

Informationsveranstaltung Weiterbildung 13.04.2026

CAS Agiles IT-Projektmanagement



Abhilfe schaffen durch Wissen kombiniert mit Anwendungspraxis!

Warum scheitern agile Projekte?

Unternehmenskultur steht im Widerspruch zu zentralen agilen Werten

Mangelnde Unterstützung durch das Management

Externer Druck, dass man auf Wasserfallprozesse setzen soll

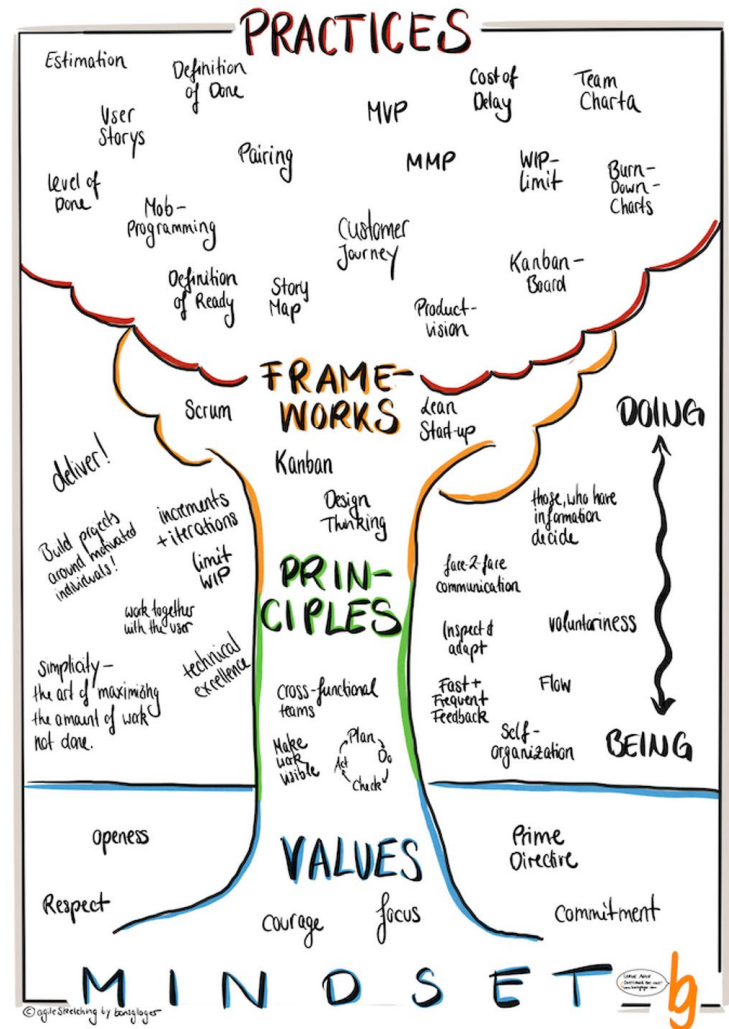
Mangelnde Unterstützung für kulturellen Wandel

Mangelnde Erfahrung mit agilen Methoden

Ein größeres organisatorisches oder kommunikatives Problem

SCOLUTION
SOFTWARE · CONSULTING · SOLUTIONS

www.scolution.de



CAS Agiles IT Projektmanagement mit breit aufgestelltem Dozierenden-Team



Ihr erlernt Kompetenzen, um komplexe und dynamische Projektanforderungen in verschiedenen organisatorischen Umfeldern zu managen, dem agilen Mindset entsprechend zu handeln und agile Techniken und Vorgehensweisen in IT-Umgebungen anzuwenden.

CAS Agiles IT
Projektmanagement



Nina
Leikert-Böhm

Institut für
Wirtschafts-
informatik



Prof. Dr. Patrick
Lehner

Zentrum für
Unternehmens-
entwicklung



David
Berger

dot consulting
agilist.
Cooperative



Michael
Arm

crossmind inc.
agilist.
Cooperative



Adrian
Moser

Institut für
Wirtschafts-
informatik



Oliver C.
Hoeffleur

Infogem
agilist.
Cooperative



Andreas
Betschart

GoBeyond



Teilnehmende des CAS Agiles IT-Projektmanagement

- Team Member, Scrum Master, Project Manager oder Product Owner, ...
... die in IT-Projekten arbeiten und ihren Methodenkoffer für Projektmanagement und/oder IT-Entwicklung erweitern wollen.
- Programm- und Projektportfolio-Manager, SAFe-Verantwortliche, ...
... die umfassend Projekte oder Projektportfolios
verantworten respektive koordinieren.
- Auftraggeberinnen, Organisationsentwickler, Manager sowie Kadermitarbeitende, ...
... die ihre Organisationen agil oder lean gestalten wollen.

