

Stichwortverzeichnis

A

- Abhängigkeiten
 - zwischen Anforderungen 150
 - zwischen Features 147
- Ability in ADKAR 357
- Ablenkungen 246
- ADKAR, Werkzeug für Veränderungsmangement 356
- Affinitätsschätzung 165
- After Party 181, 224
- Agile Alliance 40, 406
- Agile Prinzipien
 - Platinum-Prinzipien 58
 - Übersicht 48
 - und Extreme Programming 98
 - und Kundenzufriedenheit 49
 - und Projektmanagement 55
 - und Qualität 51
 - und Teamarbeit 53
- Agiler Champion 312–314
- Agiler Coach 70, 95
- Agile Release Train (ART) 344
- Agiler Lackmestest 63
- Agiler Mentor 95, 119
 - im Pilotteam 316
- Agile Rollen
 - Coach 119
 - Mentor 119
 - Mitglied des Entwicklungsteams 113
 - Product Owner 112
 - Scrum Master 115
 - Stakeholder 117
 - Überblick 111
- Agiles Auditing 408
- Agiles Manifest
 - agiler Lackmestest 63
 - ausgelöste Veränderungen 60
 - funktionierende Software 40, 44
 - Hintergründe der Entstehung 39
 - Individuen und Interaktionen 40, 42
 - Reagieren auf Veränderung 40, 42, 47
 - Überblick 33
 - Zusammenarbeit mit Kunden 40–41, 46
- Agiles Projektmanagement
 - Geschichte 34
- Agiles Transition-Team 313–314
- Akzeptanzkriterien, User Stories 156, 290
- Alles-oder-nicht-Modelle 251
- Änderungen
 - Anpassung an 80
 - kein Zusatzaufwand 78
 - Kostenaufwand 399
- Anforderungen
 - Abhängigkeiten erkennen 150
 - Affinitätsschätzung 165
 - aufteilen 155
 - Aufwand schätzen 149
 - ausarbeiten 81
 - Decomposition 146
 - Dokumentation 45
 - in User Stories übersetzen 156
 - priorisieren 149, 151
 - Schätz-Poker 163
 - schrittweise Erarbeitung 138
 - Unterteilung 146
 - Zerlegung 146
- Anforderungsbereiche, LeSS Hufe 334
- Anker-Story 164
- Anordnung und Kontrolle 127
- Anpassung
 - agiles Umfeld erzeugen 318
 - empirischer Projektmanagementansatz 85
 - im Scrum-Framework 94–95
 - in selbstverwalteten Teams 129
 - Just-in-time-Planung 135, 138
 - sofortige 35
 - Sprint-Retrospektive 206
 - und Qualitätsmanagement 292
- Anwender ermitteln 158
- Anwenderdokumentation 210
- Arbeitsmoral verbessern 383, 402
- Arbeitsprodukt 190
- Arbeitsumfeld 102, 316
 - Ablenkungen entfernen 104
 - Co-Location des Teams 102
 - dedizierten Bereich einrichten 103
 - Hightech-Kommunikation 108
 - Kommunikation 105
 - Lowtech-mobiles 105
 - Projektraum 103
 - Scrum-Raum 103
 - Werkzeuge auswählen 109
- Arbeitszufriedenheit 402
- Architektur 323, 327, 344
- Artefakte
 - agile Kommunikation 275
 - Definition 151
 - Kostenmanagement 256
 - Nexus 339
 - Risikomanagement 302
 - Scrum 95
 - Umfangsmangement 222, 226
 - Zeitmanagement 249
 - Zugänglichkeit 178
- Aufblähung, Umfang 32–33
- Aufgaben 146
 - im Taskboard 186
 - User Stories aufteilen in 176
- Aufsicht 104
- Aufwand
 - Definition 148
 - im Sprint-Backlog 172
 - schätzen 148
 - Schätz-Poker 163
 - Schätzungen bestätigen 175
 - User Story 156
- Ausarbeitung 190
- Ausführlicher Kommunikationsplan 45

Auslieferungsfähige Funktionalität 189–190
 Automatisiertes Testen 191–192, 293, 371, 388
 Awareness in ADKAR 356

B

Basar, LeSS 335
 Benutzerakzeptanztest 294
 Benutzerdokumentation 211
 Beschaffungsmanagement
 Erfordernisse ermitteln und Lieferanten auswählen 229
 Kostenstrukturen 231 mit Lieferanten arbeiten 236
 organisatorische Überlegungen 234
 selbstverwaltete Teams 260–261
 traditionelle versus agile Projekte 228
 Überblick 219, 227
 Vertrag beenden 237
 Vertrag erstellen 233
 Besprechungsnotizen 276
 Bestrafungen für Zuspätkommen 181
 Bewusstsein in ADKAR 356
 Budget 251–252
 Budgetbegrenzungen 242
 Burndown-Chart 172
 Burndown-Diagramm 107, 172, 277–278
 in Release-Sprint 212
 Muster 184
 Burndown-Muster 184
 Burn-out 402
 Business Epics 343
 Business Owner, in Enterprise Scrum 345, 347

C

Canvas, Enterprise Scrum 347
 Certified Scrum Developer (CSD) 97, 408
 Certified Scrum Master (CSM) 97, 408
 Certified Scrum Product Owner (CSPO) 97, 408
 Certified Scrum Trainer (CST) 97
 Chaos Report 295
 Chief Product Owner (CPO) 330
 Coaching 357, 366

