

Lernziele Scrum Master

Das folgende Dokument ist eine Übersetzung der Lernziele der Scrum Alliance für einen „Certified Scrum Master“-Kurs.

Die zugrunde liegende Theorie ist beschrieben im „Scrum Guide – Der gültige Leitfaden für Scrum: Die Spielregeln“, der von vielen Organisationen als die Quelle bezüglich des Scrum Rahmenwerks angesehen und von den Erfindern Jeff Sutherland und Ken Schwaber noch regelmäßig angepasst wird. Der Scrum Guide ist in vielen Sprachen zu finden unter: <https://scrumguides.org/>

Die aktuelle deutsche Übersetzung findet sich unter <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-German.pdf>

Die Lernziele sind zu verstehen als Fortsetzung des folgenden Satzes:

„Nach erfolgreicher Teilnahme am Scrum Master kann der Teilnehmer...“

1 Lean, Agile & Scrum

Scrum Theorie

- 1.1 ... die Werte von Scrum nennen – Fokus, Courage, Commitment, Offenheit und Respekt – und erklären, welche Rolle sie in entsprechenden Ereignissen, Artefakten und Rollen spielen. (Verständnis)

Scrum Rollen

- 1.2 ... mindestens drei Rechte und fünf Verantwortlichkeiten des Product Owners, Entwicklungsteams und Scrum Masters nennen. (Wissen)
- 1.3 ... mindestens drei Gründe nennen, warum der Product Owner eine Person und kein Gremium ist. (Verständnis)
- 1.4 ... erläutern, wie der Product Owner gleichzeitig die Autorität über das Produkt hat und mit Entwicklungsteam und Stakeholdern zusammenarbeitet um Ideen, Feedback und Anregungen zu bekommen. (Verständnis)
- 1.5 ... mindestens fünf Eigenschaften des Entwicklungsteams auflisten. (Wissen)
- 1.6 ... mindestens drei negative Auswirkungen auflisten, die eintreten, wenn das Entwicklungsteam aus weniger als drei oder mehr als neun Personen besteht. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

<http://bit.ly/CSM-LOS-2018>

- 1.7 ... mindestens zwei Gründe nennen, warum da Entwicklungsteam ausschließlich nach den Prioritäten des Product Owners – und keinen anderen – arbeiten darf. (Wissen)

Scrum Ereignisse und Transparenz der Artefakte

- 1.8 ... ein Beispiel nennen, wie ein Scrum Team bei jedem der Scrum Ereignisse die Transparenz erhöht und sich kontinuierlich verbessert. (Verständnis)
- 1.9 ... mindestens drei Verantwortlichkeiten des Entwicklungsteams, Product Owners und Scrum Masters während des Sprint Plannings, des Daily Scrums, des Sprint Reviews und der Retrospektive nennen. (Verständnis)

Sprint und Produktinkrement

- 1.10 ... mindestens zwei Gründe nennen, warum sich das Sprint Ziel im Lauf des Sprints nicht ändert. (Verständnis)
- 1.11 ... das Ergebnis jedes Sprints beschreiben und drei Gründe nennen, warum das wichtig ist. (Wissen)
- 1.12 ... mindestens drei Gründe erörtern, warum es wichtig ist, das Produkt entsprechend der Definition of Done zu liefern – egal ob der Product Owner es liefern möchte oder nicht. (Verständnis)

Sprint Planning

- 1.13 ... den Fokus des Product Owner und Entwicklungsteams während der zwei Teile des Sprint Plannings nennen: Das „Was“ und das „Wie“. (Verständnis)
- 1.14 ... die Formulierung eines Sprint-Ziels üben und mindestens zwei Vorteile eines Sprint-Ziels benennen. (Anwendung)

Daily Scrum

- 1.15 ... erklären, wie sich das Daily Scrum von einem klassischen Statusmeeting unterscheidet und warum die verschiedenen Rahmenbedingungen für das Daily existieren um das Team zu unterstützen. (Verständnis)
- 1.16 ... mindestens drei verschiedene Strukturen identifizieren, in denen das Entwicklungsteam das Daily in der Timebox durchführen kann. (Verständnis)

Sprint Review

- 1.17 ... mindestens vier Aktivitäten im Review beschreiben, die dort passieren und die künftige Arbeit betreffen. (Verständnis)
- 1.18 ... mindestens drei Ergebnisse eines Sprint Reviews benennen. (Verständnis)

Sprint Retrospektive

- 1.19 ... mindestens drei unterschiedliche Verantwortlichkeiten des Scrum Masters in der Retrospektive nennen. (Verständnis)

Product Backlog

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

<http://bit.ly/CSM-LOS-2018>

1.20 ... mindestens zwei Verantwortlichkeiten des Entwicklungsteams, Product Owners und Scrum Masters bei der Erstellung und Pflege des Product Backlogs nennen. (Verständnis)

