

Kurz-Info: Projekt- Prozessmanagement

[Link zum Ergänzungs-Projekt](#)

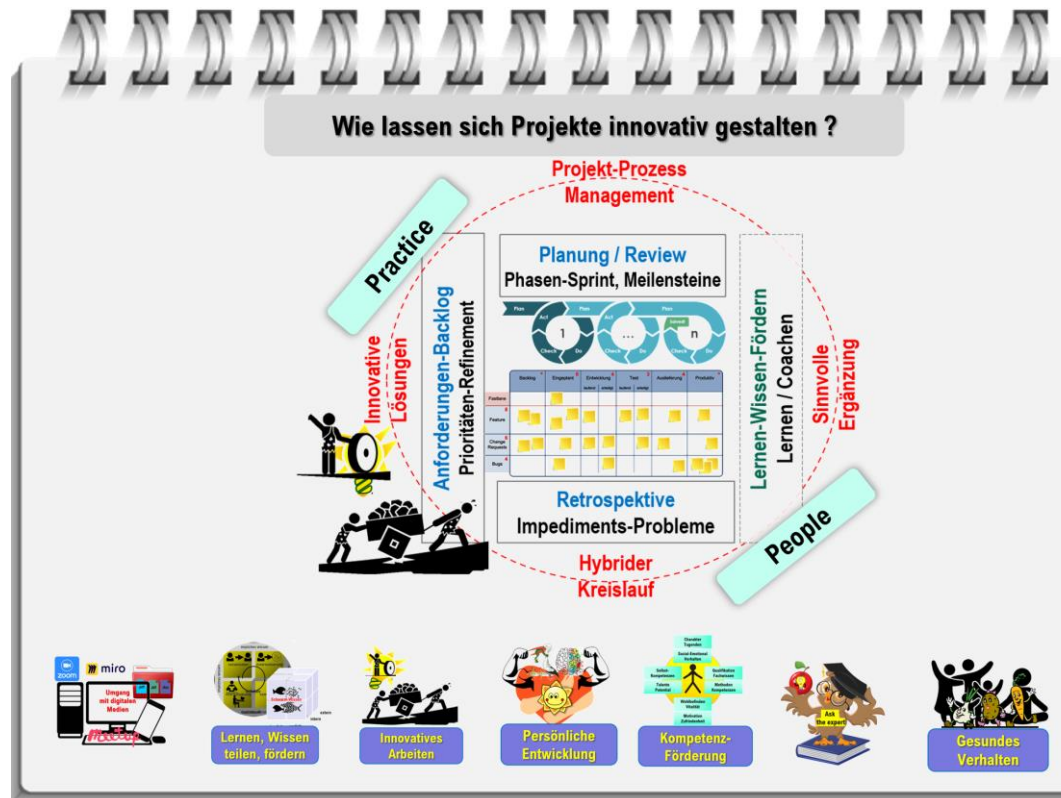
Grundlagen zu Thema Projekt- Prozessmanagement

Vor dem [InnoPark](#) habe ich die meiste Zeit in traditionellen Wasserfall-Projekten gearbeitet

Im InnoPark habe ich die [Prüfung Projektmanagement Level D](#) absolviert und mich im Selbststudium mit agilen Formen beschäftigt

Das Ziel meines Vorhabens ist es, Projekt- und Prozess-Management mit [Lernen-Wissen-Fördern](#) ([Kollegiales Lernen](#)) zu verbinden

Die Aktivität wird in einem [WOL-Circle vertieft und ergänzt](#)



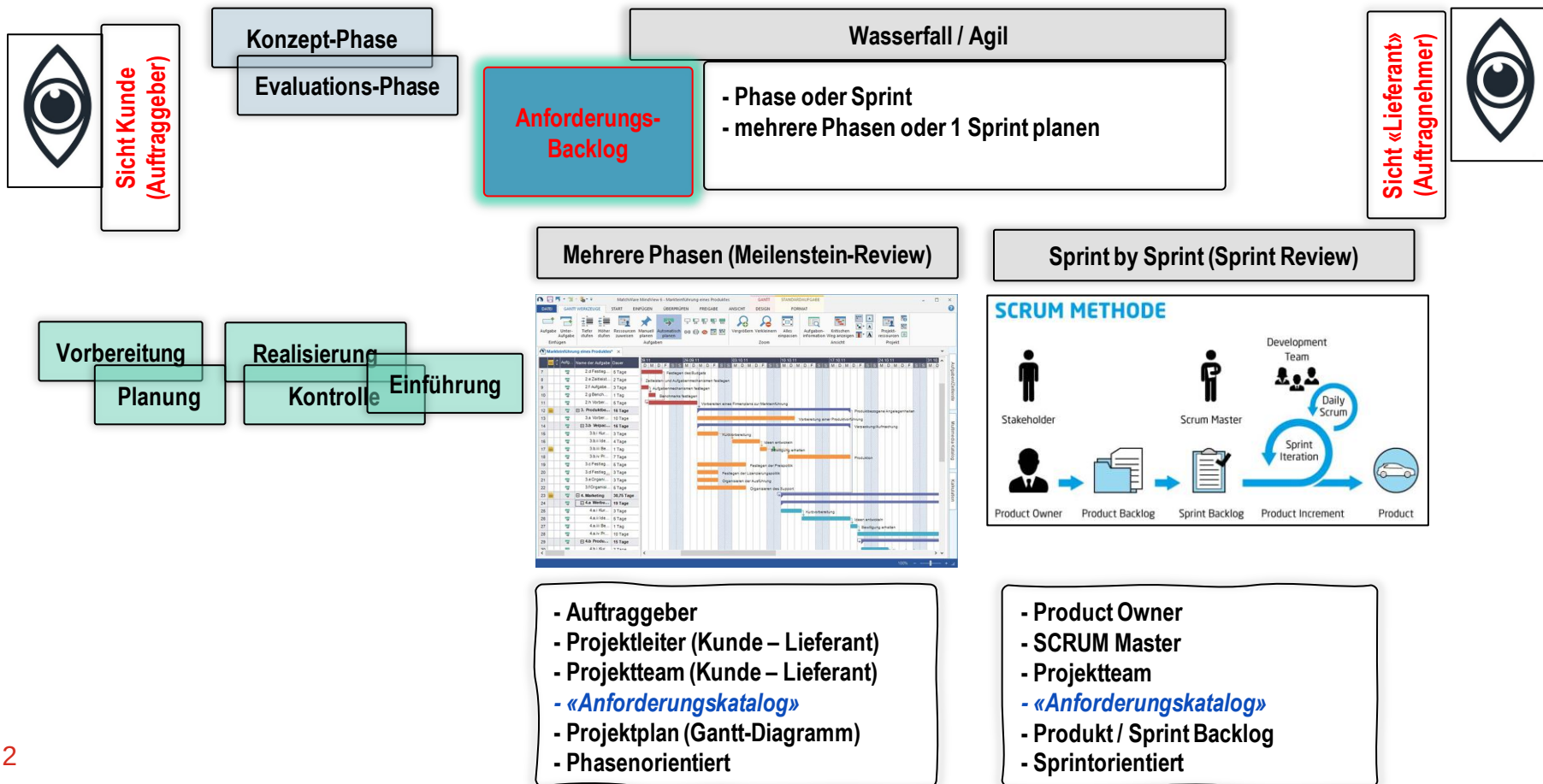
Kurz-Info: Projekt- Prozessmanagement

Grundlagen zu Thema Projekt- Prozessmanagement

Die Ausgangslage war, Wasserfall- und Agiles Projektmanagement zu verbinden

Der Fokus liegt bei «Auftrags-Projekten» und Kunden- und Lieferanten-Sicht zu verbinden

Die Aktivität wird in einem [WOL-Circle vertieft und ergänzt](#)

