

mitp Professional

Essential Scrum

Umfassendes Scrum-Wissen aus der Praxis

von
Kenneth S. Rubin

2014

Essential Scrum – Rubin

schnell und portofrei erhältlich bei beck-shop.de DIE FACHBUCHHANDLUNG

Thematische Gliederung:

[EDV: Ausbildung, Berufe, Zertifizierung](#)

mitp/bhv 2014

Verlag C.H. Beck im Internet:

www.beck.de

ISBN 978 3 8266 9047 1

Kenneth S.
Rubin

Mit
Vorworten
von
Mike Cohn
und
Ron Jeffries

Essential Scrum

Umfassendes Scrum-Wissen aus der Praxis

Stichwortverzeichnis

A

Abflussstrategien 322
 auf ein komplettes Team warten 323
 auf unerledigte Arbeit konzentrieren,
 nicht auf untätige Mitarbeiter
 322
WIP-Limit einrichten 322

Abweichen 447

Acceptance-Test-driven Development (ATTD) 121

Acceptance-Test-Driven Development; ATTD 448

Adaption 447

agil 447

Agile Prinzipien 63

agile Prinzipien
 Leistung 90

Aktivität 447

Akzeptanzkriterien 112, 447

Akzeptanztest 448

Akzeptanztest-getriebene Entwicklung 121

Akzeptanztest-getriebene Entwicklung
(Acceptance-Test-Driven Development; ATTD) 448

All-before-any-Ansatz 448

Anforderungen 115
 nichtfunktionale 129
 Product-Backlog-Elemente 116
 Scrum 115
 sequenzielle Produktentwicklung 115
 Verfeinerung 118

Annahme 448

Ansatz 448

Anwenderrolle 448

Arbeiten auf Aufgabenebene 395

Arbeitsgruppe 452

Artefakt 448

Artefakte 50

ATTD 448

Aufgabe 448

Aufgabenschätzungen 160
 Idealstunden 160
Aufwandsstunden 400

Ausnutzung 448

Ausschwärmen 448

automatisiertem Testen 187

B

Batch-Größe 82, 449

Bearbeitungsstrategien 324
 Grenznutzenrechnung 325

Bedenken beim Übergang zu Scrum 265

bekannte technische Schulden 194, 449

Bestand 449

Burndown-Chart 369, 449

Burnup-Chart 370, 449

C

Card, Conversation und Confirmation 119

Chaotic-Domäne 449

Checkpoints 100

»Chicken« 58

Chicken (Hühner) 449

Chief Product Owner 153, 222, 449

Cluster zur Zusammenarbeit 280

Commercial-off-the-shelf-Produkte 41

Community of Practice 254

Complex-Domäne 449

Complicated-Domäne 449

Cynefin 450

Cynefin-Framework 39, 450
 Chaotic 40
 Chaotic-Domäne 40, 41
 Complex-Domäne 40
 Complicated-Domäne 40
 Disorder-Domäne 40, 41
 Simple-Domäne 40, 41

