

## Die Kunst der agilen Entwicklung Grundlagen, Methoden und Praktiken

# DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

---

# Inhaltsübersicht

	<b>Geleitwort</b>	<b>xvii</b>
	<b>Vorwort</b>	<b>xix</b>
	<b>Vorwort der Übersetzer</b>	<b>xxvii</b>
<b>Teil I</b>	<b>Agilität verbessern</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>Was ist Agilität?</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Wie können wir agil sein?</b>	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>Wählen Sie Ihre Agilität</b>	<b>23</b>
<b>4</b>	<b>In Agilität investieren</b>	<b>31</b>
<b>5</b>	<b>In Veränderung investieren</b>	<b>55</b>
<b>6</b>	<b>Agilität skalieren</b>	<b>73</b>
<b>Teil II</b>	<b>Fokus auf Mehrwert</b>	<b>87</b>
<b>7</b>	<b>Teamwork</b>	<b>93</b>
<b>8</b>	<b>Planen</b>	<b>183</b>
<b>9</b>	<b>Ownership</b>	<b>263</b>
<b>10</b>	<b>Verantwortlichkeit</b>	<b>341</b>
<b>11</b>	<b>Verbesserung</b>	<b>397</b>

---

<b>Teil III</b>	<b>Zuverlässig liefern</b>	<b>433</b>
12	Zusammenarbeit	439
13	Entwicklung	475
14	Entwurf	547
15	DevOps	587
16	Qualität	625
<b>Teil IV</b>	<b>Optimierung der Ergebnisse</b>	<b>661</b>
17	Autonomie	665
18	Entdeckung	669
19	In die Zukunft	673
<b>Anhang</b>		
	Literaturverzeichnis	675
	Index	691

# Inhaltsverzeichnis

Geleitwort .....	xvii
Vorwort .....	xix
Vorwort der Übersetzer .....	xxvii

## **Teil I Agilität verbessern** **1**

<b>1 Was ist Agilität?</b>	<b>3</b>
1.1 Die Entstehung von Agilität .....	3
1.2 Aus der Krise geboren .....	4
1.3 Das Manifest für Agile Softwareentwicklung .....	5
1.4 Die Essenz von Agilität .....	6
1.5 Warum Agilität gewonnen hat .....	9
1.6 Warum Agilität funktioniert .....	11
1.7 Warum Agilität scheitert .....	12
<b>2 Wie können wir agil sein?</b>	<b>15</b>
2.1 Agilität praktizieren .....	15
2.2 Der Weg zur Meisterschaft .....	16
2.3 Wie es losgeht .....	17
<b>3 Wählen Sie Ihre Agilität</b>	<b>23</b>
3.1 Das Agile Fluency-Modell .....	23
3.2 Wählen Sie Ihre Zonen .....	29
<b>4 In Agilität investieren</b>	<b>31</b>
4.1 Ermöglichen Sie Zeit für das Lernen .....	34
4.2 Wählen oder bilden Sie agile Teams .....	37

4.3	Wählen Sie agile Coaches aus	39
4.4	Delegieren Sie Befugnisse und Verantwortung an Teams	40
4.5	Passen Sie den Managementstil auf Teamebene an	43
4.6	Richten Sie Teamräume ein	43
4.7	Etablieren Sie für jedes Team ein lernfreundliches Ziel	44
4.8	Ersetzen Sie Steuerungsansätze nach dem Wasserfallmodell	45
4.9	Passen Sie nachteilige Vorgaben aus der Personalabteilung an	47
4.10	Sprechen Sie Sicherheitsbedenken an	48
<b>5</b>	<b>In Veränderung investieren</b>	<b>55</b>
5.1	Veränderung verstehen	55
5.2	Veränderung im Großen	58
5.3	Veränderungen durchführen	58
5.4	Besorgen Sie sich die Unterstützung des Managements	60
5.5	Besorgen Sie sich die Zustimmung des Teams	67
5.6	Besorgen Sie sich die Zustimmung der Stakeholder	70
5.7	Weiterführende Literatur	72
<b>6</b>	<b>Agilität skalieren</b>	<b>73</b>
6.1	Fluency skalieren	73
6.2	Produkte und Portfolios skalieren	76
<b>Teil II</b>	<b>Fokus auf Mehrwert</b>	<b>87</b>
	Willkommen in der Focusing-Zone	90
	Praktiken der Focusing-Zone meistern	92
<b>7</b>	<b>Teamwork</b>	<b>93</b>
7.1	Komplettes Team	94
7.2	Teamraum	113
7.3	Sicherheit	134
7.4	Zweck	145
7.5	Kontext	158
7.6	Ausrichtung	165
7.7	Energiegeladene Arbeit	176

