

# Scrum - ein Buch über Zusammenarbeit

Sutherland / Coplien / Tulton

2022

ISBN 978-3-8006-6153-4

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei

[beck-shop.de](https://beck-shop.de)

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](https://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](https://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](https://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

## Stichwortverzeichnis

- 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