

Leitfaden zur Zertifizierung von Scrum Master – TÜV und Scrum Product Owner – TÜV

Inhalt:

- A** **Qualifikationskriterien**
- B** **Eingangsvoraussetzungen zur Teilnahme an der Prüfung und zur Zertifikatserteilung**
- C** **Prüfungsmodalitäten**
- D** **Zertifizierung und Rezertifizierung**
- E** **Empfohlene Gewichtung zur Schulung der Fachinhalte**

Einleitung

Dieses Zertifizierungsprogramm ist verbindlich für Inhalte und Dauer der Ausbildung und die Zertifizierung der Qualifikationsstufen **Scrum Master – TÜV** und **Scrum Product Owner – TÜV** durch die Zertifizierungsstelle für Personal der TÜV SÜD Akademie GmbH.

Der Body of Knowledge dieses Scrum-Zertifizierungsprogramms ist die Basis der Personenzertifizierung:

- Scrum Master
 - Scrum Guide in der aktuellen Fassung
 - Timinger, Holger: Modernes Projektmanagement. Weinheim: Wiley-VCH, 2017.
 - Kapitel 4 (auszugsweise, Seiten 161-165)
 - Kapitel 5 (auszugsweise, Seiten 241-247)
 -
- Scrum Product Owner
 - Scrum Guide in der aktuellen Fassung
 - McGreal, Don und Ralph Jocham: Der professionelle Scrum Product Owner. München: Vahlen, 2021.
 - Pichler, Roman: Agiles Produktmanagement mit Scrum. Heidelberg: dpunkt.verlag, 2013.

Die Qualifikationskriterien der jeweiligen Zertifizierungen sind aus den Forderungen des Body of Knowledge abgeleitet:

Scrum Master – TÜV

Der Scrum Master – TÜV verfügt über die notwendigen Kompetenzen, ein Team in der Anwendung von Scrum zu begleiten. Dabei ist er in der Lage, durch die Scrum-Ereignisse zu führen und diese zu moderieren, sowie dabei zu unterstützen, die Scrum-Artefakte aufzusetzen und zu strukturieren und die Beteiligten dazu zu befähigen, die Scrum-Rollen zu leben.

Scrum Product Owner – TÜV

Zusätzlich zu den Kompetenzen des Scrum Master – TÜV verfügt der Scrum Product Owner – TÜV über das notwendige Fachwissen, eine Produktvision zu entwickeln, Kundenbedürfnisse zu identifizieren sowie strukturiert Anforderungen in Form von User Storys mit dem Team und Stakeholdern zu erarbeiten und eine fundierte Releaseplanung zu erstellen.

A Qualifikationskriterien

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Kriterien geben einen Überblick über die Kenntnisse zu Wissensbereichen und Lerninhalten, die der Scrum Master oder Scrum Product Owner entsprechend dem angegebenen Vertiefungsgrad mitbringen sollte, um Scrum richtig und umfassend je nach dem Anspruch der Qualifikationsebene beurteilen und anwenden zu können.

Das heißt nicht, dass er diese Kenntnisse beherrschen und einsetzen können muss wie die Personen, die in diesem Wissensgebiet ständig arbeiten. Gefordert werden Kenntnisse, die es dem Scrum Master oder Scrum Product Owner ermöglichen, Zusammenhänge zu erkennen, zu begreifen und bei seiner Tätigkeit richtig einzuordnen.

Die Kenntnisse und Fertigkeiten zu den Lerninhalten sind nicht als isoliert zu erwerbende Qualifizierung, sondern stets in Verbindung mit und ausgerichtet an den Forderungen des oben aufgeführten Body of Knowledge zu verstehen.

Im Hinblick auf ein mögliches Selbststudium, Schulungen und die Prüfung zur jeweiligen Qualifikationsebene werden die Kenntnisanforderungen in den Tabellen 1. bis 9. ausführlich dargestellt, sinnvoll zusammengefasst und strukturiert.

In den rechten Spalten der Tabellen wird unterschieden zwischen den Vertiefungsgraden auf Basis der Bloom-Taxonomie:

K1	Wissen	Faktenwissen, Kennen
K2	Verständnis	Verstehen, mit eigenen Worten begründen
K3	Anwendung	Umsetzung eindimensionaler Lerninhalte, Beispiele aus eigener Praxis
K4	Analyse	Zerlegen in Einzelteile, Fallstudien
K5	Synthese	Vernetzen und optimieren, fachübergreifend darstellen, Projektaufgaben
K6	Beurteilung	Entspricht K4 mit zusätzlicher Bewertung durch die Lernenden

