

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
1 Einleitung	11
1.1 Agile Softwareentwicklung	12
1.2 Agile Werte und Prinzipien	14
1.3 Agile Methoden	16
1.3.1 XP	16
1.3.2 Scrum	19
1.3.3 Lean und Kanban	21
1.4 Mechanik vs. Einstellung	25
1.5 Ziele dieses Buchs	29
2 Die Rollen in Scrum	31
2.1 Der Product Owner	32
2.2 Das Umsetzungsteam	36
2.3 Der Scrum Master	39
2.4 Andere Rollen	42
3 Das Produkt-Backlog	45
3.1 Agiles Anforderungsmanagement	48
3.1.1 Produktvision	49
3.2 Erstellen eines Backlogs	51
3.3 Geschäftswert und ROI	53
3.4 User Stories	55
3.4.1 Gute User Stories	58
3.5 Nichtfunktionale Anforderungen	60
3.6 Technische Arbeiten	62
3.6.1 Fehler	63
3.7 Werkzeuge	63

4	Das Scrum-Framework	65
4.1	Sprints	65
4.2	Scrum Meetings	71
4.2.1	Sprint-Planung	72
4.2.2	Daily Scrum	73
4.2.3	Sprint Review	74
4.2.4	Sprint Retrospektive	74
4.2.5	Weitere Meetings	75
4.3	Scrum-Artefakte	77
4.4	Wirkung	78
5	Sprint-Planung	81
5.1	Vorbereitung zur Sprint-Planung	81
5.1.1	Definition of Ready	82
5.1.2	Definition of Done	82
5.2	Sprint-Planung I	84
5.2.1	Sprint-Ziel	85
5.2.2	Diskussion detaillierter Anforderungen	86
5.2.3	Sprint Backlog	88
5.2.4	Commitment und Forecast	89
5.2.5	Fehler und übrig gebliebene Arbeit	91
5.2.6	Ergebnisse	92
5.3	Sprint-Planung II	93
5.3.1	Aufgaben planen	93
5.3.2	Gemeinsames Design	93
5.3.3	Das Taskboard entsteht	97
5.3.4	Schätzen im Planungsmeeting	98
5.3.5	Ergebnisse	100
5.4	Eine alternative Variante	101

6	Während des Sprints	103
6.1	Gemeinsames Arbeiten	103
6.2	Agile Entwicklungspraktiken	107
6.3	Featurebasiertes Arbeiten	111
6.4	Sprint-Inhalte verändern	115
6.5	Sprint „Null“	120
7	Daily Scrum	121
7.1	Modus	123
7.2	Inspektion	125
7.2.1	Das Taskboard	126
7.2.2	Burndown Chart	128
7.2.3	Flow	133
7.3	Adaption	135
8	Sprint Review	137
8.1	Feedback	138
8.2	Modus	140
8.2.1	Demonstration der Software	140
8.2.2	Feedback	144
8.2.3	Ergebnisse	145
8.2.4	Velocity	146
8.3	Berichterstattung	147
9	Sprint Retrospektive	149
9.1	Verbesserungen	149
9.2	Modus	152
9.2.1	Set the Stage	152
9.2.2	Gather Data	153
9.2.3	Generate Insights	154
9.2.4	Decide what to do	155
9.2.5	Close	155

10 Produkt-Backlog-Pflege	157
10.1 Der Produkt-Backlog-Eisberg	158
10.2 Das Backlog Grooming Meeting	160
10.2.1 Modus	161
10.2.2 Ablauf	162
11 Agile Schätztechniken	163
11.1 Relative Schätzung	164
11.2 Planning Poker	167
12 Release-Planung	173
12.1 Beobachtung des Fortschritts	175
12.2 Fixierter Umfang	176
12.3 Fixiertes Datum	178
12.4 Fixierung von Datum und Umfang	181
12.4.1 Technische Schulden	182
12.5 Reporting	184
13 Scrum einführen	189
13.1 Vor dem ersten Sprint	191
13.2 Scrum und die Organisation	193
13.3 Skalieren von Scrum	197
13.3.1 Product-Owner-Hierarchie	198
13.3.2 Skalierung über mehrere Ebenen	205
13.4 Scrum lebt in der Organisation	206
Literaturverzeichnis	209
Stichwortverzeichnis	211