

Stichwortverzeichnis

3-3-5-Framework 39
3M 288
5-6-7-Framework 40
7Shifts 174
360-Grad-Feedback 283
"Sprints
 Definition" 49

A

Abbruchrate, als Metrik 308
Abnahme
 als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78
Absolute Schätzung 101
A-CSD, Advanced Certified Scrum Developer 386
A-CSM, Advanced Certified Scrum Master 385
A-CSPO, Advanced Certified Scrum Product Owner 385
Affinitätsschätzung 105
Affordable Care Act 181
Agile Alliance 386
Agile Prinzipien 44
Agile Release Train, ART 266
"Agiles Auditing" 388
agile Säule 42–43
Agiles Manifest 43, 193
Agiles Marketing-Manifest 295
Agiles Transition-Team 357
Agilität
 Agile Prinzipien 44
 im Marketing 295
 Säulen der Verbesserung 42
 Werte 43
 Wurzeln 42
Akademische Ausbildung 338
Aktuelle Prozesse, in Implementierungsstrategie 355
Akzeptanzkriterien 84
 als Ergebnis der Verfeinerung des Produkt-Backlogs 82
Alltagspflichten 333
als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78
Alternativkosten (AK) 112, 251, 382
Amazon 169, 180–181

Anforderung
 Code-Refactoring berücksichtigen 174
 Eintragstyp Produkt-Backlog 80, 85
 nicht abgenommene 143
 nicht fertiggestellte 145
 Schätzpoker 103
 unterteilen 76
 Unterteilungsstufen 77
Anforderungsbereiche, LeSS Huge 271
Anpassung
 agile Säule 43
 für Familien 332
 Kurskorrektur 158
 beim Release 169
 kundenspezifische Projekte 180
 Medienlandschaft 218
 Release-Größe 169
Anpassungsfähigkeit 294
Anreize schaffen 278
Anthem Healthcare 237
Antimuster 157
Antipattern 157
Apple 181
Arbeitsmoral 383
Arbeitssicherheit 189
Arbeitsumfeld
 Effizienz 359
Arbeitszufriedenheit 383
Architektur
 Besitzer 260
 modulare 197
 sich entwickelnde 174
Area Product Owner 271
Aristoteles 47
Artefakte 38–39
 Definition 39
 verwässerte 368
ART-Modell, Agile Release Train 266
AT&T Wireless 286
Atos Origin 46
Audit durchführen 355
Aufgaben 79
Auftragstaktik 214
Ausarbeitung, als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78
Ausbildung 356
 mangelnde 366

Auslieferfähig 36
Ausschreibungsverfahren 185
Automatisierte Tests 366
Automobile 184, 192, 196
 Toyota 192
Autonomie
 Saab-Mehrzweckkampfflugzeug 197
Autoren 219

B

Bauen-Messen-Lernen-Kreislauf 255
Baugewerbe
 Angebote 185
 Arbeitssicherheit 189
 Kundenbeteiligung 186
 Scrum-Rollen 186
 Subunternehmer 187
 Transparenz 185–186
Beitragende Persönlichkeit 277
Benutzerakzeptanztest 100
Beobachtungseffekt 95
Beziehungen mit Scrum finden 318
Big Data 230
Bildgebung 207
Bildungswesen
 Beispielansatz 212
 Curriculum 208
 erausforderungen 208
 Klassengröße 210
 Klassenzimmer 210
 leistungsschwache Schüler 210
Blockaden identifizieren 136
Blueprint High School 214
Bots 237
Bronowski, Jacob 50
Budget
 Notfall 336
 Reiseplanung 344
Burndown-Diagramme 128
Burnout 383
Burnup-Diagramme 122
Businessaspekte und Technik aufeinander ausrichten 171
Business Development
 Marketing 292
 Vertrieb 297
BYOA, bring your own application 236

C

CafePress 295
 Canon 183
 Card – Conversation – Conformation 86
 Card – Conversation – Conformation 86
 CEC, Certified Enterprise Coach 386
 Certified Scrum Professional (CSP-SM, CSP-PO) 356
 Chicago Tribune, Tageszeitung 222
 CI, continuous integration 268
 Cirillo, Francesco 68
 Cisco 230
 CMG Partners 294
 Cockburn, Alistair 312
 Codequalität 268
 Code-Refactoring 168
 College 351
 Cone of Uncertainty 154
 Continuous Integration, CI 268
 CPO, Chief Product Owner 262
 Credit Hours 352
 CRM, Customer Relationship Management 232
 Cross-Funktionalität 93
 Crossing the Chasm 62
 CSD, Certified Scrum Developer 8, 356, 388
 CSM, Certified Scrum Master 8, 356, 358, 388
 CSP, Certified Scrum Professional 386
 CSP für Entwickler (CSP-D) 386
 CSP für Product Owner (CSP-PO) 386
 CSP für Scrum Master (CSP-SM) 386
 CSPO, Certified Scrum Product Owner 8, 385, 388
 CubeSat, John Hopkins 195
 Cumulative Flow Diagrams, CFDs 122
 Curriculum, Umfang des 208
 Cyberangriffe 216
 Cycle time 244

D

Daily Scrum
 Begriff 135
 Durchführung 138
 effektiver machen 139
 Familienalltag 330

