



Akademie

Lehrplan Scrum **TÜV SÜD Akademie**

Zum Belegen der Prüfungen für den
Scrum Master – TÜV
sowie
Product Owner – TÜV

Version: 2.0

Stand: Feb 2019

SCRUM – Ausbildung

Die Ausbildung für die beiden zu erzielenden Zertifikate

- SCRUM Master – TÜV
- SCRUM Product Owner – TÜV

gestaltet sich nach dem folgenden Schema:

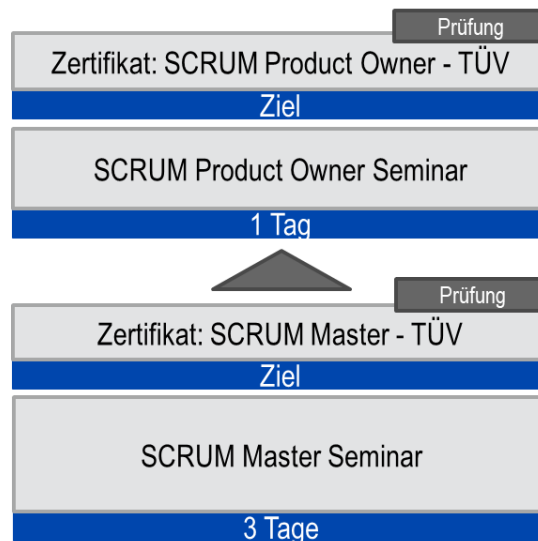


Abb.1

Zeitliche Vorgaben

Die Zeitvorgaben (siehe Abb.1) für das **SCRUM Master Seminar** sowie das **SCRUM Product Owner Seminar** zeigen auf, wie lange ein Präsenzseminar mindestens andauern muss -> Dauer in Tagen/UE= Unterrichtseinheiten á 45 Min.

Für das **SCRUM Master Seminar** ist eine Zeitvorgabe von mind. 22 UE á 45 Minuten = 990 Minuten (mindestens 2,75 Tage) einzuhalten. Die Prüfung dauert 60 Minuten mit insgesamt 30 Fragen. Diese setzen sich aus multiple choice (x aus 4) und single choice (1 aus 2) Prüfungsfragen zusammen.

Für den Abschluss zum **SCRUM Product Owner** ist die Teilnahme am SCRUM Master Seminar sowie der erfolgreiche Abschluss der SCRUM Master Prüfung oder ein vergleichbarer Abschluss als SCRUM Master (Vorlage des Zertifikats mit ausgewiesenen UE) eine erforderliche Voraussetzung. Für das SCRUM Product Owner Seminar ist eine Zeitvorgabe von mind. 7 UE á 45 Minuten = 315 Minuten einzuhalten. Die Prüfung dauert 30 Minuten mit insgesamt 15 Fragen. Diese setzen sich aus single choice (1 aus 2) und multiple choice (x aus 4) Prüfungsfragen zusammen.

SCRUM Master Seminar - Lehrplan

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Einführung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agiles vs. traditionelles (Wasserfall-Modell) Projektmanagement <ul style="list-style-type: none"> - Unterschiede und Einsatz und Wahl der Methode 	10	2
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zentrale Eigenschaften und Nutzen von Scrum <ul style="list-style-type: none"> - Frühzeitige Problemerkennung, Kundenzufriedenheit, Bevollmächtigung der Mitarbeiter 		2
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agile Werte und Prinzipien <ul style="list-style-type: none"> - Mensch im Mittelpunkt, Kundenzufriedenheit, Flexibilität, Wertschöpfung, - Bedeutung von Transparenz, Überprüfung und Anpassung - Scrum als KVP (Kontinuierlicher Verbesserungsprozess) 		4
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Initial Meeting <ul style="list-style-type: none"> - Von der Idee zum Produkt: Produktvision 		2
Scrum Rahmenwerk	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rollen <ul style="list-style-type: none"> - Scrum Team, Entwicklungsteam, Scrum Master, Product Owner 	12	4
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ereignisse <ul style="list-style-type: none"> - Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive 		4
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Artefakte <ul style="list-style-type: none"> - Product Backlog, Sprint Backlog, Produktinkrement 		4

