

Literatur

- Balzer, Stephan [Träumer, 2001]: Träumer in der Chefetage, in: Süddeutsche Zeitung, 24. August 2001, S.4
- Beier, Markus [Golddrausch, 2001]: Programmierer im Golddrausch, in: Süddeutsche Zeitung, 24. August 2001, S.4
- Bertelsmann [Universallexikon, 1996]: Bertelsmann Universallexikon: Ein modernes, multimediales Nachschlagewerk auf CD-Rom, München: Bertelsmann, 1996
- Beyer, Hugh/ Holtzblatt, Karen [Contextual, 1998]: Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems, London: Academic Press, 1998
- Bonsiepe, Gui [Interface, 1996]: Interface: Design neu begreifen, Mannheim: Bollmann Verlag, 1996
- Böhringer, Joachim u.a. [Mediengestaltung, 2001]: Kompendium der Mediengestaltung für Digital- und Printmedien, 2., korrigierter Nachdruck, Belin [u.a.]: Springer, 2001
- Braun, Norbert/ Gaida, Manfred u.a. [Scenario, 2000]: Scenario-based Design: Geschichten als Hilfsmittel beim Erstellen von Software, herausgegeben vom Zentrum für Graphische Datenverarbeitung, Online in Internet: http://www.zgdv.de/zgdv/departments/z5/Z5Publications/2000_05 [Stand 2001-10-20]
- Brümmer, Wolfram [Management, 1994]: Management von DV-Projekten: Praxiswissen zur erfolgreichen Projektorganisation in mittelständischen Unternehmen, Braunschweig: Vieweg Verlag, 1994
- Brunt, Richard/ Bunting, Karl-Dieter [Wörterbuch, 1997]: Wörterbuch: Englisch/ Deutsch, Deutsch/ Englisch, Chur [u.a.]: Isis, 1997
- Bullinger, Hans-Jörg [Mitarbeiter, 1996]: Erfolgsfaktor Mitarbeiter: Motivation, Kreativität, Innovation, Stuttgart: Teubner, 1996
- Capek, Peter [Mind, 2000]: New Business Line: Mind Mapping, Wien: Ueberreuter, 2000
- Carrière, Jean-Claude/ Bonitzer, Pascal [Drehbuch, 1999]: Praxis des Drehbuchschreibens, Berlin: Alexander, 1999

- De Bono, Edward [Thinking, 1990]: Six Thinking Hats, London: Penguin, 1990
- Degen, Helmut [Wirkmodell, 1999]: Entwicklung eines Wirkmodells für eine anspruchszentrierte Softwareproduktion, Online in Internet: <http://www.diss.fu-berlin.de/1999/11/index.html> [Stand 2001-10-20], 1999
- England, Elaine/ Finney, Andy [Managing, 1999]: Managing Multimedia: Project Management for Interactive Media, Second Edition, Harlow [u.a.]: Addison Wesley, 1999
- Felsenberg, Alexander [Klassifikation, 2000]: Klassifikation Multimedia: Definition und Klassifikationsvorschlag der Sektoren und Märkten [!] im Internet und Multimediabereich, Düsseldorf: Deutscher Multimedia Verband e.V., 2000
- Fischer, Gabriele u.a. [Auf.Bruch, 2001]: .Bruch.Auf.Bruch.Auf, in: brand eins Wirtschaftsmagazin, 3. Jahrgang, Heft 4, Mai 2001, S.20
- Franz, Wolfgang/ Franz, Julia [Multimedia, 1998]: Multimedia Produktion: Das Handbuch für Management & Controlling, Redaktion & Konzeption, Screendesign & Storyboard, Qualitätssicherung, München [u.a.]: Pflaum, 1998
- Freese, Tammo [Extreme, 2001]: Extreme Programming, Online in Internet: <http://tammofreese.de/ExtremeProgramming.html> [Stand 2001-10-27], 2001
- Giesler, Stephan [Gehaltsspiegel, 2001]: dmmv-Gehaltsspiegel 2001: Die Gehaltsstruktur der Internet- und Multimedia-Branche, herausgegeben vom Deutschen Multimedia Verband (dmmv) e.V., Düsseldorf [u.a.]: High Text, 2001
- Hitzges, A./ Laich, U. [Projektmanagement, 1995]: Projektmanagement bei der Entwicklung multimedialer Anwendungen, Technical Report des Fraunhofer-Instituts für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO, Stuttgart, 1995
- Hoffmann, Heinz [Kreativität, 1996]: Kreativität: Die Herausforderung an Geist und Kompetenz, München: printul, 1996
- Hofer, Klaus C./ Zimmermann, Hansjörg [Webrations, 2000]: Good Webrations 2.0, 2., überarbeitete und erweiterte Auflage, München: Proteus, 2000
- Högl, Martin/ Gemünden, Hans Georg [Teamarbeit, 1999]: Determinanten und Wirkungen der Teamarbeit in innovativen Projekten, in: Zeitschrift für Betriebswirtschaft, Ergänzungsheft 2/99, S.35f., 1999

