

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>1</b>
1.1	Fokus dieses Buches .....	2
1.1.1	Projekterfahrung .....	2
1.1.2	Wem hilft dieses Buch .....	3
1.1.3	Was dieses Buch nicht beinhaltet .....	3
1.2	Fahrplan für das Buch .....	4
<b>2</b>	<b>Agilität und verteilte Projekte</b>	<b>7</b>
2.1	Verteilte Entwicklung verstehen .....	7
2.1.1	Beteiligung mehrerer Entwicklungsstandorte .....	8
2.1.2	Verteilte und verstreute Teams .....	8
2.1.3	Große Projekte .....	9
2.1.4	Beteiligung verschiedener Firmen .....	10
2.1.5	Verschiedene Strukturen .....	11
2.1.6	Weit entfernte Kunden .....	12
2.1.7	Zentrale Koordinierung oder globale Integration .....	12
2.1.8	Distanz überwinden .....	13
2.2	Agilität verstehen .....	14
2.2.1	Wertesystem .....	14
2.2.2	Systemische Vorgehensweise .....	15
2.2.3	Risikoreduzierung .....	16
2.2.4	Agil: Nicht notwendigerweise produktiver .....	17
2.2.5	Mehr als nur Praktiken .....	17
2.2.6	Weder chaotisch noch undiszipliniert .....	17
2.3	Einfluss agiler Prinzipien auf verteilte Entwicklung .....	18
2.4	Zusammenfassung .....	21

<b>3</b>	<b>Teambildung</b>	<b>23</b>
3.1	Featureteams	25
3.1.1	Zusammensitzende oder standortübergreifende Teams	26
3.1.2	Verstreute Teams	28
3.1.3	Ein Team formen	29
3.2	Rollen	32
3.2.1	Konstellation eines Featureteams	32
3.2.2	Architekt und Chefarchitekt	34
3.2.3	Coach	38
3.2.4	Product Owner oder Produktmanager	40
3.2.5	Projektleiter	43
3.2.6	Schlüsselrollen sitzen mit ihren Teams zusammen	44
3.3	Konzeptionelle Integrität sicherstellen	45
3.3.1	Startteam hat Vorbildfunktion	45
3.3.2	Technisches Serviceteam	45
3.4	Zusammenfassung	46
<b>4</b>	<b>Kommunikation und Vertrauen</b>	<b>49</b>
4.1	Vertrauen und gegenseitiger Respekt	50
4.1.1	Grenzwert für vertrauensvolle Beziehungen	51
4.1.2	Wechselnde Treffpunkte	52
4.1.3	Vokabular	52
4.2	Kommunikation	54
4.2.1	Persönliche Teammeetings	54
4.2.2	Persönliche Projektmeetings	55
4.2.3	Mitarbeiterrotation	56
4.2.4	Kommunikation hat ihren Preis	56
4.2.5	Kenntnis des Kommunikationsflusses	57
4.3	Kulturelle Unterschiede	58
4.3.1	Fokus auf Gemeinsamkeiten	59
4.3.2	Gestaltung einer Kultur	60
4.3.3	Realistische Planung	62
4.3.4	Verantwortung übernehmen	62
4.3.5	Probleme ansprechen	63
4.3.6	Ehrliches Feedback geben	64
4.3.7	Lärm	65
4.3.8	Humor	66
4.3.9	Sorgfältige Auswahl der Kommunikationsmedien	66
4.4	Zusammenfassung	68

