

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Inhaltsverzeichnis	7
Einführung	13
Über dieses Buch	15
Danksagungen	17
Über die Autoren	17

TEIL I STRATEGIE

Kapitel 1 Agiles Produktmanagement	21
Quiz	21
Produkt-Mindset vs. Projekt-Mindset	21
Was ist Produktmanagement?	24
Das Produktmanagement-Vakuum und die drei Vs	25
Vision	27
Value	28
Validation	28
Produktmanagement und Scrum	29
Der Product Owner	32
Definition eines Produkts	35
Quiz-Überprüfung	42
Kapitel 2 Vision	43
Quiz	43
Business Modeling	44
Business Model Canvas	45

Produktvision	47
Fokussiert	48
Praxisorientiert versus emotional	52
Durchdringend	54
Visionierung mit Scrum	55
Technische Strategie	55
Quiz-Überprüfung	58
Kapitel 3 Value	59
Quiz	59
Definierter Wert	59
Einen Wert schaffen	60
Wertschöpfungskennzahlen	63
Evidenzbasiertes Management	67
Zeitwert	69
Time-to-Market	72
Innovationsfähigkeit	76
Kennzahlen zur Nachverfolgung	80
Wohin Ihr Geld fließt	82
Negativer Wert	83
Sichtbar	83
Unsichtbar	83
Wertneutralität	85
Pervertierung der Kennzahlen	85
Quiz-Überprüfung	87
Kapitel 4 Validation	89
Quiz	89
Stakeholder-Feedback	90
Markt-Feedback	91
Minimum Viable Product	91
Minimum Viable Product nach Kano	93

Inhaltsverzeichnis	9
MVP-Vorlagen	95
MVPs für die Werbung	95
Mining-MVPs	96
Landing-Page-MVP	96
„Zauberer von Oz“-MVP	96
Single-Feature-MVP	97
Neuausrichtung oder durchhalten	97
Quiz-Überprüfung	100

TEIL II SCRUM

Kapitel 5 Empirie	103
Quiz	103
Es ist ein komplexes Problem	103
Sicherheits-Quiz	106
Visualisierung der Komplexität	106
Cynefin	108
Typen der Komplexität	114
Risikomanagement	115
Quiz-Überprüfung	120
Kapitel 6 Scrum	121
Quiz	121
Warum ein Framework?	121
Die Säulen von Scrum	123
Transparenz	124
Überprüfung	125
Anpassung	125
Scrum-Rollen	126
Product Owner	126
Entwicklungsteam	129
Scrum Master	132
Sonstige	133

Scrum-Artefakte	136
Product Backlog	136
Sprint Backlog	138
Inkrement	139
Sonstige	139
Scrum-Events	143
Sprint	143
Sprint Planning	146
Daily Scrum	150
Sprint Review	152
Sprint Retrospektive	154
Sonstige	155
Iterativ und inkrementell	158
Agiles Manifest für die Softwareentwicklung	160
Quiz-Überprüfung	161

TEIL III TAKTIK

Kapitel 7 Product Backlog Management	165
Quiz	165
Was ist eine Anforderung?	165
Product Backlog	166
User Stories	167
Nichtfunktionale Anforderungen (NFR)	171
Epics	173
Abnahmekriterien	175
Spikes	178
Anordnung des Product Backlog	179
Messen von Wert, Risiko und Grösse	181
„Done“	183
„Definition Of Done“	183
Beispiele für eine „Definition Of Done“	187
„Ready“ ist ein Mindset	189

Inhaltsverzeichnis	11
„Ready“	191
Lean Anforderungsmanagement	193
Story Mapping	194
Schritte zu einer Story Map	195
Untersuchung der Story Map	196
Story Maps und Product Backlogs	197
Vergangenheit und Zukunft	197
Impact Mapping	198
Erfolgskriterien	200
„Specification by Example“	202
Quiz-Überprüfung	208
Kapitel 8 Release-Management	209
Quiz	209
Gründe für ein Release	210
Release-Strategie	211
Major Realeases	211
Minor Releases	214
Schätzung und Geschwindigkeit (Velocity)	217
Mehrere Teams managen	220
Produkte skalieren	223
Ein Produkt, ein Entwicklungsteam	223
Mehrere Produkte, ein Entwicklungsteam	224
Mehrere Produkte, mehrere Entwicklungsteams	225
Ein Produkt, mehrere Entwicklungsteams	226
Das Nexus Framework	226
Reporting	228
Grundlagen der Prognose	228
Prognosen bei mehreren Produkten	232
„Percentage of Completion“	233
Monte-Carlo-Simulation	234
Welche Farbe hat ihre Geschwindigkeit (Velocity)?	238
Budgetierung	239

Governance und Compliance	244
Kick-off	248
Qualität	251
Definitionen	251
Qualitätstypen	252
Qualität erhalten	253
Quiz-Überprüfung	257
Kapitel 9 Der professionelle Product Owner	259
Den Erfolg des Product Owner verstehen	259
Der empfangende Product Owner	260
Der initiiierende Product Owner	260
Sie	261
Fähigkeiten und Eigenschaften	261
Erfolg messen	264
Index	265