D

Daily Scrum 57, 396, 450
 Bedeutung 439

- Daily Standup 450
DEEP 450
DEEP-Kriterien
 Detailed appropriately (ausreichend detailliert) 139
 Emergent 140
 Estimated (geschätzt) 140
 Flow Management 148
 Prioritized (priorisiert) 141
definierter Prozess 450
Definition und Verifikation der Akzeptanzkriterien 207
Definition von Bereit 146, 385
 Checkliste 147
Definition von Bereit (Ready) 450
Definition von Fertig 58
Definition von Fertig (Done) 108, 188, 450
 Akzeptanzkriterien 112
 Checkliste 108
dienende Führungskraft 450
Disorder-Domäne 450
Dot Voting 450
- E**
Ein-Produkt-ein-Product-Backlog-Regel 150
Einsichten-Backlog 428, 451
Emergenz 451
Emotionaler Seismograph 451
empirische Prozesskontrolle 69, 451
 Anpassung 69
 Transparenz 69
 Überprüfung 69
End-Unsicherheit 70
Entwicklungsteam 48, 50, 235, 451
 Arbeitsgruppe 250
 Aufgaben 236
 Eigenschaften/Fertigkeiten 238
 fokussiert und verpflichtet 247
 funktionsübergreifend vielseitig 240
 Größe 246
 Kommunikation 245
 langlebig 250
 Musketier-Einstellung 243
 nachhaltige Geschwindigkeit 249
 Pflege des Product Backlogs 237
 Produkt und Prozess untersuchen 237
 rollenspezifische Teams 235
 Scrum of Scrums 247
 Scrum-Team 235
- Selbstorganisation 238
Sprint-Planung 237, 378
T-förmige Fertigkeiten 241
transparente Kommunikation 246
Währung des agilen Arbeitens 251
Epic 123, 451
Eregebnisunsicherheit (End Uncertainty) 451
Ereigniszeitstrahl 451
Erkenntnisgewinnung 130
Erkundung 74, 451
externe Stakeholder 209, 452
Extreme Programming 397
Extreme Programming (XP) 452
- F**
Fail-Fast-Strategie 131
Feedback 414
Feedback-Schleifen 80
Fertig 452
Fertig (Done) 58
Fertig-Fertig 112
Fertigstellung motivieren 97
Flow 452
Fortschritt 88, 97
 messen 89
Framework 452
Funktion 452
Funktionen 124
Funktionsteam 452
Funktionsteams 253
funktionsübergreifendes Team 452
- G**
Gantt-Diagramm 290, 391
ganzheitliche Produktentwicklung 35, 452
gemeinsamer Kontext
 emotionaler Seismograph 426
 Ereignis-Zeitstrahl 426
Genauigkeit 452
Gespräche 117
getrennte Projektmanager-Rolle 279
gezielt gewählte technische Schulden 194,
 452
- H**
Hierarchische Backlogs 152
Hierarchische Product-Owner-Rolle 222
Hierarchische Scrum-Planung 305
Hindernis 453

- Hindernisse
entfernen durch ScrumMaster 227
- I**
- Idealstunde 453
 - Idealtag 453
 - Idealtage 54, 166, 384
 - in Bearbeitung befindliches Produkt 453
 - Informationsverbreitung 453
 - inkrementelle Entwicklung 67, 453
 - inkrementelle Finanzierung 346, 453
 - Innovation Accounting 277, 453
 - Innovationsverschwendungen 453
 - »Inspect and Adapt« 237, 464
 - Inspect and Adapt 40
 - Integration 81, 453
 - interne Stakeholder 209, 454
 - INVEST 454
 - INVEST-Kriterien 125
 - Estimatable 128
 - Independent 125
 - Negotiable 126
 - Passende Größe 128
 - Testable 129
 - Valuable 126
 - Iteration 454
 - Iterationen 34
 - iterative Entwicklung 67, 454
 - iterativer und inkrementeller Prozess 454
- J**
- Just-in-time (JIT) 454
 - Just-in-time-Planung 55
- K**
- Kadenz 102, 454
 - Kanban 42, 399, 454
 - Kapazität 85, 381, 382, 454
 - in Aufwandsstunden 384
 - in Story-Punkten 384
 - Kommunikation
 - Entwicklungsteam 245
 - Sprint-Burndown-Chart 399
 - Sprint-Burnup-Chart 402
 - Task Board 398
 - komplexes adaptives System 454
 - Komponententeam 454
 - Subsystem-Teams 254
 - Komponententeams 151, 253
- konsistente Dauer 101
- kontinuierliche Auslieferung 350
- kontinuierliche Implementierung 300, 350, 455
- kontinuierliche Integration 455
- kontinuierliche Lieferung 455
- kontinuierlicher Integration 187
- Koordination mehrerer Teams
 - Release-Train 260
 - Scrum of Scrums 258
- Kosten einer Story 128
- Kostenkurve 77
- Kunden-Unsicherheit 70
- Kundenunsicherheit 455
- L**
- Lagerbestand 84
 - Last Responsible Moment 72
 - Lean Product Development 84
 - Leistung 90
 - Lernschleife 455
 - Lernschleifen 79
 - letzter verantwortbarer Augenblick (Last Responsible Moment; LRM) 455
 - Lifecycle Profit 88
 - Lifecycle Profits 311, 455
 - Lösung 455
 - LRM 455
- M**
- Manager 265
 - agile Werte fördern 273
 - fachliche Anleitung 272
 - geben klares Ziel vor 267
 - Grenzen definieren 267
 - Integrität des Teams bewahren 273
 - interne Abteilungen ausrichten 274
 - interne Gruppen ausrichten 274
 - Kompetenz entwickeln 271
 - Messungen und Berichte überwachen 276
 - Musketier-Einstellung fördern 271
 - organisatorische Hindernisse entfernen 274
 - Partner ausrichten 275
 - Teams bevollmächtigen 269
 - Teams bilden 268
 - Teams fördern 271
 - Teams koordinieren 266

