

Trainings

Agile Training



Dieses Training bereitet (zukünftige) Scrum Master und Product Owner auf agiles Arbeiten vor.

Dauer: 14 h, verteilt auf mehrere Tage (in Absprache mit dem Kunden)

Zielgruppe: (zukünftige) Scrum Master und Product Owner

Was bedeutet es in der Praxis, wenn ein Team auf Scrum oder Kanban als Entwicklungsmethode umsteigt? Wie ändert sich der Arbeitsalltag? Welches Teammitglied übernimmt welche Aufgaben, welche Rollen?

Agile Methoden sind mehr als nur Prozesse, die man nur befolgen muss. Sie beinhalten einen „Mindset Change“ und basieren auf einer anderen Philosophie als klassische Software-Entwicklungsmethoden.

Die beiden zentralen Rollen zur Gestaltung dieses Wandels sind der Scrum Master und der Product Owner. Dieses Training bereitet (zukünftige) Scrum Master und Product Owner auf agiles Arbeiten vor. Ihr lernt, warum und wie man in Iterationen (Sprints) arbeitet, warum Transparenz im Team wichtig ist und wie man sich am besten auf wenige Ziele konzentriert.

Agenda:

inovex Trainings sind keine „Folienschlachten“ (egal ob vor Ort oder remote durchgeführt). Die Teilnehmer:innen erarbeiten nahezu alle Inhalte selbstständig in kleinen Gruppen, auf Basis von zur Verfügung gestellter Literatur bzw. Handouts.

Unser Agile Training ist in vier Module unterteilt. Die genaue Ausgestaltung der Module kann je nach Teilnehmer:innengruppe variieren, abhängig davon, auf welche Prinzipien, Tools oder Techniken besonders eingegangen werden soll.

Ein Vorschlag für eine Agenda könnte in etwa so aussehen:

Modul 1:

Inhalte:

- Praktische Einführung in das iterative Arbeiten
- Agile Mindset: „Doing Agile“ vs. „Being agile“
- Scrum-Grundlagen

Lernziel: Die Teilnehmer:innen kennen die agilen Werte und Prinzipien und verstehen ihre Anwendung im Bereich der Softwareentwicklung. Sie kennen die Grundlagen von Scrum und verstehen den Zusammenhang zu den agilen Werten & Prinzipien.

Modul 2:

Inhalte:

- Scrum-Rollen
- Scrum Events und -Artefakte
- Effektive Organisation der Scrum Events (Sprint Planning/Review/Retrospektive und Daily Scrum) in einem remote Setup
- Simulation eines Scrum-Projektes

Lernziel: Die Teilnehmer:innen kennen die Rollen, Artefakte und Events in Scrum. Sie haben zudem erlebt, wie es sich „anfühlt“, mit Scrum gemeinsam im Team ein Projekt zu bearbeiten und die dafür verwendeten Methoden und Tools kennengelernt.

Modul 3:

Inhalte:

- Komplexität von Domänen: Das Cynefin Framework und die Stacey Matrix
- Einführung in Kanban
- Einführung in User Stories und agiles Schätzen

Lernziel: Die Teilnehmer:innen kennen die Grundlagen der Kanban-Methode und verstehen, in welchen Situationen, welche (agile) Entwicklungsmethode am besten geeignet ist. Zudem haben die Teilnehmer:innen erste Erfahrungen mit User Stories, einer Methode für agiles Anforderungsmanagement und den dazugehörigen Werkzeugen, wie z.B. Planning Poker, gesammelt.

Modul 4:

Inhalte:

- Durchführung eines Lean Coffees zur Sammlung, Priorisierung und Bearbeitung von Vertiefungsthemen

Lernziel: Die Teilnehmer:innen vertiefen ihr Wissen zu den Inhalten der Module 1-3 und erarbeiten Anwendungsmöglichkeiten für ihre jeweilige aktuelle Situation. Dabei lernen sie gleichzeitig noch eine der effektivsten Methoden zur Meeting-Moderation kennen: den Lean Coffee.