



universität
wien

Fakultät für Informatik

Projektmanagement 2 VU

Vor-“BESPRECHUNG“ & Einführung



Heute

- Vorbesprechung
 - Teilnehmer/innen fixieren
 - Was Sie interessiert und was wir mitteilen möchten.
 - Motto: **Lehrveranstaltung als** tatsächliches **Projekt** mit Partizipation aller Beteiligten.
 - Web-basierte Plattform <http://www.pri.univie.ac.at/courses>
 - Kennen Lernen
- Einführung
 - Überblick zu (IT-)Projektmanagement: Themen/Inhalte, Prozesse
 - Grundbegriffe
 - zum aktiven Gestalten: Leitbild & Projektauftrag
- Teambuilding – Themenmoderation - Aufgabe

Vorstellung

- Mag. Klaus Spiegl
- Studium der Wirtschaftsinformatik
- Programm-Manager und Projektleiter in der ITSV GmbH

Zu heute: Stichworte für eine agile Einheit

- Vorstellen
- Erwartungen
- Ziele, Modus – LV als Projekt
- Grundbegriffe erarbeiten, Zusammenhänge aufzeigen
- Tools
- Techniken & Soft Skills
- klassisches vs. agiles PM
- Aufgabenstellung: Projektantrag
- Ausblick, nächste Schritte

Moduleinordnung Informatik Bachelor

Semester/ Module	Modul 1	Modul 2	Modul 3	Modul 4	Modul 5
1. Semester (STEOP)	Einführung in das Studium der Informatik (EIN) STEOP1	Program- mierung (PRG) * STEOP2	Technische Grundlagen und System- software (TGS) * STEOP3	Mathema- tische Basis- techniken (MBT) * STEOP4	Sozialkom- petenz und Projektma- nagement (SOP)

Modulbeschreibung – Studienplan

Pflichtmodul SOP Sozialkompetenz und Projektmanagement, 6 ECTS

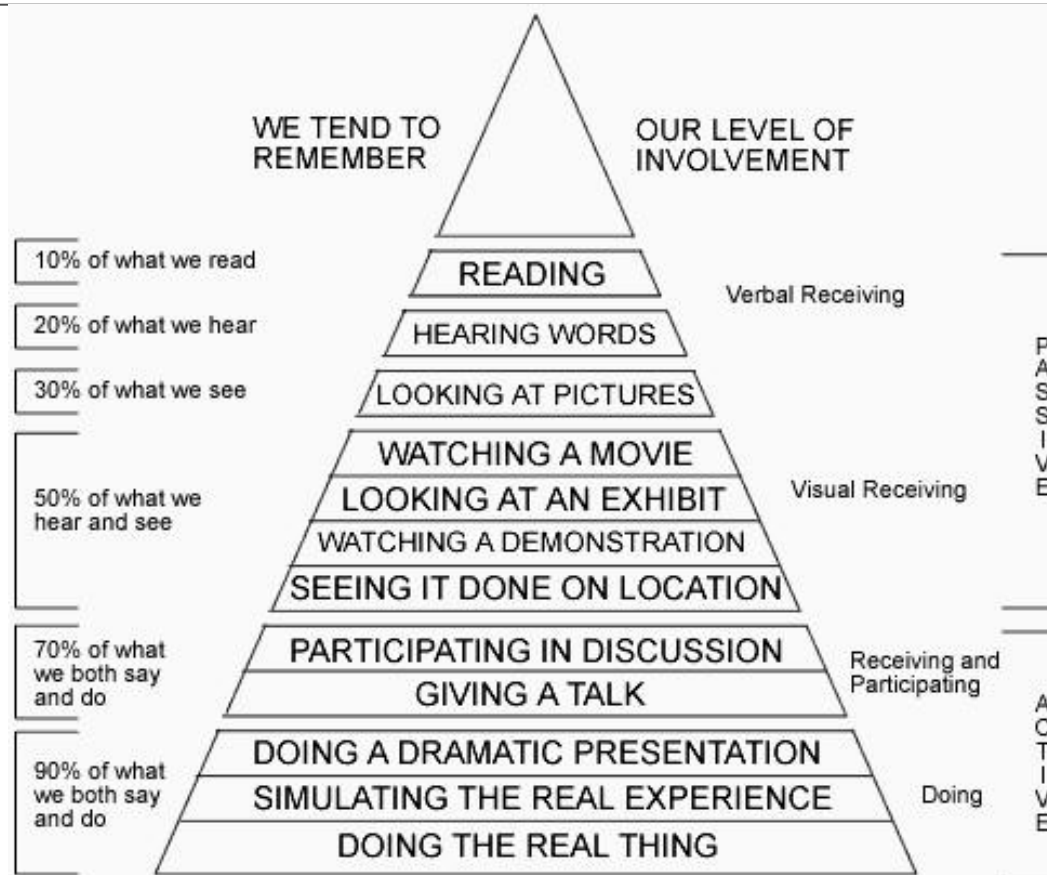
Dieses Modul vermittelt ein Verständnis für die gesellschaftlichen Voraussetzungen und potentiellen Folgen der Informatik vor dem Hintergrund sozial- und geisteswissenschaftlicher Theorien und führt in die Methoden und Techniken des Projektmanagements ein.

Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse von Methoden und Techniken, Einflussfaktoren und Erfolgskriterien der Projektabwicklung nach Standards von einer technischen, organisatorischen und zwischenmenschlichen Perspektive. Sie erstellen Projektpläne, wenden einfache Projektmanagementwerkzeuge an, führen eine Risikoanalyse durch, nehmen Aufgaben und Verantwortungen in einem Projektteam wahr und reflektieren den Projektverlauf.