Übersicht Inhalt CAS Agiles IT-Projektmanagement

CAS Agiles IT-Projektmanagement (AITPM)

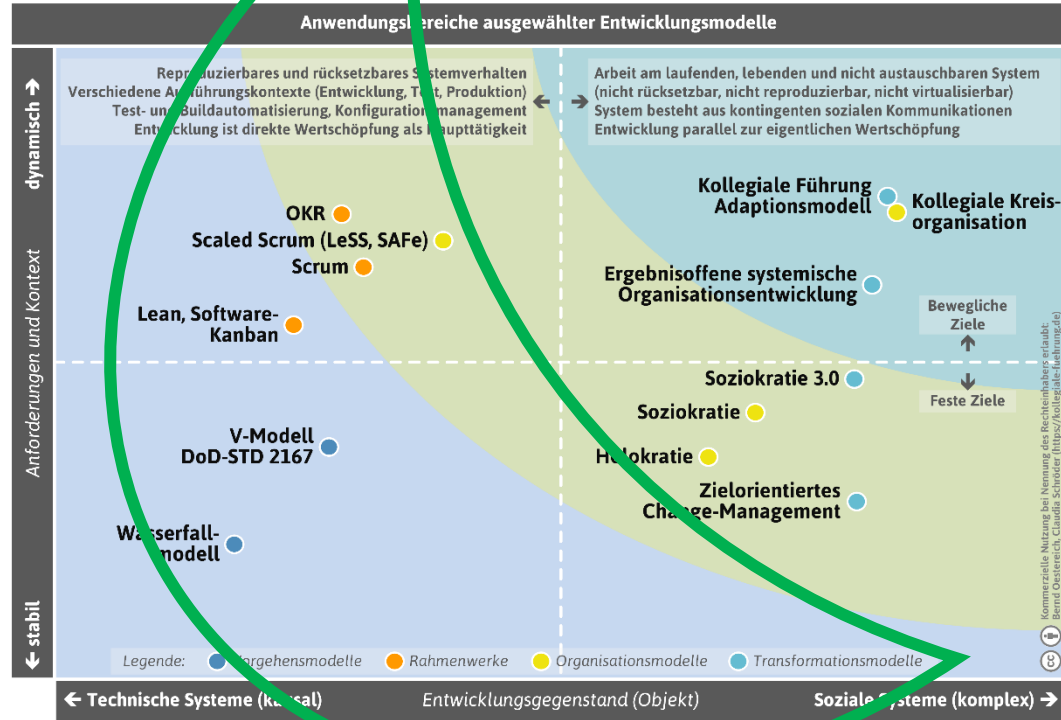
Modul 1

- 1. Einführung und Agile Zeremonien**
Ein Projekt agil entwickeln – von der Idee über Teamentwicklung in Sprints die Produktvision, Personas, User Stories etc. gestalten
- 2. Einführung Projektkontexte**
Analyse Projekt- und Umfeldcharakteristika sowie deren Einfluss auf Projektentscheidungen
- 3. Einführung in verschiedene Vorgehensmodelle**
z.B. Wasserfall, V-Modell, Scrum, Kanban, Design Thinking, XP,...
- 4. Umsetzung von Ideen und Visionen**
Kundenzentrierung, Ermittlungstechniken und PM-Werkzeuge
- 5. Anwendung von Entscheidungsframeworks**
zur Wahl der geeigneten Vorgehensweise und passend zum praktischen Projektkontext; gefolgt von Abschlusspräsentationen

Modul 2

- 1. Transformation & Projektmanagement**
Sie kennen Herausforderungen von Transformationen und Ansätze diese zu überwinden sowie Projektmanagement-Grundlagen
- 2. Simulation SCRUM**
Rollenspiel und Anwendung von Scrum mit Stakeholdern, Product Owner, Scrum Master und Development Team
- 3. Scaled Agile**
Agile Skalierung inkl. Dimensionen, Modelle (SAFe, LeSS, Spotify, Flight Level) und spielerische Anwendung
- 4. Agile Coaching, agile Leadership und agile Teamentwicklung**
Mittels Coaching und Selbstorganisation lernen Sie, eine inspirierende und unterstützende Leadership-Kultur zu etablieren
- 5. Final Day** mit Schlusspräsentationen, Reflexion