- Horizont Verlag (Hrsg.) [Kreativranking, 2001] Online in Internet: <http://www.horizont.de/neteconomy/rankings/mmkreativ00.html> [Stand 2001-10-20]
- Horizont Verlag (Hrsg.) [Umsatzranking, 2001] Online in Internet: <http://www.horizont.de/neteconomy/rankings/mmag2000a.html> [Stand 2001-10-20]
- Huber, Michael [Lexikon, 1997]: Das Lexikon der Video-Praxis, München: Laterna Magica, 1997
- Hübner, Roger/ Bressler, Florian/ Rohloff, Stefan [Web-Design, 2000]: Was kostet Web-Design?, Frankfurt am Main: form, 2000
- Jacobson, Ivar u.a. [Unified, 1999] : The Unified Software Development Software, Harlow [u.a.]: Addison-Wesley, 1999
- Jute, André [Gestaltungsraster, 1998]: Arbeiten mit Gestaltungsrastern: Die Struktur im Graphik-Design, Mainz: Hermann Schmidt, 1998
- Kowalczyk, Stefan [Projektmanagement, 2001]: Projektmanagement für Websites, in: Screen Business Online, 9.Jahrgang, Heft 5, Mai 2001, S.40
- Krisztian, Gregor/ Schlempl-Ülker [Ideen, 1998]: Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Mainz: Hermann Schmidt, 1998
- Kühl, Stefan [Erfahrungen, 2001]: Was sich aus den Dot.com-Erfahrungen lernen lässt, in: brand eins Wirtschaftsmagazin, 3.Jahrgang, Heft 6, Juli/ August 2001, S.152
- Lankau, Ralf [Webdesign, 2000]: Webdesign und -publishing: Projektmanagement für Websites, München: Carl Hanser, 2000
- Lechler, Thomas [Erfolgsfaktoren, 1996]: Erfolgsfaktoren des Projektmanagements, Frankfurt am Main: Peter Lang, 1996
- Linneweh, Klaus [Denken, 1994]: Kreatives Denken: Techniken und Organisation produktiver Kreativität, 6.Auflage, Rheinzabern: Gitzel, 1994
- Mc Daniel, Carl/ Gates, Roger [Marketing, 2001]: Marketing Research Essentials, third edition, United States of America: South-Western College Publishing, 2001
- Merx, Oliver [Qualitätssicherung, 1999]: Qualitätssicherung bei Multimedia-Projekten, Berlin [u.a.]: Springer, 1999
- Mohaupt, Verena [Wunderland, 2001]: Betriebswirte im Wunderland, in: Süddeutsche Zeitung, 24. August 2001, S.4

