

COURSEWARE

Agile Scrum Foundation

Courseware – Deutsch

Agile Scrum Foundation
Courseware - Deutsch

Kolophon

Title:	Agile Scrum Foundation Courseware - Deutsch
Autoren:	Nader K. Rad
Verlag:	Van Haren Publishing, 's-Hertogenbosch
ISBN Hardcopy	978.940.180.478.3
Druck:	Erste Ausgabe, erste Auflage, Mai 2019
Design:	Van Haren Publishing, 's-Hertogenbosch
Copyright:	© Van Haren Publishing 2019

Agile Scrum ist eine Handelsmarke des EXIN

Für Anfragen an den Van Haren Verlags bitten wir Sie eine E-Mail an folgende Adresse zu senden: info@vanharen.net

Inhalte dieses Buchs wurden mit großer Sorgfalt zusammengestellt. Die Autoren, Editoren, Übersetzer und Herausgeber schließen jedoch jede Haftung für Schäden, die möglicherweise durch Fehler oder Unvollständigkeiten in diesem Buch verursacht wurden, aus.

Ohne schriftliche Erlaubnis des Verlags ist jegliche Reproduktion des Buchs oder Teile des Buchs in jeglicher Form wie Druck, Fotokopie, Mikrofilm nicht erlaubt.

Zu den Kursunterlagen

Die Autoren dieser Kursunterlagen sind Experten mit langjähriger Praxiserfahrung in Unternehmen, als Consultants und Trainer. Der Input für das Material basiert auf vorhandenen Publikationen sowie der Erfahrung und dem Fachwissen der Autoren. Das Material wurde von Trainern überarbeitet, die große Erfahrung mit Service Management haben.

Ziel der Kursunterlagen ist es, Trainer und Kursteilnehmende während des Trainings optimal zu unterstützen. Das Material ist modular aufgebaut und hat laut Autoren die höchste Erfolgsquote, wenn sich Kursteilnehmer für eine Zertifizierung entscheiden. Die Kursunterlagen sind aus diesem Grund, wo immer möglich, auch akkreditiert.

Um den Anforderungen an die Akkreditierung gerecht zu werden, muss das Material bestimmte Qualitätsstandards erfüllen. Die Struktur, die Verwendung bestimmter Begriffe, Diagramme und Referenzen sind Teil dieser Akkreditierung. Darüber hinaus muss das Kurs-Material allen Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden, um eine vollständige Akkreditierung zu erhalten. Zur Unterstützung von Trainer und Teilnehmenden, sind Übungsaufgaben und Ergebnisse Teil der Kursunterlagen.

Direkte Verweise auf empfohlene Literatur werden aufgeführt, damit die Lernenden zusätzliche Informationen zu einem bestimmten Thema nachschlagen können. Die Entscheidung, keine Notizen in den Kursunterlagen anzubringen, soll die Teilnehmenden dazu ermutigen, eigene Anmerkungen, Notizen und Ergänzungen in den Unterlagen zu machen.

Obwohl die Kursunterlagen vollständig sind, besteht die Möglichkeit, dass Trainer von der Struktur der Unterlagen abweichen und nicht überall ins Detail gehen. Teilnehmende haben immer die Möglichkeit, diese Themen selber zu bearbeiten und sie in ihrer Freizeit durchzugehen. Es wird empfohlen, die Struktur der Kursunterlagen und Publikationen für eine optimale Prüfungsvorbereitung zu befolgen.

Die Kursunterlagen, die empfohlene Literatur und Praxisbeispiele durch die Trainer sind die perfekte Kombination, um die Theorie zu lernen und zu verstehen

Other publications by Van Haren Publishing

Van Haren Publishing (VHP) specializes in titles on Best Practices, methods and standards within four domains:

- IT and IT Management
- Architecture (Enterprise and IT)
- Business Management and
- Project Management

Van Haren Publishing is also publishing on behalf of leading organizations and companies: ASLBiSL Foundation, BRMI, CA, Centre Henri Tudor, Gaming Works, IACCM, IAOP, IFDC, Innovation Value Institute, IPMA-NL, ITSqc, NAF, KNVI, PMI-NL, PON, The Open Group, The SOX Institute.

Topics are (per domain):

IT and IT Management

ABC of ICT
ASL®
CATS CM®
CMMI®
COBIT®
e-CF
ISO/IEC 20000
ISO/IEC 27001/27002
ISPL
IT4IT®
IT-CMF™
IT Service CMM
ITIL®
MOF
MSF
SABSA
SAF
SIAM™
TRIM
VeriSM™

Enterprise Architecture

ArchiMate®
GEA®
Novius Architectuur
Methode
TOGAF®

Business Management

BABOK® Guide
BiSL® and BiSL® Next
BRMBOK™
BTF
EFQM
eSCM
IACCM
ISA-95
ISO 9000/9001
OPBOK
SixSigma
SOX
SqEME®

Project Management

A4-Projectmanagement
DSDM/Atern
ICB / NCB
ISO 21500
MINCE®
M_o_R®
MSP®
P3O®
PMBOK® Guide
Praxis®
PRINCE2®

For the latest information on VHP publications, visit our website: www.vanharen.net.