VU Projektmanagement – SWS: 2 VU – ECTS: 3

VU Informatik und Gesellschaft – SWS: 2 VU – ECTS: 3

Exkurs: Lerntheorien



Cone of experiences

http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2006_Dale_Ovsenak/cone_of_learning.html

Realisierung

- Renate Motschnig/Klaus Spiegl als Lernbegleiter und Roland Ambros als Tutor
- 2-3 Gäste aus der Praxis
- Blended learning: <http://www.pri.univie.ac.at/courses/PA.PMG.PM/ws10/group2/>
- In Präsenzeinheiten: Person-zentriertes Lernen mit viel Interaktion, Studierende sind aktiv an der Gestaltung und dem Gelingen/Lerneffekt beteiligt
- Vor-**“BESPRECHUNG“**
 - Was wissen/können Sie schon?
 - Welche Kompetenzen wollen Sie erwerben? Was möchten Sie im Rahmen von Projektmanagement lernen?

Leistungsbewertung

- Mix aus (geordnet nach Wertigkeit):
 - Teamprojekt: Projektarbeit, Präsentationen und Peerevaluierungen der Partnergruppen (60%)
 - Aktive Mitarbeit online (30%)
 - Reaktionsblätter (je Einheit) mit Reflexionen zu VU-Einheiten
 - Bis spätestens 1 Woche nach der LV-Einheit auf Plattform posten
 - 1 „Streichresultat“
 - Spezial-(Einzel)leistung Sonderthemen (10%)
 - Projekt-Magazin
 - Konferenz
 - Interview mit Projektleiter
 -
 - Beitrag/Beiträge im persönlichen ePortfolio bereitstellen
 - Jeder Leistungsbereich muss positiv absolviert werden (>50%)
 - Einhaltung der Abgabetermine
 - Grundlage: Aktive Mitarbeit in LV-Einheiten (inkl. Ad Hoc-Aufgaben)

Ziele der VU

- Nach erfolgreicher Absolvierung der Lehrveranstaltung besitzen AbsolventInnen folgende Kompetenzen:
 - Sie kennen die Basiskonzepte des klassischen und agilen Projektmanagements und können je nach Charakteristika einer gegebenen Situation und Phase in einem kleinen Projekt passende Methoden auswählen.
 - Sie können einen Projektantrag und Projektauftrag (inkl. Projektplänen, Umwelt- und Risikoanalyse) für ein kleines Projekt im Team erstellen und die erarbeitete Projekt-Ergebnisse verständlich präsentieren.
 - Sie kennen die Unterschiede zwischen klassischen und agilen Methoden.
 - Sie können ausgewählte Grundsätze der zwischenmenschlichen Kommunikation in Gruppen und Teams zumindest ansatzweise vor ihrem persönlichen Erfahrungshintergrund reflektieren.
 - Sie können den Prozess und ihren Beitrag im Team und in der Gruppe reflektieren und einschätzen.
 - Sie haben aktiv Erfahrung gesammelt, konstruktives Feedback zu geben und zu empfangen und ihre Wahrnehmung von zwischenmenschlichen Faktoren in Teams geschärft.
 - ...

Weiteführende Ziele (1/2)

- Konzipierung und Planung eines Projektes in Teams
- Durchführung von Anforderungserhebungen und darauf basierenden Aufwands- und Kostenschätzungen
- Gemeinsame Anwendung der klassischen und agilen PM-Methoden
 - Planung, Controlling, Koordination und Abschluss
 - Entscheidung bzgl. der Notwendigkeit von Methoden im Kontext zum gewählten Projekt
- Gezielter Einsatz von Projektmanagement-Werkzeugen
- Umgang mit Konflikten in (verteilten) Teams
- Sammeln von Erfahrungen in der Projektarbeit(=Teamarbeit)

Weiteführende Ziele (2/2)

- Reflektion und Lessons Learned der Projektarbeit
- Das soziale System Projekt „erleben“

Überblick zur LV – Inhalte (vorläufig)

- PM-Einführung
- Projektabwicklung im Kontext eines Unternehmens
- Vision, Ziele, Anforderungen, Risiken, Projektantrag, Projektauftrag
- Methoden und Techniken, Tools
- Prozesse des Projektmanagements, Aufbau- und Ablauforganisation
- Soft Skills wie Kommunikation, Teamarbeit, Konfliktmanagement
- Agiles Projektmanagement
- Spezielle Kapitel: Aufwandschätzung, Controlling, Standards ...
- Praxissicht, Gastvorträge

Überblick zur VU – Ablauf (vorläufig) e-learning, Ressourcen, Reaktionen, etc.

- <http://www.pri.univie.ac.at/courses/PA.PMG.PM/ws10/group2/>
- Online Mitarbeit: Zweck: Reflexion, Beteiligung, Selbstorganisation, Vertiefung des Lernens
 - Reaktionsblätter:
 - Ihre Reaktionen/Reflexionen auf eine LV-Einheit
 - freies Format, alles, was Sie festhalten **und mitteilen** wollen
 - können von allen Teilnehmern der jeweiligen LV gelesen werden
 - Teamspace – für Abgabe des Teamprojektes
 - ePortfolio
 - Ihre Zusatzleistungen, wie z.B. Antworten zu Fragen/Aufgaben der LV
 - Ihre privaten Reflexionen, die Sie festhalten wollen
 - privat, für jede TeilnehmerIn der LV, kann von der LV-Leitung eingesehen werden. Sichtbarkeit für KollegInnen kann eingestellt werden.

Reaktionsblatt – Anregungen zu Reflexion der Vorbesprechung

- Wo bin ich bereits Projektmanagement begegnet, welchen Eindruck habe ich daraus gewonnen?
- Wofür ist für mich Projektmanagement relevant? Wo könnte ich Konzepte daraus anpassen/anwenden?
- Was erwarte ich mir von dieser Lehrveranstaltung? Was interessiert mich besonders? Welche Note strebe ich an?
- Was nehme ich primär aus der Vorbesprechung mit? Wie hat mir die erste Einheit gefallen? Was war gut/schlecht?

