

Agiles PM

Agiles Projektmanagement verfolgt das Ziel die Agilität (*lat. agilis: flink; beweglich*) im Projektmanagement zu erhöhen. Es gilt das "klassische" Projektmanagement flexibler und schlanker zu machen.

Das agile Projektmanagement entstand als Gegenbewegung zu den klassischen methoden und prozessorientierten Projektmanagementansätzen, die in der Praxis, trotz hohen Aufwandes, nur ungenügende Resultate erzielen konnten (s. u.v.a. [Chaos Report der Standish Group](#))

Was heißt "agil" im Kontext von Projekten?

Agile Projektarbeit ist gekennzeichnet von iterativem Vorgehen und Orientierung an agilen Werten, wie Sie z.B. im [Agilen Manifest](#) beschrieben sind. Hierbei werden häufig Ideen z.B. aus dem Lean Management ([Wikipedia](#)) oder Kanban ([Wikipedia](#)) aufgegriffen.

Hintergrund zu "agilem Projektmanagement"

Agiles Projektmanagement als Begriff entstand in Anlehnung an eine Bewegung zur agilen Software-Entwicklung ([Wikipedia](#)). Mit dem Ziel sich mehr auf die zu erreichenden Ergebnisse zu fokussieren und auf technische und soziale Probleme bei der Softwareentwicklung einzugehen. Die agile Softwareentwicklung ist eine Gegenbewegung zu den oft als schwergewichtig und bürokratisch angesehenen traditionellen Softwareentwicklungsprozessen. Diese Kritik lässt sich gleichermaßen auch allgemein auf Projekte/Projektmanagement übertragen.

Die zentrale Veröffentlichung zu den Werten und Idealen agiler Softwareentwicklung stellt das Agile Manifest im Jahr 2001 dar. Siehe auch [10 Jahre Agiles Manifest](#).

Agile Frameworks und Methoden

Agile Frameworks versuchen sich häufig in zwei Punkten von den sogenannten "klassischen" Projektmanagement-Ansätzen abzugrenzen: Zum Einen im Vorgehensmodell, zum Anderen in den ausdifferenzierten Rollen.

Beispiele für agile Frameworks sind:

- [Agile Project Management \(AgilePM®\)](#) => DSDM Consortium (siehe auch RAD)
- ActiF von Microtool ([Computerwoche](#))
- AMDD - Agile Model Driven Development ([Computerwoche](#))
- ASD - Adaptive Software Development ([Computerwoche](#))
- Agile Enterprise, ehemals X Breed ([Computerwoche](#))
- AUP - Agile Unified Process ([Computerwoche](#))
- BDD - Behavior Driven Development ([Computerwoche](#))
- [Blue Scrum - Damit Software-Entwicklung richtig Spaß macht!](#) - Blaupause für Agiles Projekt-Management in der Software-Entwicklung
- [Critical Chain](#) ([ObjektSpectrum](#))
- Crystal ([Computerwoche](#))
- D3 - Design Driven Development ([Computerwoche](#))
- DAD - Disciplined Agile Delivery (<http://www.disciplinedagiledelivery.com>)
- Eclipse Way Process ([Computerwoche](#))
- EPIC - Evolutionary Process For Integrating Cots-Based Systems ([Computerwoche](#))
- EssUP - Essential Unified Process ([Computerwoche](#))
- EVO - Evolutionary Project Management & Product Development ([Computerwoche](#))
- Extreme Programming (XP) - reine Softwareentwicklung ([Computerwoche](#))
- FDD - Feature Driven Development ([Computerwoche](#))
- Iconix ([Computerwoche](#))
- Internet-Speed Development ([Computerwoche](#))
- LSD - Lean Software Development ([Computerwoche](#))
- Microsoft Solutions Framework ([Computerwoche](#))
- Mobile-D ([Computerwoche](#))
- Open UP - Open Unified Process ([Computerwoche](#))
- RAD - Rapid Application Development ([Computerwoche](#))
- [Reliable Scrum](#) - Ergänzung zu Scrum das Verlässlichkeit herstellt (Artikel in Computerwoche ist gerade in Arbeit 😊)
- [Scrum](#) ([Computerwoche](#))
- [Software-Kanban](#) ([Scrumban](#))
- TDD - Test Driven Development ([Computerwoche](#))
- UDD - Usability Driven Development ([Computerwoche](#))
- UP - Unified Process ([Computerwoche](#))

Beiträge auf openPM mit einer agilen Sicht auf Projekte

- Scrum Pattern
 - Core Scrum Pattern
 - Enterprise Scrum Pattern
 - Advanced Enterprise Scrum Pattern
- High-Speed Projektmanagement
- Abgrenzung von Projekt zu Produktion oder warum "agil" eigentlich Produktion ist
- Agiles Requirements Management (Barcamp Karlsruhe 2012)

Quellen & externe Links

- Computerwoche: Agile Methoden im Vergleich