Gesundheitswesen 204
 in Large-Scale Scrum (LeSS) 270
 Innovationskultur 195
 Kanban 245
 Kundendienst 309
 planen 137
 Subunternehmer beteiligen 188
 Zweck 136
 Daodejing 65
 Das öde Land 219
 Data Warehouse 231
 Daten
 Big Data 230
 Migration großer Datenmengen 232
 Dating
 Definition of Done 321
 Fokussierung versus Multitasking 325
 Freundschaften nutzen 321
 in Schichten 320
 mit Scrum 322
 Roadmap to Value 325
 Teamarbeit 324
 Vision festlegen 319
 Decomposition 76
 Dedierte Entwicklungsteams 92
 Defekte 378
 im Akzeptanztest 379
 während der Entwicklung 378
 Definition of Done 99
 Bildungswesen 212
 Dating 321
 Familienprojekt 329
 Kundendienst 310
 Nachrichtenmedien 223
 Pilotprojekt 361
 regulatorische Anforderungen 205
 Derby, Esther 150
 Derby-und-Larsen-Prozess 150
 Deseret Digital Media 222
 Designverbesserungen
 Eintragstyp Produkt-Backlog 85
 DevOps, Development and Operations 240
 Dienstleistung 179
 Dienstleistungssektor
 Bildungswesen 207
 Gesundheitswesen 199
 Militär und Strafverfolgung 214
 Dinge
 die bekannt sind 155
 die man nicht wissen kann 155
 die man wissen könnte 155
 Disruptive Innovation 222
 Disziplin
 fehlende 368
 Dokumentation
 als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78
 permanent sichtbare 100
 Dokumentiert, Faktor der Definition of Done 100
 Doppelarbeit agil 377
 Dropbox 255
 Durchführen
 Audit 355
 Durchlaufzeit (lead time) 244
 Durchschnittliche Antwortgeschwindigkeit, als Metrik 308
 Durchschnittliche Bearbeitungszeit, als Metrik 308
 Durchsetzungsfähigkeit, Scrum Master 64

E

eBay 230
 Effektivität
 Daily Scrums 139
 Effizienz des Umfelds 359
 Eigentumswohnungen
 als Verbindlichkeit 338
 Eigenverantwortung
 mehr durch Scrum 372
 Einfachheit
 Gesundheitswesen 204
 Einstein, Albert 346
 Einstellung 280
 Elektrofotografie 296
 Eliot, T.S. 219
 Elwer, Pat 194
 Emergent Architecture 174
 Emotionale Intelligenz 325
 Energieeffizienz 232
 Engagement, Scrum-Wert 48
 Enterprise Architect, SAFe 266
 Entscheidungsfreudigkeit 59
 Entwickelt, Faktor der Definition of Done 100
 Entwickler
 einstellen 280
 Entwicklung
 Defekte während der 378
 Hardware- 194
 als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78

Entwicklungsduer (cycle time) 244

Entwicklungsgeschwindigkeit 374

Entwicklungsteam

- als Scrum-Rolle 37
- Cross-Funktionalität 93
- dedizierte 92
- Herausforderungen 170
- Kollokation 97
- Schätzung des Produkt-Backlogs 99
- Scrum of Scrums 259
- Selbstorganisation 96
- Selbstverwaltung 96
- Sprint-Review-Prozess 146
- und Scrum 92
- Verantwortlichkeit 38
- warum sie Scrum lieben 98

Entwicklung und Betrieb 240

Entwurf, als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78

Epic Owner, SAFe 266

Epics 73

Equifax 237

Ereignisse

- verwässerte 368

"Erfolgsfaktoren und Implementierungsstrategie 356

Erfolgskontrolle 281

Ergebnissicherheit 153

ERP, Enterprise Resource Planning 233

Estimable, Merkmale für User Stories 88

Executive Action Team (EAT) 262, 264

Executive Meta Scrum (EMS) 263–264

Externe Kräfte 158

Externe Unterbrechungen 67

eXtreme Programming 53, 94

F

Facebook 169, 230, 288

Familien

- Alltagspflichten 333
- Anpassung 332
- mit Scrum kommunizieren 331
- Projektplanung 329
- Strategie festlegen 328
- Taskboard 330
- Überprüfung 332
- Vision festlegen 328

Familienleben

- Definition of Done 329
- Fokussierung versus Multitasking 325
- Herausforderungen 327
- Partnersuche mit Scrum 318
- Release-Planung 329
- Schlafengehen der Kinder 334
- Sprint-Planung 330
- Teamvereinbarung 333
- Thrashing 331
- Vision festlegen 319

FBI 216

Features 79

Feedback

- Benutzer- 159
- Entwicklung Videospiele 176
- Gesundheitswesen 200
- Medienlandschaft 219
- Prozess 41
- Stakeholder 147

Feedbackschleife 154

- Kundendienst 308
- testen in 159

Feedbackzyklus

- Medienlandschaft 219

Fehlerrate 379

Feiler, Bruce 332

Fertigung 191

- Internet of Things 192
- schnellste Markteinführung 192
- Shareholder-Value 193
- strategisches Kapazitätsmanagement 193

Festlegen

- Familienstrategie 328
- Projektvision im Familienleben 328

Fibonacci-Folge 102

Finanzen

- Budgetplanung 289
- Einführung 286
- Kreativkultur 288
- minimum viable product 287
- Rechnungslegung 288
- Verschwendung 286

