## Themenüberblick

- 1. Grundlagen des Projektmanagements
- 2. Projektorganisation- und planung
- 3. Operatives Projektmanagement
- 4. Das SCRUM-Modell
- 5. Team und Selbstorganisation
- 6. Projektcontrolling- und dokumentation
- 7. MS-Project als Steuerungshilfe



# Gliederung

# 2. Projektorganisation und -planung

- Projektorganisation
  - Aspekte der Organisation im Unternehmen
  - Organisationsformen
  - Projektorganisationsformen
- Projektplanung
  - Projektphasen und Meilensteine
  - Agile Prinzipien



Studie: Gründe für das Scheitern von Projekten

Ergebnis der Forrester Studie von 2012

Hauptursachen für das Scheitern... liegen in der Startphase:

- Ziele und Anforderungen unklar
- Ressourcen fehlen
- Projektplanung unzureichend

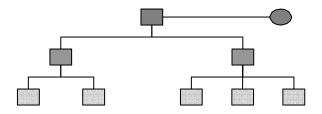


Begriffliche Abgrenzung - Definition / Aspekte der Organisation (2)

#### Unternehmensorganisation

Gestaltung von Strukturen und Prozessen

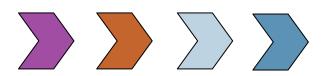
#### Aufbauorganisation



#### z.B.

- Staborganisation
- Divisionsorganisation
- Matrixorganisation

#### Ablauforganisation



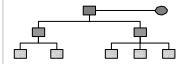
#### z.B.

- Informations-,
- Dokumentations- und
- Berichtswesen



#### Begriffliche Abgrenzung - Definition / Aspekte der Organisation (3)

#### Aufbauorganisation



Dauerhaft wirksame aufgabenteilige organisatorische Struktur

- Welche Organisationseinheiten (Stellen, Abteilungen, Sachmittel) gibt es?
- Welche formalen statischen Beziehungen (Kompetenz, Weisungsbefugnis, Kommunikation) bestehen zwischen diesen Finheiten?



Klärt inhaltlich, WAS zu tun ist!

#### Ablauforganisation









Ordnungsstruktur der in Raum und Zeit ablaufenden Arbeit zur Beschreibung des dynamischen Beziehungszusammenhangs der Aufgabenerfüllungsprozesse

Ergänzung der Aufbauorganisation um die dynamischen, raumzeitlichen **Aspekte** 



Beschreibt, WIE die Aufgabe zu erfüllen ist!



Bausteine der Organisation im Unternehmen/ Aspekte der Organisation (4)



