

RACHEL DAVIES · LIZ SEDLEY

AGILES COACHING

Praxis-Handbuch für ScrumMaster,
Teamleiter und Projektmanager
in der agilen Software-Entwicklung



Index

A

- Action Shoes 271
- Agile
 - als Religion 60, 62, 102, 127, 142, 144, 173
- Agile Estimating and Planning 147
- Agile Planungssoftware 168, 192
- Agile Retrospectives 275
- Agile Toolkit 28
- agiles Coaching 21
 - Angewohnheiten 24
 - Ausbilden 23
 - Checkliste 42
 - Einstieg 28
 - Feedback 23
 - Hindernisse 40
 - Mindmap für 23
 - Moderieren 23
 - Tempo 35
 - Tempo und 25
 - Unterstützen 23
 - Verantwortung 21
 - Vorbereitung 28
- Aktionen 271
 - Lösen von Problemen 272
- Aktionsplan 271
- Akzeptanztests 214
- Analysestarre 222
- Angewohnheiten 24
- Appreciative Inquiry 290
- Arbeitsbereich 85
 - aufräumen 173
- Artikel 281

B

- Backlog 189
- Beck, Kent 65, 225
- Becoming a Manager 38

Beginner's Mind 236

- Belbin-Test 86
- Belshee, Arlo 236
- Benutzergruppe 28
- Benutzergruppen 288
- Beobachten, in agilem Coaching 23
- berufliche Weiterentwicklung 286
- Blogs 282
- Bücher 281
- Bug Reports 188
- Bug Tracker 195
- Bugs 185
 - als Story Test 185
 - Bug Tracker 188
- Bug-Tracker
 - Trac 190
- Build Token 210
- Build-o-matic 212
- Burndown Chart 170
- Burndown-Chart
 - Aktualisierung 171
- Burnup Chart 170
- Buzan, Tony 285

C

- Card, Conversation, Confirmation 125
- Certified Professional Facilitator 283
- Change Your Organization (For Peons) 36
- Cirillo, Francesco 241
- Clean Code 231
- Coach 113
- Coaching-Einstellung 23
- Code
 - Checkliste 242
 - Design 222
 - einchecken 208
 - gemeinsamer Codebesitz 229
 - Hindernisse 238

- inkrementelles Design 221
- integrieren 209
- Kommentare 227, 228
- lesbarer 225
- Pair Programming 235
- Programmierstil 229
- sauberer 221
- Verantwortung für 233
- Code-Kata 205
- Coding-Dojo 205, 207, 212, 226, 229, 239, 241, 265, 271, 278
- Cohn, Mike 147
- Comic-Charaktere 212
- Continuous Integration (CI) 206, 207

- D**
- De Bono, Edward 271
- Demo
 - Ablaufreihenfolge 247
 - Checkliste 259
 - Hindernisse 256
 - technische Voraussetzungen 250
 - Teilnehmer 246
 - vorbereiten 246
- Demo-Meeting 245
- Deployment-Tests 256
- Derby, Esther 274
- Design 222
 - Zeit für 223
- Diagramme 169
- Dinwiddie, George 82
- Dokumentation 136
- Drei-Fragen-Format 105

- E**
- Edison, Thomas 89
- Elefanten im Raum 270
- elektronische Tafeln 168
- Emery, Dale 63
- Erfolg
 - feiern 255
- Erfolg feiern 92
- Erfolgstagebuch 290
- Ergebnisse
 - demonstrieren 245
- externe Tester 195
- Externer Trainer 29
- Extreme Leadership 65
- Extreme Tuesday Club 37

- F**
- Facilitator's Guide to Participatory Decision-Making 54
- Fassung bewahren 25

- Fearless Change
 - Patterns for Introducing New Ideas 73
- Feathers, Michael 207
- Feedback 23, 48, 252
 - Build-Status 211
 - Checkliste 58
 - des Kunden 245
 - frühes 191
 - geben und empfangen 284
 - Hindernisse 56
 - Kommunikation 48
 - positive Rückmeldung 50
- Fertig werden 179
 - Checkliste 196
 - Hindernisse 194
 - Velocity 194
- »fertig«
 - Checkliste 182
 - Definition 181, 224
 - Story Tests 181
- FIT 136
- Fragen 65
 - Denkfragen 68
 - Fünfmal Wieso 69
 - keine stellen 70
 - reflektierende 68
- Führen, durch Beispiel 24
- Fünfmal 69

- G**
- Geduld 25
- Gefühlsseismograph 266, 269
- gemeinsamer Codebesitz 229
- gewaltfreie Kommunikation 53, 63, 73, 84, 86, 149, 153, 189, 201, 205, 207, 212, 226, 239, 241, 265, 271, 278
- Gold Cards 91
- Gradients of Agreement 54, 204, 230
- Grenning, James 149
- Grundirrtum der Attribution 275