Finanzielle Freiheit 337

Finanzierung inkrementelle 286

Fist of Five 104

Fitnessziele 339

Flexibilität

- Entwicklung Videospiele 175
- Softwareentwicklung 168

Fluktuation 383

- im Scrum-Team 383

im Unternehmen 383

Fly-over-Projekt 190

Fokusgruppen 117–118

Fokus, Scrum-Wert 49

Fokussierung

- versus Multitasking 325

Follow-up, Verkaufstrichter 300

Ford, Henry 255

Ford Motor Co. 286

Formalitäten

- widerstehen 46

Fortsetzungsgeschichten 219

Fotokopierer 296

Frameworks

- 3-3-5 39
- 5-6-7 40
- Scrum 38

Frühes Lernen 347

Fuji-Xerox 183

Fulgham, Chad 216

Funktionaler Test 100

G

General Electric 207

Genoms 230

Geschäftsergebnis, besseres als Vorteil der Nutzung des agilen Frameworks 294

Geschäftswert (W) 382

Geschwindigkeit 107

Gespräche

- persönliche 331

Gesundheitswesen

- Bildgebung 207
- Fehler minimieren 202
- Herstellung medizinischer Geräte 206
- Kostensenkung 203
- Qualitätssicherung 203
- schnelle Markteinführung 201
- Sicherheit medizinischer Geräte 206
- verbesserte Qualität 202
- Vorschriften einhalten 205

Getestet, Faktor der Definition of Done 100

Gewaltenteilung 38

Gewichtsziele 339

Gewinn- und Verlustpotential 239

Gilden 238

Global Positioning System 43

Gmail 288

Google 169, 181

GORE-TEX 288

GPS 43

Green Berets 215
 Größe
 Releases 169
 Größenbestimmung, relative 102

H
 Haftnotizen 73
 Halbmarathon 341
 Ha-Phase, Shu-Ha-Ri-Konzept 363
 Hardware-Entwicklung 194
 Beispiele 195
 Harvard Business Review 41
 Häufigkeit
 Releases 168
 Häuser
 als Verbindlichkeit 338
 Hawthorne-Effekt 95
 Hawthorne Works 95
 Healthcare.gov 181
 Herausforderungen
 Bildungswesen 208
 erkennen 364
 Familienalltag 327
 für Entwicklungsteams 170
 IT-Sicherheit 237
 Portfoliomanagement 248
 und Implementierungsstrategie 356
 Hier herunterladen, Schaltfläche 169
 Hochzeitsplanung 326
 Holokratie 282
 Honda 183
 Howey, Hugh 219
 Human Resources 275
 Anreize schaffen 278
 benötigte Fähigkeiten 276
 leistungsschache Teammitglieder 279
 Organisationsstrukturen 278
 richtige Kultur schaffen 277
 Vergütung 278

I
 IaaS, Infrastructure as a Service 179
 Identifizieren
 Herausforderungen 364
 Pilotprojekt 358
 Talente 356
 Implementierung, schnellere 201
 Implementierungsstrategie 355
 Incentives 278

Independent, Merkmale für User Stories 88
 InfoQ 388
 Informationsüberflutung 307
 Inkrementelle Finanzierung 286
 Inkrementell releasen 169
 Inkrement, Produkt- 147
 Innovation
 Kultur 195
 versus Stabilität 240
 Innovationskultur 160
 Integration
 als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78
 Integrationsteam 258–259
 Integriert, Faktor der Definition of Done 100
 Intel 193
 Intelligenz, emotionale 325
 International Conference on Object-Oriented Programming, Systems, Languages, and Applications 41
 Internet of Things (IoT) 192
 Internet-Ressourcen
 Agile Alliance 386
 Agiles Manifest 44
 Agile Programmierung – für Ihre Familie 332
 Agile Projektentwicklung bei Intel 194
 Agiles Manifest 44
 Agiles Marketing-Manifest 295
 Dan Pinks TED Talk 161
 Healthcare.gov 181
 InfoQ 388
 Large-Scale Scrum (LeSS) 387
 Platinum Edge 388
 Rückwärts rennen, Webinar 248
 Scaled Agile Framework (SAFe) 387
 Schätzpokerkarten 103
 Scrum Alliance 356, 385
 Scrum Guide 152
 Scrum Guides 386
 Scrum Inc. 387
 Scrum.org 386
 ScrumPloP 387
 Studienschulden USA 339
 Traning für Halbmarathon 341
 Intrapreneurship 288
 INVEST-Modell 88
 IoT, Internet of Things 192
 Irreversible Kosten 173
 iSense Prowareness 302
 Iterativer Prozess 143

Iterative Unterrichtsmodelle 211
 IT-Management und Operations
 Babyboomer-Ruhestands-Lücke 238
 Big Data 230
 Data Warehouses 231
 Dienstleistung versus Kontrolle 236
 Gewinn- und Verlustpotenzial 239
 Innovation versus Stabilität 240
 Unternehmensressourcenplanung 233
 IT-Sicherheit 237

J
 JAS 39E Saab Gripen 197
 Johns Hopkins CubeSat 195
 Johnson, Spencer 64
 J.P. Morgan 272
 J Sainsbury PLC (UK) 286

K
 Kanban
 und IT-Management 243
 Kanban-Board 142
 Kanbantafeln
 Alltagspflichten in Familie 333
 Kapazität
 Sprint-Backlog 130
 Kapitalrendite, erhöht durch Scrum 370
 Kapitalumschichtung 381
 Kegel der Unsicherheit 154
 Kennzahlen
 Defekte 378
 Fluktuation im Scrum-Team 383
 Fluktuation im Unternehmen 383
 Kapitalumschichtung 381
 Kompetenzen 384
 Produkteinführungszeit 379
 Qualifizierungen 384
 Return on Investment 380
 Sprintziel-Erfolgsquote 377
 Time to Market 379
 Überblick 377
 Verhältnis Manager-Produktersteller 384
 Zufriedenheit 382
 Klarheit
 als Ergebnis der Verfeinerung des Produkt-Backlogs 82

