

aus dem Inhalt:

Flipcharts
Handouts
PowerPoint
Trainerleitfaden
Trainingsbeschreibung
Vorlagen
Übungen
Übungen - Fallbeispiele

Trainingsinhalte:

Inhalte – 1. Tag

Agile Werte, Prinzipien, Techniken & Methoden
Artefakte
Stakeholder
Product Backlog
Refinement

Inhalte – 2. Tag

Definition of Done
Risiken ernst nehmen
Rollen: Product Owner, Scrum Master, Developer
Scrum Meetings
Sprint-Prozess: Sprint Planning, Aufwands-schätzung, Daily-Scrum-Meeting,
Burndown-Chart

Inhalte – 3. Tag

Sprint-Prozess (Forts.): Sprint Review, Sprint Retrospektive
Dokumentation
Verantwortung
Anforderungen an Product Owner, Scrum Master & Developer
Einsatzmöglichkeiten für agiles Projektmanagement
Ideen für die Einführung/Umsetzung

Inhalte – Follow-Tag

Selbstorganisation
Entscheidungen treffen im Team
„Spielregeln“ – Best Practice
Die drei Scrum-Säulen Transparenz, Überprüfung und Anpassung
Fallarbeit an Ihren Praxisfällen