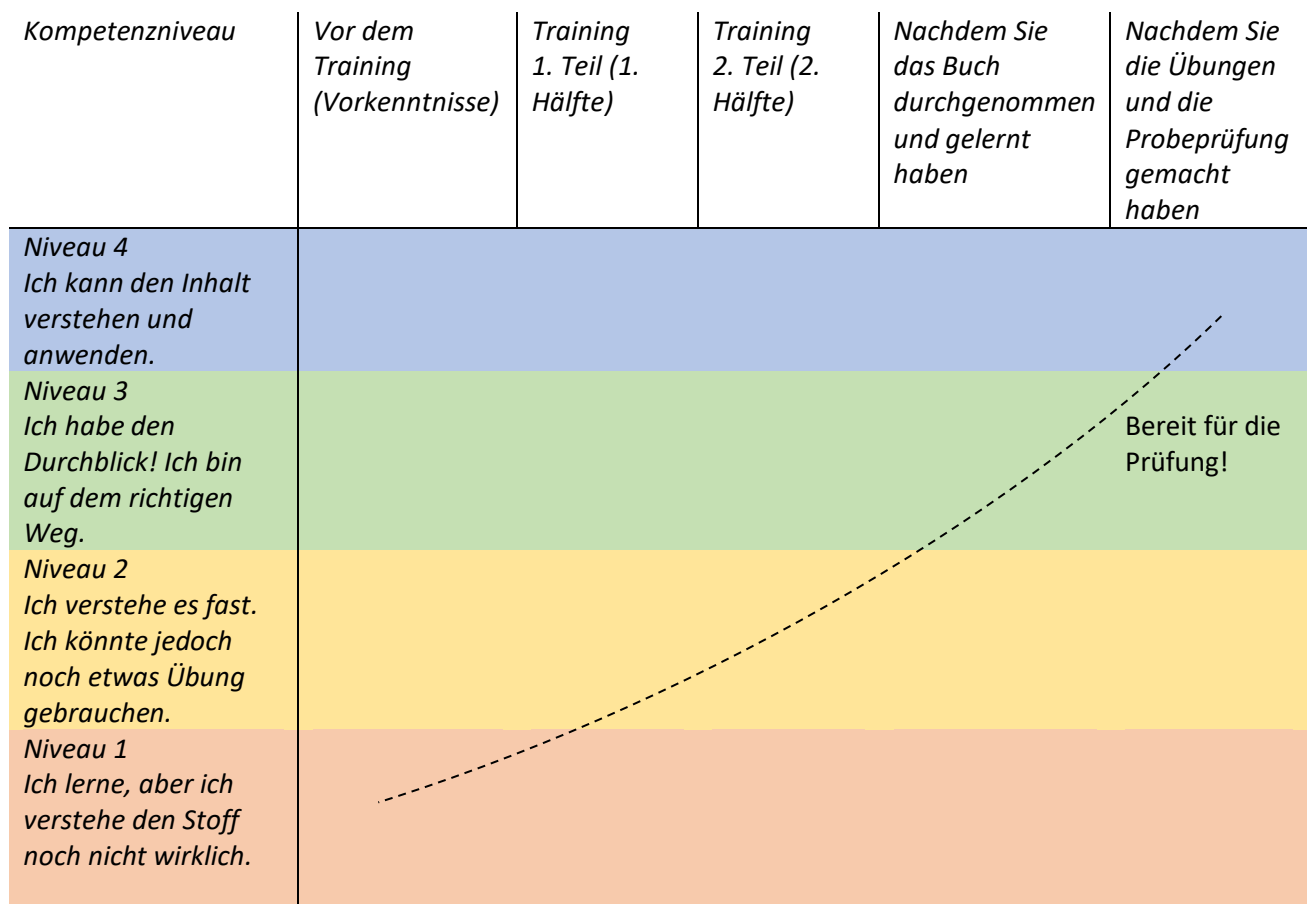
Inhaltsverzeichnis

	<i>--- Slide number</i>	<i>--- Page number</i>
Reflektion		7
Agenda		9
Handout's	11	
Module 1: Agilität	11	
Module 2: Scrum	18	
Module 3: eXtreme Programming	72	
Module 4: DSDM®	83	
Module 5: Kanban	90	
Agile Scrum Foundation Präsentation	(1)	94
Einleitung	(2)	94
Module 1: Agilität	(10)	96
Module 2.1: Scrum, Überblick	(34)	110
Module 2.2: Scrum, Rollen	(37)	112
Module 2.3: Scrum, Events	(64)	125
Module 2.4: Scrum, Artefakte	(111)	149
Module 2.5: Scrum, Skalierung	(203)	195
Module 3: eXtreme Programming	(209)	198
Module 4: DSDM®	(225)	205
Module 5: Kanban	(244)	215
Musterexamen		234
Vorbereitungshandbuch		268

Diagramm zur Selbstbewertung Ihrer Kompetenzen

Mit diesem Diagramm können Sie evaluieren, wie gut Sie den Stoff beherrschen. Füllen Sie es bitte aus, um herauszufinden, wie weit Sie sind. Zur erfolgreichen Ablegung der Prüfung gilt es, den oberen Bereich von Niveau 3 zu erreichen. Für ein exzellentes Kompetenzniveau sollte Niveau 4 als Ziel gelten. Ihr allgemeines Kompetenzniveau steigt selbstverständlich der Lernkurve entsprechend. Deshalb ist es wichtig, dass Sie sich zu jedem Zeitpunkt des Trainings bewusst sind, in welchem Bereich des Diagramms Sie sich befinden. Damit können Sie Ihre Aufmerksamkeit den entsprechenden Verbesserungsbereichen widmen.

Auf Grundlage Ihrer Position im Diagramm zur Selbstbewertung Ihrer Kompetenzen können Sie den Fortschritt Ihres eigenen Trainings evaluieren.



(Diagramm zur Selbstbewertung Ihrer Kompetenzen)

Notieren Sie bitte auf welche verbesserungswürdigen Punkte Sie noch stoßen, damit Sie selbst oder gemeinsam mit dem Trainer daran arbeiten können. Bewerten Sie anschließend mithilfe des Diagramms, ob Sie den entsprechenden Stoff besser verstehen und an welcher Stelle der Lernkurve Sie sich befinden.

