

Inhaltsverzeichnis (Arbeitsversion): „Scrum Master 2.0 (R)- The Next Level“

1 Einleitung

- 1.1 Für wen ist dieses Buch**
- 1.2 Warum ich dieses Buch geschrieben habe**
- 1.3 Aufbau der Inhalte des Buches**

2 Wozu benötigen wir Agilität in Firmen?

- 2.1 Das Umsetzungsfeld**
- 2.2 Die Wahl des richtigen Projektvorgehens**

3 Das Scrum Framework

- 3.1 Ein Überblick**
- 3.2 Die Kundenanforderungen**
- 3.3 Die Umsetzung**
- 3.4 Die Essenz von Scrum**

4 Das Profil eines Scrum Masters

- 4.1 Was tut ein Scrum Master den ganzen Tag?**
- 4.2 Die Teamverantwortung**
- 4.3 Weitere Verantwortungsbereiche**
- 4.4 Die Skill Rollen des Scrum Masters**
- 4.5 Das sollte ein Scrum Master können**
 - 4.5.1 Übersicht der Hard Skills**
 - 4.5.2 Übersicht der Soft Skills**
 - 4.5.3 Der Scrum Master als Führungskraft**

5 Zurechtfinden im neuen Job

5.1 Hindernisse bei der Einführung von Scrum

- 5.1.1 Fehlendes Change-Bewusstsein**
- 5.1.2 Falsche Erwartungshaltung**
- 5.1.3 Fehlende Akzeptanz**
- 5.1.4 Fehlende Reflexion**
- 5.1.5 Falsches Rollenverständnis**
- 5.1.6 Über- oder Unterforderung**
- 5.1.7 Die häufigsten Gegenargumente**

5.2 Die erste Woche als „der Neue“

5.3 Die wahren Machtverhältnisse

5.4 Agile Sponsoren finden

5.5 Arbeitsplatz und Arbeitsmaterialien

5.6 Die eigenen Arbeitsprozessorganisation

- 5.6.1 Physikalische Firmen-Arbeitsprozesse**
- 5.6.2 Elektronische Firmen-Arbeitsprozesse**
- 5.6.3 Eigenen Arbeitsprozesse**

