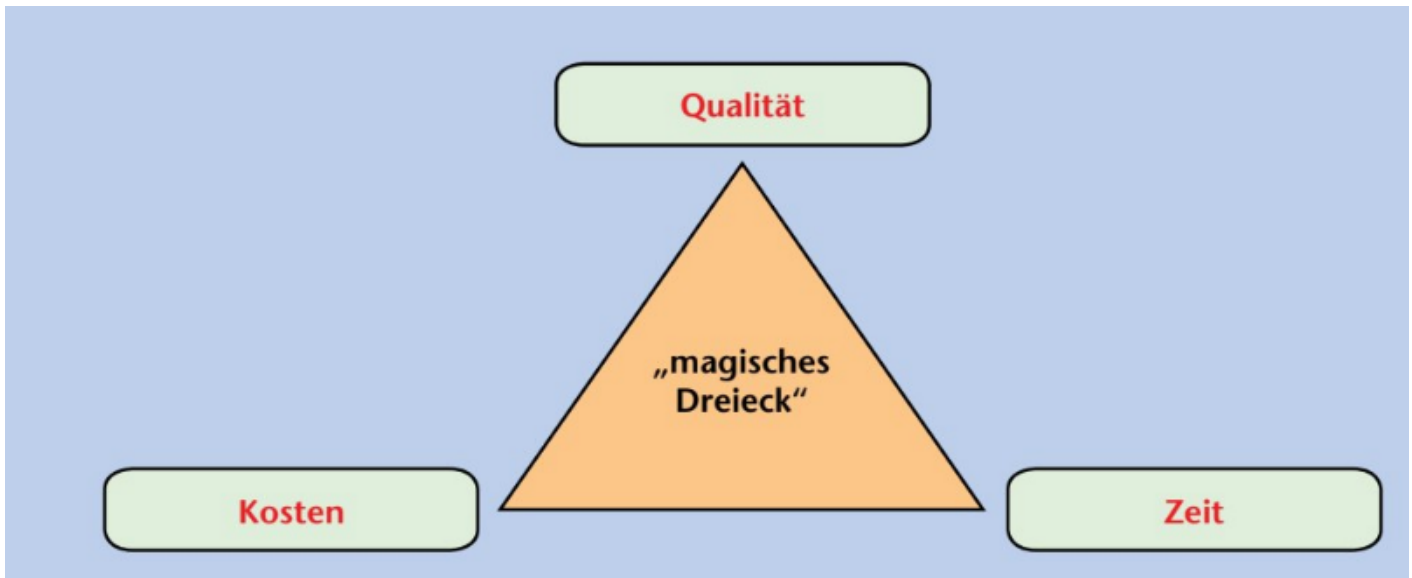


Projektmanagment

Ein Projekt ist ein Vorhaben mit einem klaren Ziel sowie einem ANfangs und Endtermin

Das mageische Dreieck des Projektmanagments



SMART Regel

- Spezifisch
- Messbar
- Akzeptiert
- Realistisch
- Terminiert

Steakholder in einem Projekt

- Projektleiter
- Projektmitarbeiter
- Kunden
- Benutzer
- Auftraggeber
- Sponsoren

Projektphasen

1. Projektauftrag / Projektdefinition
2. Projektplanung
3. Projektdurchführung
4. Projektabschluss

Stakeholderanalyse vs Machbarkeitsstudie

Stakeholderanalyse:

Die Stakeholderanalyse ermittelt die wesentlichen Ziele, die Motivation und Einstellung der Stakeholder im Zusammenhang des geplanten Projektes zu frühzeitiger Erkennung der Probleme.

Machbarkeitsanalyse:

Die Machbarkeitsanalyse ist eine umfassende Studie, in der die Machbarkeit des Projektes auf verschiedenen Winkeln geprüft wird (Technisch und Wirtschaftlich). Dazu gehört eine Stakeholderanalyse und Risikoanalyse.