Problemlösung

Verbesserungsbereich:

Thema:

1. Teil

2. Teil

Nachdem Sie das Buch
durchgenommen und
gelernt haben

Nachdem Sie die
Übungen und die
Probepfprüfung
gemacht haben

Agenda

erste tag

- Agility
- Scrum
 - Überblick
 - Rolles
 - Veranstaltungen
 - Artifacts
 - Scaled Scrum
- XP

Zweite tage, vor dem Mittagessen

- DSDM
- Kanban
- Sample examen

Zweite tag, nach dem Mittagessen

- das Tatsächliche Examen

Module 1

Agilität

Was sind die Bestandteile eines Entwicklungsprozesses:

? _____

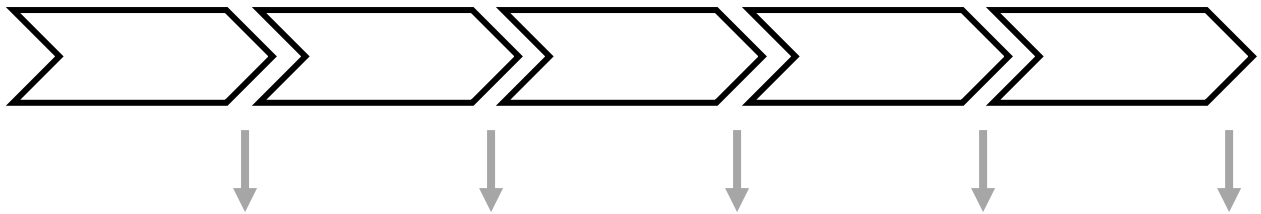
? _____

? _____

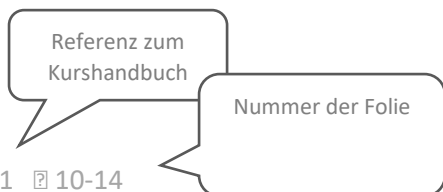
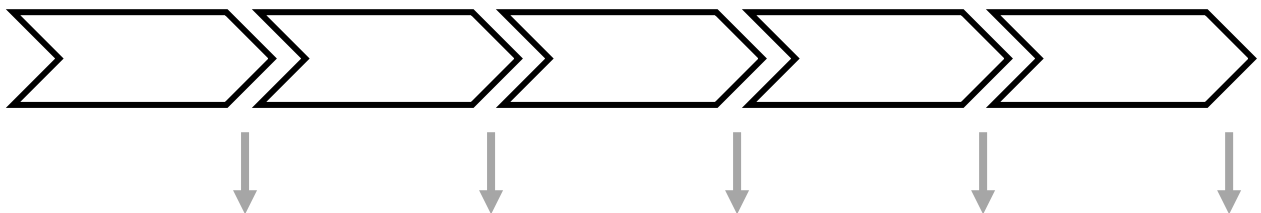
? _____

? _____

Lebenszyklus der Entwicklung, erste Alternativ; heißt _____
oder _____



Lebenszyklus der Entwicklung, zweite Alternative; heißt _____
oder _____



? 1.1 ? 10-14

Welche Fragen stellen Sie sich, wenn Sie sich für ein bestimmtes Projekt für einen Lebenszyklus der Entwicklung entscheiden?

? _____

? _____

? _____

? _____

? 1.2 ? 15

Das Manifest für Agile Softwareentwicklung

_____ mehr als _____

_____ mehr als _____

_____ mehr als _____

_____ mehr als _____

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

Wann wurde das Manifest erstellt?

Wann wurde das Manifest zuletzt aktualisiert?

In welche Methodologien/Frameworks waren die Personen involviert, die das Manifest zusammengestellt haben?

Welche dieser Personen haben Videos auf YouTube veröffentlicht?

? 1.5 ? 18

Agile Prinzipien

- ❓ Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch frühe und kontinuierliche Auslieferung wertvoller Software zufrieden zu stellen.

- ❓ Heiße Anforderungsänderungen selbst spät in der Entwicklung willkommen. Agile Prozesse nutzen Veränderungen zum Wettbewerbsvorteil des Kunden.

- ❓ Liefere funktionierende Software regelmäßig innerhalb weniger Wochen oder Monate und bevorzuge dabei die kürzere Zeitspanne.

- ❓ Liefere funktionierende Software regelmäßig innerhalb weniger Wochen oder Monate und bevorzuge dabei die kürzere Zeitspanne.

- ❓ Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen und vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen.

- ❓ Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen und vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen.

- ❓ Funktionierende Software ist das wichtigste Fortschrittsmaß.

- ☐ Agile Prozesse fördern nachhaltige Entwicklung. Die Auftraggeber, Entwickler und Benutzer sollten ein gleichmäßiges Tempo auf unbegrenzte Zeit halten können.

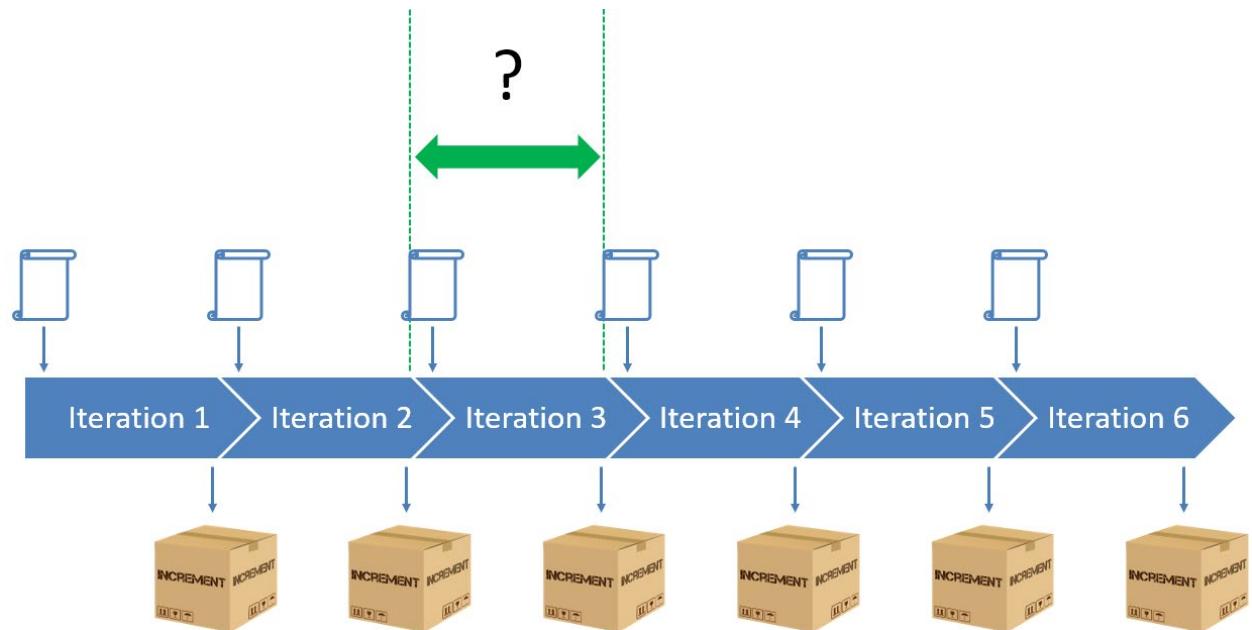
- ☐ Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design fördert Agilität.