- Oestereich, Bernd [Softwareentwicklung, 1998]: Objektorientierte Softwareentwicklung: Analyse und Design mit der Unified Modeling Language, 4., aktualisierte Auflage, München: Oldenbourg, 1998
- Oestereich, Bernd [Glossar, 1999]: Glossar über alle Themengebiete, Online in Internet: <http://www.oose.de/glossar> [Stand 2001-10-20], 1999
- oose.de GmbH [Engineering, 1999]: Software entwickeln mit System: Object Engineering Process (OEP), Online in Internet: www.oose.de/oe [Stand:2001-11-02]
- oose.de GmbH [UML, 1999]: Unified Modeling Language: Notationsübersicht, Online in Internet: www.oose.de/uml [Stand:2001-11-02]
- Rose, Christina [Full Service, 2001]: Auslaufmodell Fullservice, in: iBusiness, 11. Jahrgang, Heft 14, August 2001, S.6
- Sander, J./ Scheer, A.-W. [Engineering, 1996]: Multimedia Engineering: Rahmenkonzept zum interdisziplinären Management von Multimedia-Projekten, in: IWi-Heft 132, Online in Internet: <http://www.iwi.uni-sb.de/iwi-hefte/heft132.html> [Stand 2001-11-14] 1996
- Sawhney, Monica [Vorgehensmodell, 1995]: Vorgehensmodell für die Multimedia-Anwendungsentwicklung, Osnabrück: Libri Books on Demand, 1995
- Schierenbeck, Henner [Grundzüge, 1998]: Grundzüge der Betriebswirtschaftslehre, 13., überarbeitete Auflage, München: Oldenbourg, 1998
- Schifman, Richard/ Heinrich, Günther [Projektmanagement, 2000]: Multimedia-Projektmanagement: Von der Idee zum Produkt, 2.Auflage, Berlin [u.a.]: Springer, 2000
- Schlicksupp, Helmut [Ideenfindung, 1989]: Innovation, Kreativität und Ideenfindung, 3., überarbeitete und erweiterte Auflage, Würzburg: Vogel, 1989
- Schneller, Anne [Arbeitsmarkt, 2001]: Online in Internet: <http://www.niedersachsen.com/MOL3/MOL/specials/verlagsbeilagen/20000918beruf/> [Stand 2001-10-20] 2001
- Schult, Gerhard/ Buchholz, Axel [Journalismus, 1997]: Fernseh-Journalismus: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, 5., völlig neu bearbeitete Auflage, Düsseldorf [u.a.]: List, 1997
- Schwarm, Christian [Schluss, 2001]: Schluss mit romantisch, in: Horizont 12/2001, Online in Internet: <http://www.agi.de> [Stand: 2001-11-03], 2001

- Siegel, David [Geheimnis, 1998]: Das Geheimnis erfolgreicher Websites: Projektmanagement im World Wide Web, Haar bei München: Markt und Technik, 1998
- Spillner, Andreas [W-Modell, 2001]: Das W-Modell: Testen als paralleler Prozess zum Software-Entwicklungsprozess, Online in Internet: <http://www.fbe.hs-bremen.de/spillner/WModell/WModell.pdf> [Stand: 2001-11-03], 2001
- Steinhau, Henry [Erfolg, 2001]: Die Stufen zum Erfolg, in: Screen Business Online, 9. Jahrgang, Heft 5, Mai 2001, S.44-45
- Steinmetz, Ralf [Multimedia, 2000]: Multimedia-Technologie: Grundlagen, Komponenten und Systeme, 3., überarbeitete Auflage, Berlin [u.a.]: Springer, 2000
- Strauss, Roy [Managing, 1997]: Managing Multimedia Projects, United States of America: Focal Press, 1997
- Urban, Dieter [Kreativitätstechniken, 1994]: Kreativitätstechniken für Werbung und Design, Düsseldorf [u.a.]: Econ, 1994
- Versteegen, Gerhard [Projektmanagement, 2000]: Projektmanagement mit dem Rational Unified Process, Berlin [u.a.]: Springer, 2000
- Vichr, Andreas/ Lehmann, Thomas [Angebotsphase, 1999]: Die Angebotsphase in der Multimedia-Produktion: Ein Handbuch aus der dmmv-Schriftenreihe zur Optimierung des Kunden-Dienstleister-Verhältnisses, Düsseldorf: High Text, 1999
- Vichr, Andreas [Ausschreibungslügen, 2001]: Die Top-Ausschreibungslügen der Kunden, Online in Internet: <http://groups.yahoo.com/group/projektmanager/surveys?id=672975> [Stand 2001-10-22], 2001
- Vichr, Andreas/ Walter, Klaus [Dienstleister, 2000]: dmmv-Checkliste: Wie finde ich den richtigen Internet-/ Multimedia-Dienstleister?, Düsseldorf: Deutscher Multimedia Verband eV., 2000
- Vichr, Andreas [Konzeption, 2000]: Konzeption von Multimedia-Projekten, Frankfurt am Main: Horizont Deutscher Fachverlag, 2000
- Wagner, Hardy [DISG, 2000]: Persönlichkeits-Profil DISG, Offenbach: Gabal, 2000
- Weide, Karsten [Revolutionäre, 2001]: Revolutionäre im Internet, in: Süddeutsche Zeitung, 24. August 2001, S.4
- Weidenmann, Bernd [Pinnwand, 2001]: Teilnehmer an die Pinnwand!: Moderation, in: Manager Seminare, Heft 49, Juli/ August 2001, S.63-68

