

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>VII</b>
Der Autor .....	VIII
<b>Schätzen – eine Hassliebe</b> .....	<b>IX</b>
<b>1 Ein Weg für Realisten</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Was ist agil?</b> .....	<b>5</b>
2.1 Den Kunden begeistern – Emotionen .....	5
2.2 Was macht agile Produktentwicklung aus? .....	7
2.3 Das Problem der klassischen Projektorganisation .....	8
2.4 Scrum in aller Kürze .....	11
2.4.1 Ein Paradigmenwechsel .....	12
2.4.2 Der Scrum Flow .....	15
2.4.3 Design Thinking in aller Kürze .....	18
<b>3 Der Product Owner in seiner Rolle</b> .....	<b>21</b>
3.1 Der Product Owner – eine Wesensbeschreibung .....	22
3.1.1 Perfektionismus – zwischen gut und böse .....	23
3.1.2 Produktmanager oder Product Owner – eine Typologie .....	25
3.2 Mit Scrum zur Produktqualität .....	29
<b>4 Das Budget bestimmen: Schneller und besser ist billiger?</b> .....	<b>31</b>
4.1 Wie hilft der Business Value dabei, Geld zu verdienen? .....	34
4.2 Preisbestimmung .....	37
4.3 Weniger ist mehr: das Minimum Viable Product .....	39
4.4 Der positive Projektabbruch .....	42
4.4.1 Change for free .....	43
4.4.2 Scope-Erweiterung .....	44
4.4.3 Scope-Verkleinerung .....	44

<b>5</b>	<b>Das Produkt – die ersten Ideen</b>	<b>47</b>
5.1	Projektphasen in der agilen Produktentwicklung	49
5.2	Exploration	52
5.2.1	Discovery-Phase	59
5.2.2	Interpretation-Phase	72
5.2.3	Ideation-Phase	74
5.2.4	Experimentation-Phase	77
5.2.5	Evolution-Phase	79
5.3	Implementierung – Scrum als Prozessmodell	80
<b>6</b>	<b>Tools und Techniken während der Implementierung</b>	<b>87</b>
6.1	Impact-Mapping	89
6.2	Prototypen	91
6.3	Das Wie und das Was – User Storys	94
6.4	Das Product Backlog	98
6.4.1	Eisberg – die Backlog-Struktur	99
6.4.2	Story-Mapping	100
6.4.3	Impact-Mapping vs. Story-Mapping	103
<b>7</b>	<b>Entscheidungsgrundlagen schaffen – schätzen</b>	<b>105</b>
7.1	Schätzmethoden	108
7.1.1	Magic Estimation	108
7.1.2	Das Estimation Meeting	111
7.1.3	Planning Poker	113
7.1.4	Team Estimation Game	115
7.1.5	Mini-Schätzspiele	116
7.2	Aufwand, Komplexität oder Funktionalität?	117
7.2.1	Warum schätzen wir in Funktionalität?	117
7.2.2	Die Velocity ermitteln – das Schätzen überflüssig machen	121
<b>8</b>	<b>Planung und Durchführung größerer Projekte</b>	<b>125</b>
8.1	Scrum-Teams sind klein	126
8.2	Große Teams in der Produktentwicklung	126
8.2.1	Planung im skalierten Umfeld – die Product Roadmap	128
8.2.2	Vom Product Owner zum Product-Owner-Team: Synchronisation während des Sprints	130
8.2.3	Die Prognose ersetzt den Plan	133
8.2.4	Monitoring – Darstellung des Fortschritts	134
8.2.5	Abhängigkeiten – das Umfeld	135
8.2.6	Cost of Delay	136
<b>9</b>	<b>Das Ende der Taskschätzung</b>	<b>141</b>
	<b>Ergänzende Literatur und andere Quellen</b>	<b>143</b>
	<b>Index</b>	<b>147</b>