- Teamzusammensetzung ändern 269
Umgebung ausrichten und anpassen 273
Wertschöpfungsfluss organisieren 275
wirtschaftliche Aspekte organisieren 276
- Meilensteine 101
Meilensteinen 101
Methoden-Unsicherheit 70
Methodenunsicherheit 455
minimal freigebbare Funktionen 338, 358
minimal freigebbare Funktionen (Minimum Releasable Features; MRFs) 455
minimal funktionsfähiges Produkt 338
minimal funktionsfähiges Produkt (Minimum Viable Product; MVP) 455
minimal vermarktbare Funktionen 338
minimal vermarktbare Funktionen (Minimum Marketable Features; MMFs) 455
Minimum Marketable Features; MMFs 338
Minimum Releasable Features; MRF 338
Minimum Viable Product; MVP 338
Missbrauch des Sprint-Konzepts 68
MMFs 456
MRFs 456
Musketier-Einstellung 243, 271, 393, 456
Must-have-Funktionen 456
MVP 456
- N**
nachhaltige Geschwindigkeit 249, 456
naive technische Schulden 456
nette Anekdote 74, 90, 238, 288
Nice-to-have-Funktionen 456, 466
nichtfunktionale Anforderung 456
nichtfunktionale Anforderungen 129
Norm Kerth 417
Notwendigkeit von Schätzungen 160
- P**
PBI 456
PBIs 116
PBI-Schätzungen 158
Person 456
Pfadfinderregel 197, 456
Pflege 53, 142, 413, 456
als Gemeinschaftsarbeit 143
Definition von Bereit 146
Erzeugen und Verfeinern von PBIs 142
Priorisieren von PBIs 142
- Product Owner 143, 207
Schätzen von PBIs 142, 160
sequenzielle Entwicklung 145
Stakeholder 144
Wann? 144
Wer pflegt? 143
»Pigs« 58
Pigs (Schweine) 457
plangesteuerte Entwicklung 63
Plangesteuerte Prozesse 63
plangesteuerter Prozess 457
Planung
auf mehreren Ebenen 297
auf Produkteinheit 329
Portfolio-Planung 298, 299, 307
Product Backlog 329
Produkt-Planung 298
Produktplanung (Visionsbildung) 299
Release-Planung 298, 302, 349
Sprint-Planung 304
Strategieplanung 297
Tägliche Planung 304
Planung auf mehreren Ebenen 297
Planungshorizont
kurzfristiger 344
Planungspoker 167, 457
Regeln 170
Schätzskala 168
Vorteile 171
Portfolio-Backlog 159, 308, 457
Portfolio-Backlog-Element 307
Portfolio-Backlog-Elemente 159
Portfolio-Planung 299, 307, 457
Abflussstrategien 322
Ergebnisse 308
Optimierung der Rendite über die Lebensdauer 311
Product Owner 308
Schätzungen mit Genauigkeit statt Präzision 315
Stakeholder 308
Strategien 309
Teilnehmer 308
Timing 307
T-Shirt-Größen 315
Vorteil der T-Shirt-Größenschätzung 316
wirtschaftlicher Filter 316
Zeitplanungsstrategien 310
Zuflussstrategien 316