- Weinman, Lynda/ Lentz, Jon Warren [Profis, 1998]: Webdesign der Profis: Webdesign entschlüsselt in Fallbeispielen, Haar bei München: Markt und Technik, 1998
- Weinman, Lynda [Webdesign, 2000]: WebDesign.2: Tips & Tricks für die Gestaltung professioneller Web-Pages, 1. Auflage, Zürich: Midas, 2000
- Wells, Donovan [Extreme, 2001]: Extreme Programming, Online in Internet: extreme programming.org [Stand 2001-10-27] 2001
- Winter, Stefanie [Interview, 2000]: Qualitatives Interview, Online in Internet: http://www.uni-karlsruhe.de/~map/nqualitatives_interview_b.html [Stand 2001-10-22], 2000
- Wissenschaftlicher Rat der Dudenredaktion [Fremdwörterbuch, 1990]: Duden Fremdwörterbuch, 5., neu bearbeitete und erweiterte Auflage, Mannheim [u.a.]: Duden, 1990
- Wittmann, Ralph [Planung, 2001]: Professionelle Planung und Durchführung von Internetprojekten, 1.Auflage, Kilchberg: Smartbooks, 2001

Darstellungen

Darstellung [1]	Steckbrief der empirischen Untersuchung	1
Darstellung [2]	Auszug aus dem Gesprächsleitfaden	7
Darstellung [3]	Wertschöpfungskette interaktiver Medien	11
Darstellung [4]	Hauptgeschäftsfelder der Unternehmen	15
Darstellung [5]	Rechtsformen der Unternehmen	17
Darstellung [6]	Unternehmenspositionierung	18
Darstellung [7]	Organisationsstrukturen der Unternehmen	21
Darstellung [8]	Funktionale Organisationsstruktur	21
Darstellung [9]	Divisionale Organisationsstruktur	23
Darstellung [10]	Teamorganisation	24
Darstellung [11]	Mischformen der Organisationsstrukturen	25
Darstellung [12]	Erfolgsfaktoren und geeignete Messgrößen	27
Darstellung [13]	Persönlichkeitstypen	31
Darstellung [14]	Wasserfallmodell zur Multimedia Entwicklung	47
Darstellung [15]	Stufenmodell zur Multimedia Entwicklung	49
Darstellung [16]	Vorgehensmodell zum Aufbau von Internetpräsenzen	50
Darstellung [17]	Iterativ inkrementelles Vorgehensmodell	52
Darstellung [18]	Ausschnitt aus dem Iterativ inkrementellen Vorgehensmodell	52
Darstellung [19]	Phasenaufteilung des SMART Modells	60
Darstellung [20]	Übersicht der SMART Phasen	60
Darstellung [21]	Workflowaufteilung des SMART Modells	61
Darstellung [22]	Übersicht beispielhaft relevanter Workflows	61
Darstellung [23]	Übersicht beispielhaft relevanter Artefakte	63
Darstellung [24]	Übersicht beispielhaft relevanter Rollen	64
Darstellung [25]	Beispielhaft gefüllte Modellübersicht	65
Darstellung [26]	Unterteilung einzelner Phasen in Iterationen	68
Darstellung [27]	Rollen-Kombinationsgruppen (innerhalb eines Projektes)	77