Big Picture CAS AITPM



Überblick Modul 1

Block 1: Einführung in den CAS Agiles IT Projektmanagement Agile Zeremonien	Block 2: Projekt- und Umfeld- Charakteristika (Projektkontext)	Block 3: Einführung in Vorgehensmodelle	Block 4: Umsetzung von Ideen und Visionen	Block 5: Anwendung von Entscheidungsframeworks und Abschluss Modul 1
Ninja & David / Michael & Patrick	Ninja & David	David (Ninja)	David (Ninja)	Ninja & David
"Roter Faden"; Big Picture CAS Intro, Organisatorisches Fokus Modul 1 + Modul 2 Kennenlernen und Erwartungsaustausch	Einführung Projektkontext & Projekt Charakteristika Entscheidungs-Frameworks	Teampräsentationen	Coaching für Leistungsnachweis Abstraktionsmodelle	Rekapitulation Projektkontext & Vorgehensmodelle
Agiles IT Projektmanagement: Big Picture Initieren eines Projektes Agile Zeremonien	Leistungsnachweise Modul 1 (inkl. Gruppenbildung + Vorauswahl Projekt)	Überblick der Modelle Präskriptive Modelle - Stärken und Schwächen (Wasserfall, V-Modell, ...)	Projektorientierte vs. Produktorientierte Organisation Continuous Delivery, Flight Levels & OKRs	Systematische Analyse Projektkontext
Sunny Island Agile Zeremonien und Artefakte (Übung)	Projekt-Management-Frameworks / Charakteristika Modelle / (IREB, PMI, Hermes Szenarien)	Prozess- und Governance-orientierte Modelle - Stärken und Schwächen (HERMES und RUP)	Ermittlungstechniken Design Thinking	Coaching für Leistungsnachweis
Fortsetzung Sunny Island Agile Zeremonien und Artefakte (Übung)	Unterscheidung Projektkontexte (reguliert, skaliert, global)	Adaptive, agile Modelle - Stärken und Schwächen (Scrum, Kanban, XP, skalierte Modelle)	Portfolio-Management Projektmanagement Werkzeuge	Abschluss-Präsentationen (Leistungsnachweis)
↓				
Reflexion, Transfer	Morphologischer Kasten Reflexion, Transferfragen & Feedback	Reflexion, Transferfragen & Feedback	Reflexion der Transferfragen & Feedback	Reflexion und Feedback

Überblick Modul 2

Block 1: Agile Transformation und PM Fundamentals	Block 2: Simulation agiles IT-Projekt mit SCRUM	Block 3: Scaled Agile	Block 4: Agile Coaching	Block 5: Final Day
Patrick & Michael & Ninja	Adrian	Oliver	Andreas	Patrick & Michael (Ninja)
Begrüssung, Ziele, Erwartungen Modul 2	Einführung Rollenspiel Scrum Anwendung Einführung und Tools	Scaled Agile Einführung und Übung zu SAFe	Agile Coaching, agile Leadership, agile Teamentwicklung	Abschluss-Präsentationen (Leistungsnachweis)
Agile Transformation (Fallstudie) Projektmanagement fundamentals (predictive & agile)	Simulation: Projekt-Ideen Brainstorming Sprint Planning: Stakeholder & Scrum Rollen, Backlog & User Stories Sprint 1 - 3 Durchführung Simulation / Rollenwechsel	Scaled Agile SAFe, Spotify, LeSS, Flight Levels	Agile Coaching, agile Leadership, agile Teamentwicklung (Fortsetzung)	Reflexion und Feedback
Agiles Projektmanagement	Reflexion via Lernjournal / Austausch & Feedback	Reflexion der Transferfragen & Feedback	Reflexion, Transferfragen & Feedback	Abschlussapéro

Leistungsnachweise des CAS (I)

Modul 1

1. Leistungsnachweis "Projektkontext analysieren"	
Zentrale Fragestellungen	Wie würde ich meinen Projektkontext charakterisieren?
Format / Lieferobjekt	Gruppenpräsentation 5' und 10' Diskussion Kleingruppen
Lernziele	Die Teilnehmenden können ihren Projektkontext analysieren Die Teilnehmenden können komplexe Probleme als Gruppe gemeinsam lösen, was überfachliche Kompetenzen (Teamfähigkeiten, Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten, analytisch-kritisches Denken,...) stärkt.
Benotung	Pass/Fail mit mündlichem Feedback