Hierarchische Ordnung



Aufgabenteilung



Koordination



Kompetenz und Verantwortung



Kommunikationsstrukturen



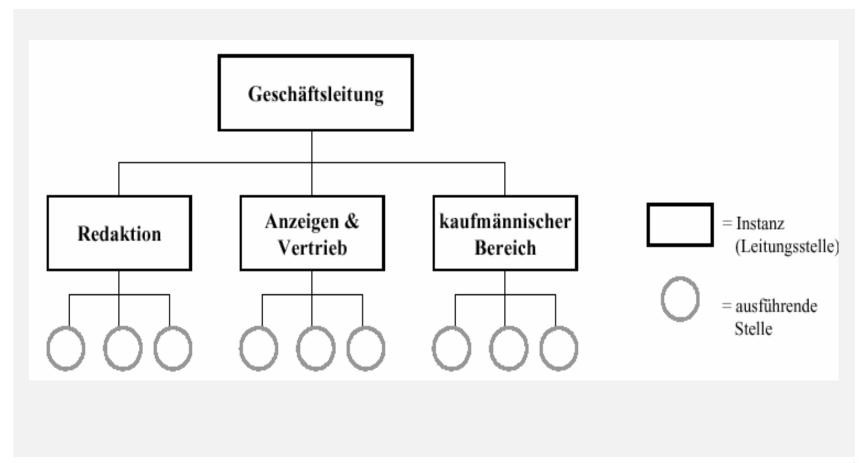
Informationsstrukturen





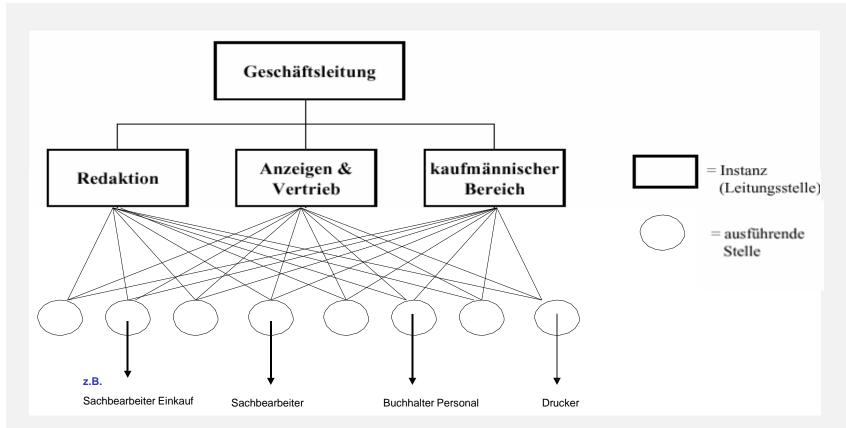
# Die Organisation - Ansätze und Theorien

## Einliniensystem



# Die Organisation

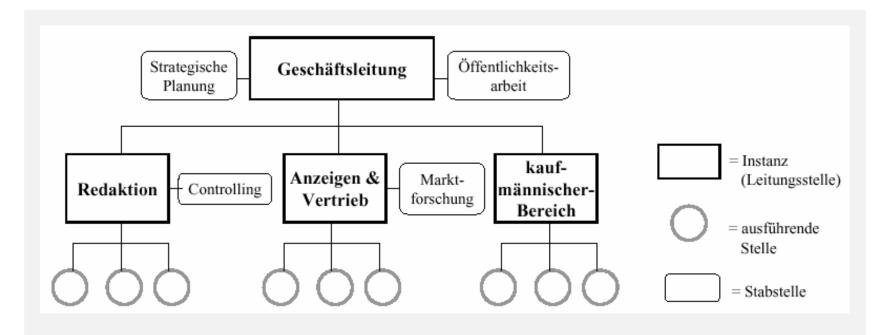
## Mehrliniensystem



Weisungsbefugnisse von mehreren Instanzen

# Die Organisation - Ansätze und Theorien

#### Stabliniensystem



#### Stabstellen

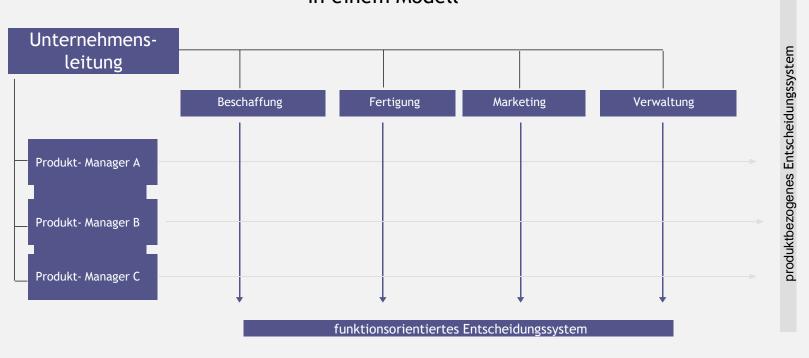
- nehmen unterstützende Funktionen wahr
- sind daher einer Instanz seitlich zugeordnet
- keine Anordnungs- sondern nur Beratungsfunktion