Codekonventionen 99
 Codequalität 192
 Collaboration Modes, Menü in Enterprise Scrum 350
 Co-Location 388
 agiles Umfeld erzeugen 318
 Bedeutung für Teamarbeit 54, 102
 Communities of Practice, in LeSS 336
 Confluence 109
 Continuous Integration (CI) 52, 191
 CPO, Chief Product Owner 330
 Cross-funktionale Teams 114–115, 126
 Teamphilosophie 125
 Cycle Time 400

D

Daily Huddle 180
 Daily Scrum
 allgemeine Erörterung 179
 Aussagen des Scrum Masters 180
 Beschaffungsmanagement 230
 Dauer 180
 externe Lieferanten 236
 im Scrum-Framework 96
 im Wertschöpfungsplan 137
 in Release-Sprint 212, 215
 Kommunikationskanäle 276
 Nexus 339
 Requisiten 180
 Risikomanagement 303
 Umfangsmanagement 223
 Zuspätkommen 181
 Daily Stand-up-Meeting 180
 Dauer
 Daily-Scrum-Meetings 180
 Sprint-Retrospektive 204
 Sprint-Review 199
 Deadline, vorgegebene 241
 Death march 56
 Decomposition 146, 155
 Dedizierten Bereich einrichten 103
 Dedizierte Scrum-Teams 124, 265, 318, 389
 Defekte 398

Definition of Done 190, 381, 388
 funktionierende Software 44
 für Release 211
 im Sprint-Review 198
 in Release-Sprints 210
 Schätz-Poker 165
 User Stories zerlegen 176
 Delivery Modes, Menü in Enterprise Scrum 351
 Delivery Targets, Menü in Enterprise Scrum 349
 Desire in ADKAR 357
 Desktop-Freigabe, webbasierte 108
 Development Operations 214
 DevOps 214
 Disziplin 372
 Dokumentation 41
 agile Prinzipien 44
 Anwender- 210
 die gerade ausreicht 56
 Prozess- 75
 Risikomanagement 295
 technische 209, 211
 Umfang 59
 Doppelarbeit agil 278, 370
 Durchlaufzeit 92, 400
 Durchsetzungsfähigkeit, Scrum Master 117, 194

E

Early Adopters 140
 Earned Value Management (EVM) 278
 eBay 90
 Effizienzvorteil agiler Ansätze 79
 Eigentum, gemeinsames am Code 289
 Eigenverantwortung 130
 Einfachheit 82, 85
 Einsatzfähige Funktionalität 209, 212–213
 Eintägige Sprints 213
 Elektronisches Kanban-Board 108
 Elevator Pitch 139
 E-Mail 74
 Empirische Prozesssteuerung 35
 Enabler Epics 343
 Enterprise Architect, SAFe 343
 Enterprise Build Manager 212
 Enterprise Scrum 346

- Enterprise-Test 294
- Entwicklung
 - auslieferfähige Funktionalität 190
 - iterative 85
 - nachhaltige 52–53
- Entwicklungsdauer 92, 400
- Entwicklungsteam 94
 - Affinitätsschätzung 165
 - agile Rollen 111
 - Aktivitäten am Ende des Tages 194
 - Aufgaben während Sprints 188
 - Aufwand für Implementierung 149
 - Aufwand schätzen 148
 - Beschaffungsmanagement 229
 - bessere Leistung 76
 - Beteiligung an Produkt-Roadmap 143
 - cross-funktional 114, 267
 - Daily Scrum 179
 - dedizierte Teams 124, 265, 385
 - Definition of Done und Risiko 298
 - Eigenverantwortung 130
 - Entwicklungs- und Wartungsarbeiten 213
 - Feedback von 199
 - Fokus 80
 - Geschwindigkeit 242
 - Größenbeschränkung 129, 270
 - Hindernisse 193
 - hohe technische Qualität und gutes Design 287
 - Nexus-Integrationsteam 338
 - nicht produktive Arbeit reduzieren 73
 - proaktive Qualitätspraktiken 287
 - Probleme managen 129
 - Product Owner als Helfer 76, 112
 - Product Vision Statement 143
 - Schätz-Poker 163
 - Scrum Master als Helfer 76
 - Selbstorganisation 127–128, 259
 - Selbstverpflichtung 127
 - selbstverwaltet 259
 - Servant Leadership 264
 - Sprint Planning Meeting 173
 - Sprint-Retrospektive 202
 - Sprint-Review 197
 - Statusberichte 187
 - tägliche Rolle 188
 - Teamphilosophie 124
 - Teamvereinbarung 129
 - Umfangsmanagement 224–225
 - und
 - Qualitätsmanagement 284
 - User Stories
 - ausarbeiten 190
 - Verantwortlichkeiten 115
 - Vorteile agiler Ansätze für 82
 - Warnsignale für Probleme 373
- Entwurf des Vision Statements 140
- Epic Owner, SAFe 343
- Epics 146
- Epic User Stories 146, 162
 - Schätz-Poker 164
- Essential SAFe 341
- Executive Action Team (EAT) 330–332
- Executive Meta Scrum (EMS) 330–332
- Extreme Programming 407
 - Ähnlichkeiten mit Lean und Scrum 100
 - Codeerstellung 98
 - Codekonventionen 99
 - Codequalität 99
 - Entwicklungsansätze 98, 288
 - kleine Releases 99
 - Kommunikation 98
 - Kontinuierliche Integration 99
 - nachhaltige Entwicklung 56
 - nachhaltiges Tempo 99
 - Paarprogrammierung 99
 - Planung 99
 - Planungsspiel 99
 - Quellcode 99
 - Refactoring 98
 - Systemmetapher 99
 - Techniken 98
 - Testen 98
 - Überblick 96
- F**
- Fähigkeit in ADKAR 357
- Features
 - Abhängigkeiten erkennen 147
 - aufteilen 146
 - in Produkt-Roadmap gruppieren 147
 - minimal marktfähige 167
 - Themes 146
 - vorschlagen 224
- Feedback 282, 298, 381
 - durch Kunden 199
 - durch Product Owner 199
 - durch Projekt-Stakeholder 199
- Festpreisprojekt 231
- Fibonacci-Folge 163
- Fist-of-Five-Methode 118
- Fließbandmanagement 203
- Fluktuation 402
 - im Scrum-Team 402
 - im Unternehmen 402
- Fokus als Grundwert 75, 119
- Fokusgruppen 216
- Formalitäten widerstehen 58
- Fortlaufende Integration 52
- Fortschrittsberichterstattung 129, 187, 277
- Führungscoalition 358
- Führungskräfte, Vorteile agiler Ansätze für 79
- Führungsrolle 128
- Full SAFe 341
- Funktionaler Test 294
- Funktionalität
 - auslieferfähige 189, 197–198, 210–211, 242
 - früher geliefert 75, 80
- Funktionsprüfung 294
- G**
- Gefakte Agilität 370
- Gemeinsame Planung des Programminkrements 345
- Geschäftswert bewerten 150
- Geschichte des agilen Projektmanagements 34
- Google Drive 109
- Größenbeschränkung der Teams 129
- Gutes Design 287
- H**
- Haftnotizen 103
- Ha-Phase, Shu-Ha-Ri-Konzept 366
- Herstellungsprozesse 30
- Hightech-Kommunikation 108
- Hindernisse in Sprint-Retrospektive 204
- Hohe technische Qualität 287
- Huge-Framework, LeSS 334

