



Certified Scrum Practitioner

Syllabus Version 03.02 deutschsprachige Version 01.00



Enthält die Syllabi für

- Scrum Master
- Product Owner
- Agile Coach

itedas.org
Reginbaldstr.12
81247 München
www.itedas.org
ServiceDesk@itedas.org

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Zielgruppe	3
Certified Scrum Practitioner (CSP) Curriculum Überblick	4
Product Owner Seminar	4
Scrum Master Seminar	4
Agile Coach Seminar	4
Prüfungsinhalte Übersicht	5
Literaturliste/Referenzmaterial	5
Themen und Referenzmaterial	6
Themenböcke und deren Gewichtung in den Zertifizierungsprüfungen	8
Begriffe und Techniken	9
Scrum Master Zertifizierung	11
Empfohlene Trainingsdauer	11
Prüfungsformat	11
Abschlüsse	11
Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung	11
Themen und Referenzmaterial	12
Product Owner Zertifizierung	14
Empfohlene Trainingsdauer	14
Prüfungsformat	14
Abschluss	14
Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung	14
Themen und Referenzmaterial	14
Agile Coach Zertifizierung	17
Empfohlene Trainingsdauer	17
Prüfungsformat	17
Abschluss	17
Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung	17
Themen und Referenzmaterial	17
Mögliche Seminarangebote	20
Kombiprüfung: Prüfungsstrategie und mögliche Abschlusslevels	21
Dokumentenhistorie	22

Einführung

Dieses Dokument soll Trainingsveranstaltern helfen, Lehrgänge und Trainingsunterlagen zu entwickeln, die den Anforderungen von itedas gerecht werden.

Das Hauptziel dieses Syllabus (Lehrplans) besteht in der Festlegung der Prüfungsthemen, -anforderungen und -details. Die Nutzer sollen bei der Entwicklung neuer, qualitativ hochwertiger Lehrgänge unterstützt werden.

Der Syllabus „Certified Scrum Practitioner“ ist darauf ausgerichtet, den Teilnehmern das notwendige Wissen zu vermitteln, um als Mitglied in einem Scrum Team erfolgreich arbeiten zu können.

Geprüft werden die Fähigkeiten der Teilnehmer, sich an die erklärten Begriffe und Konzepte zu „erinnern“ und diese so zu „verstehen“, dass sie in der Praxis angewandt werden können.

Erfolgreiche Teilnehmer erhalten eine international anerkannte Bestätigung ihrer Kenntnisse (Zertifikat). Dieses Zertifikat wird von Certible, einer unabhängigen und international tätigen Zertifizierungsautorität, ausgestellt.

Zielgruppe

Das Programm richtet sich sowohl an alle, die im Rahmen eines Scrum-Projektes in der Rolle als Scrum Master, Product Owner oder als Mitglied des Entwicklungsteams erfolgreich mitarbeiten wollen.

Der Syllabus trägt der Tatsache Rechnung, dass alle Ausführenden der Scrum-Rollen über das gleiche Basiswissen verfügen müssen, um Projekte nach Scrum erfolgreich umsetzen zu können. Dies spiegelt sich auch in den verschiedenen Abschlüssen der Zertifizierungsprüfung wider.

Ganz gleich welche Rolle Sie im Scrum Team einnehmen wollen, ob Mitglied im Entwicklungsteam, als Product Owner oder als Scrum Master, Sie müssen die Kernelemente von Scrum verstehen und ihrer Rolle gemäß beherrschen. Dieses Ausbildungsprogramm bietet die entsprechende Grundlage.

Hinweis zur Versionierung des Dokuments

Die Versionierung berücksichtigt folgende Dimensionen:

- Versionierung der Lerninhalte des Syllabus (z.B.: syl03.01)
- Versionierung der Sprechversion des Syllabus (z.B.: de01.00)

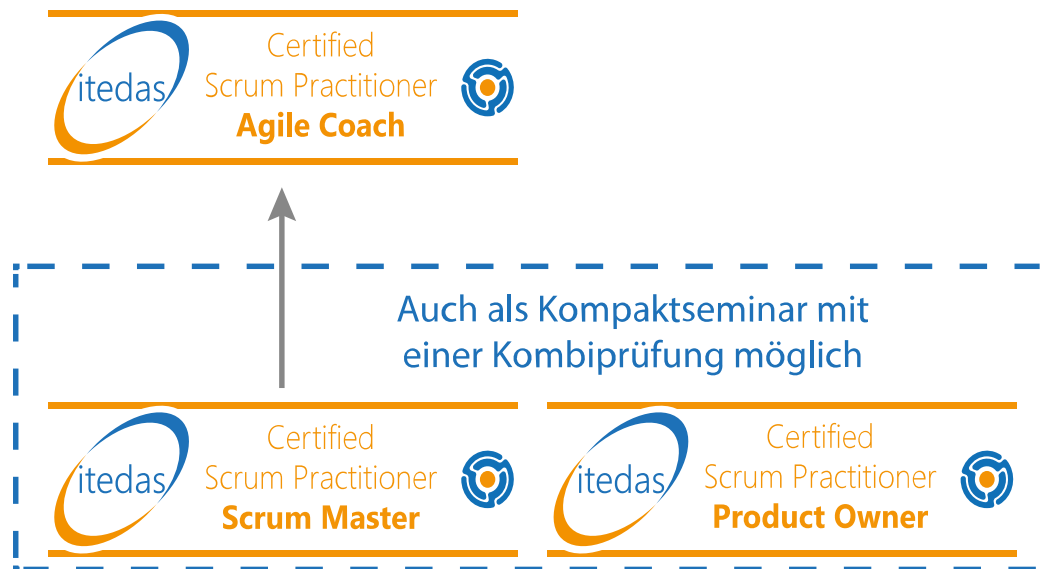
Unterschiedliche Sprachversionen (z.B.: de01.00, en02.00) mit identischer Syllabus-Version (z.B.: syl03.01) besitzen die gleichen Lerninhalte.

