



# EXIN Agile Scrum

**PRODUCT OWNER**

Certified by  


**Vorbereitungshandbuch**

Ausgabe 201904

Copyright © EXIN Holding B.V. 2019. 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 [ASPO.DE]

## Anwendungsbereich

Mit einem Agile Scrum Product Owner-Zertifikat zeigen Teilnehmer, dass sie Agile Scrum-Projekte im Kontext des gesamten Service- und Produkt-Lebenszyklus durchführen und dabei den maximal möglichen Mehrwert für Kunden erzielen können.

Um dieses Ziel zu erreichen, legt der Product Owner den Kurs fest, trifft endgültige Entscheidungen und sorgt dafür, dass das Team die richtigen Ziele anvisiert. Der Product Owner engagiert sich aktiv im Team, mit dem er gut kommuniziert und dessen Argumente er aufmerksam verfolgt. Der Product Owner entwickelt die Vision im Kontext der übergeordneten wirtschaftlichen Zielsetzungen der Organisation, zeigt aber auch die Grenzen auf, innerhalb derer diese Vision zu realisieren ist. Dazu erstellt, pflegt und priorisiert der Product Owner Business Value-driven (geschäftswertgetriebene) Product Backlogs. Der Product Owner ist dafür verantwortlich, dass das Projekt eine gute Rendite erzielt.

Ein guter Product Owner versteht das Geschäft und den Markt. Er spricht mit der Stimme des (internen oder externen) Kunden, managt den Produkt- oder Service-Lebenszyklus und sorgt für ein Gleichgewicht zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen.

## Zusammenfassung

Mit einem Agile Scrum Product Owner-Zertifikat von EXIN stellt der Schulungsteilnehmer sein Wissen und seine Fähigkeiten bezüglich des Agile-Frameworks und der Scrum-Methode, insbesondere bezogen auf die Rolle des Product Owners, unter Beweis.

Das Prinzip von Agile Scrum basiert auf einer Zusammenarbeit zur erfolgreichen Realisierung eines übergeordneten Ziels. Agile Methoden 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 funktionierendes Ergebnis liefern. Die Zertifizierung konzentriert sich auf die Einführung von Agile oder Scrum am Arbeitsplatz und die Ausübung der Rolle des Product Owners.

## Kontext

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



## Zielgruppe

Am bekanntesten ist der agile Ansatz im Bereich der Softwareentwicklung. Inzwischen wird das Prinzip jedoch zunehmend auch bei anderen Projekten eingesetzt und entwickelt sich rasch zu einer regulären Projektmanagementmethode. Scrum ist die am weitesten verbreitete agile Methode. Scrum eignet sich für alle Experten, die sich über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen IT und Projektmanagement auf dem Laufenden halten möchten und insbesondere für Experten, die an Projekten teilnehmen oder Projekte leiten. Aufgabe des Product Owners ist es, durch Einsatz entsprechender Projektmanagementmethoden Mehrwert für den Kunden und das Unternehmen zu generieren.

Die Zertifizierung eignet sich insbesondere für Experten in den Bereichen Projektmanagement, Softwareentwicklung, IT Service Management oder Business Management.

## Zertifizierungsvoraussetzungen

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

Kenntnisse der Scrum-Terminologie, zum Beispiel durch Ablegen der Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation, sind empfohlen.

## Einzelheiten zur Prüfung

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

Es gelten die EXIN Prüfungsregeln und -Vorschriften.

## Taxonomiestufen nach Bloom

Die EXIN Agile Scrum Product Owner Zertifizierung testet Kandidaten auf Bloom Level 2, 3 und 4 nach der überarbeiteten Taxonomie von Bloom:

- Bloom Level 2: Verstehen - ein Schritt über das Wissen hinaus. Verstehen zeigt, dass 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 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 der Teilnehmer Inhalte in einem anderen als dem gelernten Kontext anwenden kann. Die Fragen zu dieser Lernstufe sollen zeigen, dass der Kandidat Probleme in neuen Situationen lösen kann, indem 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 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 der Kandidat Informationen prüfen und in ihre Bestandteile zerlegen kann, indem er Motive oder Ursachen identifiziert, Schlussfolgerungen trifft und Belege für allgemein gültige Aussagen findet.

