

LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

#### 1. Situation

Sie sind Azubi bei der DataSol GmbH und im Projektmanagement eingesetzt. Sie haben mitbekommen, dass sich die DataSol um eine große Ausschreibung für die neuen Parkhausanlagen im Ertheim Village und Dringolstadt Village bemüht.

Herr Müller ruft das Team zusammen:

"Diese Projekt ist unsere Chance, um unsere Firma über die Grenzen von Fürth hinaus bekannt zu machen. Sollten wir den Zuschlag bekommen, wird dies unser bisher größtes und kompliziertes Projekt. Da können wir uns keine Unsicherheiten leisten, um konkurrenzfähiger zu werden möchte ich, dass wir auch bei uns ein Projektmanagement-Vorgehensmodell etablieren. Dies soll uns helfen organisiert zu bleiben und die Effizienz unserer Arbeitsabläufe zu maximieren.

Frau Hell, bitte nehme Sie sich dieser Herausforderung an, während sich die anderen Teammitglieder an die Präsentation für die Ausschreibung machen."

Frau Hell kommt auf Sie zu:

"Bei dieser Aufgabe könnte ich etwas Unterstützung gebrauchen. Ich hoffe, ich kann auf Sie zählen?!"

# Fehlendes Projektmanagement-Vorgehensmodell Große Ursache Hilfsmittel

Ziel



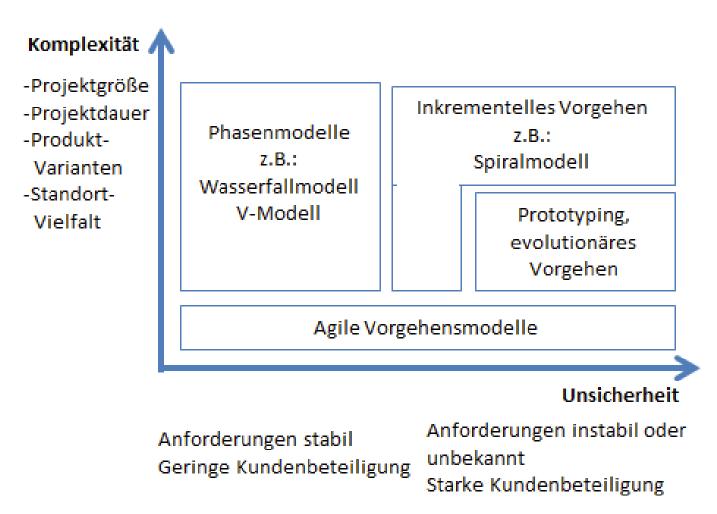
#### LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

#### Vorgehensmodelle

Vorgehensmodelle helfen, ein Projekt strukturiert durchzuführen, Risiken zu senken und die Ergebnisqualität anzuheben. Sie unterscheiden sich in den Beziehungen zwischen den einzelnen Phasen, der Anordnung, der Art und dem Inhalt der einzelnen Phasen sowie dem betrachteten Projektumfang.

Ein Vorgehensmodell hat üblicherweise ein Phasenmodell, Meilensteine und Meilensteinergebnisse, Aktivitäten, Methoden und Werkzeuge, Regeln für die Bearbeitung, Arbeits- und Hilfsmittel (Vorlagen, Checklisten, etc.) sowie Beschreibungen der Rollen der Stakeholder.

Projekte sind niemals gleich und so differieren die Vorgehensmodelle in ihrer Komplexität und Unsicherheit:



Timinger (2017), Modernes Projektmanagement - Mit traditionellem, agilen und hybriden Vorgehen zum Erfolg, Wiley

In der Literatur wird in traditionelle, agile und hybride Vorgehensmodelle gegliedert.

**Traditionelle Vorgehensmodelle** sind plangetrieben und können sequenziell strukturiert, nebenläufig oder parallel bzw. mit überlappenden Phasen ablaufen oder wiederholend bestimmte Phasen des Modells durchlaufen.

