

Inhalt

Warum noch ein Buch zu Projektmanagement	V
Höhlenmalerei	1
Erfolgreiche Projekte?	3
Was bedeutet Qualität	4
Qualität er-leben	6
Qualität simulieren	9
Was Qualität kostet	10
Qualität erzeugen	14
Strukturiertes Vorgehen	14
Hilfsmittel und Werkzeuge	15
Ausbildung	16
Wie Qualität entsteht	18
Qualität braucht Pflege	19
Trügerische Qualität	20
Qualität verkaufen	20
Was ist ein Projekt	22
Ich brauche nur noch schnell	23
Happy End?	24
Was ein Projekt tatsächlich ist	26
Handwerkszeug in IT-Entwicklungsprojekten	27
Meetings und Protokolle	27
Vollständige Sätze	33
Dokumentation	36
Versionierung	37
Reviews	38
Einbeziehung des Auftraggebers	41
Sinnvolle Ablagestrukturen	42
Ein mögliches Projektablaufmodell	47
Richtig schätzen	49
Teilaufgaben identifizieren	52
Budgetieren	53
Risikomanagement	58
Angebot und Vertragsgestaltung	60
Vertragsänderungen	70
Die vermutlich häufigsten Risiken in IT-Projekten	70
Top Ten Fehler in der Angebotsphase	71

Projektstart	72
Planung	73
Steuerung	76
Abschluss	82
Woran IT-Projekte scheitern	83
Virtuelle Komplexität	83
Verbales Judo und Verantwortungskletten	84
Standards	86
Die beliebteste Projektmanagement-Tätigkeit der Welt ...	87
Die beliebteste Entwickler-Tätigkeit der Welt	88
Management	89
Ziele	89
Was ist Management	93
Energie entfalten	94
Energie einsetzen	95
Projekte managen	97
Unterbrechungsfreie Stromversorgung	98
Motivation	100
Haben wir uns überholt?	102
Schlusswort	103
Literatur	104