

## Team Topologies

Organisation von Business- und IT-Teams  
für einen schnellen Arbeitsfluss

# DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

---

## Team Topologies

---

<b>Vorwort</b> .....	<b>15</b>
<b>Vorwort des Übersetzers</b> .....	<b>17</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>19</b>
<hr/>	
<b>Teil I Teams als entscheidendes Mittel bei der Lieferung</b> .....	<b>26</b>
Die wichtigsten Erkenntnisse .....	27
<b>1 Das Problem mit Organisationsdiagrammen</b> .....	<b>29</b>
Kommunikationsstrukturen einer Organisation .....	30
Team Topologies: Eine neue Art, über Teams zu denken .....	35
Das Revival von Conway's Law .....	36
Kognitive Belastung und Engpässe .....	37
Zusammenfassung: Überdenken Sie Teamstrukturen, Zweck und Interaktionen .....	39
<b>2 Das Conway'sche Gesetz und seine Bedeutung</b> .....	<b>41</b>
Das Conway'sche Gesetz verstehen und anwenden .....	41
Das Reverse Conway Maneuver .....	44
Softwarearchitekturen, die einen teamorientierten Arbeitsfluss fördern .....	48
Organisationsgestaltung erfordert technische Expertise .....	49
Beschränken Sie unnötige Kommunikation .....	50
Achtung! Naive Anwendungen des Conway'schen Gesetzes .....	52
Zusammenfassung: Conway's Law ist entscheidend für effizientes Teamdesign in der Tech-Branche .....	55

<b>3 Teamorientiertes Denken</b> .....	<b>57</b>
Setzen Sie auf kleine, langlebige Teams als Standard .....	58
Gute Grenzen verringern die kognitive Belastung .....	65
Entwerfen Sie »Team-APIs« und gestalten Sie Teaminteraktionen ....	74
Warnung: Engineering-Praktiken sind unerlässlich .....	83
Zusammenfassung: Begrenzen Sie die kognitive Belastung von Teams und gestalten Sie Teaminteraktionen, um einfacher und schneller zu arbeiten .....	83

---

## **Teil II Team Topologies, die für einen reibungslosen Arbeitsfluss sorgen**

Die wichtigsten Erkenntnisse .....	87
<b>4 Statische Team Topologies</b> .....	<b>89</b>
Team-Anti-Patterns. ....	90
Design für den Fluss des Wandels .....	91
DevOps und die DevOps-Topologien .....	93
Erfolgreiche Team-Patterns. ....	95
Überlegungen bei der Auswahl einer Topologie. ....	100
Verwendung von DevOps-Topologien zur Weiterentwicklung der Organisation .....	104
Zusammenfassung: Adaptieren und entwickeln Sie Team-Topologies, die zu Ihrem aktuellen Kontext passen .....	106
<b>5 Die vier grundlegenden Team Topologies</b> .....	<b>107</b>
Stream-aligned Teams. ....	109
Enabling Teams. ....	114
Complicated-subsystem Teams .....	118
Platform Teams. ....	120
Vermeiden Sie Team-Silos im Zuge des Wandels .....	127
Eine gute Plattform ist »gerade groß genug«. ....	128
Ordnen Sie die bekannten Teamtypen den grundlegenden Team Topologies zu .....	132
Zusammenfassung: Verwenden Sie lose gekoppelte, modulare Gruppen von vier spezifischen Teamtypen. ....	137
<b>6 Entscheiden Sie sich für teamorientierte Grenzen</b> .....	<b>139</b>
Ein teamorientierter Ansatz für Zuständigkeiten und Grenzen von Software .....	140
Versteckte Monolithen und Kopplung .....	140
Softwaregrenzen oder »Bruchflächen« .....	143

Beispiel aus der realen Welt: Fertigungsindustrie . . . . .	152
Zusammenfassung: Wählen Sie Softwaregrenzen, die der kognitiven Belastung des jeweiligen Teams entsprechen . . . . .	154

