

Scrum - ein Buch über Zusammenarbeit

Sutherland / Coplien / Tulton

2022

ISBN 978-3-8006-6153-4

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei

beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein

umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Stichwortverzeichnis

Symbole

5S-Technik 336

A

Abhängigkeiten

– 5S-Technik 336

– identifizieren 334

Abweichungen reduzieren 260

Aggregierte Velocity 296

Aktualisierte Velocity 303

Allen-Kurve 48

Anforderungen

– Überraschungen vermeiden 275

Anordnung der Product-Backlog-Einträge
224

Arbeit

– Aufmerksamkeit fokussieren 330

– Aufwand schätzen 255

– bedeutsame 164

– bestmöglich organisieren 241

– Fehlerbehebung als echte 340

– im Sprint 316

– in Rhythmen und im Fluss 352

– organisieren 108

– Urlaub 269

– Verständnis für fertiggestellte 344

Arbeitszeit und Abwesenheiten 269

Arbeitsplan

– von Entwicklern geordneter 322

– zur Erreichung des Sprint-Ziels 311

Arbeitsumgebung 101

– sauberhalten 337

Auslieferungsteam 71

Autonomes Team 78

– Herausforderungen 81

Autonomie 80

– kann zur Isolation führen 97

B

Backlog-Verfeinerung 279

Baseline 264

Brooks'sche Gesetz 76

C

Chief Product Owner 65

Clean Code 336

Clean Up-Sprint 341

Continuous Delivery 356

Cradle-to-Cradle-Unterstützung 180

D

Daily Scrum XXVII, 6, 8, 129, 134

– Scrum Master 135

– Vorteile 132

Das Licht hineinlassen 123

Definition of Done 344

– die perfekte 346

– Kriterien 347

Definition of Ready 236, 283

Design-Sprint 187

Development Episode 321

Die Verbindung unterbrechen 138

Done

– Sprint-Retrospektiven 346

Done-Done 344

Double Loop Learning 158

E

Ein Schritt nach dem anderen 370

Entscheidungen

– bis zum „Last Responsible Moment“
verschieben 216

– Effizienz 80

– Meta-Scrum für produktübergreifende
163

Entscheidungsfindung 24

Entwicklerinteressen

– Ad-hoc-Gruppen 30

Entwicklungsintervall 319

Entwicklungspartnerschaft 67

Entwicklungsprozess 178

Entwicklungsteam 6, 7, 71

– Arbeit organisieren 108

– Arbeitsvolumen im Sprint Planning 320

– auf Unterbrechungen vorbereiten 308

– Daily Scrum 131

– Definition of Done 347

– Feature-Team 26

– Fortschritte während des Sprints steuern
310

– Größe 90

– organisieren 84

– Product-Backlog-Einträge genau verstehen
284

– Schätzfehler 259

– Schätzungen vornehmen 253

– Sprint-Backlog-Einträge anlegen 255

– Sprint Backlog verwalten 244

– Sprint Burn-down-Chart 190

- Sprint-Rhythmen 207
- und kleine Items 256
- Velocity eines 288
- Verantwortung für Ziele 147
- Work Items formulieren 314
- Ziele im Auge behalten 194
- zu einem Sprint-Ziel verpflichten 308
- Zusammenarbeit mehrerer 148
- Ergebnisse verbessern 365
- Ermöglichende Spezifikation 236, 275

F

- „fast Done“ 255
- Feedback 23, 103, 254
- Fehler
 - Umgang mit 187
 - vermeiden 141
 - Wartungsteams 143
- Fehlerbehebung 340
- Fehlerkultur 188
- Festpreise
 - Umgang mit 230
- First Things First 326
- Fokus 20

G

- Gesetz von Conway 22, 26
- Gleichgesinnte 30
 - Organisation von 31
- Good Housekeeping 336
- Google Fridays 351
- Granularity Gradient 236, 258
- Größter Wert 402
- Gummibärchen 265

H

- Hack Sprint 348
- Hansei 156
- Happiness Metric 384
- Hindernisliste 175
- Hindernisse
 - das wichtigste Einzelhindernis entfernen 398
 - Sofortmaßnahmen 355
 - umgehen mit 324
 - Vorbereitung des Entwicklungsteams auf 308
- Höchstleistungen erreichen
 - Verhaltensregeln 136

I

- Illegitimus Non Interruptus 15, 142
- Impediment Backlog 175
- Information
 - für alle Stakeholder sichtbar machen 248
 - wertvolle und rechtzeitige 245
- Information Radiator 236, 245
 - Beispiele 250
 - zum ersten Mal nutzen 249

