



Vorbereitungshandbuch

Ausgabe 202606



Copyright © EXIN Holding B.V. 2026. 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	12

1. Überblick

EXIN Agile Scrum Product Owner (ASPOB.DE)

Anwendungsbereich

Die EXIN Agile Scrum-Zertifizierung bestätigt, dass die Fachkraft als Product Owner fungieren kann, indem er ein Scrum-Projekt auf eine Weise leitet, die einen Mehrwert für den Kunden schafft.

Diese Zertifizierung deckt folgende Themen ab:

- Agiles Mindset
- Product-Owner-Verantwortung
- Management des Product Backlogs
- Komplexe Projekte
- Wertschöpfung

Zusammenfassung

Bei Agile und Scrum geht es darum, gemeinsam ein bestimmtes Ziel erfolgreich zu realisieren. Agile Prinzipien sind in der Softwareentwicklung beliebt und finden zunehmend auch in anderen Bereichen Anwendung. Das Scrum-Framework umfasst den Aufbau funktionsübergreifend zusammengesetzter selbstorganisierter Teams, die am Ende jeder Iteration, bzw. jedes Sprints ein funktionierendes Inkrement bereitstellen.

Der Product Owner legt die Richtung fest, trifft endgültige Entscheidungen und stellt sicher, dass das Team die Produktziele kennt. Der Product Owner beschäftigt sich aktiv mit dem Team, mit dem er oder sie gut kommuniziert und hört sich die Argumente des Teams sorgfältig an. Im Kontext der übergeordneten wirtschaftlichen Zielsetzungen der Organisation entwickelt der Product Owner die Vision, zeigt aber auch auf, innerhalb welcher Grenzen diese Vision zu realisieren ist. Erreicht wird dies durch die Erstellung und Präzisierung eines Product Backlogs, dessen Reihenfolge sich nach dem Wert des Geschäfts (Business) richtet. In die Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) des Product Owners fällt auch, dass das Projekt den beabsichtigten Kundennutzen bereitstellt und die Ziele der Organisation unterstützt.

Ein guter Product Owner kennt das Geschäft und den Markt. Er oder sie übernimmt die Rolle der Kundenstimme (intern oder extern), managt den Lebenszyklus des Produkts oder Service und bringt den Bedarf an funktionalen und nicht funktionalen Anforderungen ins Gleichgewicht.

Bei der Zertifizierung EXIN Agile Scrum Product Owner geht es in erster Linie um die Einführung von Agilen Prinzipien und des Scrum Frameworks am Arbeitsplatz und um die Übernahme der Verantwortung (Ergebnisverantwortung) durch den Product Owner. Sie zeigt, dass eine Kandidatin oder ein Kandidat Agile Scrum-Projekte im Kontext eines übergreifenden Service- und Produkt-Lebenszyklus mit maximal möglichem Mehrwert für den Kunden durchführen kann.

Kontext

Die EXIN Agile Scrum Product Owner-Zertifizierung ist Teil des EXIN Agile Scrum-Qualifizierungsprogramms.



Agile Layer



Agile Scrum Layer



Business Agility Layer



Zielgruppe

Diese Zertifizierung eignet sich insbesondere für Fachkräfte, die in einem agilen Kontext arbeiten und die Ambition haben, die Verantwortung des Product Owners zu übernehmen.

Zertifizierungsvoraussetzungen

- Erfolgreicher Abschluss der Prüfung EXIN Agile Scrum Product Owner
- Akkreditierte EXIN Agile Scrum Product Owner Schulung, einschließlich Abschluss der praktischen Aufgabenstellungen.

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

Einzelheiten zur Prüfung

Art der Prüfung:	Multiple-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen:	40
Mindestpunktzahl:	65% (26/40 Fragen)
Einsicht in Dokumentation:	Nein
Notizen machen:	Nein
Elektronische Geräte/Hilfsmittel erlaubt:	Nein
Prüfungsdauer:	90 Minuten

Es gilt die Prüfungsordnung von EXIN.

