

Lernziele Scrum Grundlagen

Das folgende Dokument ist eine Übersetzung der Lernziele der Scrum Alliance für einen „Scrum Grundlagen“-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 Grundlagen Kurs kann der Teilnehmer...“

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

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



1 Scrum Theorie

- 1.1 ... beschreiben, wie Scrum mit den Werten und Prinzipien des agilen Manifests kohärent ist. (Verständnis)
- 1.2 ... Scrum erklären und darzustellen was der Sinn dahinter ist. (Wissen)
- 1.3 ... die fünf Werte von Scrum nennen. (Wissen)
- 1.4 ... empirische Prozesskontrolle zu definieren und die drei Säulen nennen. (Wissen)
- 1.5 ... erklären warum Scrum ein Framework ist und zwei Gründe aufzählen, wie sich dies von einem Prozess / einer Methode unterscheidet. (Verständnis)
- 1.6 ... erklären, wie sich evolutionäre Produktplanung in einer empirischen Umgebung von der traditionellen festen Planung unterscheidet. (Verständnis)
- 1.7 ... erklären, dass Scrum nur in seiner Gesamtheit existiert und verstehen, dass seine Vorteile nur mit disziplinierter und sorgfältiger Durchführung zu haben sind. (Verständnis)
- 1.8 ... die Vorteile eines iterativ-inkrementellen Ansatzes beschreiben. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

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

2 Die Scrum Rollen

- 2.1 ... die drei Rollen im Team und ihre primären Aufgaben zu benennen und zu beschreiben, wie sie miteinander agieren um im Sprint ein Produktinkrement zu liefern. (Wissen)
- 2.2 ... definieren, was ein cross-funktionales Team ist und mindestens drei Vorteile eines cross-funktionalen, selbstorganisierten Teams aufzählen. (Wissen)
- 2.3 ... die Auswirkungen von in einer Person überlappenden Rollen zu beschreiben. (Verständnis)

3 Die Scrum Events

- 3.1 ... das Konzept von Timeboxing erklären und zeigen, dass alle Scrum Events timeboxed sind. (Verständnis)
- 3.2 ... mindestens drei Vorteile von Timeboxing aufzählen. (Wissen)
- 3.3 ... die fünf Events in Scrum aufzählen und den Zweck, die Teilnehmer, das Timing und die maximal empfohlene Timebox zu nennen. (Wissen)
- 3.4 ... erklären, warum Qualität niemals geopfert werden sollte. (Verständnis)
- 3.5 ... ein Szenario beschreiben, in dem der Product Owner einen Sprint Abbruch erwägen kann und mindestens zwei Alternativen dazu darzustellen. (Verständnis)

4 Scrum Artefakte

- 4.1 ... die drei Artefakte in Scrum aufzählen und den Zweck jedes Artefakts zu beschreiben. (Wissen)

5 Transparenz der Artefakte

- 5.1 ... die Definition of „Done“ erklären und ihren Wert für das Scrum Team darstellen. (Wissen)
- 5.2 ... erklären, dass sich die Definition of „Done“ über die Zeit verändert. (Verständnis)
- 5.3 ... mindestens zwei Gründe nennen, warum das Scrum Team sich Zeit für das Product Backlog Refinement nimmt. (Verständnis)
- 5.4 ... mindestens drei Aktivitäten nennen, die Teil des Product Backlog Refinements sein könnten. (Wissen)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

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