Damit ist sichergestellt, dass die Syllabus-Version in allen Sprachvarianten identisch ist und Verwechslungen ausgeschlossen werden können.

Certified Scrum Practitioner (CSP) Curriculum Überblick

Das CSP Curriculum bietet drei auf die Praxis abgestimmte Zertifizierungslevel:

- Product Owner
- Scrum Master
- Agile Coach



Product Owner Seminar

Neben der Vermittlung des grundlegenden Wissens über Scrum stehen hier die Aufgaben und Verantwortlichkeiten der Rolle des Product Owners im Mittelpunkt. Folglich liegt der Schwerpunkt der Seminarhalte bei der agilen Produktplanung, dem Erstellen und der Pflege des Product Backlogs sowie beim Schreiben und Vermitteln von User Stories nach dem 3C-Prinzip.

Scrum Master Seminar

Neben der Vermittlung des grundlegenden Wissens über Scrum stehen hier die Aufgaben und Verantwortlichkeiten der Rolle des Scrum Masters im Mittelpunkt. Als dienende Führungskraft muss der Scrum Master nicht nur die Aufgaben und Verantwortlichkeiten der anderen Rollen verstehen und vermitteln können. Darüber hinaus muss der Rolleninhaber auch erklären können warum welche Regeln in Scrum gelten.

Agile Coach Seminar

Aufbauend auf dem Scrum-Master wissen steht beim Agile Coach das tiefere Hintergrundwissen um agile Methoden generell und Scrum im spezifischen im Vordergrund. In der Rolle des Agile Coach sollte man wissen welche Elemente aus Scrum welchem Zweck dienen und welche Aspekte zwingend zu beachten sind, damit Scrum funktioniert. Hierzu gehören unter anderem Kenntnisse über die Kadenz, das Funktionieren der Retrospektive, die Selbstorganisation von Teams, das Ceynefin-Framwork sowie die empirische Prozesssteuerung.

Prüfungsinhalte Übersicht

Literaturliste/Referenzmaterial

ID	Quelle
01	Ken Schwaber, Jeff Sutherland: Der Scrum Guide 2016. http://www.Scrumguides.org . 28. April 2017
02	Kenneth S. Rubin: Essential Scrum. mitp 2014; ISBN 978-3-8266-9047-1
03	Mike Cohn: Succeeding with Agile. Addison Wesley 2010; ISBN-13: 978-0-321-57936-2
04	Mike Cohn: Agile Estimating and Planning. Pearson Education 2006; ISBN-13: 978-0-13-147941-8
05	Ken Schwaber: Nexus Guide August 2015, Quelle: https://www.scrum.org/resources/nexus-guide
06	Hirota Takeuchi, Ikujiro Nonaka: The New New Product Development Game. Harvard Business Review 1986; Quelle: https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game
07	David J. Snowden, Mary E. Boone: A Leaders Framework for Decision Making. Harvard Business Review 2007; Quelle: https://hbr.org/2007/11/a-leaders-framework-for-decision-making
08	SAFe® 4.0 Introduction, A Scaled Agile, Inc. White Paper July 2016; Quelle: https://www.scaledagile.com/resources/safe-whitepaper/
09	http://agilemanifesto.org/iso/de/manifesto.html
10	https://de.wikipedia.org/wiki/Quality_Gate
11	https://en.wikipedia.org/wiki/Bus_factor
12	https://www.agilealliance.org/glossary/nikoniko/
13	https://www.agilealliance.org/glossary/information-radiators
14	http://www.gettingagile.com/2008/07/04/affinity-estimating-a-how-to/
15	https://www.scruminc.com/wp-content/uploads/2014/06/Estimating-Business-Value-Agile2014.pdf
16	http://www.innolution.com/resources/glossary/conditions-of-satisfaction
17	https://en.wikipedia.org/wiki/Cynefin_framework
18	https://en.wikipedia.org/wiki/Elevator_pitch
19	https://en.wikipedia.org/wiki/Kano_model
20	https://www.definitions.net/definition/quality%20gate
21	<ul style="list-style-type: none"> • http://agilemodeling.com/essays/communication.htm • http://wirtschaftslexikon.de/osmotische-kommunikation/ • Ziel der osmotischen Kommunikation ist es, dass alle Teammitglieder (insbesondere die des Entwicklungsteams, da diese täglich sehr eng zusammenarbeiten) auf dem gleichen Wissensstand sind. Dazu ist es erforderlich, dass möglichst alle Teammitglieder mitbekommen, welche (wichtigen) Themen zwischen einzelnen Teammitgliedern ausgetauscht bzw. diskutiert werden. Daher sollte insbesondere das Entwicklungsteam in einem Raum zusammensitzen. Dieser Raum muss so gestaltet sein, dass er ein angenehmes Arbeiten gestattet und das jedes Teammitglied prinzipiell in der Lage ist bei Bedarf sich mit Fragen oder Aussagen in den Informationsfluss einbringen zu können. Auf diese Weise unterstützt die osmotische Kommunikation auch die Selbststeuerung eines Teams.
22	https://de.wikipedia.org/wiki/DevOps