Bloom Level

Die Zertifizierung EXIN Agile Scrum Product Owner testet Kandidatinnen und Kandidaten auf Bloom Level 2, Level 3 und Level [BLOOM_HIGH] nach der überarbeiteten Taxonomie von Bloom:

- Bloom Level 2: Verstehen - ein Schritt über das Wissen hinaus. Verstehen zeigt, dass Kandidatinnen und Kandidaten begreifen, was präsentiert wird und bewerten können, wie der Unterrichtsstoff in ihrem eigenen Umfeld angewendet werden kann. Diese Art von Fragen soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat in der Lage ist, die richtige Beschreibung von Fakten und Ideen zu organisieren, zu vergleichen, zu interpretieren und auszuwählen.
- Bloom Level 3: Anwenden – diese Stufe zeigt, dass die Kandidatin oder der Kandidat Inhalte in einem anderen als dem gelernten Kontext anwenden kann. Die Fragen zu dieser Lernstufe sollen zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat Probleme in neuen Situationen lösen kann, indem sie oder er das erworbene Wissen bzw. die gelernten Tatsachen, Techniken und Regeln auf eine andere oder neue Art anwendet. Die Fragen beschreiben in der Regel ein kurzes Szenario.
- Bloom Level 4: Analysieren – diese Stufe zeigt, dass die Kandidatin oder der Kandidat gelernte Inhalte zum besseren Verständnis in ihre Bestandteile gliedern kann. Diese Lernzielstufe nach Bloom wird in erster Linie mit Hilfe praktischer Aufgabenstellungen geprüft. Praktische Aufgabenstellungen sollen nachweisen, dass die Kandidatin oder der Kandidat Informationen prüfen und in ihre Bestandteile zerlegen kann, indem sie oder er Motive oder Ursachen identifiziert, Schlussfolgerungen trifft und Belege für allgemein gültige Aussagen findet.

Schulung

Präsenzstunden

Für diesen Kurs werden 14 Präsenzstunden empfohlen. Darin enthalten sind praktische Aufgabenstellungen ODER Gruppenarbeiten, Prüfungsvorbereitung und kurze Pausen. Nicht enthalten sind: Mittagspausen, Hausaufgaben und die Prüfung.

Regelstudiendauer

112 Stunden (4 ECTS), je nach Vorwissen.

Akkreditierte Trainingsorganisationen

Eine Liste mit unseren akkreditierten Trainingsorganisationen 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.

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Gewichtung
1. Das Agile Mindset		10%
	1.1 Agile Konzepte	10%
2. Die Product-Owner-Verantwortung		17,5%
	2.1 Aufgaben und Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen)	12,5%
	2.2 Andere Verantwortungen (Scrum Master, Entwickler)	5%
3. Management des Product Backlogs		40%
	3.1 Von der Vision zum Product Backlog	10%
	3.2 User Stories (einschließlich Epics, funktionaler und nichtfunktionaler Anforderungen)	10%
	3.3 Erstellen von Sprint Backlogs	2,5%
	3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts	10%
	3.5 Die Kontrolle behalten und Wert liefern	7,5%
4. Komplexe Projekte		20%
	4.1 Die Skalierung Agiler Projekte	7,5%
	4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten	5%
	4.3 Management komplexer Product Backlogs	7,5%
5. Wertschöpfung		12,5%
	5.1 Geschäftswert für das Projekt erzeugen	7,5%
	5.2 Die Kundenstimme vertreten	5%
Total		100%

Prüfungsspezifikationen

1 Das Agile Mindset

1.1 Agile Konzepte

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

1.1.1 das Agile Mindset zu erläutern.

1.1.2 zu erkennen, dass Agile zu Vorsehbarkeit und Flexibilität führt.

1.1.3 zu beschreiben, wie man kontinuierliche Verbesserung aufbaut.

1.1.4 andere Agile Frameworks und Methoden von Scrum zu unterscheiden: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe und Kanban.

2 Die Product-Owner-Verantwortung

2.1 Aufgaben und Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen)

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

2.1.1 zu erläutern, welche Aufgaben und Zuständigkeiten zum Product Owner gehören.

2.1.2 ein Szenario mit einer für Product Owners typischer Problemstellung zu analysieren und die jeweils besten Lösungen zu finden.

2.1.3 die Verantwortung der Product Owner bei den verschiedenen Scrum Events zu erläutern.

2.2 Andere Verantwortungen (Scrum Master, Entwickler)

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

2.2.1 alle Verantwortungen im Scrum Framework zu erläutern.

3 Management des Product Backlogs

3.1 Von der Vision zum Product Backlog

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.1.1 zu erläutern, wie ein Produktziel erstellt wird.

3.1.2 zu erläutern, wie eine Produkt-Roadmap für einen ein Produkt erstellt wird.

3.1.3 zu erläutern, warum eine gute Definition of Done (DoD) so wichtig ist.

3.2 User Stories (einschließlich Epics, funktionaler und nichtfunktionaler Anforderungen)

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.2.1 zu erläutern, wie man gute User Stories verfasst.

