

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

Scrum 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