Themen und Referenzmaterial

Syllabus-ID	Thema	Referenz-ID	Abschnitte, Kapitel
1	Scrum: Theorie und Prinzipien	07	
1.1	Historische Wurzeln von Scrum	02 09	1.2, 1.5.6
1.2	Empirische Prozesssteuerung	02 01	1.5, 1.5.1-5, Abb. 1.2, 1.3
1.3	Agile/Scrum-Prinzipien	02	3, 3.1, Abb. 3.2, 3.2, 3.3, Abb. 3.12, 3.5, Tab 3.2, 3.4, Abb. 3.13, 3.6, 3.7, Tabelle 3.4
1.4	Agiles Manifest Werte und Prinzipien	09	4 Thesen und 12 Prinzipien
1.5	Scrum Framework Überblick	02	2 mit allen Unterkapiteln
1.6	Scrum-Werte	01	
2	Scrum Aktivitäten	01	
2.1	Sprint	02	2.3.2, 4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5
2.2	Sprint-Planung <ul style="list-style-type: none"> • Ein- und zweiteilige • Kapazität des Teams 	02	15.5, 15.6, 19, 19.1 alle Unterkapitel, 19.4 <ul style="list-style-type: none"> • 19.2 alle Unterkapitel • 19.3 alle Unterkapitel
2.3	Sprint-Ausführung	02	20.1., 20.1.1–3, Abb. 20.2, Abb. 20.4, 20.3.3, 20.5, Abb. 20.5
2.4	Daily Scrum	02	2.3.5, 15.6, 20.4
2.5	Sprint Review	02	2.3.7, 21, 21.1, 21.2, 21.3.3, 21.4, 21.4.4
2.6	Retrospektive	02	22, 22.1, 22.2, 22.4, Abb. 22.4
3	Scrum-Artefakte	01	
3.1	Product Backlog	02 15	2.3.1, 6, 6.1, 6.2, Tabelle 6.1, 6.3, 6.4, 6.4.1–.3, 14.7, Priorisierung der Product Backlog Items (BPI) nach ROI (Business-Nutzen dividiert durch den geschätzten Aufwand des BPI)
3.2	User Story	02	5, 5.1, 5.4, Abb. 5.2, Abb. 5.3, Abb. 5.4, Tabelle 5.1, 5.5, 5.6, 5.7, 5.8
3.3	Sprint Backlog	02	Glossar
3.4	Inkrement	02	2.3.6, Glossar
3.5	Definition of Ready	02	6.5, Glossar
3.6	Definition of Done	02	2.3.6, 4.6, 4.6.1–4
4	Scrum Team (Rollen)	01	
4.1	Entwicklungsteam	02	11, 11.1, 11.3, 11.4, 11.4.7, 12, 12.1, 12.2
4.2	Product Owner	02	9, 9.1, 9.2, Abb. 9.2, 9.3, Abb. 9.5, 9.4, 9.5, Tabelle 9.1, 9.7, 9.7.1, 9.7.2
4.3	Scrum Master	02	10, 10.1, 10.2, Abb. 10.1, Abb. 10.2, 10.3, 10.4, 10.5, 10.5.1-3
5	Produktplanung	01	
5.1	Scrum-Planungsprinzipien	02	14 alle Unterkapitel
5.2	Planung auf mehreren Ebenen	02	15, 15.1, Abb. 15.1,
5.3	Visionsfindung	02	17., 17.1, 17.3, 17.4, 17.5 Strategie und Portfolio sind nicht Gegenstand dieses Seminars
5.3	Release-Planung	02 19	14.7, Abb. 14.4, Abb. 14.5 Kano-Modell
6	Schätzung und Velocity	01	
6.1	Schätzen und Schätzkonzepte	02	7, 7.1, 7.2, 7.2.1–3, 7.3, 7.3.1–4, 7.4, 7.4.1–2

Syllabus-ID	Thema	Referenz-ID	Abschnitte, Kapitel
6.1.1	Affinity Estimation	14	
6.1.2	Triangulation	23	
6.1.3	Planning Poker	02	7.5, 7.5.1–3
6.2	Velocity	02	7.6, 7.7, 7.8, 7.9, 7.10
7	Steuern und Monitoren	01	
7.1	Kommunizieren	02	20.6
	Osmotische Kommunikation	21	
7.2	Task Board	02	20.6.1
7.3	Sprint Burndown Chart	02	20.6.2
7.4	Sprint Burnup Chart	02	20.6.3
7.5	Die Nachfolgeplanung (Bus-Faktor)	11	
7.6	Niki-Niko-Kalender	13	
7.7	Information Radiator	12	
8	Skalierbarkeit von Scrum	07	
8.1	Scrum of Scrums	02	12.3, 12.3.1
8.2	Release Train	02	12.3, 12.3.2
8.4	Frameworks	06	<i>Bemerkung: Genereller Überblick: keine Details</i>
		05, 08	<i>Bemerkung: Unterscheiden können, zu welchem Zweck die Frameworks genutzt werden können; keine Details</i>
9	Qualität	01	
9.1	Qualität	03	Kapitel 16 Abschnitt: „Integrate Testing into the Process“ inkl. Unterabschnitte
9.2	Technische Schulden (Technical dept)	02	8, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, Abb. 8.7
10	Scrum: Einführen		
10.1	ADAPT	03	Kapitel 2 „ADAPT“
10.2	Enterprise Transition Community	03	Kapitel 4: Abschnitt: „The Enterprise Transition Community“ – Überblick
10.5	Widerstand	03	Kapitel 6

Themenböcke und deren Gewichtung in den Zertifizierungsprüfungen

Die nachfolgende Tabelle enthält einen Überblick der Gewichtung der einzelnen Themen in den jeweiligen Zertifizierungsprüfungen und des in der Prüfung maximal geforderten Schwierigkeitsgrades der Fragen entsprechend der Bloom's Taxonomie (Bloom Level, BL).