- potenziell auslieferungsfähiges Produktinkrement 58, 457
 prädiktiver Prozess 457
 Pragmatic Marketing, Inc. 216
 Pragmatic-Marketing-Framework 218
 Praktik 457
 Präzision 457
 Prinzip 457
 Prinzip der wenigsten Überraschungen 457
 Priorisierung 96
 Probleme
 sporadische Teilnahme am Sprint-Review 414
 Probleme der Sprint-Retrospektive
 Beschwerdesitzung 435
 niedrige Teilnehmerzahlen 434
 produziert heiße Luft 435
 schlechte Moderation 435
 Schuldzuweisungen 435
 Sicherheitsproblem 435
 unrealistische Verbesserungsziele 435
 Verbesserungsaktionen werden nicht umgesetzt 436
 Product Backlog 34, 52, 137, 457
 allgemeines 336
 Art und Anzahl 150
 DEEP 139
 Ein-Produkt-ein-Product-Backlog-Regel 150
 Flow Management 148
 hierarchisches 152
 Merkmale guter 139
 Must-have-Funktionen 149
 Nice-to-have-Funktionen 149
 PBIs 138
 PBI-Typen 138
 Pflege 53, 142, 207, 351, 357
 Product Backlog Items 138
 Product-Backlog-Elemente 138, 351
 Produkt 150
 Release-Flow-Management 148
 Sprint Flow Management 149
 Wird-man-nicht-haben-Funktionen 149
 Product Backlog Items 116
 Product Owner 48, 49, 203, 458
 Alltag 212
 ausgelagerte Entwicklung 218
 Eigenschaften/Fähigkeiten 210
 Entscheidungsfindung 211
 Fachwissen 210
 gewerbliche Entwicklung 216
 Hauptaufgaben 204
 interne Entwicklung 215
 kombiniert mit anderen Rollen 220
 Komponentenentwicklung 219
 Organisation der wirtschaftlichen Belange 205
 Pflege 143
 Pflege des Product Backlogs 207
 Planung 207
 Scrum-Team 220
 soziale Kompetenz 211
 Verantwortung 211
 Wer? 214
 Zusammenarbeit mit Entwicklungsteam 208
 Zusammenarbeit mit Stakeholdern 209
 Product-Backlog-Element (PBI) 457
 Product-Backlog-Elemente 116, 138
 in geschätzte Aufgaben zerlegen 380
 Schätzungen 141
 Product-Backlog-Elemente auswählen 385
 Product-Backlog-Pflege 458
 Product-Backlog-Schätzungen 159
 Product-Owner-Stellvertreter 221, 458
 Product-Owner-Team 220
 Produkt 458
 Produktentwicklungsmaßnahme 458
 Produktplanung 458
 Produktplanung (Visionsbildung) 299
 Product Backlog 300
 Produkt-Roadmap 300
 Vision des Produkts 299
 Produkt-Roadmap 300, 337, 458
 Produktvision 316, 458
 Project Retrospectives 417
 Projekt 458
 Projektanbahnung 458
 Projektbeauftragung 458
 Projektgründung 458
 Projektmanager 277
 Prophezeiung 76
 prototypische Personen 132
 Punktinflation 458
- R**
- Refactoring 187, 459
 Regel 459