<b>5</b>	<b>Standorte in Verbindung halten</b>	<b>69</b>
5.1	Kommunikationsvermittler .....	70
5.1.1	Kommunikationsvermittler als Vertrauensperson .....	71
5.1.2	Kompetenzen eines Kommunikationsvermittlers .....	71
5.1.3	Management durch Herumfliegen .....	71
5.2	Botschafter .....	72
5.2.1	Standorte repräsentieren .....	73
5.2.2	Eigenschaften und Kompetenzen eines Botschafters .....	74
5.2.3	Terminplan .....	75
5.2.4	Konkrete Aufgaben .....	75
5.3	Soziale Verbindungen .....	76
5.3.1	Gemeinsam feiern .....	76
5.3.2	Die Kraft der Bilder .....	76
5.3.3	Am Leben der anderen teilhaben .....	77
5.3.4	Reisen angenehmer machen .....	77
5.4	Werkzeuge .....	78
5.4.1	Direkte Verbindungen .....	78
5.4.2	Synchron versus asynchron .....	79
5.4.3	Audio oder Video .....	80
5.4.4	Instant Messaging .....	81
5.4.5	E-Mail .....	82
5.4.6	Virtueller Raum .....	83
5.4.7	Gemeinsames Repository .....	83
5.4.8	Wiki und andere Kollaborationsplattformen .....	83
5.5	Zusammenfassung .....	85
<b>6</b>	<b>Entwickeln und Ausliefern</b>	<b>87</b>
6.1	Iterationen .....	88
6.1.1	Iterationslänge .....	88
6.1.2	Das Konzept von done-done .....	89
6.1.3	Iterationen als Herzschlag .....	90
6.1.4	Verzögern der Auslieferung .....	90
6.2	Release .....	92
6.2.1	Release-Iteration .....	92
6.2.2	Releasestandort .....	93
6.3	Integration und Build .....	93
6.3.1	Lokal funktionierende Integration .....	94
6.3.2	Integration erfordert Aufwand .....	94
6.3.3	Ein fehlgeschlagener Build stoppt die Produktion .....	96
6.3.4	Integration als Herz des Projekts .....	97

6.4	Infrastruktur .....	98
6.4.1	Prozesse und Werkzeuge für Integration und Build .....	98
6.4.2	Konfigurationsmanagement .....	100
6.4.3	Strom .....	103
6.4.4	Netzwerk .....	103
6.4.5	Sicherheit .....	104
6.4.6	Werkzeuge .....	105
6.5	Zusammenfassung .....	105
<b>7</b>	<b>Der Geschäftswert ist das Ziel</b>	<b>107</b>
7.1	Steuerung mithilfe wertvoller Funktionalitäten .....	107
7.1.1	Verbindung zum realen Kunden .....	108
7.1.2	Iterationsvorbereitung .....	110
7.1.3	Anforderungen verstehen .....	112
7.1.4	Benötigte Dokumentation als Anforderung behandeln ....	113
7.2	Teamgeschwindigkeit .....	114
7.2.1	Mit unbekannter Teamgeschwindigkeit planen .....	114
7.2.2	Schätzeinheit .....	116
7.2.3	Planungspoker .....	117
7.2.4	Unterschiedliche Teamgeschwindigkeiten .....	120
7.3	Iterationsplanung .....	121
7.3.1	Featureteams planen individuell .....	121
7.3.2	Planungstreffen .....	122
7.3.3	Termin für das Planungstreffen .....	123
7.3.4	Handfeste Planungswerkzeuge .....	124
7.4	Iterationsverfolgung .....	125
7.4.1	Planungs- und Nachverfolgungswerkzeuge .....	125
7.4.2	Ziele im Fokus behalten .....	126
7.5	Umgang mit Änderungen .....	128
7.5.1	Die Iterationslänge bestimmt das Antwortzeitverhalten .....	129
7.5.2	Mit Änderungswünschen umgehen .....	129
7.5.3	Die Teamstruktur verändern .....	130
7.6	Projektplan .....	131
7.6.1	Releaseplanung .....	131
7.6.2	Prognosen .....	133
7.6.3	Release versus Meilenstein .....	134
7.7	Zusammenfassung .....	135