Darstellung [28]	Rollen-Kombinationsgruppen (projektübergreifend)	78
Darstellung [29]	Mögliche Rollengruppierungen	79
Darstellung [30]	SMART Workflows	80
Darstellung [31]	SMART Artefakte und ihre Abhängigkeiten	82
Darstellung [32]	Artefakte des Workflows Anforderungsmanagement	85
Darstellung [33]	Geschäftszieltabelle	86
Darstellung [34]	Benutzerprofil	89
Darstellung [35]	Technischer Überblick	89
Darstellung [36]	Benchmark Analyse	90
Darstellung [37]	Zieldefinition	92
Darstellung [38]	Change Request	93
Darstellung [39]	Mögliche Folgen später Änderungen	94
Darstellung [40]	Artefakte des Workflows Strategieentwicklung	95
Darstellung [41]	Brand Bible	96
Darstellung [42]	Artefakt des Workflows Ideenfindung auf Metaebene	98
Darstellung [43]	Abstraktionsschema	100
Darstellung [44]	Artefakte des Workflows Definition der Funktionalitäten	102
Darstellung [45]	Szenario	103
Darstellung [46]	Szenario als Kommunikationsgrundlage	104
Darstellung [47]	Anwendungsfallübersicht	105
Darstellung [48]	Funktionsspezifikation	105
Darstellung [49]	Flowdiagramm	106
Darstellung [50]	Anwendungsfallprofil	107
Darstellung [51]	Artefakte des Workflows Redaktion	108
Darstellung [52]	Contentogramm	109
Darstellung [53]	Content Management Plan	110
Darstellung [54]	Storyboard	111
Darstellung [55]	Production Board	112
Darstellung [56]	Content Writing Styleguide	113
Darstellung [57]	Artefakte des Workflows Informationsarchitektur	113
Darstellung [58]	Navigationsstrukturen	114
Darstellung [59]	Navigationsarten	115
Darstellung [60]	Site Mapping mit gängigem Grafikprogramm	117
Darstellung [61]	Site Mapping mit Schrifttype	117
Darstellung [62]	Individuelles Site Mapping (<i>ion2s</i>)	118

Darstellung [63]	Interactive Media Storyboard	119
Darstellung [64]	Elementtabelle zum Interactive Media Storyboard	120
Darstellung [65]	Storyboarding im simulierten Browserfenster	120
Darstellung [66]	Modulprofil	121
Darstellung [67]	Elementtabelle zum Modulprofil	122
Darstellung [68]	Containerprofil	122
Darstellung [69]	Screenverzeichnis	123
Darstellung [70]	Artefakte des Workflows Grafisches Konzept	123
Darstellung [71]	Kriterienmatrix	124
Darstellung [72]	Strukturscreen	125
Darstellung [73]	Strukturscreen (<i>ion2s</i>)	126
Darstellung [74]	Rastertabelle zum Seitengrundraster	127
Darstellung [75]	Seitengrundraster (<i>ion2s</i>)	128
Darstellung [76]	Tabelle zum Seitentyp	129
Darstellung [77]	Artefakte des Workflows Technisches Konzept	130
Darstellung [78]	Technische Spezifikation	131
Darstellung [79]	Programmierspezifikation	131
Darstellung [80]	Artefakte des Workflows Zeit- und Kostenmanagement	133
Darstellung [81]	Artefakte des Workflows Qualitätsmanagement	137
Darstellung [82]	Erfolgsmatrix	138
Darstellung [83]	Risikoanalyse	139
Darstellung [84]	Review Checkliste	140
Darstellung [85]	Geeignete Artefakte in Abhängigkeit von der Projektausprägung	147
Darstellung [86]	Detaillierungsgrad der Artefakte	148
Darstellung [87]	Tabelle zur Ressourcenplanung	149
Darstellung [88]	Beispielhaft ausgewählte SMART Artefakte für einen Pitch	152
Darstellung [89]	Im Beispielprojekt benötigte Rollen	154
Darstellung [90]	Im Beispielprojekt entstehende Artefakte und eingesetzte Mitarbeiter	155
Darstellung [91]	SMART Modellübersicht mit beispielhaften Workflows zur Realisierung	157