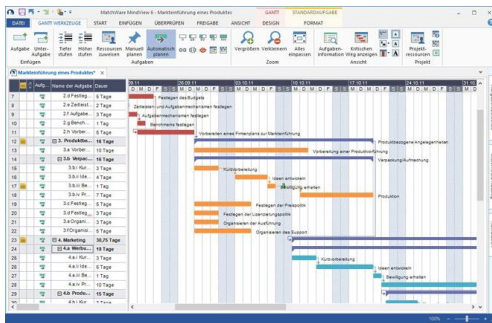


Grundlagen Projekt/Prozess Kreislauf

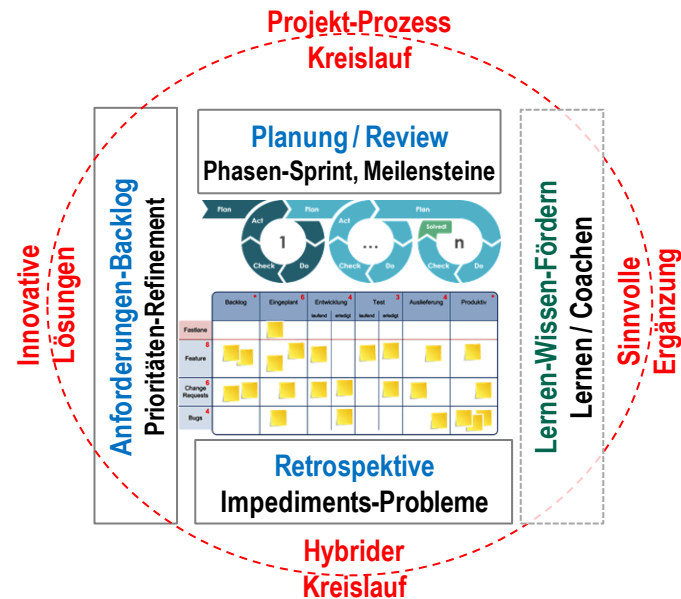
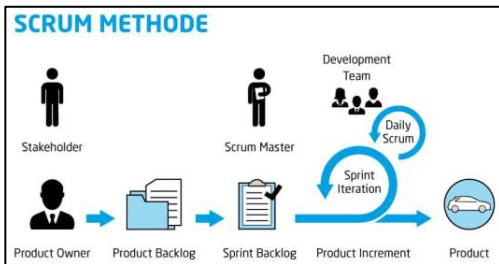
Grundlagen zu Thema Projekt- Prozessmanagement

Aus Erfahrungen aus Wasserfall-Projekten und den Kenntnissen von Scrum habe ich den Projekt/Prozess-Kreislauf abgeleitet.

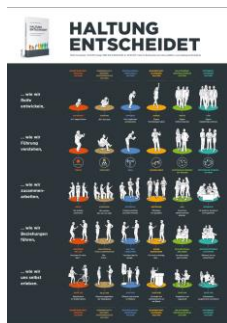
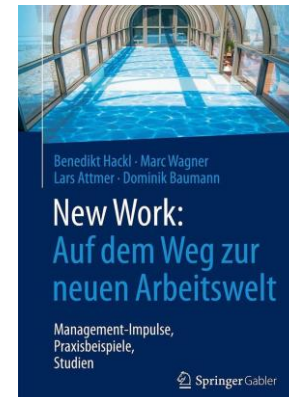
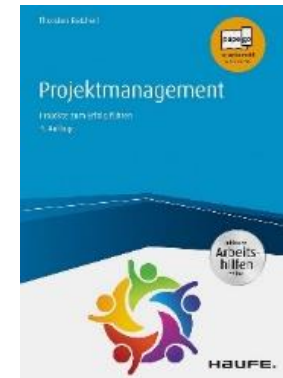
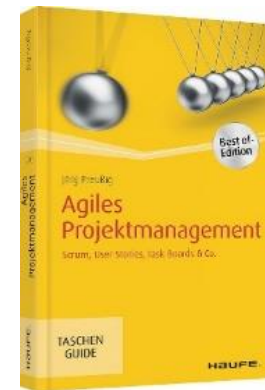
Mehrere Phasen (Meilenstein-Review) («Kunden-Projekt»)



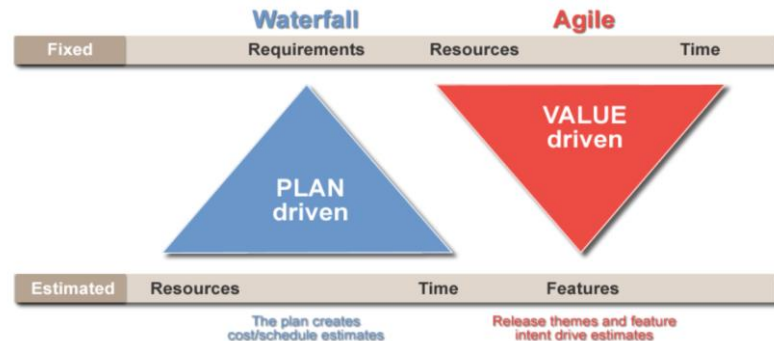
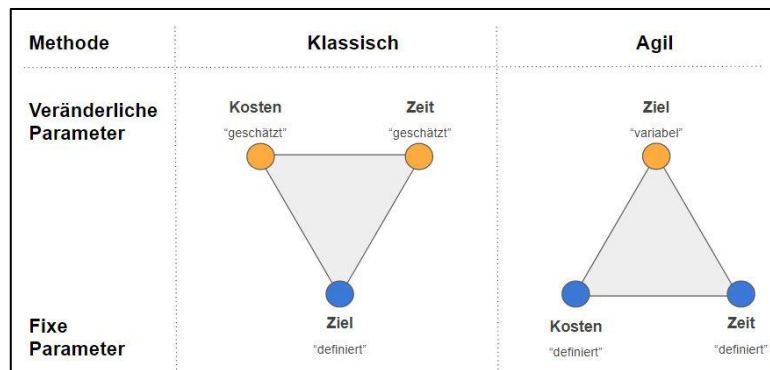
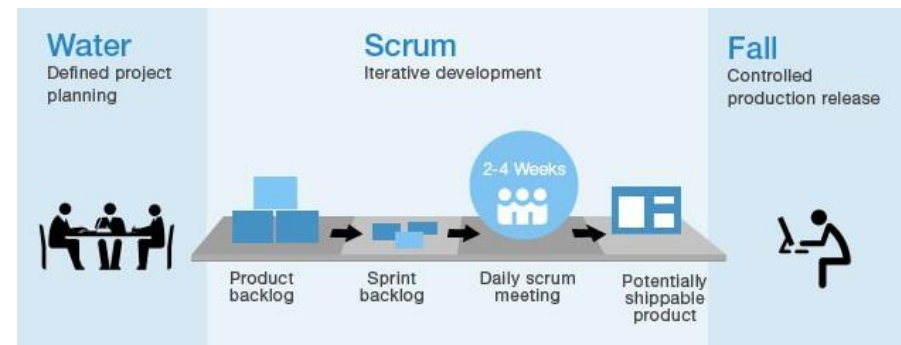
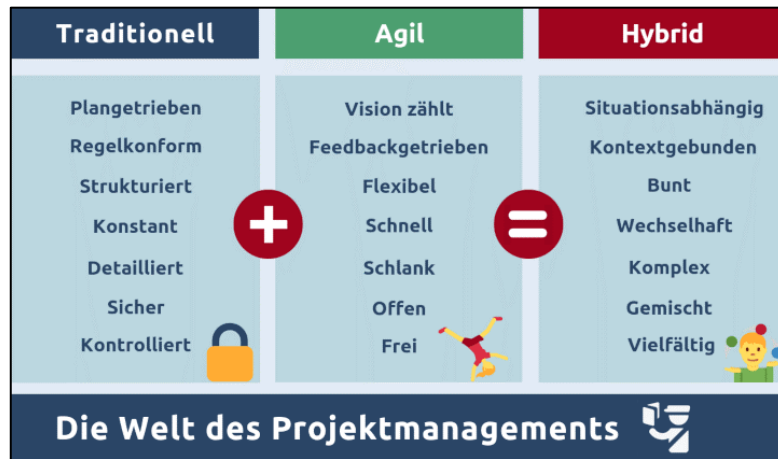
Sprint by Sprint (Sprint Review) (Produkt Entwicklung)