I

ICAgile 319, 407
 Impediments 194, 246
 Implementierungsstrategie 359
 InfoQ 407
 Information Radiator 107
 Innovation 73, 287
 und Respekt 123
 Integrationsteams 324,
 326–327, 344
 Nexus 338
 Integrationstest 294
 Integrierter agiler Ansatz 62
 Integrierte Scrums 271
 Integriertes Inkrement, Nexus 339
 Interaktionen im Agilen Manifest 40–42
 International Consortium for Agile 319, 407
 INVEST-Modell 162
 Isolierte Scrums 271
 Iterationen 36, 68
 Wartungsarbeiten 213
 Wasserfallansatz 31
 Iterative Entwicklung 75,
 77, 81, 85
 Iterative Releases 81
 IT Operations, DevOps-Modell 214

J

Just-in-time-Ausarbeitung 81
 Just-in-time-Planung 90
 Just-in-time-Prozesse 89

K

Kanban-Board 91,
 106–107, 187
 elektronisches 108
 Kanban-Praktiken 91
 Kapitalumschichtung 255, 397
 Kennzahlen 382
 Cycle Time 400
 Defekte in der Produktion 398
 Durchlaufzeit 400
 Entwicklungsdauer 400
 Erfolg der Transformation 361
 Fluktuation im Scrum-Team 402
 Fluktuation im Unternehmen 402
 Kapitalumschichtung 397

Kompetenzen 402
 Kostenaufwand für Änderungen 401
 Lead Time 400
 Produkteinführungszeit 400
 Qualifikationen 402
 Return on Investment 393
 Sprintziel-Erfolgsquote 399
 Time to Market 400
 Überblick 393
 Verhältnis Manager-Produktsteller 403
 Zufriedenheit 397
 Knowledge in ADKAR 357
 Kommunikation
 Hightech- 108
 Ineffizienz von E-Mails 74
 in Platinum Edge Change-Roadmap 362
 Kanäle in agilen Projekten 275
 Lowtech- 105
 persönliche 102
 Ping-Pong- 54
 proaktive
 Qualitätstechniken 291
 Sofortnachrichten 108
 traditionelle versus agile Ansätze 274
 und Teamarbeit 55–56,
 59
 verteilte Teams 270
 Videokonferenzen 108
 Webcams 108
 Kommunikationsplan 45
 Kompatibilitätseinschränkungen, agile Werkzeuge 110
 Konfigurationsmenüs, in Enterprise Scrum 346
 Konsens 116–118, 128
 Konsistenz, Bedeutung für Velocity 247
 Kontextwechsel 124, 387
 Kontinuierliche Integration 52, 100, 191, 289
 Kontinuierliche Verbesserung, Projektteam 77
 Kosten, fixe 240
 Kostenaufwand für Änderungen 401
 Kostenmanagement
 anfängliches Budget erstellen 252
 Artefakte für 256
 langfristige Kosten bestimmen 254
 mit Velocity langfristige Kosten ermitteln 254

Projekt aufgrund der Kosten beenden 255
 selbstverwaltete Teams 260–261
 sich selbst finanzierendes Projekt 253
 traditionelles versus agiles 250
 Überblick 251
 Kostenstrukturen 231
 Kunden
 als Stakeholder 145
 Beteiligung 81
 Feedback nach Release 199
 im Agilen Manifest 40–41, 46
 Nutzung von Features 138
 Support 212
 Teilnahme an Sprint Reviews 200
 Test durch 216
 Vorteile von agilen Ansätzen für 80
 Zusammenarbeit mit 46
 Kundendienstabteilung 145
 Kundenzufriedenheit 49,
 80, 380, 397

