

Auf einen Blick

Über die Autorin.....	9
Einführung.....	19
Teil I: Grundlegende Konzepte	25
Kapitel 1: Einführung in die Welt der Scrum Master und Product Owner.....	27
Kapitel 2: Werte und Prinzipien als Basis	35
Kapitel 3: Transparenz, Inspektion, Adaption	43
Teil II: Scrum-Theorie	53
Kapitel 4: Scrum Team im Überblick.....	55
Kapitel 5: Scrum Events im Überblick	67
Kapitel 6: Product Owner in Aktion.....	79
Kapitel 7: Scrum Master in Aktion	105
Teil III: Scrum im Unternehmensalltag.....	115
Kapitel 8: Scrum im Unternehmensalltag	117
Kapitel 9: Good Practices im Scrum-Umfeld	125
Teil IV: Die Zertifizierung.....	131
Kapitel 10: Zertifizierung.....	133
Kapitel 11: Informationsquellen	139
Kapitel 12: Prüfungsfragen.....	147
Teil V: Der Top-Ten-Teil	209
Kapitel 13: Die zehn wichtigsten Fakten aus dem Scrum Guide zum Merken	211
Kapitel 14: Zehn grundlegende Fragen der Haltung zum Beherrigen.....	217
Kapitel 15: Die zehn gefährlichsten Stolperfallen in der Prüfung.....	221
Kapitel 16: Zehn wichtige Änderungen im Scrum Guide 2020	225
Wichtige englische Begriffe.....	229
Literaturverzeichnis	231
Abbildungsverzeichnis.....	233
Stichwortverzeichnis	237

Inhaltsverzeichnis

Über die Autorin	9
Widmung.	9
Danksagung	9
Einführung	19
Über dieses Buch.	19
Törichte Annahmen über die Leser	19
Was Sie nicht lesen müssen.	20
Wie dieses Buch aufgebaut ist.	21
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden.	22
Konventionen in diesem Buch.	23
Wie es weitergeht	24
 TEIL I	
GRUNDLEGENDE KONZEPTE	25
 Kapitel1	
Einführung in die Welt der Scrum Master und Product Owner	27
Bedeutung von Scrum in der VUCA-Welt.	28
Framework vs. Methode.	29
Scrum Master ≠ Projektmanager ≠ Product Owner	31
Wichtige Learnings für die Prüfung.	34
 Kapitel 2	
Werte und Prinzipien als Basis	35
Agiles Manifest und Agile Prinzipien.	35
Scrum-Werte im Überblick	38
Wichtige Learnings für die Prüfung.	41
 Kapitel 3	
Transparenz, Inspektion, Adaption	43
Empirie als Vorgehensmodell	43
Förderung von Selbstmanagement	47
3-5-3-Aufbau des Scrum-Rahmenwerks.	50
Wichtige Learnings für die Prüfung.	51

TEIL II	
SCRUM-THEORIE.....	53
Kapitel 4	
Scrum Team im Überblick.....	55
Entwickler.....	59
Product Owner.....	60
Scrum Master.....	61
Gründung und Veränderung von Scrum Teams.....	63
Wichtige Learnings für die Prüfung.....	64
Kapitel 5	
Scrum Events im Überblick.....	67
Sprint.....	69
Sprint Planning.....	71
Daily Scrum.....	72
Sprint Review.....	74
Sprint Retrospective.....	75
Wichtige Learnings für die Prüfung.....	77
Kapitel 6	
Product Owner in Aktion.....	79
Product Owner als Wert-Maximierer.....	80
Product Owner als Mitglied des Scrum Teams.....	82
Produkt-Vision.....	84
»Done«.....	85
Increment.....	86
Definition of Done.....	87
Product Backlog.....	89
Produkt-Ziel.....	91
Sortierung des Product Backlogs.....	92
Product Backlog Refinement.....	93
Relatives Schätzen.....	95
Sprint Backlog.....	97
Sprint-Ziel.....	98
Arbeit mit dem Sprint Backlog.....	99
Stakeholder-Management.....	100
Forecasting.....	102
Release-Planung.....	102
Wichtige Learnings für die Prüfung.....	103
Kapitel 7	
Scrum Master in Aktion.....	105
Scrum Master als Impediment-Beseitiger.....	107
Scrum Master als Mitglied des Scrum Teams.....	108
Scrum Master als Change Agent in der Organisation.....	112