Tutor

- WS 2010/2011: Roland Ambros
- Sprechstunden/Beratung: Jeweils Montag, 17:00-18:30
- Rathausstraße 19/4 (Halbstock, linke Seite beim Eingang)

Studierende: Willkommen an der Uni Wien!

- **Who are we?**
- Wer ist das 1. Semester an der/einer Universität?
- Wer hat Deutsch als Muttersprache?
- Wer kann besser Englisch als Deutsch?
- Wer hat schon an Projekten gearbeitet?
- Wer ist berufstätig?
- Wer arbeitet gern in Teams?
- Welche Note strebt ihr an?
- ...?



universität
wien

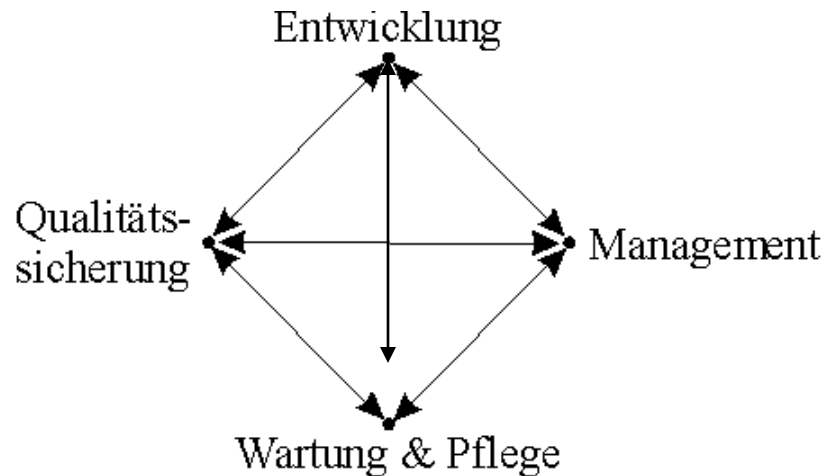
Fakultät für Informatik

PM- Einführung



Einführung – Zusammenhänge – IT-Projekte

Hauptaufgaben der Software Erstellung nach Balzert, 1982

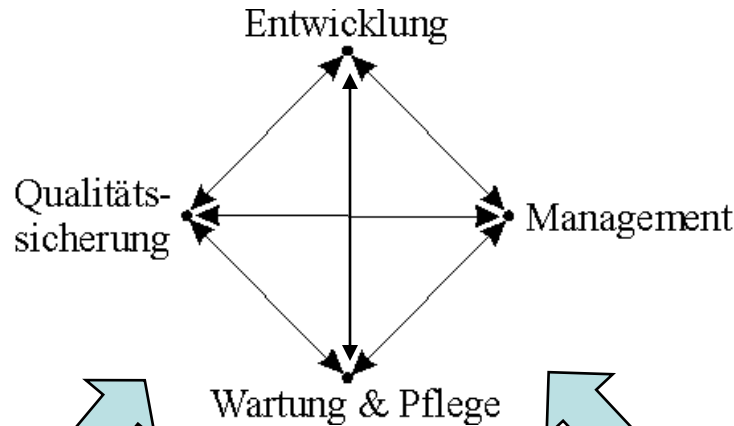


Schwerpunkte hier:

Management, Unternehmenskontext, Planung, Qualitätssicherung, Agilität, sowie (zwischen)menschliche Kompetenzen



Perspektiven auf die Software Erstellung



(Balzert, Abb. 1.1-1, S. 1)

sozialer

Blickwinkel:

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Motivation
- ...

technischer

Blickwinkel:

- Methoden
- Techniken
- Werkzeuge
- ...

Management

Blickwinkel:

- Organisation
- Abwicklung
- Kostenplanung
- Ressourcenallokation

Kontext:

Unternehmen;

- Ziele
- Struktur
- Aufgabenbereiche
- ...

Projekt – Definitionen (1)

- „Ein **Projekt** ist ein zeitlich begrenztes Unternehmen, das unternommen wird, um ein einmaliges Produkt, eine Dienstleistung oder ein Ergebnis zu erzeugen.“
- – **PMBOK Project Management Body of Knowledge** des amerikanischen [Project Management Institute](#)
- „ein zeit- und kostenbeschränktes Vorhaben zur Realisierung einer Menge definierter Ergebnisse entsprechend vereinbarter Qualitätsstandards und Anforderungen (Erfüllung der Projektziele)...“
- – **IPMA Competence Baseline** der [International Project Management Association \(IPMA\)](#)

Projekt – Definitionen (2)

- **Definition nach DIN 69901:**
- Ein **Projekt** ist ein Vorhaben, das im wesentlichen durch Einmaligkeit der Bedingungen in ihrer Gesamtheit gekennzeichnet ist.
- Einmaligkeit, z. B. durch:
 - Zielvorgabe,
 - Begrenzung (zeitlich, finanziell, personell, ..)
 - Abgrenzungen gegenüber anderen Vorhaben,
 - projektspezifische Organisationsform.
- Alternativ kann die "Einmaligkeit" auch unter dem Gesichtspunkt bestehender Risiken (Terminrisiko, Kostenrisiko oder Qualitätsrisiko) definiert werden.

Projektmanagement – Definition

- DIN-Norm ([DIN 69901](#)):
- **Projektmanagement** ist die Gesamtheit von Führungsaufgaben, -organisation, -techniken und -mitteln für die Abwicklung eines Projektes.
- Latein:
 - Projektum: “das nach vorne Geworfene”
 - manum agere: “an der Hand führen”

IS-Projekte – Charakteristika (1)

- **IS-Projekte** sind temporäre Organisationsformen zur Entwicklung von Applikationen (“SW-Projekte”), Datenbanken und organisatorischen Lösungen.
- Charakteristische **Merkmale**:
 - *komplexe* Vorhaben, die auf ein bestimmtes *Resultat* abzielen; *Charakter* ändert sich jedoch von *Phase* zu *Phase*;
 - die Realisierung erfolgt nach einem *Vorgehensmodell* und ist *zeitlich begrenzt*;
 - Projekte sind mit *Unsicherheiten* bezüglich *Zeit* und *Kosten* verbunden;
 - *Aufholkosten* steigen exponentiell mit zunehmender Dauer des Projektes;
 - Projekte sind *interdisziplinär* und *geschäftsfelderübergreifend*;
 - Projekte sind in sich *abgeschlossen*, haben jedoch viele *Berührungspunkte* mit der *Unternehmensorganisation*.