# Die Organisation - Ansätze und Theorien

Die Matrix-Organisation

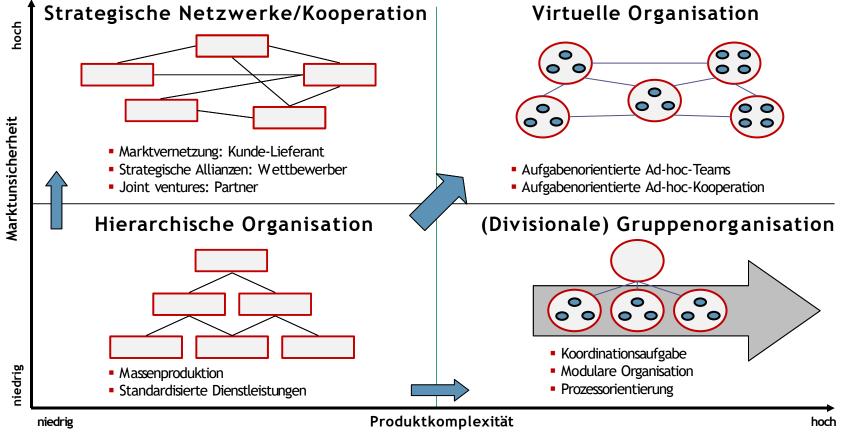
Kennzeichen: Zwei übereinander gelagerte Leitungssysteme = zweidimensionales Mehrliniensystem - **Verrichtungsgliederung** und **Objektgliederung** in einem Modell





# Projektorganisation und Planung - Organisationsformen 4

## Übersicht ausgewählter Organisationsformen



# Projektorganisation und Planung - Projektorganisationsformen

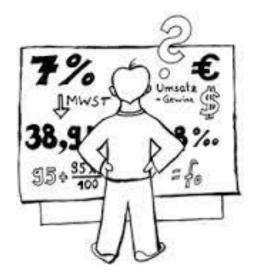
#### Wahl der Projektorganisationsform

#### Projektorganisation

ist die mit der Durchführung eines Projektes beauftragte Organisation und ihre Eingliederung in die bestehende Firmenorganisation.

#### **Ziele**

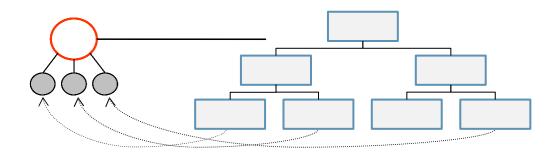
Ziel ist, mit den verfügbaren Kapazitäten (Personal, Mittel, Zeit, Kosten, ...) die effektive und effiziente Erfüllung des Planungsauftrages (im Sinne des Kunden/ Unternehmen) zu gewährleisten.



# Projektorganisation und Planung - Projektorganisationsformen

#### Reine Projektorganisation (PO)

- Projektleiter (PL) besitzt formal alle notwendigen Kompetenzen
- Mitarbeiter (MA) arbeiten voll (auf Zeit) für das Projekt
- MA erhalten Anweisungen nur vom PL



#### Vorteile:

- PL und Stab fühlen sich verantwortlich
- Fachtechnischer Heimathafen (flexibles Personal, Spezialwissen)
- Zielgerichtete Koordination verschiedener Interessen

#### Nachteile:

- Schwierig an Spezialisten zu kommen
- MA werden zurückgehalten
- Karriere nach dem Projekt?
- Fehlende Anreizsysteme

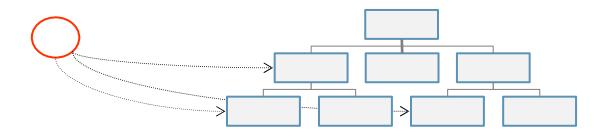


Laser-Consult advice to growth

# Projektorganisation und Planung - Projektorganisationsformen

## Projektkoordinations-Organisation (PKO)

- Primärorganisation bleibt bestehen
- PL entspricht einer Stabsstelle (keine Entscheidungs- und Weisungsbefugnis), keine Verantwortung
- Reines Controlling



#### Vorteile:

- Hohe Flexibilität des Personals (unterschiedlicher Einsatz möglich)
- Erfahrungsaustausch über verschiedene Projekte einfach
- Keine organisatorischen Umstellungen

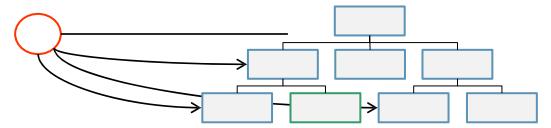
#### Nachteile:

- Niemand fühlt sich verantwortlich.
- Geringe Reaktionsgeschwindigkeit bei Störungen (Linien)
- Geringes Bedürfnis,
   Schwierigkeiten gemeinsam zu überwinden

# Projektorganisation und Planung - Projektorganisationsformen

#### Einfluss-Projektorganisation

- Mischung aus reiner PO und PKO
- Häufigste Form in der Praxis
- Verantwortung und Kompetenzen werden projektbezogen zwischen PL und Linieninstanzen aufgeteilt



#### Vorteile:

- PL und Stab fühlen sich verantwortlich
- Fachtechnischer Heimathafen (flexibles Personal, Spezialwissen)
- Zielgerichtete Koordination verschiedener Interessen

#### Nachteile:

- Gefahr für Kompetenz-Konflikte zwischen Linie und Projekt
- Verunsicherung von Vorgesetzt. und MA
- Hohe Anforderung an die Kommunikations- und Informationsbereitschaft
- Hohe Qualität der MA



## Eine Übersicht

- 1) Agilität und Ziele
- 2) Grundsätze der Planung für agile Projekte
- 3) Was verändert sich in der Dokumentation?
- 4) Was verändert sich im Team?
- 5) Verantwortungsverteilung verändert sich
- 6) Erfolgsfaktor Mensch
  - Jeder braucht ein anderes Maß an Freiheit
  - Ohne Wissen und Disziplin funktioniert es nicht
  - Menschen formen Prozesse









## 1. Agilität und Ziele für Projekt(e)

## Agile Projektmanager achten

- auf Freiräume
  - → Eigenverantwortlichkeit und Motivation setzen eine klare Zielorientierung voraus



- auf Ergebnisorientierung
  - → um Ergebnisse vereinbaren zu können, müssen Ziele und Richtung bekannt sein
- auf Angemessenheit
  - → ohne eine inhaltliche Zielsetzung lassen sich Alternativen nicht bewerten

Agiles Projektmanagement benötigt klare, eindeutige und verbindliche Ziele!



## 2. Grundsätze der Planung für agile Projekte

- Wichtigste Bezugspunkte für Planung sind Anforderungsmodell und Systemarchitektur,
- Planung erfolgt stufenweise (Produkt, Release, Iterationen), Details zur richtigen Zeit,



- Planung orientiert sich strikt an pr
  üfbaren Ergebnissen
- Prinzipien des Timeboxing werden konsequent angewandt,
- Schnelles, konsequentes Feedback wird gezielt zur Verbesserung von Planungsprozess und Planungsqualität genutzt,
- Adaptive Planung (kontinuierlicher Prozesse).

Realisierung im Kleinen – Denken im Ganzen Planung ist flexibler, aber aufwendiger, Offen sein für Änderungen statt festhalten an starren Vorgaben!



#### 3. Was verändert sich in der Dokumentation?

#### Dokumentation

- Ziel ändert sich:
   Unterstützung der Kommunikation ist wichtiger als Wissenstransfer, daher weniger und nicht zwingend vollständige Dokumentation.
- Weniger Dokumentation möglich durch schnelle Realisierung, sofortige Ableitung von Testfällen und unmittelbare Einbeziehung des Kunden.

## Quintessenz

- Dokumente nicht mehr als Instrument zur Verfolgung des Projektfortschritts geeignet.