- ☐ Einfachheit - die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren - ist essenziell.

- ☐ Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch selbstorganisierte Teams.

- ☐ In regelmäßigen Abständen reflektiert das Team, wie es effektiver werden kann und passt sein Verhalten entsprechend an.

☐ 1.6 ☐ 20-24



Welche Vor- und Nachteile haben die verschiedenen Optionen?

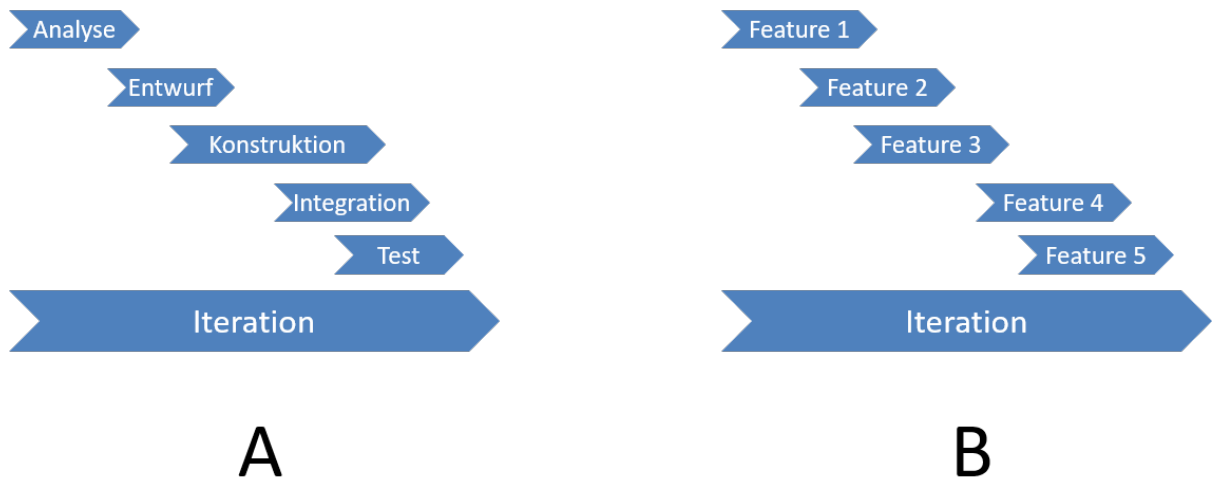
☐ Feste Dauer:

☐ Fester Umfang:

Was ist "time boxing"?

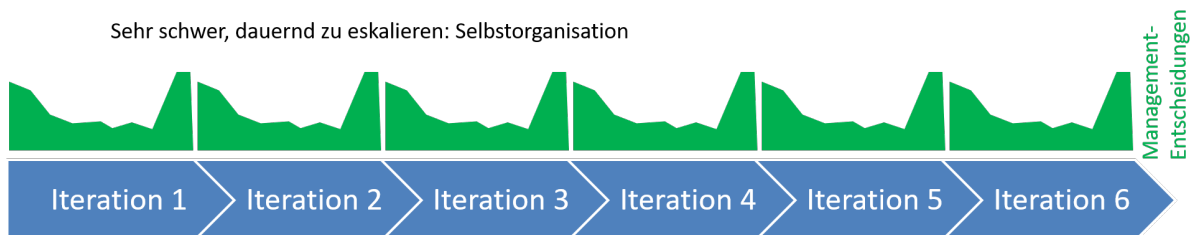
Was ist die empfohlene Länge der Time box von Iterationen?

☐ 1.7 ☐ 26-29



Welche Option ist besser?