Klassengröße 210
 Klassenzimmer 210–211
 Klein, Merkmale für User Stories 88
 Kleinstmöglich durchführbare Produkt 112
 Kognitive Konsistenztheorie 97
 Kollokation 97, 360
 Kommunikation
 Familie 331
 Herausforderung beim Dating 318
 mit Scrum 331
 Qualität 313
 und Beziehungen 322, 324
 und Familien 328
 Wikispeed, modulares Auto 196
 Kontinuierliche Integration 268, 378
 Kontinuierliche Verbesserung 197
 Konversion, Verkaufstrichter 300
 Konvertierung von Legacy-Systemen 235
 Konzentration 67
 Körpersprache 313
 Kosten
 irreversible 173
 reduzieren durch inkrementelle Finanzierung 286
 Kosteneinsparungen, Videospiele 176
 Kostensenkung
 Gesundheitswesen 203
 Kräfte
 externe 158
 Kreativität
 motivieren zu 161
 Kreativkultur 288
 Kultur
 Innovations- 160
 Kreativ- 288
 Unternehmens- 57
 Kumulative Flussdiagramme 122
 Kunden
 beteiligen 186
 Informationsüberflutung 307
 wichtigste Stakeholder 306
 Kundenbeteiligung 186
 Kundendienst
 Definition of Done 310
 Feedbackschleife 308
 Informationsüberflutung 307
 Metriken 308
 Produkt-Backlog 309
 Shadowing 309
 Wahrnehmung durch Kunden 306
 Kunden-Feedback
 Wikispeed, modulares Auto 196
 Kundenservice 308
 Kundenspezifische Projekte 180
 Kundenzufriedenheit
 als Metrik 308
 größer durch Scrum 371
 Kurskorrektur 158

L

Länge
 Sprints 121
 Lao Tzu 65
 Large-Scale Scrum (LeSS) 269
 kleineres Framework 270
 LeSS Huge Framework 271
 Website 387
 Larsen, Diana 150
 Lasttest 117
 Last-Test 100
 Leads, Verkaufstrichter 299
 lead time 244
 Lean 192
 Lean-agile Führungskräfte 266
 Lean Startup 253
 Lean-Startup-Modell 255
 Lebensziele
 Ausbildung 346
 Fitness 339
 Gewichtsabnahme 339
 Reisen 344
 Ruhestand 335
 Schule 346
 Wohlbefinden 341
 Lebenszyklus, Sprints 124
 Legacy-Anwendungen 231
 konvertieren 235
 Lehrplan 208
 Leistungsbeurteilungen 281
 Leistungstest 100, 117
 Lernen
 Antimuster 157
 Bedürfnis nach Sicherheit 153
 externe Kräfte 158
 Feedbackschleife 154
 frühes 347
 Innovationskultur 160
 Kurskorrektur während des Fluges 158
 Testen in der Feedbackschleife 159
 Transparenz 156
 Unterstützung für 368
 Veränderungen positiv sehen 170
 Leser ändern sich 218
 LeSS Huge-Framework 271
 LeSS, Large-Scale Scrum 269, 271
 kleines Framework 270
 Lieferverzögerung 253
 Like-Button 288
 Lockheed Martin 288
 Los Angeles Department of Water and Power 314

M

Macht des Product Owners 58
 Malware 237
 Mangelnde Ausbildung 366
 Mangelnde Schulung 366
 Marketing
 Entwicklungen 292
 Scrum im 294
 Scrum in Aktion 295
 und soziale Medien 293
 Markteinführung
 schnelle 192
 Markteinführung, schnelle Gesundheitswesen 201
 Markteinführungszeit 268
 verkürzt durch Scrum 370
 Marshmallow Challenge, TED Talk 45
 Marshmallow-Test 45
 Materielle Güter 183
 Baugewerbe 185
 Fertigung 191
 Hardware-Entwicklung 194
 Wasserfall 183
 Wohnungsbau 191
 McDonald's 286
 Medien 221
 Medizinische Geräte, Herstellung und Sicherheit 206
 Medizintechnik 207
 Mehrabian, Albert 97, 312
 Mehr Schüler pro Lehrer 210
 Meinungsführer 358
 Mentoren
 Scrum- 69
 Mentoring-Programm 238
 Meta-Scrum 262
 Chief Product Owner (CPO) 262
 Metriken 377
 für Scrum 373

Kundendienst 308
neu definieren 364
Microchip 298
Microsoft Office 256
Migration
große Datenmengen 232
Militär und Scrum 215
Minuten Manager 64
Mission Command 214
Mitarbeiterbindung, bessere 201
Mitarbeiterzufriedenheit, größere als Vorteil der Nutzung des agilen Frameworks 294
Mitarbeiterzuordnung 248
Mitwirkende Persönlichkeit 277
MMBD, Multi-Mission Bus Demonstrator 195
Modell für Veränderungen nach Satir 359
Mögliche Herausforderungen in der Implementierungsstrategie 356
Monetarisierung, schnellere 201
Moore, Geoffrey 62
Mortensen, Brady 222
Möwen-Management 158
Multitasking 144
versus Fokussierung 325
Musikindustrie 218
Mut, Scrum-Wert 50
MVP-Konzept, Dropbox 255
MVP, Minimum Viable Product 112, 287, 329