Hybrides Projektmanagement

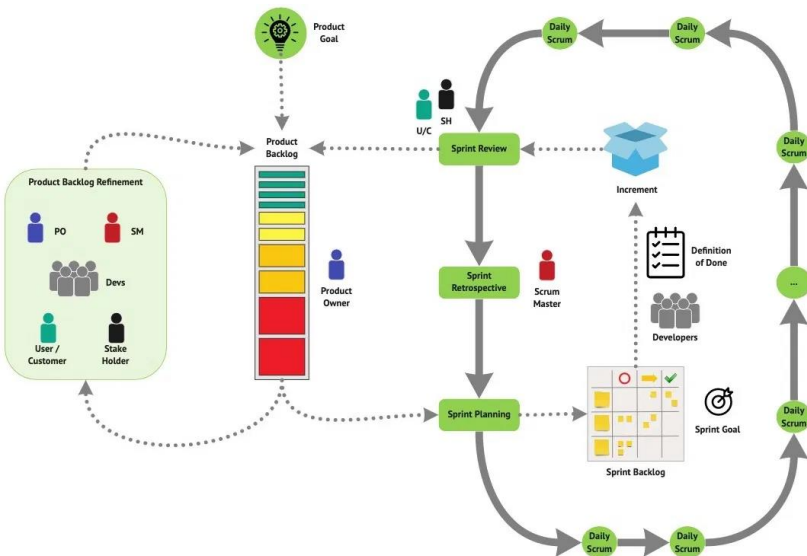
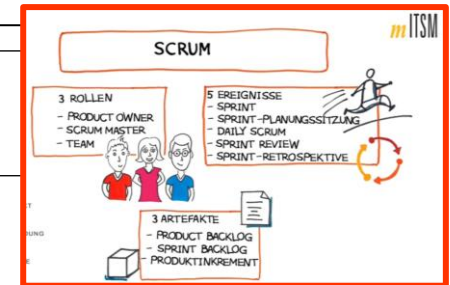


Hybrides Projektmanagement + (Water-Scrum-Fall)



Scrum Übersicht (I) Basis

Rollen (3)	- Product Owner - Scrum Master - Scrum Team
Artefakte (3)	- Product Backlog (Refinement = «Optimieren») (Impediment Backlog = Hindernisse) - Sprint Backlog - Produkt Inkrement (Ausgeliefertes Ergebnis)
Ereignisse (5)	- Sprint - Sprint Planung-Meeting > Daily Scrum > Sprint Review > - Sprint Retrospektive



Kurz-Infos

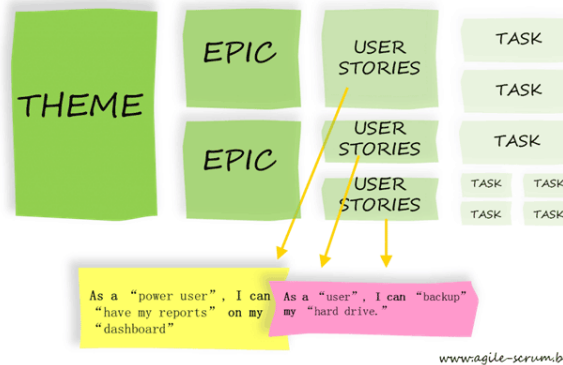
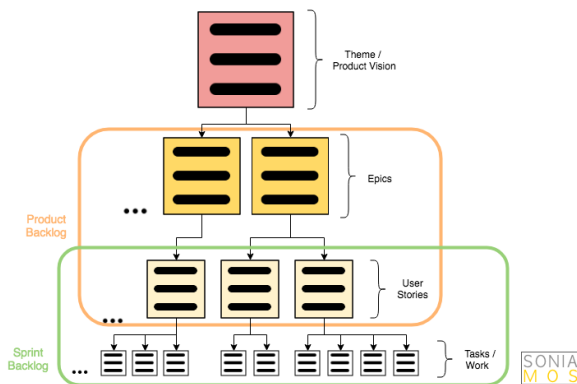
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Scrum>
- <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-German.pdf>
- <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-German.pdf>
- <https://html.der-scrum-master.de/scrum/scrum-einfuehrung/scrum-impediment-backlog#was-ist-scrum>

Scrum Übersicht (II)

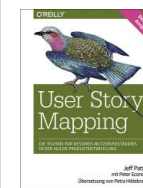
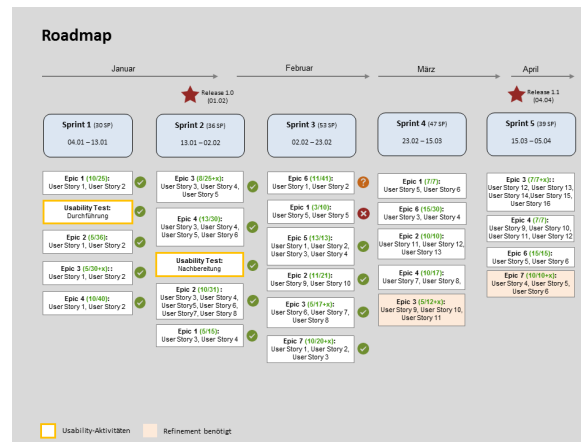
Story Mapping

- Product Vision
- Product Backlog Item (PBI = Priorisieren, Aufwand schätzen, Abhängigkeiten, Ready setzen in Task aufteilen)
- User Story – Task / Story Map / INVEST / DEEP
- Epic (User Story Sammlung), Features
- Burndown-Chart (Prognose Fertigstellung)
- Definition of Ready, Definition of Done
- Planing Poker, Time Boxing
- Minimum Viable Product (MVP)

STRUCTURE OF THE REQUIREMENTS



I = Independent (unabhängig)
 N = Negotiable (verhandelbar)
 V = Valuable (werthaltig)
 E = Estimatable (schätzbar)
 S = Small (klein, passende Größe)
 T = Testable (prüfbar)



IPMA Bereich «Practice» (Agil)