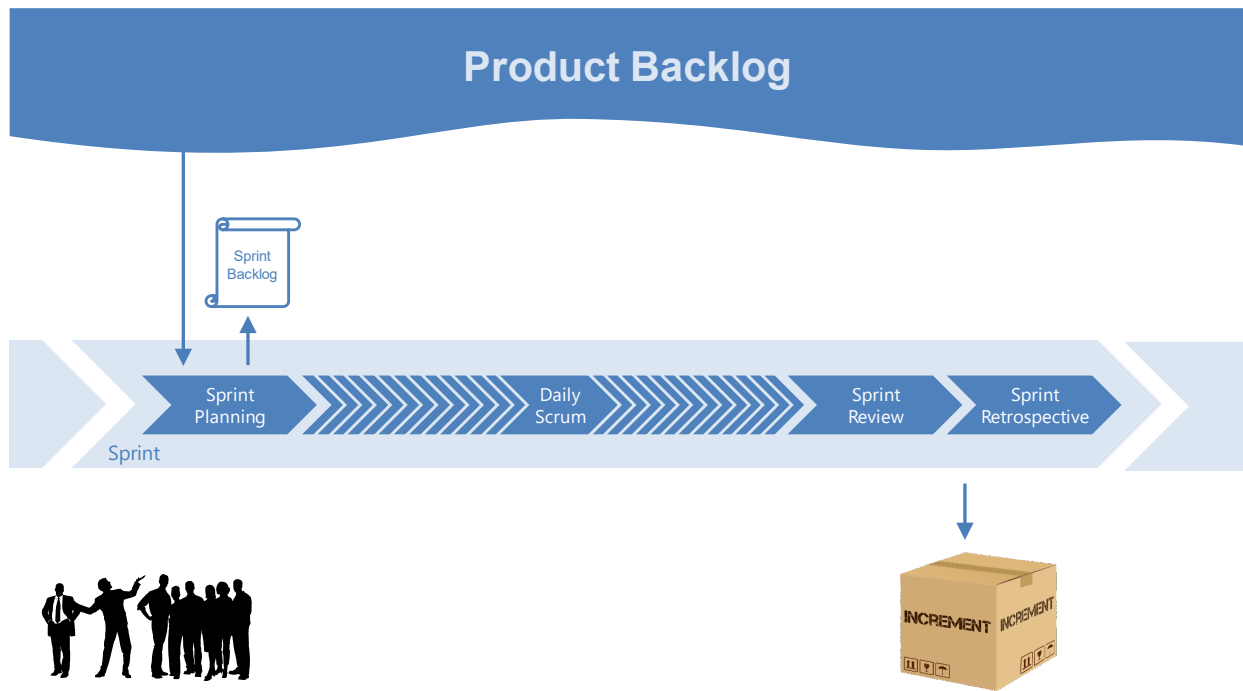
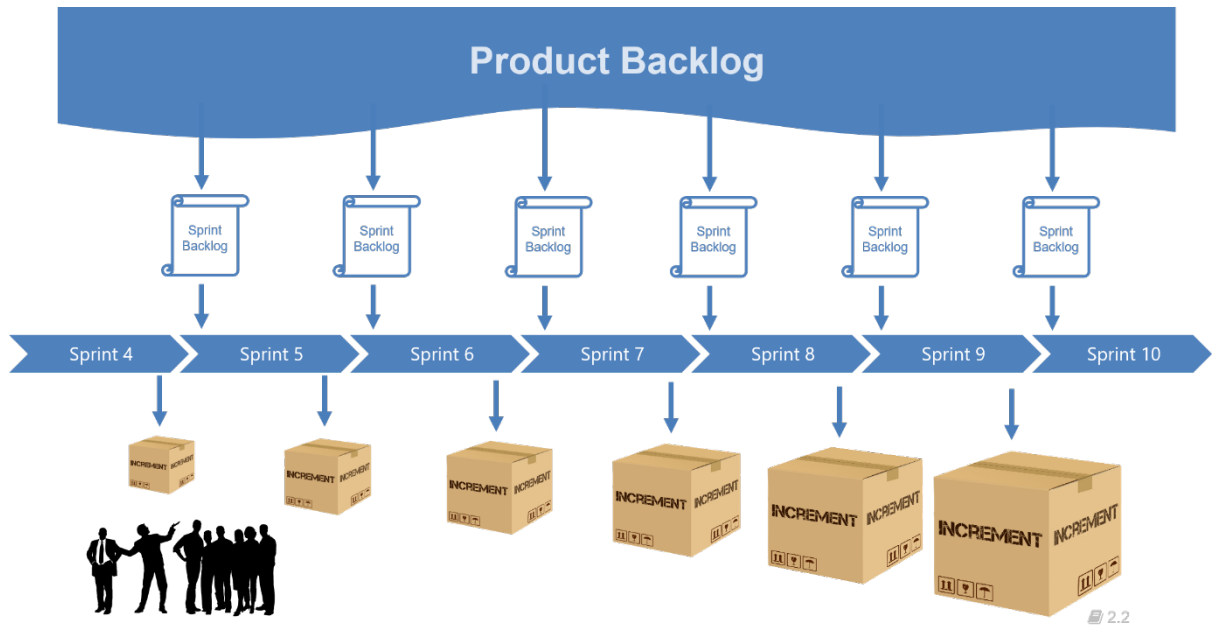
Warum?



1.7 30-33

Module 2

Scrum



2.2 35-36

Scrum Roles

Product Owner



1 Person

Voll- oder Teilzeit

Fachlich ausgerichtet

Scrum Master



1 Person

Voll- oder Teilzeit

Scrum Experte

Entwicklungsteam



3 bis 9 Personen

Nach Möglichkeit Vollzeit

Technisch



Product Owner



Scrum Master



Entwicklungsteam

Scrum Team = alle drei Rollen *zusammen*

Sie sind...

Selbstorganisiert

Interdisziplinär
(engl. cross-functional)



Scrum Master

Zuständigkeiten und Eigenschaften

Typische Missverständnisse in Bezug auf die Rolle:

☑ Kehren Sie während des Kurses regelmäßig zu dieser Seite zurück und ergänzen Sie Ihre Einträge



Product Owner

Zuständigkeiten und Eigenschaften:

Typische Missverständnisse in Bezug auf die Rolle:

☑ Kehren Sie während des Kurses regelmäßig zu dieser Seite zurück und ergänzen Sie Ihre Einträge

