

Inhalt

Vorwort	VII
Der Autor	VIII
Schätzen – eine Hassliebe	IX
1 Ein Weg für Realisten	1
2 Was ist agil?	5
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
3 Der Product Owner in seiner Rolle	21
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
4 Das Budget bestimmen: Schneller und besser ist billiger?	31
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

5	Das Produkt – die ersten Ideen	47
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
6	Tools und Techniken während der Implementierung	87
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
7	Entscheidungsgrundlagen schaffen – schätzen	105
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
8	Planung und Durchführung größerer Projekte	125
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
9	Das Ende der Taskschätzung	141
	Ergänzende Literatur und andere Quellen	143
	Index	147