Lastenheft

Im **Lastenheft** beschreibt der **Auftraggeber** die **Anforderungen** des Projektes

Inhalt:

- Definition Projektziel
- Anforderung an den Einsatz des Produktes (Zielgruppe)
- Beschreibung der Funktionen
- Qualitätsstandart
- Weitere Informationen

Pflichtenheft

Im **Pflichtenheft** beschreibt der **Auftragnehmer** wie genau die **Anforderungen** des Auftraggebers **umgesetzt** werden

Planungsphase

Durchführbarkeitsuntersuchung:

- fachliche
 - ökonomisch
 - personell
1. Auswahl des Produkts
 2. Voruntersuchung des Produkts
 3. Durchführbarkeitsuntersuchung

Definitionsphase

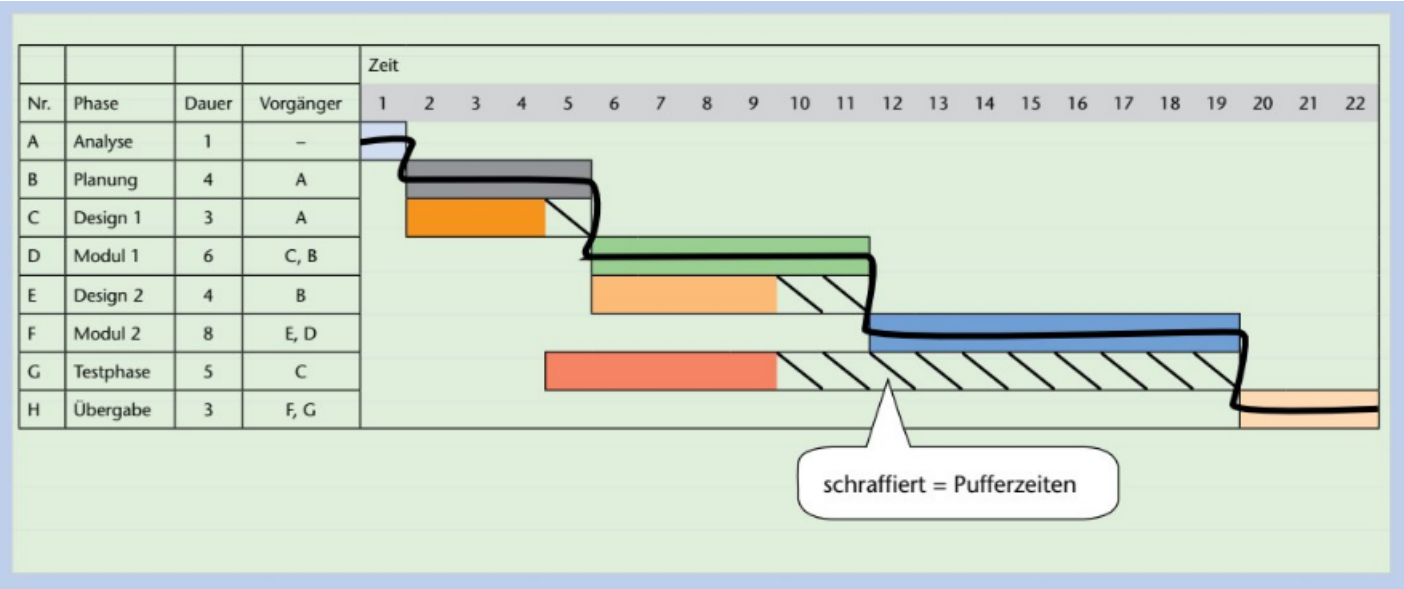
Einführung:

- Anforderungen ermitteln und beschreiben
- Anforderungen analysieren
- Anforderungen als fachliche Lösung modellieren
- Anforderungen verabschieden