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Scrum Rollen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrum Master <ul style="list-style-type: none"> - Rolle, Eigenschaften, Profil und Anforderungen sowie Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etablierung des Scrum-Prozesses, Hindernisse (Impediments) beseitigen, Moderation, Kommunikation, Konfliktlösung, Coaching des Product Owners und des Entwicklungsteams bei der Einhaltung der Zeitfenster (Time-Box), Zusammenarbeit aller Rollen - Kernelemente der „dienenden Führung“ - Zusammenspiel zwischen Scrum Master und <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisation, Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Artefakte, Scrum Ereignisse - Erklärung zu „Servant Leader“ - Unterstützende Methoden des Scrum Masters <ul style="list-style-type: none"> ▪ Moderationstechniken, Coaching, Konfliktlösung, Feedback-Techniken und Mediation 	20	10
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Owner <ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben und Profil, Wirtschaftliche Verantwortung für Entwicklungserfolg, definiert und spezifiziert Projektumfang, Anforderungsmanagement (Requirements Engineering), Aufnahme der Kundenbedürfnisse, Product Backlog Verantwortung: Priorisierung und Pflege der Backlog Einträge, Sprint-Planung, Zusammenarbeit mit dem Scrum Team, Release Management, Product Owner als eine Person (kein Gremium), Überprüfung und Abnahme von Teil- und Endergebnissen im Review - Kommunikation des Fortschritts und Status an die Stakeholder 		5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entwicklungs- oder Umsetzungsteam <ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben, Umsetzung der Kundenanforderungen, Teamgröße, Entscheidungsbefugnis, Selbstorganisation, Bevollmächtigung, Interdisziplinarität - Schätzung der Backlog Einträge - Durchführung der Stand-Up Meetings, Reviews und Retrospektiven - Es gibt keine Rollen und Hierarchien im Team. Alle tragen gemeinsam die Verantwortung für den Projekterfolg 		5

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Scrum Artefakte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Backlog <ul style="list-style-type: none"> - Beschreibung, Verantwortung, Eigenschaften (DEEP), Priorisierung und Kriterien zur Priorisierung (MoSCoW), Aufwandsschätzung (Story Points, Planning Poker) - Backlog Refinement/Pflege des Product Backlogs 	20	5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Backlog <ul style="list-style-type: none"> - Ziel, Verantwortung, Inhalt, Aufbau, Aktualisierung 		5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ User Stories <ul style="list-style-type: none"> - Aufbau und Funktion von User Stories (INVEST), Funktionalitäten, Akzeptanzkriterien, Priorisierung 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impediment Backlog/Chart <ul style="list-style-type: none"> - Erklärung Impediment, Ziel, Eigenschaften, Behandlung von Hindernissen, Verantwortung zur Lösung 		2
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produkt / Produktinkrement <ul style="list-style-type: none"> - Definition zur Produktinkrement - Bezug zum Product-Backlog und Einträge, die im Laufe des Sprints fertig gestellt werden - Definition of Ready (DoR), Definition of Done (DoD) 		5
Scrum Ereignisse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Refinement Meeting <ul style="list-style-type: none"> - Beschreibung, Aufgabe, Backlog Refinement, Teilnehmer, Verantwortlichkeiten 	20	3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint <ul style="list-style-type: none"> - Erklärung, Dauer, Ergebnis, Zusammenhänge mehrerer Sprints, Iterationen 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Planning (1 & 2) <ul style="list-style-type: none"> - Ziel, Eigenschaften, Ablauf, Aufgabenverteilung, Akzeptanzkriterien (DoD), Schätzung, Tasks, Teamkapazität 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Burndown <ul style="list-style-type: none"> - Fortschrittmessung im Sprint, Burndown-Chart 		2
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Daily Scrum <ul style="list-style-type: none"> - Ziel, Eigenschaften, Ablauf, Techniken, Fragen 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Review <ul style="list-style-type: none"> - Ziel, Teilnehmer, Aufgaben und Verantwortung, Eigenschaften, Ablauf, Abnahme der Ergebnisse, - Status: Produktinkrement sowie DoD 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Retrospektive <ul style="list-style-type: none"> - Ziel, Teilnehmer, Eigenschaften, Inhalte, Ablauf, Regeln, Maßnahmen, Methoden zur Retrospektive 		3

