

Scrum für Dummies

Die Vorteile von Scrum entdecken

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

Auf einen Blick

Über die Autoren	13
Einleitung	27
Teil I: Erste Schritte mit Scrum	31
Kapitel 1: Die Grundlagen von Scrum.....	33
Teil II: Ein Scrum-Projekt durchführen	51
Kapitel 2: Die ersten Schritte	53
Kapitel 3: Planen Sie Ihr Projekt.....	71
Kapitel 4: Talent und Timing.....	91
Kapitel 5: Release- und Sprint-Planung	111
Kapitel 6: Das Beste aus Sprints herausholen.....	135
Kapitel 7: Überprüfen und anpassen: So korrigieren Sie Ihren Kurs.....	153
Teil III: Scrum in der gewerblichen Wirtschaft	161
Kapitel 8: Software-Entwicklung	163
Kapitel 9: Produktion materieller Güter.....	181
Kapitel 10: Dienstleistungssektor	197
Kapitel 11: Medienlandschaft im Umbruch	217
Teil IV: Scrum für betriebliche Funktionen	227
Kapitel 12: IT-Management und Operations	229
Kapitel 13: Portfoliomanagement	247
Kapitel 14: Personal und Finanzen	275
Kapitel 15: Business Development – Geschäftsfeldentwicklung.....	291
Kapitel 16: Kundendienst	305
Teil V: Scrum im Alltag	315
Kapitel 17: Partnersuche und Familienleben.....	317
Kapitel 18: Scrum für Lebensziele	335
Teil VI: Der Top-Ten-Teil	351
Kapitel 19: Zehn Schritte für die Einführung von Scrum	353
Kapitel 20: Zehn Klippen, die Sie umschiffen sollten	363
Kapitel 21: Zehn Hauptvorteile von Scrum.....	367
Kapitel 22: Zehn wichtige Kennzahlen für Scrum	375
Abbildungsverzeichnis	383
Stichwortverzeichnis	387

Inhaltsverzeichnis

Über die Autoren	13
Widmung.....	14
Danksagungen.....	14
Einleitung	27
Über dieses Buch.....	27
Törichte Annahmen.....	28
In diesem Buch verwendete Symbole.....	28
Über dieses Buch hinaus.....	29
Wie es weitergeht.....	29
TEIL I	
ERSTE SCHRITTE MIT SCRUM	31
Kapitel 1	
Die Grundlagen von Scrum	33
Die Grundlagen aus der Vogelperspektive.....	33
Roadmap to Value – Der Wertschöpfungsplan.....	34
Scrum im Überblick.....	35
Scrum-Teams.....	37
Gewaltenteilung.....	38
Scrum-Framework.....	38
Das Feedback-Fest.....	41
Agile Wurzeln.....	41
Drei Säulen der Verbesserung.....	42
Ein agiles Manifest.....	43
Zwölf Agile Prinzipien.....	43
Drei Platinum-Prinzipien.....	45
Die fünf Scrum-Werte.....	48
Engagement.....	48
Fokus.....	48
Offenheit.....	49
Respekt.....	49
Mut.....	49

**TEIL II
EIN SCRUM-PROJEKT DURCHFÜHREN 51**

**Kapitel 2
Die ersten Schritte 53**

- Ihr Scrum auf die Beine stellen 54
 - Zeig mir, wo das Geld steckt! 54
 - Ich will es sofort! 56
 - Ich bin mir nicht sicher, was ich will 56
 - Ist das ein Problem? 57
 - Ihre Unternehmenskultur 57
- Die Macht des Product Owners 58
- Warum Product Owner Scrum lieben 60
- Das Unternehmensziel und die Strategie: Phase 1 61
 - Strukturierung Ihrer Vision 62
 - Das Fadenkreuz finden 63
- Der Scrum Master 64
 - Eigenschaften des Scrum Masters 64
 - Scrum Master als Servant Leader 65
 - Warum Scrum Master Scrum lieben 66
- Gängige Rollen außerhalb von Scrum 68
 - Stakeholder 68
 - Scrum-Mentoren 69

