

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

The background of the book cover is a photograph of a pond. The water is covered with numerous green lily pads. Several pink lotus flowers are scattered among the leaves. In the foreground, several large, circular, light-colored stone or concrete stepping stones are arranged in a path across the pond. The background shows a dense line of green trees under bright sunlight.

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 Akzeptanz-
 kriterien 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
 Ergebnisunsicherheit (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
Innovationsverschwendung 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 Res-
 ponsible 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 Produktebene 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 gewählt 194
 - auf der technischen Ebene 192
 - auf geschäftlicher Ebene 191
 - bekannt 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 Supportkosten 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 Entwicklungsteam 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
 - Detaillierungsgrad 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 Präzision 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