

Holger Koschek

Geschichten vom Scrum

Von Sprints, Retrospektiven und agilen Werten

2., überarbeitete Auflage



dpunkt.verlag

Holger Koschek
holger@scrum-geschichten.de
<http://holger.koschek.eu>

Lektorat: Christa Preisendanz
Copy-Editing: Susanne Rudi
Herstellung: Birgit Bäuerlein
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86490-140-9

2., überarbeitete Auflage 2014
Copyright © 2014 dpunkt.verlag GmbH
Wiebinger Weg 17
69123 Heidelberg

Abbildungen:

Mit freundlicher Genehmigung von PLAYMOBIL.

PLAYMOBIL ist ein eingetragenes Warenzeichen der geobra Brandstätter GmbH & Co. KG.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Für Andrea, Nele, Marit und Lotta

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Was ist neu in der zweiten Auflage?	2
1.2	Für wen ist dieses Buch?	3
1.3	Ein Märchen?	3
1.4	Eine Drachenfalle?	4
1.5	Ein Einhorn?	4
1.6	Viel zu einfach?	5
1.7	Nur Scrum?	5
1.8	Backlog?	6
1.9	Danke!	6
2	Prolog	9
3	Wieimmerland	13
3.1	Das Land der Drachenfallen	14
3.2	Der König	16
3.3	Die beste Drachenfalle aller Zeiten	17
3.4	Auf der Suche nach den Musketieren der Drachenfalle	22
3.5	Die Herausforderung	25
3.6	Der Prinz	26
3.7	Der Ritter	27
3.8	Das Großväterchen	28
3.9	Das Aschenputtel	30
3.10	Das Gespenst	30
3.11	Die Hexe	32

4	Sprint 0	35
4.1	Abschied vom alten Leben	35
4.2	Spielregeln	36
4.3	Strategische Planung	44
4.4	Das Planungsspiel	52
5	Sprint 1	65
5.1	Der Sprint-Planung erster Teil	65
5.2	Der Sprint-Planung zweiter Teil	71
5.3	Tägliche Zusammenkunft	75
5.4	Frisch ans Werk!	79
5.5	Der dritte Tag	83
5.6	Das Einhorn	86
5.7	Wert-voll	90
5.8	Sprint Review	94
5.9	Die erste Retrospektive	100
6	Sprint 2	107
6.1	Taktvoll oder taktlos?	107
6.2	Die Macht der Zahlen	113
6.3	Tägliche Zusammenkunft XXL	117
6.4	Unter vier Augen	120
6.5	Die strategische Planung geht weiter	125
6.6	Drei auf einen Streich	129
7	Sprint 3	135
7.1	Architektur	135
7.2	Die Akte Aschenputtel	139
7.3	Das ist nichts für mich!	142
7.4	Ein Königreich für einen Experten!	147
7.5	Begegnungen	151
7.6	Ritter in Love	160
7.7	Hindernislauf	165

8	Sprint 4	173
8.1	Ich bau dir ein Schloss, so wie im Märchen	173
8.2	Ganzheitlich fokussiert	176
8.3	Eine magische Schätzklausur	180
8.4	Testgetrieben	184
8.5	Glückliche Fügung	190
8.6	Warum kann man Scrum-Meister nicht klonen?	195
8.7	Das verflixte letzte Prozent	199
9	Sprint 5	207
9.1	Im Rausch der Geschwindigkeit	209
9.2	Umbaumaßnahmen	215
9.3	Der Scrum-Meister mischt mit	216
10	Sprint 6	221
10.1	Fluss vs. Fehlerteufel	221
10.2	Ist »ziemlich gut« gut genug?	228
10.3	Dem König reicht es	230
11	Der letzte Sprint	237
11.1	Jedem Ende wohnt auch ein Anfang inne	238
11.2	Modell »Musketier«	241
12	Déjà vu	245
13	Epilog	247
A	Gemmen der Wieimmerländer Staatsbibliothek	251
A.1	Über Scrum	251
A.2	Über Agilität im Allgemeinen	253
A.3	Über Agilität im Großen	255
A.4	Über andere agile Vorgehensweisen	255
A.5	Über Soft Skills	257
B	Begriffe	258
	Index	259