- H**
- Hauptdirektive 275
- Herzberg, Frederick 93
- Hilfe, bitten um 67
- Hill, Linda 37
- Hit Rate 154
- Hofstede, Geert 58
- Hunt, Andy 57, 233
- Hygienefaktoren 93

- I**
- im Hintergrund zuhören 47

- Implementation Patterns 225
 - Implementing Lean Software Development 196
 - Informationsverteiler 104
 - inkrementelles Design 221
 - Innovation 90
 - Innovation and Sustainability with Gold Cards 91
 - International Association of Facilitators 283
 - Interner Trainer 31
 - Iterationen anlegen 150
 - Iterationsplan 147
 - Iterationsretrospektiven 276
- J**
- Jeffries, Ron 124
- K**
- Kanban 153
 - »Kaputte Fenster«-Theorie 233
 - Karteikarten 126
 - Karten 126
 - Kerth, Norm 263
 - Klebezettel 126, 264
 - Kniberg, Henrik 261
 - Kohn, Alfie 93
 - Kommentare 228
 - Kommunikation
 - Feedback 48
 - Sprache 26
 - Konferenzen 287
 - reden auf 284
 - Konflikte lösen 51
 - Körpersprache 46
 - Koskela, Lasse 155
 - Kultur 57
 - Kunden 226
- L**
- Larsen, Diana 274
 - Lebenszyklus einer User-Story 124
 - Lencioni, Patrick 84
 - Lernen 23, 27
 - auf Konferenzen 74
 - ermutigen zum 72
 - Gelegenheiten schaffen zum 72
 - Lösen von Problemen 272
- M**
- Mailinglisten 288
 - Marcano, Antony 189
 - Martin, Bob 231
 - Meetings
 - Essen 252, 294
 - Feedback 252
 - Konflikte 157
 - moderieren 75
 - nicht die Sekretärin spielen 145
 - Moderieren 23
 - Moore, Ivan 212
 - Motivation 89
 - Murray, Bill 261
 - Myers-Briggs-Typindikator (MBTI) 86
- N**
- Netzwerk
 - ausbauen 286
 - Newsgroups 282
 - Nonviolent Communication 53
 - North, Dan 131
 - Notizen 49, 252
- O**
- Ohno, Taiichi 69
 - Online-Diskussionen 281
 - Onlineforen 288
 - Overcoming the Five Disfunctions of a Team 84
- P**
- Paarmatrix 169
 - Pair Programming 202, 227, 235
 - Driver 235
 - Navigators 235
 - Pingpong-Programmierung 239, 241, 265, 271, 278
 - Pausch, Randy 270
 - Performancetests 181
 - persönliche Reflexionen 289
 - persönlicher Entwicklungsplan 285
 - Planen 139
 - Prioritäten 141
 - vorbereiten 140
 - Planungspoker 149
 - Podcasts 281
 - Pomodoro-Technik 241, 265
 - Poppendieck, Mary 196
 - Pragmatic Thinking and Learning
 - Refactor Your Wetware 57
 - Probleme 110
 - Programmierstil 229
 - Project Retrospectives 263, 275
 - Promiscuous Pairing and Beginner's Mind 236
 - PrOpER-Zyklus 33, 61, 200, 234
 - Punished by Rewards 93

Q

- Quiet Leadership
 - Six Steps to Transforming Performance at Work 68

R

- Real Programmers Use Sign Language 236
- Refactoring 225
 - Werkzeuge 228
- Refactoring Workbook 225
- Regeln III
- Release Burnup Chart 172
- Release-Pläne 154
- Release-Retrospektiven 277
- Resistance as a Resource 63
- Retrospektiven 261
 - Aktionsplan 271
 - breiter gefasste 276
 - Checkliste 280
 - Diskussion 269
 - gestalten 273
 - Grundregeln 275
 - Hindernisse 278
 - moderieren 262
 - nächste Iteration 270
 - Vorbereitungen 274
- Rising, Linda 52, 284
- Rock, David 68
- Rollen
 - Entwickler 87
 - Kunde 87
 - User Stories 88
- Rosenberg, Marshall 53

S

- Scaling Lean and Agile Development 95
- Scotland, Karl 153
- Scrum and XP from the Trenches 261
- Scrum of Scrums 117
- Scrum-Methode III
- Shore, James 36, 209
- Sicherheitstest 277
- Sichtbarkeit 161
 - bestehende Tests 216
 - Comic-Charaktere 165
 - Diagramme 169
 - Retrospektive 171
 - Teamboard 162
- SMART Ziele 292
- Software veröffentlichen 255
- Source Control 182
- South Park Studio 212
- »Spieler-Trainer« 38