Index

A

Abstraktionsschema	100
Änderungsauftrag	92
Anforderungsmanagement	84
Anforderungsmanager	70
Angebot	136
Anwendungsfallprofil	107
Anwendungsfallübersicht	104
Arbeitsorganisation	38
Arbeitsweise	75
Art Director	70
Artefakt	80
Assoziation (6 Hut Methode)	97

B

Backend Orientierung	18
Backend Programmierer	70
Benchmark Analyse	90
Benutzerprofil	88
Brainstorming	97
Brand Bible	96
Briefing	86
Business Strategie	70

C

Change Folgen	94
Change Request	92
Container Profil	112
Content Management Plan	110
Contentogramm	109

Content Writing Styleguide	112
Creative Brief	95
Creative Director	71
D	
Daten- und Objektmodellierer	71
Definition der Funktionalitäten	102
Deliverable	80
Denkmodell	74
Designkritikmeeting	141
Designvorschlag	124
Detaillierungsgrad der Artefakte	148
Dialogdummy	129
Dienstleistungsmotivation	91
Divisionale Organisationsstruktur	21
Drehbuch	110
E	
Empirische Untersuchung	1
Erfolg	91
Erfolgsmatrix	137
Explorationsleitfaden	2
F	
Feasibility Analyse	132
Flowdiagramm	105
Format der Artefakte	148
Frontend Orientierung	18
Frontend Programmierer	71
Funktionale Organisationsstruktur	21
Funktionsspezifikation	105
G	
Generalist	19
Geschäftszieltabelle	86
Graphical Strategic Brief	97
Grafisches Konzept	123

I

Ideenfindung auf Metaebene	97
Informationsarchitekt	71
Informationsarchitektur	113
Interactive Media	3
Interactive Media Storyboard	119
Investitionsempfehlung	135
Iterationsplan	135
Iterativ inkrementelles Vorgehensmodell	51
IT Infrastruktur	132

K

Kommunikation	31
Kompetenz Workshop	87
Komposition	123
Konzepter	61
Konzeption	68
Konzeptmanagement	56
Kostenvoranschlag	135
Kreation	67
Kreative Persönlichkeit	30
Kreativität	4
Kriterienmatrix	124
Kundenanforderungen	84

L

Leitidee	98
----------	----

M

Marketing Strategie	72
Marktanalytiker	72
Methode	3
Mission Statement	95
Modellübersicht	60
Modulprofil	121
Moodboard	123

N

Navigationsart	114
Navigationskonzept	114
Navigationsstruktur	114

O

Organisationsstruktur	21
-----------------------	----

P

Phase	65
Phasenplan	133
Pitch	101
Production Board	111
Programmierspezifikation	131
Projekterfolg	35
Projektfokus	146
Projektkoordinator	73
Projektleiter	73
Projektplanung am Beispiel eines Pitch	151
Prototyp	132

Q

Qualifikation	75
Qualitätsmanagement	137

R

Realisation	155
Rebriefing	90
Recherche	87
Redakteur	73
Redaktion	108
Review	140
Risikoanalyse	139
Rolle	69
Rollenkombination	74
Ressourcenplanung	149

S

Schulterblick	140
Screenesigner	73
Screenverzeichnis	123
Seitengrundraster	127
Seitentyp	129
Site Mapping	116
Skizze	123
SMART Modell	60
Stichprobenbeschreibung	1
Storyboard	110
Strategic Brief	90
Strategie	66
Strategieentwicklung	95
Strukturscreen	125
Studie	1
Szenario	13

T

Team	38
Team Organisation	23
Team Zusammenstellung	39
Technical Strategic Brief	96
Technischer Strategie	74
Technischer Überblick	89
Technisches Konzept	130
Technische Spezifikation	130

U

Usability Analyse	141
Usability Analytiker	74

V

Vision	98
Visual Design Styleguide	129
Vorgehensmodell	2

W

Wasserfallmodell	45
Wertschöpfungskette	11
Workflow	80

Z

Zeit- und Kostenmanagement	133
Zieldefinition	91