

Guten Morgen



Gründe für & Strategien gegen das Scheitern von Projekten

Projekt- und Qualitätsmanagement

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Ressourcen

- Personal
- Material
- Zeit
- Finanzen
- ...

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Ressourcen

- Personal
- Material
- Zeit
- Finanzen
- ...

Kommunikation

- Im Team
- Im Unternehmen
- Mit Kunden
- ...

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Ressourcen

- Personal
- Material
- Zeit
- Finanzen
- ...

Kommunikation

- Im Team
- Im Unternehmen
- Mit Kunden
- ...

Analyse

- Probleme
- Marktlage
- Kundenerwartung
- ...

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Ressourcen

- Personal
- Material
- Zeit
- Finanzen
- ...

Kommunikation

- Im Team
- Im Unternehmen
- Mit Kunden
- ...

Analyse

- Probleme
- Marktlage
- Kundenerwartung
- ...

Planung

- Ressourcen
- Prozesse
- Finanzierung
- ...

Woran Scheitern Projekte

Qualitativ / quantitativ unzureichende ...

Ressourcen

- Personal
- Material
- Zeit
- Finanzen
- ...

Kommunikation

- Im Team
- Im Unternehmen
- Mit Kunden
- ...

Analyse

- Probleme
- Marktlage
- Kundenerwartung
- ...

Planung

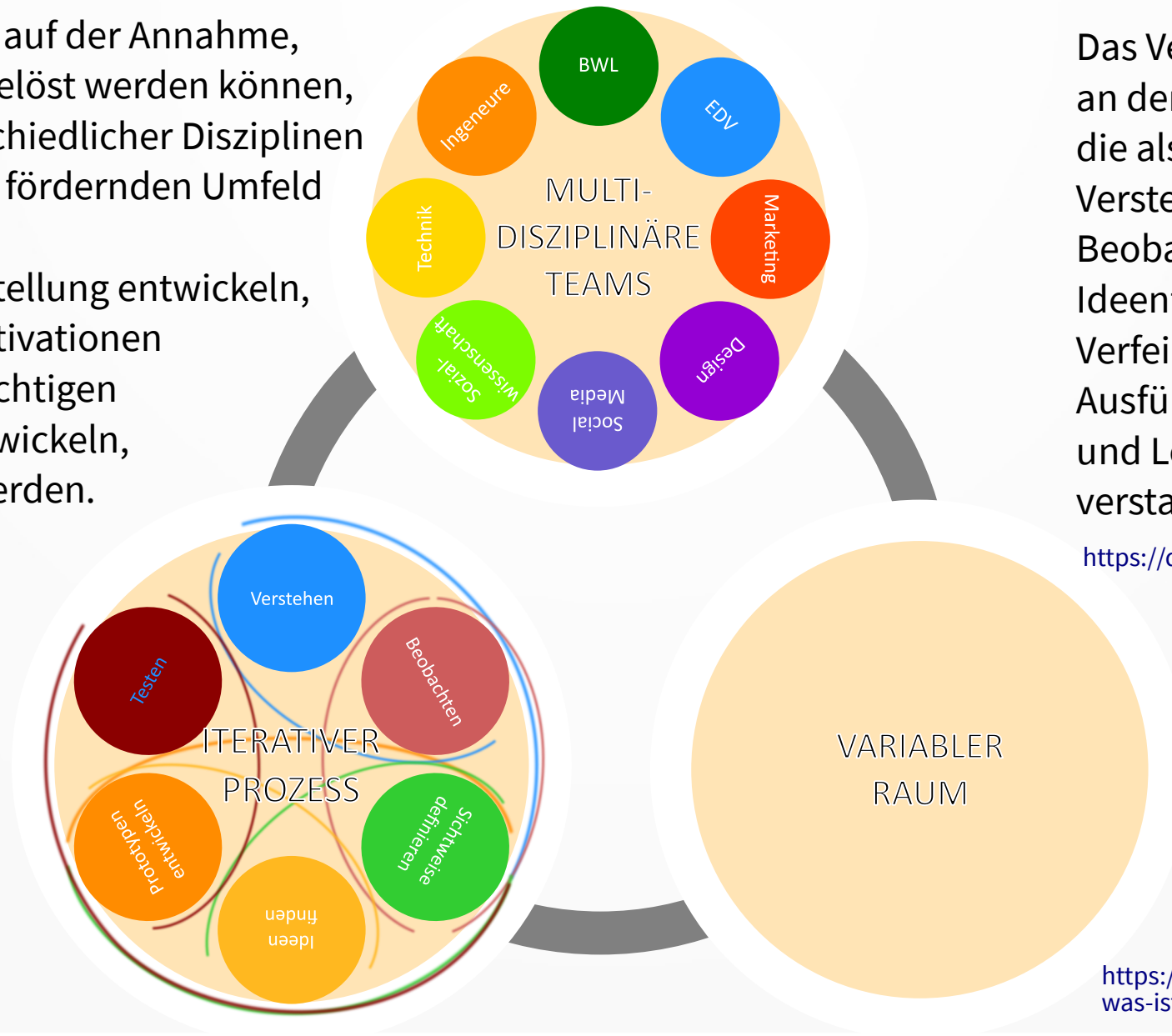
- Ressourcen
- Prozesse
- Finanzierung
- ...