**Kapitel 3
Planen Sie Ihr Projekt 71**

- Die Produkt-Roadmap: Phase 2 71
 - Wählen Sie die langfristige Perspektive 72
 - Einfache Werkzeuge verwenden 73
 - Erstellen Sie Ihre Produkt-Roadmap 74
 - Legen Sie Ihren Zeitrahmen fest 74
- Anforderungen unterteilen 76
 - Priorisierung der Anforderungen 76
 - Unterteilungsstufen 77
 - Sieben Schritte bei der Erstellung von Anforderungen 78
- Ihr Produkt-Backlog 80
 - Die dynamische Aufgabenliste 81
 - Ausarbeitung des Produkt-Backlogs 81
 - Weitere mögliche Backlog-Einträge 85
- Häufig verwendete Produkt-Backlog-Praktiken 85
 - User Storys 86
 - Weitere Verfeinerung 88

**Kapitel 4
Talent und Timing 91**

- Das Entwicklungsteam 91
 - Die Einzigartigkeit von Scrum-Entwicklungsteams 92
 - Engagierte Teams und Cross-Funktionalität 93

Selbstorganisierend und selbstverwaltend	96
Kollokation oder das, was mir am nächsten ist.....	97
Vorsprung durch Schätzung des Produkt-Backlogs	99
Ihre Definition of Done	99
Gebräuchliche Schätztechniken	101
Fibonacci-Zahlen und Story Points	102
Schätzpoker	103
Fist-of-Five-Methode	105
Affinitätsschätzung	105
Velocity (Geschwindigkeit)	108

Kapitel 5

Release- und Sprint-Planung 111

Release-Plan-Grundlagen: Phase 3	112
Priorisieren, priorisieren, priorisieren.....	114
Release-Ziele	116
Release-Sprints	117
Der Release-Plan in der Praxis	118
Sprint zu Ihren Zielen	120
Sprints definieren.....	120
Sprintlänge planen.....	121
Dem Sprint-Lebenszyklus folgen	124
Planung Ihrer Sprints: Phase 4	125
Sprint-Ziele	125
Phase I	126
Phase II	127
Ihr Sprint-Backlog	128
Der Vorteil des Burndown-Diagramms.....	128
Die Backlog-Kapazität festlegen.....	130
Arbeiten mit dem Sprint-Backlog.....	131
Sprints priorisieren	133

Kapitel 6

Das Beste aus Sprints herausholen 135

Daily Scrum: Phase 5	135
Definition des Daily Scrum	136
Daily Scrum planen	137
Durchführung des Daily Scrum	138
Daily Scrums effektiver machen	139
Team-Taskboard	140
Swarming	142
Umgang mit nicht abgenommenen Anforderungen	143
Umgang mit nicht fertiggestellten Anforderungen.....	145
Sprint-Review: Phase 6	145
Der Sprint-Review-Prozess	146
Stakeholder-Feedback.....	147
Produktinkremente	147

Sprint-Retrospektive: Phase 7	148
Der Sprint-Retrospektive-Prozess	149
Der Derby-und-Larsen-Prozess	150
Überprüfung und Anpassung	152

Kapitel 7

Überprüfen und anpassen: So korrigieren Sie Ihren Kurs 153

Bedürfnis nach Sicherheit	153
Die Feedbackschleife	154
Transparenz	156
Antimuster	157
Externe Kräfte	157
Kurskorrektur während des Fluges	158
Testen in der Feedbackschleife	159
Innovationskultur	159

TEIL III

SCRUM IN DER GEWERBLICHEN WIRTSCHAFT 161

Kapitel 8

Software-Entwicklung 163

Scrum und Softwareentwicklung: Füreinander geschaffen	164
Software-Flexibilität und Refactoring	166
Häufige und bedarfsgerechte Releases	167
Anpassen der Release-Größe	167
Überprüfen und Anpassen beim Release	167
Veränderung positiv sehen	168
Herausforderungen des Entwicklungsteams	168
Businessaspekte und Technik aufeinander ausrichten	169
Upfront-Engineering	171
Sich entwickelnde Architektur	172
Scrum-Anwendungen in der Software	173
Entwicklung von Videospiele	174
Marketing	176
Grafiken	177
Dienstleistungen	177
Kundenspezifische Projekte	178