## Schulung

### Präsenzstunden

Für diesen Kurs werden 16 Präsenzstunden empfohlen. Darin enthalten sind praktische Aufgabenstellungen, Prüfungsvorbereitung und kurze Pausen. Nicht enthalten sind: Mittagspausen, Hausaufgaben und die Prüfung.

### Regelstudiendauer

120 Stunden je nach Vorwissen.

### Schulungsanbieter

Eine Liste mit unseren akkreditierten Schulungsanbietern finden Sie unter [www.exin.com](http://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
<b>1. Denkweise nach Agile Methodik</b>		<b>7.5%</b>
	1.1 Agile Konzepte	7.5%
<b>2. Product Owner Rolle</b>		<b>20%</b>
	2.1 Aufgaben und Verantwortlichkeiten des Product Owners	15%
	2.2 Weitere Rollen (Scrum Master, Entwickler Team)	5%
<b>3. Den Product Backlog verwalten</b>		<b>40%</b>
	3.1 Von der Vision zum Product Backlog	12.5%
	3.2 User Stories (beinhaltet Epics, funktionale und nichtfunktionale Anforderungen)	10%
	3.3 Erstellung des Sprint Backlogs	2.5%
	3.4 Fortschritt prüfen und kommunizieren	7.5%
	3.5 Die Kontrolle behalten und umsetzen	7.5%
<b>4. Komplexe Projekte</b>		<b>20%</b>
	4.1 Skalierung von Agile Projekten	7.5%
	4.2 Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen	5%
	4.3 Komplexe Product oder Service Backlogs verwalten	7.5%
<b>5. Value (Wert) hinzufügen</b>		<b>12.5%</b>
	5.1 Business Value (Wert für das Business) zum Projekt hinzufügen	7.5%
	5.2 Mit der Stimme des Kunden sprechen	5%
	<b>Total</b>	<b>100%</b>

## Prüfungsspezifikationen

### 1 Denkweise nach Agile Methodik

#### 1.1 Agile Konzepte

Der Kandidat kann ...

- 1.1.1 erläutern, was die Agile Denkweise ist.
- 1.1.2 erläutern, wie Agilität zu Prognostizierbarkeit und Flexibilität führt.
- 1.1.3 beschreiben, wie man kontinuierliche Verbesserung einführt.
- 1.1.4 weitere Agile Frameworks und Methoden beschreiben: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe und Kanban.

### 2 Product Owner Rolle

#### 2.1 Aufgaben und Verantwortlichkeiten des Product Owners

Der Kandidat kann ...

- 2.1.1 erläutern, welche Aufgaben und Verantwortungen die Product Owner Rolle hat.
- 2.1.2 erläutern, welche Ansätze zur Problemlösung geeignet sind.
- 2.1.3 erläutern, welche Rolle der Product Owner bei verschiedenen Scrum Events einnimmt.
- 2.1.4 ein Szenario für die bestmögliche Einführung der Product Owner Rolle analysieren.

#### 2.2 Weitere Rollen (Scrum Master, Entwickler Team)

Der Kandidat kann ...

- 2.2.1 erläutern, welche Rollen das Scrum-Framework beinhaltet.

### 3 Den Product Backlog verwalten

#### 3.1 Von der Vision zum Product Backlog

Der Kandidat kann ...

- 3.1.1 beschreiben, wie die Produkt-vision für ein Service oder Produkt erstellt wird.
- 3.1.2 beschreiben, wie die Product Road Map für ein Service oder Produkt erstellt wird.
- 3.1.3 ein Szenario nach häufigen Fehlern untersuchen die bei der Erstellung der Produkt-vision auftreten können.
- 3.1.4 erläutern, warum eine angemessene "Definition of Done" (Definition von fertiggestellt) wichtig ist.

#### 3.2 User Stories (beinhaltet Epics, funktionale und nichtfunktionale Anforderungen)

Der Kandidat kann ...

- 3.2.1 erklären, wie User Stories für Services oder Produkte erstellt werden.
- 3.2.2 ein Product Backlog nach Epics Stories analysieren (große und mehrdeutige Aufgaben).
- 3.2.3 ein Szenario für nichtfunktionale Anforderungen eines Services oder Produktes analysieren.
- 3.2.4 erklären, wie nichtfunktionale Anforderungen von Services oder Produkten verwaltet werden.

