

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b> .....	7
	<b>Einleitung</b> .....	17
<b>1</b>	<b>Ein kooperatives Erfinder- und Kommunikationsspiel</b> .....	39
1.1	Software und Dichtung .....	39
1.2	Software und Spiele .....	42
1.3	Ein zweiter Blick auf das kooperative Spiel .....	51
1.4	Was bedeutet das für mich? .....	60
<b>2</b>	<b>Individuen</b> .....	63
2.1	Menschen sind unkonventionell .....	63
2.2	Fehlverhalten überwinden .....	70
2.3	Besser arbeiten als andere .....	80
2.4	Belohnungen, die den Spass erhalten .....	89
2.5	Sich auf Erfolgsformen stützen .....	96
2.6	Was sollte ich morgen tun? .....	105
<b>3</b>	<b>Kommunizierende und kooperierende Teams</b> .....	107
3.1	Konvektionsströmungen der Information .....	108
3.2	Überspringen von Informationslücken .....	128
3.3	Ein Team – eine Gemeinschaft? .....	139
3.4	Teams als Ökosysteme .....	153
3.5	Was soll ich morgen tun? .....	155
<b>4</b>	<b>Methodik</b> .....	157
4.1	Ein Ökosystem verschifft Software .....	157
4.2	Konzepte der Methodik .....	158
4.3	Prinzipien des Methodik-Designs .....	189
4.4	XP unter der Lupe .....	222
4.5	Wozu benötigen wir eine Methodik? .....	228
4.6	Was soll ich morgen tun? .....	230

<b>5</b>	<b>Agil und selbstanpassend</b> .....	<b>233</b>
5.1	Leicht, aber ausreichend .....	234
5.2	Agil .....	237
5.3	Selbstanpassung .....	245
5.4	Was soll ich morgen tun? .....	260
<b>6</b>	<b>Die Crystal-Methodiken</b> .....	<b>263</b>
6.1	Formen der Crystal-Familie .....	264
6.2	Crystal Clear .....	268
6.3	Crystal Orange .....	271
6.4	Crystal Orange Web .....	274
6.5	Was soll ich morgen tun? .....	280
<b>A</b>	<b>Das Manifest der Agilen Software-Entwicklung</b> .....	<b>281</b>
A.1	Die Agile Allianz .....	281
A.2	Das Manifest .....	283
A.3	Den Wert erhalten .....	287
<b>B</b>	<b>Naur, Ehn, Musashi</b> .....	<b>293</b>
B.1	Peter Naur: »Programming as Theory Building« .....	293
B.2	Pelle Ehn: Wittgensteins Sprachspiele .....	310
B.3	Musashi .....	327
	<b>Stichwortverzeichnis</b> .....	<b>335</b>