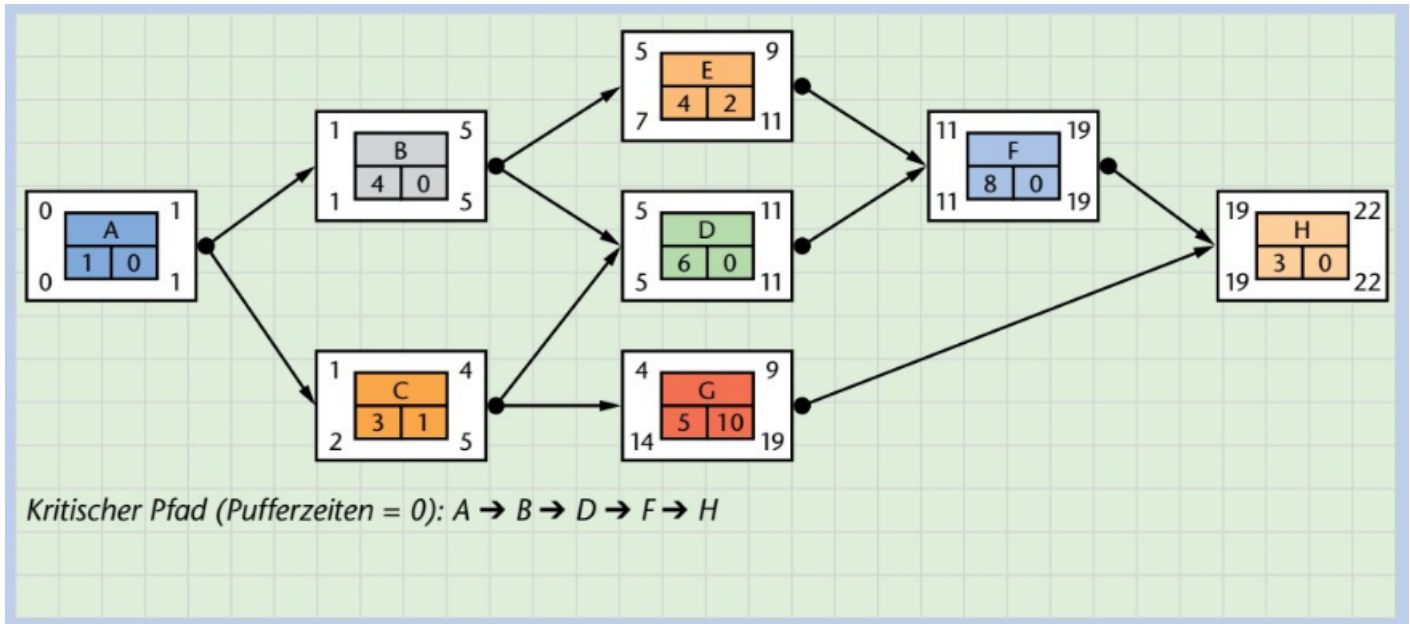
Ermitteln der Anforderungen:

- Vollständigkeit
- Konsistenz
- Eindeutigkeit
- Durchführbarkeit

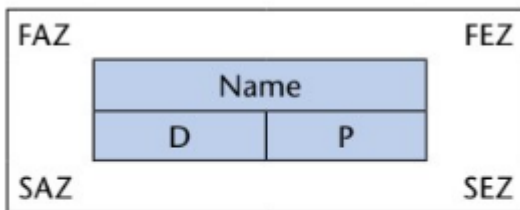
Gantt Diagramm



Netzplan

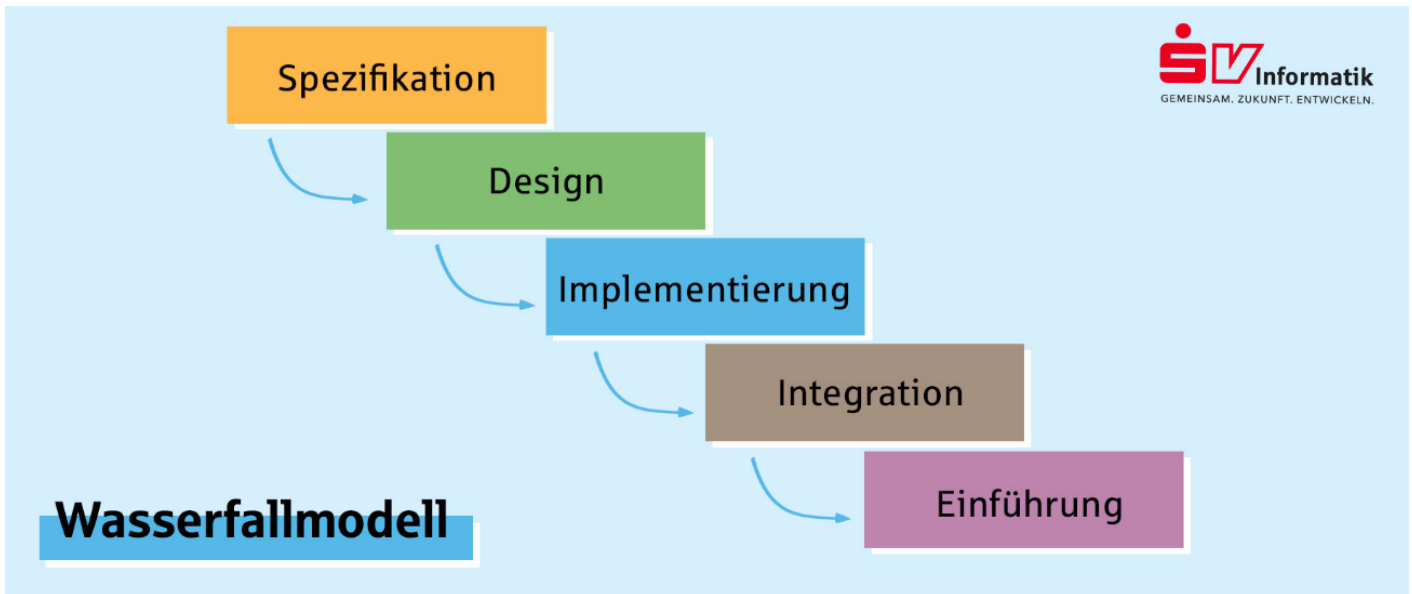


Vorgabe Netzplanelement:



FAZ = frühester Anfangszeitpunkt
 SAZ = spätester Anfangszeitpunkt
 FEZ = frühester Endzeitpunkt
 SEZ = spätester Endzeitpunkt
 D = Dauer des Vorgangs
 P = Pufferzeit

Das Wasserfallmodell



Alle Phases der Projektes müssen Dokumentiert und Veriviziert werden bevor sie es in die nächste Phase geht.

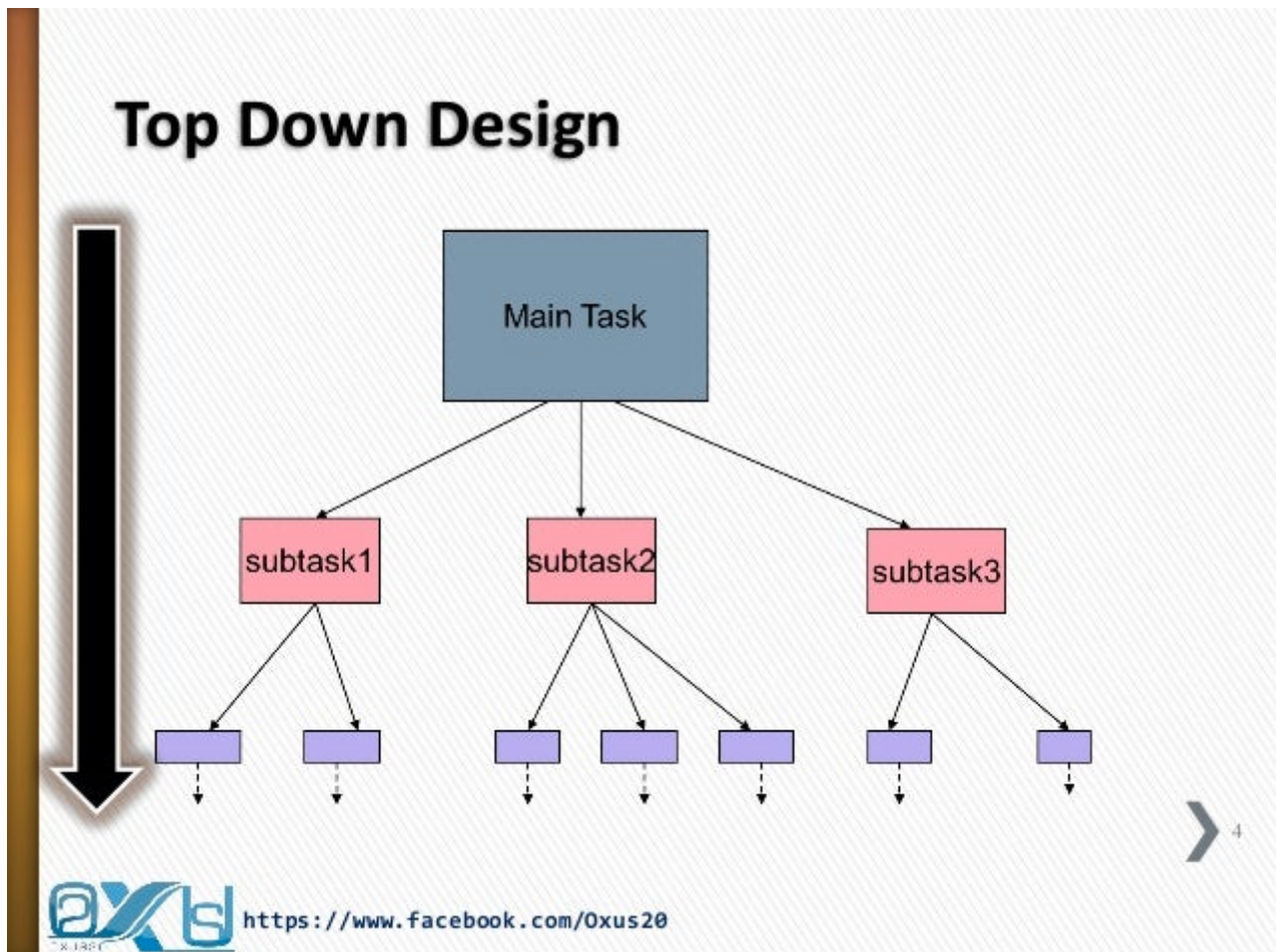
Vorteile:

- Einfach
- Kalkulierbare Kosten
- Wenig Managment

Nachteile:

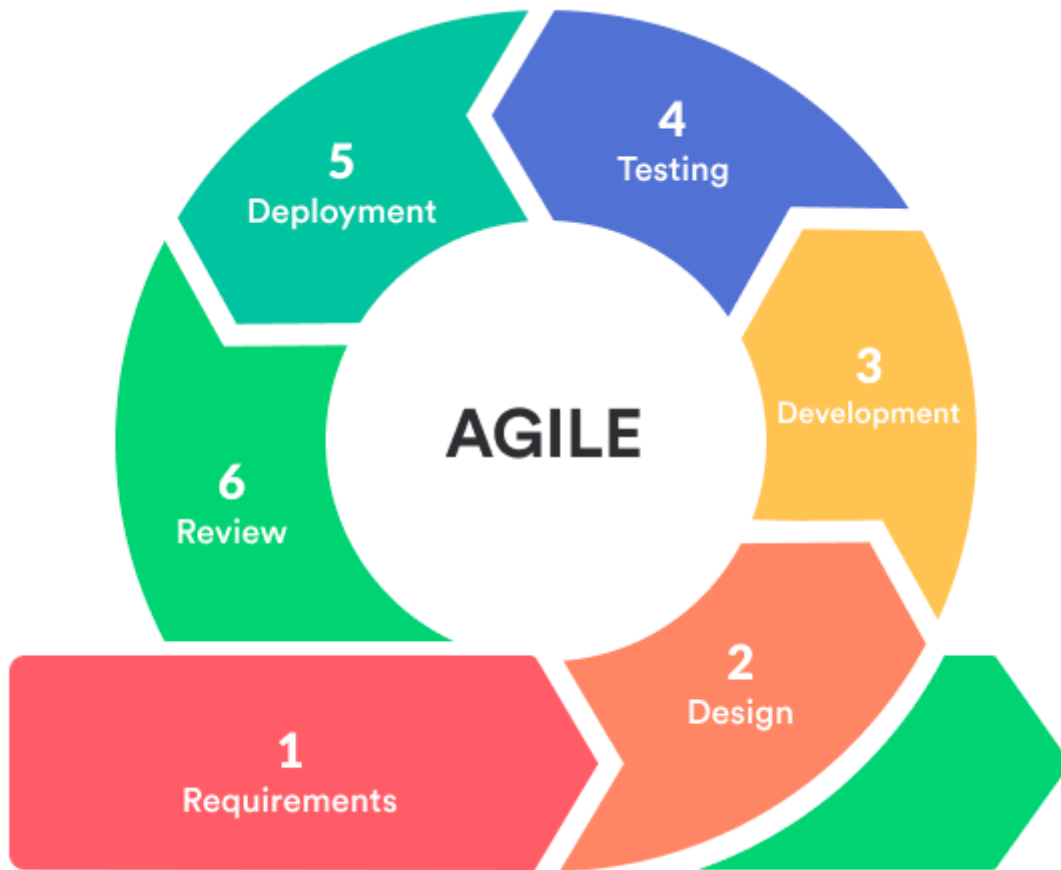
- nicht Flexibel
- Kunde ist nur am Start und Ende beteiligt
- Keine korrekturmöglichkeiten im Projektablauf