#### 4. Was verändert sich im Team

- Agile Prozesse brauchen Teams mit gleichwertigem Wissen
  - Vom Spezialwissen zum Allgemeinwissen
  - Statt Spezialisten mehr Generalisten
  - Kopfmonopole vermeiden
  - Big Picture sollte jeder verinnerlicht haben
  - Leistung und nicht Rollen führen zu Anerkennung



 Kontaktperson koordiniert wer an einem bestimmten Meeting teilnimmt

Führungsaufgaben müssen jederzeit im Projekt übernommen werden, jede Minute, von jedem im Team



## 5. Verantwortungsverteilung verändert sich

- Jeder ist f
   ür seine Aufgabe gesamtverantwortlich
- Jeder trägt Verantwortung für das gesamte System
- Jeder trägt Verantwortung für Prozesse im Projekt
  - → Beispiel: Collective Ownership



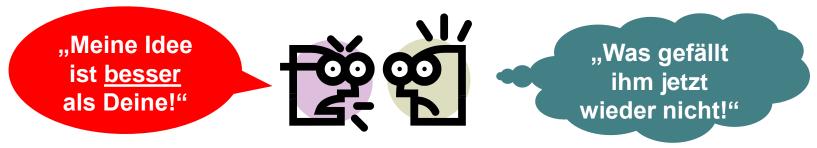
#### • Fazit:

- Jeder steuert mit → dies bedeutet in der Regel für alle im Projekt Umdenken und Lernen
- Nicht jeder nimmt die übertragende Verantwortung an



## 6. Erfolgsfaktor Mensch

 Die größten Probleme bei unserer Arbeit sind keine technologischen Probleme, sondern soziologische Probleme.



 Software- und Systementwicklung ist ein kreativer Prozess, bei dem Menschen (unter Ausnutzung professioneller Hilfsmittel) Lösungen für vorhandene Probleme suchen.





#### 6a. Jeder braucht ein anderes Maß an Freiheit

#### Unerfahrene Projektbeteiligte

- Benötigen Unterstützung durch Erfahrene
- Benötigen klare Vorgaben & Regeln

#### **Erfahrene Projektbeteiligte**

- Benötigen weniger Vorgaben, aber eindeutige, verbindliche Rahmenbedingungen
- Möglichkeit des individuellen Spielraums bieten

#### **Eingearbeitete Projektbeteiligte**

- Benötigen Unterstützung in Teilbereichen
- Nutzen Vorgaben als Orientierung

Achten Sie bei der Auswahl Ihres Vorgehens auf alle Facetten Ihrer Mitarbeiter!

#### 6b. Ohne Wissen und Disziplin funktioniert es nicht

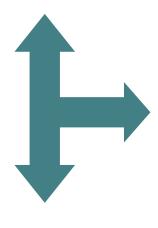
- Wissen
  - Werte und Prinzipien müssen allen bekannt sein
    - gute Kenntnis der Organisation & der eigenen Rolle
    - Denken im Ganzen
  - Agiles Management erfordert Charakter
    - Ehrlichkeit, Vertrauen, Mut, Konsequenz
  - Agiles Management erfordert Erfahrung
- Disziplin
  - Denken Sie an Sport oder Musik ohne Disziplin und Übung kein Erfolg
  - Erst wenn die Grundregeln beherrscht werden, entsteht Raum für Flexibilität, Kreativität und Innovation

Auswählen, Kombinieren, Anpassen, Umsetzen, Zurückschauen, Reflektieren und Lernen