1.21 ... mindestens drei charakteristische Eigenschaften eines Product Backlogs benennen. (Verständnis)

1.22 ... mindestens vier Eigenschaften eines Product Backlog Eintrags benennen. (Wissen)

Sprint Backlog

1.23 ... mindestens drei charakteristische Eigenschaften eines Sprint Backlogs benennen. (Verständnis)

1.24 ... erklären, wie sich das Sprint Backlog ändern kann, wie die Verantwortlichkeit dafür vom Team geteilt wird und welchen Beschränkungen diese unterliegen. (Verständnis)

Definition of Done

1.25 ... mindestens drei Gründe nennen, warum es nötig ist eine geteilte und konsistente Definition of Done zu haben, wenn mehrere Teams an einem Produkt arbeiten. (Verständnis)

1.26 ... mindestens drei Gelegenheiten benennen, an denen das Scrum Team die Definition of Done ändern und an neue Einsichten oder Umstände anpassen kann. (Verständnis)

1.27 ... die Wichtigkeit einer starken Definition of Done zu erklären und mindestens zwei Risiken einer Schwachen Definition of Done aufzulisten. (Verständnis)

1.28 ... die Herleitung einer Definition of Done moderieren. (Verständnis)

2 Scrum Master Kernkompetenzen

Moderation

2.1 ... mindestens drei Möglichkeiten aufzeigen, wie der Scrum Master dem Team als Moderator dient. (Wissen)

2.2 ... mindestens drei Techniken beherrschen um Entscheidungsfindung in Gruppen zu moderieren. (Anwendung)

Coaching

2.3 ... den Unterschied zwischen Moderation, Training, Mentoring und Coaching erklären. (Wissen)

2.4 ... mindestens drei Herausforderungen aufzählen, mit denen ein selbstorganisiertes Team konfrontiert werden kann. (Wissen)

2.5 ... einen Ansatz durchführen, der dem Team hilft in einer Retrospektive mit einer schwierigen Herausforderung eines selbstorganisierten Teams umzugehen. (Anwendung)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

<http://bit.ly/CSM-LOS-2018>

3 Dienst am Entwicklungsteam

Der Scrum Master als Servant Leader

- 3.1 ... Servant Leadership definieren. (Wissen)
- 3.2 ... drei Szenarien beschreiben in denen der Scrum Master als Servant Leader für as Scrum Team dient. (Verständnis)
- 3.3 ... ein Szenario benennen, in dem der Scrum Master in der Rolle als Servant Leader einen Aspekt des Scrum Teams verbessert hat. (Verständnis)
- 3.4 ... mögliche Störungen durch den Product Owner oder einen Stakeholder, der hohen Zeitdruck ausübt, identifizieren aufzeigen, wie man diese adressieren kann. (Verständnis)

Der Wert von guten Entwicklungspraktiken

- 3.5 ... Technical Dept erklären und die Auswirkungen, wenn sich diese akkumuliert. (Wissen)
- 3.6 ... mindestens fünf Praktiken nennen, die Scrum Teams verwenden um nach jedem Sprint ein qualitativ hochwertiges Produktinkrement auszuliefern und Technical Dept zu reduzieren. (Wissen)
- 3.7 ... mindestens drei Wege benennen, wie Entwicklungspraktiken die Fähigkeit eines Teams beeinflussen in jedem Sprint ein releasefähiges Produkt zu liefern. (Wissen)

4 Dienst am Product Owner

- 4.1 ... mindestens drei Techniken nennen, die dem Product Owner helfen mit dem Team zu kollaborieren. (Verständnis)
- 4.2 ... mindestens drei Wege nennen, wie der Scrum Master den Product Owner unterstützen kann. (Verständnis)

5 Dienst an der Organisation

Beseitigung von Impediments

- 5.1 ... mindestens zwei Möglichkeiten erörtern, wie der Scrum Master dem Scrum Team hilft mit Impediments umzugehen. (Verständnis)
- 5.2 ... mindestens drei Impediments benennen, die außerhalb der Reichweite des Teams in der Organisation liegen, die aber die Teamleistung beeinflussen können. (Verständnis)

Coaching der Organisation

- 5.3 ... mindestens ein Beispiel für eine größere Veränderung in der Organisation nennen, wenn Scrum eingeführt wird. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

<http://bit.ly/CSM-LOS-2018>

- 5.4 ... erklären, warum Scrum keinen klassischen Projektmanager kennt und was mit diesen Aufgaben in Scrum passiert. (Verständnis)
- 5.5 ... mindestens drei Verhaltensweisen von Stakeholdern beschreiben, die den Erfolg des Teams unterstützen und zwei Verhaltensweisen, die das Team blockieren. (Verständnis)
- 5.6 ... mindestens zwei Vorteile für die Organisation benennen, die verloren gehen, wenn das Scrum Team Scrum nicht in Gänze umsetzt. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

<http://bit.ly/CSM-LOS-2018>