

# WARUM PROJEKTE SCHEITERN

Schlechter Planung fallen viele Projekte zum Opfer. Ob Dein Projekt auch davon betroffen ist, erkennst Du an diesen drei typischen Ursachen.

## SORGLOSIGKEIT



Ein Rundum Sorglos Projekt dauert ca. dreimal so lange wie erwartet. Die eigene Selbstüberschätzung verführt zu optimistischen Aussagen.

Sei vorsichtig, wenn alle betonen, wie einfach das Projekt oder der Kunde sei.

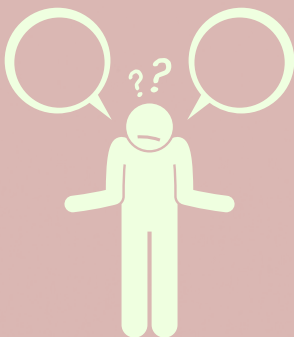
## SORGFÄLTIGKEIT



Ein sorgfältig geplantes Projekt dauert ca. doppelt so lang wie erwartet. Die Illusion eines perfekten Plans wird von der Realität eingeholt.

Akzeptiere, wenn dein akribischer Plan nicht aufgeht und plane um.

## UNWÄGBARKEIT



Kein Plan übersteht den ersten Feindkontakt. So der geniale preußische Stratege seiner Zeit Generalfeldmarshall Moltke um 1862.

Plane nur den Beginn und reagiere situativ auf die Projektlage.

Wäge ab wie viel Detailplanung deinem Projekt nutzt. Plane den Start gründlich, schätze die weiteren Phasen nur grob. Ergänze oder ändere situativ deine Planung.

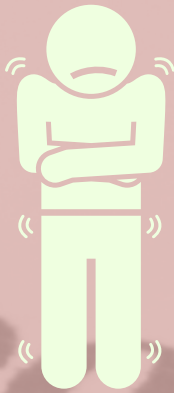


# WORAN PROJEKTE SCHEITERN

Projektleitung & Team schätzen Anforderungen oft falsch ein. Unklare, ausufernde Anforderungen plus Extrawünsche führen zum schleichenden Funktionszuwachs: dem Scope Creep. Dazu drei Management-Weisheiten.

---

## FREEZE



Du kannst die Anforderungen des Anwenders einfrieren, aber er wird nicht aufhören zu fordern.

Ein Anforderungsstopp nützt selten, weil jeder andere Vorstellungen hat oder ein geändertes Bewußtsein zum Lieferumfang entwickelt.

---

## FRAGEN

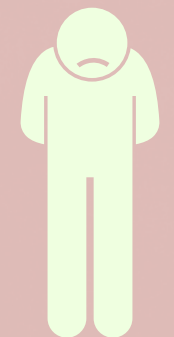


Ein Anwender wird Dir alles sagen, wenn Du ihn danach fragst – aber nicht mehr.

Strukturierte Fragen helfen beim Sammeln, explorative Prototypen wie z.B. Wireframes klären Anforderungen.

---

## FALSCH



Die einfachste Art an korrekte Informationen zu gelangen ist, etwas Falsches zu sagen und auf die Korrektur zu warten.

Nutzer können z.B. mit Use-Cases ermitteln, ob Dinge fehlen, falsch oder unvollständig sind.

---

Anforderungen priorisieren heißt frei nach dem deutschen Mathematiker Helmar Nahr formuliert: Auswählen was liegenbleiben soll.



# WARUM PROJEKTE SCHEITERN

Die Schätzung von Aufwänden ist eine zentrale Herausforderung vieler Projekte. Oft gefordert, wenig beliebt und meist ungenau. Drei typischen Gründe hierfür.

## SCHÄTZEN



10 Schätzungen derselben Aufgabe werden 10 unterschiedliche Zeit- und mindestens 12 verschiedene Kostenaufwände ergeben.

Expertenschätzungen sind so eine Sache. Frag Personen, die am Projekt mitarbeiten werden, um realistische Werte zu erhalten.

## ÜBERSCHÄTZEN



Wir akzeptieren ständig mehr Projekte als wir sollten, weil wir die Vorteile über- und unseren eigenen Aufwand unterschätzen.

Nutze mit Analogiemethoden deine Erfahrung aus ähnlichen Projekten für neue Schätzungen.

## UNTERSCHÄTZEN



Wir unterschätzen die Zeit, die wir benötigen, untertreiben unseren Ressourcen-Einsatz und unsere Planungen.

Prüfe mit dem Top-Down Ansatz die Plausibilität der bereits angesetzten Aufwände.

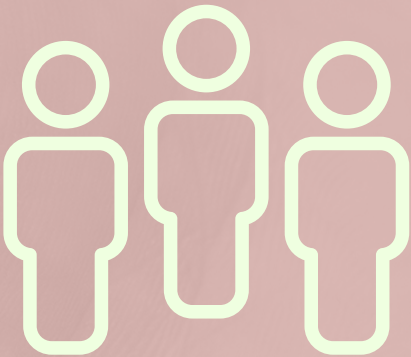
Für ein Projektbudget werden grobe Schätzungen oft vorausgesetzt. Gib genau an, worauf deine Schätzung basiert, damit Du die Schätzung anpassen kannst, falls sich die Grundlagen ändern.



# WORAN PROJEKTE SCHEITERN

Die Teamgröße beeinflusst die Projektarbeit. Wie die optimale Menge an Menschen für einen idealen Projektverlauf zusammenzustellen? Drei Warnhinweise für Dich.

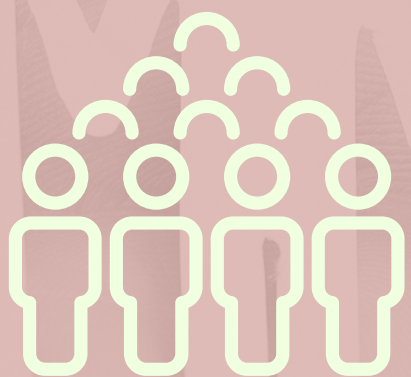
## ZU WENIG LEUTE



Hast du zu wenig Personen im Team, werden sie mit den Problemen nicht fertig.

Weniger ist mehr. Kleine Gruppen können bei wichtigen Aufgaben wirksamer sein.

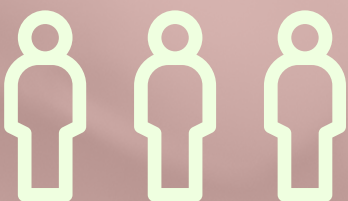
## ZU VIELE LEUTE



Hast Du zu viele Menschen im Team, erzeugen sie mehr Probleme als sie lösen können.

Zusätzliche Leute bringen Kapazität & Fähigkeit, erhöhen Koordinationsaufwand.

## ANDERE LEUTE



Nur selten beendet man Projekte mit den Menschen im Team, mit denen man anfing.

Personen im ersten Drittel wechseln, weil sonst zu viel Lernzeit mit "was vorher war" entsteht.

Mehr Menschen bringen oft weniger für den Projekterfolg als erhofft. Splitte große Teams in kleine zwischen 5,7 oder 9 Personen auf. Warum? Ungerade Größe verhindert im Konfliktfall zwei gleich starke Untergruppen.

