

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| 1 Einführung | 7 |
| Was läuft schief? | 7 |
| Klassisches Projektmanagement..... | 10 |
| 2 Agiles Projektmanagement | 17 |
| Die 4 agilen Leitsätze | 17 |
| Die Beteiligten und ihre Zusammenarbeit sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge | 18 |
| Ein funktionierendes Produkt ist wichtiger als umfassende Dokumentation | 20 |
| Die Zusammenarbeit mit Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlungen..... | 22 |
| Die Reaktion auf Veränderungen ist wichtiger als das Befolgen eines Plans | 24 |
| Prinzipien hinter dem Agilen Manifest..... | 27 |
| Prinzip 1: Inkrementelle Entwicklung | 28 |
| Prinzip 2: Anforderungsänderungen willkommen heißen..... | 30 |
| Prinzip 3: Iterative Entwicklung..... | 31 |
| Prinzip 4: Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes täglich zusammenarbeiten | 33 |
| Prinzip 5: Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen und vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen..... | 34 |
| Prinzip 6: Die effizienteste und effektivste Methode, Informationen an und innerhalb eines | |

| | |
|--|-----------|
| Entwicklungsteams zu übermitteln, ist im Gespräch von Angesicht zu Angesicht | 36 |
| Prinzip 7: Funktionierende Software ist das wichtigste Fortschrittsmaß | 38 |
| Prinzip 8: Agile Prozesse fördern nachhaltige Entwicklung | 39 |
| Prinzip 9: Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design fördern Agilität | 41 |
| Prinzip 10: Einfachheit – die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren – ist essenziell | 41 |
| Prinzip 11: Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch selbstorganisierte Teams | 42 |
| Prinzip 12: In regelmäßigen Abständen reflektiert das Team, wie es effektiver werden kann und passt sein Verhalten entsprechend an | 45 |
| Anforderungen an die Beteiligten..... | 48 |
| 3 Scrum | 54 |
| Scrum im Überblick | 56 |
| Die Rollen | 60 |
| Product Owner | 60 |
| Projektteam (Entwicklungsteam) | 62 |
| Scrum Master | 70 |
| Scrum Artefakte | 74 |
| Product Backlog | 74 |
| Sprint Backlog | 84 |
| Inkrement | 87 |
| Scrum Ereignisse | 89 |
| Sprints..... | 89 |

| | |
|--|------------|
| Sprint Planning | 91 |
| Sprintdurchführung | 101 |
| Daily Scrum | 104 |
| Sprint Review..... | 107 |
| Sprint Retrospektive | 108 |
| Timeboxing in Scrum | 110 |
| Controlling in Sprints | 111 |
| Verträge in Scrum..... | 118 |
| Garantierter Maximalpreis [vgl. Piper,Roock 2017] | |
| | 121 |
| Money for Nothing, Change for Free..... | 121 |
| Festpreis pro Sprint | 124 |
| Pay what you get | 126 |
| 4 Kanban..... | 129 |
| Die Kernpraktiken von Kanban | 130 |
| Visualisiere den Arbeitsfluss..... | 130 |
| Limitiere die Menge angefangener Arbeit | 131 |
| Manage den Arbeitsfluss | 134 |
| Mache die Regeln für den Prozess explizit | 135 |
| Implementiere Feedbackzyklen..... | 136 |
| Erziele Verbesserungen kooperativ, entwickle experimentell (unter Verwendung von Modellen und wissenschaftlicher Methoden) | 137 |
| Critical-Chain-Projektmanagement | 139 |
| 5 Schlussbemerkungen | 143 |
| Glossar | 147 |