

Inhalt

Vorwort	V
Zur dritten Auflage	V
Zur zweiten Auflage	V
Warum noch ein Buch zu Projektmanagement?	VI
Höhlenmalerei	1
Erfolgreiche Projekte?	3
Was bedeutet Qualität?	4
Qualität erleben	5
Qualität simulieren	8
Was Qualität kostet	9
Qualität erzeugen	13
Strukturiertes Vorgehen	13
Hilfsmittel und Werkzeuge	14
Ausbildung	14
Wie Qualität entsteht	16
Qualität braucht Pflege	17
Trügerische Qualität	18
Qualität verkaufen	19
Was ist ein Projekt?	21
Ich brauche nur noch schnell	22
Happy End?	23
Was ein Projekt tatsächlich ist	24
Handwerkszeug in IT-Entwicklungsprojekten	25
Knapp an der Pilzvergiftung vorbei	25
Meetings und Protokolle	26
Vollständige Sätze	32
Dokumentation	34
Versionierung	36
Reviews	37
Einbeziehung des Auftraggebers	40
Sinnvolle Ablagestrukturen	40
Ein mögliches Projektablaufmodell	45
Die Lizenz zum Hacken	47
Richtig schätzen	51

■ Inhalt

Teilaufgaben identifizieren	54
Budgetieren	55
Risikomanagement	60
Angebot und Vertragsgestaltung	61
Vertragsänderungen	70
Die vermutlich häufigsten Risiken in IT-Projekten	70
Top-Ten-Fehler in der Angebotsphase	71
Projektstart	72
Planung	73
Steuerung	76
Abschluss	81
Woran IT-Projekte scheitern	82
Virtuelle Komplexität	82
Verbales Judo und Verantwortungskletten	83
Standards	84
Die beliebteste Projektmanagement-Tätigkeit der Welt	86
Die beliebteste Entwicklertätigkeit der Welt	86
Management	88
Auf hoher See	88
Ziele	89
Was Management ist	92
Energie entfalten	94
Energie einsetzen	94
Projekte managen	96
Unterbrechungsfreie Stromversorgung	97
Motivation	99
Das Nest	103
Unternehmensstrukturen	103
Art des Projekts und eine Lanze für XP	105
Der Hypnoseladen	107
Die großen Steine bewegen	110
Haben wir uns überholt?	113
Schlusswort	114
Literatur	115
Index	116