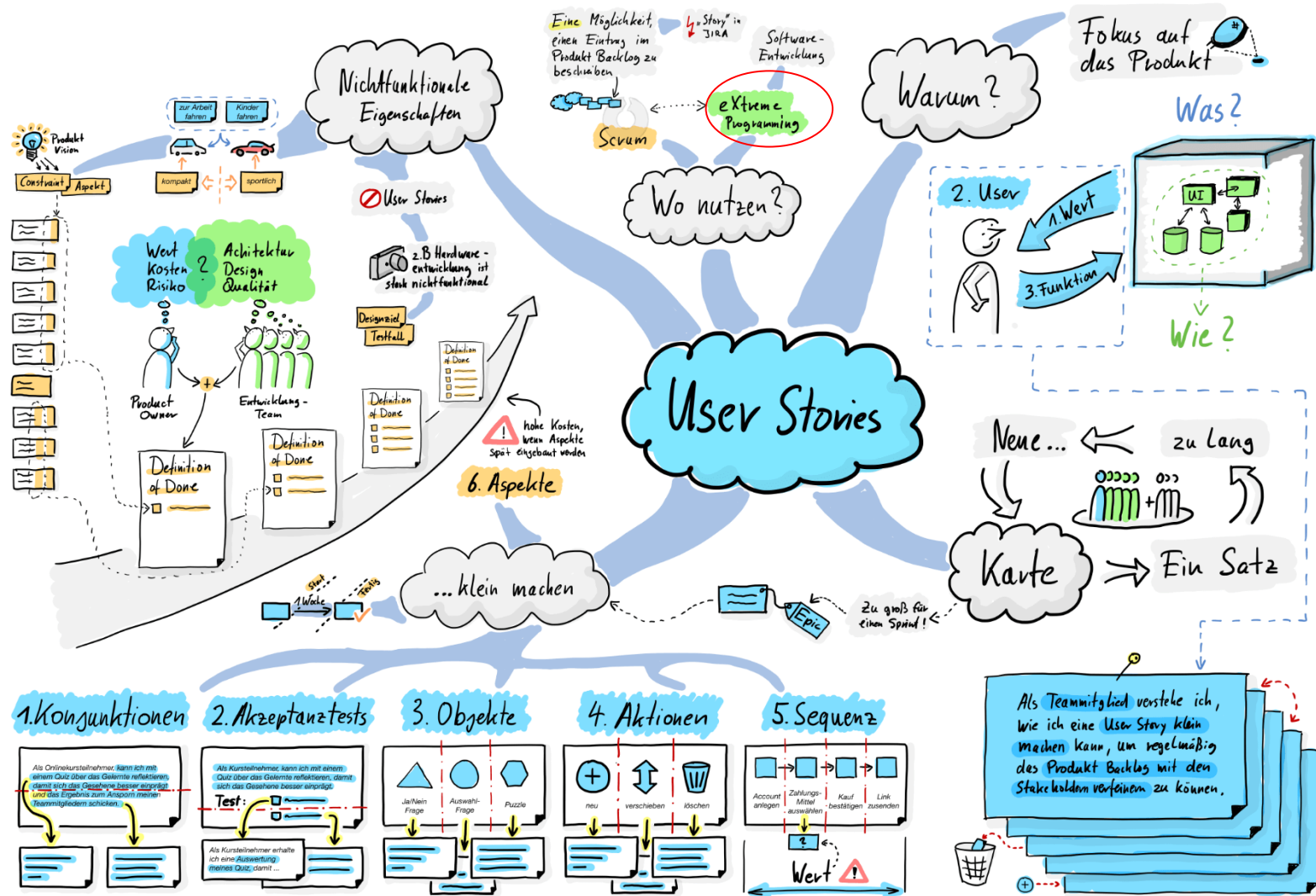
4.5.1	Design	- Architektur, Empirisches Arbeiten, Erfahrungen bzw. gelernte Lektionen, Experimentieren, Gegebenheit - Hypothese, Komplexität (Modelle), Kompliziertheit, Kriterien, Lerninhalte, Technologische Lösungen
4.5.2	Anforderungen Ziele	- Akzeptanzkriterien, Benefits Mapping, Definition von DONE (DoD), Epic, Fit-for-purpose, Fit-for-use, Kata - Lösung, Produktvision, Story, Value Proposition, Zielanalyse
4.5.3	Leistungsumfang Lieferobjekte	- Backlog, Minimum Marketable Product (MMP), Minimum Viable Product (MVP), Ordering on Value - Potenzielles lieferbares Produkt, Story Map, Technische Schulden, User Story
4.5.4	Ablauf Termine	- Geschwindigkeit, Ideal Hours, Just-in-Time, Kadenz, Kundennutzen, Letztes Planungssystem, Planungspoker - Release-Planung, Sprint-Planung, Story Points, Synchronisation, Time-Box
4.5.5	Information Dokumentation	- Duale Organisation, Feature Team, Handlungsvollmacht, Information Radiator, Informationssicherheit - Komponententeam, Selbstorganisation
4.5.6	Qualität	- Akzeptanz der testgetriebenen Entwicklung, Definition von DONE, Definition von READY, Design Thinking - Eingebaute Qualität, Fail-Fast, Qualitätsmanagement-Standards, Validierung und Verifizierung
4.5.7	Kosten Finanzierung	- Bereits durchgeführte Libraries, Bestes Preis-Leistungs-Verhältnis, Beyond Budgeting, Budgetüberwachung - Finanzierungsoptionen, Finanzierungsquellen, Kostenberechnung, Liquiditätsbudget, Ökonomische Sichtweise
4.5.8	Ressourcen	- Einrichtungen, Flexible Hülle, Gemeinsame Dienste (shared services), Material, Menschen, Planung der Kapazitäten - Qualifikationsmatrix, Ressourcen, T-Shaped
4.5.9	Beschaffung	- Beschaffungsmethoden, Best Value Procurement (BVP), Input/Output-Kontrolle, Kompetenznachweis - Make/Buy-Analyse, Outsourcing, Sourcingstrategien, Supply Chain Management, Vertragsarten/Recht
4.5.10	Planung Steuerung	- Backlog, Business Case, Charts, Geschwindigkeit, Hindernisse, Information Radiator, Kadenz, Kanban - Minimum Viable Product (MVP), Planning Poker, Release-Plan, Retrospektive, Time-Boxing, Verzugskosten
4.5.11	Chancen Risiken	- Empirische Arbeit, Programmrisiko, Risiko, Risikomauern, Unsicherheit, Vertrauensvotum - Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Ambiguität (VUCA)
4.5.12	Stakeholder	- Stakeholder, Stakeholder-Analysen, Stakeholder-Management, Zusammenarbeit
4.5.13	Change Transformation	- Auswirkungen von Veränderungen auf Menschen, Gruppendynamik, Lernstile, Motivationstheorie - Organisationsänderungstheorien, Persönliche Change-Management-Techniken, Theorie des Wandels
4.5.14	Selektion + Balance	- Key Performance Indicators (KPI), Lean Budgets, Portfolio Backlog, Portfolio Canvas, Portfolio Kanban - Strategische Themen, • Werteflüsse

IPMA Bereich «People» (Agil)