L

Lackmustest, agiler 63
 Langfristige Kosten 252, 254
 Langfristige Zeitpläne 242
 Large-Scale Scrum (LeSS) 332
 Large-Solution-Ebene, SAFe 343
 Large Solution SAFe 341
 Lasttest 210, 294
 Lead Time 400
 Lean
 Ähnlichkeiten mit Extreme Programming und Scrum 100
 Überblick 89
 Verantwortung 90
 Lean Enterprise Institute 407
 Lean-Kanban 91
 Lean Management 90
 Lean Portfolio Management (LPM), SAFe 343
 Lean Production 203
 Leistungstest 294
 LeSS
 Communities of Practice 336
 Huge-Framework 334

Liefermodi, Menü in Enterprise Scrum 351
 Lieferung 67, 100
 Lieferziele, Menü in Enterprise Scrum 349
 Lizenzierung 215
 Logistik 215
 Lowtech-Kommunikation 105
 Lowtech-Werkzeuge 156

M

Management 81
 Marketingabteilung 145, 216
 Release-Sprint 215
 Marketingmaterial 216
 Mark II Aiken Relay Calculator 284
 Marktfreigabe 190
 Markt für die Produktführung vorbereiten 216
 Marshmallow Challenge 66
 Massenproduktion 87
 Maßgeschneiderte Teamstrukturen 384
 Meetings 102, 275
 agile Ansätze für 74
 bei verteilten Teams 272
 mehrere Teams, LeSS 336
 Planungs- 276
 Risikomanagement 302
 Sprint Planning Meeting 173
 Sprint-Retrospektive 204
 Mehrere Scrum-Teams 249
 Mehrere Teams
 Enterprise Scrum 346
 Herausforderungen 322
 Large-Scale Scrum 332
 LeSS-Ansatz 332
 Nexus 337
 Scrum-at-Scale-Ansatz 328
 Überblick 322
 vertikale Aufteilung 324
 Mentor, agiler 119
 Meta-Scrums 330
 Metriken 393
 Minimal marktfähige Features 167, 190, 241
 Mobiles Arbeiten 105
 Mobiles Whiteboard 105
 Modell für Veränderungen nach Satir 364
 Modultest 294
 Multitasking 104, 266
 Multi-Team-Meetings in LeSS 336
 Mutals Grundwert 120

N

Nachhaltige Entwicklung 52–53, 55, 287, 291
 Nexus 337
 Nicht produktive Tätigkeiten 80
 Niedrigpreise 232

O

Offenheit 123, 268, 362
 als Grundwert 122
 Operativer Support 212
 Organisation
 Einschränkungen bei agilen Werkzeugen 110
 Engagement für Transition 308
 Fluktuation im Unternehmen 402
 Hindernisse in 58, 194, 314
 Verpflichtung 288

P

Paarprogrammierung 59, 99, 126, 192, 289
 Single Points of Failure vermeiden 192
 Peer-Review 192, 289
 Peer-to-Peer-Koordination 181
 Performance-Test 210
 Performance, Sichtbarkeit 377
 Permanente Integration 52
 Personalbeschaffung 408
 Personas 159
 Beispiele 160
 Produkt-Stakeholder 160
 Persönliche Gespräche bei verteilten Teams 272
 Kommunikationskanäle 276
 proaktive
 Qualitätstechniken 291
 Rolle bei Teamarbeit 51
 Wichtigkeit 268
 Pilotprojekt 365, 368
 auswählen 319
 Teammitglieder 312
 Ping-Pong-Kommunikation 54
 Pinnwandnadeln 103
 Plan-Do-Study-Act (PDSA) 33
 Planung
 Affinitätsschätzung 165
 Anforderungen aufteilen 155
 Herausforderungen bei mehreren Teams 322
 iterative 137
 Just in time 42
 Kommunikationskanäle 276
 Product Vision Statement 139
 Produkt-Backlog 152
 Produkt-Roadmap 136
 Produktvision 136
 Programminkrement 345
 Release- 137
 Schätz-Poker 163
 schrittweise Erarbeitung 137
 Sprint- 137
 Überblick 136
 Planungspoker 163
 Planungsspiel 99
 Platinum Edge Change-Roadmap
 aktives Coaching 366
 Bewusstsein und Begeisterung 362
 Feedback sammeln 367
 Implementierungsstrategie 359
 Neueinstellungen 365
 Pilotprojekt auswählen 363
 Reifen 368
 schrittweise Ausweitung in der Organisation 369
 Schulung 365
 Transformationsteam 363
 Umgebung für Erfolg 365
 Verbesserungen stabilisieren 368
 Wertschöpfungsplan ausführen 367
 Platinum Edge Dienstleistungen 408
 Platinum-Prinzipien 48, 58
 PMI Agile Certified Practitioner (PMI-ACP) 97, 408
 PMI (The Project Management Institute) 97, 408
 Pomodoro-Technik 122
 Ponzi-Schema 389
 Portfolioebene, SAFE 342
 Portfolio SAFE 341
 Präsentationen 74
 Preisstrukturen 231
 Priorisierung
 Anforderungen 149, 151
 Risiken 144, 302
 Priorität, relative 150
 Proaktive Qualitätsansätze 283, 287
 Product Backlog 95, 152

