

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 Imple-
 mentierungsstrategie 355
Akzeptanzkriterien 84
 als Ergebnis der Verfeine-
 rung des Produkt-Back-
 logs 82
Alltagspflichten 333
 als Schritt beim Erstellen
 von Anforderungen 78
Alternativkosten (AK) 112,
 251, 382
Amazon 169, 180-181

Anforderung
 Code-Refactoring berück-
 sichtigen 174
 Eintragstyp Pro-
 dukt-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 Projek-
 te 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 Anfor-
 derungen 78
Ausbildung 356
 mangelnde 366

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

B

Bauen-Messen-Ler-
 nen-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 fin-
 den 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 Tech-
 nik aufeinander ausrich-
 ten 171
Business Development
 Marketing 292
 Vertrieb 297
BYOA, bring your own appli-
 cation 236

C

CafePress 295
 Canon 183
 Card – Conversation – Con-
 formation 86
 Card – Conversation – Con-
 formation 86
 CEC, Certified Enterprise
 Coach 386
 Certified Scrum Professional
 (CSP-SM, CSP-PO) 356
 Chicago Tribune, Tageszei-
 tung 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 De-
 veloper 8, 356, 388
 CSM, Certified Scrum Master
 8, 356, 358, 388
 CSP, Certified Scrum Prof-
 fessional 386
 CSP für Entwickler (CSP-D)
 386
 CSP für Product Owner
 (CSP-PO) 386
 CSP für Scrum Master (CSP-
 SM) 386
 CSPO, Certified Scrum Pro-
 duct 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 betei-
 ligen 188
 Zweck 136
 Daodejing 65
 Das öde Land 219
 Data Warehouse 231
 Daten
 Big Data 230
 Migration großer Daten-
 mengen 232
 Dating
 Definition of Done 321
 Fokussierung versus Mul-
 titasking 325
 Freundschaften nutzen
 321
 in Schichten 320
 mit Scrum 322
 Roadmap to Value 325
 Teamarbeit 324
 Vision festlegen 319
 Decomposition 76
 Dedizierte Entwicklungs-
 teams 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 Anforde-
 rungen 205
 Derby, Esther 150
 Derby- und-Larsen-Prozess
 150
 Deseret Digital Media 222
 Designverbesserungen
 Eintragstyp Pro-
 dukt-Backlog 85
 DevOps, Development and
 Operations 240
 Dienstleistung 179
 Dienstleistungssektor
 Bildungswesen 207
 Gesundheitswesen 199
 Militär und Strafverfol-
 gung 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
 permant sichtbare 100
 Dokumentiert, Faktor der
 Definition of Done 100
 Doppelarbeit agil 377
 Dropbox 255
 Durchführen
 Audit 355
 Durchlaufzeit (lead time) 244
 Durchschnittliche Antwort-
 geschwindigkeit, als Met-
 rik 308
 Durchschnittliche Bearbei-
 tungszeit, 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 Defi-
 nition of Done 100
 Entwickler
 einstellen 280
 Entwicklung
 Defekte während der 378
 Hardware- 194
 als Schritt beim Erstellen
 von Anforderungen 78

- Entwicklungsdauer (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 Verlustpotenzial 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
Hokokratie 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
Training 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
Qualifiaktionen 384
Return on Investment 380
Sprintziel-Erfolgsquote 377
Time to Market 379
Überblick 377
Verhältnis Manager-Produktsteller 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 24,8
 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
 Fluktuation 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
 - Umfangsteuerung 76
 - User Stories 85
 - Produkte
 - Medien 219
 - Produkteinführungszeit 379
 - Produktfehler, weniger 201
 - Produktinkrement 147
 - Produktion
 - Entwicklungsstufe Video-spiele 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
 - Umfangsteuerung 76
 - Zeitraumen 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
 - Schuldentilgung 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 betei-igen 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 betei-igen 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
 - Team moral
 - 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
 Verkaufszyklen 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
 Training 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

