

HANSER



Stichwortverzeichnis

zu

„Wie schätzt man in agilen Projekten“

von Boris Gloger

ISBN (Buch): 978-3-446-43910-8

ISBN (E-Book): 978-3-446-44194-1

Weitere Informationen und Bestellungen unter
<http://www.hanser-fachbuch.de/978-3-446-43910-8>

sowie im Buchhandel

© Carl Hanser Verlag München

Index

A

Abhängigkeiten 135
Aufwand 106, 118

B

Brainstorming 75
Budget 31
Business Value 35

C

Change for free 43
Committed Product
 Backlog 122
Constraints 84
Continuous Discovery 80
Cost of Delay 45, 136
Customer 14
Customer Journey 100
Cycle-Time 121

D

Daily Scrum 18
Deming Cycle 14
Design Thinking 6, 18
 – Prozess 18
Discovery-Phase 59
Done 15
Durchlaufzeit 123
Dynamic Facilitation 57

E

Eisberg 99
Entwicklungsteam 1, 14
 – Größe 126
Epic 96
Estimation Meeting 17f.,
 82, 111, 132
Evolution-Phase 79

F

Ford, Tom 23
Funktionalität 106, 117

I

Ideation-Phase 74
IDEO 6
Impact Map 128
Impact-Mapping 81, 89
Interpretation-Phase 72
Interview 70

J

Jobs, Steve 23
Johnson, Kelly 6

K

Knobeln 116
Komplexität 119

Kostensatz 38
Kunde 5

L

Lastenheft 39, 48
Leitfaden 70
Lockheed Martin 6

M

Magic Estimation 1, 82, 108
Manager 14
Minimum Viable Product
 36, 39, 103, 122
Mini-Schätzspiele 116
Monitoring 134

N

Nonaka, Ikujiro 6

O

Open Space Technologie
 56
Organisation
 – agile 7
 – traditionelle 8

P

Persona 68, 88
 Pilotteam 60
 Planning Poker 113
 PMBOK 9, 24
 Potential Shippable Code 17
 Preisbestimmung 37
 Product Backlog 16, 83, 98
 – Struktur 99
 Product Owner 1, 14, 21
 Product Owner Daily Scrum 131
 Product-Owner-Team 130
 Product Roadmap 128
 Produkt 47, 64
 Produktmanager 25
 Produktvision 16, 50
 Prognose 133
 Projektorganisation
 – klassische 8
 Projektphasen 49
 Prototypen 91
 – Daten- 93
 – Design- 92
 Pull-Prinzip 15

R

Rahmenbedingungen 76
 Release-Burndownchart 134
 Releaseplan 17, 81, 129
 Retrospektive 79
 Return on Investment 33f.
 Rollen 13

S

Schätzmethode 108
 Scope 33
 – Erweiterung 44
 – Verkleinerung 44
 Scrum 11
 Scrum Flow 15
 ScrumMaster 13
 Scrum of Scrums 132
 Scrum-Team 13
 Skalierung 128
 Sprint 17, 83
 Sprint Planning 1 17, 83
 Sprint Planning 2 17, 83
 Sprint Retrospektive 18
 Sprint Review 18, 83
 Story-Mapping 100
 Story-Roadmap 81
 Swimlanes 125
 Synchronisation 130

T

Talking Board 116
 Team Estimation Game 115
 Teamschnitt 128
 Theme 96
 Things-That-Matter-Matrix 120

U

Usable Software 17
 User 14
 User Storys 1, 48, 94

V

Varianz 121
 Velocity 17, 121, 133
 Venture Capital Funding 41
 Vergleich
 – relativer 116
 Vision 84

W

Wasserfall 85
 World Café 57