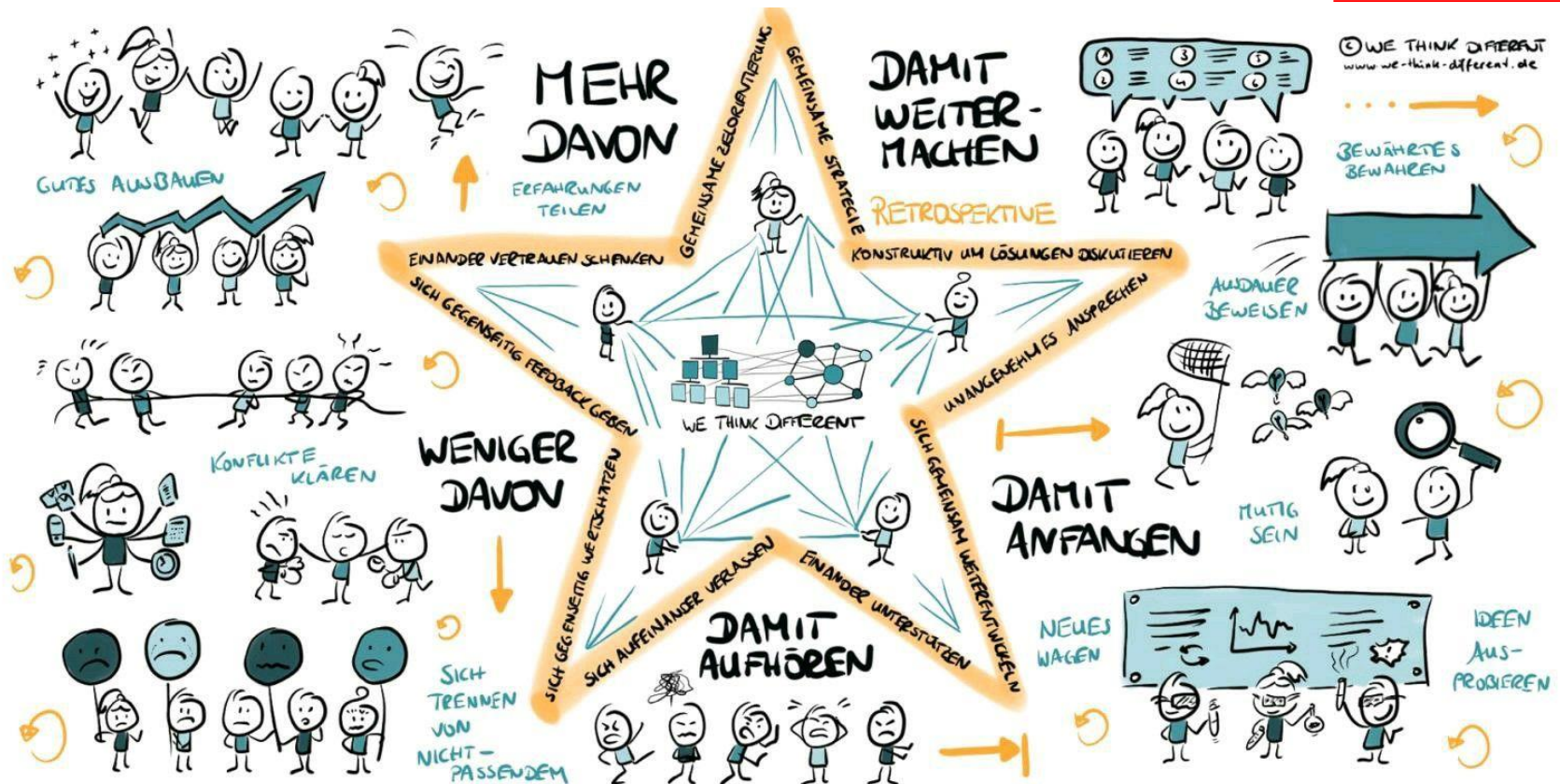
4.4.1	Selbstmanagement Selbstreflektion	- Entspannungstechniken , Lernziele, Persönliches Kanban, Persönlichkeitsmerkmale , Priorisierungstechniken, - Selbstmanagementtechniken, Stress- Burn-out-Management, Wachstumsmentalität, Zeitmanagement
4.4.2	Integrität	- Agile Prinzipien , Ethik, Moralische Normen, Nachhaltigkeitsprinzipien, Persönliche Werte, Soziale Gleichheit - Universell gültige Rechte, Verhaltenskodex
4.4.3	Persönliche Kommunikation	- Aktives Zuhören , Elevator Pitch , Feedback, Gespräch, Information, Kommunikation (ohne Druckversuche) - Körpersprache, Präsentationstechniken
4.4.4	Beziehungen Engagement	- Beziehung, Empathie, Kompetenz, Meisterschaft, Motiv, Motivation, Offenheit, Prozessberatung - Selbstbestimmungstheorie, Soziales Netzwerk, Sozialkapital, Treiber, Vertrauen, Vertraulichkeit, Zweck
4.4.5	Führung	- Agiles Coaching , Coaching, Delegierungsebenen (situative Führung), Dienende Führung (servant leadership) - Einfluss- oder Beteiligungskreis, Empowerment, Management
4.4.6	Teamarbeit	- Action Learning, Agile Team, Annahmen über die gegenseitige Zusammenarbeit, Arbeitskonferenzen - Daily Scrum , Diversity, Dysfunktionen eines Teams, Frustrationen der Teamarbeit, Gemeinsames Ziel - Interventionstechniken, Large Scale Intervention, Open Space, Selbstauswahl, Teambildungsphasen - The Circle Way, Virtuelles Team, Workshop, Zweck
4.4.7	Konflikte Krisen	- Deeskalation, Konfliktstile , Konfliktstufen , Kreativitätstechniken , Krise, Krisenmanagement - Proaktives Konfliktmanagement, Schlichtung, Wert von Konflikten in der Teambildung
4.4.8	Vielseitigkeit	- Brainstorming, Design Thinking , Einvernehmen, Entscheidungsfindung, Laterales Denken (Querdenken) - Moodboard, Multikriterielle Analyse, Problemlösung, Root Cause Analyse (Fehler-Ursache-Analyse) - Silent Language, Sounding Board, SWOT (Teamlevel), Thinking Hats (Denkhüte), Fischgräten/Ishikawa
4.4.9	Verhandlungen	- Argumentationsanalyse (uses of argument), Gemeinsame Vorteile, Konfliktstile, Mediation, Win-Win-Strategie
4.4.10	Ergebnis- orientierung	- Ausführung, Effektivität, Effizienz, Empirisches Arbeiten, Gemba Kaizen, Kata, Plan-Do-Check-Act - Produktivität, Standardise-Do-Check-Act, Sieben statistische Instrumente

Ergänzungen / Historie

Story Mapping (Detail)



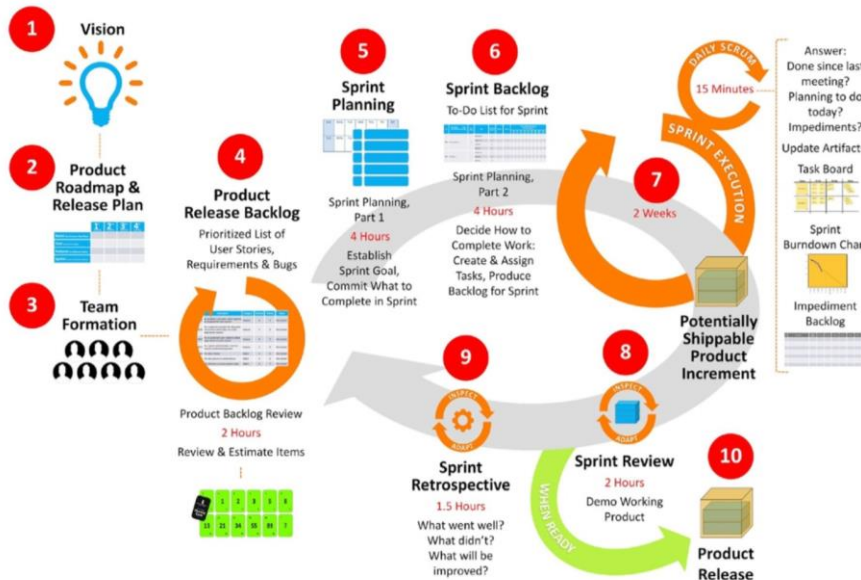
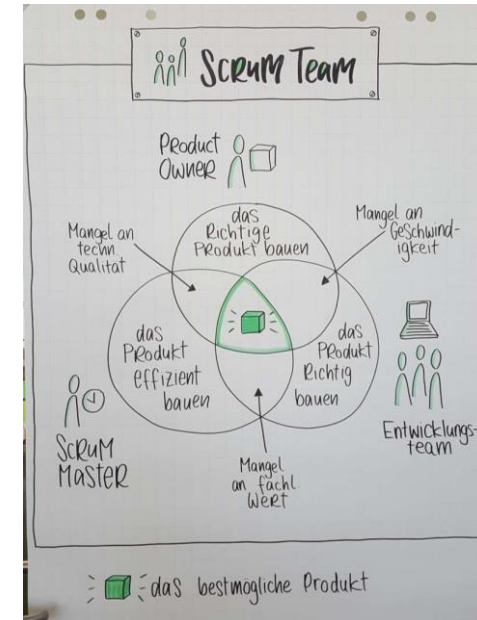
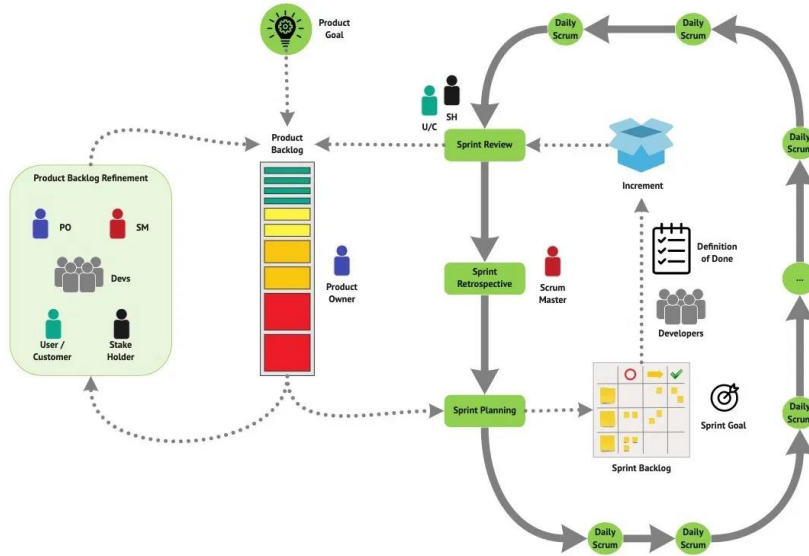
Impuls: Retrospektive