Test

- Probleme
- Funktionen
- Bedienbarkeit
- ...

Design Thinking

Design Thinking basiert auf der Annahme, dass Probleme besser gelöst werden können, wenn Menschen unterschiedlicher Disziplinen in einem die Kreativität fördernden Umfeld zusammenarbeiten, gemeinsam eine Fragestellung entwickeln, die Bedürfnisse und Motivationen von Menschen berücksichtigen und dann Konzepte entwickeln, die mehrfach geprüft werden.

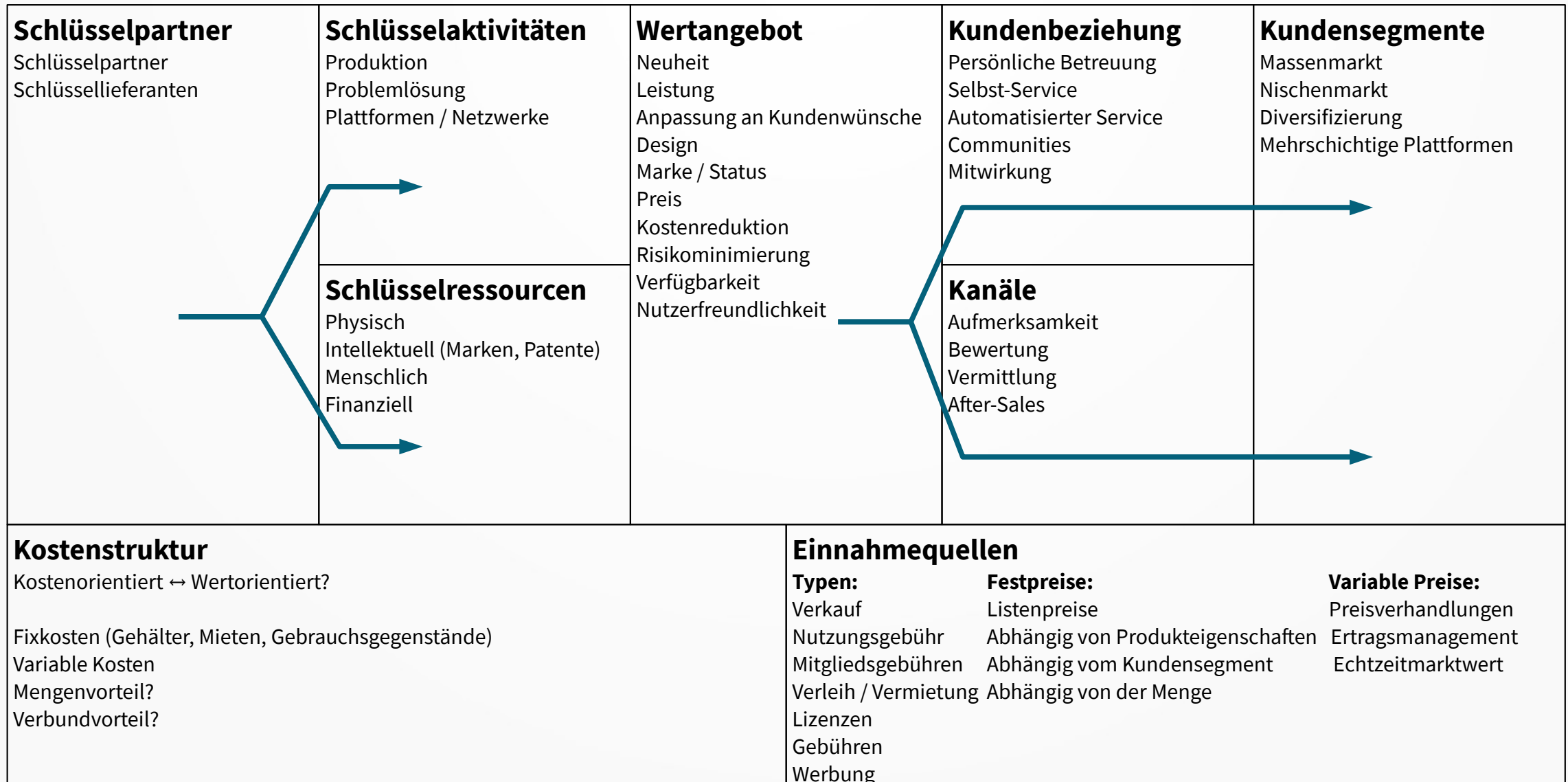