3.2.2 ein Product Backlog zu analysieren, um Epics (umfangreiche User Stories; große, noch nicht verfeinerte Einträge (Items)) zu identifizieren.

3.2.3 Szenarios bezüglich nichtfunktionaler Anforderungen zu untersuchen.

3.2.4 das Management von nichtfunktionalen Anforderungen zu erläutern.

3.3 Erstellen von Sprint Backlogs

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.3.1 zu erläutern, wie ein Sprint Backlog erstellt wird.

3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.4.1 Abweichungen, Blockaden und andere Hindernisse zu erkennen, die sich sowohl positiv als auch negativ auf den Fortschritt auswirken.

3.4.2 zu erläutern, wie Information Radiators erstellt und interpretiert werden und welche Maßnahmen in welchen Situationen ergriffen werden sollten.

3.4.3 zu erläutern, wie übliche Methoden der Nachverfolgung verwendet werden (z.B. Burn-Down-Chart, Geschwindigkeit, ...).

3.5 Die Kontrolle behalten und Wert liefern

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.5.1 zu erläutern, wie man mit Problemen und Bugs umgeht und wie man die Stakeholder informiert.

3.5.2 zu erläutern, wie man kontinuierliche Lieferung etabliert.

4 Komplexe Projekte

- 4.1 Die Skalierung Agiler Projekte
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.1.1 zu erläutern, wie das Product Backlog in einer skalierten Umgebung eingesetzt wird.
 - 4.1.2 zu erläutern, wie man Scrum mit Hilfe von Nexus skaliert.
 - 4.1.3 zu erläutern, wie man die Funktion des Product Owners skaliert.
- 4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.2.1 zu erläutern, in welchen Fällen Scrum nicht eingesetzt werden kann.
 - 4.2.2 zu erläutern, warum ein kleines Team für jedes Projekt von Vorteil ist.
- 4.3 Management komplexer Product Backlogs
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.3.1 verschiedene Möglichkeiten für das Management komplexer Product Backlogs zu erläutern.
 - 4.3.2 eine Möglichkeit für das Management eines komplexen Product Backlogs in einem bestimmten Szenario vorzuschlagen.

5 Wertschöpfung

- 5.1 Geschäftswert für das Projekt erzeugen
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 5.1.1 zu erläutern, was man unter Geschäftswert versteht.
 - 5.1.2 den Zusammenhang zwischen Geschäftswert und Produktziel zu erläutern.
 - 5.1.3 den Zusammenhang zwischen Geschäftswert und verbesserter Rentabilität zu erläutern.
- 5.2 Die Kundenstimme vertreten
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 5.2.1 zu erläutern, wie man mit Kunden und Anwender sowie anderen Stakeholder zusammenarbeitet.

3. Liste der Grundbegriffe

Dieses Glossar enthält Begriffe und Abkürzungen, mit denen die Kandidatinnen und Kandidaten vertraut sein sollten.

Bitte beachten Sie, dass die Kenntnis dieser Begriffe alleine nicht ausreicht. Die Kandidatin oder der Kandidat muss diese Begriffe auch verstehen und mit Beispielen belegen können.

Englisch	Deutsch
accountability	Verantwortung (Ergebnisverantwortung) ¹
ADAPT (awareness, desire, ability, promotion and transfer)	ADAPT Awareness (Problembewusstsein), Desire (Wunsch zur Veränderung), Ability (Fähigkeit), Promotion (Werbung), Transfer (Transfer)
affinity estimation	agile Schätzung
Agile Manifesto	Agiles Manifest
Agile planning	agile Planung
burn-down (bar) chart	Burn-Down-Chart
burn-up chart	Burn-Up-Chart
business value	Geschäftswert
chief Produkt Owner	Chief Produkt Owner
coach	Coach
coarse-grained user story	grobgranulare User Story
collocated team	an einem Ort zusammenarbeitendes Team
commitment	Commitment
continuous delivery	kontinuierliche Lieferung
continuous improvement	kontinuierliche Verbesserung
continuous integration	kontinuierliche Integration
customer	Kunde
customer/user needs	Kunden-/Anwenderbedürfnisse
daily scrum	Daily Scrum
definition of done (DoD)	Definition of Done (DoD)
Developers	Entwickler
distributed team	verteiltes Team
epic user story	Epic (umfangreiche User Story)
estimation	Schätzung
feedback	Feedback
fine-grained user story	feingranulare User Story
functional requirement	funktionale Anforderung
Gantt chart	Gantt-Diagramm
ideal days	Idealtage
ideal hours	Idealstunden
impediment	Hindernis
increment	Inkrement
information radiator	Information Radiator
Kanban board	Kanban-Board
minimal marketable product (MMP)	Minimum Marketable Product (Mindestmarktreife, MMP)