- Innovationen 16
- Interdisziplinäres Team
 - Bedeutung von Stabilität 77
- Items
 - Abhängigkeiten zwischen 326
 - kleine 253
 - Puffer für unerwartetes 144
 - vergrößern 254

J

- Jenseits der Wohlfühlblase 126

K

- Kadenz 73, 205
- Kaikaku 92
- Kaizen 92, 204
 - der Geist von XXX
 - Hindernisliste 177
- Kaizen-Takt 120
- Kanban Board
 - vs. Scrum Board 196
- Kernkompetenzen 29
- Kommunikation
 - Allen-Kurve 47
 - Bedeutung von Distanz und Räumlichkeiten 47
 - effektive 23
 - in der Entwicklung 47
 - zwischen Schlüsselrollen 103
- Kontinuierlicher One-Piece-Flow 15, 115
- Kultur 3, 327
 - Ceremonies und Celebrations 403
 - das Produkt beerdigen 405
 - effektive Kommunikation und Feedback 23
 - ein Produkt von größtem Wert bauen 20
 - Innovationskultur 16
 - verbessern durch Information Radiator 250

L

- Last Responsible Moment 216
- Lernen 30
 - Design-Sprint 187
 - double loop, triple loop 158
 - lokales 56
 - Set Based Design 184
- Lernkultur 188

M

- Management
 - die Bedeutung für Veränderungen 36
 - Einmischung durch das 138
 - Projekt Oxygen bei Google 38
 - und Scrum 29, 33
 - und Scrum Master 40
- Meeting
 - zur Backlog-Verfeinerung 279
- Meta-Scrum 16, 159

- Meta-Scrum Product Owner 162
- Mitarbeiter
 - die wichtigsten schnell erreichen 104
- Mitose 87, 88
- Monitoring Tools 332
- Motivation
 - Stati anzeigen 332
- Muda 180
- Multitasking 116
- Mura 212, 352
- Muri 316
- Muster XXV
 - Entstehung XXVI
- Mustersprache 12
- Mut 20
- O**
- Offenheit 20
- Organisationales Lernen 30
- Organisationsmuster 12
- Organisationsstruktur 24
 - Wasserfall 28
- Organisatorischer Sprint-Takt 70, 210
- Outsourcing 46
- Oyatsu Jinja 100
- P**
- PDCA-Zyklus XXXIV
- PDSA-Zyklus XXXIV
- Poka Yoke 141
- Pop the Happy Bubble 126
- Potenziell lieferbares Inkrement 358
- Probleme
 - Anordnung 224
 - Hindernisliste 176
 - Lösungen für komplexe 182
 - Lösungsoptionen 185
 - mit dem Produkt 341
 - sichtbar machen 141
 - Sofortmaßnahmen 138
 - Spannungsfelder in der Entwicklung 340
- Product Backlog 6, 7, 63, 236
 - Arbeit an einem Eintrag 117
 - indirekte Wertsteigerung durch das 239
 - kleine Items 257
 - ordnen 280
 - Product Roadmap 200
 - Verantwortung für das 60
 - verfeinern 257
 - verfeinertes 236, 279
- Product-Backlog-Eintrag 229, 236, 240, 242, 245, 253, 256, 262, 264, 277, 278, 285, 287, 288, 313, 334
 - Anordnung 224, 335
 - durch den PO positionieren 267
 - durch den Product Owner 235
 - Kostenschätzung 230
 - Kriterien für Arbeit an Sprint Backlog 285
 - Lieferzeiträume schätzen 296
 - mit Fälligkeitstermin 266
 - schätzen 301
 - termingebundenes 266
 - vertraglich festhalten 230
 - wenn er nicht READY ist 287
 - Wert formulieren 227
- Product-Backlog-Sequenz 235
- Product Owner 6, 7, 60
 - Abschlusszeiträume für zukünftige Releases schätzen 296
 - durch ein Expertenteam unterstützen 65
 - ermöglichende Spezifikationen 277
 - höchsten langfristigen Wert schaffen 227
 - Kommunikation mit Stakeholdern 213
 - Kompetenzen 64
 - langfristigen Wert optimieren 221, 223
 - Meta-Scrum 161
 - Product Backlog 62
 - Produktausrichtung 198
 - Risikomanagement 313
 - Scrum-Produkt 360
 - Sprint abkürzen 321
 - Sprint Review 150
 - Team Sprint organisieren 350
 - Wertstrom schaffen 179
- Product Owner-Team 63, 64
- Product Pride 16, 164
- Product Roadmap 198, 237
- Produkt
 - Rollout-Planung 61
 - skalieren 376
 - sterben lassen 405
- Produktinkrement 6
 - Aufwandsschätzungen für kleine 258
 - regelmäßiges 358
 - Sprint 112
 - Wertentwicklung 233
- Produktinkremente 8
- Produktion
 - Konzentration auf das 43
 - Regeln für ungestörte 144
- Produktionsabschnitt
 - Dauer 320
- Produktionsmanagement
 - optimales 116
- Produktpräsentation 151
- Produktprobleme 341
- Produktqualität
 - Iterationen zur Verbesserung der 183
- Produktvision 172
 - Bestandteile 174
 - Product Owner 173
- Produktweiterentwicklung 380
- Projekt Oxygen 38
- Proxy-Product Owner 68
- Prozessverbesserung 120, 245
- Puffer 144