---

<b>8</b>	<b>Planen</b>	<b>183</b>
8.1	Storys	184
8.2	Adaptives Planen	196
8.3	Visuelles Planen	217
8.4	Das Planning Game	234
8.5	Echte Kundenbeteiligung	245
8.6	Inkrementelle Anforderungen	252
<b>9</b>	<b>Ownership</b>	<b>263</b>
9.1	Aufgabenplanung	265
9.2	Kapazität	283
9.3	Freiraum	305
9.4	Standup-Meetings	313
9.5	Informative Arbeitsumgebung	319
9.6	Kundenbeispiele	326
9.7	»fertig, fertig«	333
<b>10</b>	<b>Verantwortlichkeit</b>	<b>341</b>
10.1	Vertrauen der Stakeholder	342
10.2	Stakeholder-Demos	351
10.3	Prognosen	361
10.4	Roadmaps	374
10.5	Management	382
<b>11</b>	<b>Verbesserung</b>	<b>397</b>
11.1	Retrospektiven	398
11.2	Teamdynamik	408
11.3	Beseitigung von Hindernissen	425

<b>Teil III</b>	<b>Zuverlässig liefern</b>	<b>433</b>
	Willkommen in der Delivering-Zone .....	435
	Praktiken der Delivering-Zone meistern .....	437
<b>12</b>	<b>Zusammenarbeit</b>	<b>439</b>
12.1	Collective Code Ownership .....	440
12.2	Pair Programming .....	448
12.3	Mob Programming .....	461
12.4	Ubiquitous Language .....	467
<b>13</b>	<b>Entwicklung</b>	<b>475</b>
13.1	Keine Reibungsverluste .....	476
13.2	Continuous Integration .....	489
13.3	Testgetriebene Entwicklung .....	501
13.4	Schnelle, zuverlässige Tests .....	520
13.5	Refactoring .....	529
13.6	Spike-Lösungen .....	541
<b>14</b>	<b>Entwurf</b>	<b>547</b>
14.1	Inkrementeller Entwurf .....	550
14.2	Einfacher Entwurf .....	563
14.3	Reflektierender Entwurf .....	574
<b>15</b>	<b>DevOps</b>	<b>587</b>
15.1	Für den Betrieb bauen .....	589
15.2	Feature Flags .....	601
15.3	Continuous Deployment .....	607
15.4	Evolutionäre Systemarchitektur .....	614
<b>16</b>	<b>Qualität</b>	<b>625</b>
16.1	Keine Fehler .....	626
16.2	Aufdecken blinder Flecken .....	636
16.3	Vorfallanalyse .....	644

---

**Teil IV Optimierung der Ergebnisse** **661**

Willkommen in der Optimizing-Zone .....	663
Optimizing Fluency erreichen .....	664
<b>17 Autonomie</b>	<b>665</b>
17.1 Geschäftsbezogenes Fachwissen .....	665
17.2 Geschäftsbezogene Entscheidungen .....	666
17.3 Verantwortlichkeit und Beaufsichtigung .....	667
17.4 Finanzierung .....	667
17.5 Experimente und weiterführende Literatur .....	668
<b>18 Entdeckung</b>	<b>669</b>
18.1 Validiertes Lernen .....	670
18.2 Anpassungsfähigkeit .....	670
18.3 Experimente und weiterführende Literatur .....	672
<b>19 In die Zukunft</b>	<b>673</b>

**Anhang**

---

<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>675</b>
<b>Index</b>	<b>691</b>