#### 3.3 Erstellung des Sprint Backlogs

Der Kandidat kann ...

- 3.3.1 beschreiben, wie man ein Sprint Backlog erstellt.



- 3.4 Fortschritt prüfen und kommunizieren  
Der Kandidat kann ...
  - 3.4.1 identifizieren, welche Hindernisse, Abweichungen, Sperren und andere Störungen den Fortschritt beeinflussen können.
  - 3.4.2 erläutern, wie Information Radiators gelesen und interpretiert werden und welche Maßnahmen aufgrund der Ergebnisse zu ergreifen sind.
  - 3.4.3 erklären, wie Methoden zur Prüfung des Fortschritts eingesetzt werden (Burn-Down Chart, Velocity, und so weiter).
- 3.5 Die Kontrolle behalten und umsetzen  
Der Kandidat kann ...
  - 3.5.1 erklären wie Aufgaben und Fehler gesteuert oder verwaltet und Stakeholder informiert werden.
  - 3.5.2 erklären, wie kontinuierliche Lieferung (Continuous Delivery) etabliert wird.

#### **4 Komplexe Projekte**

- 4.1 Skalierung von Agile Projekten  
Der Kandidat kann ...
  - 4.1.1 erläutern, wie das Product Backlog in einer skalierten Umgebung genutzt wird.
  - 4.1.2 beschreiben, wie in größeren Teams mit Scrum-of-Scrums gearbeitet wird.
  - 4.1.3 beschreiben, wie die Produkt Owner Rolle skaliert wird.
- 4.2 Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen  
Der Kandidat kann ...
  - 4.2.1 erläutern, in welchen Fällen Agile nicht eingesetzt werden kann.
  - 4.2.2 identifizieren, wo die Grenzen eines Scrum-Teams liegen.
- 4.3 Komplexe Product oder Service Backlogs verwalten  
Der Kandidat kann ...
  - 4.3.1 erläutern, welche verschiedenen Möglichkeiten es gibt, um komplexe Product oder Service Backlogs zu verwalten.
  - 4.3.2 an Hand eines vorgegebenen Szenarios Vorschläge zur Verwaltung eines komplexen Product- oder Service Backlogs erläutern.

#### **5 Value (Wert) hinzufügen**

- 5.1 Business Value (Wert für das Business) zum Projekt hinzufügen  
Der Kandidat kann ...
  - 5.1.1 beschreiben, was Business Value ist.
  - 5.1.2 erklären, wie Business Value in einem agilen Projekt hinzugefügt werden kann.
  - 5.1.3 ein Szenario analysieren, in dem die Aufgaben mit dem höchsten Business Value hinzugefügt werden.
- 5.2 Mit der Stimme des Kunden sprechen  
Der Kandidat kann ...
  - 5.2.1 erläutern, wie man mit Kunden, Benutzern und anderen Stakeholdern arbeitet.

### 3. Liste der Grundbegriffe

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

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

Englisch	Deutsch
Agile Estimation	Agile Schätzung
Agile Planning	Agile Planung
Burn-Down (bar) chart	Burn-Down (bar) Chart
business value	Business Value (Wert für das Business)
champion skeptic	Chef-Skeptiker
coach	Coach
commitment	Engagement
complex adaptive system (CAS)	komplexes, adaptives System (Complex Adaptive System, CAS)
Continuous Delivery	kontinuierliche Lieferung (Continuous Delivery)
Continuous Integration	kontinuierliche Integration
Customer Relationship Management System	Customer Relationship Management System
customer/user needs	Bedürfnisse der Kunden/Benutzer
Daily Scrum	Daily Scrum
Definition of Done	Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“)
Epic (User Story)	Epic (User Story)
Estimation	Schätzung
feedback	Feedback
functional requirement	funktionale Anforderung
Gantt chart	Gantt Diagramm
ideal hours/ ideal days	Idealstunden/Idealtage
increment	Inkrement
Information Radiator	Informationsverteiler
non-functional requirement	nichtfunktionale Anforderung
Ockham's razor	Ockham's Razor (Ockhams Rasiermesser)
Other Agile Frameworks: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crystal</li> <li>• Extreme Programming (XP)</li> <li>• DSDM</li> <li>• LeSS</li> <li>• SAFe</li> <li>• KanBan</li> </ul>	Weitere Agile Frameworks: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crystal</li> <li>• Extreme Programming (XP)</li> <li>• DSDM</li> <li>• LeSS</li> <li>• SAFe</li> <li>• KanBan</li> </ul>
Pair Programming	Paarprogrammierung
planning	Planung
potentially shippable	potenziell lieferfähig
priority	Priorität
Product Backlog	Product Backlog