N
Nachrichtenmedien 221
Definition of Done 223
Scrum-Teams 224
Sprint-Flexibilität 225
NASA 195
National Public Radio (NPR) 222
Native Advertisement 217
Navy SEALs 215
Negotiable, Merkmale für User Stories 88
Nenner 91
New New Product Development Game 183
Nicht abgenommene Anforderungen 143
Nicht fertiggestellte Anforderungen 145
Nonverbale Signale 313
NPR, National Public Radio 222

O
Offenheit, Scrum-Wert 49
OOPSLA 95 (International Conference on Object-Oriented Programming, Systems, Languages, and Applications) 41
Open-Source-Hardware 195
Operations und IT-Management
Babyboomer-Ruhestands-Lücke 238
Big Data 230
Data Warehouses 231
Dienstleistung versus Kontrolle 236
Gewinn- und Verlustpotenzial 239
Innovation versus Stabilität 240
Migration großer Datenmengen 230
Unternehmensressourcenplanung 233
Organisationen
Flukuation im Unternehmen 383
Organisationsstrukturen 278
Overhead
Eintragstyp Produkt-Backlog 80, 85

P
Paarprogrammierung 94–95
im Studium 351
PaaS, Platform as a Service 180
Paralyse durch Analyse 157
Partnersuche 318
Pattern Languages of Programs (PLoP) 387
PayPal/TIO 237
Peer-to-Peer-Kommunikation
Wikispeed, modulares Auto 196
Personalbeschaffung 388
Personal einstellen 280
Personalwesen 275
Personas 84, 86
Persönliche Gespräche, Bedeutung 97
Persönliche Unterbrechungen 67
Persönliche Verantwortung im Familienalltag 328
Petraeus, David 215

Pharmaunternehmen 201
Phase II, Sprint-Planung 127
Phase I, Sprint-Planung 126
Phasenweiser Ansatz 207
Phishing 237
Pilotprojekt
identifizieren 358
Klarheit 361
loslegen 361
Pink, Dan 161
Planen
Daily Scrum 137
Hochzeit 326
Reisen 344
und Prioritätensetzung 329
Platinum Edge
Website 388
Platinum Edge Dienstleistungen 388
Platinum Edge Estimation Poker 103
Platinum-Prinzipien 46
PlayStation 288
PMI Agile Certified Practitioner (PMI-ACP) 388
Pomodoro-Technik 68
Portfoliomanagement 265
Herausforderungen 248
Large-Scale Scrum (LeSS) 269
Lean Startup 253
Scrum-at-Scale-Ansatz 260
Scrum für große Portfolios skalieren 256
Scrum-of-Scrums-Modell 258
vertikaler Schnitt 256
Vorteile des SAFe-Modells 267
Work-in-Progress-Grenzwerte 252
Postproduktion, Entwicklungsstufe Videospiele 176
Präproduktion, Entwicklungsstufe Videospiele 176
Pre-Silizium-Infrastruktur und -Readiness 193
Prinzipien
agile 44
für Projekte 46
Platinum- 46
Priorisieren
Anforderungen auf der Roadmap 74, 76
Priorisierung
Familienprioritäten 327
Product Owner

als Scrum-Rolle 37
 Baugewerbe 186
 einstellen 281
 Hauptverantwortlichkeiten 58
 ineffektive 366
 Large-Scale Scrum 270
 LeSS Huge 271
 Macht des 58
 Nachrichtenmedien 224
 Priorisierung der Anforderungen 76
 Scrum at Scale 262
 Scrum of Scrums 258
 Sprint-Review-Prozess 146
 Verantwortlichkeit 38
 warum sie Scrum lieben 60

Product Owner Agent 60
 Produkt-Backlog
 Arten von Einträgen 85
 Ausarbeitung 81
 Definition 36
 Einführung 79
 in Large-Scale Scrum (LeSS) 270
 Kundendienst 309
 Nachrichtenmedien 224
 Schätzung 99
 Umfangssteuerung 76
 User Stories 85

Produkte
 Medien 219
 Produkt einführt 379
 Produktfehler, weniger 201
 Produktinkrement 147
 Produktion
 Entwicklungsstufe Videospiele 176
 Produkt-Release
 Anpassung während 169
 Größe anpassen 169
 häufig 168
 Produkt-Roadmap 71
 Aufwandsschätzung 101
 Ausrichtung am gleichen Ziel 72
 einfache Werkzeuge 73
 langfristige Perspektive 72
 Schätzung 99
 Schritte zur Erstellung 74
 Umfangssteuerung 76
 Zeitrahmen festlegen 74

Professional Scrum Developer (PSD) 387
 Professional Scrum Master (PSM I, II, III) 387
 Professional Scrum Product Owner (PSPO I, II) 387

Projektausfall, durch Scrum minimiert 375
 Projekte
 kundenspezifische 180
 Projektmanager, Baugewerbe 186
 Projektplanung
 Anforderungen unterteilen 76
 Begrifflichkeiten 79
 Familie 329
 häufig verwendete Techniken 85
 Produkt-Backlog 79
 Produkt-Roadmap 71
 Überblick 72
 Projektsteuerung durch Scrum verbessert 375
 Prozesse
 verwässerte 368
 Prüfbar, Merkmale für User Stories 88
 Pull-Mechanismus 133
 Push-Modelle 132

Q

Qualifikationen, vielseitige 384
 Qualität
 bessere durch Scrum 369
 Gesundheitswesen 202
 Kommunikation 313
 Qualitätssicherung
 Gesundheitswesen 203

