

Kursstart alle 4 Wochen

# Agiles Projektmanagement mit Scrum: Master und Product Owner mit Design Thinking

Praxisnah werden die einzelnen Verantwortlichen eines Scrum-Projekts vermittelt: Product Owner, Developer und Master. Begleitet wird dies durch eine Einführung in die Grundlagen Künstlicher Intelligenz (KI) im Beruf. Mit Design Thinking wird ein Ansatz zum Lösen von Problemen vorgestellt.



## Abschlussart

Zertifikat „Design Thinking“  
Zertifikat „Professional Scrum Master (PSM I) von Scrum.org“  
Zertifikat „Professional Scrum Product Owner (PSPO I) von Scrum.org“



## Abschlussprüfung

Praxisbezogene Projektarbeiten mit Abschlusspräsentationen  
Scrum.org-Zertifizierung PSM I - Professional Scrum Master (in englischer Sprache)  
Scrum.org-Zertifizierung PSPO I - Professional Scrum Product Owner (in englischer Sprache)



## Dauer

9 Wochen



## Unterrichtszeiten

Montag bis Freitag von 08:30 bis 15:35 Uhr  
(in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)



## Nächste Kursstarts

21.05.2024  
17.06.2024  
15.07.2024

## LEHRGANGSZIEL

Mit dem Ansatz des Design-Thinking lassen sich innovative Lösungen für komplexe Probleme erarbeiten. Das Vorgehen bei Design-Thinking ist klar strukturiert, iterativ und lässt viel Raum für neue Sichtweisen. Der Lehrgang vermittelt Sinn, Ablauf und Grundsätze der Methode.

Zusätzlich beherrscht du den Scrum-Prozess sicher und unterstützt Product Owner bei der Prozessabwicklung und -verbesserung. Du bist in der Lage, die Organisation und Moderation von Agile/Scrum-Meetings sowie die Umsetzung von Sprints zu übernehmen und bist mit Scrum-Artefakten vertraut.

Zudem beherrscht du das Scrum-Rahmenwerk sicher und kannst als Product Owner die Produktentwicklung steuern. Du bist mit Scrum-Artefakten vertraut und kannst das Backlog Management übernehmen.

## ZIELGRUPPE

Fach- und Führungskräfte aller Abteilungen, Innovationsmanager:innen, Marketingleiter:innen, Business Developer, Produktmanager:innen und Research- und Development-Manager:innen.

Sowie Projektmanager:innen, Personen mit Studium in der Informatik, Wirtschaftsinformatik, Betriebswirtschaftslehre oder vergleichbarer Qualifikation.

## BERUFSAUSSICHTEN

Im Ansatz war Design Thinking eine innovative Methode zur Produktentwicklung, der sich aber mittlerweile auf die gesamte Unternehmenskultur ausgeweitet hat und somit branchenübergreifend gefragt ist.

Mit Scrum erlernen Sie ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, das ursprünglich besonders zur agilen

Softwareentwicklung, inzwischen aber auch in vielen anderen Fachbereichen eingesetzt wird. Als skalierbare Projektmanagement- und Entwicklungsmethode wird es erfolgreich in zahlreichen Großprojekten mit mehreren hundert Team-Mitgliedern verwendet. Mit dem offiziellen Zertifikat von Scrum.org erwirbst du einen international anerkannten Nachweis über deine erworbenen Qualifikationen.

## VORAUSSETZUNGEN

Dieser Lehrgang setzt gute Englisch-Kenntnisse für die Zertifizierungsprüfungen voraus.

## LEHRGANGSINHALTE

### DESIGN THINKING

#### Einführung in Design Thinking (ca. 1 Tag)

Design Thinking Prozess im Überblick  
Die wichtigsten Regeln und Phasen des Design Thinking  
Praxisorientierte Ansätze und Anwendungen

#### 5 Phasen im realen Projekt (ca. 3 Tage)

##### Research Phase

Methodischer Input zu qualitativem Research  
Umsetzung durch praktische Übungen am realen Projekt

##### Synthese Phase

Methodischer Input zu Analyse und Synthese  
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

##### Ideation Phase

Methodischer Input zu Kreativtechniken und Ideenentwicklung  
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

### Prototyping Phase

Methodischer Input zu Visualisierung und Prototyping (u. a. Mockups, Click Dummies, 3D-Printing und Rapid Prototyping)  
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

### Testing Phase

Methodischer Input zu Testmethoden und Iteration, agiles Vorgehen  
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

### Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld  
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

### Projektarbeit (ca. 1 Tag)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte  
Präsentation der Projektergebnisse

---

## AGILES PROJEKTMANAGEMENT MIT SCRUM: MASTER

### Grundlagen (ca. 3 Tage)

Agiles Mindset  
Agiles Projektmanagement: Überblick  
Unterschiede und Ergänzungen zu traditionellen Projektmanagement-Methoden  
Phasen eines agilen Projekts  
Stärken und Schwächen des agilen Projektmanagements

### Voraussetzungen/Rahmenbedingungen für agile Projekte (ca. 5 Tage)

Projektumfeld, Werte und Prinzipien  
Anforderungen an agile Projekte auf technischer Ebene bei IT-Projekten  
Übertragbarkeit agiler Methoden auf Projekte außerhalb der IT

### Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld  
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

### Agile Methode Scrum (ca. 3 Tage)

Scrum-Philosophie  
Die verschiedenen Ergebnisverantwortlichkeiten in Scrum und ihre Aufgaben: Scrum Master, Developer, Product Owner  
Selbstorganisierte Teams  
Die Scrum-Meetings: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektiven  
Scrum-Artefakte: Product Backlog, Sprint Backlog, Increment  
Planung mit Scrum  
Auswirkungen auf Organisationen

### Projektsteuerung (ca. 2 Tage)

Stakeholdermanagement  
Problemerkennung und -behebung  
Scaled Scrum/Nexus

### Schlüsselfaktor Team (ca. 2 Tage)

Rahmenbedingungen für agile Teams  
Verantwortung, Zusammenarbeit und Commitment im agilen Team  
Effektive Team- und Selbststeuerung  
Kommunikation im Team

### Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Scrum.org-Professional Scrum Master-Zertifizierung (PSM I) in englischer Sprache (ca. 5 Tage)

## AGILES PROJEKTMANAGEMENT MIT SCRUM: PRODUCT OWNER

### Scrum Grundlagen (ca. 2 Tage)

Definition von Scrum  
Empirische Prozesssteuerung  
Transparenz  
Überprüfung  
Anpassung

### Scrum Team (ca. 1 Tag)

Product Owner  
Developer  
Scrum Master  
Ergebnisverantwortlichkeiten

### Scrum Ereignisse (ca. 4 Tage)

Time Box  
Sprint  
Done  
Sprint Planning  
Daily Scrum  
Entwicklungsarbeit  
Sprint Review  
Sprint Retrospektive

### Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld  
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

### Artefakte (ca. 3 Tage)

Transparenz und Überprüfbarkeit  
Product Backlog  
Sprint Backlog  
Inkrement  
Definition of Done

### Scrum Product Owner (ca. 3 Tage)

Aufgaben der Scrum Product Owner  
Anforderungsidentifikation und Analyse  
Priorisierung und Wertmaximierung  
Überarbeitung des Product Backlog

### Product Backlog Management (ca. 2 Tage)

Einträge formulieren  
Einträge sortieren  
Ziele und Missionen erkennbar machen  
Arbeit des Entwicklungsteams optimieren  
Backlog transparent halten

### Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Scrum.org-Zertifizierung zum Professional Scrum Product Owner (PSPO I) in englischer Sprache (ca. 5 Tage)

## UNTERRICHTSKONZEPT

### Didaktisches Konzept

Deine Dozierenden sind sowohl fachlich als auch didaktisch hoch qualifiziert und werden dich vom ersten bis zum letzten Tag unterrichten (kein Selbstlernsystem).

Du lernst in effektiven Kleingruppen. Die Kurse bestehen in der Regel aus 6 bis 25 Teilnehmenden. Der allgemeine Unterricht wird in allen Kursmodulen durch zahlreiche praxisbezogene Übungen ergänzt. Die Übungsphase ist ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts, denn in dieser Zeit verarbeitest du das neu Erlernte und erlangst Sicherheit und Routine in der Anwendung. Im letzten Abschnitt des Lehrgangs findet eine Projektarbeit, eine Fallstudie oder eine Abschlussprüfung statt.

### Virtueller Klassenraum alfaview®

Der Unterricht findet über die moderne Videotechnik alfaview® statt - entweder bequem von zu Hause oder bei uns im Bildungszentrum. Über alfaview® kann sich der gesamte Kurs face-to-face sehen, in lippensynchroner Sprachqualität miteinander kommunizieren und an gemeinsamen Projekten arbeiten. Du kannst selbstverständlich auch deine zugeschalteten Trainer:innen jederzeit live sehen, mit diesen sprechen und du wirst während der gesamten Kursdauer von deinen Dozierenden in Echtzeit unterrichtet. Der Unterricht ist kein E-Learning, sondern echter Live-Präsenzunterricht über Videotechnik.

### FÖRDERMÖGLICHKEITEN

Die Lehrgänge bei alfatraining werden von der Agentur für Arbeit gefördert und sind nach der Zulassungsverordnung AZAV zertifiziert. Bei der Einreichung eines Bildungsgutscheines oder eines Aktivierungs- und

Vermittlungsgutscheines werden in der Regel die gesamten Lehrgangskosten von deiner Förderstelle übernommen. Eine Förderung ist auch über den Europäischen Sozialfonds (ESF), die Deutsche Rentenversicherung (DRV) oder über regionale Förderprogramme möglich. Als Zeitsoldat:in besteht die Möglichkeit, Weiterbildungen über den Berufsförderungsdienst (BFD) zu besuchen. Auch Firmen können ihre Mitarbeiter:innen über eine Förderung der Agentur für Arbeit (Qualifizierungschancengesetz) qualifizieren lassen.

- ① Änderungen möglich. Die Lehrgangsinhalte werden regelmäßig aktualisiert. Die aktuellen Lehrgangsinhalte findest Du immer unter [www.alfatraining.de](http://www.alfatraining.de).