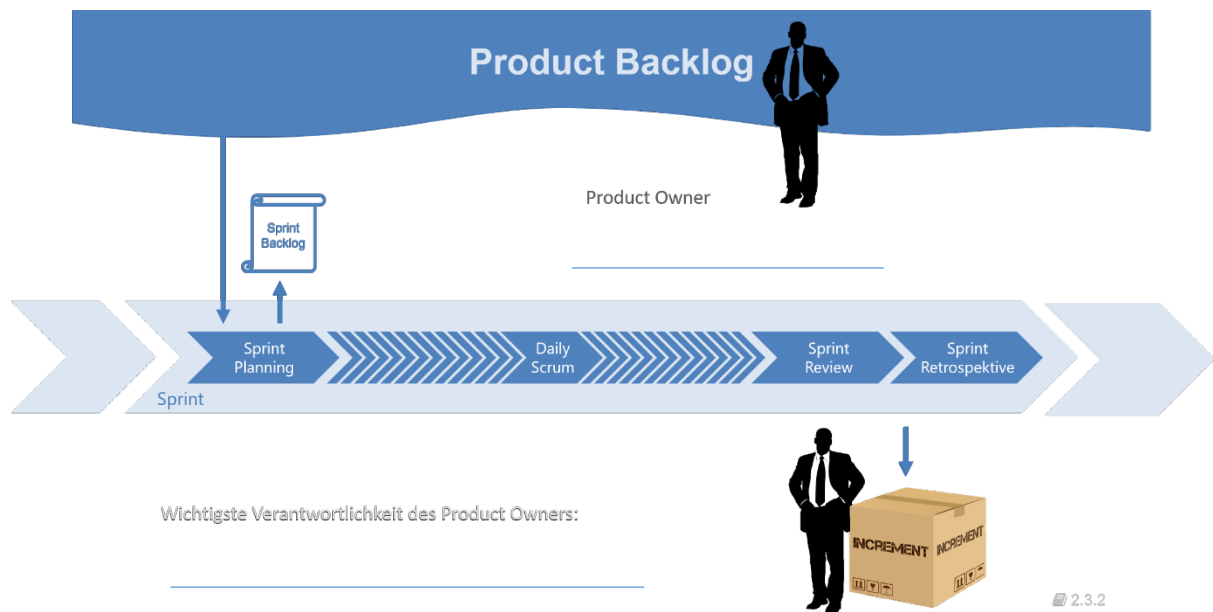


Entwicklungst Team

Zuständigkeiten und Eigenschaften:

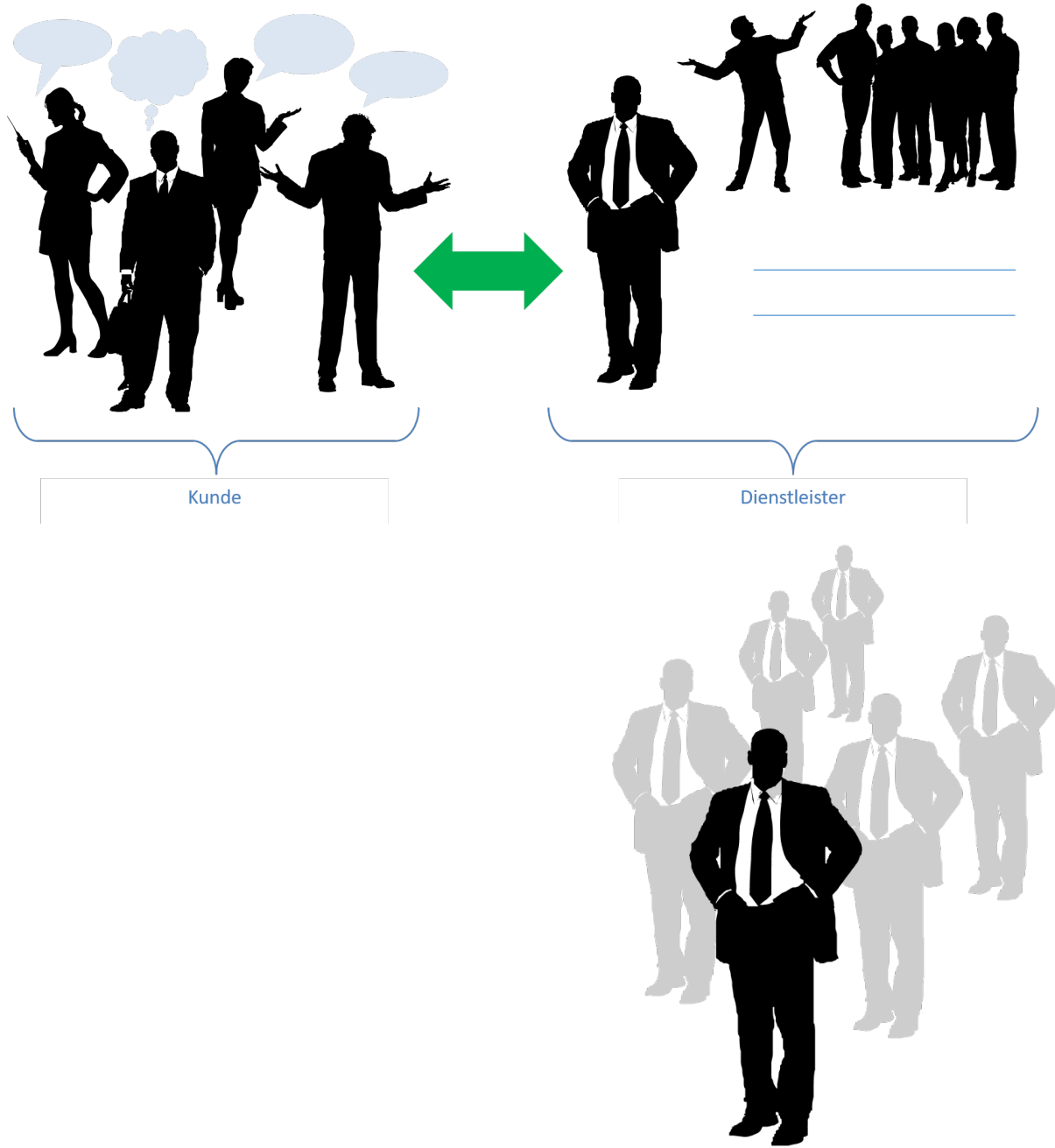
Typische Missverständnisse in Bezug auf die Rolle:

☑ Kehren Sie während des Kurses regelmäßig zu dieser Seite zurück und ergänzen Sie Ihre Einträge

