

Inhalte:

Der Workshop simuliert ein agiles, iteratives Projekt: als Product Owner führen Sie 4 Sprints in zwei Tagen durch. In jedem Sprint meistern Sie andere Schwerpunkte und üben diese sofort in der Gruppe.

Sprint 0: Voraussetzungen für einen erfolgreichen Projektstart

- Projektziele und Visionen fixieren
- Die Mitspieler organisieren (Stakeholderanalyse, Personas)
- Den Scope abgrenzen
- Den Product Backlog skizzieren und grobe Release-Planung vornehmen (Roadmapping)

Sprint 1: Den Product Backlog strukturieren

- Über Epics, Themes und User-Stories
- User Stories und Use-Cases: ein Vergleich
- User Stories und Epics: finden, zerlegen, Testfälle ableiten
- Kriterien für die Zerlegung und Ableitung ((INVEST, CCC)
- Der Umgang mit nicht-funktionalen Anforderungen, Definition of DONE
- Requirements und Abnahmekriterien

Sprint 2: Die zeitliche Dimension: MMP/MVP (Minimal Marketable Product, Minimal Viable Product

- Den Inhalt des Backlogs schätzen (Agile Estimating, Planning Poker)
- Nach geschäftlichen Prioritäten sortieren (Value & Risk-Analyse)
- Der Umgang mit Abhängigkeiten
- Die Auswahl des Sprint-Backlogs

Sprint 3: Requirements in großen, längeren Projekten

- Skalieren eines agilen Projekts
- Umgang mit komplexen Anforderungen
- Koordination mehrerer SCRUM-Teams
- Der Product Backlog und Roadmaps zur Umsetzung

Der Inhalt eines jeden Sprints im Workshop wird begleitet von einer Fallstudie, die Sie als Teilnehmer in der Rolle des Product Owners bewältigen sollen.

Voraussetzungen:

Sie sollten Grundkenntnisse über agiles Projektmanagement á la SCRUM mitbringen: Arbeiten in kurzen Iterationen, die drei Rollen und deren Verantwortung (Product Owner, SCRUM-Master und Team).

Lesen Sie dazu ein gutes SCRUM-Buch oder besuchen Sie das eintägige Einführungsseminar „Agiles Projektmanagement mit SCRUM“.