ID	Thema	Scrum Master		Product Owner		Agile Coach	
		Gewichtung	BL	Gewichtung	BL	Gewichtung	BL
1	Scrum: Theorie und Prinzipien	5 %	3	0 %		10 %	6
2	Scrum-Aktivitäten	15 %	3	0 %		10 %	6
3	Scrum-Artefakte	15 %	3	30 %	4	10 %	6
4	Scrum Team (Rollen)	15 %	4	10 %	5	10 %	6
5	Produktplanung	10 %	2	40 %	6	10 %	6
6	Schätzung	20 %	3	10 %	3	10 %	6
7	Steuern und Monitoren	5 %	3	10 %	4	10 %	6
8	Skalierbarkeit von Scrum	5 %	1	0 %		10 %	6
9	Qualität	5 %	3	0 %		10 %	6
10	Scrum: Einführen	5 %	2	0 %		10 %	6
	Total=	100 %	-	100 %	-	100%	

Begriffe und Techniken

Zum Verstehen der Prüfungsfragen in der Zertifizierungsprüfung müssen folgende Begriffe bekannt sein und eingeordnet werden (zur Vermeidung von Definitionsunterschieden wurden bei einigen Begriffen eine Quelle angegeben):

Englisch	Quelle	Deutsch
Acceptance Conditions / Criteria	02	Akzeptanzbedingungen
ADAPT	03	ADAPT
Affinity Estimation	14	Affinity Estimation
Agile Manifesto	09	Agiles Manifest
Artefact		Artefakt
Burn-down Bar Chart	02	Burn-down Bar Chart
Burn-up Chart	02	Burn-up Chart
Bus-Factor	11	Bus-Faktor
Business Value Chart	15	Business Value Chart
Collective Code Ownership		Collective Code Ownership
Conditions of Satisfaction (COS)	16	Conditions of Satisfaction (COS)
Cross-Team Coordination		Teamübergreifenden Koordination
Cynefin-Framework	17, 02	Cynefin-Framework
Daily Scrum		Daily Scrum
Daily Standup		Daily Standup
DEEP	02	DEEP
Definition of Ready (DoR)	02	Definition of Ready (DoR)
Definition of Done (DoD)	02	Definition of Done (DoD)
DevOps	22	DevOps
Elevator Pitch	18	Elevator Pitch
Empirical Process Control	02	Empirische Prozesssteuerung
Enterprise Transition Community (ETC)	02, 03	Enterprise Transition Community (ETC)
Escaped Defects		Escaped Defects
Estimation Concept	02	Schätzkonzept
Estimation Unit		Schätzeinheit
Ideal Days		Idealtage
Ideal Hours		Idealstunden
Information Radiator	13	Information Radiator
Inspect		Überprüfung (Inspect)
Kano model: Delighters / Performance needs / Basic needs	19	Kano-Modell: Begeisterungsmerkmale / Leistungsmerkmale / Basismerkmale
Kinds of Estimation		Schätzarten
Lean		Lean
Minimal Viable Product		Minimal Viable Product
Nexus	05	Nexus
Nonfunctional Requirements		Nichtfunktionale Anforderungen
Osmotic communication		Osmotische Kommunikation
Planning Onion		Planning Onion
Planning Poker		Planning Poker
Portfolio Backlog		Portfolio Backlog
Product Backlog		Produkt Backlog (Product Backlog)

Englisch	Quelle	Deutsch
Product Owner		Product Owner
Product Planning		Produktplanung
Product Vision		Produktvision
Quality Gate	20	Quality Gate
Release		Release
Release Burn-down Chart		Release Burn-down Chart
Release planning		Release-Planung
Release Train		Release Train
Retrospective		Retrospektive
Return on Invest (ROI)		Return on Invest (ROI)
Review Meeting		Review Meeting
SAFe	08	SAFe
Scaling Scrum		Scrum skalieren
Scrum Master		Scrum Master
Scrum of Scrums		Scrum of Scrums
Servant Leader		Dienende Führungskraft (Servant Leader)
Split-and Seed-Model		Split-and Seed-Modell
Sprint		Sprint
Sprint Backlog		Sprint Backlog
Sprint Burn-down Chart		Sprint Burn-down Chart
Sprint Goal		Sprint-Ziel
Sprint Goal Success Rate		Sprint Goal Success Rate
Sprint Planning		Sprint-Planung
Sprint Retrospective		Sprint Retrospektive
Sprint Review		Sprint Review
Stakeholder Family		Stakeholder-Familie
Standup Meeting		Standup Meeting
Story Points		Story Points
Succession Planning		Nachfolgeplanung (Succession Planning)
Task Backlog		Task Backlog
Task Board		Task Board
Technical Debt		Technische Schulden (Technical Debt)
Test-Driven Development (TDD)		Test-Driven Development (TDD)
Time Box		Time Box
Time2Market		Time2Market
Timeboxing		Timeboxing
Triangulation		Triangulation
Unique Selling Proposition (USP)		Unique Selling Proposition (USP)
User Story		User Story
Velocity		Velocity
WIP-Limit		WIP-Limit
Work in Progress (WIP)		Work in Progress (WIP)

Scrum Master Zertifizierung



Certified
Scrum Practitioner
Scrum Master



Empfohlene Trainingsdauer

Mindestens 2 Tage bzw. 16 Unterrichtseinheiten á 0:45 Stunden. Ideal 3 Tage bzw. 24 Unterrichtseinheiten mit mehr praktischen Übungen.

