

Inhaltsverzeichnis

Teil I Grundlagen und Vorarbeiten

1	Ausprägungen im Unternehmen	3
1.1	Scrum PRN	3
1.2	Scrum Software Studio	4
1.3	Virtuelles Scrum Software Studio	5
1.4	Fassaden-Scrum	6
1.5	Tiefen-Scrum	6
1.6	Nachhaltiges Tiefen-Scrum	7
1.7	Welches Scrum für welches Ziel	7
	Literatur	9
2	Verschiedene Startpunkte	11
2.1	Top-Down-Einführungen	11
2.2	Bottom-up-Einführungen	12
2.3	U-Boote	13
2.4	Auswahl des richtigen Startpunktes	14
	Literatur	14
3	Überlegungen zur Einführung von Scrum	15
3.1	Gründe für die Scrum einföhrung	15
3.2	Stakeholdermanagement	18
3.3	Verschiedene Situationen und Produktarten	19
	Literatur	20
4	Die Scrum einföhrung im Überblick	21
4.1	Scrum mit Scrum einführen	22
4.2	Multi-Change-Initiativen	23
	Literatur	24

Teil II Die Anwendung von Kotter's Prinzipien in der Praxis

5	Ein Gefühl der Dringlichkeit erzeugen	27
5.1	Die Impediment-Tiefenanalyse	29
5.2	Velocity-Extrapolation	30
5.3	Allgemeine Hinweise zur Erzeugung der Dringlichkeit	32
5.4	Das sollten Sie sich merken	33
6	Die Führungskoalition	35
6.1	Zusammensetzung	35
6.2	Organisation	38
6.3	Aufgaben	41
6.4	Das sollten Sie sich merken	42
7	Vision und Strategie	43
7.1	Vision und Strategie im Kontext von Führung und Management	43
7.2	Vorgehen zur Erstellung von Vision und Strategie	44
7.3	Das sollten Sie sich merken	46
	Literatur	47
8	Die Vision des Wandels kommunizieren	49
8.1	Was Sie schon immer über Kommunikation wissen wollten	49
8.2	Das sollten Sie sich merken	51
	Literatur	52
9	Mitarbeiter auf breiter Basis befähigen	53
9.1	Betroffene zu Beteiligten machen	53
9.2	Typische hemmende Faktoren in Bezug auf Scrum	55
9.3	Das sollten Sie sich merken	63
	Literatur	64
10	Schnelle Erfolge erzielen	65
10.1	Warum Träumer einen Wecker brauchen	65
10.2	Was kurzfristige Erfolge auszeichnet	66
10.3	Piloten	68
10.3.1	Identifikation	68
10.3.2	Vorbereitung	71
10.3.3	Implementierung	75
10.3.4	Häufige Probleme	82
10.3.5	Erfolgskontrolle und Reporting	91
10.4	Das sollten Sie sich merken	93
	Literatur	93

11	Erfolge konsolidieren und weitere Veränderungen einleiten	95
11.1	Beförderungen und andere Kapitalverbrechen	95
11.2	Jetzt geht es erst richtig los	96
11.3	Das sollten Sie sich merken	98
12	Neue Ansätze in der Kultur verankern	99
12.1	Ursprung von Kultur	100
12.2	Verankerung	101
12.3	Das sollten Sie sich merken	103
	Literatur	104
13	Einführung von Scrum in großen Teams	105
13.1	Besonderheiten	105
13.2	Direkter Vergleich einer kleinen und einer großen Einführung	107
13.3	Koordination	108
13.4	Zeitpunkt	111
13.5	Das sollten Sie sich merken	111
	Literatur	112

Teil III Fallstudie

14	Die Scrum-Einführung	115
14.1	Aller Anfang ist schwer	115
14.2	Dringlichkeit	119
14.3	Die Führungskoalition	123
14.4	Vision und Strategie	132
14.5	Kommunikation	137
14.6	Mitarbeiter auf breiter Basis befähigen	139
14.7	Schnelle Erfolge erzielen	147
14.8	Erfolge konsolidieren und weitere Veränderungen einleiten	151
14.9	Neue Ansätze im Unternehmen verankern	159
14.10	Über diese Fallstudie hinaus	161
14.11	Die Personen der Fallstudie im Überblick	162

Teil IV Weiterführende Informationen

15	Rollen	167
15.1	Product Owner	167
15.2	Scrum Master	170
15.3	Entwicklungs-Team	171
15.4	Management	172

15.5	Sie als Change Manager	173
15.6	Scrum-Berater	174
15.7	Vorgehen bei der Besetzung der Rollen	175
	Literatur	176
16	Artefakte	177
16.1	Produktinkrement	177
16.2	Product Backlog	177
16.3	Sprint Backlog	178
16.4	Definition of Done	179
17	Ereignisse	181
17.1	Der Sprint selbst	181
17.2	Sprint Planning	182
17.3	Sprint Review	183
17.4	Sprint Retrospektive	183
17.5	Daily Scrum	184
	Literatur	184
18	Methoden	185
18.1	Planning Poker	185
18.2	Planning Poker für absolute Werte	186
18.3	Estimation Meeting	186
18.4	Timebox	187
18.5	Velocity	187
19	Legen Sie los!	189