#### 6c. Menschen formen Prozesse

## Kommunikation



Unternehmens-Kultur



# Wissen und Disziplin



**Augenmaß** 



# Projektorganisation und Planung - klassisch versus agil

Klassisch		Agil	
•	Anforderungen zu Beginn bekannt	•	Anforderungen zu Beginn unscharf
•	Änderungen im Projektverlauf schwierig	•	Änderungen im Projektverlauf eingeplant
•	Hohe Kosten bei späteren Änderungen	•	Mäßige Kosten bei späteren Änderungen
•	Anforderungsbeschreibung aus Expertensicht (meist technisch)	•	Anforderungsbeschreibung aus Kundensicht (Anwendungsfälle)
•	Sequenzieller Entwicklungsprozess	•	Iterativer Entwicklungsprozess
•	Starrer PM-Prozess	•	Fortlaufende Prozessverbesserungen
•	Kunde sieht nur Endergebnis	•	Kunde bewertet Zwischenergebnisse
•	Wenn es eng wird, eher Meilensteine schieben	•	Wenn es eng wird, eher Aufwand verringern
•	Große Teams möglich	•	Relativ kleine Teams nötig
•	Klare Hierarchie	•	Selbstorganisierte Teams
•	Viele Spezialisten im Team	•	Viel gemeinsame Verantwortung
•	Team sitzt verteilt und ist oft in mehreren Projekten tätig	•	Team sitzt zusammen und hat Fokus auf ein Projekt
•	Aufgaben von oben zuteilen	•	Aufgaben selbständig übernehmen
•	Viel Kommunikation über Dokumente und lange Meetings	•	Viel informelle Kommunikation und Stand up Meetings
•	Aufwandschätzung durch Projektleiter und Experten	•	Aufwandsschätzung gemeinsam im Team

Quelle: Jörg Preußig, Agiles Projektmanagement, Haufe-Verlag, Freiburg 2015



# Gliederung

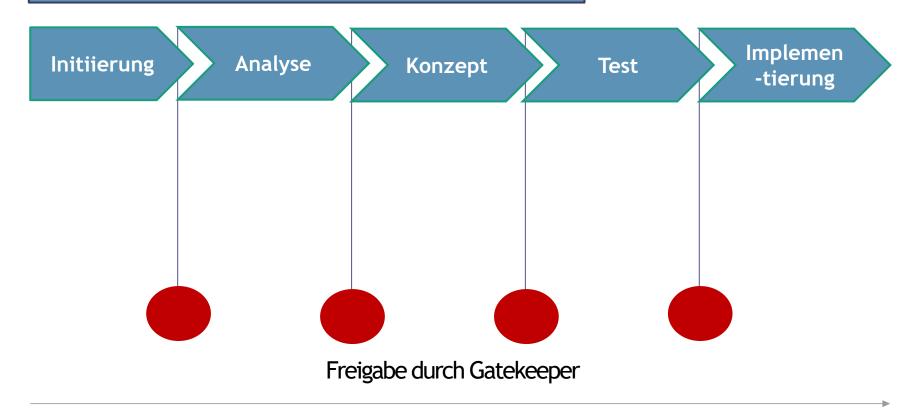
# 2. Projektorganisation und -planung

- Projektorganisation
  - Aspekte der Organisation im Unternehmen
  - Organisationsformen
  - Projektorganisationsformen
- Projektplanung
  - Projektphasen und Meilensteine
  - Agile Prinzipien



# Projektplanung - Projektphasen

## Phasenmodell im Projektmanagement



## Entscheidungspunkte



# Projektplanung - Projektphasen

## Ergebnisse bei der Projektplanung

#### Aufgabenstellung

#### Planungsphasen Planungsergebnisse Beschreibung des Projektes Pflichtenheft (Projekt-Charta) Planung der Planung Planungsplan Strukturanalyse Projektstrukturplan Ablaufanalyse Ablaufplan Zeitanalyse Terminplan Kapazitätsanalyse Kapazitätsplan Kostenanalyse Kostenplan Einnahmen- und Ausgabenplanung Finanzmittelbedarfsplan Zusammenstellung der Aufträge und Verträge Planungsunterlagen und Auftragsvergabe

