

# INHALTSVERZEICHNIS

## VORWORT

## TEIL I: PROJEKTMANAGEMENT IM ÜBERBLICK

<b>1 DIE GESCHICHTE DES PROJEKTMANAGEMENTS</b>	<b>20</b>
1.1 Historisches Projektmanagement nähergebracht	20
1.2 Projektmanagement Definition	24
1.3 Klassische Projektmanagement Methoden	26
1.4 Agile Projektmanagement Methoden	29
1.5 Hybride Projektmanagement Methoden	31
1.6 Projektmanagement Methoden in der Übersicht	32
1.7 Kurzbeschreibung der Standard-Methoden	35
1.8 Agile Methoden in der Übersicht	39
1.9 Ausführlichere Informationen über agile Methoden	41
1.10 Hybridmethoden in der Übersicht	56
1.11 Projektmanagement im digitalen Zeitalter	59
<b>2 PROJEKTMANAGEMENT BESTANDTEILE</b>	<b>68</b>
2.1 Projekt-Meetings	68
2.2 Qualitätsmanagement und Controlling	75
2.3 Werte der Einheitlichen Projekt-Rhetorik	83
2.4 Künftige Herausforderungen im Projektmanagement	88
2.5 Die Risikoanalyse im Projekt	93
<b>3 HERAUSFORDERUNGEN FÜR UNTERNEHMEN</b>	<b>102</b>
3.1 Klassische Herausforderungen	102
3.2 Kontrolle behalten ohne zu kontrollieren	105
3.3 Wie Vorgesetzte virtuell wahrgenommen werden	108
3.4 Virtuelle Führung	110
<b>4 DIE ENTSTEHUNG DER AGILITÄT</b>	<b>118</b>
4.1 Was bedeutet Agilität?	118
4.2 Der Tempel der Agilität	123

4.3 Unterschied: Projekt-Agilität, agiles Arbeiten.....	124
4.4 Agilität im Digitalen Zeitalter.....	128
4.5 Agilität als Allheilmittel für Unternehmen und Mitarbeitende?.....	131
4.6 Wie “MACHT” man Mitarbeiter agil?.....	135
4.7 Disruptive Innovation zur Projektunterstützung.....	137

## **5 LÖSUNGSFINDUNGEN FÜR UNTERNEHMEN.....144**

5.1 Problemen mit Positiven Und Innovativen Einflüssen Begegnen.....	144
5.2 Agilität als Zukunftsinnovation Verstehen und Anwenden.....	147
5.3 Ängsten mit einem offenen Mindset entgegentreten.....	149
5.4 Auch Führungskräfte müssen Agilität Lernen.....	152
5.5 Risiken rechtzeitig erkennen und eliminieren.....	155

# TEIL II: PROJEKTMANAGEMENT IN DER VIRTUELLEN WELT

## **6 VIRTUAL REALITY UND ARTIFICIAL INTELLIGENCE.....164**

6.1 Virtuelle Realität als neue Projektmanagement-Umgebung.....	164
6.2 A.I./K.I. als Projektunterstützung.....	167
6.3 Mitarbeiter-Management mit Virtuellen Teams.....	172
6.4 Als Projektmanager das (virtuelle) Team erfolgreich steuern.....	179
6.5 Managen multikultureller, virtueller Unternehmen und Teams.....	183
6.6 Temporäre Aufbauten virtueller Unternehmen.....	185
6.7 Kann eine KI/AI den Projektmanager ersetzen?.....	187
6.8 Welche Zusatzskills für digital-agile Projektmanager nötig werden.....	188
6.9 Die kognitiven Verzerrungen für Manager, Verantwortliche und Kunden.....	190

## **7 PROJEKTMANAGEMENT MIT AGILITÄT OPTIMIEREN.....200**

7.1 Klassisches Projektmanagement mit Agilität in Einklang bringen.....	200
7.2 Nicht jeder kann mit agilen Methoden.....	202
7.3 Professionelles Projektmethoden-Tailoring.....	205
7.4 Wie die Unternehmensführung unterstützen kann.....	215
7.5 Weiterbildung statt monotones Weitermachen.....	218

<b>8 INTERVIEW AUS EINEM LIVE-Projekt</b>	<b>228</b>
8.1 Gespräch mit Davide Li Cavoli, Programm-Manager Hermes 5	228
<b>9 DIGITALE ETHIK IM PROJEKTMANAGEMENT</b>	<b>254</b>
9.1 Die Grundwerte der Ethik	254
9.2 Der Clash of Civilisation in der virtuellen Welt	258
9.3 Notwendige Ethik unter Teamkollegen	260
9.4 Andere Kulturen und Arbeitsweisen verstehen	261
9.5 Digitale Ethik im virtuellen Projektteam	263
9.6 Wie geht man als virtuelles Team miteinander um	264
9.7 Das richtige Verhalten im digitalen Zeitalter lernen	265
9.8 Die Macht der digitalen Ethik	266
<b>10 PROJEKTE UND AGILITÄT IN DER DIGITALEN TRANSFORMATION</b>	<b>274</b>
10.1 Was ist digitale Transformation?	274
10.2 Welche Faktoren beeinflussen die digitale Transformation?	276
10.3 Voraussetzungen für agiles Projektmanagement im digitalen Umfeld	278
10.4 Die richtige Wahl der Stakeholder (Gastaut. Ina Bolten-Wegner)	280
10.5 Das optimale Vorgehensmodell finden	288
10.6 Die Tailored Method als Projektmanagement-Methode	290
10.7 Gefahren und Risiken im IT-Projekt	295
10.8 Wenn Teammitglieder oder Vorgesetzte nicht performen (Gastautor: Ina Bolten-Wegner)	298
10.9 Design Thinking verstehen und anwenden	306
<b>11 ZUKÜNFTIGE AUSSICHTEN IM DIGITALEN WETTBEWERB</b>	<b>316</b>
<b>STICHWORTVERZEICHNIS</b>	<b>322</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b>	<b>326</b>
<b>PUBLIKATIONSbibliografie</b>	<b>333</b>