- Product Owner 70, 94, 231
 agile Rolle 112
 Aktivitäten am Ende des Tages 195
 Aufgaben während Sprints 188
 Beschaffungsmanagement 230
 dediziertes Team sicherstellen 266
 Definition 50
 Definition of Done und Risikomanagement 298
 Entwicklungsteam unterstützen 76
 Feedback während Sprint 199
 im Pilotteam 314
 ineffektiv 371
 in Enterprise Scrum 347
 LeSS 335
 Markt für die Produkteinführung vorbereiten 216
 mit Vollmacht 389
 Nexus-Integrations-team 338
 persönliches Gespräch mit 106
 proaktive Qualitätspraktiken 287
 Release-Planung 167
 Scrum at Large 330
 Servant Leadership 264
 Spring Planning Meeting 173
 Sprint-Retrospektive 202
 Sprint-Review 197
 Überprüfung fertiggestellter Funktionalität 193
 Umfangsmanagement 222
 User Stories ausarbeiten 190
 Verantwortlichkeiten 113
 Product Owner Review 193
 Product Vision Statement 139, 389
 Kommunikationskanäle 276
 Produkt
 technische Spezifikationen 45
 Vorbereitungen für Support 215
 Vorteile agiler Ansätze für 80
 Produkt-Backlog
 fertigstellen 152
 in Release-Sprint 212
 Kommunikationskanäle 276
 Risikomanagement 303
 Schätzung 153
 Status- und Fortschrittsberichterstattung 277
 Umfangsmanagement 220–221
 Werteliste in Enterprise Scrum 347
 Zeitmanagement 250
 Zugänglichkeit 178
 Produkteinführungszeit 400
 Produktfeatures
 in Produkt-Roadmap gruppieren 147
 vorschlagen 224
 Produktinkrement 95, 190
 Produktmanagement, SAFe 344
 Produktqualität 80, 379
 Produkt-Roadmap 104, 389
 Anforderungen festlegen 145
 Aufwand schätzen und Anforderungen ordnen 148
 Beschaffungsmanagement 229
 im Wertschöpfungsplan 136
 Kommunikationskanäle 276
 Produktfeatures organisieren 147
 Risikomanagement 303
 Schätz-Poker 165
 Stakeholder ermitteln 144
 Umfangsmanagement 222
 Zeitmanagement 249–250
 Zugänglichkeit 178
 Produktsupport 215
 Produktumfang 220
 Produktvision 389
 Beschaffungsmanagement 229
 im Wertschöpfungsplan 136
 Risikomanagement 303
 Umfangsmanagement 222
 Program Increment (PI) 344
 Programmebene, SAFe 344
 Programminkrement (PI) 344
 Planung 345
 Project Management Institute (PMI) 97, 406
 Projekt
 aufgrund der Kosten beenden 255
 auf Zeit- und Materialbasis 232
 Definition 29
 mit fester Dauer 232
 mit Kostendach 232
 pausieren 256
 sich selbst finanzierendes 253
 Projektdauer
 Budgetbegrenzungen 242
 fertiggestellte Funktionalität 242
 mit Velocity ermitteln 244
 vorgegebene Deadline 241
 Projekthindernisse 246
 Projektkontrolle 383
 Projektleistung 383
 Projekttraum 103
 Projekt-Stakeholder
 Feedback 199
 im Pilotteam 316
 Projektsteuerung 78, 383
 Projektteam
 Arbeitsumfeld 102, 321
 bessere Leistung 76
 kontinuierliche Verbesserung 77
 Mentor 119
 nicht produktive Arbeit reduzieren 73
 Platinum-Prinzipien 59
 Projektumfang 220
 Projektvorhersehbarkeit 384
 Projektzeitplan 45, 57
 Prosci, ADKAR-Werkzeug 356
 Prozess 40–41
 Prozessänderungen, Transparenz über 318
 Prozessdokumentation 75
- ## Q
- Qualifikationen, vielseitige 402
 Qualität 73, 81
 agile Prinzipien für bessere 51
 und Lean-Management 91
 Qualitätsmanagement 285
 automatisiertes Testen 293
 dauerhafte konstante Entwicklung 291
 Entwicklungstechniken 288