Prüfungsformat

Art:	Multiple-Choice-Prüfung
Anzahl Fragen:	40
Antwortmöglichkeiten pro Frage:	4
Richtige Antworten pro Frage:	1
Dauer:	60 Minuten zzgl. 15 Minuten für nachgewiesenen Nachteilsausgleich (andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene relevante Krankheiten/Behinderungen)

Abschlüsse

Richtige Antworten	Score	Erreichtes Zertifizierungslevel
0 – 20	0 % – 50 %	keines
21 – 29	>50 % – <75 %	Scrum Foundation
30 – 40	75 % – 100 %	Scrum Master

Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung

- Keine.
- Die Teilnahme an einem Seminar wird empfohlen damit der Kandidat mit der hier verwendeten Begriffswelt (siehe Literaturliste) ausreichend vertraut ist.

Themen und Blooms-Level der Fragen

Themen, für die kein Bloom-Level angegeben wurden (./.) sind nicht prüfungsrelevant.

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
1	Scrum: Theorie und Prinzipien	
1.1	Historische Wurzeln von Scrum	./.
1.2	Empirische Prozesssteuerung	./.
1.3	Agile/Scrum Prinzipien	BL3 Application (Anwenden)
1.4	Agiles Manifest Werte und Prinzipien	BL1 Knowledge (Wissen)
1.5	Scrum Framework Überblick	BL3 Application (Anwenden)
1.6	Scrum Werte	BL3 Application (Anwenden)
2	Scrum Aktivitäten	
2.1	Sprint	BL3 Application (Anwenden)
2.2	Sprint Planung	BL3 Application (Anwenden)
2.2.1	Sprint Planung: Was	BL3 Application (Anwenden)
2.2.2	Sprint Planung: Wie	BL3 Application (Anwenden)
2.3	Sprint Ausführung	BL3 Application (Anwenden)
2.4	Daily Scrum	BL3 Application (Anwenden)
2.5	Sprint Review	BL3 Application (Anwenden)
2.6	Retrospective	BL3 Application (Anwenden)
3	Scrum Artefakte	
3.1	Product Backlog	BL3 Application (Anwenden)
3.2	User Story	BL3 Application (Anwenden)
3.3	Sprint Backlog	BL3 Application (Anwenden)
3.4	Inkrement	BL3 Application (Anwenden)
3.5	Definition of Ready	BL3 Application (Anwenden)
3.6	Definition of Done	BL3 Application (Anwenden)
4	Scrum Team (Rollen)	
4.1	Entwicklungsteam	BL4 Analysis (Deutung)
4.2	Product Owner	BL4 Analysis (Deutung)
4.3	Scrum Master	BL4 Analysis (Deutung)
5	Produktplanung	
5.1	Scrum-Planungsprinzipien	BL2 Comprehension (verstehen)
5.2	Planung auf Mehreren Ebenen	BL2 Comprehension (verstehen)
5.3	Visionsfindung	BL2 Comprehension (verstehen)
5.3	Release-Planung	BL2 Comprehension (verstehen)
6	Schätzung	
6.1	Schätzen und Schätzkonzepte	BL3 Application (Anwenden)
6.1.1	Affinity Estimation	BL3 Application (Anwenden)
6.1.2	Triangulation	BL3 Application (Anwenden)
6.1.3	Planning Poker	BL3 Application (Anwenden)
7	Steuern und Monitoren	
7.1	Kommunizieren	BL3 Application (Anwenden)
7.2	Task Board	BL3 Application (Anwenden)
7.3	Sprint Burndown Chart	BL3 Application (Anwenden)
7.4	Sprint Burnup Chart	BL3 Application (Anwenden)
7.5	Velocity	BL3 Application (Anwenden)
7.6	Die Nachfolgeplanung (Bus Faktor)	./.

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
7.7	Niki-Niko-Kalender	./.
7.8	Information Radiator	BL2 Comprehension (verstehen)
8	Scalierbarkeit von Scrum	
8.1	Scrum of Scrums	BL1 Knowledge (Wissen)
8.2	Release Train	BL1 Knowledge (Wissen)
8.4	Frameworks	BL1 Knowledge (Wissen)
9	Qualität	
9.1	Qualität	BL3 Application (Anwenden)
9.1.1	Quality Gates: DoD, DoR	BL3 Application (Anwenden)
9.2	Technische Schulden (Technical dept)	BL3 Application (Anwenden)
10	Scrum Einführen	
10.1	ADAPT	BL1 Knowledge (Wissen)
10.2	Enterprise Transition Community	BL1 Knowledge (Wissen)
10.5	Widerstand	./.

Um die Vergleichbarkeit mit früheren Versionen sicherzustellen, kann die Nummerierung der Syllabi-IDs Lücken aufweisen.

Product Owner Zertifizierung



Certified
Scrum Practitioner
Product Owner



Empfohlene Trainingsdauer

- bei Vorhandenem Scrum-Master-Wissen: Mindestens 1 Tag bzw. 8 Unterrichtseinheiten á 0:45 Stunden mit praktischen Übungen.
- ohne Scrum-Master-Wissen: 2 Tage bzw. 16 Unterrichtseinheiten á 0:45 Stunden mit praktischen Übungen.