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Scrum Prozess	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrum Prozess <ul style="list-style-type: none"> - Time Box (wo, was, wann, wer) im Scrum Prozess - Ablauf, Teilnehmer, Beschreibungen, Verantwortlichkeiten 	5	5
Release Management	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Releaseplanung <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmung der Entwicklungsgeschwindigkeit - Festlegen der Umsetzungsreihenfolge - Prozess der Releaseplanung ▪ Release-Burndown <ul style="list-style-type: none"> - Burndown-Charts - Velocity-Chart - Einflussgrößen auf die Velocity 	3	3
Scrum im Unternehmen einführen und etablieren	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung im Unternehmen <ul style="list-style-type: none"> - Prozess (Planung, Implementierung, Etablierung) - Verantwortlichkeiten und Rolle der Stakeholder - Erfolgsfaktoren der Einführung von Scrum 	5	5
Skalierung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Skalierung von Scrum bei Projekten <ul style="list-style-type: none"> - Scrum of Scrum - Verantwortlichkeiten, Rollen, Ereignisse, Artefakte 	3	3
Team und Zusammenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstgesteuerte Teams <ul style="list-style-type: none"> - Konfliktlösung, Kommunikation, Entscheidungsfindung, Feedback, Selbstorganisation 	2	2
Kanban*	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definition und Ziele von Kanban <ul style="list-style-type: none"> - Entstehung, sechs Grundsätze von Kanban - Kanban Board - Arbeitsweise und Vorgehen bei Kanban 	nicht prüfungsrelevant	
Praxistransfer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrum als Prozess anhand eines Fallbeispiels durchlaufen 	nicht prüfungsrelevant	

SCRUM Product Owner Seminar - Lehrplan

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Einführung und Wiederholung zum Product Owner	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Owner <ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben und Profil, Wirtschaftliche Verantwortung, Anforderungsmanagement (Requirements Engineering) - Product Backlog Verantwortung: Product Backlog Items (PBI), Priorisierung und Pflege der Backlog Einträge, Mitwirkung bei der Sprint-Planung, Zusammenarbeit mit dem Scrum Team, Abnahme von Ergebnissen (Sprint und Release), Release Management - Product Owner als eine Person (kein Team/Gremium), Überprüfung von Teil- und Endergebnissen - Kommunikation des Fortschritts und Status an die Stakeholder 	20	20
Requirements Engineering: Anforderungen identifizieren und aufnehmen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Klärung von Anforderungen <ul style="list-style-type: none"> - Anforderung nach IREB (International Requirements Engineering Board) - Pflichten und Anforderungen - Funktionale und nicht-funktionale Anforderungen - Stakeholder und Stakeholderanalyse/-matrix - Techniken um Anforderungen zu identifizieren und aufzunehmen <ul style="list-style-type: none"> ○ Fragetechniken ○ Kreativitätstechniken ○ Dokumentenzentrierte Techniken und Beobachtung ○ Unterstützende Techniken: z.B. Mindmapping, Prototyping 	20	20
Requirements Engineering: Pflege des Product Backlogs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Backlog und PBI (Product Backlog Items), Kriterien der Anforderungsbeschreibung <ul style="list-style-type: none"> - Verfeinerung der Anforderungen/User Stories - Product Backlog Refinement 	20	20

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% des Seminars	% des Themas
Requirements Engineering: Priorisierung und Abschätzung des Product Backlogs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abschätzungen: Ziele und Zweck ▪ Methoden zur Abschätzung <ul style="list-style-type: none"> - Story Points, Planning Poker ▪ Abschätzungen und deren Probleme <ul style="list-style-type: none"> - Heuristiken, kognitive Verzerrungen - Ansätze für Problemlösungen ▪ Bewertung und Priorisierung des Nutzens der Anforderungen: <ul style="list-style-type: none"> - Wert-Nutzen-Matrix (Kano Modell sowie MoSCoW-Priorisierung) - Kosten-Aufwand - Risikomanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ Risikofaktoren in Projekten 	20	20
Product Owner und die Scrum Ereignisse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Rolle des Product Owners <ul style="list-style-type: none"> - Sprint Planung (Vorbereitung, Ablauf, Abschluss) - Sprint Review (Zeitpunkt, Ziele, Teilnehmer) - Sprint Retrospektive (Zeitpunkt, Ziele, Teilnehmer) 	20	20