- relatives Größenmaß 459
 Release 459
 Beschränkungen 353
 mit festem Termin 103, 301
 mit festem Umfang 301
 Release mit festem Termin 459
 Release mit festem Umfang 459
 Release-Plan 459
 Release-Planung 459
 Release-Train 459
 Release-Ziel 460
 Release Flow Management 148
 Release mit festem Termin 103, 301, 459
 Release mit festem Umfang 301, 459
 Release-Einschränkungen 353
 Release-Kadenz 349
 Release-Plan 302, 352, 459
 Release-Planung 302, 349, 459
 Angsthase-Spiel 354
 Einschränkungen aktualisieren 356
 Fortschritt kommunizieren 369, 372
 Kommunikation 369
 Kosten berechnen 368
 längerfristige Planung 350
 meilensteingesteuerte Planung 350
 mit festem Termin 361
 mit festem Umfang 366
 Prozess 351
 Sprint Map 352
 Sprint Mapping 359
 Teilnehmer 350
 Timing 350
 Velocity 351
 Ziel 350, 353
 Release-Train 459
 Hardening-Sprint 262
 potenziell auslieferbares Inkrement 262
 Regeln 260
 teamübergreifende Synchronisation 260
 Release-Train-Konzept 153
 Release-Ziel 338, 460
 Rentabilitätsgrenze 293
 Ressourcenmanager 265
 Restaufwand 402
 Retrospektive 460
 Return on Investment 99
 Risiko 460
 Rolle 460
 Rückmeldungen
 Feedback-Schleifen 80
 schnelle 80
 schnelles Feedback 99
- ## S
- Schätzeinheiten
 Idealtage 166
 Story-Punkte 166
 Schätzklausuren 160
 Schätzkonzepte für Product-Backlog-Elemente 161
 Schätzsitzungen 160
 Schätzung 157, 460
 als Team 161
 Exaktheit versus Präzision 163
 Idealtage 159
 PBIs 158
 Pflege 160
 Planungspoker 167
 Portfolio-Backlog-Elemente 159
 Product Backlog 159
 relative Größenschätzung 163
 Schätzeinheiten für Product-Backlog-Elemente 166
 Story-Punkte 158, 159
 was und wann 158
 Schätzungen sind keine Verpflichtungen 162
 schnell lernen und notfalls abweichen 348
 schnelle Feedbacks 80
 schnelles Feedback 99, 460
 Schnelles Scheitern
 Fail-Fast-Strategie 131
 schnelles Scheitern
 schnell lernen und notfalls abweichen 348
 schnelles Scheitern (Fail Fast) 460
 schrittweise Verfeinerung 460
 Scrum 33, 460
 Anforderungen 115
 Artefakte 50
 Best Practices mit anderen teilen 438
 Daily Scrum 439
 Definition 33
 der Weg nach vorn 437
 Funktionsteams 254
 Gespräche 117
 kein vordefinierter Pfad 438
 Lernprozess 438

- Planungsprinzipien 287
 Product Backlog 52
 Product Owner 203
 Scrum-Aktivitäten 50
 Scrum-Framework 47
 Scrum-Implementierungen 438
 Scrum-Prinzipien 287
 Sprints 54
 Time-Boxen 55
 unterbrechungsgesteuerte Arbeit 42
 Ursprünge 35
 von Scrum leiten lassen 439
 Vorteile 38
 Vorteile für Genomica 36
 Wann hilft Scrum? 37
 Scrum Alliance 298
 Scrum of Scrums 247, 258
 ScrumMaster 259
 Scrum of Scrums (SoS) 461
 Scrum-Aktivitäten 50
 Daily Scrum 57
 Pflege 50
 Sprint-Ausführung 50, 56
 Sprint-Planung 50, 55
 Sprint-Retrospektive 50, 61
 Sprint-Review 50
 Überprüfen und Anpassen 60
 Scrum-Framework 47, 95, 417, 460
 ScrumMaster 48, 49, 225, 460
 Alltag 230
 als Vollzeitbeschäftigung 232
 Berater in der Organisationsentwicklung 227
 Coach 225
 dienende Führungskraft 226
 Eigenschaften/Fähigkeiten 228
 entfernen von Hindernissen 227
 entfernt Hindernisse 390
 Hindernisse 50
 in Kombination mit anderen Rollen 232
 Moderator 390
 Prozessautorität 227
 Rolle im Scrum-Team 225
 Schutz vor störenden Einflüssen 227
 Scrum of Scrums 259
 Trainer 390
 Wer? 231
 Scrummerfall 68, 461
 Scrum-Planung
 hierarchische 305
 Scrum-Planungsprinzipien 287
 auf Anpassen und Neuplanen konzentrieren 289
 kleinere und häufigere Releases bevorzugen 293
 Pläne können nicht schon im Voraus korrekt sein 288
 Planungsbestand richtig organisieren 292
 Planungsoptionen bis zum letzten verantwortbaren Augenblick offenhalten 289
 schnell lernen und notfalls abweichen 295
 Vorabplanung sollte hilfreich, aber nicht exzessiv sein 288
 Scrum-Prinzipien 287
 Anpassung 69
 empirische Prozesskontrolle 69
 inkrementelle Entwicklung 67
 iterative Entwicklung 67
 nachhaltige Geschwindigkeit 90
 Transparenz 69
 Überprüfung 69
 Veränderlichkeit und Unsicherheit 66
 Vorhersage und Anpassung 71
 Scrum-Rollen
 Entwicklungsteam 48
 Product Owner 48
 ScrumMaster 48
 Scrum-Sprint-Kreislauf 52
 Scrum-Strategie
 Last Responsible Moment 72
 Scrum-Team 253, 461
 Entwicklungsteam 235
 Funktionsteams 253
 Funktionsteams versus Komponententeams 253
 getrennte Projektmanager-Rolle 279
 Komponententeams 253
 Koordination mehrerer Teams 258
 Manager 265
 Product Owner 203, 220
 Projektmanagementaufgaben 277
 Scrum of Scrums 258
 ScrumMaster 225
 Strukturen 253
 Scrum-Teams
 Cluster zur Zusammenarbeit 280
 Selbstorganisation 238, 461

