

Inhaltsverzeichnis

Teil I – Keynotes

Thomas Simon

Das IT-Haus in der Pandemie: Chancen und Herausforderungen für Management und Mitarbeiter19

Philipp Diebold

Collaboration may eat Culture for Dinner.....21

Teil II – Hauptprogramm

Alexander Krieg, Nils Penner, Sven Theobald, Pascal Guckenbiehl und Kurt Schneider

A Scientific Baseline for Agile Leadership - A Workshop Study25

Kawaljit Singh Gill, Lale Eden, Özgür Sengül, Michael Neumann und Lukas Linke

Agile Software-Entwicklung & Remote Work: Auswirkungen auf die Interaktion und Autonomie agiler Teams37

Christin Karrenbauer und Michael Hans Breitner

Optimal IT Project Selection – Quantification of Critical Scoring Criteria49

Luca Randecker, Viktoria Heinzl und Martin Engstler

Remote Work als Standard, auch nach der Pandemie63

Lisa Lill-Kochems, Saadet Bozaci und Axel Kalenborn

Unternehmensgründungen in der Pandemie: Mit Start-ups in die Zukunft des virtuellen Projektmanagements79

Viktoria Heinzl, Martin Engstler, Stavros Georgiades und Luca Randecker

Virtual Cooperation of Creative Teams in a Hackathon for Urban Revitalization.....91

Teil III – Beiträge der Session „Future Track“

Oliver Linssen

Anforderungen strukturiert mit Schablonen dokumentieren in PARIS 109

Godwin Scholz und Thomas Schuster

ProPhi: Eine neue Methode zur Auswahl einer passenden

Projektmanagementphilosophie 141

Hans Peter Rauer und Daniel Schroeder

The Decentralized Autonomous Organization – Applications and Potentials for IT

Projects 155

Rainer Borg, Dirk Heuschen, Klaus Schoo und Gaurav Raghava

Virtuelle Zusammenarbeit in komplexen Projekten und Unternehmensabläufen - ein

Framework mit Fallbeispiel 163

Sascha Alpers

Notwendigkeit der Integration von ethischen, rechtlichen und sozialen Aspekten in die

gängigen Vorgehensmodelle für IT-Projekte 171

Oliver Koch, Martin Hüge und Sascha Brüggem

Referenzarchitekturmodell zur intelligenten Prozessautomation in virtuellen

Projektteams 181

Bärbel Bissinger, Michael Fellmann, Christian Märtin und Dana Hohmann

Emotionserkennungssoftware auf Basis von Gesichtsausdrücken als Möglichkeit zur

Unterstützung der virtuellen Zusammenarbeit 195