Prüfungsformat

Art:	Multiple-Choice-Prüfung
Anzahl Fragen:	40
Antwortmöglichkeiten pro Frage:	4
Richtige Antworten pro Frage:	1
Dauer:	60 Minuten zzgl. 15 Minuten für nachgewiesenen Nachteilsausgleich (andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene relevante Krankheiten/Behinderungen)

Abschluss

Richtige Antworten	Score	Erreichtes Zertifizierungslevel
0 – 20	0 % – 50 %	keines
21 – 29	>50 % – <75 %	Scrum Foundation
30 – 40	75 % – 100 %	ProductOwner

Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung

- Keine.
- Die Teilnahme an einem Seminar wird empfohlen damit der Kandidat mit der hier verwendeten Begriffswelt (siehe Literaturliste) ausreichend vertraut ist.

Themen und Referenzmaterial

Themen, für die kein Blooms-Level angegeben wurden, sind nicht prüfungsrelevant. Themen, die mit „s. SM“ (siehe Scrum Master) gekennzeichnet sind können ebenfalls ein Bestandteil in Fragen zu den prüfungsrelevanten Themen sein.

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
1	Scrum: Theorie und Prinzipien	
1.1	Historische Wurzeln von Scrum	./.
1.2	Empirische Prozesssteuerung	./.
1.3	Agile/Scrum Prinzipien	BL1 Knowledge (Wissen)

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
1.4	Agiles Manifest Werte und Prinzipien	BL1 Knowledge (Wissen)
1.5	Scrum Framework Überblick	BL1 Knowledge (Wissen)
1.6	Scrum Werte	BL1 Knowledge (Wissen)
2	Scrum Aktivitäten	
2.1	Sprint	BL1 Knowledge (Wissen)
2.2	Sprint Planung	BL1 Knowledge (Wissen)
2.2.1	Sprint Planung: Was	BL1 Knowledge (Wissen)
2.2.2	Sprint Planung: Wie	BL1 Knowledge (Wissen)
2.3	Sprint Ausführung	BL1 Knowledge (Wissen)
2.4	Daily Scrum	BL1 Knowledge (Wissen)
2.5	Sprint Review	BL1 Knowledge (Wissen)
2.6	Retrospective	BL1 Knowledge (Wissen)
3	Scrum Artefakte	
3.1	Product Backlog	BL4 Analysis (Deutung)
3.2	User Story	BL4 Analysis (Deutung)
3.3	Sprint Backlog	BL4 Analysis (Deutung)
3.4	Inkrement	BL1 Knowledge (Wissen)
3.5	Definition of Ready	BL1 Knowledge (Wissen)
3.6	Definition of Done	BL1 Knowledge (Wissen)
4	Scrum Team (Rollen)	
4.1	Entwicklungsteam	BL1 Knowledge (Wissen)
4.2	Product Owner	BL5 Synthesis (Synthese)
4.3	Scrum Master	BL1 Knowledge (Wissen)
5	Produktplanung	
5.1	Scrum-Planungsprinzipien	BL6 Evaluation (Bewerten)
5.2	Planung auf Mehreren Ebenen	BL6 Evaluation (Bewerten)
5.3	Visionsfindung	BL6 Evaluation (Bewerten)
5.3	Release-Planung	BL6 Evaluation (Bewerten)
6	Schätzung	
6.1	Schätzen und Schätzkonzepte	BL1 Knowledge (Wissen)
6.1.1	Affinity Estimation	BL1 Knowledge (Wissen)
6.1.2	Triangulation	BL1 Knowledge (Wissen)
6.1.3	Planning Poker	BL1 Knowledge (Wissen)
7	Steuern und Monitoren	
7.1	Kommunizieren	BL1 Knowledge (Wissen)
7.2	Task Board	BL1 Knowledge (Wissen)
7.3	Sprint Burndown Chart	BL1 Knowledge (Wissen)
7.4	Sprint Burnup Chart	BL1 Knowledge (Wissen)
7.5	Velocity	BL1 Knowledge (Wissen)
7.6	Die Nachfolgeplanung (Bus Faktor)	./.
7.7	Niki-Niko-Kalender	./.
7.8	Information Radiator	BL1 Knowledge (Wissen)
8	Scalierbarkeit von Scrum	
8.1	Scrum of Scrums	BL1 Knowledge (Wissen)
8.2	Release Train	./.
8.4	Frameworks	./.

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
9	Qualität	
9.1	Qualität	./.
9.1.1	Quality Gates: DoD, DoR	BL1 Knowledge (Wissen)
9.2	Technische Schulden (Technical dept)	./.
10	Scrum Einführen	
10.1	ADAPT	./.
10.2	Enterprise Transition Community	./.
10.5	Widerstand	./.

Agile Coach Zertifizierung



Certified
Scrum Practitioner
Agile Coach



Empfohlene Trainingsdauer

Mindestens 1 Tag bzw. 8 Unterrichtseinheiten á 0:45 Stunden, bei Vorhandenem Scrum-Master-Wissen. Ideal 2 Tage bzw. 16 Unterrichtseinheiten mit praktischen Übungen.