“

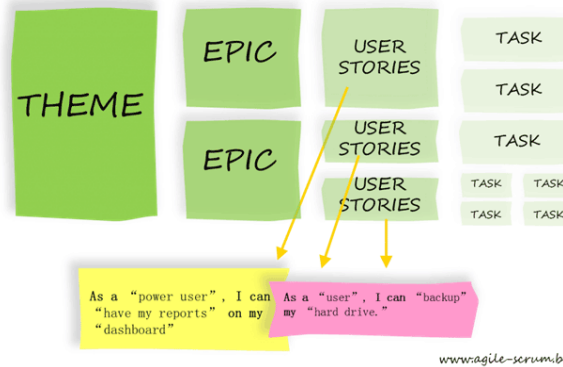
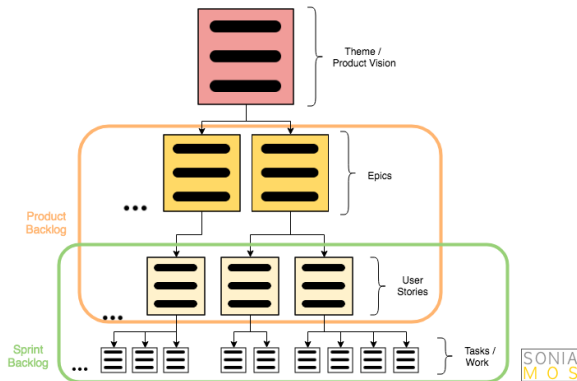
Die meisten Menschen hören nicht zu, um zu verstehen, sondern um zu antworten.

Übersicht Scrum

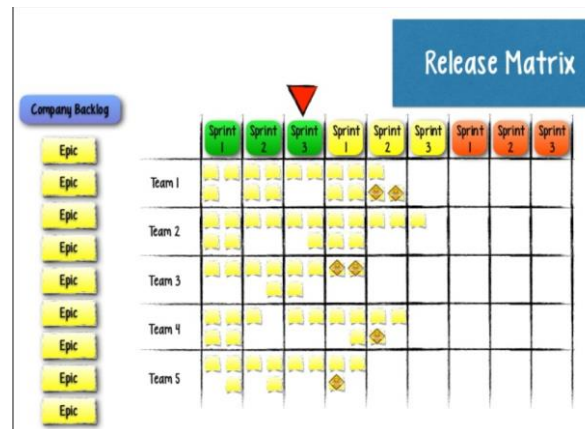
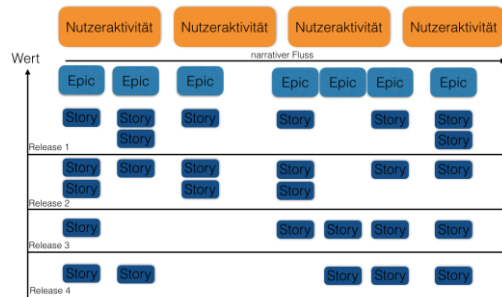


Story Mapping (Grundlagen)

STRUCTURE OF THE REQUIREMENTS

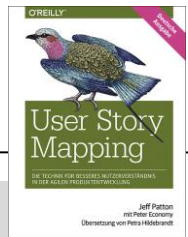


I = Independent (unabhängig)
 N = Negotiable (verhandelbar)
 V = Valuable (werthaltig)
 E = Estimatable (schätzbar)
 S = Small (klein, passende Größe)
 T = Testable (prüfbar)

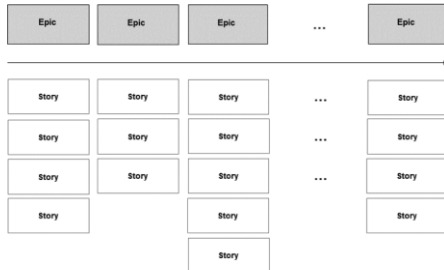


Scrum - Things-That-Matter-Matrix														
	Anforderung A	Anforderung B	Anforderung C	Anforderung D	Anforderung E	Anforderung F	Anforderung G	Anforderung H	Anforderung I	Anforderung J	Anforderung K	Anforderung L	Anforderung M	Bewertung Erstellung neuer Anforderungen in Scrum
ID / Backlog Item														
0001: Aufgabe A	X									X	X			6
0002: Aufgabe B		X	X											2
0003: Merkmal 1		X	X											2
0004: Merkmal 2										X				1
0005: Funktion X						X								0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0
														0

