



EXIN Agile Scrum

PRODUCT OWNER

Certified by


Preparation Guide

Editie 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Inhoud

1. Overzicht	4
2. Exameneisen	7
4. Literatuur	10

1. Overzicht

EXIN Agile Scrum Product Owner [ASPO.NL]

Bereik

Een Agile Scrum Product Owner-certificaat garandeert dat een kandidaat met succes Agile Scrum-projecten kan leiden binnen de context van een algehele Service and Product Lifecycle, op een wijze die de klant de grootst mogelijke waarde biedt.

De Product Owner verschaft daarvoor aanwijzingen, maakt definitieve beslissingen en zorgt ervoor dat het Team de juiste doelstellingen hanteert. De Product Owner is actief betrokken bij, communiceert duidelijk met en luistert zorgvuldig naar de argumenten van het Team. Binnen de context van de grotere bedrijfsdoelen van de organisatie verschaft de Product Owner niet alleen de visie, maar ook de grenzen waarbinnen deze visie gerealiseerd moet worden. Dat wordt bereikt door het creëren, bijhouden en prioriteren van de waardegedreven Product Backlog. Het is de verantwoordelijkheid van de Product Owner om ervoor te zorgen dat het project een goed rendement oplevert.

Een goede Product Owner kent het bedrijf en de markt, fungeert als de stem van de klant (intern of extern), beheert de levensduur van het product of de service en weegt de behoefte aan zowel functionele als niet-functionele vereisten af.

Samenvatting

EXIN Agile Scrum Product Owner is een certificering die bedoeld is als bevestiging van zowel de vaardigheden als de kennis van het Agile-framework en de Scrum-methodologie, meer in het bijzonder met de rol van de Product Owner in gedachten.

Bij Agile Scrum gaat het om samenwerken teneinde een doel te bereiken. Agile-methodologieën zijn populair in softwareontwikkeling en worden steeds vaker in andere gebieden toegepast. Tot de Scrum-werkwijzen behoort het opzetten van multidisciplinaire en zelfsturende teams, die aan het eind van elke iteratie of Sprint een werkend product leveren. De certificering richt zich op het implementeren van Agile of Scrum op de werkplek en het aannemen van de rol van Product Owner.

Context

Het examen EXIN Agile Scrum Product Owner maakt deel uit van het EXIN-kwalificatieprogramma en is ontwikkeld in samenwerking met internationale deskundigen op dit gebied.



Doelgroep

De Agile-denkwijze is vooral bekend binnen het domein van softwareontwikkeling, maar de principes ervan worden steeds vaker toegepast in andersoortige projecten, waardoor Agile snel een algemeen gebruikte techniek voor projectmanagement aan het worden is. Scrum is de meest gebruikte Agile-methodologie en is geschikt voor alle professionals die hun kennis up-to-date willen houden met de laatste ontwikkelingen op het gebied van IT en projectmanagement, en dan met name voor degenen die projecten leiden of eraan deelnemen. De rol van Product Owner richt zich op het bieden van waarde voor de klant en waarde voor het bedrijf door middel van technieken voor projectmanagement.

De certificering is met name geschikt voor professionals op het gebied van projectmanagement, softwareontwikkeling, IT-servicemanagement en bedrijfsmanagement.

Certificeringseisen

- Het behalen van het examen EXIN Agile Scrum Product Owner.
- Succesvolle afronding van een door EXIN geaccrediteerde training EXIN Agile Scrum Product Owner, inclusief praktijkopdrachten.
- Kennis van Scrum-terminologie, die bijvoorbeeld is opgedaan met het examen EXIN Agile Scrum Foundation, wordt ten zeerste aangeraden.

Examendetails

Examenvorm:	Multiple-choice-vragen
Aantal vragen:	40
Cesuur:	65%
Open boek/notities:	Nee
Elektronische hulpmiddelen toegestaan:	Nee
Examenduur:	90 minuten

Op dit examen is het Reglement voor de examens van EXIN van toepassing.

Training

Contacturen

Het aangeraden aantal contacturen tijdens de training is 16. Dit omvat groepsopdrachten, voorbereiding op het examen en korte pauzes. Dit aantal uren is exclusief huiswerk, logistieke voorbereiding van het examen, het examen en lunchpauzes.

Indicatie studielast

120 uur, afhankelijk van bestaande kennis

Training provider

Een lijst van geaccrediteerde training providers kunt u vinden op de website van EXIN www.exin.com.

2. Exameneisen

De exameneisen staan vermeld in de examenspecificaties. De volgende tabel bevat de onderwerpen van de module (exameneisen) en de subonderwerpen (examenspecificaties).

Exameneis	Examenspecificatie	Gewicht
1. Agile-manier van denken		10%
	1.1 Agile-concepten	5%
	1.2 Toepassen van Agile-principes op IT-servicemanagement	5%
2. Product Owner-rol		20%
	2.1 Taken en verantwoordelijkheden van de Product Owner-rol	15%
	2.2 Andere rollen (Scrum Master, Development Team)	5%
3. Beheer van de Product Backlog		40%
	3.1 Van visie naar Product Backlog	12.5%
	3.2 User Story's (inclusief Epics, niet-functionele en functionele vereisten)	10%
	3.3 Sprint Backlogs opstellen	2.5%
	3.4 Voortgang volgen en communiceren	7.5%
	3.5 In controle blijven en opleveren	7.5%
4. Complexe Projecten		17.5%
	4.1 Agile-projecten schalen	7.5%
	4.2 Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten	5%
	4.3 Beheer van complexe Product en Service Backlogs	5%
5. Waarde toevoegen		12.5%
	5.1 Waarde toevoegen aan de business in een project	7.5%
	5.2 Optreden als Voice of the Customer	5%
Total		100%

Examenspecificaties

1. Agile-manier van denken

- 1.1 Agile-concepten
 - 1.1.1 De Agile-manier van denken toelichten.
 - 1.1.2 Uitleggen hoe Agility tot voorspelbaarheid en flexibiliteit leidt.
 - 1.1.3 Beschrijven hoe continue verbetering kan worden gerealiseerd.
 - 1.1.4 Onderscheid maken tussen andere frameworks en methodologieën: Waterval, Crystal, Lean, XP, DevOps.
- 1.2 Toepassen van Agile-principes op IT-servicemanagement
 - 1.2.1 Uitleggen hoe Agile-principes moeten worden toegepast binnen IT-servicemanagement.
 - 1.2.2 De toepassing van Agile-principes voor mogelijke problemen in een IT-servicemanagement omgeving analyseren.

2. Product Owner-rol

- 2.1 Taken en verantwoordelijkheden van de Product Owner-rol
 - 2.1.1 Uitleggen welke taken en verantwoordelijkheden horen bij de Product Owner-rol.
 - 2.1.2 Uitleggen welke oplossingen geschikt zijn voor het aanpakken van problemen.
 - 2.1.3 De rol van de Product Owner binnen verschillende Scrum-bijeenkomsten, toelichten.
 - 2.1.4 Een scenario analyseren op de beste manier om over te gaan op het werken met een Product Owner-rol.
- 2.2 Andere rollen (Scrum Master, Development Team)
 - 2.2.1 Alle rollen binnen het Scrum-raamwerk beschrijven.

3. Beheer van de Product Backlog

- 3.1 Van visie naar Product Backlog
 - 3.1.1 Uitleggen hoe een Productvisie voor ofwel een service of een product op te stellen.
 - 3.1.2 Uitleggen hoe een Product Roadmap voor ofwel een service of een product op te stellen.
 - 3.1.3 Een scenario analyseren op veelgemaakte fouten bij het opstellen van een Productvisie.
 - 3.1.4 Uitleggen waarom een goede Definition of Done zo belangrijk is.
- 3.2 User Story's (inclusief Epics, niet-functionele en functionele vereisten)
 - 3.2.1 Uitleggen hoe goede User Story's voor ofwel een service of een product op te stellen.
 - 3.2.2 Een Product Backlog analyseren om Epic Story's (grote, niet-verfijnde items) identificeren.
 - 3.2.3 Een scenario analyseren op niet-functionele vereisten voor services en producten.
 - 3.2.4 Uitleggen hoe niet-functionele vereisten voor services en producten te beheren.
- 3.3 Sprint Backlogs opstellen
 - 3.3.1 Uitleggen hoe een Sprint Backlog op te stellen.

- 3.4 Voortgang volgen en communiceren
 - 3.4.1 Belemmeringen, afwijkingen, hindernissen en andere obstakels die de voortgang beïnvloeden, identificeren.
 - 3.4.2 Uitleggen hoe Information Radiators moeten worden gemaakt, hoe ze moeten worden geïnterpreteerd en hoe er actie moet worden ondernomen op de resultaten.
 - 3.4.3 Uitleggen hoe gangbare volgingsmethoden (Burn-down-grafiek, Velocity enzovoort) moeten worden geïnterpreteerd.
- 3.5 In controle blijven en opleveren
 - 3.5.1 Uitleggen hoe issues en bugs beheerd worden en hoe de belanghebbenden geïnformeerd moeten worden.
 - 3.5.2 Uitleggen hoe Continuous Delivery kan worden gerealiseerd.

4. Complexe Projecten

- 4.1 Agile-projecten schalen
 - 4.1.1 Uitleggen hoe de Product Backlog moet worden gebruikt in een geschaalde omgeving.
 - 4.1.2 Uitleggen hoe naar grotere teams geschaald kan worden op basis van de Scrum-of-Scrums.
 - 4.1.3 Uitleggen hoe de Product Owner functie geschaald kan worden.
- 4.2 Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten
 - 4.2.1 Uitleggen in welke gevallen het niet mogelijk is om Agile te gebruiken.
 - 4.2.2 De grenzen van een Scrum-team identificeren.
- 4.3 Beheer van complexe Product en Service Backlogs
 - 4.3.1 Uitleggen op welke verschillende manieren complexe Product of Service Backlogs beheerd kunnen worden.
 - 4.3.2 Een beheerwijze voor een complexe Product of Service Backlog voorstellen.

5. Waarde toevoegen

- 5.1 Waarde toevoegen aan de business in een project
 - 5.1.1 Uitleggen wat toegevoegde waarde voor de business is.
 - 5.1.2 Uitleggen hoe toegevoegde waarde voor de business in een Agile-project kan worden gebracht.
 - 5.1.3 Een scenario analyseren op de meest waarde-toevoegende features voor de business.
- 5.2 Optreden als Voice of the Customer
 - 5.2.1 Uitleggen hoe met klanten, gebruikers en andere belanghebbenden kan worden samengewerkt.

4. Literatuur

Examenliteratuur

De benodigde kennis voor het examen wordt in de volgende literatuur beschreven:

- A. Pichler, Roman
Agile Product Management with Scrum: Creating Products That Customers Love
Addison-Wesley Professional (2010)
ISBN-13: 978-0321605788
ISBN-10: 0321605780
<https://www.amazon.com/Agile-Product-Management-Scrum-Addison-Wesley/dp/0321605780>
- B. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
ISBN-13: 978-0321579362
ISBN-10: 0321579364
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>
- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™
Scrum.Org and ScrumInc. (meest recente versie)
<http://www.scrumguides.org>
- D. Schwartz, Mark & Kim, Gene
The Art of Business Value
IT Revolution Press (2016)
ISBN-10: 1942788045
ISBN-13: 978-1942788041
<https://www.amazon.com/Art-Business-Value-Mark-Schwartz/dp/1942788045>
- E. Ken Schwaber
Nexus guide
Scrum.Org (Augustus 2015)
<https://www.scrum.org/Portals/0/NexusGuide%20v1.1.pdf>
- F. Peter Measey
Agile and ITIL® and how they integrate
British Computer Society
http://bit.ly/agile_and_itil

Aanvullende literatuur

- G. Mitch Lacey
The Scrum Field Guide: Agile Advice for Your First Year and Beyond (2e editie)
 Addison-Wesley (Januari 2016)
 ISBN-13: 978-0133853629
 ISBN-10: 0133853624
<https://www.amazon.com/Scrum-Field-Guide-Addison-Wesley-Signature/dp/0133853624>
- H. Robert Galen
Scrum Product Ownership: Balancing Value from the Inside Out
 RGCG, LLC (Maart 2013)
 ISBN-10: 0988502623
 ISBN-13: 978-0988502628
<https://www.amazon.com/Scrum-Product-Ownership-Balancing-Inside/dp/0988502623>

Toelichting

De aanvullende literatuur dient alleen ter referentie en het verdiepen van kennis.

Literatuurmatrix

Exameneis			Literatuur
1. Agile-manier van denken			
1.1	Agile-concepten		B (Part 1, 3, 4, 5), C
1.2	Toepassen van Agile-principes op IT-servicemanagement		B (Part 3), F
2. Product Owner-rol			
2.1	Taken en verantwoordelijkheden van de Product Owner-rol		A (Ch. 1, 6), B (Part 2) C
2.2	Andere rollen (Scrum Master, Development Team)		A (Ch. 2, 5), B (Part 2, 3) C
3. Beheer van de Product Backlog			
3.1	Van visie naar Product Backlog		A (Ch. 2, 5), B (Part 3), C
3.2	User Story's (inclusief Epics, niet-functionele en functionele vereisten)		A (Ch. 3), B (Part 3)
3.3	Sprint Backlogs opstellen		A (Ch. 5)
3.4	Voortgang volgen en communiceren		A (Ch. 4), B (Part 4)
3.5	In controle blijven en opleveren		A (Ch. 4), B (Part 3), D (Ch. 7)
4. Complexe Projecten			
4.1	Agile-projecten schalen		A (Ch. 1, 2, 3), B (Part 4), E
4.2	Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten		B (Part 1, 3, 4), C
4.3	Beheer van complexe Product en Service Backlogs		A (Ch. 1, 3)
5. Waarde toevoegen			
5.1	Waarde toevoegen aan de business in een project		C, D (Ch. 6, 7)
5.2	Optreden als Voice van de Customer		A (Ch. 1)

Contact EXIN

www.exin.com

