

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Einleitung: Die Grundlagen des Projektmanagements	13
Übersicht: Klassische und agile Projektabwicklung	19
1 Phase 1: Projektinitialisierung	23
1.1 Projekte an Unternehmensstrategie ausrichten	23
1.2 Projektideen auswählen und bewerten	24
1.2.1 Prozess der Projektauswahl	25
1.2.2 Project Scorecard (PSC)	26
1.3 Wirtschaftlichkeit von Projekten bewerten	28
1.3.1 Statische Bewertungsverfahren	28
1.3.2 Projektfinanzierung	31
1.4 Handlungsempfehlungen zur Projektauswahl	31
1.5 Projekte priorisieren	32
1.5.1 Alle Beteiligten mit einbeziehen	34
1.5.2 Projektumfeld klären	35
2 Phase 2: Projektdefinition	37
2.1 Klassische Projektdefinition	37
2.1.1 Der Projektauftrag	37
2.1.2 Die Projektziele im klassischen Umfeld	41
2.1.3 Projektumfeld und Stakeholder	44
2.1.4 Risiken und Chancen im Projekt	47
2.1.5 Der Projektstartworkshop	49
2.2 Agile Projektdefinition	54
2.2.1 Anforderungen genau klären	58
2.2.2 Überführung in ein Product-Backlog	60

3	Phase 3: Projektplanung	63
3.1	Klassische Projektplanung	63
3.1.1	Phasenmodell auswählen	63
3.1.2	Projektstrukturplan erstellen (PSP)	67
3.1.3	Projektabläufe planen	72
3.1.4	Dauer und Termine festlegen	76
3.1.5	Ressourcen planen	79
3.1.6	Kosten planen	83
3.2	Agile Projektplanung	86
4	Phase 4: Projektsteuerung	89
4.1	Klassische Projektsteuerung	89
4.1.1	Projektcontrolling	89
4.1.2	Techniken der Projektdarstellung	91
4.1.3	Steuerungsmaßnahmen bei Abweichungen	96
4.1.4	Änderungsmanagement	98
4.2	Agile Projektumsetzung	101
4.2.1	Der erste Sprint	101
4.2.2	Sprint-Review	103
5	Phase 5: Projektabschluss	105
5.1	Klassischer Projektabschluss	105
5.1.1	Systematischer Projektabschluss	105
5.1.2	Projekterfahrungen nutzen	109
5.2	Agiler Projektabschluss – Die Sprint-Retrospektive	110
6	Rollen, Funktionen und Aufgaben	111
6.1	Im klassischen Projektumfeld	111
6.1.1	Der Projektleiter	112
6.1.2	Der Projektcontroller	116
6.1.3	Der Projektauftraggeber	117
6.1.4	Das Projektteam	118
6.1.5	Das Expertenteam (Fachausschuss)	119
6.1.6	Das Steuerungsgremium	119
6.1.7	Der Lenkungsausschuss	120

6.2	Die Rollen im agilen Projektumfeld	121
6.2.1	Der Scrum-Master	121
6.2.2	Der Product-Owner	122
6.2.3	Das Entwicklungsteam	123
6.3	Teamentwicklung	124
7	Kommunikation und Information	129
7.1	Im klassischen Projektumfeld	129
7.1.1	Informationen verdichten	130
7.1.2	Berichtsplan	130
7.1.3	Kommunikation in der Projektarbeit	132
7.1.4	Regeln in der Kommunikation	133
7.1.5	Legen Sie einen Projektordner an	135
7.1.6	Das Projektmanagementhandbuch	137
7.2	Im agilen Projektumfeld	138
7.3	So präsentieren Sie Ihr Projekt	139
7.3.1	Was möchten Sie mit der Präsentation erreichen?	139
7.3.2	Die Geschäftsführung vom Projekt überzeugen	143
8	Konflikte in Projekten lösen	145
8.1	Mit Widerständen umgehen	145
8.2	Konflikte kooperativ regeln	145
8.3	Welche Werkzeuge der Konfliktbewältigung gibt es?	149
8.4	Wenn aus Konflikten eine Krise wird	150
8.5	Konflikte im agilen Umfeld	151
9	Software einsetzen	153
9.1	Anforderungen an eine Projektmanagementsoftware	153
9.2	Projektmanagementsoftware einführen	155
	Glossar	157
	Die Autorin	165
	Stichwortverzeichnis	167