2. Leistungsnachweis "Vorgehensmodell evaluieren"	
Zentrale Fragestellungen	Wie würde ich meinen Projektkontext charakterisieren? Welches Vorgehensmodell eignet sich für meinen Projektkontext und weswegen? Welche nicht? Muss ich ein genuines Vorgehensmodell entwickeln für meinen Kontext? Wie würde sich das auszeichnen?
Format / Lieferobjekt	Gruppenpräsentation 20' und 10' Diskussion Kleingruppen (3-5 Personen) Handout mit Details, maximal 5 DinA4 Seiten
Lernziele	Die Teilnehmenden können ihren Projektkontext analysieren und Eignung von Vorgehensmodellen bewerten, Wissensaufbau mit Transfer in die Praxis Die Teilnehmenden können komplexe Probleme als Gruppe gemeinsam lösen, was überfachliche Kompetenzen (Teamfähigkeiten, Kommunikations- und
Benotung	Exakte Noten mit schriftlichem Feedback (Modulnote bestehend aus Präsentation + Handout 100%)

Leistungsnachweise des CAS (II)

Modul 2

1. Leistungsnachweis "Lernjournal zur SCRUM-Simulation"	
Zentrale Fragestellungen	Was habe ich über Scrum am Tag 1 der Simulation gelernt (z.B. bzgl. Ablauf, Rollen, Zeremonien, Gruppendynamik, etc.)?
Format / Lieferobjekt	Abgabe per Moodle (ca. 1 DinA4-Seite) Einzelabgabe
Lernziele	Die Teilnehmenden reflektieren ihren Lernprozess bzgl. der Inhalte des Block 2 / Tag 1 Die Teilnehmenden fassen ihre Erkenntnisse zusammen als Grundlage für eine Reflexion im Plenum an Tag 2
Benotung	Pass/Fail mit Gruppenreview im Plenum

2. Leistungsnachweis "Schlussbericht und Präsentation"	
Zentraler Inhalt und Vorgehen	Die Projektarbeiten basieren auf realen Ausgangslagen der Teilnehmenden. Jeder Blockanteil (ausgenommen Block 2) hat 3-4 konkrete Fragen / Aufgabenstellungen. Sie lernen und erarbeiten im Team typisch agil – in Sprints, zyklisch – als Individuum, Team und Klasse
Format / Lieferobjekt	Gruppenpräsentation 20' und 10' Diskussion Kleingruppen (3-5 Personen) Schlussbericht: max. 10 DinA4-Seiten
Lernziele	Handlungsorientierung: Praxistransfer, Anwenden und Experimentieren Aufgaben im Team meistern, individuelle Fähigkeiten weiterentwickeln, Austauschen und Reflektieren von ErfahrungenPräsentationsfähigkeiten, analytisch-kritisches Denken,...) stärkt.
Benotung	Exakte Noten mit schriftlichem Feedback (Modulnote bestehend aus 30% Bericht, 70% Präsentation)

Was Euch erwartet...

Durchführung und Zielsetzung

Campus & Online-Durchführung

Modul 1: 8 Termine vor Ort
3 Termine online

Modul 2: 7 Termine vor Ort
2 Termine online

Zielsetzungen des CAS

- Vertiefung von Wissen zu den Themenblöcken
- Übertragung für die Anwendung in eurer Praxis / Austausch untereinander/ Netzwerk
- Überfachliche Kompetenzen (Präsentationsfähigkeiten, Reflexionsfähigkeiten, Teamfähigkeiten)



