

Auf einen Blick

| | |
|---|------------|
| Vorwort | 9 |
| Über den Autor | 11 |
| Danksagung | 13 |
| Einleitung | 23 |
| Teil I: Die Rollen | 27 |
| Kapitel 1: Das ist Scrum und so funktioniert es | 29 |
| Kapitel 2: Der Product Owner | 35 |
| Kapitel 3: Der Scrum Master | 53 |
| Kapitel 4: Das Team | 73 |
| Teil II: Die Listen | 95 |
| Kapitel 5: Das Product Backlog | 97 |
| Kapitel 6: Das Sprint Backlog | 115 |
| Kapitel 7: Definition of Done | 123 |
| Kapitel 8: Burndowns | 129 |
| Teil III: Die Meetings | 137 |
| Kapitel 9: Sprint Planning Meeting | 139 |
| Kapitel 10: Der Daily Scrum | 151 |
| Kapitel 11: Sprint Review | 157 |
| Kapitel 12: Sprint-Retrospektive | 163 |
| Kapitel 13: Der Sprint | 175 |
| Kapitel 14: Scrum mit mehreren Teams | 179 |
| Teil IV: Der Top-Ten-Teil | 187 |
| Kapitel 15: Zehn Gründe, mit Scrum zu arbeiten | 189 |
| Kapitel 16: Zehn Tipps für Ihr erstes Scrum-Projekt | 193 |
| Kapitel 17: Zehn Schritte zum Start eines Scrum-Projekts | 197 |
| Kapitel 18: Zehn Tipps zur Arbeit mit Planungspoker | 201 |
| Stichwortverzeichnis | 205 |



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Vorwort | 9 |
| Über den Autor | 11 |
| Danksagung | 13 |
| Einleitung | 23 |
| Warum Scrum? | 23 |
| Törichte Annahmen über die Leser | 24 |
| Wie dieses Buch aufgebaut ist | 25 |
| Teil I: Die Rollen | 25 |
| Teil II: Die Listen | 25 |
| Teil III: Die Meetings | 25 |
| Teil IV: Der Top-10-Teil | 25 |
| Symbole, die in diesem Buch verwendet werden | 26 |
| | |
| TEIL I | |
| DIE ROLLEN | 27 |
| | |
| Kapitel 1 | |
| Das ist Scrum und so funktioniert es | 29 |
| Scrum und agile Softwareentwicklung | 29 |
| Wie funktioniert Scrum? | 30 |
| Drei Rollen | 31 |
| Zwei Listen | 33 |
| Vier Meetings | 33 |
| | |
| Kapitel 2 | |
| Der Product Owner | 35 |
| Die Rolle des Product Owners | 35 |
| Backlog-Management | 37 |
| Stakeholder-Management | 38 |
| Inventarisieren der Stakeholder | 38 |
| Meetings mit den Stakeholdern | 39 |
| Die Arbeit mit dem Development-Team | 40 |
| Release Management | 41 |
| Vision Statement | 42 |
| Dann aber auch releasen | 44 |

| | |
|---|-----------|
| Eigenschaften eines Product Owners | 44 |
| Product Owner und Technik | 46 |
| Ein Tag im Leben eines Product Owners | 47 |
| Kapitel 3 | |
| Der Scrum Master | 53 |
| Die Rolle des Scrum Masters | 53 |
| Unterstützung für Scrum organisieren | 54 |
| Die Spielregeln durchsetzen | 56 |
| Hilfsmittel für den Scrum Master | 59 |
| Die fünf Scrum-Prinzipien | 60 |
| Das Agile Manifest | 61 |
| Hindernisse aus dem Weg räumen | 63 |
| Der Veränderungsmanager | 67 |
| Ein Tag im Leben eines Scrum Masters | 68 |
| Kapitel 4 | |
| Das Team | 73 |
| Die Rolle des Teams | 73 |
| Arbeiten in Iterationen | 75 |
| Warum schätzen? | 78 |
| Arbeit schätzen | 80 |
| Im Sprint | 82 |
| Sprint Planning I. | 82 |
| Sprint Planning II. | 82 |
| Die eigentliche Arbeit | 84 |
| Sprint Review | 89 |
| Sprint-Retrospektive | 89 |
| Ein Tag im Leben eines Teammitglieds | 91 |
| TEIL II | |
| DIE LISTEN | 95 |
| Kapitel 5 | |
| Das Product Backlog | 97 |
| Das Ziel des Product Backlogs | 97 |
| Priorisieren | 99 |
| User Stories | 102 |
| Schätzen | 104 |
| Product Backlog Items aufteilen | 107 |
| Beispiel für ein Product Backlog | 113 |