IS-Projekte – Charakteristika (2)

- Eigenheiten von **IS-Projekten** im Vergleich zu anderen Engineering Projekten, wie z.B. Schiffsbau, Architektur:
 - Das Produkt ist “unantastbar”;
 - Verzögerungen in der Fertigstellung sind nicht sichtbar;
 - wichtige Attribute (z.B. Wartbarkeit) können nicht direkt gemessen werden;
 - Große Software-Systeme sind häufig Unikate!
 - Der Erstellungsprozess wird (noch) nicht excellent verstanden.
- Folgerungen: Stichworte:
 - Meilensteine; Standards versus/und Flexibilität; Kompetenzen.

Zentrale Tätigkeiten im IT-Projektmanagement

Auswahl von Projekten

Projektplanung und Aufwandsschätzung

Auswahl von Personal

Überwachung des Projektfortschrittes

Überwachung der Einhaltung von Standards und Vorgaben

Projektreviews

Allokation von Ressourcen

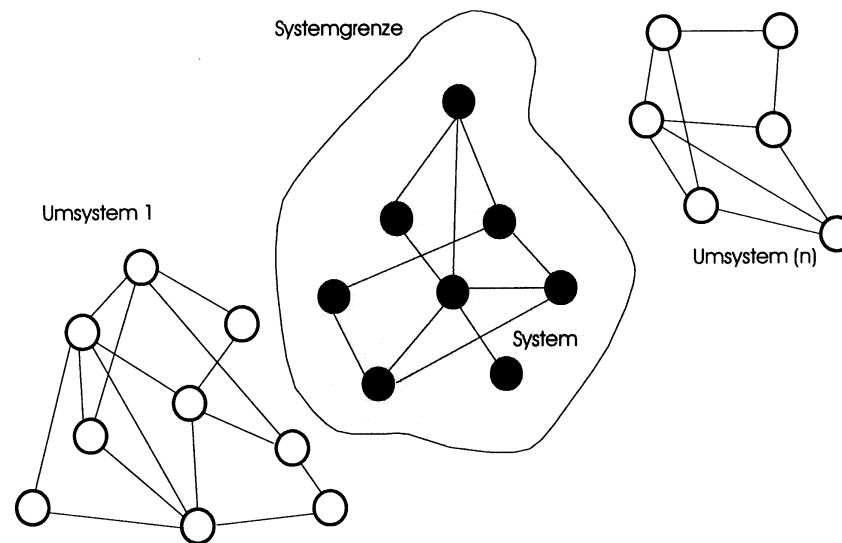
Leitung

Präsentationen, Verfassen von Berichten

... ..

Exkurs: Systeme - Definition

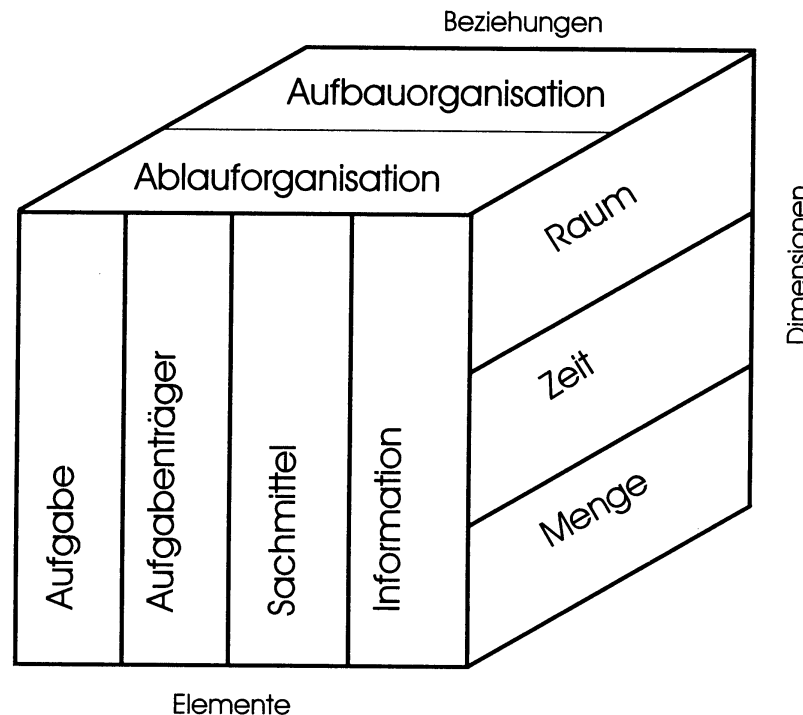
- Ein **System** im organisatorischen Sinn ist eine gegenüber der Umwelt abgegrenzte Gesamtheit von Elementen (in einem Unternehmen z.B. die Elemente Einkauf, Entwicklung, Verwaltung, Verkauf), zwischen denen Beziehungen bestehen.