Top-Down-Methode



Eine Vorgehensweise inder alle Aufgaben in einer Top to Bottom art bearbeitet werden, dabei können sie Optional Parallel laufen. (Erst Desing, Dann Farben und Schrift)

Agile



Agile Methode:

Ein eingeübter oder formalisierter Ablauf, der auf dem Prinzip der agilen Entwicklung basiert.

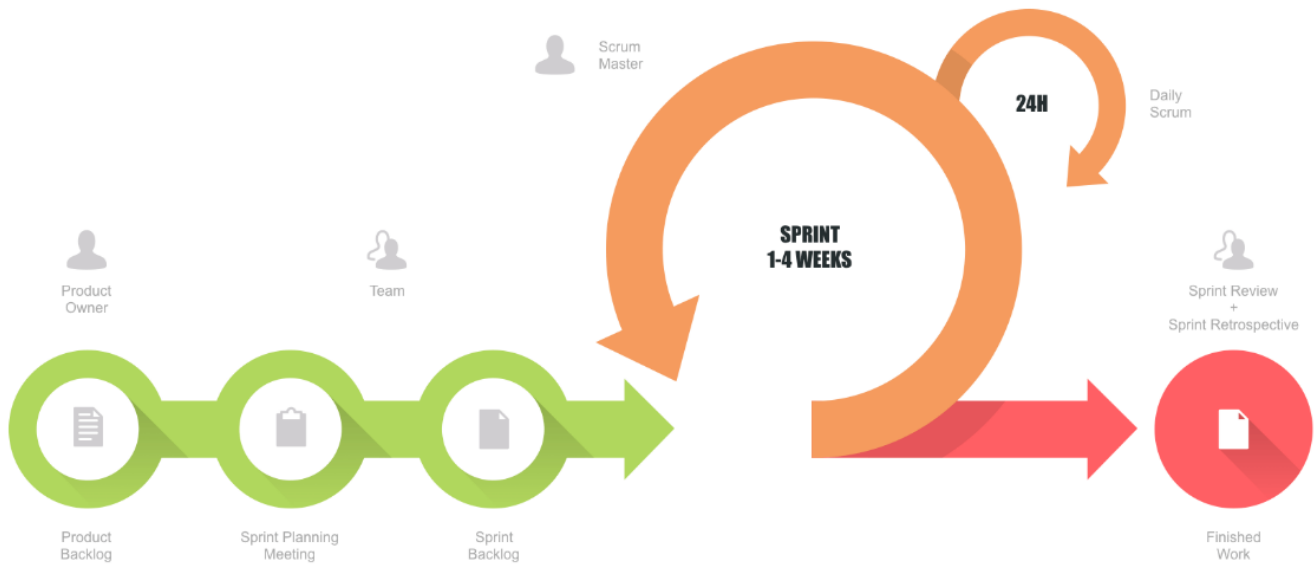
Agil Prozess:

Ein Prozess ist ein Verlauf oder eine Entwicklung über eine bestimmte Zeit, bei dem etwas entsteht. (Siehe Bild zum Ablauf)

SCRUM

Scrum Process

PROFESSIONAL TEMPLATE



- Sprints dürfen nicht unterbrochen werden
- SCRUM Master darf sich nicht in die Entwicklung einmischen
- Teams bestehen aus 3-9 Personen
- Product Owner ist die Schnittstelle zwischen Kunde und Projektbeteiligten