R

Reduzieren
 Single Points of Failure 360
 Refactoring 168
 Medienbranche 218
 Regulatorischen Anforderungen 205
 Regulatorische Vorschriften 205
 Reiseplanung 344
 Relative Größenbestimmung 102
 Relative Schätzung 101–102
 Release-Defekte 379
 Release-Plan
 Schritte für 119
 Ziele 116
 Release-Planung
 Aufwandsschätzung 101
 Familien 329
 Releases
 Anpassung während der 169
 Größe anpassen 169

Häufigkeit 168
 marktgerechte 168
 Nachrichtenmedien 224
 Release-Sprints 117
 Release-Ziele 116
 emotionales Wohlbefinden 344
 Studium 349
 Republican National Committee 237
 Requirement Area, LeSS Huge 271
 Respekt, Scrum-Wert 49
 Return on Investment (ROI) 370
 Kennzahlen 380
 Ri-Phase, Shu-Ha-Ri-Konzept 363
 Risiken
 Früherkennung 194
 identifiziert als Ergebnis der Verfeinerung des Produkt-Backlogs 82
 Risiko
 durch Scrum reduziert 375
 Roadmap to Value
 Dating 325
 emotionales Wohlbefinden 342
 Fitness 340
 Gewichtsabnahme 340
 Schule und Studium 347
 Überblick 34
 und Kundendienst 308
 Verkaufsprozess 301

Rollen
 außerhalb von Scrum 68
 im Baugewerbe 186
 Product Owner 58
 Product Owner Agent 60
 Scrum 38
 Scrum Master 64
 Scrum-Mentoren 69
 Stakeholder 68
 Rückkopplungsschleife 154
 Rückwärts rennen 248
 Rückwärts rennen, Webinar 248
 Ruhestand
 finanzielle Freiheit sichern 337
 Finanzplanung 337
 Schulden tilgung 339
 sparen für Notfall 336

S

Saab-Mehrzweckkampfflugzeug 197
 SaaS, Software as a Service 169, 179, 181

SAFe, Scaled Agile Framework 265, 388
 Portfolioebene 266
 Programmebene 266
 Teamebene 267
 Vorteile 267
 Website 387
 Satir, Virginia 359
 Säulen der Verbesserung 42
 Scaffolding 208
 Schall und Rauch 157
 Schätzbar, Merkmale für User Stories 88
 Schätzpoker 103
 Schätzung
 Affinitäts- 105
 Gebräuchliche Schätztechniken 101
 Produkt-Backlog 99
 relative 101
 Schätzpoker 103
 Schreiben vs. visualisieren 47
 Schritt-für-Schritt-Plan, in Implementierungsstrategie 356
 Schuldentilgung 339
 Schule 207
 Schulung
 mangelnde 366
 Schwaber, Ken 41, 386
 Scope Creep 187, 207
 Scrum
 allgemeine Vorteile 200
 als Framework 38
 Anwendung in Medienbranche 220
 Artefakte 39
 Beispielansatz im Klassenzimmer 212
 Budgetplanung 289
 Dating 318
 Entwicklungsteams 92
 Ereignisse 39
 für emotionales Wohlbefinden 341
 für Fitnessziele 339
 für Gewichtsabnahme 339
 für große Portfolios skalieren 256
 für Marketing 292
 für Schule und Studium 346
 für Vertrieb 297
 Grundlagen 34
 Hochzeitsplanung mit 326
 Kommunikation mit 331
 Marketing 295
 Mentoren 69
 Personal einstellen 280
 Reiseplanung 344
 Ressourcen 385
 Rollen 38–39
 Rollen im Baugewerbe 186
 Teamarbeit 47
 Teams 37
 Überblick 36
 Umstellung auf 53
 und Dating 322
 und Organisationsstrukturen 278
 und Softwareentwicklung 165
 und soziale Medien 293
 unechtes 365
 Ursprünge 41
 User-Communities 385
 Verkaufsprozess 300
 Werte 43, 48
 Zertifizierungen 388
 Scrum Alliance 356, 385
 Scrum at Scale 387
 Scrum-at-Scale-Modell 260
 Product Owner skalieren 262
 Scrum Master skalieren 261
 Synchronisation 264
 Website 264
 Scrum-Coach 69
 Scrum-Frameworks
 3-3-5 39
 5-6-7 40
 LeSS Huge 271
 LeSS, Large-Scale Scrum 269
 über 38
 Scrum Guide 386
 Scrum Guide, Website 152
 Scrum-Lösungen 251
 Scrum Master 64
 als Scrum-Rolle 37
 als Servant Leader 65
 Baugewerbe 186
 Durchsetzungsfähigkeit 64
 einstellen 281
 Nachrichtenmedien 224
 Scrum at Scale 261
 Scrum of Scrums 259
 Servant Leader 64
 Sprint-Retrospektive 149
 Sprint-Review-Prozess 146
 Verantwortlichkeit 38
 warum sie Scrum lieben 66
 Scrum of Scrums
 Entwicklungsteam 259
 Scrum-of-Scrums-Modell 258
 Entwicklungsteam 259
 Product Owner 258
 Scrum Master 259
 Scrum of Scrums of Scrums 261, 262
 ScrumPLOP 387
 Scrum-Rollen
 verwässerte 368
 Scrum-Teams
 Shu-Ha-Ri-Konzept des Erlernens 363
 vielseitige Qualifikationen 384
 Selbstorganisation 96
 Selbstverlag 219
 Selbstverwaltung 96
 Semesterwochenstunden 352
 Servant Leader
 Scrum Master als 65
 Services 179
 Shadowing 94
 Kundendienst 309
 Shareholder-Value 193
 SHIFT Media Manager 48
 Shu-Ha-Ri 363
 Shu-Phase, Shu-Ha-Ri-Konzept 363
 Sicherheit
 Bedürfnis nach 153
 finanzielle Freiheit 337
 Sicherheitsherausforderungen 237
 Sicherheitstest 100
 Sichtbarkeit 96
 Sprint-Planung für Familien 330
 verbessert durch Scrum 374
 Silo (Roman) 219
 Silo-Teams 207
 Single Points of Failure 276, 360
 Skalieren 364
 Skalierungstests 118
 Skillman, Peter 45
 Small, Merkmale für User Stories 88
 Social Media 293
 Softwareanwendungen 175
 Softwareentwicklung
 Flexibilität 168
 Refactoring 168, 174
 und Scrum 165
 Sony 288
 Sozialkompetenz 325
 Sparen
 für Notfälle 336
 Spaßfaktoren
 Entwicklung Videospiele 175

