftrag, Lasten-/Pflichtenheft, Kick-off
KB 51 · AB 112 · ÜB 111

4.3.5 Definitionsphase: Analyse, Ziele, Risiken ★★★
Situations-, Stakeholder-, Risikoanalyse · SMART-Ziele, Muss/Soll/Kann · vermeiden, vermindern, begrenzen, überwälzen, akzeptieren
KB 53 · AB 115 · ÜB 111

4.3.6 Projektstrukturplan ★★★
Projekt in Teilaufgaben und Arbeitspakete zerlegen · Grundlage aller weiteren Pläne · Verantwortliche je Paket
KB 55 · AB 126 · ÜB 112

4.3.7 Terminplanung: Netzplan und Gantt ★★★
FAZ, FEZ, SAZ, SEZ · Gesamt- und freier Puffer · kritischer Weg = Puffer 0 · verkürzen durch Parallelisieren · Gantt zeigt die Dauer als Balken
KB 57 · AB 130 · ÜB 112

4.3.8 Ressourcen-, Kosten- und Liquiditätsplanung ★★★
Einsatzmittel, Kosten (Personal, Material, Fremdleistung) und Liquidität planen · Budget mit Zahlungsterminen abgleichen
KB 60 · AB 138 · ÜB 113

4.3.9 Projektsteuerung, Berichtswesen, Dokumentation ★★★
Soll-Ist-Vergleich, Abweichungen analysieren, gegensteuern · Statusbericht, Meilensteine, Dokumentation
KB 61 · AB 142 · ÜB 113

4.3.10 Projektabschluss und agiles Projektmanagement ★★★
Abnahme, Abschlussbericht (Plan-Ist), Lessons Learned, Team auflösen · agil: Scrum mit Sprints, Product Owner, Scrum Master
KB 62 · AB 145 · ÜB 114

Prüfungswissen · Prüfungstraining · Prüfungsreife – kostenlos auf www.fachwirt24.de

BM0013 · Stand Oktober 2026 · Bitte A3 ausdrucken

© 2026 Wolfgang Möckel · Mmc GmbH · ohne Gewähr