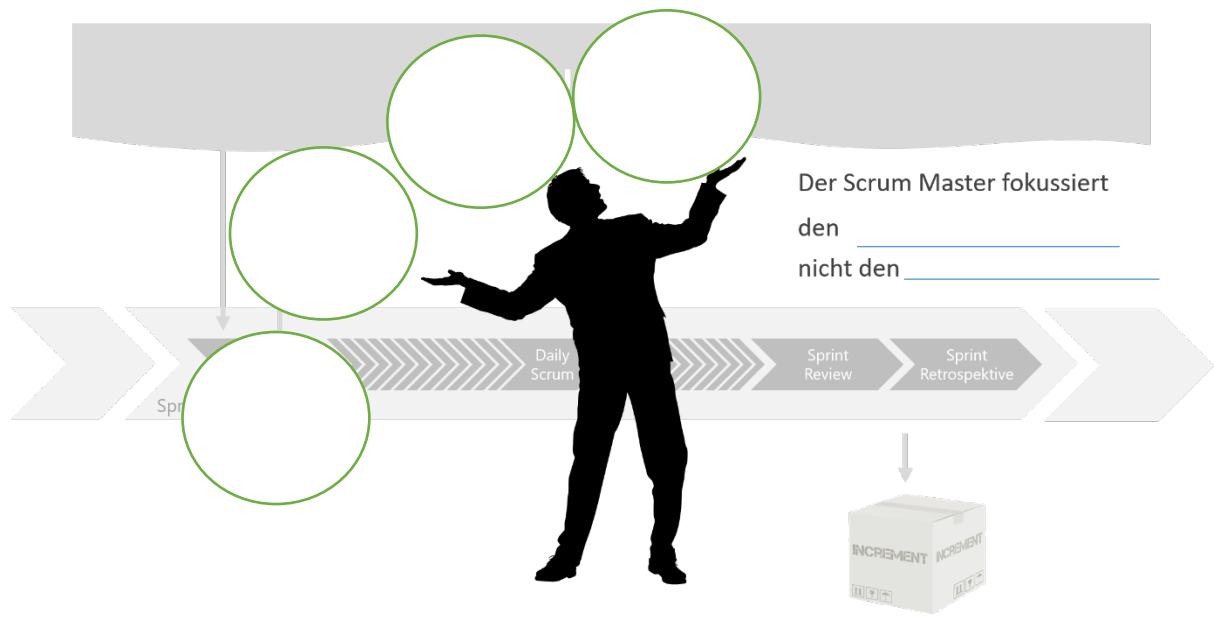


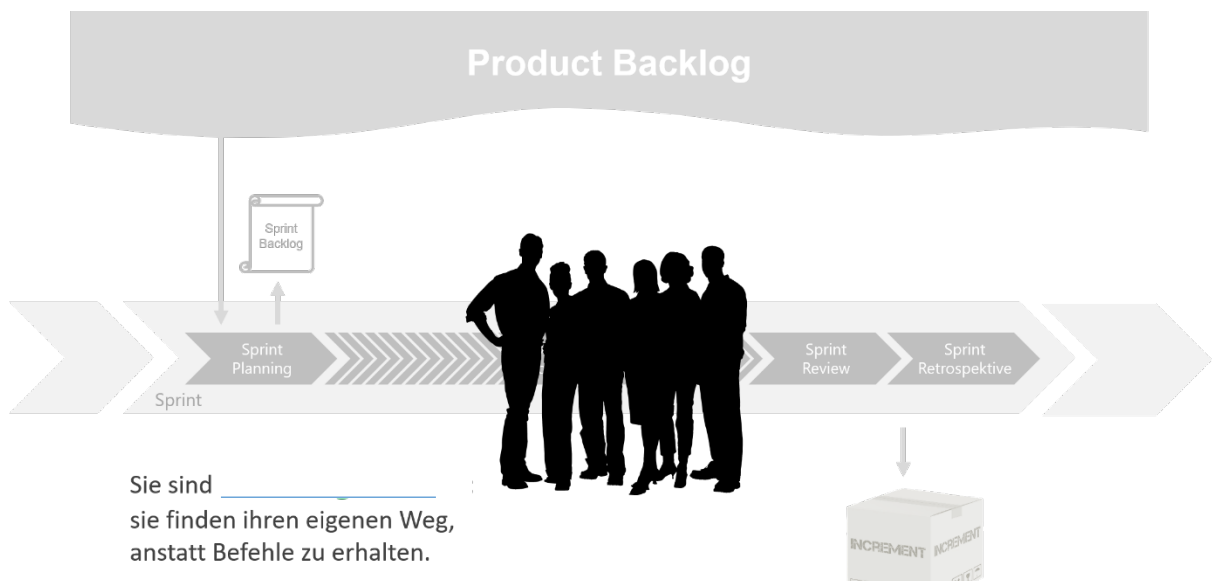
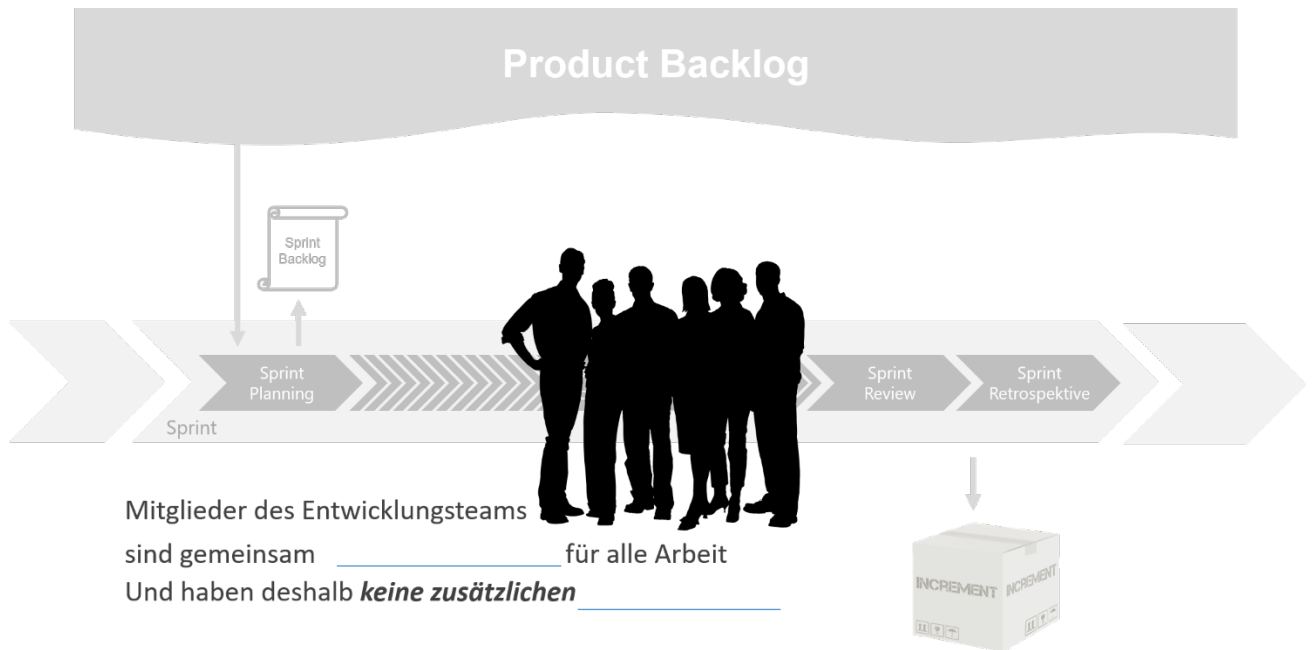
In externen Projekten wird der Product Owner *normalerweise* vom Dienstleister gestellt und ist **KEIN** Vertreter des Kunden

