
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Agiles Produktmanagement im Überblick	2
1.2	Agiles Produktmanagement als Teil eines Ganzen	3
1.3	Über dieses Buch und seine Zielgruppe	4
1.4	Danksagung	4
2	Die Product-Owner-Rolle	7
2.1	Die Aufgaben des Product Owner	7
2.2	Hilfreiche Eigenschaften des Product Owner	11
2.2.1	Unternehmer im Unternehmen	12
2.2.2	Mannschaftsdienlicher Leader	12
2.2.3	Verhandlungs- und kommunikationsgeschickt	13
2.2.4	Bevollmächtigt und engagiert	13
2.2.5	Verfügbar und qualifiziert	14
2.3	Die Zusammenarbeit mit dem Team	15
2.4	Die Zusammenarbeit mit dem ScrumMaster	16
2.5	Die Zusammenarbeit mit Kunden, Anwendern und anderen Interessenvertretern	17
2.6	Die Product-Owner-Rolle in großen Scrum-Projekten	19
2.6.1	Der Chief Product Owner	20
2.6.2	Product-Owner-Hierarchien	21
2.6.3	Die Wahl der richtigen Product Owner	23

2.7	Häufige Fehler	25
2.7.1	Der machtlose Product Owner	25
2.7.2	Der überarbeitete Product Owner	26
2.7.3	Der partielle Product Owner	26
2.7.4	Der distanzierte Product Owner	27
2.7.5	Der Proxy Product Owner	28
2.7.6	Das Product-Owner-Komitee	29
2.8	Zusammenfassung	30

3 Produktvision und Produkt-Roadmap 31

3.1	Die Produktvision und ihre Eigenschaften	32
3.1.1	Gemeinsames Ziel und Hypothese	32
3.1.2	Von allen mitgetragen	33
3.1.3	Grob und motivierend	33
3.1.4	Kurz und bündig	34
3.2	Das Erstellen der Produktvision	34
3.2.1	Zusammenarbeit und Kontinuität	34
3.2.2	Das Product Vision Board	34
3.2.3	Die Zielgruppe mit Personas beschreiben	36
3.2.4	Die Bedürfnisse mithilfe von Szenarien untersuchen	36
3.2.5	Das Produkt skizzieren	37
3.2.6	Eine Wirtschaftlichkeitsbetrachtung vornehmen	40
3.2.7	Die Informationen visualisieren	40
3.2.8	Der Einsatz von konventionellen Marktforschungstechniken	40
3.3	Das minimale Produkt als agile Produktplanungstechnik	41
3.4	Einfachheit als Leitprinzip	43
3.4.1	Ockhams Rasiermesser	44
3.4.2	Weniger ist mehr	44
3.4.3	Einfache Benutzerschnittstellen	45
3.5	Voraussetzungen für Innovationen schaffen	46
3.6	Die Produkt-Roadmap	46
3.6.1	Überblick	47
3.6.2	Vorteile	47
3.6.3	Erfolgsfaktoren	48
3.6.4	Zeitpunkt der Roadmap-Erstellung	48
3.6.5	Planungshorizont	49
3.7	Produktvarianten	50

3.8	Häufige Fehler	51
3.8.1	Wolpertinger	51
3.8.2	Analyse-Paralyse	52
3.8.3	Elfenbeinturm	52
3.8.4	Groß und mächtig	52
3.9	Zusammenfassung	53
4	Das Product Backlog	55
4.1	Die Eigenschaften des Product Backlog	55
4.1.1	Adäquat detailliert	56
4.1.2	Abgeschätzt	56
4.1.3	Veränderlich	57
4.1.4	Priorisiert	57
4.1.5	Sichtbar	58
4.2	Die Pflege des Product Backlog	58
4.2.1	Die Pflegeaktivitäten im Überblick	58
4.2.2	Backlog-Pflege ist Teamarbeit	58
4.2.3	Pflegethings	59
4.3	Das Entdecken und Beschreiben von Einträgen	59
4.3.1	Einträge entdecken	59
4.3.2	Einträge beschreiben	62
4.3.3	Themen bilden	63
4.4	Die Priorisierung des Product Backlog	63
4.4.1	Wert	64
4.4.2	Risiko	65
4.4.3	Auslieferbarkeit	66
4.4.4	Abhängigkeiten	66
4.5	Vorbereitung auf die Sprint-Planungssitzung	67
4.5.1	Auswahl des Sprint-Ziels	68
4.5.2	Gerade genug Einträge zeitoptimal vorbereiten	68
4.5.3	Einträge herunterbrechen	69
4.5.4	Klarheit, Testbarkeit und Machbarkeit sicherstellen	71
4.6	Einträge abschätzen	72
4.6.1	Story Points	72
4.6.2	Planungspoker	73