- sequenzielle Produktentwicklung 115
 - Anforderungen 115
- sequenzieller Prozess 461
 - sich bietende Gelegenheit 461
- Silent Grouping 461
- Simple-Domäne 461
- Single-Piece-Flow 83, 461
- Six Sigma 41
- SoS 461
 - Spezifikation durch Beispiel 461
 - Spezifikation nach Beispiel 121
- Sprint 461
 - »Inspect and Adapt« 60
 - nachhaltige Geschwindigkeit 55
 - Sprint Review 462
 - Sprint-Ausführung 56
 - Sprint-Backlog 461
 - Sprint-Demo 462
 - Sprint-Planung 55, 462
 - Sprint-Retrospektive 61, 462
 - Sprint-Ziel 55, 462
 - Time-Boxen 55
 - Überprüfen und Anpassen 60
- Sprint Backlog 380
- Sprint Map 352
- Sprint Mapping 359
- Sprint Review 405, 462
 - Besucherzahl beschränken 408
 - Feedbacks 414
- Sprint-Abbruch 107
- Sprint-Aktivitäten
 - Sprint-Planung 377
 - Sprint-Retrospektive 417
- Sprint-Ausführung 56, 389
 - Ausschwärmen 392, 393
 - Daily Scrum 396
 - Gantt-Diagramm 391
 - Kommunikation 398
 - Kosten des Multitaskings 392
 - Multitasking der Teammitglieder 392
 - parallele Arbeit 392
 - Planung 391
 - Product Owner 390
 - Prozess 390
 - Sprint-Ausführungsplan 391
 - Teams mit Musketier-Einstellung 393
 - technische Praktiken 397
 - Teilnehmer 390
 - Timing 389
- Sprint-Backlog 461
- Sprint-Burndown-Chart 400
- Sprint-Dauer 98
- Sprint-Demo 462
- sprintfähige Story 461
- Sprint-Kadenz 349
- Sprint-Planung 55, 304, 377, 462
 - Ansätze 380
 - Definition von Bereit 378
 - einteilige 381
 - Entwicklungsteam 237, 378
 - Prozess 378
 - Sprint Backlog 377, 380
 - Teilnehmer 377
 - Timing 377
 - Verpflichtung 380
 - Voraussetzung 378
 - zweiteilige 380
- Sprint-Retrospektive 61, 417, 462
 - Aktionen festlegen 430
 - Atmosphäre gestalten 424
 - besserer Zusammenhalt 424
 - Dauer der Retrospektive 422
 - Dot Voting 430
 - Einsichten auswählen 430
 - Einsichten in die Prozessverbesserung 427
 - Einsichten-Backlog 428, 432
 - Ergebnisse 424
 - Fokus auf Systemebene 428
 - Fokus definieren 420
 - gemeinsamer Kontext 425
 - niedrige Teilnehmerzahlen 434
 - objektive Daten sammeln 421
 - Probleme 434
 - Product Owner 419
 - produziert heiße Luft 435
 - Retrospektive schließen 433
 - ScrumMaster 419
 - ScrumMaster als Moderator 422
 - Scrum-Team 419
 - Sprint-Backlog 433
 - Stakeholder 419
 - strukturieren 422
 - Teilnehmer 419
 - über Aktionen entscheiden 431
 - Übungen auswählen 421
 - Vorgehen 423
- Sprint-Review
 - ändern 413
 - Arbeit verteilen 410