¹ Der Scrum Guide unterscheidet zwischen Verantwortung (Ergebnisverantwortung) und Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung). Verantwortung haben bedeutet, dafür zu sorgen dass etwas passiert. Eine verantwortliche Person darf die Aufgabe delegieren.

minimum viable product (MVP)	Minimum Viable Product (MVP)
MoSCoW	MoSCoW
non-functional requirement	nichtfunktionale Anforderung
other Agile frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • pair programming 	andere Agile Frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • Paarprogrammierung
planning poker	Planning Poker
potentially shippable	potenziell lieferfähig
product backlog	Product Backlog
product backlog item	Product-Backlog-Eintrag (Product Backlog Item, PBI)
product goal	Produktziel
Product Owner	Product Owner
product roadmap	Produkt-Roadmap
refinement (of the product backlog)	Verfeinerung (des Product Backlogs)
release	Release
release planning	Releaseplanung
responsibility	Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) ²
return on investment (RoI)	Kapitalrendite (ROI)
roadblock	Blockade
scaling	skalieren
Scrum board	Scrum-Board
Scrum Master	Scrum Master
Scrum team	Scrum Team
servant leader	Servant Leader
splitting teams	Teams aufteilen
sprint	Sprint
sprint backlog	Sprint Backlog
sprint backlog item	Sprint-Backlog-Eintrag (Sprint Backlog Item, SBI)
sprint goal	Sprintziel
sprint planning	Sprint Planning
sprint retrospective	Sprint Retrospective
sprint review	Sprint Review
story point	Story Point
task board	Task-Board
test-driven development	testgetriebene Entwicklung
timebox/timeboxing	Timebox / timeboxed (zeitbegrenzt)
user story	User Story
value	Wert
velocity (of the team)	Geschwindigkeit (des Teams)
voice of the customer (VoC)	Kundenstimme
waste	Verschwendung
Waterfall	Wasserfall
work-in-progress (WIP)	laufende Arbeit (WIP)

² Der Scrum Guide unterscheidet zwischen Verantwortung (Ergebnisverantwortung) und Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung). Zuständigkeit haben bedeutet „eine bestimmte Aufgabe erledigen“. Eine zuständige Person führt die Aufgabe im Rahmen ihrer oder seiner Arbeit aus.

4. Literatur

Prüfungsliteratur

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

- A. Johann Botha
Das EXIN-Handbuch für Scrum Master und Product Owner
EXIN (2024)
ISBN: 9789076531168
Gehen Sie zu www.exin.com. Klicken Sie auf „Professionals“ und dann auf „Certifications“, um die Zertifizierung zu finden. Den kostenlosen Download finden Sie unter „Required reading“.

Weiterführende Literatur

- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
(neueste Version)

Anmerkung

Weiterführende Literatur dient nur als Referenz und zur Vertiefung des Wissens.

Literaturmatrix

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Literaturverweis
1. Das Agile Mindset		
	1.1 Agile Konzepte	Kapitel 1, 2, 3, 4, 6, 7, 10 Anhang A
2. Die Product-Owner-Verantwortung		
	2.1 Aufgaben und Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen)	Kapitel 5, 6, 7, 10
	2.2 Andere Verantwortungen (Scrum Master, Entwickler)	Kapitel 5
3. Management des Product Backlogs		
	3.1 Von der Vision zum Product Backlog	Kapitel 5, 6, 12
	3.2 User Stories (einschließlich Epics, funktionaler und nichtfunktionaler Anforderungen)	Kapitel 6, 7
	3.3 Erstellen von Sprint Backlogs	Kapitel 5, 7
	3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts	Kapitel 5, 7, 10, 14
	3.5 Die Kontrolle behalten und Wert liefern	Kapitel 1, 6, 7, 8, 10, 13 Anhang B
4. Komplexe Projekte		
	4.1 Die Skalierung Agiler Projekte	Kapitel 2, 6, 11, 12, 14
	4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten	Kapitel 1, 2, 5, 13
	4.3 Management komplexer Product oder Service Backlogs	Kapitel 9, 12
5. Wertschöpfung		
	5.1 Geschäftswert für das Projekt erzeugen	Kapitel 5, 6
	5.2 Die Kundenstimme vertreten	Kapitel 1, 5, 6



Certified for what's next

Kontakt EXIN

www.exin.com