---

### **Teil III Evolution von Teaminteraktionen für Innovation und schnelle Lieferfähigkeit**

Die wichtigsten Erkenntnisse . . . . .	157
<b>7 Die Modi der Teaminteraktion . . . . .</b>	<b>159</b>
Gut definierte Interaktionen sind der Schlüssel zu effektiven Teams . . .	160
Die drei wesentlichen Modi der Teaminteraktion. . . . .	161
Teamverhaltensweisen für jeden Interaktionsmodus . . . . .	169
Auswahl geeigneter Modi für die Teaminteraktion. . . . .	171
Auswahl der grundlegenden Teamorganisation . . . . .	172
Wählen Sie Teaminteraktionsmodi, um Unsicherheiten zu verringern und den Arbeitsfluss zu verbessern . . . . .	175
Zusammenfassung: Drei gut abgegrenzte Modi der Teaminteraktion . .	178
<b>8 Entwickeln Sie Teamstrukturen mit einem Gespür für organisatorische   Belange. . . . .</b>	<b>179</b>
Wie viel Collaboration ist für jede Teaminteraktion angemessen? . . . .	179
Beschleunigung des Lernens und der Übernahme neuer Praktiken . . . .	181
Konstante Evolution der Team Topologies. . . . .	185
Die Kombination von Team Topologies für mehr Effektivität . . . . .	190
Auslöser für die Evolution von Team Topologies. . . . .	191
Selbststeuerung von Design und Entwicklung . . . . .	195
Zusammenfassung: Evolutionäre Team Topologies . . . . .	201
<b>Schlussfolgerung: Das digitale Betriebsmodell der nächsten Generation . . . . .</b>	<b>203</b>
<b>Anhang A Glossar . . . . .</b>	<b>213</b>
<b>Anhang B Literaturempfehlungen. . . . .</b>	<b>217</b>
<b>Anhang C Literaturverzeichnis . . . . .</b>	<b>219</b>
<b>Anhang D Danksagungen . . . . .</b>	<b>235</b>

---

# Interaktionen in verteilten Teams – Workbook

---

<b>Vorwort</b> .....	<b>241</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>243</b>
<b>1 Überblick – Fokus auf remote Teaminteraktionen</b> .....	<b>247</b>
Was braucht ein Unternehmen, um in einer remote-orientierten Welt erfolgreich zu sein? .....	247
Verwenden Sie den Team-API-Ansatz zum Definieren und Kommunizieren von Verantwortlichkeiten und Team-Fokus .....	250
Abhängigkeiten mit einfachen Tools verfolgen und blockierende Abhängigkeiten entfernen .....	250
Kommunizieren Sie viel, dokumentieren Sie schriftlich aber nur das Nötigste .....	251
Zusammenfassung: Gestalten und definieren Sie die Art und Weise, wie Teams interagieren .....	252
<b>2 Teamabhängigkeiten</b> .....	<b>253</b>
Team-API .....	253
Tracking von Abhängigkeiten .....	259
Netzwerke aufbauen: Kaffee, Gespräche, interne Konferenzen .....	263
<b>3 Festlegung von Teamgrenzen</b> .....	<b>269</b>
Vertrauensgrenzen für Gruppen .....	269
Einrichtung des Online-Raums .....	273
Teamorientierte Konventionen für Chat-Tools .....	279
<b>4 Zweckmäßige Interaktionen</b> .....	<b>283</b>
Modi der Teaminteraktion: Ein Rückblick .....	283
Beobachten von Teaminteraktionen .....	288
Klärung von Kommunikationszweck und -kanälen .....	292
Für die Klarheit des Zwecks von Plattformen und Services sorgen. ....	294
<b>5 Nächste Schritte</b> .....	<b>301</b>
Entwerfen und Durchführen einer Plattform-Umfrage zur Developer Experience .....	301
Definieren Sie Namens- und Nutzungskonventionen für Chat-Tools ...	303
Verwenden Sie die Team-API mit mehreren Teams, um Teamgrenzen zu definieren und zu präzisieren. ....	304
Erstellen und teilen Sie einen Durchführungsplan .....	304

Liste der Ressourcen .....	307
Über die Autoren .....	309
Stimmen zu Team Topologies .....	311
Gesamtindex .....	315