

# Inhalt

|  |     |
|--|-----|
| Vorwort .....  | 7   |
| Einführung .....   | 11  |
| <b>Kapitel 1: Das Ende des Projektmanagements</b> .....                          | 15  |
| Was ist ein Projekt? .....   | 17  |
| Wie viele Projekte scheitern .....   | 19  |
| Zehn Gründe, warum Projekte scheitern .....                                      | 22  |
| <b>Kapitel 2: Eigenwillig: Warum Digital Natives so sind, wie sie sind</b> ..... | 37  |
| Schnell, direkt und vernetzt .....   | 38  |
| Warum die Generationen so verschieden sind .....                                 | 41  |
| Grenzen des Generationen-Konzepts .....  | 49  |
| Was heißt das nun für das Projektmanagement? .....                               | 59  |
| <b>Kapitel 3: Alles auf einmal: Wie Digital Natives Zeit managen</b> .....       | 63  |
| Technik: Von der Hauspost zum Microblog .....                                    | 63  |
| Schöne, schnelle Welt? .....   | 66  |
| Vom Zeitmanagement zum Timing .....  | 73  |
| Auf der Suche nach neuen Methoden .....  | 75  |
| Grenzen des agilen Spiels mit der Zeit .....                                     | 79  |
| Was heißt das nun für das Projektmanagement? .....                               | 83  |
| <b>Kapitel 4: Überall Büro: Wo Digital Natives an Projekten arbeiten</b> .....   | 85  |
| Architektur: Vom Kontor zum Spielplatz .....                                     | 85  |
| Implosion der Orte .....   | 91  |
| Vom festen Arbeitsplatz zum freien Spiel im Open Space .....                     | 96  |
| Wanted: Neue Raumkonzepte .....  | 104 |
| Open Space ist keine Universallösung .....                                       | 111 |
| Grenzen der Ortlosigkeit .....   | 111 |
| Was heißt das nun für das Projektmanagement? .....                               | 114 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Kapitel 5: Ballwechsel: Was Digital Natives unter Teamwork verstehen</b> .....                         | 117 |
| Mitspieler: Vom Kollegenkreis zum <i>tribe</i> .....  | 117 |
| Unter Freunden .....  | 119 |
| Von der Arbeitsgruppe zum agilen Hochleistungsteam .....  | 125 |
| Neue Teamformen in den Unternehmen der Zukunft .....  | 128 |
| Grenzen des agilen Ballwechsels .....   | 130 |
| Was heißt das nun für das Projektmanagement? .....  | 131 |
| <b>Kapitel 6: Projekte leiten: Wie Digital Natives in Projekten führen - und sich führen lassen</b> ..... | 133 |
| Führung: Von Unterwerfung zur Kollaboration .....   | 133 |
| Leiten von der Seite .....  | 136 |
| Projektführung als Chaosmanagement .....  | 138 |
| Führung im digitalen Zeitalter – eine Spurensuche .....   | 144 |
| Zweite Spurensuche: Ansätze älterer Generationen .....  | 148 |
| Grenzen der agilen Projektführung .....   | 152 |
| Was heißt das nun für das Projektmanagement der Zukunft? .....  | 153 |
| <b>Kapitel 7: Wie wir in Zukunft Projekte steuern werden</b> .....  | 155 |
| Epilog .....  | 167 |
| Herzlichen Dank .....   | 169 |
| Literatur .....   | 175 |
| Anmerkungen .....   | 179 |
| Der Autor .....   | 187 |