(Jenny 1997, Abb. 1.03, S.4)

Systemkomponenten als Systemwürfel

- Aus organisatorischer Sicht kann ein System als Würfel gesehen werden, dessen Achsen die Elemente, Beziehungen und Dimensionen beschreiben.
- **Motivation:** Zerlegung der Komplexität eines Systems; Symbolisierung der Interdependenzen einzelner Komponenten



(Jenny, 1997, Abb. 7.01,
S. 501)

Systemwürfel: Elemente, Dimensionen, Beziehungen (1)

- **Elemente:** verkörpern den statischen Aspekt
 - *Aufgaben/Prozesse* sind dauerhaft wirksame Aufforderungen, Verrichtungen an Objekten zur *Erreichung* von *Zielen* durchzuführen.
 - *Aufgabenträger*: Menschen, die Aufgaben verrichten
 - *Sachmittel*: dienen der Unterstützung der Aufgabenträger zur bewältigung der Aufgaben
 - *Informationen*: werden benötigt, damit ein Aufgabenträger eine Aufgabe erfolgreich ausführen kann
- **Dimensionen:** *Raum/Ort, Zeit, Menge/Leistung* und deren Ausprägungen können als Attribute der Elemente gesehen werden; sie bilden die dynamische Seite eines Systems;

Systemwürfel:

Elemente, Dimensionen, Beziehungen (2)

- **Beziehungen:** innerhalb eines Systems
Es muss das Ziel jeder beabsichtigten Veränderung (*Projekt!*) sein, zwischen den Elementen und Dimensionsausprägungen *formale* Beziehungen herzustellen;
- zwei Hauptkategorien:
 - i) *Aufbauorganisation:* dauerhafte Gestaltung des statischen Beziehungszusammenhangs (Elemente); alias: “Institution”
Teilbereiche:
 - Instanzen und Stellen,
 - Organisationsformen,
 - Informationssystem,
 - Kommunikationssystem,
 - Sachmittelsystem,
 - Leitungssystem,
 - Führungssystem.

Systemwürfel: Elemente, Dimensionen, Beziehungen (3)

- *ii) Ablauforganisation*: stellt primär die Beziehungen zu den dynamischen Ausprägungen der Dimensionen dar;

Teilbereiche:

Planung, Steuerung, Kontrolle von logischen, zeitlichen, räumlichen und mengenmäßigen Folgebeziehungen; z.B.: Projektstrukturplanung

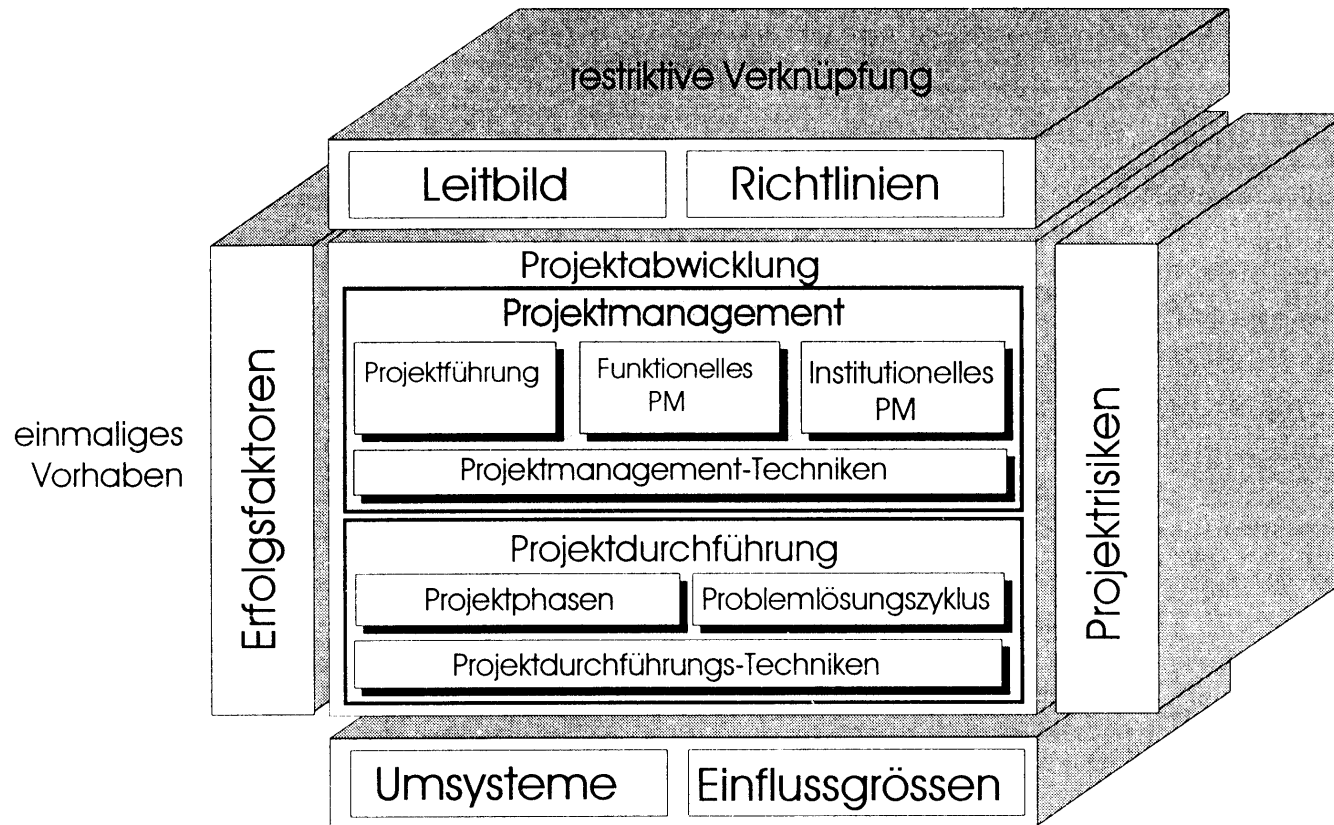
- Ablaufplanung,
- Terminplanung
- Bedarfsplanung,
- Kostenplanung,
- Koordination,
- Projektkontrolle, ...

Beachte: *Veränderungen* einer Komponente des Systemwürfels wirken sich i.a. signifikant auf andere Komponenten aus!