Prüfungsformat

Art:	Multiple-Choice-Prüfung
Anzahl Fragen:	40
Antwortmöglichkeiten pro Frage:	4
Richtige Antworten pro Frage:	1
Dauer:	60 Minuten zzgl. 15 Minuten für nachgewiesenen Nachteilsausgleich (andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene relevante Krankheiten/Behinderungen)

Abschluss

Richtige Antworten	Score	Erreichtes Zertifizierungslevel
0 – 28	0 % – 70 %	keines
29 – 40	>70 % – 100 %	Agile Coach

Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung

- Zertifizierung als Scrum Master. Sofern der Kandidat eine andere Zertifizierung als die itedas Certified Scrum Practitioner Zertifizierung besitzt muss er sicherstellen, dass ihm die hier verwendete Begriffswelt (siehe Literaturliste) ausreichend vertraut ist.
- Die Teilnahme an einem Seminar wird empfohlen.

Themen und Referenzmaterial

Themen, für die kein Blooms-Level angegeben wurden, sind nicht prüfungsrelevant. Themen, die mit „s. SM“ (siehe Scrum Master) gekennzeichnet sind können ebenfalls ein Bestandteil in Fragen zu den prüfungsrelevanten Themen sein.

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
1	Scrum: Theorie und Prinzipien	
1.1	Historische Wurzeln von Scrum	BL2 Comprehension (Verständnis)
1.2	Empirische Prozesssteuerung	BL6 Evaluation (Beurteilung)
1.3	Agile/Scrum Prinzipien	BL6 Evaluation (Beurteilung)

Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
1.4	Agiles Manifest Werte und Prinzipien	BL3 Application (Anwendung)
1.5	Scrum Framework Überblick	./.
1.6	Scrum Werte	s. SM
2	Scrum Aktivitäten	
2.1	Sprint	BL6 Evaluation (Beurteilung)
2.2	Sprint Planung	
2.2.1	Sprint Planung: Was	
2.2.2	Sprint Planung: Wie	
2.3	Sprint Ausführung	
2.4	Daily Scrum	
2.5	Sprint Review	
2.6	Retrospective	
3	Scrum Artefakte	
3.1	Product Backlog	BL6 Evaluation (Beurteilung)
3.2	User Story	
3.3	Sprint Backlog	
3.4	Inkrement	
3.5	Definition of Ready	
3.6	Definition of Done	
4	Scrum Team (Rollen)	
4.1	Entwicklungsteam	BL6 Evaluation (Beurteilung)
4.2	Product Owner	
4.3	Scrum Master	
5	Produktplanung	
5.1	Scrum-Planungsprinzipien	BL6 Evaluation (Beurteilung)
5.2	Planung auf Mehreren Ebenen	
5.3	Visionsfindung	
5.3	Release-Planung	
6	Schätzung	
6.1	Schätzen und Schätzkonzepte	BL6 Evaluation (Beurteilung)
6.1.1	Affinity Estimation	
6.1.2	Triangulation	
6.1.3	Planning Poker	
7	Steuern und Monitoren	
7.1	Kommunizieren	BL6 Evaluation (Beurteilung)
7.2	Task Board	
7.3	Sprint Burndown Chart	
7.4	Sprint Burnup Chart	
7.5	Velocity	
7.6	Die Nachfolgeplanung (Bus Faktor)	
7.7	Niki-Niko-Kalender	
7.8	Information Radiator	
8	Scalierbarkeit von Scrum	
8.1	Scrum of Scrums	BL6 Evaluation (Beurteilung)

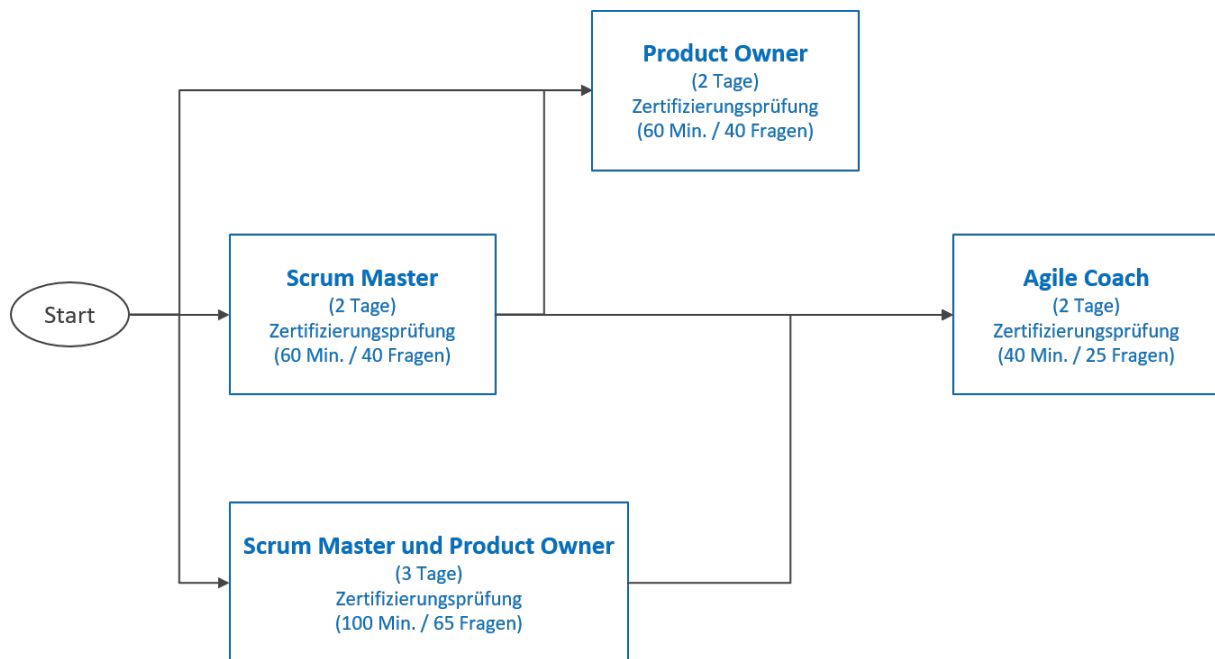
Syllabus-ID	Thema	Blooms-Level (max.)
8.2	Release Train	BL2 Comprehension (Verständnis)
8.4	Frameworks (Nexus, SAFe)	BL2 Comprehension (Verständnis)
9	Qualität	
9.1	Qualität	BL6 Evaluation (Beurteilung)
9.1.1	Quality Gates: DoD, DoR	s. SM
9.2	Technische Schulden (Technical dept)	s. SM
10	Scrum Einführen	
10.1	ADAPT	BL6 Evaluation (Beurteilung)
10.2	Enterprise Transition Community	
10.5	Widerstand	