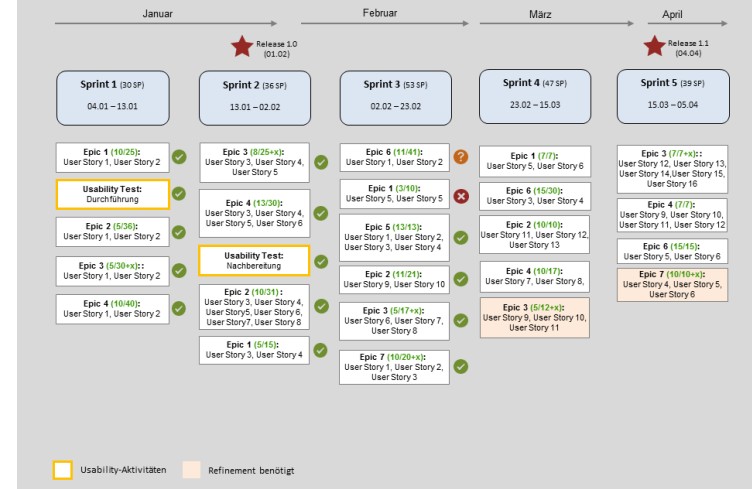
Story Mapping und Release Plan



User Story Mapping



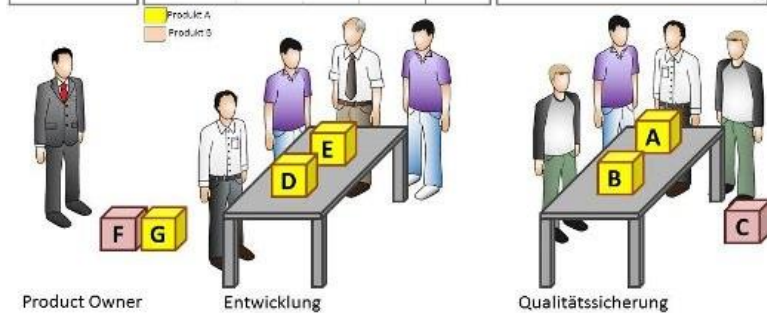
Roadmap



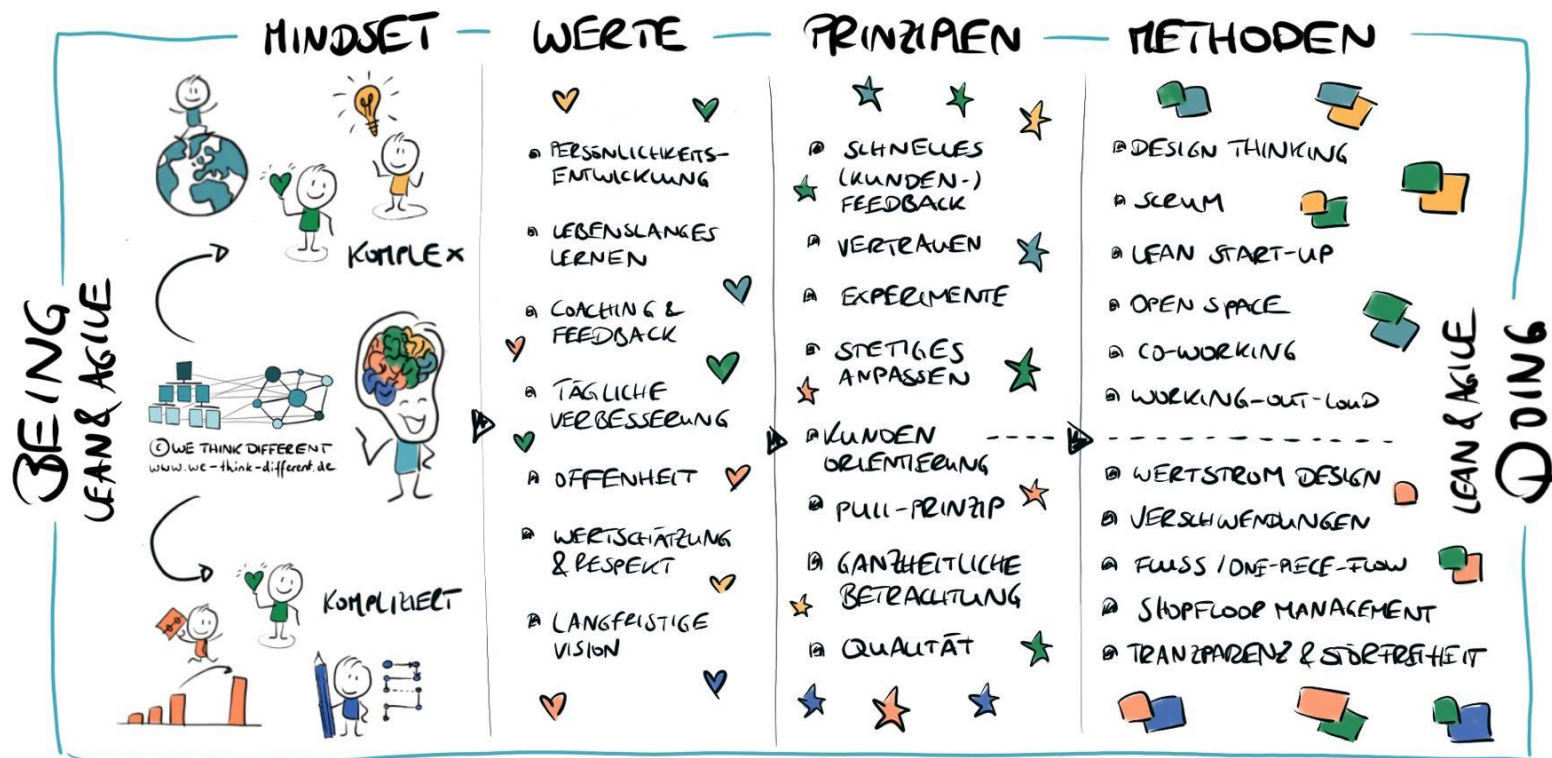
Scrumban / Kanban



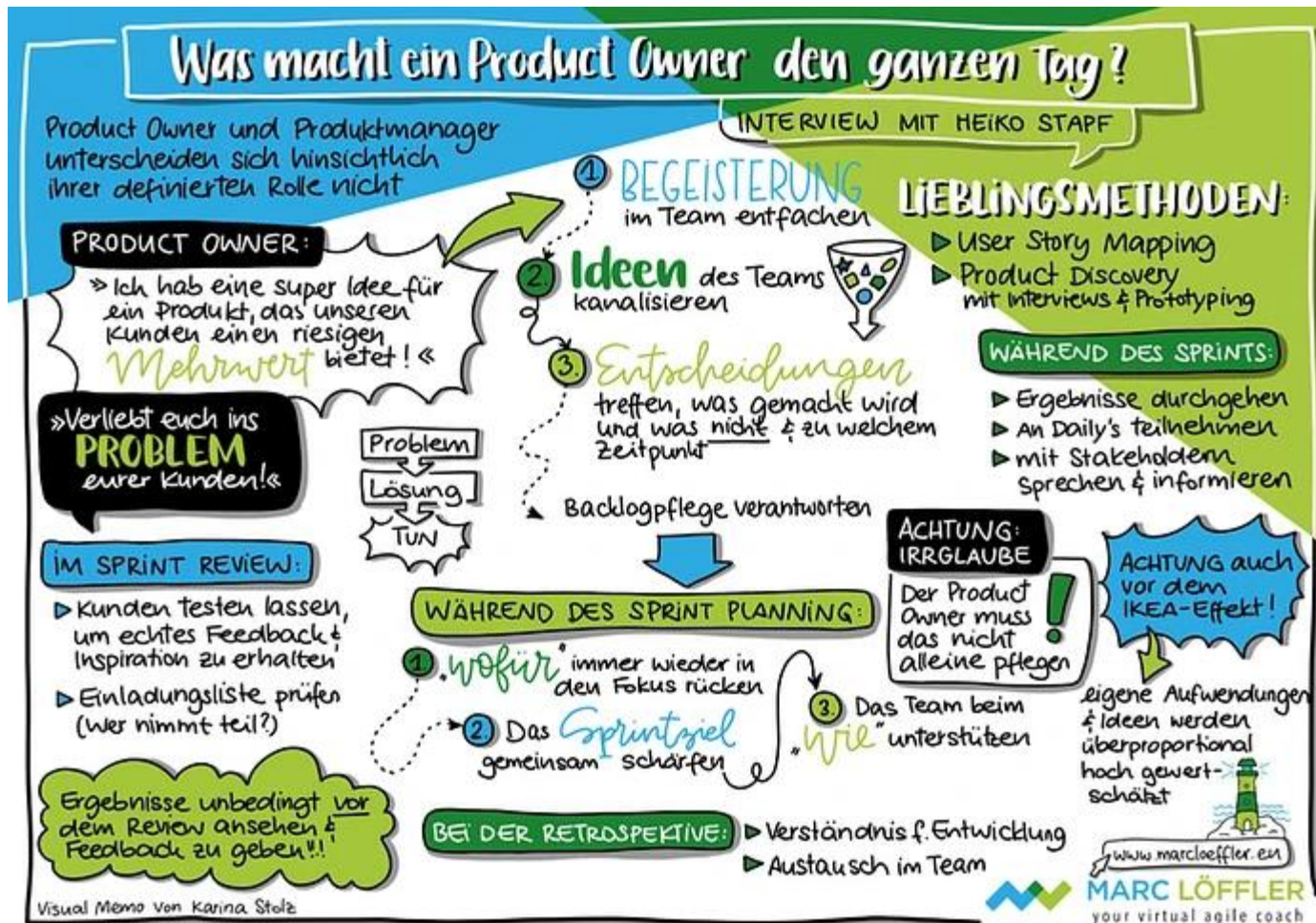
STORIES	BACKLOG	THIS SPRINT	NEXT	DOING 3 / 2	FOR APPROVAL	SPRINT DONE
prepare the invoices	review the main page layout	high	prepare invoice 568	task 34 C	promo codes M Team	prepare the invoice 4758
prepare the invoice 45	prepare the invoices	high	prepare the invoice 4758	promo codes M Team	task 34 B	use case 862 re-do
prepare the presentation for WCY	prepare the invoice 569	give away the marketing info to DC	prepare a speech for the presentation in DC on December 30 2015	use case 862 re-do	as a user I can edit all of my details	use case 56 - check for updates
get all archived documents for the tax office	prepare the invoices	prepare the invoice 087	promo codes MTeam		prepare the invoice 223	use case 56
prepare the invoices for 2016	Task 1	redo the standing orders for 2016	prepare the invoice 223		Contact Marius	rr
use case 56	promo codes MTeam	hire an office assistant	34 scenario		as a user I can edit all of my details	@AS KPH
german taxbug fix	scan the server for malware		test the Cycle Time script		1999	set the domain name to new
	use case 56		prepare the invoice 4758		go go go	get the documents for the tax office
	as a user I can edit all of my details		give away the marketing info to DC		as a user I can edit all of my details in Print View	check order 58
	give away the marketing info to DC					give away the marketing info to DC
	use case 56					use case 862 re-do
						set the subdomain name to sub.