Projektentwicklung

- Definition:
Mit **Projektentwicklung** wird das prozessorientierte Projektvorhaben bezeichnet, welches in die **Projektdurchführung** und das **Projektmanagement** unterteilt werden kann.
- Beide Teilbereiche werden durch geeignete Techniken unterstützt.
 - Planungstechniken,
 - Aufwandschätzung
 - Kontrolltechniken, etc.eingenommener Blickwinkel: IS-Projekte
- Auch: “Techniken” wie Führung, Konfliktmanagement, Entscheidung,...

Projektentwicklung im Systemwürfel



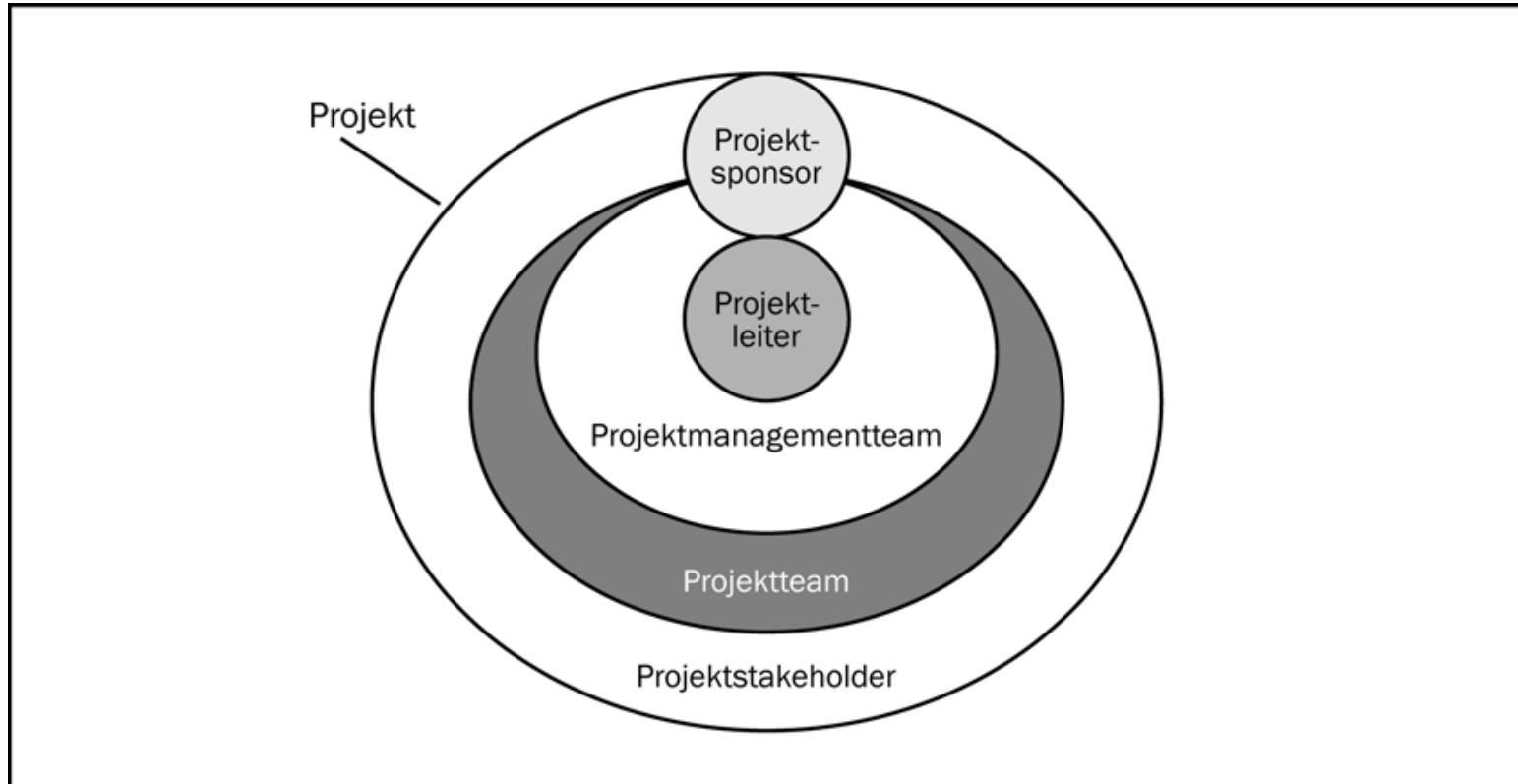
(Jenny 1997, Abb. 1.33, S. 44)