Kapitel 9

Produktion materieller Güter 181

Der Sturz des Wasserfalls	181
Baugewerbe	183
Die besten Angebote	183
Scrum-Rollen im Baugewerbe	184
Kundenbeteiligung	185
Das Subunternehmer-Dilemma	186
Arbeitssicherheit	187

Scrum im Wohnungsbau	189
Fertigung	190
Überleben dank schneller Markteinführung	191
Shareholder-Value	191
Strategisches Kapazitätsmanagement	191
Hardware-Entwicklung	192
Früherkennung risikoreicher Anforderungen	193
Hardware-Entwicklung an Beispielen	193

Kapitel 10

Dienstleistungssektor	197
Gesundheitswesen und Scrum	197
Schnelle Markteinführung	199
Weniger Fehler, höhere Qualität	200
Kostensenkung	201
Einhaltung der Vorschriften	203
Herstellung und Sicherheit medizinischer Geräte	204
Bildung und Scrum	206
Herausforderungen in der Bildung	206
Erweiterung des Curriculums	207
Leistungsschwache Schüler fördern	208
Mehr Schüler pro Lehrer	208
Scrum im Klassenzimmer	209
Ein Beispiellansatz mit Scrum	210
eduScrum	211
Blueprint	212
Militär und Strafverfolgung	213

Kapitel 11

Medienlandschaft im Umbruch	217
Eine sich verändernde Landschaft im Verlagswesen	217
Prüfen, Anpassen und Refactoring	218
Leser ändern sich	218
Autoren ändern sich	219
Produkte ändern sich	219
Scrum anwenden	220
Nachrichtenmedien und Scrum	221
Definieren, wann Inhalte als »done« gelten	223
Das Nachrichtenmedien-Scrum-Team	224
Sprint-Flexibilität	225

TEIL IV

SCRUM FÜR BETRIEBLICHE FUNKTIONEN

227

Kapitel 12

IT-Management und Operations	229
Big Data und Migration im großen Maßstab	230
Data-Warehouse-Projektmanagement	231

22 Inhaltsverzeichnis

Unternehmensressourcenplanung	233
Das Dilemma zwischen Dienstleistung und Kontrolle	236
Sicherheitsherausforderungen	237
Die Babyboomer-Ruhestands-Lücke	238
Gewinn- und Verlustpotenzial	239
Innovation versus Stabilität	240
DevOps	240
Wartung	241
Kanban innerhalb einer Scrum-Struktur	242

Kapitel 13

Portfoliomanagement 247

Herausforderungen im Portfoliomanagement	248
Mitarbeiterzuordnung und Priorisierung	248
Abhängigkeiten und Fragmentierung	250
Trennung zwischen Projekten und Geschäftszielen	250
Falsch zugeordnete Verantwortlichkeit	250
Scrum-Lösungen	251
Lean Startup	253
Skalierung von Scrum für große Portfolios	255
Eine Übersicht über vertikalen Schnitt	256
Scrum of Scrums	257
Scrum of Scrums der Product Owner	258
Scrum of Scrums der Entwicklungsteams	259
Scrum of Scrums der Scrum Master	259
Scrum at Scale	260
Den Scrum Master skalieren	261
Den Product Owner skalieren	262
Synchronisation in einer Stunde am Tag	264
Scaled Agile Framework (SAFe)	265
Portfolioebene	266
Programmebene	266
Teamebene	267
Vorteile des SAFe-Modells	267
Testgetriebene Entwicklung und kontinuierliche Integration	268
Codequalität	268
Large-Scale Scrum (LeSS)	269
LeSS, das kleinere Framework	270
LeSS Huge-Framework	271

Kapitel 14

Personal und Finanzen 275

Personal und Scrum	276
Die richtige Kultur schaffen	277
HR und bestehende Organisationsstrukturen	278
HR und Scrum bei der Einstellung	280
Erfolgskontrolle	283

Finanzen	286
Inkrementelle Finanzierung	287
Statement of Position (SOP)	289
Scrum und Budgets	289

Kapitel 15

Business Development – Geschäftsfeldentwicklung 291

Scrum und Marketing	291
Entwicklung des Marketings	292
Scrum und Soziale Medien	293
Scrum im Marketing	294
Scrum in Aktion für das Marketing	295
CafePress	295
Xerox	296
Scrum für den Vertrieb	297
Die Scrum-Lösung	298
Der Scrum-Verkaufsprozess	300