Spätere Auslieferung 253
 Spotify 181
 Sprint-Backlog
 Arbeiten mit 131
 Burndown-Diagramme 128
 Daily Scrum 138
 Informationen in 128
 Kapazität festlegen 130
 Los Angeles Department of Water and Power 314
 Push versus Pull 132
 Sprints priorisieren 133
 Sprintdauer
 Nachrichtenmedien 224
 Sprintlängen
 bestimmen 340
 Sprint-Planung 211
 Aufwandsschätzung 101
 Familien 330
 Kanban 244
 Kundendienst 308
 Large-Scale Scrum (LeSS) 270
 Lean Startup 254
 LeSS Huge 272
 Nachrichtenmedien 224
 Phase I 126
 Phase II 127
 Sprint-Retrospektive 148
 Derby-und-Larsen-Prozess 150
 Ergebnisse 149
 Gesundheitswesen 204
 in Kanban 244
 Kundendienst 309
 Prozess 149
 Scrum Master 149
 Überprüfung und Anpassung 152
 Ziele 148
 Sprint-Retrospektiven
 Large-Scale Scrum (LeSS) 271
 Lean Startup 254
 LeSS Huge 272
 Subunternehmer beteiligen 188
 Wichtigkeit von 362
 Sprint-Review 145
 in Kanban 244
 Kundendienst 309
 Large-Scale Scrum (LeSS) 271
 Lean Startup 254
 LeSS Huge 272
 Nachrichtenmedien 224
 Product Owner 146
 Produktinkremente 147
 Prozess 146
 Schule/Bildungswesen 211
 Scrum Master 146
 Stakeholder 146
 Stakeholder-Feedback 147
 Subunternehmer beteiligen 188
 Wichtigkeit von 362
 Wikispeed, modulares Auto 196
 Sprints
 Anzahl schätzen 91
 Daily Scrum 136
 definieren 121
 Flexibilität und Nachrichtenmedien 225
 Komponenten 121
 Länge planen 121
 Lebenszyklus 124
 priorisieren 133
 Release- 117
 Schule/Bildungswesen 211
 Sprint-Retrospektive 148
 Sprint-Review 145
 Team-Taskboard 140
 Wikispeed, modulares Auto 196
 Ziele 125
 Sprintziel
 Erfolgsquoten 377
 Stabilität
 versus Innovation 240
 Stakeholder 38
 Feedback von 147
 Kunden als wichtigste 306
 Rolle 68
 Sprint-Review-Prozess 146
 Startup-Firma 253
 Story Points 102
 und Velocity 107, 109
 Strategisches Kapazitätsmanagement 193
 Stress reduzieren 342
 Studienschulden 339
 Subunternehmer 187
 Sunk Costs 173
 Sutherland, Jeff 41, 53, 386–387
 Swarming 86, 145
 Vorteile 143
 Synchronisation, Scrum at Scale 264
 Systemtest 100

T
 Talente identifizieren 356
 Taskboard 140
 Alltagspflichten in Familie 333
 Familie 330
 Hochzeitsplanung 327
 Tasks 79
 Tatsächliche Kosten (TK) 112, 251, 382
 Teamarbeit 47
 Teambildung
 Reisen 344
 Studium 351
 Teammitglieder
 schlechte Auswahl 367
 Teammoral
 besser durch Scrum 371
 Teams
 Arbeitsmoral 383
 denken und handeln als 47
 Executive Action 262
 Incentives auf Teamebene 278
 John Hopkins CubeSat 195
 Leistungsbeurteilungen 281
 leistungsschwache Teammitglieder 279
 Nachrichtenmedien 224
 neue bilden 364
 Scrum-of-Scrums-Modell 258
 Selbstorganisation 96
 selbstverwaltende 96
 Titel 94
 Work-in-Progress-Grenzwerte 252
 Zufriedenheit 382
 Team-Taskboard 140
 Swarming 142
 Umgang mit nicht abgenommenen Anforderungen 143
 Umgang mit nicht fertiggestellten Anforderungen 145
 Teamunterbrechungen 67
 Teamvereinbarung
 Familie 333
 Telefonica Digital 196
 Tesla 192
 Testable, Merkmale für User Stories 88
 test-driven development, TDD 267
 Testen
 in der Feedbackschleife 159
 Testgetriebene Entwicklung 267, 378
 Tests
 als Schritt beim Erstellen von Anforderungen 78