<b>8</b>	<b>Feedback</b>	<b>137</b>
8.1	Den Kunden involvieren . . . . .	138
8.1.1	Wer ist der Kunde? . . . . .	138
8.1.2	Kunde auf Distanz . . . . .	139
8.1.3	Kundenpräsentation . . . . .	140
8.2	Rückblick . . . . .	140
8.2.1	Iterationsrückblick . . . . .	141
8.2.2	Rückblick – verteilt individuell versus gemeinsam persönlich . . . . .	141
8.2.3	Releaserückblick . . . . .	143
8.3	Retrospektive . . . . .	144
8.3.1	Individuelle Featureteamretrospektive . . . . .	146
8.3.2	Gemeinsame Projektteamretrospektive . . . . .	147
8.3.3	Gemeinsame Standortretrospektive . . . . .	149
8.3.4	Durchführung einer Retrospektive . . . . .	149
8.3.5	Virtuelle Retrospektive . . . . .	150
8.3.6	Teilnehmer . . . . .	152
8.3.7	Weniger ist mehr und andere Tricks . . . . .	153
8.3.8	Gegen die Langeweile – Moderationstechniken . . . . .	154
8.4	Metriken . . . . .	157
8.4.1	Fortschritt messen . . . . .	158
8.4.2	Schätzqualität messen . . . . .	160
8.4.3	Testbasis vergrößern . . . . .	161
8.5	Zusammenfassung . . . . .	161
<b>9</b>	<b>Praktiken</b>	<b>163</b>
9.1	Entwicklungspraktiken . . . . .	163
9.1.1	Paarweises Programmieren . . . . .	164
9.1.2	Unit Test . . . . .	166
9.1.3	Refactoring . . . . .	166
9.1.4	Gemeinsame Verantwortlichkeit . . . . .	171
9.1.5	Gemeinsame Programmierrichtlinien . . . . .	171
9.1.6	Features durch Tests übermitteln . . . . .	172
9.1.7	Mühe mit Praktiken von der Stange . . . . .	176
9.2	Prozesspraktiken . . . . .	177
9.2.1	Tägliche Synchronisation . . . . .	177
9.2.2	Projektweite Synchronisation . . . . .	178
9.2.3	Verstreute Synchronisation . . . . .	180

9.3	Entwicklungskultur .....	185
9.3.1	Gemeinsame Praktiken erfassen .....	185
9.3.2	Vereinbarte Praktiken ändern .....	186
9.3.3	Unterschiedliche Entwicklungskulturen .....	187
9.3.4	Standortübergreifend den Prozess mit CMMI oder ISO harmonisieren .....	188
9.3.5	Gleiches Recht für alle .....	190
9.4	Zusammenfassung .....	191
<b>10</b>	<b>Agilität in ein verteiltes Projekt einführen</b>	<b>193</b>
10.1	Lokal beginnen – global wachsen .....	194
10.1.1	Projektstart .....	195
10.1.2	Frühzeitige Iterationen .....	196
10.1.3	Ein Team – wechselnde Standorte .....	197
10.2	Teams und Standorte vergrößern .....	198
10.2.1	Projektstart in der Timebox .....	199
10.2.2	Kick-off .....	199
10.2.3	Die Projektkultur verbreiten .....	201
10.2.4	Kulturelles Training .....	201
10.2.5	Neue Mitarbeiter integrieren .....	203
10.3	Einen agilen Prozess in ein existierendes Projekt einführen .....	203
10.3.1	Einer nach dem anderen oder alle auf einmal .....	204
10.3.2	Veränderung der Teamstruktur .....	204
10.3.3	Mehr und bessere Coaches sind vonnöten .....	205
10.3.4	Schätzungen und Geschwindigkeit .....	206
10.3.5	Einzelkämpfer .....	207
10.4	Zusammenfassung .....	208
	<b>Nachwort</b>	<b>209</b>
	<b>Glossar</b>	<b>211</b>
	<b>Referenzen</b>	<b>215</b>
	<b>Index</b>	<b>221</b>