Das Verfahren orientiert sich an der Arbeit von Designern, die als eine Kombination aus Verstehen, Beobachtung, Ideenfindung, Verfeinerung, Ausführung und Lernen verstanden wird

https://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking

<https://hpi-academy.de/design-thinking/was-ist-design-thinking.html>

Business Model Canvas



Lean Startup

Die Lean Startup Methode besteht darin ein Produkt, eine Dienstleistung oder Geschäftsidee Möglichst schnell als minimalen Prototyp auf den Markt zu bringen.

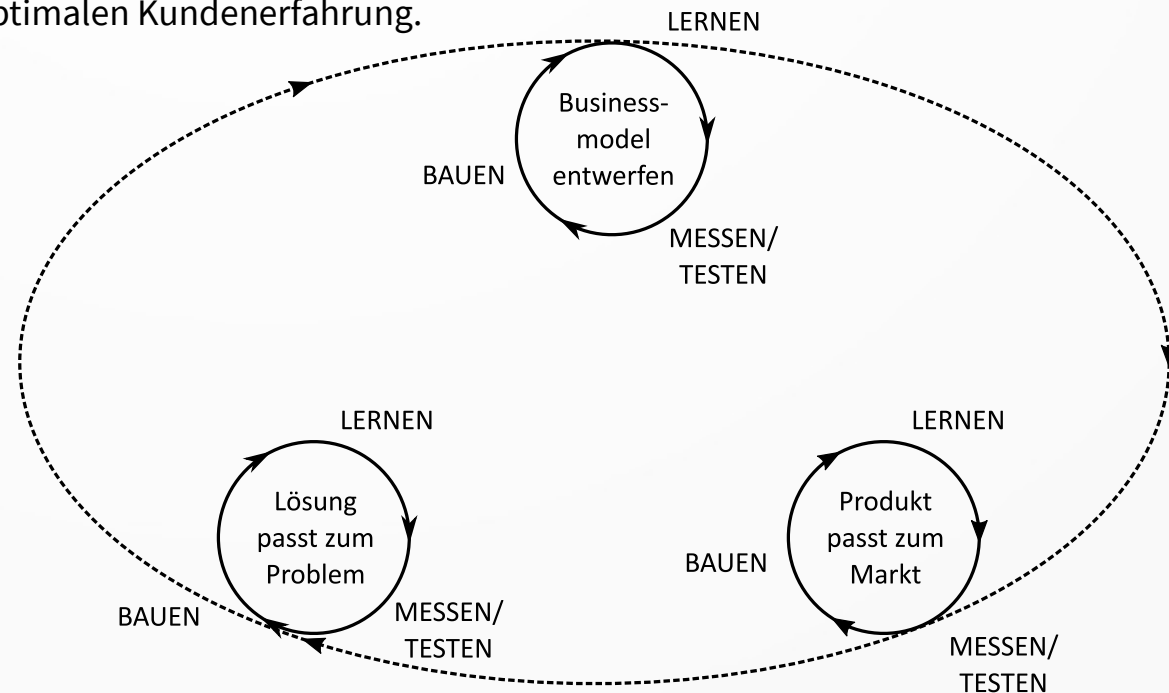
So können wichtigen Faktoren eines Produkts,