Product Backlog Item	Product Backlog Eintrag (Product Backlog Item)
Product Owner	Product Owner
Product Road Map	Produkt-Roadmap
proxy Product Owner	stellvertretender Product Owner
refactoring	Überarbeitung (Refactoring)
Release Burn Up	Release Burn-up
Release planning	Release-Planung
remote Product Owner	remote Product Owner
resistance	Widerstand
Return on Investment (ROI)	Kapitalrendite
scaling	Skalierung
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	Sprint Backlog-Eintrag (Sprint Backlog Item)
Sprint Planning	Sprint-Planung
Sprint Retrospective	Sprint-Retrospektive
Sprint Review	Sprint Review
staging	Staging
status report	Statusbericht
Story	Story
Story point	Story Point
task board	Task Board
Team	Team
Test-driven (software) development	Test-driven (software) Development
time-box/time-boxing	Timebox/Timeboxing
User Story	User Story
Velocity of the team	Velocity (Geschwindigkeit) eines Teams
Voice of the Customer	Stimme des Kunden
Waste	Verschwendung
Waterfall	Wasserfall

## 4. Literatur

### Prüfungsliteratur

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

- 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. (neueste Version)  
<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 (August 2015)  
<https://www.scrum.org/Portals/0/NexusGuide%20v1.1.pdf>
  
- F. EXIN  
**Agile Methodologies**  
EXIN (2019)  
Kostenlos herunterzuladen unter <https://www.exin.com>

## Weiterführende Literatur

- G. Mitch Lacey  
**The Scrum Field Guide: Agile Advice for Your First Year and Beyond (2nd Edition)**  
Addison-Wesley (Januar 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 (März 2013)  
ISBN-10: 0988502623  
ISBN-13: 978-0988502628  
<https://www.amazon.com/Scrum-Product-Ownership-Balancing-Inside/dp/0988502623>

## Anmerkung

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

## Literaturmatrix

Prüfungsanforderung	Prüfungsspezifikation	Literaturverweis
<b>1. Denkweise nach Agile Methodik</b>		
	1.1 Agile Konzepte	B: Part 1, 3, 4, 5 C F
<b>2. Product Owner Rolle</b>		
	2.1 Aufgaben und Verantwortlichkeiten des Product Owners	A: K. 1, 6 B: Part 2 C
	2.2 Weitere Rollen (Scrum Master, Entwickler Team)	A: K. 2, 5 B: Part 2, 3 C
<b>3. Den Product Backlog verwalten</b>		
	3.1 Von der Vision zum Product Backlog	A: K. 2, 5 B: Part 3 C
	3.2 User Stories (beinhaltet Epics, funktionale und nichtfunktionale Anforderungen)	A: K. 3 B: Part 3
	3.3 Erstellung des Sprint Backlogs	A: K. 5
	3.4 Fortschritt prüfen und kommunizieren	A: K. 4 B: Part 4
	3.5 Die Kontrolle behalten und umsetzen	A: K. 4 B: Part 3 D: K. 7
<b>4. Komplexe Projekte</b>		
	4.1 Skalierung von Agile Projekten	A: K. 1, 2, 3 B: Part 4 E
	4.2 Eignung von Agile für unterschiedliche Projekttypen	B: Part 1, 3, 4 C
	4.3 Komplexe Product oder Service Backlogs verwalten	A: K. 1, 3
<b>5. Value (Wert) hinzufügen</b>		
	5.1 Business Value (Wert für das Business) zum Projekt hinzufügen	C D: K. 6, 7
	5.2 Mit der Stimme des Kunden sprechen	A: K. 1



# Kontakt EXIN

[www.exin.com](http://www.exin.com)

