

Lernziele Scrum Product Owner

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

1 Product Owner Kernkompetenzen

Grundlagen der Product Owner Rolle

- 1.1 ... mindestens drei verschiedene Verantwortlichkeiten der Rolle des Product Owners beschreiben und zwei Vorteile, wenn die Rolle gut gelebt wird. (Verständnis)
- 1.2 ... die Auswirkungen auf Team und Organisation von mindestens drei Anti-Patterns zu nennen die Product Owner betreffen. (Verständnis)
- 1.3 ... mindestens drei verschiedene organisatorische Kontexte zu benennen, die die Art der Product Owner Arbeit. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

[HTTPS://WWW.SCRUMALLIANCE.ORG/SCRUMREDESIGNDEVSITE/MEDIA/SCRUMALLIANCEMEDIA/FILES%20AND%20PDFS/CERTIFICATIONS/CSPO/CSPO_LEARNINGOBJECTIVES.PDF](https://www.scrumalliance.org/ScrumRedesignDevSite/Media/ScrumAllianceMedia/Files%20and%20PDFs/Certifications/CSPO/CSPO_LearningObjectives.pdf)

agile
elevation

Mit den Stakeholdern arbeiten

- 1.4 ... mindestens eine Technik zu nutzen, um den Stakeholdern Fortschritt auf ein Ziel transparent zu machen. (Anwendung)
- 1.5 ... mindestens drei Techniken nennen, die ein Product Owner für den Einbezug von Stakeholdern verwenden kann um Informationen und Einsichten zu sammeln. (Wissen)
- 1.6 ... mindestens drei Varianten auflisten, die Product Owner – je nach Kontext – zur Entscheidungsfindung verwenden können. (Wissen)
- 1.7 ... mindestens zwei Situationen benennen, in denen der Product Owner als neutraler Moderator fungiert und darzustellen, wann eine andere Art des Einbezugs verwendet werden sollte. (Verständnis)

Mit dem Entwicklungsteam arbeiten

- 1.8 ... zu beschreiben, wie der Product Owner mit dem Entwicklungsteam interagiert um Aktivitäten wie definieren von „fertig“, erzeugen des Product Backlog, Backlog Verfeinerung, Reihenfolge der Einträge herstellen. (Verständnis)

Der Product Owner mit mehreren Teams

- 1.9 ... mindestens drei Herausforderungen zu benennen, mit denen Product Owner mit mehreren Teams konfrontiert sind. (Wissen)

2 Ziel und Strategie vermitteln

Produktstrategie

- 2.1 ... mindestens zwei Ansätze beschreiben, wie Ziel oder Strategie erarbeitet werden können. (Verständnis)
- 2.2 ... eine Strategie beschreiben, wie die Vision mit der Mission und Zielen korreliert werden kann. (Verständnis)

Produktplanung und Vorhersagen

- 2.3 ... mindestens drei verschiedene Strategien für inkrementelle Produktlieferung zu nennen. (Verständnis)
- 2.4 ... mindestens drei Techniken beschreiben, mit dem die Produktlieferung über die Zeit geplant werden kann. (Verständnis)

3 Kunden und Anwender verstehen

Zielgruppenforschung und Product Discovery

- 3.1 ... darstellen, warum ein Product Owner die Product Discovery und Produktvalidierung durchführt. (Verständnis)
- 3.2 ... mindestens einen Ansatz zu erläutern, um Kunden und Nutzer zu segmentieren. (Anwendung)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

[HTTPS://WWW.SCRUMALLIANCE.ORG/SCRUMREDESIGNDEVSITE/MEDIA/SCRUMALLIANCEMEDIA/FILES%20AND%20PDFS/CERTIFICATIONS/CSPO/CSPO_LEARNINGOBJECTIVES.PDF](https://www.scrumalliance.org/scrumredesigndevsite/media/scrumalliancemedia/files%20and%20pdfs/certifications/cs-po/cs-po_learningobjectives.pdf)