R

- Ready-Ready 283, 287
- Regelmäßiges Produktinkrement 358
- Release
 - Abstufung des Marktes und Beta-Tester 363
 - managen mit dem Information Radiator 250
 - Zeitplan 296
- Release-Plan 213
- Release Staging Layers 361
- Release-Termine
 - Schätzungen 219
- Remove the Shade 123
- Respekt 20
- Responsive Deployment 352
- Retrospektiven 154
 - zeitlicher Umfang 158
- Rhythmen 327, 352
 - mit der Umgebung synchronisieren 211
- Risikomanagement
 - im Scrum-Team 313
 - Sprint 205
- ROI-Ordered Backlog 223, 235
- Rollout eines Produktes 61

S

- Satir-Zyklus 305
- Scaling 82
- Schätzfehler 259
- Schätzpunkte 261
 - als Indikator für Arbeit im nächsten Sprint 292
- Schätzung
 - enger Zusammenhang zwischen Velocity und 295
 - Genauigkeit 263
 - nächster Produktionsabschnitt 291
 - Product-Backlog-Eintrag 301
 - richtig vornehmen 251
 - von Product-Backlog-Einträgen 258
 - zuverlässige 261
- Schwarmorganisation 118
 - Sprint-Ziel 309
- Scrum
 - Artefakte 6
 - das Herz von Scrum 82
 - Ereignisse 6
 - Manager einbeziehen 33
 - Rollen 5
 - Überblick 3
 - Umgang mit fehlenden Kompetenzen 58
 - und Manager 29
 - Werte 20
- Scrum Board 193
 - vs. Kanban Board 196
- Scrum Coach 105
- Scrum Guide XXIV

- Scrum Master 6, 7, 95
 - als Ursache von Problemen 105
 - Daily Scrum 132, 135
 - regelmäßige Reflexion 106
 - und Management 40
 - wichtigste Aufgaben 98
- Scrum Master Inkognito 134
- Scrumming the Scrum 397, 399
- Scrum-„Monat“ 328
- Scrum-Muster XXV
- Scrum of Scrums 15, 146
- Scrum-Produkt 360
- Scrum-Rhythmen 203
- Scrum-Team 7, 42, 55
 - Arbeitsaufwand schätzen 255
 - Bedauern von Mißerfolg 156
 - eine neue Ebene der Leistungsfähigkeit vollziehen 398
 - ein gutes 322
 - hoher Wert zuerst 232
 - organisieren 25
 - Product Backlog 60
 - Produkt-Backlog-Einträge ordnen 231
 - Prozessschwankungen unter Kontrolle halten 287
 - Umgang mit Risiken 313
 - und fünf Ereignisse 6
 - Verhaltensregeln 136
 - Wert schaffen 307
 - zwei Modi für ein sehr gutes 305
- Selbstorganisation 85
 - Gefahren 29
 - Regeln 144
- Selbststeuerndes Team 78
- Selbstverpflichtung 20
- Senge, Peter 30
- Sequenz 13
- Set Based Design 59, 182
- Shearing Layer 24, 72
- Sichtbarer Status 330
- Skalierungsmuster 86
- Snack-Schrein 100
- Sofortmaßnahmen 355
 - Spannungsfelder in der Entwicklung 340
- Spezialisierte Velocities 300
- Spezifikation
 - ermöglichende 275
- Sprint 6, 7, 205
 - abkürzen 321
 - Clean up- 341
 - feste Arbeit 108
 - Probleme 138
 - Produktinkrement liefern 359
 - Reflexion 156
 - strategisches Kaizen 122
 - Umgang mit Abhängigkeiten 334
 - Unterbrechungen und Wartezeiten 210