Projektorganisation

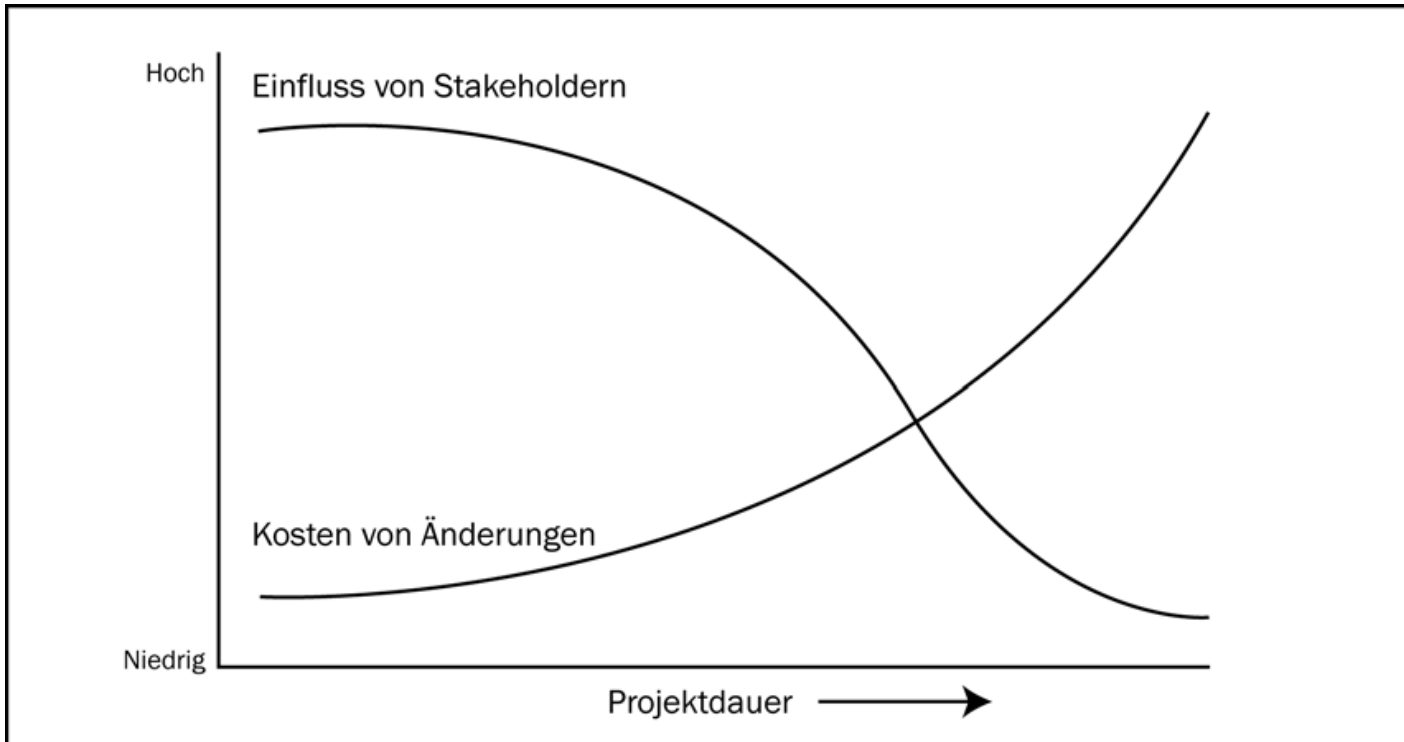
- Definition [DIN 69901]

Mit **Projektorganisation** meint man die Gesamtheit der Organisationseinheiten sowie die *aufbau-* und *ablauforganisatorischen* Regelungen zur Abwicklung eines bestimmten Projektes.

Beziehung zwischen den Stakeholdern und dem Projekt, nach PMBOK (2004, S. 25)



Einfluss der Stakeholder im Verlauf der Zeit nach PMBOK (2004, S. 21)



Projekt – Stakeholder (1) nach PMBOK (2004, S. 25)

- **Projektleiter.** Die verantwortliche Person für das Management des Projekts.
- **Kunde/Benutzer.** Die Person oder Organisation, die das Produkt aus dem Projekt benutzen wird. Es kann verschiedene Ebenen von Kunden geben. Zum Beispiel können die Kunden eines neuen pharmazeutischen Produkts die Ärzte sein, die es verschreiben, die Patienten, die es einnehmen, sowie die Versicherungen, die dafür bezahlen. In einigen Anwendungsbereichen sind Kunden und Benutzer gleichbedeutend, während sich in anderen der Begriff Kunde auf die Gesamtheit derer bezieht, die das Produkt des Projekts erwerben, und der Begriff Benutzer auf diejenigen, die das Produkt direkt verwenden.
- **Trägerorganisation.** Das Unternehmen, dessen Mitarbeiter direkt mit der Durchführung der Arbeit des Projekts befasst sind.
- **Sponsor.** Die Person oder Gruppe, die die finanziellen Einsatzmittel für das Projekt in Bargeld oder in anderer Form zur Verfügung stellt.

Projekt – Stakeholder (2)

- **Projektteammitglieder.** Die Gruppe, die die Arbeit am Projekt ausführt.
- **Projektmanagementteam.** Die Mitglieder des Projekts, die direkt mit Projektmanagementvorgängen befasst sind.
- **Einflussnehmer.** Personen oder Gruppen, die nicht direkt mit der Beschaffung oder der Benutzung des Projektprodukts in Verbindung stehen, auf Grund der Position einer Person innerhalb der Organisation des Kunden oder der Trägerorganisation jedoch den Verlauf eines Projekts positiv oder negativ beeinflussen können.
- **PMO.** Das PMO (Projektmanagementbüro), falls in der Trägerorganisation vorhanden, kann ein Stakeholder sein, wenn es direkte oder indirekte Verantwortung für die Ergebnisse des Projekts trägt.

(Zwischen)menschliche Faktoren

- „Soft Skills“ eigentlich: Fähigkeiten, Fertigkeiten (skills), Wissen
- In Summe: (Zwischen)menschliche Kompetenzen
- Für Projekterfolg essenziell
- Können nicht rein rezeptiv gelernt werden, benötigen Erfahrungen und Entwicklung; „experiential learning“.
- Werden im Modul Projektmanagement mittels „Exkursen“ einfließen, auch durch Übungen

Zwischenmenschliche Fertigkeiten nach PMBOK

(2004)

- * Das Management zwischenmenschlicher Fertigkeiten umfasst:
 - **Effektive Kommunikation.** Der Austausch von Informationen.
 - **Einfluss auf die Organisation.** Die Fähigkeit, „Dinge zum Laufen zu bringen“.
 - **Führung.** Entwicklung einer Vision und Strategie, sowie Motivation der Menschen, diese Vision und Strategie zu erreichen.
 - **Motivation.** Anderen Menschen Antrieb geben, um hohe Leistungen zu erbringen und Hindernisse zu überwinden.
 - **Verhandlung und Konfliktmanagement.** Auseinandersetzung mit anderen, um auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen oder eine Vereinbarung zu treffen.
 - **Problemlösung.** Die Kombination aus Problemdefinition, Identifikation und Analyse von Alternativen und Entscheidungsfindung.

