

Inhalt

Vorwort	7
Einführung	11
Kapitel 1: Das Ende des Projektmanagements	15
Was ist ein Projekt?	17
Wie viele Projekte scheitern	19
Zehn Gründe, warum Projekte scheitern	22
Kapitel 2: Eigenwillig: Warum Digital Natives so sind, wie sie sind	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
Kapitel 3: Alles auf einmal: Wie Digital Natives Zeit managen	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
Kapitel 4: Überall Büro: Wo Digital Natives an Projekten arbeiten	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

Kapitel 5: Ballwechsel: Was Digital Natives unter Teamwork verstehen	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
Kapitel 6: Projekte leiten: Wie Digital Natives in Projekten führen - und sich führen lassen	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
Kapitel 7: Wie wir in Zukunft Projekte steuern werden	155
Epilog	167
Herzlichen Dank	169
Literatur	175
Anmerkungen	179
Der Autor	187