Scrum Master als Facilitator.	112
Scrum Master als Coach.	113
Wichtige Learnings für die Prüfung.	114
TEIL III	
SCRUM IM UNTERNEHMENSALLTAG	115
Kapitel 8	
Scrum im Unternehmensalltag.	117
Einführung von Scrum in Unternehmen	117
IT-Führungskräfte und Projektmanager	117
Business-Analysten, Tester und andere Spezialisten	119
Skalierung von Scrum	120
Wichtige Learnings für die Prüfung.	123
Kapitel 9	
Good Practices im Scrum-Umfeld	125
User Stories	126
Story Points.	126
Velocity	127
Burndown-Chart	128
Agile Cone of Uncertainty.	129
TEIL IV	
DIE ZERTIFIZIERUNG	131
Kapitel 10	
Zertifizierung	133
Prüfungsvorbereitung.	133
Ablauf der Prüfungen	136
Kapitel 11	
Informationsquellen	139
Scrum Guide.	139
Scrum.org	140
Website	140
Trainings	140
Open Assessments.	140
Weitere Guides der Scrum.org.	140
Weitere Anbieter	141
Scrum Alliance	141
Scrum Inc.	142
Literatur	142
Ken Schwaber: Agile Project Management with Scrum	142
Jeff Sutherland, James o. Colien: A Scrum Book. The Spirit of the Game	142

16 Inhaltsverzeichnis

Stephanie Ockerman, Simon Reindl: Mastering Professional Scrum.....	142
Don McGreal, Ralph Jocham: The Professional Product Owner: Leveraging Scrum as a Competitive Advantage.....	143
Ryan Ripley, Todd Miller: Fixing your Scrum: Practical Solutions to Common Scrum Problems.....	143
Christiaan Verwijs u. a.: Zombie Scrum Survival Guide: A Journey to Recovery.....	143
Mike Cohn: Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum.....	143
Dominik Maximini, Juliane Pilster: Agile Mastery in der Praxis.....	144
Dominik Maximini: Scrum – Einführung in der Unternehmenspraxis.....	144
Marc C. Layton: Scrum für Dummies.....	144
Internet.....	144
Retromat.....	144
ValueRise eAcademy.....	145

Kapitel 12

Prüfungsfragen.....	147
Empirie.....	147
Scrum-Werte.....	149
Scrum Team.....	151
Scrum Events.....	153
Artefakte.....	154
»Done«.....	155
Self-Managing Teams.....	157
Facilitation und Coaching.....	159
Forecasting und Release-Planung.....	161
Produkt-Vision und -Wert.....	163
Product-Backlog-Management.....	164
Stakeholder und Kunden.....	166
Lösungen und Erläuterungen.....	167
Empirie.....	167
Scrum-Werte.....	171
Scrum Team.....	175
Scrum Events.....	178
Artefakte.....	181
»Done«.....	184
»Self-Managing« Teams.....	187
Facilitation und Coaching.....	190
Forecasting und Release-Planung.....	195
Produkt-Vision und -Wert.....	198
Product-Backlog-Management.....	201
Stakeholder und Kunden.....	204

TEIL V
DER TOP-TEN-TEIL..... 209

Kapitel 13
Die zehn wichtigsten Fakten aus dem Scrum
Guide zum Merken..... 211

- Leichtgewichtigkeit vs. Komplexität 211
- Empirie und ihre Säulen 212
- Scrum basiert auf fünf Scrum-Werten 212
- Ein Scrum Team besteht aus Verantwortlichkeiten 212
- Scrum Team – klein und groß genug zugleich. 213
- Fünf Scrum Events..... 213
- Events sind zweckgerichtet 213
- Drei Artefakte..... 214
- Qualität ist nicht verhandelbar 214
- Keine Auslieferung ohne »Done« 215

Kapitel 14
Zehn grundlegende Fragen der Haltung zum
Beherrzigen 217

- Scrum ist keine Methode 217
- Pull statt Push. 217
- Kontinuierliche Verbesserung 218
- Interdisziplinarität 218
- Selbstmanagement 218
- Increments sind Durchstiche..... 219
- Scrum Master sind nicht allwissend 219
- ... aber Product Owner (fast) allmächtig. 219
- Stakeholder sind Interessenvertreter, keine Befehlsgeber..... 220
- Facilitation und Coaching..... 220

Kapitel 15
Die zehn gefährlichsten Stolperfallen in der Prüfung..... 221

- My English is not the Yellow from the Egg..... 221
- So machen wir es in der Praxis 221
- Antwort passt nicht zur Frage 222
- Zu wenige Antworten 222
- Zwingend oder nicht? 222
- Das steht nicht im Scrum Guide 222
- Da ist von mehreren Teams die Rede 222
- Änderungen im Scrum Guide 223
- Ohne Vorbereitung die Prüfung absolvieren. 223
- Google liegt falsch 223

Kapitel 16

Zehn wichtige Änderungen im Scrum Guide 2020..... 225

Ein Scrum Team ist ein Team..... 225

Aus Rollen werden Verantwortlichkeiten..... 225

Selbstmanagement statt Selbstorganisation..... 226

Keine Größenvorgabe mehr 226

Jedes Artefakt enthält ein Commitment..... 226

Produkt-Ziel als Orientierung..... 226

Wer erstellt die Definition of Done? 227

Legende von den drei Fragen 227

Refinement < 10 % der Kapazität 227

Verbesserungsmaßnahmen sind nicht mehr Pflicht 227

Wichtige englische Begriffe.....229

Literaturverzeichnis231

Abbildungsverzeichnis.....233

Stichwortverzeichnis237