

# High Speed Projects

Gedanken zum Bauprojektmanagement unter **besonderen** Anforderungen





# High Speed ...

- ... ist **KEIN** neuer PM-Ansatz
- ... ist KEIN neues Projektabwicklungsmodell (wie z.B. die Fast-Track-Methode)
- ... ist **EIN** Faktum, z.B.
  - nach Projektunterbrechungen
  - bei zu starker Phasenüberlappung in der traditionellen Projektabwicklung
  - bei (plötzlichen) Änderungs- und/oder Ergänzungswünschen
  - bei zusätzliche Umplanungen z.B. aufgrund von Budgetentscheidungen

3

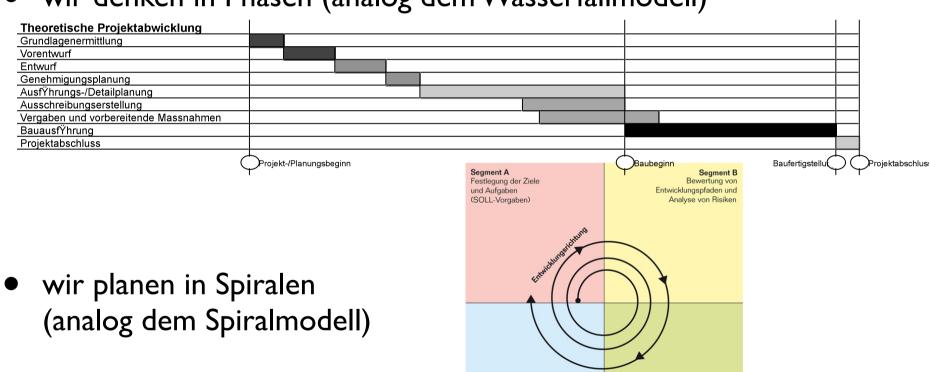
etc.





# Traditionelles Bauprojektmanagement

wir denken in Phasen (analog dem Wasserfallmodell)



Mittwoch, 16. Juni 2010 6

Seament C

IST-Aufnahme

Arbeitsschritte

SOLL-IST-Vergleich

Festlegung weiterer Entwicklungs- und Segment D

Vor- bzw. Zwischen-

produktes und Testläufe

Erstellung eines

#### Nachteile traditioneller Methoden

- sequentieller Phasenablauf (spricht schon für sich gegen High-Speed)
- ausufernde (schriftliche) Dokumentation
- "iteratives" Planen beschränkt sich auf bloßes Umsetzen von Vorgaben aus der vorherigen Phase
- mehrfache und verschachtelte Kontrollinstanzen (6- und 8-Augen-Prinzip)
- Früherkennungsversuche potentieller Änderungen
- (Fehler) Vermeidungsstrategien



Bildquelle: http://www.swissgamble.ch/index.php?page=302

Mittwoch, 16. Juni 2010

8

## 5 Anforderungen an neue PM-Ansätze

- Kommunikation forcieren
- Formalismus (auf das Notwendige) minimieren
- Iteration und Intuition integrieren
- Kooperation statt Konfrontation (Vertrag = vertragen) etablieren
- Funktionalität und Flexibilität maximieren

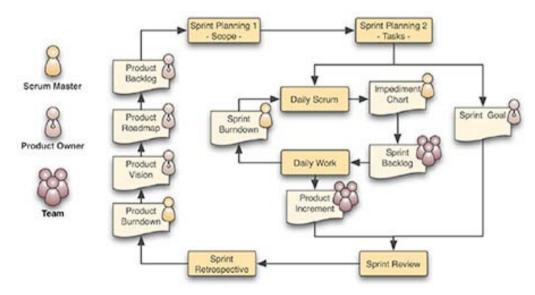


#### **SCRUM**

- zu Deutsch: Gedränge
- Vorgehensmodell zur agilen Softwareentwicklung mit flexiblen und schlanken Prozessen
- wesentliches Charakteristikum: kurze Feedbackschleifen (sog. Sprints) und viel Transparenz
- geeignet für kleine Teams (max. 10 Personen), Zusammenarbeit am selben Ort
- verschachteltes Scrum (= Scrum of Scrums) bei größeren Projekten

#### Rollen und Ablauf bei SCRUM

- Rollen
  - Team
  - Scrum Master
  - Product Owner
- Ablauf
  - Vision & Product Backlog
  - Sprint Planning
  - Daily Scrum
  - Sprint Review
  - Sprint Retrosepctive



 $Bild quelle: \underline{http://www.projektmagazin.de/magazin/abo/artikel/2010/1110-2.html}$ 



