

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Über den Autor	11
Einleitung	19
Warum Scrum?	19
Zielgruppe	20
Die Einteilung dieses Buches	20
Teil I: Die Rollen	20
Teil II: Die Listen	20
Teil III: Die Meetings	21
Teil IV: Der Top-10-Teil	21
Die Symbole in diesem Buch	21
Teil I	
Die Rollen	23
Kapitel 1	
Das ist Scrum und so funktioniert es	25
Scrum und agile Softwareentwicklung	25
Wie funktioniert Scrum?	26
Drei Rollen	26
Zwei Listen	28
Vier Meetings	28
Kapitel 2	
Der Product Owner	31
Die Rolle des Product Owners	31
Backlog-Management	33
Stakeholder-Management	33
Inventarisieren der Stakeholder	34
Meetings mit den Stakeholdern	34
Die Arbeit mit dem Development-Team	35
Release Management	36
Vision Statement	37
Dann aber auch releasen	38
Eigenschaften eines Product Owners	39
Product Owner und Technik	40
Ein Tag im Leben eines Product Owners	41

Kapitel 3	
Der ScrumMaster	45
Die Rolle des ScrumMasters	45
Unterstützung für Scrum organisieren	46
Die Spielregeln durchsetzen	48
Hilfsmittel für den ScrumMaster	50
Die fünf Scrum-Prinzipien	51
Das Agile Manifest	51
Hindernisse aus dem Weg räumen	53
Der Veränderungsmanager	56
Ein Tag im Leben eines ScrumMasters	58
Kapitel 4	
Das Team	61
Die Rolle des Teams	61
Arbeiten in Iterationen	63
Warum schätzen?	65
Arbeit schätzen	67
Im Sprint	68
Sprint Planning I	68
Sprint Planning II	69
Die eigentliche Arbeit	70
Sprint Review	74
Sprint-Retrospektive	75
Ein Tag im Leben eines Teammitglieds	76
Teil II	
Die Listen	79
Kapitel 5	
Das Product Backlog	81
Das Ziel des Product Backlogs	81
Priorisieren	83
User Storys	85
Schätzen	87
Product Backlog Items aufteilen	90
Beispiel für ein Product Backlog	95
Kapitel 6	
Das Sprint Backlog	97
Das Ziel des Sprint Backlogs	97
Von Storys zu Aufgaben	99
Berichte und Tools	101

Kapitel 7		
Definition of Done		103
Das Ziel der Definition of Done		103
Bestandteile der Definition of Done		104
Die Definition of Done erfüllen		106
Kapitel 8		
Burndowns		109
Den Fortschritt im Auge behalten		109
Der Release Burndown		110
Der Sprint Burndown		112
Scrumboard		114
Teil III		
Die Meetings		115
Kapitel 9		
Sprint Planning Meeting		117
Product Backlog Refinement		117
Die Definition of Ready		118
Sprint Planning I		119
Umfang festlegen		119
Wie viel Arbeit?		120
Ablauf des Meetings		121
Sprint Planning II		122
Product Owner anwesend		123
In Aufgaben zerlegen		124
Noch einmal schätzen?		125
Commitment		125
Kapitel 10		
Der Daily Scrum		127
Arbeitsbesprechung		127
Chicken and Pigs		129
Soziale Kontrolle?		130
Der Product Owner		130
Das Scrumboard aktualisieren		130
Kapitel 11		
Sprint Review		133
Die Bedeutung von Feedback		133
Das Meeting: Mehr als eine Demo		134

Die Demo	135
Das Feedback	136
Aktionen definieren	137

Kapitel 12**Sprint-Retrospektive****139**

Nehmen Sie sich Zeit zur Reflexion	139
Stimmung schaffen	140
Product Owner bei der Retrospektive?	141
War da was?	141
Einsichten gewinnen	143
Aktionen	144
Die Routine durchbrechen: Retro-Formen	146

Kapitel 13**Der Sprint****149**

Ziel eines Sprints	149
Die Dauer eines Sprints	150

Kapitel 14**Serum mit mehreren Teams****153**

Regel 1: Finger weg!	153
So wird skaliert	154
Phase 1	154
Phase 2	157
Phase 3	157

Teil IV**Der Top-Ten-Teil****161****Kapitel 15****Zehn Gründe, mit Scrum zu arbeiten****163**

Mehr Ware fürs Geld	163
Mehr Kontrolle	163
Zufriedene Nutzer	163
Bessere Qualität	163
Business-Case-Validierung	164
Besserer Anschluss beim Auftraggeber	164
Weniger Bürokratie	164
Kleine Organisationen skalieren	164
Wissen teilen	164
Mehr Spaß	165

Kapitel 16**Zehn Tipps für Ihr erstes Scrum-Projekt****167**

Nehmen Sie ein Business-Projekt	167
Nehmen Sie ein kleines Projekt, ...	167
... aber nicht zu klein ...	167
... und außerdem wichtig!	168
Verkaufen Sie kein Scrum	168
Sorgen Sie für Unterstützung auf allen Levels der Organisation	168
Haben Sie keine Angst vor einem Misserfolg	168
Kommunizieren Sie und seien Sie transparent	169
Haben Sie Mut	169
Feiern Sie Ihre Erfolge	169

Kapitel 17**Zehn Schritte zum Start eines Scrum-Projekts****171**

Sorgen Sie dafür, dass Sie einen Product Owner haben	171
Schreiben Sie ein Vision Statement	171
Legen Sie die erste Version des Product Backlogs an	171
Suchen Sie einen ScrumMaster	171
Sorgen Sie für Vollmacht vom Management	171
Suchen Sie ein Team	172
Formulieren Sie eine Definition of Done	172
Organisieren Sie ein Product Backlog Refinement Meeting mit dem Team	172
Richten Sie einen Teamraum ein	172
Beginnen Sie mit dem ersten Sprint	172

Kapitel 18**Zehn Tipps zur Arbeit mit Planungspoker****173**

Schätzen	173
Reihenfolge	173
Ausreißer	173
Fragezeichen	173
Exponentiell	173
Konzentration	174
Keine Annahmen	174
Fixpunkte	174
Relativ	174
Priorität	174

Stichwortverzeichnis**175**