

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 Storys	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