Bildquelle: Liebherr

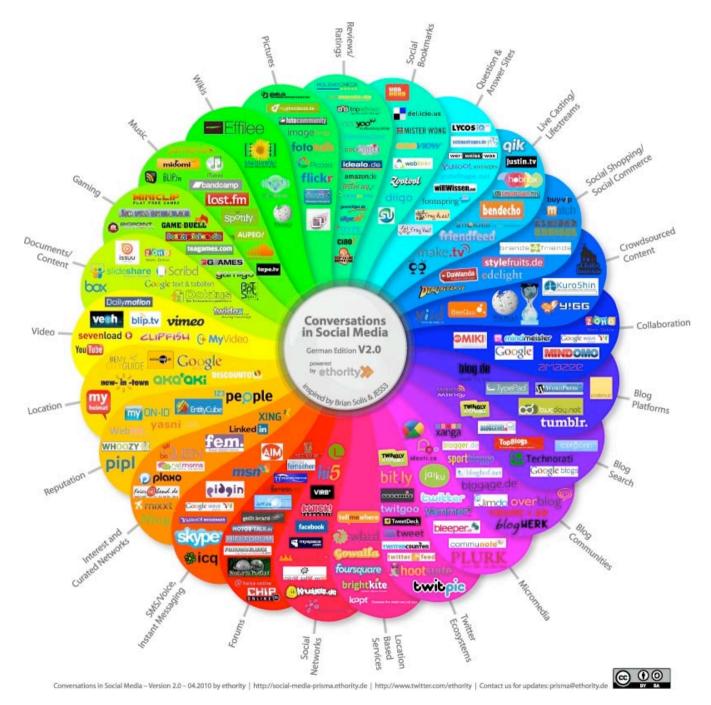
## agiles Bauprojektmanagement

- agile Methoden "nur" für die Planungsphase(n) geeignet
- Vision und Product Backlog = Machbarkeitsstudie samt
  Nutzerbedarfsprogramm & Raum-/Funktionsprogramm (Erstellung in der Projektvorbereitungsphase)
- Sprint = eine Planungsphase (z.B. Entwurf) oder eine "Schleife" in einer Planungsphase (je nach Projektgröße/-komplexität)
- Review = Präsentation des aktuellen Planungsstandes
- Retrospective = Workshop zur Ergebnisdiskussion einer Planungsphase oder einer "Schleife" und Festlegen der weiteren Vorgangsweise

## agiles Bauprojektmanagement

- Product Owner = Bauher (= Projektauftraggeber) UND die Nutzer
- Scrum Master = Projektleiter bzw. Projektsteuerer
- Team = Planungsteam und evtl. weitere Nutzerteams bzw. Subteams für die Planung
- Kompensation der oftmals dezentralen Teams durch verstärkte Nutzung neuer Technologien und Tools ...



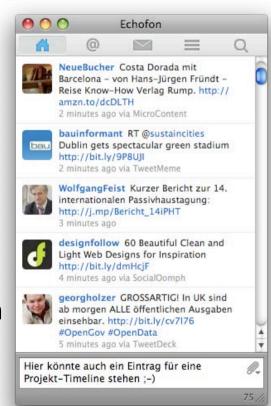


## Einsatzmöglichkeiten von Social Media

- Twitter als Informationstauschplattform
- Skype für Besprechungen & Videokonferenzen
- Wordpress als Projektlogbuch
- Flickr als Fotodokumentation
- Mindmeister zum gemeinsamen Brainstorming
- etc.

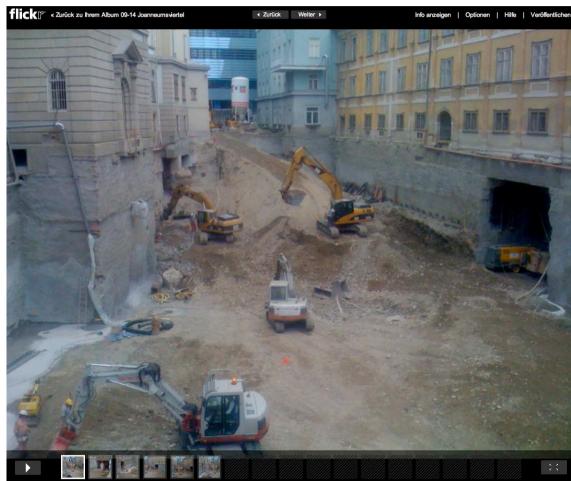


- Projekt-Timeline (wird vom Projektmanagement gewartet)
- jedes Teammitglied bekommt einen Account
- über die Reply- und Retweet-Funktionen können Ideen ausgetauscht und Fragen beantwortet werden
- alle Teammitglieder sind über wichtige Entscheidungen laufend informiert und können direkt in die Konversation eingreifen



# TM flicker





#### **Fazit**

- "Neu denken" des Planungsablaufes bei Bauprojekten
- Schaffung eines flexiblen Bauprojektmanagement-Fameworks
- Integration von neuen Technologien in den Projektalltag

#### Zum Abschluss ...

# ... herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!