- 3.3 ... mindestens drei Techniken praktizieren um zwischen widersprüchlichen Kunden- (oder Nutzer-)bedürfnissen priorisieren zu können. (Anwendung)
- 3.4 ... mindestens drei Aspekte von Product Discovery zu benennen und zu beschreiben, wie diese zu erfolgreichen Produkten beitragen. (Verständnis)
- 3.5 ... eine Technik zu verwenden um Nutzer und Kunden zu beschreiben, ihre Aufgaben, Aktivitäten, Schmerzen und Gewinne. (Anwendung)
- 3.6 ... mindestens drei Vorteile und eine Technik nennen um Teams in direkten Kontakt mit den Nutzern zu bringen und drei Vorteile dieser direkten Interaktion. (Wissen)

4 Annahmen über das Produkt verifizieren

- 4.1 ... beschreiben, wie Scrum dabei hilft Produktannahmen zu verifizieren. (Verständnis)
- 4.2 ... mindestens drei Möglichkeiten aufzuzählen um Annahmen anhand ihrer Kosten und Lerngelegenheiten zu testen. (Wissen)
- 4.3 ... mindestens einen Ansatz zu beschreiben um herauszufinden, welche Annahmen zuerst getestet werden sollen. (Verständnis)

5 Mit dem Product Backlog arbeiten

Outcome und Output unterscheiden

- 5.1 ... den Zusammenhang zwischen Outcome und Output zu erklären. (Verständnis)
- 5.2 ... mindestens drei Attribute eines Backlog Items zu nennen, die helfen Output und Outcome zu maximieren. (Verständnis)

Wert definieren

- 5.3 ... definieren, was Wert ist mindestens zwei Techniken benennen um Wert zu messen. (Wissen)
- 5.4 ... Wert aus mindestens drei verschiedenen Stakeholder-Perspektiven zu beschreiben. (Verständnis)
- 5.5 ... mindestens fünf Begriffe und Definitionen zu nennen, die mit der Ökonomie des Produkts zusammenhängen und zum finanziellen Erfolg des Produkts beitragen. (Wissen)

Einträge sortieren

- 5.6 ... mindestens drei Kriterien zu beschreiben, die für die Sortierung des Backlogs in Betracht gezogen werden können. (Verständnis)

Einträge erstellen und verfeinern

- 5.7 ... mindestens drei Quellen von Backlog Einträgen nennen zu können. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

[HTTPS://WWW.SCRUMALLIANCE.ORG/SCRUMREDESIGNDEVSITE/MEDIA/SCRUMALLIANCEMEDIA/FILES%20AND%20PDFS/CERTIFICATIONS/CSPO/CSPO_LEARNINGOBJECTIVES.PDF](https://www.scrumalliance.org/scrumredesigndevsite/media/scrumalliancemedia/files%20and%20pdfs/certifications/cspo/cs-po_learningobjectives.pdf)



- 5.8 ... mindestens drei Techniken beschreiben um Product Backlog Einträge zu formulieren, und mindestens ein Backlog Item formulieren der Auswirkungen und gewünschtes Outcome widerspiegelt. (Verständnis)
- 5.9 ... mindestens drei Techniken nennen, um Kunden und Anwender zu motivieren, mehr zur Erstellung von Backlog Items beizutragen. (Wissen)
- 5.10 ... mindestens eine Möglichkeit zu nennen, wie eine Backlog Verfeinerung funktionieren kann. (Verständnis)
- 5.11 ... die Vor- und Nachteile eines „Just in Time“ – Ansatzes für die Product Backlog Verfeinerung im Gegensatz zum „Alles auf einmal“-Ansatz kennen. (Verständnis)
- 5.12 ... mindestens drei Werkzeuge benutzen um Zweck und Absicht von Product backlog Items zu erklären um das gemeinsame Verständnis vom Team zu verbessern (Anwendung)
- 5.13 ... mindestens zwei Ansätze erklären um einen kleinen, wertvollen und releasebaren Teil einer großen Idee oder Features zu identifizieren. (Verständnis)

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

[HTTPS://WWW.SCRUMALLIANCE.ORG/SCRUMREDESIGNDEVSITE/MEDIA/SCRUMALLIANCEMEDIA/FILES%20AND%20PDFS/CERTIFICATIONS/CSPO/CSPO_LEARNINGOBJECTIVES.PDF](https://www.scrumalliance.org/scrumredesigndevsite/media/scrumalliancemedia/files%20and%20pdfs/certifications/cspo/cs-po_learningobjectives.pdf)