Allen gemein ist die ursprüngliche Form: **Das Vierphasenmodell mit Definitionsphase, Planungsphase, Realisierungsphase und Abschlussphase.**Konzeptphase



#### LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

Projektphase	Aufgabe
Definitionsphase	Analysieren des Ausgangsproblems
	Formulieren der Projektziele und Anforderungen
	Entwerfen des Lösungskonzepts
	Analysieren der Durchführbarkeit des Projekts
	Abschließen des Projektvertrags
	Einrichten der Projektorganisation
	Leiten des Kick-Off-Meetings
Planungsphase	Identifizieren der Arbeitspakete
	Erstellen eines Projektstrukturplans
	Erstellen des Zeitplans
	Erstellen des Kapazitätsplans (Ressourcenplan)
	Erstellen des Kostenplans
	Erstellen des Qualitätsplans Pflichtenheft
Realisierungsphase	Präzisieren und Anpassen der Projektplanung
	Motivieren des Projektteams
	Koordinieren und Überwachen der Realisierung
	Minimieren von Soll-Ist-Abweichungen
	Dokumentieren des Projekts
	Managen von Änderungen und Nachforderungen
Abschlussphase	Präsentieren von Projekt und Projektergebnis
	Managen der Abnahme des Projektergebnisses
	Einweisen in das Projektergebnis
	Reflektieren des Projekts
	(Abschlussbesprechung)
	Erstellen eines Abschlussberichts
	Auflösen des Teams

Agile Vorgehensmodelle sind eine Antwort auf die zunehmende Geschwindigkeit, mit der Projekte abgewickelt werden müssen, und auf die Erkenntnis, dass in vielen Projekten Abweichungen vom Plan eher die Regel als die Ausnahme sind. Basis dieser Modelle ist das 2001 von Kent Beck und weiteren Softwareentwicklern veröffentlichte Agile Manifest. Nach und nach haben sich verschiedene Techniken herauskristallisiert, um die recht abstrakten Werte und Prinzipien des Manifests in die Praxis umzusetzen.

**Hybride Vorgehensmodelle** die Kombination verschiedener Projektmanagement-Methoden oder Teilen dieser Methoden mit dem Ziel, die Vorteile der unterschiedlichen Herangehensweisen in einem Projekt zu nutzen., z. B. Klassisches und agiles Projekt-management.

Und doch: Es gibt keine Universalmethode. Und selbst wenn es die gäbe, wäre sie sicherlich nicht: "Lass uns improvisieren!" Bei Projektmanagement-Methoden geht es darum, die beste Vorgehensweise für die Planung und Umsetzung eines bestimmten Projekts zu finden.

Es ist die Methode auszuwählen, die zu den Ressourcen des Projektes: Problem- bzw.

Aufgabenbeschreibung, Projektvorgaben, Zeitplan, Werkzeuge, Mindset, Mitarbeiter, Stakeholder, etc.



#### LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

B

#### **Arbeitsauftrag:**



Informieren Sie sich in Gruppen über Ihr bestimmtes Vorgehensmodell und fassen Sie Ihre Erkenntnisse in einer Präsentation zusammen:

-	
	7
	- 1

#### Mindestanforderungen zur Umsetzung des Arbeitsauftrags: (+ siehe Datei "Hinweise")

- Beschreiben Sie das Modell anschaulich! Überlegen Sie sich ein Beispiel (z. B. Problem, Anwendung, ...), an dem Sie das Modell und seine Phasen erläutern.
- 🗵 Führen Sie Vor- und Nachteile (Stärken/Schwächen) des jeweiligen Vorgehensmodells auf.
- Nutzen Sie ein Medium Ihrer Wahl (klassische Präsentation, MindMap, usw.).
- Achten Sie bitte auf Verständlichkeit, Ihre Unterlagen dienen als Lerngrundlage für die gesamte Klasse.

		Gruppe	Termin (Datum)
Gruppe 1	Wasserfallmodell		
Gruppe 2	V-Modell		
Gruppe 3	Kanban		
Gruppe 4	Scrum		
Gruppe 5	Spiralmodell		
Gruppe 6	Extreme Programming (XP)		
Gruppe 7	PRINCE2		
Gruppe 8	Simultaneous Engineering		
Gruppe 9	Prototyping-Modell		
Gruppe 10	Lean Six Sigma		



LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

# Vor- und Nachteile von agilem und klassischem Projektmanagement

# 1. Klassisches Projektmanagement

Vorteile	Nachteile

#### 2. Agiles Projektmanagement

Vorteile	Nachteile



LS 2: Vorgehensmodelle im Projektmanagement

# Klassisches vs. Agiles Projektmanagement: Unterschiede

Klassisch	Agil