wie z.B. das Design, der Preis oder Vertriebswege direkt am Kunden getestet werden.

In einem sich wiederholenden Prozess von Bauen (des Prototyps), Lernen und Testen, bzw. Messen

Der Ergebnisse wird das Produkt sozusagen mit dem Kunden entwickelt.

Das spart Zeit und Kosten und führt im besten Fall zu einer optimalen Kundenerfahrung.



Scrum

Scrum ist ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere zur agilen Softwareentwicklung. Es ist eine Umsetzung von Lean Development für das Projektmanagement.

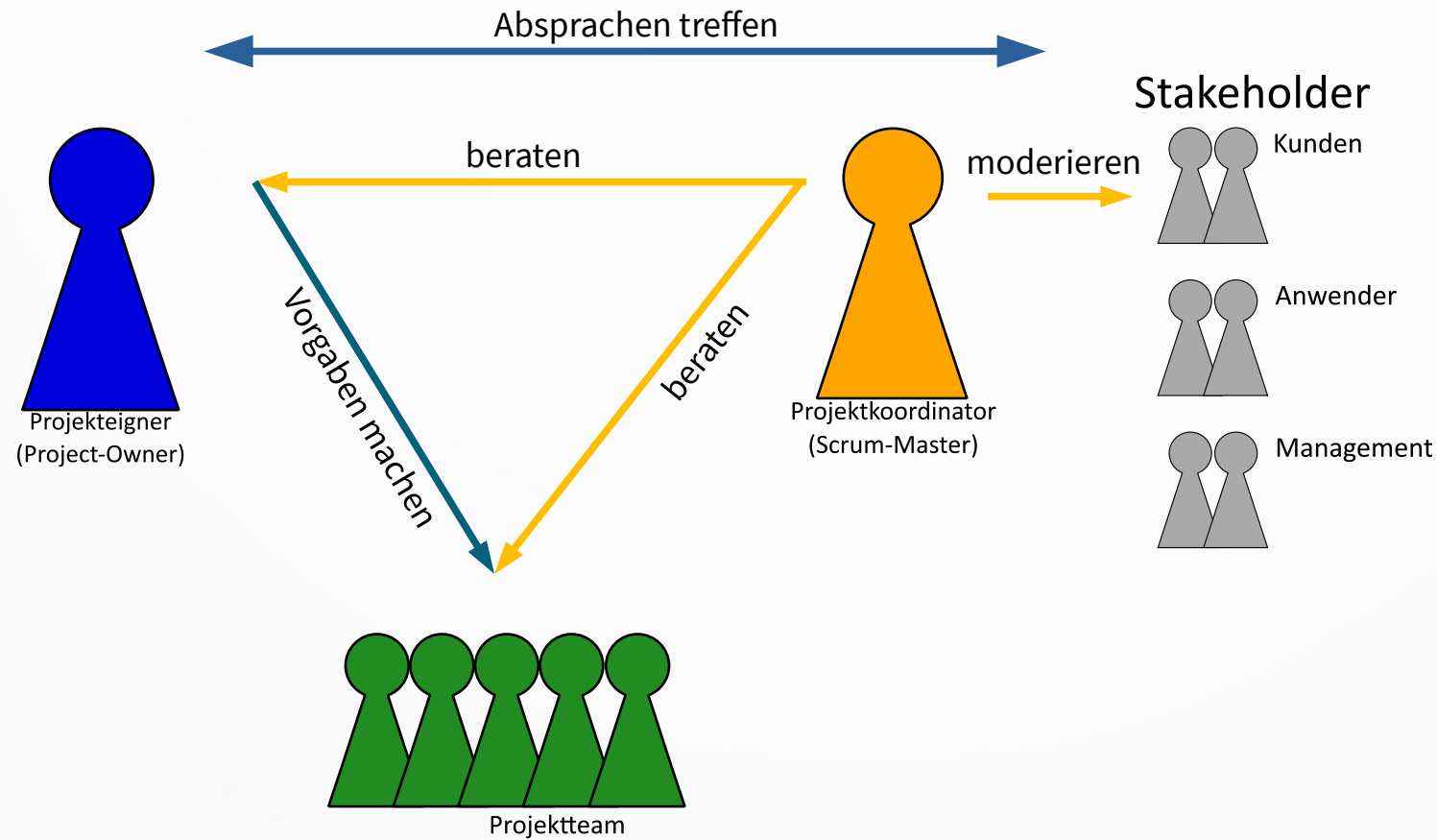
https://de.wikipedia.org/wiki/Scrum#Scrum_Master