| | |
|---|------------|
| Kapitel 6 | |
| Das Sprint Backlog | 115 |
| Das Ziel des Sprint Backlogs | 115 |
| Von Storys zu Aufgaben | 117 |
| Berichte und Tools | 119 |
| Kapitel 7 | |
| Definition of Done | 123 |
| Das Ziel der Definition of Done | 123 |
| Bestandteile der Definition of Done | 125 |
| Die Definition of Done erfüllen | 127 |
| Kapitel 8 | |
| Burndowns | 129 |
| Den Fortschritt im Auge behalten | 129 |
| Der Release Burndown | 130 |
| Der Sprint Burndown | 132 |
| Scrumboard | 134 |
| TEIL III | |
| DIE MEETINGS | 137 |
| Kapitel 9 | |
| Sprint Planning Meeting | 139 |
| Product Backlog Refinement | 140 |
| Die Definition of Ready | 140 |
| Sprint Planning I | 142 |
| Umfang festlegen | 142 |
| Wie viel Arbeit? | 143 |
| Ablauf des Meetings | 143 |
| Sprint Planning II | 145 |
| Product Owner anwesend | 147 |
| In Aufgaben zerlegen | 147 |
| Noch einmal schätzen? | 148 |
| Commitment | 149 |
| Kapitel 10 | |
| Der Daily Scrum | 151 |
| Arbeitsbesprechung | 151 |
| Chicken and Pigs | 153 |
| Soziale Kontrolle? | 154 |
| Der Product Owner | 155 |
| Das Scrumboard aktualisieren | 155 |

| | |
|---|------------|
| Kapitel 11 | |
| Sprint Review | 157 |
| Die Bedeutung von Feedback | 157 |
| Das Meeting: Mehr als eine Demo | 158 |
| Die Demo | 159 |
| Das Feedback | 161 |
| Aktionen definieren | 162 |
| Kapitel 12 | |
| Sprint-Retrospektive | 163 |
| Nehmen Sie sich Zeit zur Reflexion | 163 |
| Stimmung schaffen | 164 |
| Product Owner bei der Retrospektive? | 165 |
| War da was? | 166 |
| Einsichten gewinnen | 167 |
| Aktionen | 169 |
| Die Routine durchbrechen: Retro-Formen | 171 |
| Kapitel 13 | |
| Der Sprint | 175 |
| Ziel eines Sprints | 175 |
| Die Dauer eines Sprints | 176 |
| Kapitel 14 | |
| Scrum mit mehreren Teams | 179 |
| Regel 1: Finger weg! | 179 |
| So wird skaliert | 180 |
| Phase 1 | 180 |
| Phase 2 | 183 |
| Phase 3 | 184 |
| TEIL IV | |
| DER TOP-TEN-TEIL | 187 |
| Kapitel 15 | |
| Zehn Gründe, mit Scrum zu arbeiten | 189 |
| Mehr Ware fürs Geld | 189 |
| Mehr Kontrolle | 189 |
| Zufriedene Nutzer | 189 |
| Bessere Qualität | 190 |
| Business-Case-Validierung | 190 |
| Besserer Anschluss beim Auftraggeber | 190 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Weniger Bürokratie | 190 |
| Kleine Organisationen skalieren | 191 |
| Wissen teilen | 191 |
| Mehr Spaß | 191 |

Kapitel 16
Zehn Tipps für Ihr erstes Scrum-Projekt 193

| | |
|---|-----|
| Nehmen Sie ein Business-Projekt | 193 |
| Nehmen Sie ein kleines Projekt, | 193 |
| ... aber nicht zu klein | 194 |
| ... und außerdem wichtig! | 194 |
| Verkaufen Sie kein Scrum | 194 |
| Sorgen Sie für Unterstützung auf allen Ebenen der Organisation | 195 |
| Haben Sie keine Angst vor einem Misserfolg | 195 |
| Kommunizieren Sie und seien Sie transparent | 195 |
| Haben Sie Mut | 195 |
| Feiern Sie Ihre Erfolge | 196 |

Kapitel 17
**Zehn Schritte zum Start eines
 Scrum-Projekts 197**

| | |
|---|-----|
| Sorgen Sie dafür, dass Sie einen Product Owner haben | 197 |
| Schreiben Sie ein Vision Statement | 197 |
| Legen Sie die erste Version des Product Backlogs an | 197 |
| Suchen Sie einen Scrum Master | 198 |
| Sorgen Sie für Vollmacht vom Management | 198 |
| Suchen Sie ein Team | 198 |
| Formulieren Sie eine Definition of Done | 198 |
| Organisieren Sie ein Product Backlog Refinement Meeting mit dem Team | 198 |
| Richten Sie einen Teamraum ein | 199 |
| Beginnen Sie mit dem ersten Sprint | 199 |

Kapitel 18
Zehn Tipps zur Arbeit mit Planungspoker 201

| | |
|----------------------|-----|
| Schätzen | 201 |
| Reihenfolge | 201 |
| Ausreißer | 201 |
| Fragezeichen | 202 |
| Exponentiell | 202 |
| Konzentration | 202 |
| Keine Annahmen | 202 |

22 Inhaltsverzeichnis

| | |
|-----------------------------------|------------|
| Fixpunkte | 202 |
| Relativ | 203 |
| Priorität | 203 |
| Stichwortverzeichnis | 205 |