- Spike 146
- Sprache 26
- Sprech-Token 107
- Standup 101
- Standup Chekov 105
- Story Tests 130, 181
- Story-Kartenmatrix 147
- Story-Punkte 154
- Story-Tests
 - ausarbeiten 132
 - Vorausgesetzt-Wenn-Dann 131
- Studiengruppe 73, 84, 86, 149, 153, 189, 201, 205, 207, 212, 226, 239, 241, 265, 271, 278

T

- Tagebuch 289
- Tägliches Standup-Meeting 101
 - Ablauf 106
 - Checkliste 120
 - Dauer 116
 - Drei-Fragen-Format 105
 - Eingreifen als Coach 113
 - Hindernisse 114
 - Probleme 110
 - Regeln III
 - Schwerpunkt für das Team festlegen 106
 - Stehen oder Sitzen? 103
 - Teilnehmer 109
 - Zeit 112
 - Zweck 104
 - zweiteiliges 109
- Team 28
 - Vorstellung 28
- Team Workshop 223
- Teamboard 104, 154, 162, 193
 - aufräumen 173
 - Checkliste 176
 - Hindernisse 174
 - Karten 166
 - Materialien 165
 - pflügen 173
- Teams 81
 - Arbeitsbereich 85
 - aufbauen 81
 - Checkliste 97
 - Hindernisse 94
 - Kapazität 148
 - Kommunikation 85
 - Motivation 89
 - Rollen 87
 - Teamrituale 211
 - Typbewertungen 86, 149, 153, 189

- Vertrauen 82
 - Ziel 90
 - Zusammenhalt von 82
 - Tech Talks 74
 - Test Doubles 202
 - Test-Driven Development (TDD) 199
 - Testen 180
 - einplanen 183
 - Entwickler 180
 - externe Teams 180
 - fehlgeschlagene Tests 188
 - Kunden 180
 - Tester 180
 - Test-Framework
 - FIT 136
 - testgetriebene Entwicklung 200
 - Beschreibung 201, 205, 207, 212, 226, 239, 241, 265, 271, 278
 - Einführung 200
 - testgetriebener Entwurf 201
 - Tests 199
 - Abdeckung 216
 - Akzeptanz durch das Team 204
 - Akzeptanztests 214
 - Checkliste 218
 - Hindernisse 216
 - langsam laufende 214
 - Teststrategie 206
 - The Motivation to Work 93
 - The Pragmatic Programmer 233
 - The Secrets of Consulting 39
 - Thomas, Dave 205, 233
 - Toastmasters 283
 - Toyota-Produktionssystem 153
 - Trac 190
 - Tracking 154
 - Training 23
 - Trainingskurse 283
 - Triangulation 147
 - Typbewertungen 86, 149, 153, 189
- U**
- Und täglich grüßt das Murmeltier 261
 - Unit Tests 181, 202, 207
 - Unit-Tests
 - Regeln 207, 212, 226, 239, 241, 265, 271, 278
 - Use Your Head 285
 - User Stories 88, 123
 - User-Stories
 - berechnen 146
 - Checkliste 137, 159
 - Gespräche 125
 - gruppieren 147
 - Hindernisse 135, 155
 - Kalkulation 146
 - Karten 126
 - Lebenszyklus 124
 - präsentieren 141
 - schätzen 142
 - Story Tests 130
 - unfertige 192, 257
 - Vorlagen 128
 - zerlegen 144
- V**
- Velocity 148, 154, 169, 206, 253
 - Vertrauen 47
 - bewahren 47
 - Verzweigungsstrategien 217
 - Vodde, Bas 272
- W**
- Wake, Bill 225
 - Webseminare 282
 - Websites 281
 - Wechsel
 - als Experiment 64
 - Anteilnahme entwickeln für 64
 - Checkliste 79
 - Hindernisse 77
 - Motivation 59
 - vorstellen 59
 - Weinberg, Jerry 39
 - Weiterentwicklung 281
 - Checkliste 295
 - Who Do You Trust? (Vortrag) 52
 - Wissen erweitern 281
 - Working Effectively with Legacy Code 208
- Z**
- Zeit für das Standup-Meeting 112
 - Zeit, für Training 40
 - Zeitmanagement
 - Pomodoro-Technik 241
 - Zeitschriften 281
 - Zeitstrahl 264
 - Ziele
 - SMART 292
 - Zuhören 44
 - im Hintergrund 47
 - klärende Fragen 46
 - Körpersprache 46
 - Zurückspulen und Schneller Vorlauf 16, 35, 52, 60, 62, 102, 127, 142, 144, 173
 - Zustimmung aufbauen 54