- hohe technische Qualität und gutes Design 287
in Sprints 285
nachhaltige Entwicklung 291
persönliches Gespräch 291
Product Owner und Entwicklungsteam 290
selbstverwaltete Teams 260, 263
traditionelle versus agile Ansätze 282
Überblick 284
Überprüfung und Anpassung 292
User Stories und Akzeptanzkriterien 290
Quantitative Risikominde-
rung 300
- R**
- Rauchtest 294–295
Rechtsabteilung 145
Release-Sprint 215
Refactoring 99
Refinement, Nexus 340
Regressionstest 294
Regulatorische Anforderungen 311
Reinforcement in ADKAR 357
Relative Priorität 150
Relative Schätzung 100, 150
Release Notes 210
Release-Planung 137
 Beschaffungsmanagement 230
 Kommunikationskanäle 276
 minimal marktfähige Features 167
 Risikomanagement 303
 Umfangsmanagement 223
 Zeitmanagement 249–250
Releases
 Dauer berechnen 245
 Kosten berechnen 253
 Umfangsmanagement 223
Release-Sprint 210
 Markt vorbereiten 216
 operativer Support 212
 Organisation vorbereiten 215
 Überblick 170, 209
Release-Sprint-Backlog 215
Release Train Engineer (RTE) 344
- Requirement Area, LeSS Hufe 334
Requisiten, Daily Scrum 180
Respekt 121, 123
 als Grundwert 123
 und Innovation 123
Ressourcen 124
Retrospektive 77
Return on Investment 79, 138, 393
 Steigerung 80
Ri-Phase, Shu-Ha-Ri-Konzept 369
Risiko 145, 149
 akzeptables 298
 bewerten 150
 Definition of Done 298
 früh erkennen, priorisieren und darauf reagieren 302
 reduzieren 302, 380
 schnelles Scheitern 300
 selbstverwaltete Teams 263
 sich selbst finanzierende Projekte 299
 traditionelle versus agile Ansätze 295
 Überblick 298
Roadmap-Planung 152
Roadmap to Value 317
Rollen in Scrum 94
RTE, Release Train Engineer 344
- S**
- SAFe Scaled Agile 408
Schätz-Poker 163
Schätzung
 Affinitätsschätzung 165
 Aufwand für Tasks in Stunden 176
 Aufwand für Anforderungen 149
 Aufwand im Sprint-Backlog 172
 Definition 148
 relative 100, 150
Schleichende Umfangserweiterung 221
Schnelles Scheitern 300, 302
Schrittweise Fertigungsmodelle 30
Schulung 366, 386
Schwarze-Peter-Spiel 372
Scope Creep 221
- Scrum
 Ähnlichkeiten mit Extreme Programming und Lean 100
 Artefakte 95
 Begriffsherkunft 68
 Geschichte von 33
 Rollen 94
 Zertifizierungen 97, 408
Scrum Alliance 318, 406
Scrumboard 347
ScrumButs 373
Scrum Master 95, 390
 Affinitätsschätzungssession 166
 agile Rolle 115
 Aktivitäten am Ende des Tages 195
 Aufgaben während Sprints 189
 Aussagen des Scrum Masters 180
 Beschaffungsmanagement 230
 Daily Scrum 180
 dediziertes Team sicherstellen 267
 Durchsetzungsfähigkeit 117
 Hindernisse beseitigen 193
 im Pilotteam 315
 in Enterprise Scrum 347
 Konsensbildung 128
 Kontakt mit Abteilung Beschaffung 235
 Nexus-Integrationsteam 338
 organisatorisches Gewicht 194
 Product Vision Statement 143
 Schätz-Poker 164–165
 Scrum at Large 328
 Servant Leader 115, 260
 Spring Planning Meeting 173
 Sprint-Retrospektive 202
 Unterbrechungen verhindern 74
 Unterstützung des Entwicklungsteams 70
 Verantwortlichkeiten 116
 Vertragsstellung Lieferanten 233
 Zugänglichkeit der Artefakte 178
Scrumming the scrum 207
Scrum of Scrums 325

- Scrum of Scrums of Scrums 329–330
 Scrum.org, Zertifizierungen 319
 Scrum-Raum 103
 Scrum-Teams
 agiles Umfeld erzeugen 317
 aktives Coaching für 366
 Aktivitäten am Ende des Tages 194
 Arbeitsmoral verbessern 385
 dedizierte Teams 265, 322
 Definition of Done und Risiko 298
 Entwicklungs- und Wartungsarbeiten 213
 Grundwerte 119
 Größenbeschränkung 129
 Kosten berechnen für 252
 Kostensenkung 254
 langfristige Kosten bestimmen 252, 254
 mehrere 322
 operativer Support 213
 Release-Sprint 215
 selbstorganisiert 259
 selbstverwaltet 259
 Shu-Ha-Ri-Konzept des Erlernens 368
 Sprint Planning Meeting 173
 Sprint-Retrospektive 202
 Sprint-Review 197
 Teamphilosophie 124
 Velocity 169, 177
 Velocity steigern 245
 Velocity überwachen 242
 verteilte 270
 vielseitige Qualifikationen 402
 Warnsignale für Probleme 373
 Selbstorganisation, Team 127, 129, 263
 Selbstverpflichtung 127
 als Grundwert 120
 Selbstverwaltung, Team 128–129, 263
 Servant Leader 260
 Servant Leadership 265, 308, 311, 316
 Scrum Master 116
 Serviceorientierte Architektur 401
 Shadowing 59, 126
 SharePoint 109
 Shu-Ha-Ri 368
 Sicherheitstests 210
 Sichtbarkeit der Performance 383
 Silos 249
 Single Points of Failure 126, 192, 390
 Smoke Test 294–295
 Sofortnachrichten 108, 268
 Softwareentwicklung
 agile Prinzipien 48
 agiles Manifest 42
 DevOps-Modell 214
 empirische Prozesssteuerung 35
 Erfolgs- und Misserfolgsquote 31
 Qualität 81
 Umfangsaufblähung 32
 und Lean Management 90
 Wasserfallmethode 31
 Solution Architect/Engineer, SAFe 344
 Solution Management, SAFe 344
 Solution Train 343
 Solution Train Engineer (STE) 344
 Sprint-Backlog 95
 Aktivitäten am Ende des Tages 194
 Beispiel 172
 Fortschritt verfolgen 182
 in Enterprise Scrum 347
 in Nexus 339
 in Release-Sprint 212, 215–216
 Kommunikationskanäle 276
 Risikomanagement 303
 Zeitmanagement 249–250
 Zugänglichkeit 178
 Sprint-Burndown-Diagramm 278
 Sprint Planning Meeting 173
 Sprint-Planung
 im Scrum-Framework 96
 im Wertschöpfungsplan 137
 in Enterprise Scrum 347
 in Release-Sprint 212
 Nexus 339
 Risikomanagement 303
 Überblick 171
 Umfangsmanagement 223
 Sprint-Retrospektive 77, 94, 202, 381
 Beschaffungsmanagement 230
 Dauer 204
 im Scrum-Framework 96
 im Wertschöpfungsplan 137
 in Enterprise Scrum 347
 in Platinum Edge Change-Roadmap 367
 in Release-Sprint 212, 215
 Kernfragen 204
 Kommunikationskanäle 276
 Meeting 204
 Nexus 340
 planen 204
 Risikomanagement 303
 Stakeholder 202
 Tagesordnung für 205
 Überblick 197, 202
 Überprüfen und Anpassen 206
 Umfangsmanagement 224
 Sprint-Review 197
 Beschaffungsmanagement 230
 Dauer 199
 Definition of Done 198
 Feedback 197, 199–201
 im Scrum-Framework 96
 im Wertschöpfungsplan 137
 in Enterprise Scrum 347
 in Platinum Edge Change-Roadmap 367
 in Release-Sprint 212, 218
 Kommunikationskanäle 276
 Nexus 340
 Richtlinien 200
 Risikomanagement 303
 Teilnahme der Stakeholder 374
 Überblick 197
 Umfangsmanagement 224
 Vorbereitung 198
 Sprint-Review-Basar 335
 Sprints 68
 Anzahl der benötigten schätzen 169
 Burndown-Diagramme 183
 Dauer 171, 244–245
 Definition 36
 eintägige 214
 Feedback durch Product Owner 199
 Fortschritt überwachen 182
 in Enterprise Scrum 347
 in Sprint-Retrospektive vergleichen 204