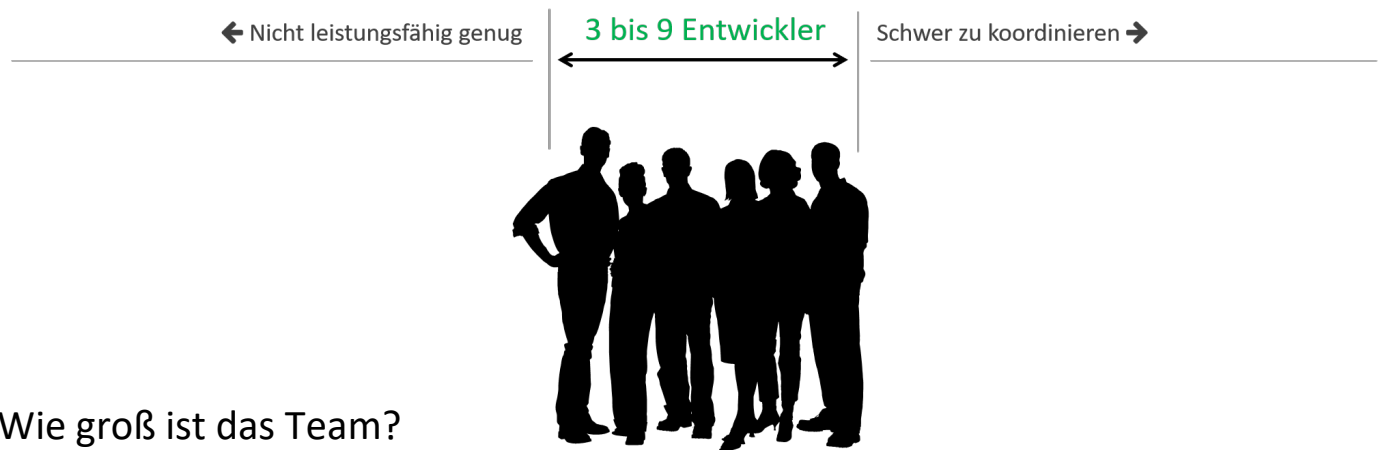
2.3.2 40-42



2.3.2 43-44







Wie groß ist das Team?

Wer ist ein Entwickler?

Mehrere Teams, die am selben Projekt arbeiten:

Skaliertes Scrum



Team 1



Team 2



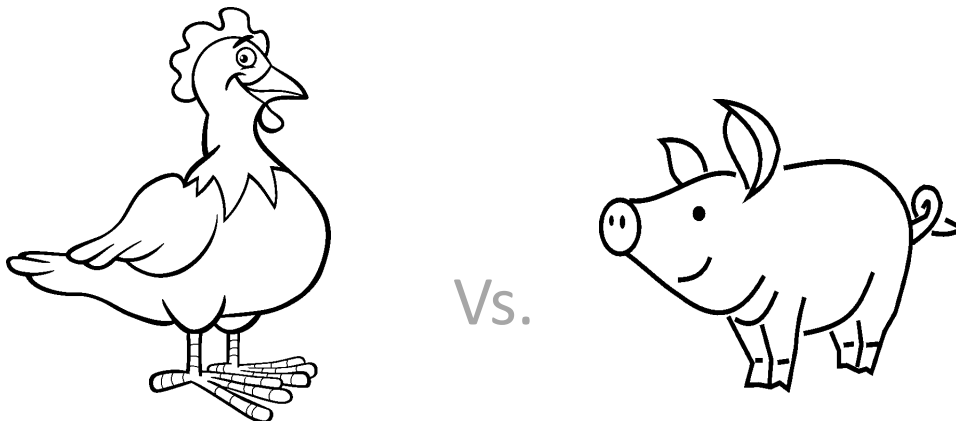
Team 3

📄 2.3.4 📄 54-55



Keine zusätzliche Rolle ist erlaubt

2.3.5 57-59



2.3.7 61



Verteilte teams

/ Osmotische Kommunikation /

2.3.9 62