

Basistraining Scrum

Eine kompakte Einführung

Agile Methoden einführen

Viele Unternehmen treffen die strategische Entscheidung, agile Methoden einzuführen. Denn ein agiles Unternehmen besitzt die Fähigkeit, schnell und bewusst auf Veränderungen zu reagieren und dabei das Risiko zu kontrollieren. Agilität umfasst die drei Teilbereiche Agile Product Management, Agile Continuous Improvement und Agile Software Engineering.

Scrum ist ein schlankes Framework, um komplexe Projekte in der Softwareentwicklung zu steuern und die Rahmenbedingungen optimal zu gestalten. Scrum ist empirisch, iterativ-inkrementell und bewusst einfach gehalten. So einfach, dass es innerhalb der gegebenen Regeln ausgestaltet werden kann und muss. Deswegen kann Scrum auch nicht mit Checklisten, Formularen und Ablaufplänen implementiert werden. Stattdessen ist Scrum als neue Form der Zusammenarbeit ein Werkzeug, das jedes Unternehmen, jedes Projekt und jedes Team nutzen kann, um die individuellen Probleme zu lösen.

Der Kurs

Dieser Kurs richtet sich an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die bereits in agilen Projekten arbeiten oder kurz vor ihrem ersten agilen Projekt stehen. Sie lernen Scrum und seine Verantwortlichkeiten, Events und Artefakte kennen, außerdem Praktiken des Agile Product Managements, Releaseplanung und Techniken des Agilen Software Engineering. Die Theorie wird direkt kombiniert mit Fallbeispielen und der Simulation der unterschiedlichen Phasen vor und während der Transition und dann im agilen Umfeld. So wird bereits im Training offensichtlich, wie sich die Arbeitsweise mit den agilen Prinzipien ändert.



Was Sie lernen

Erhalten Sie kurz & kompakt die Grundlagen der Themen, die in agilen Projekten entscheidend sind:

- Theorie und Prinzipien
- Einführung in Scrum
- Das Increment
- Das Product Backlog
- Agiles Planen
- Scrum professionalisieren

Wer Sie sind

Das Basistraining Scrum richtet sich an

- Softwareentwickler/innen
- Product Manager/Requirements Engineers
- Business Analysts
- Projektleiter/innen
- Teamleiter/innen

und alle anderen, die eine gemeinsame Sprache und ein gemeinsames Verständnis zum Thema Scrum/Agilität haben möchten

Die Inhalte - der Überblick

Theorie und Prinzipien. Was ist der Unterschied zwischen komplizierten und komplexen Umfeldern? Was ist Agilität? Die Teilnehmenden setzen sich spielerisch mit Konzepten der Agilität auseinander. Dazu gehören Inspect & Adapt, iterativ-inkrementelles Vorgehen, Timeboxen und Selbstorganisation.

Einführung in Scrum. Das Modul vertieft die Verantwortlichkeiten und Aufgaben des Scrum Teams sowie die Scrum Ereignisse und Artefakte anhand von Fallbeispielen.

Das Increment. Das zentrale Ziel in Scrum besteht in der Lieferung eines fertigen, „done“, Increments am Ende jedes Sprints. Jedoch geht es beim Increment nicht nur um schnelles Feedback vom Markt, sondern auch um Qualität. Hohe Qualität sichert eine langfristige Produktlebensdauer mit kostengünstigen und schnellen Weiterentwicklungen.

Das Product Backlog. Die verschiedenen Elemente des Product Backlogs: Product Goal, User Stories und Use Cases, Akzeptanzkriterien, Just-in-time Planning – dieser Teil führt in die Grundlagen des Product Managements ein, die jedes Mitglied des Scrum Teams betreffen.

Agiles Planen. Planung ist keine einmalige Angelegenheit. Der Plan wird regelmäßig überprüft und an die aktuelle Situation angepasst. Wie wird benötigte Zeit ermittelt und wann ist eine Lieferung auf den Markt möglich? In diesem Kapitel werden Methoden und Techniken zur Zeitermittlung und der Releaseplanung erläutert.

Professional Scrum. Einen Karateanzug anzuziehen bedeutet noch nicht, Karate zu können. Ebenso führt eine bloße Implementierung eines Scrum Teams, der Artefakte und Ereignisse nur zu einem Bruchteil der erhofften Erfolge. In diesem Kapitel werden Schlüsselmaßnahmen für eine erfolgreiche Scrum Implementierung vorgestellt.

Kontakt

Ihre Ansprechpartnerin finden Sie unter:



<https://www.andrena.de/kontakt-trainings>