#### Realisierung



# Projektplanung - Meilensteine

#### Phasenentscheidung

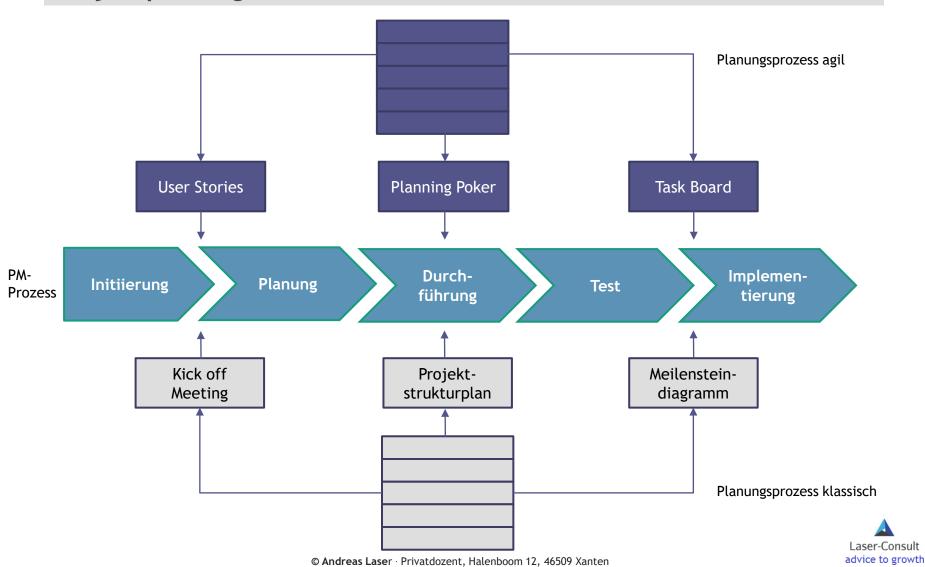
- Vergleich und Bewertung des Geplanten mit dem Erarbeiteten (Soll-Ist-Vergleich)
- Bewertung der Phase (Zielerreichung, Abweichung)
- Information über Projektstand
- evtl. Anpassung der Projektziele an äußere und innere Veränderungen
- Möglichkeit des Abbruchs für nicht lohnende Projekte

#### Meilensteine

- wichtige Ereignisse im Projektablauf
- definiert als Anfang oder Ende von Schlüsselvorgängen
- Meilensteintermine und Abhängigkeiten ergeben sich aus dem Netzplan



## Projektplanung - klassisch versus agil



# Projektplanung - agile Prinzipien

Prinzipien	Beschreibung		
• Iterationen	Produkte werden schrittweise entwickelt. Nach jedem Schritt wird Rückmeldung vom Kunden eingeholt.		
<ul> <li>Inkremente</li> </ul>	Nach einer Iteration bekommt der Kunde ein funktionierendes Teilprodukt zu sehen.		
Einfachheit	Es werden nur die Arbeiten erledigt, die wirklich nötig sind.		
<ul> <li>Veränderung begrüßen</li> </ul>	Veränderungen an den Anforderungen werden als normal betrachtet und möglichst als Chancen genutzt		
• Reviews	Der Kunde wird regelmäßig einbezogen und bekommt Teilprodukte zu sehen.		
<ul> <li>Retrospektiven</li> </ul>	Der Prozess und die Zusammenarbeit im Projekt werden regelmäßig beleuchtet und verbessert.		
• Selbstorganisierte Teams	Teams organisieren sich selbst. Sie arbeiten dadurch effektiv und übernehmen hohe Verantwortung für das Projekt.		
<ul> <li>Kooperation von Fachexperten</li> </ul>	Missverständnisse und Reibungsverluste in der Kommunikation werden durch direkte Zusammenarbeit vermindert.		

Quelle: Jörg Preußig, Agiles Projektmanagement, Haufe-Verlag, Freiburg 2015



# Aufgabe: Projektinitiierung

- 1. Kreieren Sie im Rahmen ihrer gegründeten Unternehmung ein Projekt.
- 2. Erarbeiten Sie dazu eine/ einen
  - Projektidee
  - Anlass, Bedarf, Problem,
  - Projektziele,
  - Abgrenzung (was wird NICHT gemacht?)
  - Projektnamen

