

# Scrum Master Introduction (PSMI)

**Dauer: 2 Tage**  
**Level: Beginner**

## Schulungsinhalte

In diesem Kurs werden die Prinzipien und grundlegenden, agilen Vorgehensweisen mit Scrum vermittelt und eine erste Vorbereitung auf die Prüfung zum Professional Scrum Master (PSM, Stufe I) auf [scrum.org](https://www.scrum.org) durchgeführt.

Die Teilnehmer dieses 2-tägigen Seminars erlernen anhand praktischer Übungen was Scrum ausmacht und wie auf der Grundlage des agilen Manifestes mit den Elementen von Scrum, nämlich den Rollen, Events und Artefakten erfolgreich ein iterativ-inkrementelles Framework aufgebaut und zur Entwicklung komplexer Software eingesetzt werden kann.

Die Teilnehmer können nach dieser Schulung einschätzen, welche spezifischen Aufgaben der Scrum-Master, das Development-Team und der Product-Owner haben, welchem Zweck die Scrum Events dienen und was die einzelnen Artefakte beinhalten.

## Zielgruppe

Alle an Agilität und Scrum interessierte Menschen sowie Leiter und Mitarbeiter der Qualitätssicherung, Qualitätsmanager, Testmanager, Testteamleiter, Tester, Spezialisten für Methoden und Verfahren. Projektmanager, Projektmitarbeiter, Produktmanager, Produktentwickler, Softwareentwickler und -architekten und IT-Manager.

## Voraussetzungen

Für diesen Kurs sind theoretische Erfahrungen im agilen Umfeld hilfreich. Wir empfehlen zur Vorbereitung den offiziellen Scrum Guide in englischer Sprache zu lesen. Quelle:

<https://www.scrumguides.org/download.html>

Dieses Seminar kann sowohl für Scrum-Einsteiger als auch für fortgeschrittene Teilnehmer individuell angepasst und gestaltet werden. Durch den Workshop Charakter eignet sich dieser Kurs ideal als Inhouse Seminar. Aber auch als digitaler Workshop werden alle nötigen Scrum-Grundlagen erklärt sowie Tipps und Tricks in Bezug auf Scrum mit vielen praktischen Übungen nahegebracht. Für ein erfolgreiches Bestehen der englischsprachigen Zertifizierungsprüfung zum PSM I, dem Professional Scrum Master 1, ist aufgrund der thematischen Komplexität und der Interdependenzen zwischen Anforderungen und Praxis zusätzliches, nachkursliches Lernen notwendig. Eine Anleitung dazu wird im Rahmen des Trainings gegeben.

## Schulungsinhalte im Detail

### Scrum: Grundlagen

- Agil versus traditionell
- Werte, Prinzipien, Denkweisen (Agile und Scrum)
- Das Agile Manifest und dessen Prinzipien

### Das Scrum Framework

- Die Scrum Events
  - Sprint Planning, Daily Scrum, Review, Retrospective
  - Refinement als andauernde Aktivität im Sprintverlauf
- Scrum Artefakte, Tools & Metriken
  - Product Backlog, Sprint Backlog, Potentially releasable Increment
  - Working Agreement, Definition of Ready, Definition of Done
  - Scrum Board
  - Key Performance Indikatoren: Velocity, Bug/Story Points, Burndown Chart
- Die Rollen in Scrum und die dazugehörigen Aufgaben & Pflichten
  - Das Scrum-Team und die Selbstorganisation
  - Der Scrum Master und seine Rolle im Scrum-Team
  - Das Development-Team als produktiver Kern
  - Der Product Owner als Schnittstelle zu den Stakeholdern
- Der Scrum Master
  - Vertiefendes Verständnis der Rolle des Scrum Masters
  - Der Scrum Master als Servant Leader (Lehrer, Coach, Facilitator, Mentor, Beobachter)
  - Der Scrum Master als Change Manager im Unternehmen
- Scrum Best Practices
  - Die Integration von 3 Rollen, 5 Events und 3 Artefakten
  - Umgang mit Abhängigkeiten
  - Umgang mit ungeplanten Aufgaben
  - Cargo-Scrum
  - Skalieren mit Scrum
- Ausgewählte Scrum Übungen, u.a. zu:
  - Das Sprint Planning und Sprint Backlog
  - Relatives Schätzen (Planning Poker)
  - Selbstorganisation
  - Velocity