

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	13
1 Einleitung	15
1.1 Agile Softwareentwicklung	16
1.2 Agile Werte und Prinzipien	18
1.3 Agile Vorgehensweisen	20
1.3.1 Extreme Programming	20
1.3.2 Scrum	22
1.3.3 Lean und Kanban	25
1.4 Was es bedeutet, agil zu sein	28
1.5 Agil ist eine Geisteshaltung	37
1.6 Ziele dieses Buchs	41
2 Die Rollen in Scrum	43
2.1 Der Product Owner	44
2.2 Das Umsetzungsteam	48
2.3 Der Scrum Master	51
2.4 Andere Rollen	54
3 Das Produkt-Backlog	57
3.1 Agiles Anforderungsmanagement	61
3.1.1 Produktvision	62
3.2 Erstellen eines Backlogs	64
3.3 Geschäftswert und ROI	65
3.4 User Stories	66
3.4.1 Gute User Stories	69

Scrum

7

3.5	Beispiel eines Produkt-Backlogs	72
3.6	Nicht funktionale Anforderungen	74
3.7	Technische Arbeiten	75
3.7.1	Fehler	76
3.8	Werkzeuge	77
4	Das Scrum-Framework	79
4.1	Sprints	79
4.2	Scrum-Meetings	84
4.2.1	Sprint-Planung	85
4.2.2	Daily Scrum	85
4.2.3	Sprint-Review	86
4.2.4	Sprint-Retrospektive	87
4.2.5	Weitere Meetings	87
4.3	Scrum-Artefakte	89
4.4	Wirkung	90
5	Sprint-Planung	93
5.1	Vorbereitung zur Sprint-Planung	93
5.1.1	Definition of Ready	94
5.1.2	Definition of Done	94
5.2	Sprint-Planung I	96
5.2.1	Sprint-Ziel	97
5.2.2	Diskussion detaillierter Anforderungen	98
5.2.3	Sprint-Backlog	101
5.2.4	Commitment und Forecast	102
5.2.5	Fehler und übrig gebliebene Arbeit	103
5.2.6	Ergebnisse	104

5.3	Sprint-Planung II	105
5.3.1	Aufgaben planen	105
5.3.2	Gemeinsames Design	106
5.3.3	Das Taskboard entsteht	109
5.3.4	Schätzen im Planungsmeeting	110
5.3.5	Ergebnisse	112
5.4	Eine alternative Variante	113
6	Während des Sprints	115
6.1	Gemeinsames Arbeiten	115
6.2	Agile Entwicklungspraktiken	119
6.3	Featurebasiertes Arbeiten	122
6.4	Sprint-Inhalte verändern	126
6.5	Sprint „Null“	131
7	Daily Scrum	133
7.1	Modus	134
7.2	Inspektion	137
7.2.1	Das Taskboard	137
7.2.2	Burndown Chart	139
7.2.3	Flow	144
7.3	Adaption	146
8	Sprint-Review	149
8.1	Feedback	150
8.2	Modus	151
8.2.1	Demonstration der Software	152
8.2.2	Feedback	155
8.2.3	Ergebnisse	157
8.2.4	Velocity	157
8.3	Berichterstattung	158

9 Sprint-Retrospektive	159
9.1 Verbesserungen	159
9.2 Modus	162
9.2.1 Set the Stage	162
9.2.2 Gather Data	163
9.2.3 Generate Insights	163
9.2.4 Decide what to do	164
9.2.5 Close	165
10 Produkt-Backlog-Pflege	167
10.1 Der Produkt-Backlog-Eisberg	168
10.2 Das Backlog-Refinement-Meeting	170
10.2.1 Modus	171
10.2.2 Ablauf	172
10.3 Der Lebenszyklus einer User Story	172
11 Agile Schätztechniken	175
11.1 Relative Schätzung	176
11.2 Planning Poker	179
11.3 Schätzungen sind nicht Wissen	183
12 Releaseplanung	185
12.1 Beobachtung des Fortschritts	186
12.2 Fixierter Umfang	188
12.3 Fixiertes Datum	190
12.4 Fixierung von Datum und Umfang	192
12.4.1 Technische Schuld	194
12.5 Reporting	196

13 Scrum einführen	201
13.1 Vor dem ersten Sprint	203
13.2 Scrum und die Organisation	205
13.3 Der Scrum-Pilotbetrieb	209
13.4 Roll-out auf weitere Teams	209
13.5 Roll-out auf den Rest der Organisation	212
14 Scrum skalieren	215
14.1 Mehrere Teams	215
14.1.1 Komponententeams	216
14.1.2 Feature Teams	217
14.1.3 Microservices	218
14.1.4 Synchrone Sprints	219
14.1.5 Scrum of Scrums	219
14.1.6 Communities of Practice	221
14.2 Transition Team	222
14.3 Skalierung über mehrere Ebenen	222
14.4 Scrum-Meetings im skalierten Umfeld	224
14.4.1 Sprint Planning skalieren	224
14.4.2 Daily Scrums	226
14.4.3 Backlog Refinement	227
14.4.4 Sprint-Review	228
14.4.5 Sprint-Retrospektiven	228
14.5 Frameworks für die Skalierung	229
14.5.1 Scaled Agile Framework (SAFe)	230
14.5.2 Large Scale Scrum (LeSS)	234
14.5.3 Scrum@Scale	235
14.5.4 Nexus	239
14.5.5 Disciplined Agile Delivery (DAD)	241
Literaturverzeichnis	245
Stichwortverzeichnis	249