LITERATUR

- Roland Gareis. *Happy Projects!;* Manz'Sche Verlags- U. Universitätsbuchhandlung; Auflage: 3., Aufl. (September 2006)
- Bruno Jenny. *Projektmanagement in der Wirtschaftsinformatik;* vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich; Auflage: 5. Aufl. (März 2001)
- Christian Sterrer, Gernot Winkler. *Let your Projects fly – Projektmanagement, Methoden, Prozesse, Hilfsmittel;* Goldegg Verlag; Auflage: 1 (November 2006)
- Gerold Patzak, Günter Rattay. *Projekt Management: Leitfaden zum Management von Projekten, Projektportfolios und projektorientierten Unternehmen;* Linde, Wien; Auflage: 4 (Januar 2004)
- Jim Highsmith. *Agile Project Management, Creating Innovative Products.* Addison-Wesley, Pearson Education. 2004. Balzert H. (1982). *Die Entwicklung von Software Systemen,* BI Wissenschaftsverlag, Bibliographisches Institut Mannheim/Wien/Zürich.

LITERATUR ZU SOFT SKILLS

- Johnson D., W., Johnson F., P. (1975/2006). *Joining Together, Group Theory and Group Skills*. Pearson Education, Inc.
- Ryback, D. (1998). *Putting Emotional Intelligence to Work*, Boston: Butterworth-Heinemann.
- Rogers, C., R., Farson, R., E. (1987). *Active Listening. Communicating in Business Today*. Newman, R., G., Danzinger. M., A., Cohen, M. (eds). D.C. Heath & Company.
- Rogers, C., R., Farson, R., E. (1987). *Active Listening. Communicating in Business Today*. Online:
http://www.gordontraining.com/pdf/active_listening_article_rogers-farson.pdf
- Motschnig, R., Nykl, L. (2009). *Konstruktive Kommunikation, sich und andere verstehen durch personenzentrierte Interaktion*. Klett-Cotta, Stuttgart.
- Schulz von Thun, F. (1981). *Miteinander Reden 1; Störungen und Klärungen*. 37. Auflage, 2002. rororo Sachbuch17489. Rowolth Taschenbuch Verlag Hamburg.

Übungsbeispiel für die Teamaufgabe

- Bildung von Projektteams
 - 3-5 Projektteammitglieder pro Projekt
 - Festlegung und Beschreibung der benötigten Rollen (Aufgaben, Fähigkeiten, Verantwortlichkeiten, Befugnisse) in der Projektorganisation
- Vorgaben zum Projekt
 - Frei gewähltes reales oder fiktives Projekt
 - Ausreichende Komplexität um den PM-Methodeneinsatz zu rechtfertigen
 - Projekt wird im Rahmen der Übung nicht vollständig umgesetzt
 - Durchlaufzeit mind. 6 Monate
 - Projektauftraggeber ist die Übungsleitung
 - Einsatz des Projekthandbuch der Projekt Management Austria (Vorlage steht auf der Plattform zur Verfügung)

Übungsbeispiel für die Teamaufgabe

- Beschreibung (Idee) und Beauftragung des Projekts
 - Textuelle Beschreibung des Projekts (Projektidee und -antrag)
 - Präsentation der Projektidee/des Projektantrags
 - Übungsleitung prüft diesen in Hinsicht auf die Projektwürdigkeit
 - Gemeinsame Erstellung eines (Vorab-)Projektauftrags im Projektteam
 - Beauftragung des Projekts erfolgt durch den Projektauftraggeber
- Planung
 - Erstellung eines Projekthandbuchs mit allen relevanten Plänen und Dokumenten
- Laufende Projektkoordination
 - Projektleiter führt die laufende Projektkoordination durch
- Aktives Projektmarketing
 - Kommunikation mit den Projektumwelten (Projektpräsentationen)

Ablauf der Übung

- Durchführung von Controllingsitzungen
 - Erhebung des IST-Stand (Aufwand, Fortschritt, Termine, Kosten)
 - Planung von Steuerungsmaßnahmen
 - Erstellung von Projektfortschrittsberichten
 - Abstimmung des Projektfortschritts und der steuerenden Maßnahmen mit dem Projektauftraggeber
- (Vorgezogener) Projektabschluss durchführen
 - Da das Projekt nicht zur Gänze im Rahmen der Übung umgesetzt wird, erfolgt ein vorgezogener Projektabschluss.
 - Durchführung eines Abschluss-Workshops (mit einem festzulegenden Moderator)
 - Erstellung eines Projektabschlussberichts
 - Abschlusspräsentation
 - Festhalten von Lessons Learned

Teamprojekt P1: Projektidee

Unternehmensbeschreibung

- Unternehmensleitbild
 - Ziele, Strategie, Motto (Leitsatz) des Unternehmens
- Folgerungen des Leitbilds auf das Projektportfolio
 - Wie erfolgt die Bewertung und Auswahl von Projekten im Unternehmen?

Teamprojekt P1: Projektidee

Unternehmensleitbild

- Ziele, Strategie, Motto (Leitsatz) des Unternehmens
- Wie erfolgt die Bewertung und Auswahl von Projekten im Unternehmen?

Projektidee

- Name und Kurzbeschreibung der Projektidee
- Rollenverteilung
- Kosten und Aufwand
- Termine und Meilensteine
- Kosten/Nutzen
- Konsequenzen bei Nichtrealisierung
- Risiken

Teamprojekt P1: Projektidee

Projektidee

- Kosten/Nutzen
 - Kosten/Nutzen-Darstellung für das Unternehmen
- Konsequenzen bei Nichtrealisierung
 - Mit welchen Auswirkungen ist zu rechnen, sollte das Projekt nicht umgesetzt werden?
- Risiken
 - Erste Abschätzung der möglichen Risiken für das Projekt.

Umfang

- Insgesamt ca. 5 Seiten
- Kurze, prägnante PPT Präsentation zur Aufgabe (ca. 3-5 Folien).