- auf Demonstration vorbereiten 410
 Demonstrieren 412
 diskutieren 413
 entstandenes Produktinkrements 412
 Erledigung der Sprint-Arbeit bestätigen
 409
 interne Stakeholder 407
 Probleme 414
 Product-Backlog-Elemente abnehmen
 414
 Scrum-Team 406
 Teilnehmer 406
 Verkaufs- und Marketingspezialisten
 407
 Vorarbeiten 407
 Vorgehen 410
 wen einladen 408
 zeitlich planen 408
 Zusammenfassen 411
- Sprints 54, 95
 abnormaler Abbruch 107
 Definition von Fertig (Done) 108
 erleichterte Planung 98
 gegenseitige Verpflichtung 103
 Kadenz 102
 konsistente Dauer 101
 Return on Investment 99
 schnelles Feedback 99
 Scrum-Framework 95
 Sprint-Abbruch 107
 Sprint-Ausführung 389
 Sprint-Dauer 98
 Sprint-Planung 377
 Sprint-Retrospektive 417
 Sprint-Ziel 103
 Timeboxing 96
 Zeitdauer 98
- Sprint-Ziel 55, 103, 381, 462
 verfeinern 388
- Stakeholder 33, 462
 externe 209
 interne 209
 Pflege 144
- Stakeholder-Wert 462
- stillschweigendes Wissen 462
- Stories
 zum Wissenserwerb 130
- Stories sammeln 132
- Story 462
 Story Mapping 133, 462
- Story-Punkte 54, 159, 384, 403, 463
 Strategieplanung 318
 strategische technische Schulden 463
 strategischer Filter 463
 Strukturen des Scrum-Teams 253
 Synchronisation 463
- T**
- Tägliche Planung 304
 tägliches Standup 57
 Task Board 463
 TDD 463
 Team 463
 Kapazitätseinheit 324
 schätzen 161
- Technik 463
 technische Praktiken 463
 technische Schulden 177, 463
 abbauen 194
 allgemeiner Frust 182
 als Ziel gewählte 194
 auf der technischen Ebene 192
 auf geschäftlicher Ebene 191
 bekannte 194, 449
 beträchtliche Anzahl an Defekten 180
 bewährte technische Praktiken 187
 Folgen 179
 gezielt gewählte 452
 Leistungseinbruch 181
 mit den höchsten Zinsen zuerst abbauen 198
 naive 178, 456
 nicht abbauen 195
 organisieren 186
 Pfadfinderregel 197
 Produkt verkümmert 181
 Schlamperei 178
 schrittweise zurückzahlen 197
 schwindende Vorhersehbarkeit 181
 sichtbar machen 191
 sinkende Kundenzufriedenheit 182
 steigende Entwicklungs- und Support-Kosten 180
 strategische 178, 463
 ungewollte Schulden 178
 unvermeidliche 178, 465
 unvorhersehbarer Wendepunkt 180
 Ursachen 182
 Velocity 183
 waghalsige Schulden 178