Scrum



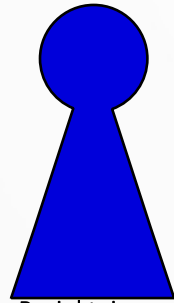
Rollen



Scrum



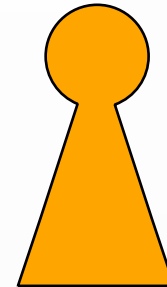
Artefakte



Projekteigner
(Project-Owner)

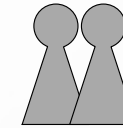
Product Backlog

- Geordnete Auflistung von Produktanforderungen
- Wird dynamisch weiterentwickelt
- Grundlage der Arbeit des Projektteams

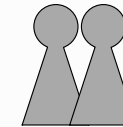


Projektkoordinator
(Scrum-Master)

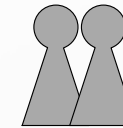
Stakeholder



Kunden



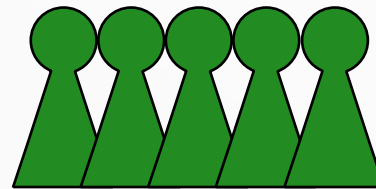
Anwender



Management

Sprint Backlog

- Geordnete Auflistung der Aufgaben für den aktuellen Sprint
- Wird dauernd nach Bearbeitungsstatus aktualisiert



Projektteam

Product-Inkrement

- Endprodukt eines Sprints
- Muss ein auslieferbares Produkt (Release) sein.
- Summe aller Produkt-Backlog-Einträge.

Scrum



Sprint

Daily Scrum

- Was kann in den nächsten 24 h entwickelt werden?
- Wie wird die Arbeit den nächsten 24 h erledigt werden?
- Max. 15min

24 h

1 - 4
Wochen

Sprint Planning

- Was kann im nächsten Sprint entwickelt werden?
- Wie wird die Arbeit im kommenden Sprint erledigt werden?
- Max. 2h / Sprint-Woche