- Ursachen eines nicht funktionierenden 138
 - Velocity 321
 - Velocity berechnen 294
 - Zeiplanung 328
 - Zeit für Unterbrechungen 142
 - Ziel 306
 - zu erledigende Arbeit 316
 - zu viel Arbeit im 315
 - Sprint Backlog 6, 8, 310
 - ein präzises 311
 - kleine Items 257
 - optimal anordnen 323
 - Sprint-Backlog-Eintrag 312
 - Sprint Burn-down-Chart 189, 190
 - Sprint-Plan 310
 - Sprint Planning 6, 8, 112
 - Arbeitsvolumen prognostizieren 320
 - Hauptaktivitäten 114
 - PBIs schätzen 296
 - Wertoptimierung im 227
 - wesentliches Ergebnis 114
 - Sprint-Retrospektive 6, 8, 154
 - testbare Verbesserungen 368
 - Sprint Review 6, 8, 149
 - Sprint-Takt 210
 - Sprint-Ziel 306
 - Arbeitsplan zur Erreichung des 311
 - im Hinblick auf Prozessziele 309
 - Stabiles Team 75
 - Arbeitslast verteilen 124
 - Stakeholder 217
 - Transparenz für 330
 - Stand-up-Meeting 133
 - Stovepipe-Systeme 303
 - Systemdenken 94
- T**
- Task Board 195
 - Team 43
 - autonomes 79
 - bedeutsame Arbeit 164
 - Effektivität 115, 173
 - effiziente Arbeitsweise 89
 - Entwicklungs- 71
 - Feature-Team 58
 - formelles vs. informelles 89
 - Größe 55, 74
 - hochgradig effektive 410
 - Informationen teilen 333
 - interdisziplinäres 55
 - kleines 51
 - kleines vs. großes 52
 - Ownership 173
 - PBIs schätzen 299
 - selbstorganisierendes 83
 - selbststeuerndes 79
 - sichtbarer Status 333
 - stabiles 75
 - Team Sprint durch PO organisieren 350
 - Velocity zwischen Teams vergleichen 298
 - Vielfalt der Sichtweisen 172
 - vom Umgang mit Helden 124
 - wenn es zu überambitioniert ist 291
 - Zustand der Zufriedenheit 126
 - Teamgröße
 - Mitose 87, 88
 - Team-Kollokation 46
 - in großen Organisationen 50
 - Teammoral 396
 - Team Pride 16
 - Team Sprint 348
 - Team-Takt 210
 - Teamwork 71
 - Team-Zufriedenheit 393
 - Technische Schulden
 - tilgen 351
 - verringern 343
 - Timeboxing
 - und Rhythmus 203
 - Toyota 305, 333
 - Unternehmensleitbild 404
 - Tragik der Allmende 143
 - Transparenz 20
 - Triple Loop Learning 158
- U**
- Unterbrechungen
 - ungeplante 138
 - Unternehmen
 - agiles 279
- V**
- Velocity 287
 - aggregierte 296
 - aktualisierte 303
 - empirisch ableiten 271
 - für den nächsten Sprint berechnen 294
 - kommunizieren 264
 - maximieren 118
 - mehrerer Teams vergleichen 298
 - prognostizieren 303
 - Richtlinien für Interpretation 290
 - sechs erläuternde Muster 287
 - spezialisierte 300
 - Sprint 208
 - Velocity-Kaizen 122
 - Velocity Range 219
 - Veränderungen
 - auf Unternehmensebene durch Meta-Scrum 162
 - Bedeutung von Management 36
 - Satir-Zyklus 305
 - Umgang mit diskontinuierlichen 35
 - Verbesserungen 370
 - inkrementelle 384

Stichwortverzeichnis

- testbare 365
- Verbesserungspläne 367
- Verbesserungsprozess 385
- Vereinbarungen
 - zwischen Lieferanten und Kunden 232
- Verhaltensregeln 136
- Verschwendung 346
 - Systematik der 316
- Vision 172
 - Product Roadmap 200
 - verwirklichen 42
 - wonach eine große Vision strebt 404

W

- Wert
 - größter 402
- Wertebereiche 374, 376
- Wert schaffen 226
 - hoher Wert zuerst 226
- Wertsteigerungspotenzial 378
- Wertstrom 167, 178
 - Bausteine 179

- Product Roadmap 201
- Schlüsselmuster 181
- Übergaben vermeiden 180
- Wertstrom-Sequenz 167
- Wertstrom-Verzweigung 378
- Werttheorien 222
- Wert und ROI 221
- Whack the Mole 339
- Work Item 314

Z

- Zeitplan
 - Überraschungen im 276
- Zufriedenheit 386
 - Die falsche Kennzahl? 391
- Zusammenarbeit
 - Entwicklungsteam 194
 - offene Umgebung 26
 - Qualität der Interaktionen 19
 - Störungen 318
 - Verständnis für fertiggestellte Arbeit 344


beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG