



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Vorbereitungshandbuch

Ausgabe 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.



Inhalt

1. Überblick	4
2. Prüfungsanforderungen	7
3. Liste der Grundbegriffe	10
4. Literatur	13

1. Überblick

EXIN Agile Scrum Master [ASM.DE]

Anwendungsbereich

Der Scrum Master muss dafür sorgen, dass Scrum verstanden und umgesetzt wird. Dazu muss er sein Scrum-Team zur Einhaltung der Scrum-Theorie, -Praktiken und -Regeln anleiten.

Der Scrum Master kämpft dabei mit dem offensichtlichen Widerspruch seiner Rolle. Denn er fungiert einerseits als Servant Leader (dienender Führer) des Teams, hat aber andererseits keine Weisungsbefugnis. Der Scrum Master muss den Durchsatz des Teams maximieren und dafür sorgen, dass das Team die Scrum-Methodik annimmt und entsprechend einsetzt. Ein erfolgreicher Scrum Master beeinflusst andere sowohl im Team als auch außerhalb des Teams. Der Scrum Master erklärt Mitarbeitern außerhalb des Scrum Teams, welche Interaktionen mit dem Scrum Team hilfreich sind und welche nicht.

Zusammenfassung

Bei EXIN Agile Scrum Master handelt es sich um eine Zertifizierung, bei der sowohl Fertigkeiten als auch Wissen zum Agile-Framework und zur Scrum-Methodik geprüft werden.

Das Prinzip von Agile Scrum basiert auf einer Zusammenarbeit zur erfolgreichen Realisierung eines übergeordneten Ziels. Methoden nach Agile werden häufig in der Softwareentwicklung eingesetzt und finden zunehmend auch in anderen Bereichen Anwendung. Scrum-Praktiken umfassen den Aufbau funktionsübergreifender, selbstverwalteter Teams, die am Ende jeder Iteration, dem so genannten „Sprint“, ein zu erbringendes Ergebnis liefern. Schwerpunkt dieser Zertifizierung ist die Akzeptanz von Agile oder Scrum im Arbeitsumfeld und die Übernahme der Rolle „Scrum Master“.

Kontext

Die Prüfung EXIN Agile Scrum Master ist Teil des EXIN Agile Scrum-Qualifikationsprogramms.



Zielgruppe

Am bekanntesten ist die Denkweise nach Agile im Bereich der Softwareentwicklung. Inzwischen kommen die Prinzipien jedoch zunehmend auch bei anderen Projekten zum Einsatz. Scrum ist die am weitesten verbreitete Agile-Methodik und eignet sich für alle Experten, die sich über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen IT und Projektmanagement auf dem Laufenden halten möchten. Dies gilt insbesondere für Projektteilnehmer und Projektleiter. Die Zertifizierung richtet sich insbesondere an Experten, die in einem Agile Kontext arbeiten und vorhaben, ein Scrum Team als Scrum Master zu unterstützen.

Voraussetzung(en)

- Bestehen der Prüfung EXIN Agile Scrum Master.
- Erfolgreiches Absolvieren der akkreditierten Schulung EXIN Agile Scrum Master einschließlich der praktischen Aufgabenstellungen.

Kenntnisse der Scrum-Terminologie, zum Beispiel durch Teilnahme an der Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation, werden dringend empfohlen.

Details zur Prüfung

Art der Prüfung:	Multiple-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen:	40
Mindestpunktzahl:	65%
Einsicht in Dokumentation/Notizen während der Prüfung:	Nein
Elektronische Hilfsmittel zulässig:	Nein
Prüfungsdauer:	90 Minuten

Für diese Prüfung gelten die Regeln und Bestimmungen für EXIN Prüfungen.

Bloomsche Taxonomie

Bei der Zertifizierung zum EXIN Agile Scrum Master werden die Teilnehmer nach den Taxonomiestufen 2, 3 und 4 der überarbeiteten Bloomschen Taxonomie geprüft:

- Lernzielstufe 2 nach Bloom: Verstehen – diese Stufe folgt auf die Stufe des reinen Kennens (Stufe 1). Verstehen bedeutet, dass der Teilnehmer den ihm präsentierten Lernstoff versteht und beurteilen kann, wie er diesen in seiner Umgebung anwenden könnte. Die Fragen zu dieser Stufe sollen zeigen, dass der Teilnehmer die Beschreibungen von Fakten und Ideen ordnen, vergleichen, interpretieren und korrekt auswählen kann.
- Lernzielstufe 3 nach Bloom: Anwenden – diese Stufe zeigt, dass der Teilnehmer Inhalte in einem anderen als dem gelernten Kontext anwenden kann. Die Fragen zu dieser Stufe sollen zeigen, dass der Teilnehmer Probleme in neuen Situationen lösen kann, indem er das erworbene Wissen bzw. die gelernten Fakten, Techniken und Regeln auf eine andere oder neue Art anwendet. Die Fragen beschreiben in der Regel ein kurzes Szenario.
- Lernzielstufe 4 nach Bloom: Analysieren – diese Stufe zeigt, dass der Teilnehmer gelernte Inhalte zum besseren Verständnis in ihre Bestandteile gliedern kann. Diese Lernzielstufe nach Bloom wird in erster Linie mit Hilfe praktischer Aufgabenstellungen geprüft. Praktische Übungen sollen nachweisen, dass der Teilnehmer in der Lage ist, Informationen zu prüfen und in ihre Bestandteile zu zerlegen, um so Motive oder Ursachen zu identifizieren, Schlussfolgerungen zu treffen und Belege für allgemein gültige Aussagen zu finden.

Schulung

Kontaktstunden

Für diesen Kurs werden 16 Präsenzstunden empfohlen. Darin enthalten sind Gruppenarbeiten, Prüfungsvorbereitung und kurze Pausen, nicht jedoch die Zeit, die für Hausaufgaben, die mit der Prüfung verbundene Logistik, die Prüfung und Mittagspausen benötigt wird. Die empfohlene Anzahl der Stunden für die praktischen Übungen beträgt maximal 8. Die praktischen Übungen können außerhalb der Schulung durchgeführt werden. Bei einer Verlängerung der Schulungsdauer ist auch eine Durchführung im Rahmen der Schulung möglich.

Angaben zum Schulungsaufwand

120 Stunden, je nach Vorkenntnissen. Die Literaturmatrix in Kapitel 4. *Literatur* in diesem Vorbereitungshandbuch bezieht sich auf das in der Prüfung abgefragte Wissen.

Schulungsanbieter

Eine Liste unserer akkreditierten Trainingsorganisationen (ATO) finden Sie unter www.exin.com.

2. Prüfungsanforderungen

Die Prüfungsanforderungen sind im Einzelnen in den Prüfungsspezifikationen erläutert. In der unten dargestellten Tabelle finden Sie eine Liste mit den Themen (Prüfungsanforderungen) und Unterthemen (Prüfungsspezifikationen) des Moduls.

Prüfungsanforderung	Prüfungsspezifikation	Gewichtung
1. Denkweise nach Agile Methodik		15%
	1.1 Konzepte nach Agile	5%
	1.2 Kontinuierliche Prozessverbesserung	2.5%
	1.3 Andere Frameworks und andere Agile-Frameworks	5%
	1.4 Anwendung von Agile Prinzipien im IT Service Management	2.5%
2. Rolle „Scrum Master“		22.5%
	2.1 Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten	7.5%
	2.2 Team-Coaching und Vermittlung	7.5%
	2.3 Weitere Rollen (Product Owner, Entwicklungsteam)	7.5%
3. Schätzung, Planung, Überwachung und Steuerung nach Agile		32.5%
	3.1 Erstellung und Verwaltung des Product und Sprint Backlogs	7.5%
	3.2 Planung nach Agile	5%
	3.3 Schätzung nach Agile	10%
	3.4 Fortschrittsverfolgung und -kommunikation	7.5%
	3.5 Vollständige Kontrolle	2.5%
4. Komplexe Projekte		12.5%
	4.1 Skalierung von Projekten nach Agile	5%
	4.2 Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen	5%
	4.3 Administration nach Agile bei der Bereitstellung und Integration von Tools	2.5%
5. Übernahme von Agile		17.5%
	5.1 Einführung von Agile	7.5%
	5.2 Selbstorganisation	5%
	5.3 Anforderungen und geeignetes Umfeld für Agile	5%
Total		100%

Prüfungsspezifikationen

1. Denkweise nach Agile

1.1. Konzepte nach Agile

1.1.1 Erläuterung zur Denkweise nach Agile

1.1.2 Erläuterung, wie Agilität zu Prognostizierbarkeit und Flexibilität führt

1.2 Kontinuierliche Prozessverbesserung

1.2.1 Erläuterung, wie kontinuierliche Verbesserungen realisiert werden

1.3 Andere Frameworks und andere Agile-Frameworks

1.3.1 Andere Frameworks und Methodiken: Wasserfall, Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps

1.4 Anwendung von Agile Prinzipien im IT Service Management

1.4.1 Erläuterung, wie Agile Prinzipien im IT Service Management eingesetzt werden

2. Rolle „Scrum Master“

2.1 Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten

2.1.1 Erläuterung, welche Aufgaben und Verantwortlichkeiten zur Rolle des Scrum Masters gehören

2.1.2 Erläuterung, welche Lösungen zur Problemlösung geeignet sind

2.1.3 Erläuterung, welche Tools zur Unterstützung des Teams zur Verfügung stehen

2.2 Team-Coaching und Vermittlung

2.2.1 Erläuterung, wann und wie bei Konflikten vermittelt wird

2.2.2 Erläuterung, wie Teams gecoacht und herausgefordert werden

2.2.3 Erläuterung der Bedeutung von Schulungen

2.3 Weitere Rollen (Product Owner, Entwicklungsteam)

2.3.1 Erläuterung aller Rollen im Scrum-Framework

3. Schätzung, Planung, Überwachung und Steuerung nach Agile

3.1 Erstellung und Verwaltung des Product und Sprint Backlogs

3.1.1 Erläuterung, warum eine angemessene Definition of Done (Definition von fertiggestellt) wichtig ist

3.1.2 Erstellen und Erkennen geeigneter User Storys

3.1.3 Erläuterung, wie das Backlog gepflegt und um Backlog Items erweitert wird

3.2 Planung nach Agile

3.2.1 Erläuterung iterativer Planungsschritte in sämtlichen Planungsphasen: Roadmap-, Release- und Sprint-Planung

3.2.2 Erläuterung der Rolle des Scrum Masters in sämtlichen Planungsphasen: Roadmap-, Release- und Sprint-Planung

3.3 Schätzung nach Agile

3.3.1 Erläuterung, wann und wie Schätzungen anhand von Story Points, Idealstunden und Idealtagen vorgenommen werden

3.3.2 Erläuterung, wie eine Planungssitzung mit und ohne Planning Poker geleitet wird

3.3.3 Erkennung von Fehlern in Schätzungen

3.3.4 Erläuterung zur ROI-Berechnung (Return on Investment)

3.4 Fortschrittsverfolgung und -kommunikation

- 3.4.1 Identifizierung von Hürden, Abweichungen, Barrieren und anderen Hindernissen, die den Fortschritt positiv und negativ beeinflussen
- 3.4.2 Erläuterung, wie Information Radiators erstellt werden, wie diese interpretiert werden und welche Maßnahmen aufgrund der Ergebnisse zu ergreifen sind
- 3.4.3 Erläuterung häufiger Verfolgungsmethoden (Burn-Down Chart, Velocity etc.)

3.5 Wahrung von Steuerung/Kontrolle

- 3.5.1 Erläuterung, wie offene Punkte behandelt und wie Informationen an Personen außerhalb des Teams weitergegeben werden

4. Komplexe Projekte

4.1 Skalierung von Projekten nach Agile

- 4.1.1 Erläuterung zur Verwendung des Product Backlog in einer skalierten Umgebung
- 4.1.2 Erläuterung, wie auf größere Teams mit Scrum-of-Scrums skaliert werden kann

4.2 Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen

- 4.2.1 Erläuterung, in welchen Fällen Agile nicht eingesetzt werden kann
- 4.2.2 Identifizierung der Grenzen eines Scrum-Teams

4.3 Administration nach Agile bei der Bereitstellung und Integration von Tools

- 4.3.1 Erläuterung, welche Tools ein Team bei der Übernahme von Agile bei gleichzeitiger Qualitätssteigerung im Entwicklungsprozess unterstützen können

5. Übernahme von Agile

5.1 Einführung von Agile

- 5.1.1 Erläuterung, welche Projektmanagementaktivitäten unbedingt in den Transition-Plan einzuschließen sind
- 5.1.2 Erläuterung der wichtigsten Meilensteine bei der Transition
- 5.1.3 Erläuterung des Umgangs mit Widerstand gegen Veränderungen

5.2 Selbstorganisation

- 5.2.1 Erläuterung, was Selbstorganisation bedeutet und wie Projektmanagement als gemeinschaftlicher Ansatz funktioniert
- 5.2.2 Erläuterung der Bedeutung funktionsübergreifender Teams

5.3 Anforderungen und geeignetes Umfeld für Agile

- 5.3.1 Erläuterung, welche kulturellen Veränderungen vor der Übernahme von Agile erforderlich sind
- 5.3.2 Erläuterung, welche physischen Veränderungen vor der Übernahme von Agile erforderlich sind

3. Liste der Grundbegriffe

Dieses Glossar enthält Begriffe, mit denen die Teilnehmer vertraut sein sollten.

Bitte beachten Sie, dass die Kenntnis dieser Begriffe alleine nicht ausreicht. Die Teilnehmer müssen diese Begriffe auch verstehen und mit Beispielen belegen können.

Englisch	Deutsch
Affinity estimation	Affinitätsschätzung
ADAPT (Awareness, Desire, Ability, Promote and Transfer)	ADAPT "Awareness" (Bewusstsein), "Desire" (Wille), „Ability“ (Fähigkeit), „Promote“ (Bekanntmachung) and "Transfer" (Ausweitung)
Agile Manifesto	Agiles Manifest
Burn-down (bar) chart	Burn-Down (bar) Chart
Champion skeptic	Chef-Skeptiker
CMM	Reifegradmodell (Capability Maturity Model - CMM)
CMM Key Practice Area (KPA)	CMM-Praktiken (CMM Key Practice Area (KPA))
Coach	Coach
Commitment	Engagement
Conserver	Befürworter
Continuous integration	Kontinuierliche Integration
Crystal	Crystal
Customer	Kunde
Customer Relationship Management System (CRM)	Customer Relationship Management - System (CRM) (Kundenbeziehungsmanagementsystem)
Daily Scrum / stand-up	Daily Scrum / Daily Stand-up
Definition of Done ("Done")	Definition of Done (Done) (Definition von fertiggestellt ("fertiggestellt"))
DevOps	DevOps
Diehard	Bremser
Distributed team	Auf verschiedene Standorte verteiltes Team
DSDM	DSDM
Elapsed time	Verstrichene Zeit
Enterprise Transition Community (ETC)	Enterprise Transition Community (ETC)
Epics	Epics (Epiken)
Escaped defect	Escaped Defect (nicht entdeckter Fehler)
Estimation	Schätzung
Extreme programming (XP)	Extreme Programming (XP)
Follower	Befürworter
Gantt Chart	Gantt Diagramm
Ideal hours/ Ideal days	Idealstunden/Idealtage
Improvement Community (IC)	Improvement Community (IC)
Increment	Inkrement
Information radiator	Information Radiator

Internal coaching	Internes Coaching
Internal Rate of Return (IRR)	Internal Rate of Return (IRR) (Interne-Zinsfuß-Methode)
IT Service Management (ITSM)	IT Service Management (ITSM)
ITIL	ITIL
Lean	Lean
MoSCoW	MoSCoW
Net Present Value (NPV)	Net Present Value (NPV) (Kapitalwert)
Originator	Erschaffer
Pair programming	Paarprogrammierung
Planning	Planung
Planning onion	Planning Onion (Planungsebenen)
Planning poker	Planning Poker
Pragmatist	Pragmatiker
Product Backlog	Product Backlog
Product Backlog Item (PBI)	Product Backlog Item (PBI) (Produkt Backlog-Eintrag)
Product Owner	Product Owner
Refactoring	Refactoring
Release Burn-Up	Release Burn-Up
Release Burn-Down (bar) chart	Release Burn-Down (bar) Chart
Release planning	Release-Planung
Resistance	Widerstand
Return on Investment (ROI)	Return on Investment (ROI) (Kapitalrendite)
Saboteur	Gegner
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrums	Scrum-of-Scrums
Skeptic	Skeptiker
Splitting teams	Teams aufteilen
Sprint	Sprint
Sprint Backlog	Sprint Backlog
Sprint Backlog Item (SBI)	Sprint Backlog Item (SBI) (Sprint Backlog-Eintrag)
Sprint Planning	Sprint-Planung
Sprint Retrospective	Sprint-Retrospektive
Sprint Review	Sprint Review
Story point	Story Point
Task Board	Taskboard
Team	Team
Test-driven (software) development	Test-driven (software) Development
Time-box/Time-boxing	Timebox/Timeboxing
Triangulation	Triangulation
User Story	User Story
Velocity of the team	Velocity (Geschwindigkeit) des Teams
Waste	Waste (Verschwendung)
Waterfall	Wasserfall

Workspace	Arbeitsplatz
-----------	--------------

4. Literatur

Fachliteratur zur Prüfung

Das für die Prüfung Agile Scrum Master benötigte Wissen wird durch folgende Literatur abgedeckt:

- A. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>
- B. Cohn, Mike
Agile Estimating and Planning
Prentice Hall (2005)
<http://www.amazon.com/Agile-Estimating-Planning-Mike-Cohn/dp/0131479415>
- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™ - The definitive guide to Scrum: The Rules of the Game
Scrum.Org and ScrumInc. (neueste Version)
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-US.pdf>
- D. <http://www.scaledagileframework.com/>
- E. Peter Measey
Agile and ITIL and how they integrate
British Computer Society
http://bit.ly/agile_and_itil

Weiterführende Literatur

- F. Schwaber, Ken
Agile Project Management with Scrum (Developer Best Practices)
Microsoft Press (2004)
<http://www.amazon.com/Agile-Project-Management-Developer-Practices/dp/073561993X>

Anmerkung

Die weiterführenden Literaturempfehlungen dienen lediglich zu Referenzzwecken und der weiteren Vertiefung des Wissens.

Literaturverzeichnis

Prüfungsanforderung und -spezifikation		Literatur
1. Denkweise nach Agile		
1.1	Konzepte nach Agile	
1.1.1	Erläuterung zur Denkweise nach Agile	A, Kapitel 2
1.1.2	Erläuterung, wie Agilität zu Prognostizierbarkeit und Flexibilität führt	A, Kapitel 5, 14, 15, C
1.2	Kontinuierliche Prozessverbesserung	
1.2.1	Erläuterung, wie kontinuierliche Verbesserungen realisiert werden	A, Kapitel 4, 7, C.
1.3	Andere Frameworks und andere Agile-Frameworks	
1.3.1	Andere Frameworks und Methodiken: Wasserfall, Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps	B, Kapitel 17 und EXIN Basic Training Material
1.4	Anwendung von Agile Prinzipien im IT Service Management	
1.4.1	Erläuterung, wie Agile Prinzipien im IT Service Management eingesetzt werden	A, Kapitel 14, E
2. Rolle „Scrum Master“		
2.1	Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten	
2.1.1	Erläuterung, welche Aufgaben und Verantwortlichkeiten zur Rolle des Scrum Masters gehören	A, Kapitel 7
2.1.2	Erläuterung, welche Lösungen zur Problemlösung geeignet sind	A, Kapitel 6, 7, 17
2.1.3	Erläuterung, welche Tools zur Unterstützung des Teams zur Verfügung stehen	A, Kapitel 7, 20
2.2	Team-Coaching und Vermittlung	
2.2.1	Erläuterung, wann und wie bei Konflikten vermittelt wird	A, Kapitel 18
2.2.2	Erläuterung, wie Teams gecoacht und herausgefordert werden	A, Kapitel 3, 18
2.2.3	Erläuterung der Bedeutung von Schulungen	A, Kapitel 6, 7, 11
2.3	Weitere Rollen (Product Owner, Entwicklungsteam)	
2.3.1	Erläuterung aller Rollen im Scrum-Framework	A, Kapitel 7, 10, 11, C
3. Schätzung, Planung, Überwachung und Steuerung nach Agile		
3.1	Erstellung und Verwaltung des Product und Sprint Backlogs	
3.1.1	Erläuterung, warum eine angemessene Definition of Done (Definition von fertiggestellt) wichtig ist	A, Kapitel 14, C
3.1.2	Erstellen und Erkennen geeigneter User Storys	A, Kapitel 12, 13, B, Kapitel 12
3.1.3	Erläuterung, wie das Backlog gepflegt und um Backlog Items erweitert wird	A, Kapitel 13
3.2	Planung nach Agile	

3.2.1	Erläuterung iterativer Planungsschritte in sämtlichen Planungsphasen: Roadmap-, Release- und Sprint-Planung	B, Kapitel 3, 13, 17
3.2.2	Erläuterung der Rolle des Scrum Masters in sämtlichen Planungsphasen: Roadmap-, Release- und Sprint-Planung	B, Kapitel 15, C
3.3	Schätzung nach Agile	
3.3.1	Erläuterung, wann und wie Schätzungen anhand von Story Points, Idealstunden und Idealtagen vorgenommen werden	B, Kapitel 4, 5, 8, 14
3.3.2	Erläuterung, wie eine Planungssitzung mit und ohne Planning Poker geleitet wird	B, Kapitel 6, 14, C
3.3.3	Erkennung von Fehlern in Schätzungen	B, Kapitel 1, 7 and 16
3.3.4	Erläuterung zur ROI-Berechnung (Return on Investment)	B, Kapitel 10
3.4	Fortschrittsverfolgung und -kommunikation	
3.4.1	Identifizierung von Hürden, Abweichungen, Barrieren und anderen Hindernissen, die den Fortschritt positiv und negativ beeinflussen	B, Kapitel 19
3.4.2	Erläuterung, wie Information Radiators erstellt werden, wie diese interpretiert werden und welche Maßnahmen aufgrund der Ergebnisse zu ergreifen sind	B, Kapitel 19, 20
3.4.3	Erläuterung häufiger Verfolgungsmethoden (Burn-Down Chart, Velocity etc.)	B, Kapitel 19
3.5	Wahrung von Steuerung/Kontrolle	
3.5.1	Erläuterung, wie offene Punkte behandelt und wie Informationen an Personen außerhalb des Teams weitergegeben werden	B, Kapitel 14, 20
4. Komplexe Projekte		
4.1	Skalierung von Projekten nach Agile	
4.1.1	Erläuterung zur Verwendung des Product Backlog in einer skalierten Umgebung	A, Kapitel 17
4.1.2	Erläuterung, wie auf größere Teams mit Scrum-of-Scrums skaliert werden kann	A, Kapitel 17
4.2	Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen	
4.2.1	Erläuterung, in welchen Fällen Agile nicht eingesetzt werden kann	A, Kapitel 15, 17, C
4.2.2	Identifizierung der Grenzen eines Scrum-Teams	A, Kapitel 10, 17, C
4.3	Administration nach Agile bei der Bereitstellung und Integration von Tools	
4.3.1	Erläuterung, welche Tools ein Team bei der Übernahme von Agile bei gleichzeitiger Qualitätssteigerung im Entwicklungsprozess unterstützen können	A, Kapitel 2, 3, 18
5. Übernahme von Agile		
5.1	Einführung von Agile	
5.1.1	Erläuterung, welche Projektmanagementaktivitäten unbedingt in den Transition-Plan einzuschließen sind	A, Kapitel 2, 5, 8
5.1.2	Erläuterung der wichtigsten Meilensteine bei der Transition	A, Kapitel 2, 3
5.1.3	Erläuterung des Umgangs mit Widerstand gegen Veränderungen	A, Kapitel 6
5.2	Selbstorganisation	
5.2.1	Erläuterung, was Selbstorganisation bedeutet und wie Projektmanagement als gemeinschaftlicher Ansatz funktioniert	A, Kapitel 10

5.2.2	Erläuterung der Bedeutung funktionsübergreifender Teams	A, Kapitel 10, 11, B, Kapitel 6
5.3	Anforderungen und geeignetes Umfeld für Agile	
5.3.1	Erläuterung, welche kulturellen Veränderungen vor der Übernahme von Agile erforderlich sind	A, Kapitel 1, B, Kapitel 3
5.3.2	Erläuterung, welche physischen Veränderungen vor der Übernahme von Agile erforderlich sind	A, Kapitel 9, 18, 20

Kontakt EXIN

www.exin.com