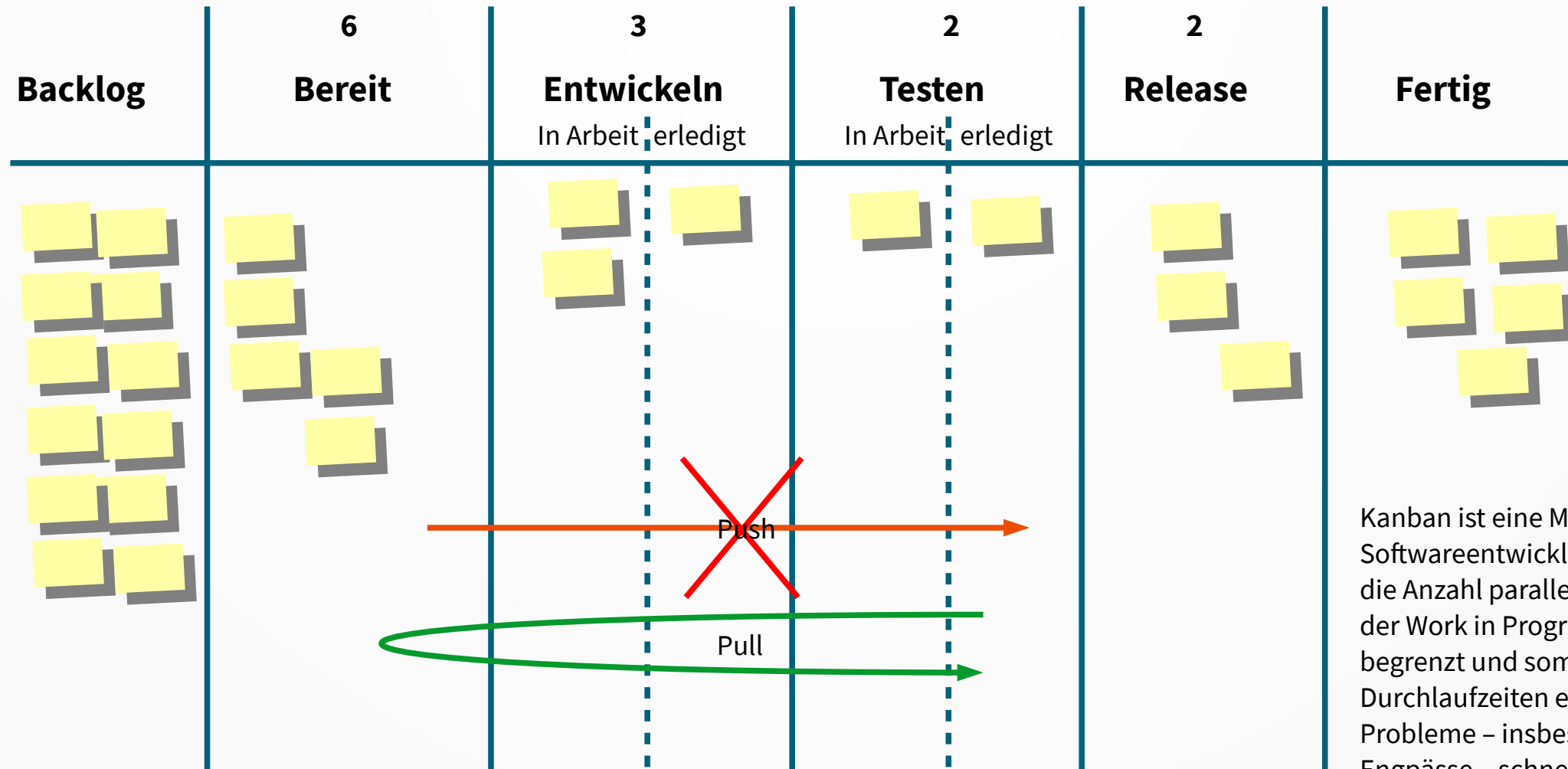
Sprint Review

- Überprüfung und Anpassung der Arbeitsprozesse
- Kritik und offenes Gespräch
- Max. 45min / Sprintwoche

Sprint Retrospective

- Präsentation der Ergebnisse
- Validierung des Inkrements
- Product-Backlog-Refinement
- Max. 1h / Sprintwoche

Kanban



Kanban ist eine Methode in der Softwareentwicklung, bei der die Anzahl paralleler Arbeiten, der Work in Progress (WiP), begrenzt und somit kürzere Durchlaufzeiten erreicht und Probleme – insbesondere Engpässe – schnell sichtbar gemacht werden sollen.

- Beantworten Sie folgende Frage:
Warum scheitern ausgerechnet IT-Projekte zu einem großen Anteil?
- Machen Sie sich mit den Tools vertraut.