The Marshmallow Challenge, TED Talk 45
 Themen 79
 Themes 79
 The New New New Product Development Game 41
 The Waste Land 219
 Thrashing 93, 249, 252–253, 268
 Familien 331
 Titel 94
 Toyota 142, 192
 Traceability Matrix 85
 Training
 Halbmarathon 341
 Transparenz 156
 Baugewerbe 185–186
 Gesundheitswesen 204
 mangelnde über Ziele 279
 mehr durch Scrum 374
 Sprint-Planung für Familien 330
 Wikispeed, modulares Auto 196
 Transparenz, agile Säule 42
 TTD, test-driven development 267
 Twitter, Tweets mit Fotos 48

U

Über 237
 Übergangsteam
 mobilisieren 357
 Überprüfung
 agile Säule 42
 für Familien 332
 Umfangsbestimmung
 als Ergebnis der Verfeinerung des Produkt-Backlogs 82
 Umfeld
 Effizienz maximieren 359
 motivierendes 98
 unangemessenes 367
 Umfragen 382
 Zufriedenheit 382
 Umgang
 mit nicht abgenommenen Anforderungen 143
 mit nicht fertiggestellten Anforderungen 145
 Umgebung
 unangemessene 367
 Unabhängig, Merkmale für User Stories 88
 Unechtes Scrum 365
 Unit-Test 100
 Unterbrechungen
 durch Teammitglieder 67

externe 67
 persönliche 67
 Unternehmen
 Kultur 57
 Strategie 63
 Ziele 61
 Unternehmensressourcenplanung 233
 Unterrichtsmodelle, iterative 211
 Unterstützung für das Lernen 368
 Unterstützung in Transitionsphase 367
 Upfront-Engineering 173
 User Stories 79
 Epics 266
 INVEST-Modell 88
 Merkmale 88

V

Valueable, Merkmale für User Stories 88
 Velocity 107, 378
 Veränderungen
 Bauprojekte 186
 Modell nach Satir 359
 positiv sehen 170
 Verantwortlichkeit
 falsch zugeordnet 251
 im Familienalltag 328
 Verbesserung
 Eintragstyp Produkt-Backlog 80
 Verbesserungen
 Bedürfnis nach Sicherheit 153
 Eintragstyp Produkt-Backlog 85
 externe Kräfte 158
 Feedbackschleife 154
 Hardware-Entwicklung 194
 Kurskorrektur während des Fluges 158
 Saab-Mehrzweckkampfflugzeug 197
 Vergütung 278
 Verhaltenstests 324
 Verhandelbar, Merkmale für User Stories 88
 Verkaufsabschluss, Verkaufstrichter 300
 Verkaufsanruf, Verkaufstrichter 299
 Verkaufstrichter
 Follow-up 300
 Konversion 300
 Leads 299

Verkaufsabschluss 300
 Verkaufsanruf 299
 Verkaufzyklen 301
 vertical slicing 256
 Vertikale Aufteilung 256
 Vertikaler Schnitt 256
 Verwässerte Prozesse 368
 Vision 62
 Kundendienst 308
 Visualisieren statt schreiben 47
 Vorhersagbarkeit 207
 Vorschriften 205
 Vorteile
 und Implementierungsstrategie 356
 von Scrum 369

W

Wake, Bill 88
 Walmart 230
 Warteschlange 132
 Warteschlangentheorie 123
 Wartung
 Code-Refactoring 168
 Eintragstyp Produkt-Backlog 80, 85
 Washington Post, Tageszeitung 222
 Wasserfallansatz
 erst alles planen, dann entwickeln 173
 irreversible Kosten 173
 Sturz des 183
 Wasserfallartefakte 172
 Wasserfallmethode 125
 Websites
 Agile Alliance 386
 Agile Programmierung – für Ihre Familie 332
 Agile Projektentwicklung bei Intel 194
 Agiles Manifest 44
 Healthcare.gov 181
 InfoQ 388
 Large-Scale Scrum (LeSS) 387
 Platinum Edge 388
 Rückwärts rennen, Webinar 248
 Scaled Agile Framework (SAFe) 387
 Schätzpokerkarten 103
 Scrum Alliance 356, 385
 Scrum-at-Scale-Modell 264
 Scrum Guide 152
 Scrum Guides 386
 Scrum Inc. 387

Scrum.org 386
ScrumPLOP 387
Studienschulden USA 339
Traning für Halbmarathon 341
Werkzeuge, Produkt-Roadmap 73
Wert des Projekts (W) 251
Werte
 Agiles Manifest 43
 Scrum 48
Wertschöpfungsplan
 Überblick 34
Wertvoll, Merkmale für User Stories 88
Wert (W) 113
Wichtigkeit, Pilotprojekt 358
Widerstehen von Formalitäten 46
Wiggins, Alexis 349

Wikispeed 196
WIP (Work in Progress) 133, 145
Wohnungsbau 191
Wool Omnibus (Roman) 219
Work-in-Progress-Grenzwerte 252
Work-in-progress-Limits
 Dating 325
Work in Progress (WIP)-Limits 133
Wujec, Tom 45
Würmer 237

X
Xerographie 296
Xerox 296

Y
YouTube 220

Z
Zähler 91
Zappos 282
Zerlegen von Anforderungen 76
Zertifizierungen 388
Zettabyte 231
Ziele
 mangelnde Transparenz 279
 Release-Plan 116
 Sprint-Retrospektive 148
 Sprints 125
 Unternehmen 61
Zielgerichtete Entwicklung 126
Zukünftige Prozesse, in Implementierungsstrategie 355
Zusammenarbeit
 bessere durch Scrum 372