- wirtschaftliche Aspekte 188
zufällig gefundene 194
Zunahme verwalten 187
zunehmend verzögerte Auslieferung 180
technische Story 463
Test-Driven Development; TDD 185
Test-first-Entwicklung 395
testgetriebene Entwicklung 185
testgetriebene Entwicklung (Test-Driven Development; TDD) 463
T-förmige Fertigkeiten 393, 464
T-förmige Fertigkeiten beim Entwicklungs-team 241
»The Scrum Guide« 51
Them 464
Timebox 464
Time-Boxen 55
Timeboxing 464
Fertigstellung motivieren 97
Fortschritt 97
Priorisierung 96
unnötigen Perfektionismus verhindern 97
Vorhersagbarkeit 98
WIP-Limit 96
Traditioneller Entwicklungsprozess 464
Transparenz 464
- U**
Überprüfen und Anpassen 40, 464
Überprüfung 464
umsetzbare Story 464
unbekannte Unbekannte 71, 464
unerledigte Arbeit 85, 464
unnötige Formalität 465
unnötige Formalitäten 91
unnötigen Perfektionismus verhindern 97
Unsicherheit 465
End-Unsicherheit 70
Kundenunsicherheit 70
Methoden-Unsicherheit 70
Unsicherheit abbauen 71
untätige Arbeiter 85
untätige Mitarbeiter 465
unterbrechungsgesteuerte Arbeit 42
Untersuchen und Ändern
Sprint Review 405
Untersuchen und Anpassen 237
Sprint Review 405
- unvermeidliche technische Schulden 465
User Stories 115, 117, 119, 337, 465
als Platzhalter für Erkundungen 130
als Repräsentationsform von Product-Backlog-Elementen 117
Card (Karte) 119
Card, Conversation und Confirmation 119
Confirmation (Bestätigung) 121
Conversation (Gespräch) 120
Detailierungsgrad 122
Epic 123
Formatvorlage 119
Funktionen 124
prototypische Personen 132
sammeln 132
sprintfähige Stories 124
Story 124
Story Mapping 133
technische Stories 127
Theme 124
umsetzbare Stories 124
Workshop zum Schreiben von User 132
Zufriedenheitsbedingungen 121
- V**
Validiertes Wissen 79
Annahme 79
Lernschleifen 79
Risiko 79
validiertes Wissen 345, 465
Variabilität 465
Velocity 102, 157, 171, 351, 384, 465
beeinflussen 174
Definition 171
Entwicklungsgeschwindigkeit 102, 157
missbrauchen 175
Punkteinflation 176
Velocity-Bereich 172
Velocity-Bereich berechnen 172
vorhersagen 173
Velocity-Bereich 172
berechnen 172
Verfeinerung 118
Verpflichtung 51, 465
finalisieren 388
Verschwendung 85, 466
Verschwendung von Innovation 126
Vertrauensschwelle 332, 466
realistische 343

- Verzögerungskosten 87, 312, 466
 Profil 313
Vision
 Format 335
Visionsbildung 466
Visionsfindung (Produktplanung) 329
 andere Aktivitäten 340
 Entwicklung der Vision 334
 Format der Vision 335
 Planungshorizont 332
 Projektauftrag 342
 Prototyping 340
 Prozess 332
 Scrum-Team 331
 SR4U-Beispiel 332
 Teilnehmer 330
 Timing 330
 wirtschaftlich vernünftige 342
 vorausschauender Prozess 466
 Vorhersagbarkeit 98
 Vorhersage 51, 466
 Vorhersage und Anpassung 71
 vorschreibender Prozess 466
 Vorteile kleinerer, häufigerer Releases 293
- W**
 Warteschlange 87, 466
 Wasserfall 466
 Wasserfall-Entwicklungsverfahren 37
 Wasserfall-Modell 63, 394
 Wasserfall-Prozess 466
 WaterScrum 68, 466
 Weighted Shortest Job First (WSJF) 311, 466
 Werte 466
- wertzentrierte Auslieferung 89
 Wesen von Scrum 467
 WIP 42, 467
 WIP-Limit 96
 wirtschaftlicher Filter 467
 Won't-have-Funktionen 467
Work in Process 42
Work in Process (WIP) 82, 467
 Workshop zum Schreiben von User Stories
 132, 357, 467
WSJF 467
- X**
XP 467
- Z**
 Zeitdauer 98
 Zeitplanungsstrategien
 Optimierung der Rendite über die
 Lebensdauer 311
 Schätzungen mit Genauigkeit statt Prä-
 zision 315
 Zeremoniell 467
 Zeremonien 91
 zufällig entdeckte technische Schulden 194,
 467
 Zuflussstrategien 316
 kleinere, häufigere Releases 320
 sich bietende Gelegenheiten schnell
 ergreifen 319
 Zufluss- und Abflussrate ausbalancieren
 317
 Zufriedenheitsbedingungen 121, 467
 Zuversicht 386