

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT

TEIL I: PROJEKTMANAGEMENT IM ÜBERBLICK

1 DIE GESCHICHTE DES PROJEKTMANAGEMENTS	20
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
2 PROJEKTMANAGEMENT BESTANDTEILE	68
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
3 HERAUSFORDERUNGEN FÜR UNTERNEHMEN	102
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
4 DIE ENTSTEHUNG DER AGILITÄT	118
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

8 INTERVIEW AUS EINEM LIVE-PROJEKT.....	228
8.1 Gespräch mit Davide Li Cavoli, Programm-Manager Hermes 5.....	228
9 DIGITALE ETHIK IM PROJEKTMANAGEMENT.....	254
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
10 PROJEKTE UND AGILITÄT IN DER DIGITALEN TRANSFORMATION.....	274
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
11 ZUKÜNTIGE AUSSICHTEN IM DIGITALEN WETTBEWERB.....	316
STICHWORTVERZEICHNIS.....	322
LITERATURVERZEICHNIS.....	326
PUBLIKATIONSBIBLIOGRAFIE.....	333