- Sprint-spezifisches
 - Taskboard 106
 - Sprintziel
 - Erfolgsquoten 399
 - Nexus 339
 - Stakeholder 95
 - agile Rolle 117
 - Beteiligung am Projekt 81
 - Feedback von 199–200
 - Geschäftswert bewerten 150
 - im Projektteam 111
 - Product Vision Statement 142
 - Risiken bewerten 150
 - Sprint-Retrospektive 202
 - Verantwortlichkeiten 118
 - Standish Group 31–32, 36, 295
 - Stand-up 180
 - Statischer Test 192, 295
 - Statusbericht 45, 187, 277
 - Status quo infrage stellen 121
 - STE, Solution Train Engineer 344
 - Story Points 153, 373
 - Strategische Ansätze zur Veränderung 355
 - Strategische Zeitpläne 241
 - Structural Patterns, Menü
 - in Enterprise Scrum 349
 - Strukturelle Muster, Menü
 - in Enterprise Scrum 349
 - Subgruppenbildung 249
 - Supportkanäle 216
 - Swarming 100, 176, 389
 - System Architect/Engineer, SAFe 344
 - Systemtests, automatisierte 192
- T**
- Tägliche Prozesse, 194
 - auslieferfähige Funktionalität erstellen 189
 - Beschaffungsmanagement 228
 - Daily Scrum 179
 - Fortschritt verfolgen 182
 - Hindernisse identifizieren 193
 - Rollen und Verantwortlichkeiten 188
 - Sprint-Backlog 182
 - Taskboard 186
 - Überblick 179
 - Taktische Hindernisse 193
 - Taktische Zeitpläne 241
 - Talentzuteilung 124
 - Taskboard 91, 187
 - Kommunikationskanäle 276
 - Risikomanagement 303
 - Tasks 146
 - Aufwand in Stunden 176
 - User Stories aufteilen in 176
 - TDD *siehe* Test Driven Development
 - Team
 - Arbeitsmoral 402
 - begrenzter Größe 129
 - Cross-Funktionalität 125
 - dediziertes 124
 - Eigenverantwortung 130
 - Executive Action 330
 - Extreme Programming 98
 - Größe beschränken 129, 270
 - Kanban 91
 - maßgeschneiderte Strukturen für 384
 - Mitglieder des Pilotprojekts 312
 - Platinum-Prinzipien 59
 - Selbstorganisation 127
 - Selbstverwaltung 128
 - Transformationsteam zusammenstellen 363
 - wichtige Merkmale 124
 - Zufriedenheit 398
 - Teamarbeit 54
 - Teamdynamik managen
 - cross-funktionale Teams 267
 - dediziertes Team 265
 - Größe des Teams beschränken 270
 - Kommunikation 274
 - Offenheit intensivieren 268
 - selbstverwaltet und selbstorganisiert 259
 - Servant Leadership 260
 - traditionelle versus agile Ansätze 259
 - Überblick 257
 - verteilte Teams 270
 - Teammoral 385
 - Team-Performance 76
 - Teamstrukturen, maßgeschneiderte 384
 - Teamvereinbarung 129
 - Technische
 - Dokumentation 211
 - Technische Produktspezifikationen 45
 - Technische Spitzenleistung 287
 - Testabdeckung 388
 - Test Driven Development (TDD) 99–100, 288
 - Testen
 - automatisiertes 192, 293, 371, 388
 - in Extreme Programming 98
 - und Qualitätsmanagement 293
 - und Risikomanagement 300
 - Testgetriebene Entwicklung *siehe* Test Driven Development
 - Themes 146, 161–162
 - mehrere Scrum-Teams 249
 - The Project Management Institute (PMI) 97
 - The Scrum Alliance 97
 - Thrashing 125
 - Timebox 173, 214
 - Time-to-Market 42
 - Todesmarsch 56
 - Toyota 91, 187, 203, 401
 - Transformationsteam zusammenstellen 363
 - Transition
 - agiles Umfeld erzeugen 317
 - Disziplin 372
 - Engagement der Organisation 308
 - Engagement des Einzelnen 309
 - fehlende Unterstützung 371
 - Mitglieder des Pilotteams 312
 - organisatorische Hindernisse 310
 - regulatorische Anforderungen 311
 - Zeitpunkt 312
 - Transparenz 85, 367
 - agiles Umfeld erzeugen 318
 - uneingeschränkte 35
 - Tratsch 123
 - Trendanalyse mit Velocity 243
- U**
- Übergang 391
 - Überprüfung
 - agiles Umfeld erzeugen 318
 - in agilen Projekten 38
 - in selbstverwalteten Teams 129

