

RACHEL DAVIES · LIZ SEDLEY

AGILES COACHING

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



Agiles Coaching

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

Rachel Davies
Liz Sedley

*Übersetzung aus dem Amerikanischen
von Kathrin Lichtenberg*



mitp

© des Titels »Agiles Coaching« (ISBN 978-3-8266-9046-4) 2010
by Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH, Heidelberg
Nähere Informationen unter: <http://www.it-fachportal.de/9046>

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden. Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-9046-4

1. Auflage 2010

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 89/2183-7928

Telefax: +49 89/2183-7620

www.mitp.de

Übersetzung der amerikanischen Originalausgabe:

Rachel Davies, Liz Sedley: Agile Coaching

ISBN: 978-1-934356-43-2

Original English Edition Copyright © 2009 Rachel Davies and Liz Sedley, published by The Pragmatic Programmers, LLC.

All Rights Reserved.

© 2010 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektur: Maren Feilen

Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

Druck: Beltz Druckpartner GmbH und Co. KG, Hemsbach

Inhalt

Vorwort	9
Danksagungen	12
Einführung	13
Teil 1: Coaching-Grundlagen	19
<hr/>	
Kapitel 1: Auf die Reise gehen	21
1.1 Was macht ein agiler Coach?	22
1.2 Eine Coaching-Einstellung entwickeln	23
1.3 Machen Sie sich bereit zum Training	28
1.4 Wie man mit dem Training beginnt	32
1.5 Das Tempo halten	35
1.6 Hindernisse	40
1.7 Checkliste	42
Kapitel 2: Mit Menschen arbeiten	43
2.1 Zuhören	44
2.2 Feedback geben	48
2.3 Konflikte lösen	51
2.4 Zustimmung aufbauen	54
2.5 Hindernisse	56
2.6 Checkliste	58
Kapitel 3: Den Wandel einleiten	59
3.1 Die Änderung vorstellen	59
3.2 Fragen stellen	65

3.3	Zum Lernen ermutigen	72
3.4	Meetings moderieren	75
3.5	Hindernisse	77
3.6	Checkliste	79

Kapitel 4: Ein agiles Team aufbauen	81
4.1 Helfen Sie einem Team, Gestalt anzunehmen	81
4.2 Einen Platz für das Team schaffen	85
4.3 Rollen abgleichen	87
4.4 Das Team motivieren	89
4.5 Hindernisse	94
4.6 Checkliste	97

Teil 2: Planen im Team 99

Kapitel 5: Das tägliche Standup Meeting	101
5.1 Aufstehen	103
5.2 Für das Team durch das Team	104
5.3 Der Umgang mit Problemen	110
5.4 Die Zeit festlegen	112
5.5 Wann sind Sie als Coach gefragt?	113
5.6 Hindernisse	114
5.7 Checkliste	120

Kapitel 6: Verstehen, was entwickelt wird	123
6.1 Der Lebenszyklus einer User Story	124
6.2 Zu Gesprächen ermutigen	125
6.3 Mit Karten arbeiten	126
6.4 Die Einzelheiten bestätigen	130
6.5 Hindernisse	135
6.6 Anforderungen müssen dokumentiert werden	136
6.7 Checkliste	137

Kapitel 7: Vorausplanen	139
7.1 Das Planen vorbereiten	140
7.2 Die Prioritäten verstehen	141
7.3 Die Arbeit einteilen	142

7.4	Auswerten und Bestätigen	147
7.5	Den Überblick behalten	154
7.6	Hindernisse	155
7.7	Checkliste	159
Kapitel 8: Behalten Sie alles im Blick.....		161
8.1	Das Teamboard	162
8.2	Große, öffentliche Diagramme	169
8.3	Das Teamboard pflegen	173
8.4	Hindernisse	174
8.5	Checkliste	176
Teil 3: Für Qualität sorgen		177
<hr/>		
Kapitel 9: Fertig werden		179
9.1	Wer erledigt das Testen?	180
9.2	Definieren, was »fertig« bedeutet	181
9.3	Das Testen einplanen	183
9.4	Bugs verwalten	185
9.5	Frühes Feedback bekommen	191
9.6	Unfertige Stories wiedergutmachen	192
9.7	Hindernisse	194
9.8	Checkliste	196
Kapitel 10: Die Entwicklung mit Tests unterstützen		199
10.1	Die Einführung der testgetriebenen Entwicklung	200
10.2	Continuous Integration	208
10.3	Die testgetriebene Entwicklung fortsetzen	213
10.4	Hindernisse	216
10.5	Checkliste	218
Kapitel 11: Sauberer Code		221
11.1	Inkrementelles Design	221
11.2	Gemeinsamer Codebesitz	229
11.3	Pair Programming	235
11.4	Hindernisse	238
11.5	Checkliste	242

Teil 4: Auf Feedback achten	243
<hr/>	
Kapitel 12: Ergebnisse vorstellen	245
12.1 Die Demo vorbereiten	246
12.2 Jeder trägt etwas bei	251
12.3 Software Release	255
12.4 Hindernisse	256
12.5 Checkliste	259
Kapitel 13: Änderungen mit Retrospektiven unterstützen	261
13.1 Eine Retrospektive moderieren	262
13.2 Eine Retrospektive gestalten	273
13.3 Breiter gefasste Retrospektiven	276
13.4 Hindernisse	278
13.5 Checkliste	280
Kapitel 14: Entwickeln Sie sich	281
14.1 Möglichkeiten, Ihr Wissen zu erweitern	281
14.2 Einen Plan machen	285
14.3 Ihr Netzwerk ausbauen	286
14.4 Persönliche Reflexionen	289
14.5 Sich einrichten	293
14.6 Checkliste	295
Bibliografie	296
Index	299