

Scrum Master & Product Owner Kompakt (PeopleCert)

Lernen Sie SCRUM als bekannteste Methode für agiles Projektmanagement erfolgreich anzuwenden.



Seminar



Zurzeit keine Termine



Zertifikat



Präsenz / Virtual Classroom



16 Unterrichtseinheiten

Seminarnummer: 40784

Stand: 04.11.2025. Alle aktuellen Informationen finden Sie unter <https://akademie.tuv.com/s/40784>

In der dynamischen Welt der Softwareentwicklung und des Projektmanagements hat sich Scrum als eine der effektivsten agilen Methoden etabliert. Eine zentrale Rolle dabei spielen der Scrum Master und der Scrum Product Owner, zwei Schlüsselpositionen, die jeweils unterschiedliche, aber sich ergänzende Aufgaben und Verantwortlichkeiten haben. Die Ausbildung und Zertifizierung in beiden Rollen stellt sicher, dass Sie die gesamte Bandbreite des Scrum-Frameworks erfassen und effektiv anwenden können.

Nutzen

- Sie können effektiv in einem agilen SCRUM-Projektumfeld mitarbeiten und SCRUM-Projekte erfolgreich leiten.
- Sie kennen die Verantwortlichkeiten eines SCRUM-Teams, können sich in den verschiedenen Rollen sicher bewegen und SCRUM in jeder Organisation einsetzen.
- Sie bereiten sich optimal auf die offiziellen peoplecert.org Prüfungen PeopleCert Scrum Master I und PeopleCert Scrum Product Owner I vor.

Zielgruppe

Projektmanager, Team-Manager, Projektmitarbeiter sowie Produktmanager, die im Bereich Projektunterstützung oder in einem SCRUM-Team arbeiten.

Voraussetzungen

Zur Vorbereitung auf das Training empfehlen wir dringend den offiziellen SCRUM-Guide vorab durchzulesen.

Abschluss

Zertifikat

Die beiden Online-Prüfungen absolvieren Sie über peoplecert.org. im Anschluss an das Training. Die Prüfungen dauern jeweils 60 Minuten und beinhalten je 40 Multiple-Choice-Fragen (richtig – falsch), von denen jeweils 70% korrekt beantwortet werden müssen. Die Prüfungssprache ist Deutsch oder Englisch.

Inhalte des Seminars

1. Einführung in agiles Projektmanagement
 - a. Definition agiles Projektmanagement
 - b. Das Agile Manifest
 - c. 3 Merkmale des Werts
 - d. Schlüsselfaktoren des Erfolgs des agilen Projektmanagements
 - e. Adaptive vs. vorausschauende Entwicklung
 - f. Iterative & inkrementelle Entwicklung
 - g. Wasserfall vs. Agile
 - h. Agilität für den Betrieb
 - i. Beliebte agile Ansätze

1. Einführung in Scrum
 - a. Definition Scrum, Herkunft und Theorie
 - b. Die 3 Säulen
 - c. Die 5 Werte
 - d. Scrum-Rahmenwerk (Übersicht)

1. Das Scrum Team

- a. Das Scrum Team
- b. Definition: interdisziplinär & selbstmanagend
- c. Developer
- d. Product Owner
- e. Scrum Master
- f. Dienste des Scrum Masters als Servant Leader

1. Scrum Artefakte

- a. Definition Scrum Artefakte
 - b. Artefakte & Verpflichtungen {Commitments} - Übersicht
 - c. Produkt-Ziel {Verpflichtung}
 - d. Product Backlog (Artefakt) und Produkt Backlog Einträge (PBI)
 - e. User Story
 - f. Aufbauen des Product Backlogs (Die 3Cs)
 - g. Akzeptanzkriterien
 - h. INVEST
 - i. DEEP
-
- a. Product Backlog Verfeinerung {Refinement}
 - b. Ziel der Product Backlog Verfeinerung
 - c. Definition of Ready
 - d. Priorisieren: Ordnen des Product Backlogs, MoSCoW
 - e. Detaillieren (EPIC > Feature > User Story)
 - f. Schätzen: Konzepte der Größenbestimmung (Dimensionierung/Aufwandsschätzung), 2 Ansätze der Dimensionierung, Skalen der Dimensionierung (T-Shirt Sizes, Story Points, Fibonacci), Planning Poker, Schätzen: Triangulation
 - g. Sprint Backlog (Artefakt)
 - h. Sprint-Ziel {Verpflichtung}
 - i. Inkrement (Artefakt)
 - j. Definition of Done {Verpflichtung}

1. Events

- a. Definition Scrum Events
- b. Produktplanung der Sprints: Planungszwiebel
- c. Der Sprint, Sprint-Planung
- d. Kapazität der Developer
- e. Berechnung der Kapazität
- f. Velocity {Geschwindigkeit im Sprint}
- g. Sprint-Ausführung {Doing}
- h. Überblick über die Sprint-Ausführung
- i. Arbeitsablaufmanagement & Aufgabenausführung
- j. Bestandteil des Information Radiators: Scrum Board, Sprint-Burndown-Diagramm, das erweiterte Scrum Board (Information Radiator)
- k. Daily Scrum
- l. Sprint Review und Sprint Retrospektive
- m. Improvement Board

1. Release des Inkrements

- a. Release-Planung
- b. Release mit festem Umfang oder mit festem Termin (fixed-scope vs. fixed-date Release)
- c. Release Backlog
- d. Vom Product Backlog zum Release Backlog
- e.

2. **Wertorientiertes** Produktmanagement: Produktstrategie, -vision & -planung:

- a. Iterative und inkrementelle Planung
- b. Definition der Produktvision
- c. Product Vision Board
- d. Elemente der Produkt Roadmap
- e. Release-Planung
- f. Identifikation wertvoller und lieferbarer Inkremente: RICE-Priorisierung

Definition des Produktwerts:

- a. Wert aus Sicht des Kunden verstehen
- b. Output vs. Outcome
- c. Produktökonomie (ökonomische Faktoren, die der PO verstehen muss)

Validierung von Produktversprechen:

A. Produktfindung

a. Engagement und Lernen (Die 5 Phasen von Design Thinking)

b. Scrum unterstützt Validierung

c. Rolle des Product Owners

Stakeholder Management:

- Aspekte der Produktfindung
- Beispiele der Stakeholder Unterteilung (Stakeholder-Matrix & Stakeholder-Map)
- Persona, Empathy Map, Burndown- & Burnup-Diagramme
- Burndown-Diagramme des Projekts/Releases ("Release-Burndown")

Der Product Owner in einer Umgebung mit mehreren Scrum Teams

1. Hinweise zur Prüfungsvorbereitung

Wichtige Hinweise

Dieses Training wird durch unseren Partner Serview GmbH durchgeführt.

Terminübersicht und Buchung

Buchen Sie Ihren Wunschtermin jetzt direkt online unter <https://akademie.tuv.com/s/40784> und profitieren Sie von diesen Vorteilen:

- Schneller Buchungsvorgang
- Persönliches Kundenkonto
- Gleichzeitige Buchung für mehrere Teilnehmer:innen

Alternativ können Sie das Bestellformular verwenden, um via Fax oder E-Mail zu bestellen.