- Just-in-time-Planung 138
 - regelmäßige 35
 - Sprint-Retrospektive 206
 - und Qualitätsmanagement 292
 - Umfangreiche Dokumentation minimieren 55
 - Umfangsaufblähung 32–33, 221, 251
 - Umfangsmanagement
 - Änderungen einführen 224
 - Artefakte für 222, 226
 - im Projektverlauf 222
 - selbstverwaltete Teams 261
 - traditionelle versus agile Ansätze 220
 - Überblick 219–220
 - Umfangsänderungen managen 225
 - Umfangsprobleme 36
 - Umfeld 317
 - ungeeignet 371
 - Umfragen 397
 - Unit-Tests 98, 294
 - automatisierte 192
 - Urknall-Entwicklung 66
 - User Stories 146
 - Affinitätsschätzung 165
 - Akzeptanzkriterien 156
 - Akzeptanzkriterien und Qualitätsmanagement 290
 - Anforderungen zergliedern 161
 - Anker-Story 164
 - Anwender ermitteln 158
 - aufteilen in Tasks 176
 - ausarbeiten 190
 - Begriff 156
 - Epic 166, 343
 - im Taskboard 186
 - INVEST-Modell 162
 - Kosten berechnen 256
 - Product Owner Review 193
 - Release-Planung 169
 - Schätz-Poker 163
 - Schritte zur Erstellung 157
 - Sprint-Backlog 172
 - Stakeholder ermitteln 157
 - Swarming 176
 - Wert 156
 - Werteliste in Enterprise Scrum 347
 - User Story Points 169
- V**
- Value stream 343
 - Velocity 100, 382
 - Begriff 169, 242
 - bei dedizierten Teams 266
 - berechnen 243
 - durchschnittliche 243
 - erfassen 242
 - Konsistenz 247
 - langfristige Kosten ermitteln 254
 - Schätzen des Projektzeitplans 244
 - steigern 245
 - steigern, um Kosten zu senken 254
 - und Trendanalyse 243
 - Veränderung
 - ADKAR-Modell 354
 - Kotters acht Schritte 355
 - Lewins 3-Phasen-Modell 353
 - Modell nach Satir 362
 - Stolperfallen vermeiden 369
 - strategische Ansätze 353
 - Warnsignale für Probleme 373
 - Vergoldung 44, 201
 - Verkaufsabteilung 145, 216
 - Release-Sprint 215
 - Verlangen in ADKAR 357
 - Versionshinweise 210
 - Verstärkung in ADKAR 357
 - Verteiltes Scrum of Scrums 271
 - Verteilte Teams 270
 - Werkzeuge zur Kommunikation 108
 - Vertical Slicing 324
 - Vertikale Aufteilung 324
 - Vertikaler Schnitt 324
 - Verträge 40–41, 46, 233–234, 236
 - Vertragsverhandlung 41
 - Vertrauen 123
 - Videokonferenzen 108
 - Videokonferenztechnologien 272
 - Visualisierung 60, 91, 386
- W**
- Warnsignale für Probleme im Veränderungsprozess 373
 - Wartungsarbeiten 213–214
 - Wasserfall 30, 67, 86
 - Änderungen berücksichtigen 40
 - Feedbackschleifen 290
 - im Vergleich zu agilem Projekt 37
 - Kosten für gescheitertes Projekt 301
 - Probleme 69
 - Risikomanagement 295
 - Risiko- und Kostenprofil 78
 - reagieren auf Änderungswünsche 42
 - reines Wasserfallprojektmanagement 31
 - Scope Creep 221
 - Webbasierte Desktop-Freigabe 108
 - Webcams 108
 - Websites zur Zusammenarbeit 109
 - Wechselnde Führungsrolle 128
 - Weiterbildung 390
 - Werkzeuge 41
 - zur Zusammenarbeit 276
 - Wert
 - Definition 149
 - User Story 156
 - Werte, agiles Manifest 42
 - Werteliste 347
 - Wertschöpfungsplan 317
 - Wertstrom 343
 - Wertstromanalyse 401
 - Whiteboard 107
 - Wikispeed 401
 - Wissen in ADKAR 357
 - Wöchentlicher Statusbericht 45
 - Work in Progress (WIP) 92
- X**
- XP *siehe* Extreme Programming
- Z**
- Zeigen, nicht erklären 274, 276
 - Zeitmanagement
 - Artefakte für 249
 - Kosten durch Verkürzung des Projekts senken 255
 - mehrere Teams 249
 - Projektdauer ermitteln 244
 - selbstverwaltete Teams 260–261
 - traditionelle versus agile Projekte 240
 - Überblick 239
 - Velocity 242

Zeitpläne
 feste 240
 langfristige und Velocity 242
 strategische 241
 taktische 241
Zeitzoneunterschiede 272
Zertifizierungen 97,
 318, 408

Zusammenarbeit 228,
 232, 381
 agile Werte 119
 Ausarbeitung 190
 Kommunikationskanäle 275
 Stakeholder und Scrum-Team 116
 Tools für Online- 272
 Websites zur 109

 Werkzeuge zur 276
Zusammenarbeitsmodi,
 Menü in Enterprise Scrum 350
Zuspätkommen 181
Zyklisches Arbeiten 179
Zyklus in Enterprise Scrum 347