5.6.4 Remotearbeitsprozesse

5.7 Die Außenwirkung

6 Die ersten Tage mit dem neuen Team

6.1 Bitte mit Handbremse!

6.2 Die Teammitglieder kennen lernen

6.2.1 Vorgehen „One-to-One“

6.3 Die Teamstrukturen erforschen

6.3.1 Prozessvisualisierung

6.3.2 Prozessretrospektive

6.3.3 Feststellung des agilen Reifegrades des Teams

6.3.4 Check des Teamumfeldes

7 Die Arbeit mit dem Team

7.1 Agile Leitplanken setzen

7.2 Das Teambüro

7.2.1 Die Räumlichkeiten

7.2.2 Arbeitsrechtliche Themen

7.2.3 Die Teambüroausstattung

7.3 Die ersten Events organisieren

7.3.1 Standardevents

7.3.2 Meeting-Zeiträuber identifizieren

7.4 Wissen sichern und Kommunikation optimieren

7.4.1 Die Push- und Pull-Mentalität

7.4.2 Etablierung eines „Social Intranet“

7.5 Das Scrum Team motivieren

7.5.1 Was Motivation bedeutet

7.5.2 Motivationskiller

7.5.3 Team Erfolgsfaktoren

7.5.4 Die Bedürfnispyramide

7.5.5 Motivation mit Hilfe der Bedürfnispyramide

7.6 Das Team schützen

7.7 Das Team ausbilden

7.7.1 Eine gute Feedbackkultur etablieren

7.7.2 Die Einführung einer positiven Fehlerkultur

8 Projektmanagement und Scrum

8.1.1 Projektausprägungen

8.2 Die Projektdurchführung

8.3 Am Anfang steht die Vision

8.3.1 Wie sieht eine gute Vision aus?

8.3.2 Eine Vision entwickeln

8.4 Die Planung in Scrum

8.5 Epics und User Storys

8.6 Story Points

8.6.1 Allgemeines

8.6.2 Storypointvergabe

8.6.3 Der Return On Invest

9 Übergreifende Unterstützung

9.1 Das Stakeholder Management

9.2 Stakeholderunterstützung

10 Praxisthemen

10.1 Agile Veranstaltungsformate

10.1.1 Allgemeines

10.1.2 Die agile Agenda

10.1.3 Themenpriorisierung

10.1.4 Die Retrospektive

10.1.5 Die Heldenreise

10.1.6 Lean Coffee

10.1.7 World Coffee

10.1.8 Fishbowl

10.2 Materialkunde

10.2.1 Der Moderationskoffer

10.2.2 Präsentationsflächen

10.2.3 Klebezettel und Moderationskarten

10.2.4 Moderationsstifte

10.3 Agiles Visualisieren

10.3.1 Gebrauchsgrafiken erstellen

10.3.2 Flipchartgestaltung

11 Basisthemen

11.1 Agilität

11.1.1 Was ist Agilität?

11.1.2 Wozu brauchen wir agile Werte?

11.2 Das agile Mindset

11.2.1 Agile Methoden und agile Kultur

11.2.2 Was ist ein „Mindset“?

11.2.3 Das agile Mindset

11.2.4 Das agile Mindset im beruflichen Kontext

11.2.5 Emotionale Agilität

11.3 Wertearbeit

11.3.1 Was sind Werte?

11.3.2 Die eigenen Werte erkennen

11.3.3 Werte anderer erkennen

11.4 Richtige Kommunikation

11.4.1 Die Sprache

11.4.2 Das Sprachmodell

11.4.3 Behindernde Kommunikationsprozesse

11.4.4 Kommunikationstypen

11.4.5 Die Kommunikationsebenen

11.4.6 Schweigen als Kommunikationsmittel

11.4.7 Das Feedbackmodell

11.4.8 Gespräche führen

11.4.9 Teamtransfer

11.5 Teamentwicklung

11.5.1 Von der Gruppe zum Team

11.5.2 Die Rolle des Scrum Masters in der Teamentwicklung

11.6 Stressmanagement

11.6.1 Wie kommt Stress zustande?

11.6.2 Eustress und Distress

11.6.3 Das Zeitdilemma

11.6.4 Entschleunigung

11.7 Konfliktmanagement

11.7.1 Der Umgang mit Teamkonflikten

11.7.2 Umgang mit schwierigen Personen

11.8 Systemisches Coaching

11.8.1 Was ist Systemik?

11.8.2 Was bedeutet Coaching?

11.8.3 Systemische Fragen

11.8.4 Das Setting

11.9 Agile Führung

11.10 Was bedeutet Führung?

11.10.1 Managementführungsstile

11.10.2 Warum benötigen wir eine agile Führung?

11.10.3 Klassische vs. Agile Unternehmensstruktur

11.10.4 Kybernetik und Co.

11.10.5 Die Beherrschung komplexer Systeme

11.10.6 Der agile Manager

11.10.7 Das richtige Bewusstsein

11.10.8 Führen durch Einladung

12 Der Remote Scrum Master

12.1 Neue Zeiten, neue Herausforderungen

12.2 Die Technik

12.2.1 Anforderungen ermitteln

12.2.2 Auswahl des Basisequipments

12.2.3 Die Beleuchtung

12.2.4 Einrichten des Videobildes

12.2.5 Wirkung vor der Kamera

12.3 Remote Events

12.3.1 Das virtuelle Team Büro

12.3.2 Organisation von Remote Sessions

12.3.3 Technik für Remote Sessions vorbereiten

12.3.4 Scrum Events und Workshops

12.3.5 Agile Spiele

12.4 Die Zukunft

13 Ressourcen zum Buch

13.1 Downloads zum Buch

13.2 Leseempfehlungen

13.3 Scrum Tools & Ressourcen (Links)

13.4 Technisches Equipment Video und Ton (Links)

13.5 Material für Events (Links)

13.6 Software (Links)

13.7 Quellenangaben