Planung CAS - Modul 1 & Abschluss mit Netzwerkabend am 02.10.2026

CAS Agiles IT-Projektmanagement (CAS AITPM) HS26

Stand: 09.02.2026



Modul 1: Agile IT Projects

Sommerferien Sa 11.07. - So 16.08.2026

Tag	Datum	von	bis	Raum	Thema	Lektionen	Dozierende
Freitag	28.08.2026	08:15	17:15		Einführung in den CAS (2-3 Lektionen) Block 1: Agiles IT Projektmanagement: Big Picutre (2L), Initiieren eines Projektes (1L) Sunny Island: Agile Zeremonien und Artefakte (Übung) (4L)	9	Ninja Leikert-Böhm / David Berger (je 3 Lektionen) Prof. Dr. Patrick Lehner, Michael Arm (je 7 Lektionen)
Samstag	29.08.2026	08:15	14:30		Block 1: Fortsetzung Sunny Island: Agile Zeremonien und Artefakte (Übung) (5L)	6	Prof. Dr. Patrick Lehner, Michael Arm
Freitag	04.09.2026	08:15	17:15		Block 2: Projektkontext (Projekt- und Umfeld-Charakteristika) Gruppenbildung / Projektinitiation	9	Ninja Leikert-Böhm / David Berger
Samstag	05.09.2026	08:15	13:00		Block 2: Fortsetzung Projektkontext (Projekt- und Umfeld-Charakteristika)	5	David Berger
Freitag	11.09.2026	08:15	17:15		Block 3: Einführung in Vorgehensmodelle (Stärken & Schwächen)	9	David Berger; Ninja Leikert-Böhm (2L)
Samstag	12.09.2026	08:15	13:00	online	Block 3: Fortsetzung Einführung in Vorgehensmodelle (Stärken & Schwächen)	5	David Berger
Freitag	18.09.2026	08:15	17:15		Block 4: Coaching für Leistungsnachweise (2L) Umsetzung von Ideen und Visionen (Customer Centritity, Ermittlungstechniken,Werkzeuge)	9	Ninja Leikert-Böhm (2L) / David Berger
Samstag	19.09.2026	08:15	13:00	online	Block 4: Fortsetzung Umsetzung von Ideen und Visionen (Customer Centritity, Ermittlungstechniken,Werkzeuge)	5	David Berger
Freitag	25.09.2026	8:15	16:30		Block 5: Coaching für Leistungsnachweise Anwendung von Entscheidungsframeworks	8	Ninja Leikert-Böhm / David Berger
Samstag	26.09.2026	08:15	16:00		Reservetermin		
Montag	28.09.2026	19:00	21:00	online	Online Q&A zum Leistungsnachweis (fakultativ)	2	Ninja Leikert-Böhm
Freitag	02.10.2026	11:00	open end		Abschluss Modul 1: mit Teampräsentationen Überleitung auf Modul 2	6	Ninja Leikert-Böhm / David Berger
Freitag	02.10.2026	17:30	19:30		(Platzhalter für Netzwerkabend)		

Herbstferien Sa 03.10. - So 18.10.2026

Planung CAS - Modul 2 – inkl. Abschlussapero

Modul 2: Agile IT Project Management

Tag	Datum	von	bis	Raum	Thema	Lektionen	Dozierende
Freitag	23.10.2026	08:15	17:15		Block 1: Begrüssung, Ziele, Erwartungen (1L) Agile Transformation (Fallstudie) (5L) Projektmanagement fundamentals (predictive & agile) (3L)	9	Prof. Dr. Patrick Lehner (1L) / Ninja Leikert-Böhm; Michael Arm
Samstag	24.10.2026	08:15	14:30		Block 1: (Agiles) Projektmanagement (6L)	6	Prof. Dr. Patrick Lehner
Freitag	30.10.2026	08:15	17:15		Block 2: Simulation Scrum-IT-Projekt: Rollenspiel mit Stakeholdern, Product Owner, Scrum Master und Development (Mockups), von der Idee bis zur Auslieferung mit Continuous Delivery (Tools: Balsamiq, Jira, Git; Methoden: Scrum, DevOps)	9	Adrian Moser
Samstag	31.10.2026	08:15	13:00	online	Block 2: Fortsetzung Simulation Scrum-IT-Projekt	5	Adrian Moser
Freitag	13.11.2026	08:15	17:15		Block 3: Scaled Agile (Einführung und Übung zu SAFe, Spotify, LeSS, Flight Level)	9	Oliver C. Hoeffleur
Samstag	14.11.2026	08:15	15:30	online	Block 3: Fortsetzung Scaled Agile	7	Oliver C. Hoeffleur
Freitag	27.11.2026	08:15	17:15		Block 4: Agile Coaching, agile Leadership, agile Teamentwicklung	9	Andreas Betschart
Samstag	28.11.2026	08:15	13:00		Block 4: Agile Coaching, agile Leadership, agile Teamentwicklung	5	Andreas Betschart
Freitag	04.12.2026	08:15	16:00		Reservetermin		
Freitag	11.12.2026	08:15	open end		Final Day mit Teampräsentationen und anschliessendem Apéro	6	Prof. Dr. Patrick Lehner, Michael Arm; Ninja Leikert-Böhm

Vielen Dank.

