

## Scrum Product Owner Classroom



Regelmäßige Starttermine



Berufsrelevante Kursangebote



Praxiserfahrene Trainer:innen

Die Scrum Product Owner Schulung bietet eine gute Möglichkeit die Welt agilen Entwicklung von Ergebnissen von einer anderen Seite zu entdecken. Sie erlangen einen in der Praxis anwendbaren Überblick über die Scrum Prinzipien. Die Inhalte werden Ihnen interaktiv und praxisnah vermittelt und Sie erlernen dabei die notwendige Terminologie. Dadurch gelingt Ihnen die Umsetzung in Ihrer täglichen Arbeit und Sie erleben eine optimale Prüfungsvorbereitung auf die Product Owner Prüfung.

Sie erlernen die Grundlagen des agilen Frameworks Scrum. Dies beinhaltet unter anderem die für Scrum definierten Begriffe, Events, Artefakte und Rollen. Außerdem erlernen Sie die unterschiedlichsten Aufgabenbereiche und Methoden eines Product Owner und wie diese am besten umgesetzt werden. Insbesondere werden die Verantwortlichkeiten und Kompetenzen durch Praxisbeispiele und Simulationen verdeutlicht. Während des Trainings eignen Sie sich den notwendigen Sprachgebrauch an und bereiten sich optimal auf die offizielle Scrum Prüfung vor. Die Scrum Prüfung (scrum.org) fragt das erlernte theoretische Fachwissen ab, damit Sie den weiteren Weg des Product Owners erfolgreich meistern können.

Das Training basiert auf dem aktuellen Scrum Guide 2020.

### Dauer

2 Tage in Vollzeit

### Kursinhalt

#### Trainingsinhalte Tag 1:

1. Einführung in das Thema Scrum
  - a. Warum Agil?
  - b. Was ist Agil/Was ist Agil nicht?
  - c. Das Agile Manifest
  - d. Die drei Säulen von Scrum
  - e. Scrum Werte
  - f. Übung: Fokus
  - g. Definition von Scrum
  - h. Scrum im Kontext
2. Scrum Rollen
  - a. Das Scrum Team
  - b. Product Owner
  - c. Entwicklungsteam
  - d. Scrum Master



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)

- e. Das Scrum Team im Umfeld
  - 3. Scrum Artefakte
    - a. Scrum Artefakte
    - b. Product Backlog
    - c. Definition of Ready
    - d. Sprint Goal
    - e. Sprint Backlog
    - f. Definition of Done
    - g. Increment
  - 4. Events
    - a. Sprint Events
    - b. Sprint Planning
    - c. Daily Scrum
    - d. Refinement
    - e. Sprint Review
    - f. Sprint Retrospektive
  - 5. Praxistransfer
    - a. 42 Minuten Scrum
  - 6. Wrap Up
    - a. Scrum: Zeit
    - b. Scrum Überblick
    - c. Scrum in 4 Worten
- Trainingsinhalte Tag 2:
- 1. Einleitung
    - a. AKVs eines Product Owners
    - b. Nicht Erreichen des Sprint Ziels
  - 2. Entwicklung einer Product Vision
    - a. Product Vision Template
    - b. Die 6 Denkhüte
    - c. Die Walt Disney Methode
  - 3. Aufnahme der Anforderungen und Refinement
    - a. Das Kano Modell
    - b. Weg der Anforderungen
    - c. Das User Story Format
    - d. Die Phasen des Refinements
    - e. Priorisieren: MoSCoW
    - f. Detaillieren: SPIDeR
    - g. Storypoints
    - h. Schätzung: Übersicht



- i. Schätzung: Planning Poker
- j. Schätzung: Magic Estimation
- k. Product Backlog Management
- 4. Reporting
  - a. Reporting in Scrum
  - b. Burn-down Chart
  - c. Burn-up Chart
  - d. Product Burn-up
  - e. Burn-up: fester Umfang
  - f. Burn-up: feste Zeit
  - g. Burn-up: feste Zeit & fester Umfang
  - h. Capacity und Velocity
  - i. Nachhaltige Geschwindigkeit und Warnsignale
- 5. Scrum skalieren
  - a. Übersicht der Ansätze
  - b. Ein großes Produkt
  - c. Mehrere Produkte
- 6. Prüfungsvorbereitung
  - a. Prüfungsanmeldung PSPO I
  - b. Prüfungshinweise PSPO I

## Voraussetzungen

## Zielgruppe

## Kurstermine

Derzeit sind mehrere Kurstermine in Vorbereitung. Wir realisieren gerne Ihren Wunschtermin.



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)

