

Inhalt

A	Grundbegriffe	7
I	Was ist ein Projekt?	7
1	Definition und Merkmale	7
2	Arten von Projekten	8
II	Was ist Projektmanagement?	10
1	Historischer Rückblick	10
2	Definitionen und Arten	10
3	Projektphasen und Meilensteine	11
4	Vorgehensmodelle für die Softwareentwicklung	15
B	Leitfaden für klassisches Projektmanagement	20
I	Vorbereitungsphase	20
1	Skizzieren der Projektidee	20
2	Zusammenstellen des Projektteams	22
3	Prüfen von Machbarkeit und Wirtschaftlichkeit	24
4	Einbinden des Projekts in die Organisation	26
5	Einrichten des Projektinformationssystems	28
6	Vereinbaren der Teamregeln	31
II	Definitionsphase	32
1	Analysieren des Ausgangsproblems	33
2	Klären der Projektziele	34
3	Entwickeln des Lösungskonzepts	38
4	Analysieren der Projektrisiken	40
5	Analysieren der Stakeholderinteressen	43
6	Vorbereiten und Abschließen des Projektvertrags	46
III	Planungsphase	50
1	Identifizieren der Arbeitspakete	50
2	Entwickeln des Projektstrukturplans	52
3	Beschreiben der Arbeitspakete	56
4	Erstellen des Zeitplans	59
5	Erstellen des Ressourcenplans	66
6	Erstellen eines Kostenplans	67

IV	Realisierungsphase	70
1	Führen und Motivieren des Projektteams	71
2	Koordinieren und Informieren	74
3	Begrenzen von Soll-Ist-Abweichungen	77
4	Dokumentieren und Berichten	80
5	Berücksichtigen von Änderungen	81
6	Managen sonstiger Aufgabengebiete	83
V	Abschlussphase	85
1	Managen der Endabnahme	85
2	Präsentieren von Projekt und Ergebnis	87
3	Auswerten des Projekts	91
4	Leiten der Abschlussbesprechung	93
5	Verfassen des Abschlussberichts	95
6	Organisieren der Abschlussparty	97
C	Beispielprojekt Ripos	98
I	Projektdefinition	98
1	Ausgangsproblem	98
2	Projektziele	98
3	Lösungskonzept	100
4	Risiko- und Stakeholderanalyse	101
5	Projektauftrag	102
II	Projektplanung	103
1	Arbeitspakete	103
2	Projektstrukturplan	104
3	Arbeitspaketbeschreibung	105
4	Zeitplan: Balken- und Netzplan	106
5	Ressourcen- und Kostenplan	108
D	Agiles Projektmanagement	109
I	Grundlagen	109
1	Warum agiles Projektmanagement?	109
2	Agile Werte und Prinzipien	110
3	Agile Methoden	111

II	Beispiel Scrum	112
1	Einordnung und Grundbegriffe	112
2	Rollen	113
3	Artefakte	114
4	Ereignisse	115
III	Agil + Klassisch = Hybrid	118
1	Voraussetzungen für agiles Projektmanagement	118
2	Hybrides Projektmanagement	119
E	Workshops	121
I	Aufgaben zur Texterschließung	121
1	Grundbegriffe	121
2	Vorbereitungsphase	122
3	Definitionsphase	123
4	Planungsphase	124
5	Agiles Projektmanagement	129
II	Übungsprojekte	131
1	Anwenderschulung	131
2	Datenbankentwicklung	133
III	Projektideen für Unterrichtsprojekte	136
F	Glossar	
G	Verzeichnisse	
Sachwortverzeichnis		141
Literaturverzeichnis		143
Bildquellenverzeichnis		144