

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur 3. Auflage	13
Vorwort zur 2. Auflage	14
Vorwort zur 1. Auflage	16
Danksagung	17
1 Einleitung	19
1.1 Agile Softwareentwicklung	20
1.2 Agile Werte und Prinzipien	22
1.3 Agile Vorgehensweisen	24
1.3.1 Extreme Programming	24
1.3.2 Scrum	26
1.3.3 Lean und Kanban	29
1.4 Was es bedeutet, agil zu sein	32
1.5 Agil ist eine Geisteshaltung	42
1.6 Ziele dieses Buchs	46
2 Die Rollen in Scrum	47
2.1 Der Product Owner	48
2.2 Das Umsetzungsteam	52
2.3 Der Scrum Master	55
2.4 Andere Rollen	58
3 Das Produkt-Backlog	61
3.1 Agiles Anforderungsmanagement	64
3.1.1 Produktvision	65
3.2 Erstellen eines Backlogs	68
3.3 Geschäftswert und ROI	69

3.4	User Stories	70
3.4.1	Gute User Stories	74
3.5	Beispiel eines Produkt-Backlogs	76
3.6	Nicht funktionale Anforderungen	78
3.7	Technische Arbeiten	79
3.7.1	Fehler	80
3.8	Werkzeuge	81
4	Das Scrum-Framework	83
4.1	Sprints	83
4.2	Scrum-Meetings	88
4.2.1	Sprint-Planung	89
4.2.2	Daily Scrum	90
4.2.3	Sprint-Review	91
4.2.4	Sprint-Retrospektive	91
4.2.5	Weitere Meetings	92
4.3	Scrum-Artefakte	94
4.4	Wirkung	95
5	Sprint-Planung	97
5.1	Vorbereitung zur Sprint-Planung	97
5.1.1	Definition of Ready	98
5.1.2	Definition of Done	98
5.2	Sprint-Planung I	100
5.2.1	Sprint-Ziel	101
5.2.2	Diskussion detaillierter Anforderungen	102
5.2.3	Sprint-Backlog	105
5.2.4	Commitment und Forecast	106
5.2.5	Fehler und übrig gebliebene Arbeit	107
5.2.6	Ergebnisse	108

5.3	Sprint-Planung II	109
5.3.1	Aufgaben planen	109
5.3.2	Gemeinsames Design	110
5.3.3	Das Taskboard entsteht	113
5.3.4	Schätzen im Planungsmeeting	115
5.3.5	Ergebnisse	116
5.4	Eine alternative Variante	117
6	Während des Sprints	121
6.1	Gemeinsames Arbeiten	121
6.2	Agile Entwicklungspraktiken	125
6.3	Featurebasiertes Arbeiten	128
6.4	Sprint-Inhalte verändern	132
6.5	Sprint „Null“	137
7	Daily Scrum	139
7.1	Modus	141
7.2	Inspektion	143
7.2.1	Das Taskboard	143
7.2.2	Burndown Chart	145
7.2.3	Flow	150
7.3	Adaption	152
8	Sprint-Review	155
8.1	Feedback	156
8.2	Modus	157
8.2.1	Demonstration der Software	158
8.2.2	Feedback	161
8.2.3	Ergebnisse	163
8.2.4	Velocity	164
8.3	Berichterstattung	164

9 Sprint-Retrospektive	165
9.1 Verbesserungen	165
9.2 Modus	168
9.2.1 Set the Stage	168
9.2.2 Gather Data	169
9.2.3 Generate Insights	170
9.2.4 Decide what to do	170
9.2.5 Close	171
10 Produkt-Backlog-Pflege	173
10.1 Der Produkt-Backlog-Eisberg	174
10.2 Das Backlog-Refinement-Meeting	176
10.2.1 Modus	177
10.2.2 Ablauf	178
10.3 Der Lebenszyklus einer User Story	179
11 Agile Schätztechniken	183
11.1 Relative Schätzung	184
11.2 Planning Poker	187
11.3 Schätzungen sind nicht Wissen	192
12 Releaseplanung	193
12.1 Beobachtung des Fortschritts	195
12.2 Fixierter Umfang	196
12.3 Fixiertes Datum	198
12.4 Fixierung von Datum und Umfang	201
12.4.1 Technische Schuld	202
12.5 Reporting	205

13 Scrum einführen	209
13.1 Vor dem ersten Sprint	211
13.2 Scrum und die Organisation	213
13.3 Der Scrum-Pilotbetrieb	217
13.4 Roll-out auf weitere Teams	218
13.5 Roll-out auf den Rest der Organisation	220
14 Scrum skalieren	223
14.1 Product-Owner-Hierarchie	223
14.1.1 Komponententeams	224
14.1.2 Feature Teams	225
14.1.3 Synchrone Sprints	226
14.1.4 Scrum of Scrums	227
14.1.5 Communities of Practice	229
14.2 Transition Team	230
14.3 Skalierung über mehrere Ebenen	230
14.4 Scrum-Meetings skalieren	232
14.4.1 Sprint-Planung skalieren	232
14.4.2 Daily Scrums	234
14.4.3 Backlog Refinement	234
14.4.4 Sprint-Review	236
14.4.5 Sprint-Retrospektiven	236
14.5 Frameworks für die Skalierung	237
14.5.1 Scaled Agile Framework (SAFe)	238
14.5.2 Large Scale Scrum (LeSS)	240
14.5.3 Disciplined Agile Delivery (DAD)	242
Literaturverzeichnis	247
Stichwortverzeichnis	251