4.7	Nicht funktionale Anforderungen richtig erfassen und managen	75
4.7.1	Nicht funktionale Anforderungen beschreiben	75
4.7.2	Nicht funktionale Anforderungen richtig behandeln	76
4.8	Das Product Backlog Board	76
4.8.1	Der Story-Bereich	77
4.8.2	Der Constraint-Bereich	78
4.8.3	Der Modellbereich	78
4.8.4	Das Product Backlog Board anlegen	79
4.8.5	Das Board sichtbar machen	79
4.9	Das Product Backlog skalieren	79
4.9.1	Ein projektweites Product Backlog verwenden	80
4.9.2	Den Pflegehorizont erweitern	80
4.9.3	Teamspezifische Product-Backlog-Ausschnitte verwenden	80
4.10	Häufige Fehler	81
4.10.1	Anforderungsspezifikation	81
4.10.2	Santas Wunschliste	81
4.10.3	Wüste	82
4.10.4	Feature-Suppe	82
4.10.5	Requirements Push	82
4.10.6	Ungepflegtes Backlog	83
4.10.7	Mehrere Backlogs pro Sprint	83
4.11	Zusammenfassung	84
5	Die Releaseplanung	85
5.1	Zeit, Kosten und Funktionalität	86
5.2	Keine faulen Qualitätskompromisse	86
5.3	Zieltermin	87
5.4	Kosten	88
5.5	Frühzeitiges Ausliefern	89
5.6	Quartalszyklen	90
5.7	Regelmäßiges Ausliefern	91
5.8	Velocity	92
5.9	Release-Burndown	93
5.9.1	Erstellung des Diagramms	93
5.9.2	Effektiver Einsatz des Diagramms	94

5.10	Releaseplan	96
5.10.1	Die Velocity vorhersagen	97
5.10.2	Den Releaseplan erstellen	98
5.11	Die Releaseplanung bei großen Projekten	99
5.11.1	Gemeinsame Grundlagen für die Schätzwerte	99
5.11.2	Vorausschauende Planung	100
5.11.3	Pipelining	101
5.12	Häufige Fehler	101
5.12.1	Kein Plan	102
5.12.2	Product Owner als Beifahrer	102
5.12.3	»Big Bang«-Release	102
5.12.4	Qualitätskompromisse	102
5.13	Zusammenfassung	103
6	Die Rolle des Product Owner in den Sprint-Besprechungen	105
6.1	Die Sprint-Planungssitzung	106
6.2	Daily Scrum	107
6.3	Das Sprint-Review	108
6.3.1	Zielsetzung	108
6.3.2	Teilnehmer und benötigte Artefakte	108
6.3.3	Ablauf	109
6.3.4	Ergebnisse	110
6.4	Die Sprint-Retrospektive	110
6.5	Sprint-Besprechungen bei großen Projekten	111
6.5.1	Gemeinsame Sprint-Planungssitzung	111
6.5.2	Scrum of Scrums	112
6.5.3	Projektweites Sprint-Review	112
6.5.4	Projektweite Sprint-Retrospektive	112
6.6	Häufige Fehler	113
6.6.1	Bungee Product Owner und Babysitter	113
6.6.2	Der passive Product Owner	113
6.6.3	Unhaltbares Tempo	114
6.6.4	Blendwerk	114
6.6.5	Sprint-Burndown-Diagramm als Projektstatus-bericht	115
6.7	Zusammenfassung	115

7	Die Etablierung der Product-Owner-Rolle	117
7.1	So werden Sie ein guter Product Owner	117
7.1.1	Selbsterkenntnis	117
7.1.2	Wachstum	118
7.1.3	Coaching	119
7.1.4	Sponsor	119
7.1.5	Netzwerk	120
7.2	So unterstützen Sie die Product Owner	120
7.2.1	Produktbewusstsein und Unternehmertum	120
7.2.2	Der richtige Mitarbeiter	121
7.2.3	Unterstützung	121
7.2.4	Nachhaltigkeit	122
7.3	Zusammenfassung	123
	Referenzen	125
	Index	131