Kapitel 16

Kundendienst 305

Kunden: Die wichtigsten Stakeholder	306
Schwierige Fragen beim Kundendienst	306
Informationsüberflutung	307
Scrum und Kundenservice	308
Überprüfen und Anpassen durch Feedback	308
Kundenservice-Produkt-Backlog	309
Definition of Done für den Kundenservice	310
Blick nach innen	311
Überprüfen und Anpassen in der Praxis	312
Scrum im Einsatz im Kundenservice	313

TEIL V

SCRUM IM ALLTAG 315

Kapitel 17

Partnersuche und Familienleben 317

Partnersuche mit Scrum	318
Die Vision festlegen	319
Dating in Schichten	320
Freundschaften und Scrum entdecken	321
Dating mit Scrum	322
Als Team gewinnen	323
Fokussierung versus Multitasking	324
Planung Ihrer Hochzeit mit Scrum	325
Familien und Scrum	327
Familienstrategie und Projektvisionen festlegen	328
Planung und Prioritätensetzung	328

Mit Scrum kommunizieren	331
Überprüfung und Anpassung für Familien	332
Tägliche Pflichten können Spaß machen	333

Kapitel 18

Scrum für Lebensziele	335
Der Weg in den Ruhestand	335
Für den Notfall sparen	336
Planen für den Ruhestand	337
Sicherung der finanziellen Freiheit	337
Schuldentilgung	339
Fitness- und Gewichtsziele erreichen	339
Das Leben im Gleichgewicht halten	341
Reiseplanung	343
Schule und Studium	346
Frühes Lernen	346
Von der Schule ins Studium	347
Im Studium weiterkommen	348

TEIL VI

DER TOP-TEN-TEIL	351
-------------------------------	------------

Kapitel 19

Zehn Schritte für die Einführung von Scrum	353
Durchführung eines Audits	353
Talente identifizieren und rekrutieren	354
Sicherstellung der richtigen Ausbildung	354
Mobilisierung eines Übergangsteams	355
Pilotprojekt identifizieren	356
Maximieren der Effizienz des Umfelds	357
Single Points of Failure reduzieren	358
Definition of Done festlegen	358
Mit dem Pilotprojekt loslegen	359
Überprüfen, anpassen, sich entwickeln und skalieren	360
Überprüfen und anpassen, Sprint 1	360
Sich weiterentwickeln und Verbesserungen stabilisieren	361
Viral skalieren	361

Kapitel 20

Zehn Klippen, die Sie umschiffen sollten	363
Unechtes Scrum	363
Mangelnde Ausbildung	364
Ineffektiver Product Owner	364
Fehlende automatisierte Tests	364
Fehlende Unterstützung in der Transitionsphase	365
Unangemessene Umgebung	365
Schlechte Teamauswahl	365

Laxe Disziplin	366
Fehlende Unterstützung für das Lernen	366
Verwässerte Prozesse	366

Kapitel 21

Zehn Hauptvorteile von Scrum	367
Bessere Qualität	367
Verkürzte Markteinführungszeit	368
Erhöhte Kapitalrendite	368
Größere Kundenzufriedenheit	369
Bessere Teammoral	369
Bessere Zusammenarbeit und mehr Eigenverantwortung	370
Weitere relevante Metriken	371
Verbesserte Sichtbarkeit und Transparenz des Fortschritts	372
Verbesserte Projektsteuerung	373
Reduziertes Risiko	374

Kapitel 22

Zehn wichtige Kennzahlen für Scrum	375
Sprintziel-Erfolgsquoten	375
Defekte	376
Produkteinführungszeit – Time to Market	377
Return on Investment	378
Gesamtprojektdauer und Kosten	379
Neue Anforderungen innerhalb von ROI-Budgets	379
Kapitalumschichtung	379
Umfragen zur Zufriedenheit	380
Fluktuation im Team	380
Projektverschleiß	381
Vielseitigkeit der Qualifikationen	381
Verhältnis Manager-Produktersteller	382

Abbildungsverzeichnis	383
------------------------------------	------------

Stichwortverzeichnis	387
-----------------------------------	------------