

PRODUCT OWNER SCHULUNG

Rollendefinition, Methodensammlung und Überleben im Projektalltag

Die Herausforderung

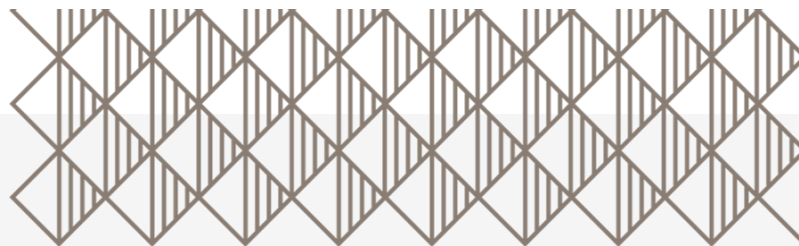
„Jetzt läuft hier Scrum“ – diese Ansage vom Management stößt die gelernte Projektarbeit um und fordert ganz neue Ansatzpunkte. Aus einstigen Projektleitern werden im Handstreich Product Owner – ohne konkrete Definition um diese Rolle.

Mitunter gibt es noch nicht einmal ein gemeinsames Verständnis von Agilität. Alternativ wird schon in Scrum-Teams gearbeitet, aber die Entwickler oder Tester sind frustriert über misslungenes Anforderungsmanagement und die Rolle des Product Owners.

Wie begegnet man diesen Reibungspunkten?

Wie kann man das Anforderungsmanagement im Team verbessern, und wie kann man u.U. eine Rollenänderung anstreben?

Diese und noch viele weitere Fragen zur wichtigen Rolle des Product Owners werden in diesem Workshop bearbeitet.



Das Setting

Veranstaltungsort

Das IT-Bildungshaus
Konsul-Smidt-Straße 24
28217 Bremen

Termine

29./ 30. Juni 2022
07./ 08. September 2022
14./ 15. Dezember 2022

Gruppengröße

5 bis 15 Teilnehmende

Zeiten:

Jeweils von 09:00 bis 17:00 Uhr

Anmeldung / Kontakt

Herr Jan Meyer

Das IT-Bildungshaus
info@it-bildungshaus.de

Tel: 0421/20 750 324

Trainer

André Lippold (HEC GmbH)

Kosten

950,00 Euro zzgl. MwSt.

Weitere Infos/Links

<https://it-bildungshaus.de/weiterbildung/scrum/product-owner>

Der Ansatz

Die Coaches der HEC sind allesamt aus der Praxis und haben schon so einige Projekte selbst als Product Owner oder Projektleiter erlebt und betreut. Sie wissen, was es heißt, die Last eines großen Projektes zu schultern und haben gleichwohl Erfahrung mit den eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten eines knapp budgetierten Kleinprojektes. Diese Erfahrungen geben sie weiter und lehren Pragmatismus im Umgang mit sich ständig ändernden Anforderungen.

In diesem Workshop werden agile Grundlagen vermittelt, auf denen die Tätigkeiten von Product Ownern und modernen Anforderungsmanagern basieren. Neben den Aufgaben des Product Owners werden unterschiedlichste Methoden behandelt und anhand praktischer Beispiele vertieft. Nicht zuletzt behandeln wir typische Reibungspunkte in Projekten im Umgang mit Entwicklern, Schätzungen und Planungen.

Die Inhalte

- Die Rolle des Product Owners
- Wie initialisierere ich ein Projekt?
- Innovation anregen: Design Thinking und Google Design Sprint
- Das Produkt Backlog
- Theorie zu den Anforderungen
- Priorisierung
- Schätzung
- Planung
- Und nun?

