

**Holger Koschek**

# **Geschichten vom Scrum**

**Von Sprints, Retrospektiven und agilen Werten**



**dpunkt.verlag**

Holger Koschek  
holger@scrum-geschichten.de

Lektorat: Christa Preisendanz  
Copy-Editing: Susanne Rudi  
Herstellung: Nadine Thiele  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Druck und Bindung: Media-Print Informationstechnologie, Paderborn

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

ISBN 978-3-89864-640-6

1. Auflage 2010  
Copyright © 2010 dpunkt.verlag GmbH  
Ringstraße 19 B  
69115 Heidelberg

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

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Ein Märchen? .....	2
1.2	Eine Drachenfalle? .....	2
1.3	Ein Einhorn? .....	3
1.4	Viel zu einfach? .....	3
1.5	Nur Scrum? .....	4
1.6	Backlog? .....	4
1.7	Danke! .....	5
<b>2</b>	<b>Prolog</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Wieimmerland</b>	<b>11</b>
3.1	Das Land der Drachenfallen .....	12
3.2	Der König .....	14
3.3	Die beste Drachenfalle aller Zeiten .....	15
3.4	Auf der Suche nach den Musketieren der Drachenfalle .....	20
3.5	Die Herausforderung .....	22
3.6	Der Prinz .....	24
3.7	Der Ritter .....	25
3.8	Das Großväterchen .....	26
3.9	Das Aschenputtel .....	27
3.10	Das Gespenst .....	28
3.11	Die Hexe .....	29

<b>4</b>	<b>Sprint 0</b>	<b>33</b>
4.1	Abschied vom alten Leben .....	33
4.2	Spielregeln .....	34
4.3	Strategische Planung .....	42
4.4	Das Planungsspiel .....	50
<b>5</b>	<b>Sprint 1</b>	<b>61</b>
5.1	Der Sprint-Planung erster Teil .....	61
5.2	Der Sprint-Planung zweiter Teil .....	67
5.3	Tägliche Zusammenkunft .....	71
5.4	Frisch ans Werk! .....	74
5.5	Der dritte Tag .....	79
5.6	Das Einhorn .....	81
5.7	Wert-voll .....	85
5.8	Sprint Review .....	89
5.9	Die erste Retrospektive .....	94
<b>6</b>	<b>Sprint 2</b>	<b>101</b>
6.1	Taktvoll oder taktlos? .....	101
6.2	Die Macht der Zahlen .....	107
6.3	Tägliche Zusammenkunft XXL .....	110
6.4	Unter vier Augen .....	113
6.5	Die strategische Planung geht weiter .....	118
6.6	Drei auf einen Streich .....	121
<b>7</b>	<b>Sprint 3</b>	<b>127</b>
7.1	Architektur .....	127
7.2	Die Akte Aschenputtel .....	131
7.3	Das ist nichts für mich! .....	133
7.4	Ein Königreich für einen Experten! .....	139
7.5	Begegnungen .....	142
7.6	Ritter in Love .....	151
7.7	Hindernislauf .....	157

<b>8</b>	<b>Sprint 4</b>	<b>165</b>
8.1	Ich bau dir ein Schloss, so wie im Märchen . . . . .	165
8.2	Ganzheitlich fokussiert . . . . .	168
8.3	Testgetrieben . . . . .	172
8.4	Glückliche Fügung . . . . .	179
8.5	Warum kann man Scrum-Meister nicht klonen? . . .	184
8.6	Das verflixte letzte Prozent . . . . .	187
<b>9</b>	<b>Sprint 5</b>	<b>195</b>
9.1	Im Rausch der Geschwindigkeit . . . . .	196
9.2	Umbaumaßnahmen . . . . .	202
9.3	Der Scrum-Meister mischt mit . . . . .	203
<b>10</b>	<b>Sprint 6</b>	<b>209</b>
10.1	Fluss vs. Fehlerteufel . . . . .	209
10.2	Ist »ziemlich gut« gut genug? . . . . .	216
10.3	Dem König reicht es . . . . .	218
<b>11</b>	<b>Der letzte Sprint</b>	<b>225</b>
11.1	Jedem Ende wohnt auch ein Anfang inne . . . . .	226
11.2	Modell »Musketier« . . . . .	229
<b>12</b>	<b>Déjà vu</b>	<b>233</b>
<b>13</b>	<b>Epilog</b>	<b>237</b>
<b>A</b>	<b>Gemmen der Wieimmerländer Staatsbibliothek</b>	<b>241</b>
A.1	Über Scrum . . . . .	241
A.2	Über Agilität im Allgemeinen . . . . .	242
A.3	Über Agilität im Großen . . . . .	243
A.4	Über andere agile Vorgehensweisen . . . . .	243
A.5	Über Soft Skills . . . . .	245
<b>B</b>	<b>Begriffe</b>	<b>246</b>
	<b>Index</b>	<b>247</b>