Mögliche Seminarangebote

Wie dargestellt bauen die Seminare aufeinander auf. Um den Trainern die Möglichkeit zu geben, den Veranstaltungsverlauf so individuell wie möglich auf die Kundenbedürfnisse anpassen zu können sind ab dieser Version des Syllabus die Prüfungsinhalte der einzelnen Zertifizierungsprüfungen so aufeinander abgestimmt, das die einzelnen Qualifikationslevel möglichst frei kombinierbar sind und mit einer Kombi-Zertifizierungsprüfung abgeschlossen werden können.

Die Prüfungsfragen der Kombi-Prüfungen entsprechen den Prüfungsfragen der Einzel-Zertifizierungsprüfungen. Damit ist bei der Auswertung der Fragebögen sichergestellt, dass der Prüfling erst dann ein Zertifikat für einen höheren Abschluss erhält, wenn die Voraussetzungen dafür erfüllt sind.

Aufgrund dieser Gestaltung haben die Trainer Freiraum zur Gestaltung von maßgeschneiderten Veranstaltungen. Folgende Seminarreihen werden aufgrund didaktischer Überlegungen empfohlen:



Kombiprüfung

Art:	Multiple-Choice-Prüfung
Anzahl Fragen:	65
Antwortmöglichkeiten pro Frage:	4
Richtige Antworten pro Frage:	1
Dauer:	100 Minuten zzgl. 25 Minuten für nachgewiesenen Nachteilsausgleich (andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene relevante Krankheiten/Behinderungen)

Prüfungsstrategie und mögliche Abschlusslevels

Die 65 Fragen sind in die Kategorien „BaseSMPO“ (15 Fragen), „SM“ (25 Fragen) und „PO“ (25 Fragen) unterteilt und auf dem Fragebogen für den Kandidaten entsprechend gekennzeichnet. Die Auswertung der Fragen erfolgt bei der Kombiprüfung analog zu den Einzelprüfungen. Hierzu werden für das Scrum-Master-Level (40 Fragen) bzw. für das Product-Owner-Level (40 Fragen) die Fragen der Sets „BaseSMPO“ und „SM“ bzw. die Sets „BaseSMPO“ und „PO“ als jeweils ein Fragenpool von 40 Fragen ausgewertet.

Für die Prüfungsstrategie der Kandidaten bedeutet dies, dass sie sich zuerst um die 15 Fragen des BaseSMPO-Sets kümmern müssen, um ihre Chance auf wenigstens eins der angestrebten Zertifizierungslevels zu behalten. Anschließend sollten sich die Kandidaten zuerst auf eines der Fragensets „SM“ oder „PO“ konzentrieren, um eines der angestrebten Zertifizierungslevel auch bei Zeitnot erreichen zu können.

Je nach erreichter Punktzahl erreicht der Kandidat folgende Zertifizierungslevels:

Erreichte Punkte	aus Fragesets	Zertifikatlevel
0 – 20	BaseSMPO und SM oder BaseSMPO und PO	keines
21 – 29	BaseSMPO und SM oder BaseSMPO und PO	Scrum Foundation
30 – 40	BaseSMPO und SM	Scrum Master
	BaseSMPO und PO	Product Owner

Beispiel:

- Kandidat A:
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „SM“ ergibt 19 Punkte
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „PO“ ergibt 22 Punkte
 - Ausgestelltes Zertifikat: Scrum Foundation
- Kandidat B
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „SM“ ergibt 31 Punkte
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „PO“ ergibt 22 Punkte
 - Ausgestellte Zertifikate: Scrum Master und Scrum Foundation
- Kandidat c
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „SM“ ergibt 31 Punkte
 - Auswertung „BaseSMPO“ zusammen mit „PO“ ergibt 35 Punkte
 - Ausgestellte Zertifikate: Scrum Master und Product Owner

Dokumentenhistorie

Version		Gültig ab	Änderungen
Syllabus	Sprache (DE)		
03.02	01.00	01. Februar 2020	<ul style="list-style-type: none">• Sprach-Versionierung eingefügt• ISBN für die deutsche Version des Buches „Kenneth S. Rubin: Essential Scrum. mitp 2014“ (siehe Literaturliste/Referenzmaterial #2) angegeben• Fehler in der Referenzliste behoben: die Buchreferenzen 02 und 04 waren vertauscht.
03.01	./.	10. Oktober 2019	<ul style="list-style-type: none">• Product Owner Zertifizierung ohne Voraussetzung (Scrum Master Zertifizierung) möglich• Kombiprüfung: Scrum Master und Product Owner
03.00	./.	23. Juli 2019	Initiale Erstellung