

AUSGEZEICHNETER SPASSFAKTOR

AM ANFANG STAND DER NYLONSTRUMPF, dann kamen User-Interfaces und Webdesign. *So könnte man die Entstehungsgeschichte* eines Projektmanagementtools, oder besser: seines Erfinders beschreiben.

OLIVER WOLFF, Geschäftsführer der Kreativschmiede Massive Art, hat noch einiges vor. Mitte September feierte seine webbasierte Projektmanagementlösung Zcope den offiziellen Start. Nach einem fast vier Monate dauernden Betatest mit über 400 beteiligten Unternehmen wurde die Plattform für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht – und prompt mit einem Preis bedacht. Landesrätin Greti Schmid überreichte einen »ebiz e-government award« für die »kompakte Applikation« und das »benutzerfreundlichste Projektmanagement«, das bislang nicht nur Vorarlberg gesehen hat, wie die Jury befand.

Projektmanagement muss nicht immer nur trocken und kompliziert sein, ist das Motto des jungen Massive-Art-Teams. Trocken hatte es Wolff selbst in früheren Jahren: Als Sohn der Textildynastie Wolff Wolford durchlief der gelernte Maschinenbauer alle Positionen in der Textilfabrik, von der Produktion übers Qualitätsmanagement bis hin zur IT und Organisationsentwicklung. Dort fühlte er sich aber gleich berufen, mit der IT auf Tuchfühlung zu gehen. Der Querdenker wechselte kurzerhand das Ufer, ließ die »alt-ingesessene Textilmentalität zurück«, wie er heute lächelnd meint, und kaufte den IT-Serviceanbieter Massive Art auf. Seitdem ist das Geschäft unaufhörlich gewachsen, seit 2005 hat sich die Mannschaft auf nun 15 Mitarbeiter verdoppelt.

Mit dem Leitsatz »Projektmanagement macht Spaß!« haben die Macher von Zcope einen Onlinedienst geschaffen, mit dem sich selbst komplexe Projekte mit wenigen Mausklicks verwalten lassen. »Wir wollen den Fokus auf die Umsetzung eines Projekts legen, nicht auf die Planung. Durch die einfache Bedienbarkeit sind die Benutzer motiviert, ihre Daten auch aktuell zu halten«, erklärt Projektleiter Bernd Hepberger. Das Werkzeug bietet zusätzlich eine Dokumen-



OLIVER WOLFF. Lässt Textilbranche links liegen und verändert die Projektmanagement-Welt.

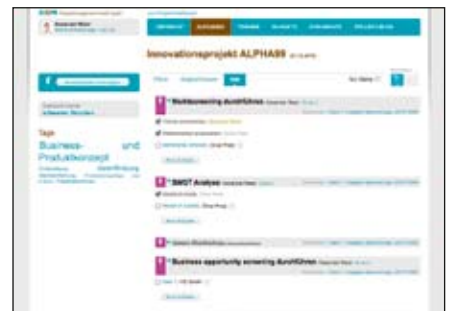
tenverwaltung und ein sogenanntes Projekt-Blog an. Statt der gewohnten E-Mail-Flut kann so ein Projektteam alle wichtigen Informationen an einem zentralen, ständig verfügbaren Ort speichern. Besonders das Blog wurde von den Beta-Testern bereits mit Begeisterung aufgenommen, heißt es bei Massive Art. Vielen Projektmanagern sei es prinzipiell wichtig, ihre Kommunikation in den Griff zu bekommen. Hier bietet sich das Projektmanagementtool als passende Lösung an.

»Kein Spiel, aber Unterhaltung«

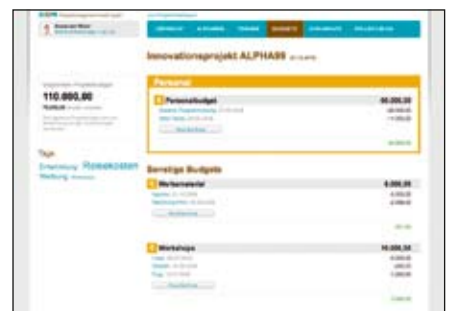
Das Werk läuft, die Vertriebsmannschaft ist längst auf Betriebstemperatur und der Chef ackert bereits am nächsten gewinnbringenden Feld. Diesmal hat Wolff den E-Health-Sektor betreten. In seinem Aktenkoffer findet sich für jeden, der es sehen möchte, ein Pulsmesser mit spielerisch einfach und bunt designtem Bildschirm. Per Drahtlosinternet gibt es eine Datensynchronisation mit einem zentralen Server, der Vergleichs- und Sollwerte zurückschickt. Die Oberfläche des Geräts erinnert an ein Computerspiel, nur geht es hier wirklich ums Eingemach-

te. Doch auch die Gesundheitsvorsorge sollte Spaß machen, findet Wolff – und macht sich dran, die nächste Branche auf den Kopf zu stellen.

INFO: www.massiveart.com



AUFGABEN. Tasks werden im Klick-Modus Mitarbeitern zugeordnet.



BUDGETS. Ständige Übersicht über die Projektmittel auf einen Blick.



TERMINE. Definition und Planung von Projekt-Meilensteinen.