Impuls: Lean & Agile (Being & Doing)



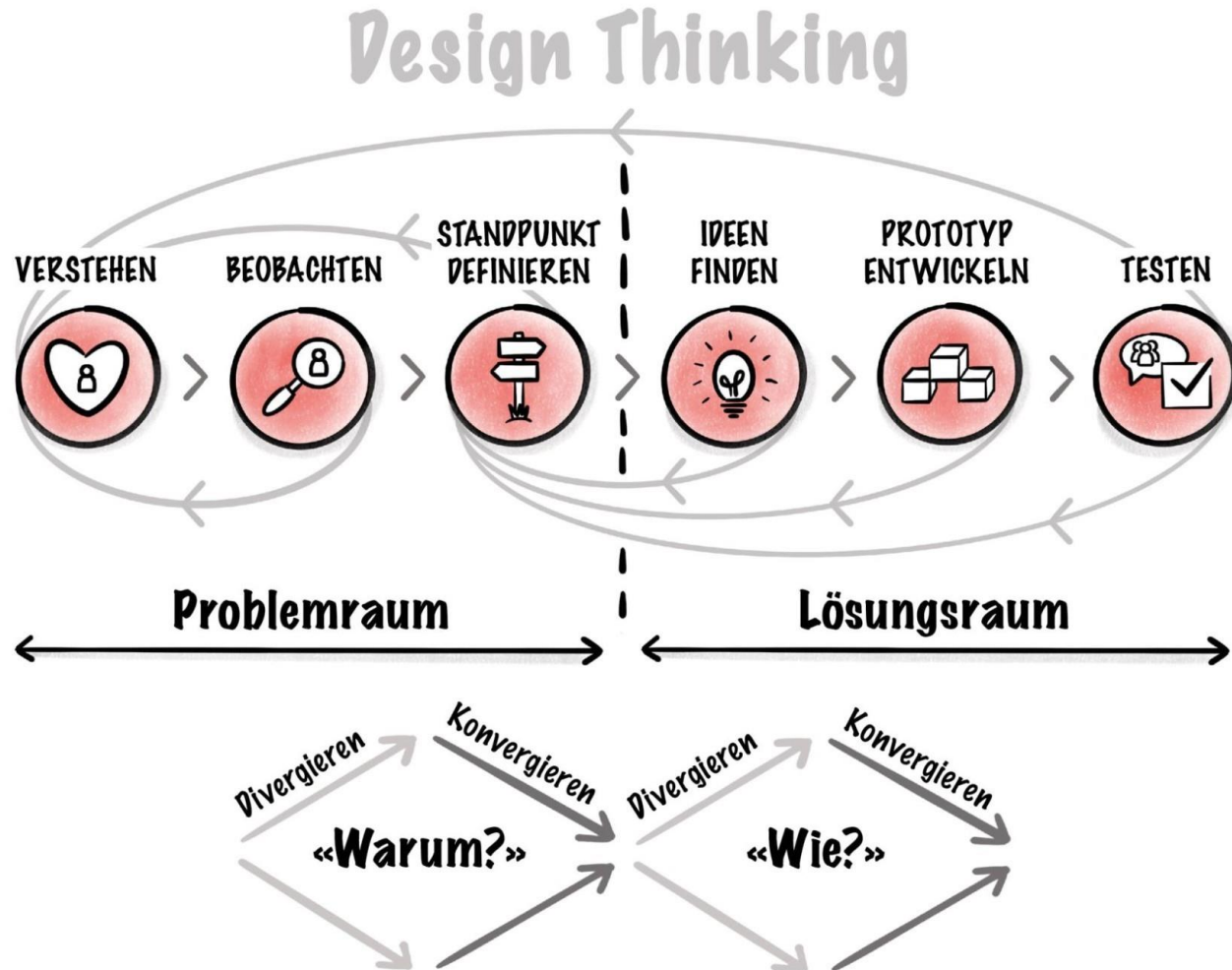
Product Owner



Design Thinking



Sibylle Trenck-Germann



https://www.linkedin.com/posts/sibylle-trenck-germann-23299373_virtuelle-design-thinking-workshops-activity-6787468684743999488-rK6d

Historie

Kurz-Info: Projekt- Prozessmanagement

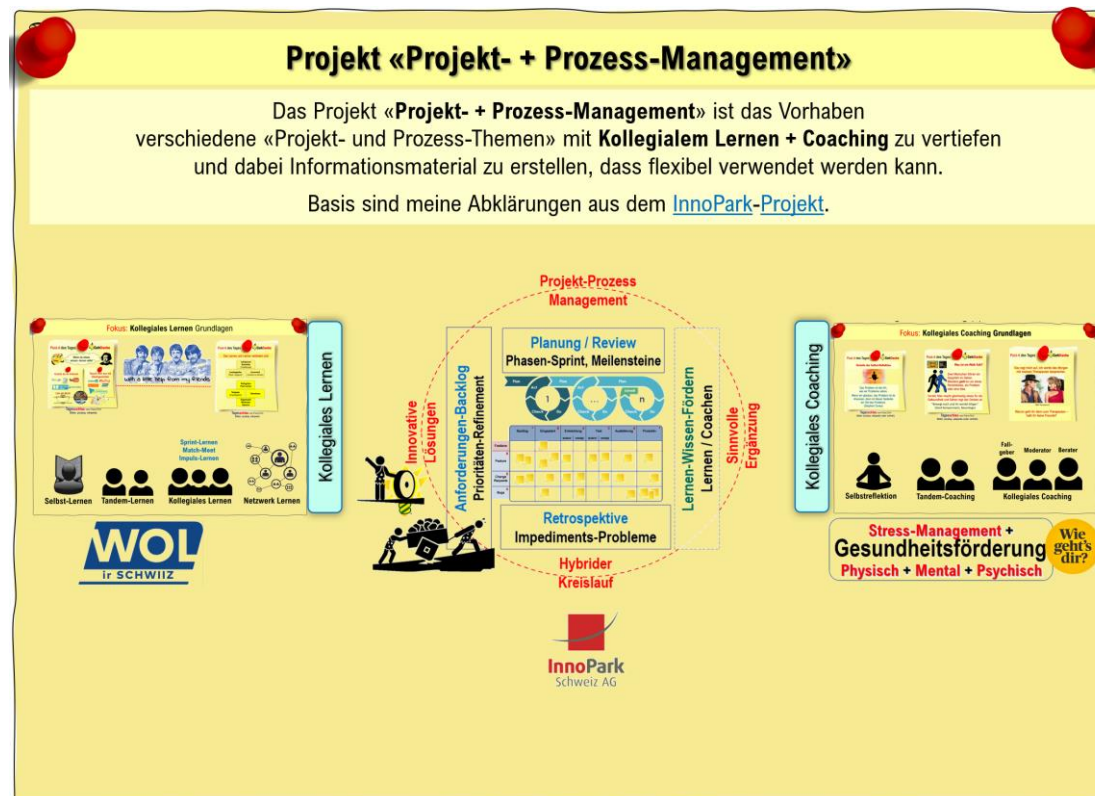
Grundlagen zu Thema Projekt- Prozessmanagement

Vor dem [InnoPark](#) habe ich die meiste Zeit in traditionellen Wasserfall-Projekten gearbeitet

Im InnoPark habe ich die [Prüfung Projektmanagement Level D](#) absolviert und mich im Selbststudium mit agilen Formen beschäftigt

Das Ziel meines Vorhabens ist es, Projekt- und Prozess-Management mit [Lernen-Wissen-Fördern](#) ([Kollegiales Lernen](#)) zu verbinden

Die Aktivität wird in einem [WOL-Circle vertieft und ergänzt](#)



Kurz-Info: Projekt- Prozessmanagement

Grundlagen zu Thema Projekt- Prozessmanagement

Vor dem [InnoPark](#) habe ich die meiste Zeit in traditionellen Wasserfall-Projekten gearbeitet

Im InnoPark habe ich die [Prüfung Projektmanagement Level D](#) absolviert und mich im Selbststudium mit agilen Formen beschäftigt

Das Ziel meines Vorhabens ist es, Projekt- und Prozess-Management mit [Lernen-Wissen-Fördern](#) ([Kollegiales Lernen](#)) zu verbinden

Das Projekt wird in [neuer Form](#) ergänzt.

