

Inhalt

Teil I Grundlagen und Vorarbeiten

1	Ausprägungen im Unternehmen	3
1.1	Scrum PRN	3
1.2	Scrum Software Studio	4
1.3	Virtuelles Scrum Software Studio	6
1.4	Fassaden-Scrum	7
1.5	Tiefen-Scrum	8
1.6	Nachhaltiges Tiefen-Scrum	8
1.7	Welches Scrum für welches Ziel	9
	Literatur	11
2	Die Scrum-Kultur	13
2.1	Kurze Definition von Unternehmenskultur	13
2.2	Konkrete kulturelle Ausprägungen von Scrum	14
2.3	Konsequenzen für Unternehmen	18
	Literatur	21
3	Verschiedene Startpunkte	23
3.1	Top-Down-Einführungen	23
3.2	Bottom-up-Einführungen	24
3.3	U-Boote	25
3.4	Auswahl des richtigen Startpunktes	26
	Literatur	26
4	Überlegungen zur Einführung von Scrum	27
4.1	Gründe für die Scrum-Einführung	27
4.2	Stakeholdermanagement	30
4.3	Verschiedene Situationen und Produktarten	30
	Literatur	32

5	Die Scrum-Einführung im Überblick	33
5.1	Scrum mit Scrum einführen	34
5.2	Multi-Change-Initiativen	35
	Literatur	36

Teil II Die Anwendung von Kotter's Prinzipien in der Praxis

6	Ein Gefühl der Dringlichkeit erzeugen	39
6.1	Die Impediment-Tiefenanalyse	41
6.2	Velocity-Extrapolation	42
6.3	Allgemeine Hinweise zur Erzeugung der Dringlichkeit	44
6.4	Das sollten Sie sich merken	45
7	Die Führungscoalition	47
7.1	Zusammensetzung	47
7.2	Organisation	50
7.3	Aufgaben	53
7.4	Das sollten Sie sich merken	54
8	Vision und Strategie	55
8.1	Vision und Strategie im Kontext von Führung und Management	55
8.2	Vorgehen zur Erstellung von Vision und Strategie	56
8.3	Das sollten Sie sich merken	58
	Literatur	59
9	Die Vision des Wandels kommunizieren	61
9.1	Was Sie schon immer über Kommunikation wissen wollten	61
9.2	Das sollten Sie sich merken	63
	Literatur	64
10	Mitarbeiter auf breiter Basis befähigen	65
10.1	Betroffene zu Beteiligten machen	65
10.2	Typische hemmende Faktoren in Bezug auf Scrum	67
10.3	Das sollten Sie sich merken	75
	Literatur	76
11	Schnelle Erfolge erzielen	77
11.1	Warum Träumer einen Wecker brauchen	77
11.2	Was kurzfristige Erfolge auszeichnet	78
11.3	Piloten	80
11.3.1	Identifikation	80
11.3.2	Vorbereitung	83
11.3.3	Implementierung	87

	11.3.4 Häufige Probleme	94
	11.3.5 Erfolgskontrolle und Reporting	103
	11.4 Das sollten Sie sich merken	105
	Literatur	105
12	Erfolge konsolidieren und weitere Veränderungen einleiten	107
	12.1 Beförderungen und andere Kapitalverbrechen	107
	12.2 Jetzt geht es erst richtig los	109
	12.3 Das sollten Sie sich merken	110
13	Neue Ansätze in der Kultur verankern	113
	13.1 Ursprung von Kultur	113
	13.2 Verankerung	115
	13.3 Das sollten Sie sich merken	117
	Literatur	118
14	Einführung von Scrum in großen Teams	119
	14.1 Besonderheiten	119
	14.2 Grundregeln der Skalierung	121
	14.3 Direkter Vergleich einer kleinen und einer großen Einführung	122
	14.4 Koordination	124
	14.5 Zeitpunkt	126
	14.6 Das sollten Sie sich merken	126
	Literatur	127

Teil III Fallstudie

15	Die Scrum-Einführung	131
	15.1 Aller Anfang ist schwer	131
	15.2 Dringlichkeit	135
	15.3 Die Führungskoalition	139
	15.4 Vision und Strategie	148
	15.5 Kommunikation	153
	15.6 Mitarbeiter auf breiter Basis befähigen	155
	15.7 Schnelle Erfolge erzielen	163
	15.8 Erfolge konsolidieren und weitere Veränderungen einleiten	167
	15.9 Neue Ansätze im Unternehmen verankern	175
	15.10 Über diese Fallstudie hinaus	177
	15.11 Die Personen der Fallstudie im Überblick	178

Teil IV Weiterführende Informationen

16	Rollen	183
	16.1 Product Owner	183
	16.2 Scrum Master	186
	16.3 Entwicklungs-Team	187
	16.4 Management	188
	16.5 Sie als Change Manager	189
	16.6 Scrum-Berater	190
	16.7 Vorgehen bei der Besetzung der Rollen	191
	Literatur	192
17	Artefakte	193
	17.1 Produktinkrement	193
	17.2 Product Backlog	193
	17.3 Sprint Backlog	194
	17.4 Definition of Done	195
18	Ereignisse	197
	18.1 Der Sprint selbst	197
	18.2 Sprint Planning	198
	18.3 Sprint Review	199
	18.4 Sprint Retrospektive	199
	18.5 Daily Scrum	200
	Literatur	200
19	Methoden	201
	19.1 Planning Poker	201
	19.2 Planning Poker für absolute Werte	202
	19.3 Estimation Meeting	202
	19.4 Timebox	203
	19.5 Velocity	203
20	Legen Sie los!	205