Abkürzungen: **SM** *Scrum Master – TÜV*
 PO *Scrum Product Owner – TÜV*

Leitfaden zur Zertifizierung von Scrum Master und Scrum Product Owner

Nr.	Wissensbereiche und Lerninhalte	SM	PO
1.	SCRUM-GRUNDLAGEN		
1.1	Scrum-Ansatz Agiles Manifest, Empirismus (Transparenz, Inspektion, Anpassung), Werte	K1-K3	K1-K3
1.2	Scrum-Bestandteile Scrum Team, Scrum-Ereignisse, Scrum-Artefakte und Commitments	K1-K3	K1-K3
1.3	Abgrenzung agil vs. traditionell Iterativ und inkrementell, Planung und Anforderungsbeschreibung, Einsatzgebiete	K1-K3	K1-K3
2.	PRODUCT BACKLOG		
2.1	Product Vision Aufbau und Inhalte, Funktionen der Produktvision	K1-K4	K1-K6
2.2	Product Backlog Eigenschaften, Product Backlog Items, Priorisierung, Schätzen mit Planning Poker, Product Goal	K1-K4	K1-K6
3.	SPRINT PLANNING		
3.1	Sprint Backlog Eigenschaften, Aufbau, Sprint-Ziel	K1-K4	K1-K4
3.2	Sprint Planning Meeting Ziel, Ablauf (Warum? Was? Wie?), Umfang, Ergebnis	K1-K4	K1-K4
4.	SPRINT UMSETZUNG		
4.1	Daily Scrum Ziel, Ablauf, Ergebnis, Umfang, Forecasting (Burn Down Chart)	K1-K4	K1-K4
4.2	Backlog Refinement Ziel, Inhalte, Ergebnis, Definition of Ready	K1-K4	K1-K6
5.	SPRINT REVIEW		
5.1	Product Increment Eigenschaften, Definition of Done	K1-K4	K1-K6
5.2	Sprint Review Meeting Ziel, Ablauf, Ergebnis, Umfang	K1-K4	K1-K4
6.	SPRINT RETROSPECTIVE		
6.1	Sprint Retrospective Meeting Ziel, Ablauf, Ergebnis, Umfang	K1-K4	K1-K4

Leitfaden zur Zertifizierung von Scrum Master und Scrum Product Owner

7.	PRODUCT BACKLOG MANAGEMENT		
7.1	Product Backlog Items Product Backlog Items, Epics & User Stories	K1- K2	K1-K4
7.2	Anforderungen erheben Stakeholder Map, Personas, User Story Mapping, Impact Mapping	-	K1-K4
7.3	Product Backlog vorbereiten User Stories schreiben, priorisieren, schätzen, schneiden	-	K1-K4

8.	RELEASEPLANUNG & FORECASTING		
8.1	Releaseplanung Planungsebenen, Release-Strategie, Velocity, Product Value, MVP, Forecasting mit Release Burn Down	K1- K2	K1-K4

9.	SKALIERUNG		
9.1	Scrum skalieren Organisation skalieren (SoS), Prozess skalieren (Grundzüge von Skalierungsframeworks)	K1-K2	K1-K2

B Eingangsvoraussetzungen zur Teilnahme an der Prüfung und zur Zertifikatserteilung

Die Voraussetzungen für die Zertifikatserteilung sind in der folgenden Übersicht zusammengestellt:

Anforderung	SCRUM MASTER	SCRUM PRODUCT OWNER
Praxiserfahrung:	keine	keine
Voraussetzungen:	keine	keine
Empfehlung:	Scrum-Master-Schulung bei einem zugelassenen Trainingsanbieter	Scrum-Product-Owner-Schulung bei einem zugelassenen Trainingsanbieter
Schulungen: Details siehe auch Tabelle A (Qualifikationskriterien)	Scrum-Ausbildung im Rahmen von mind. 22 UE	Scrum-Product-Owner-Ausbildung im Rahmen von mind. 16 UE
Prüfung:	¹ Erfolgreicher Abschluss der schriftlichen Prüfung	¹ Erfolgreicher Abschluss der schriftlichen Prüfung

Hinweis zur Tabelle:

¹ „Erfolgreicher Abschluss“ bedeutet das Bestehen der zum Lehrgang bzw. zur Zertifizierung gehörenden Abschlussprüfung gemäß diesem Zertifizierungsprogramm.

Zum Zeitpunkt der Zertifikatserteilung müssen alle Voraussetzungen erfüllt sein.

Die Schulungen müssen durch einen von der Zertifizierungsstelle dafür anerkannten, qualifizierten Bildungsträger erfolgt sein.

Auch Onlineschulungen werden als Eingangsvoraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung zum Scrum Master – TÜV oder Scrum Product Owner – TÜV akzeptiert, sofern deren Konzept und Lehrmaterialien die entsprechenden Themenkreise dieses Leitfadens vollständig behandeln.

Hat der Teilnehmer keine Schulung besucht, so muss er als Voraussetzung zur Prüfungsteilnahme die folgende Eigenerklärung abgeben:

“Hiermit versichere ich, dass mir der Lehrplan (Leitfaden Scrum - TÜV) bekannt ist und bestätige, dass ich mir die Inhalte des Lehrplans durch Schulungen oder im Selbststudium angeeignet habe.”

C Prüfungsmodalitäten

Dauer und Art der Prüfungen ist der Prüfungsordnung zu entnehmen.

Zertifizierungslevel	Schriftliche Prüfung MC-Fragen	Dauer in Minuten	Mündliche Prüfung	Dauer in Minuten	Praktische Prüfung
SCRUM MASTER	40 Fragen	60	Nein	-	-
SCRUM PRODUCT OWNER	40 Fragen	60	Nein	-	-

Bestehensgrenze = 60%

Bei direktem Einstieg in ein Zertifizierungslevel müssen alle Prüfungsmodalitäten absolviert werden.

D Zertifizierung und Rezertifizierung

Dauer und Eindeutigkeit der Zertifikate

Die Zertifikate enthalten einen Hinweis, nach welchem Scrum Guide geprüft wurde. Dieser Hinweis bezieht sich jeweils auf den aktuellen Stand des Scrum Guides zum Zeitpunkt der Prüfung. Die Zertifikate sind unbefristet gültig.

Die Zertifikate werden in englischer Sprache ausgestellt.

E Empfohlene Gewichtung zur Schulung / zum Selbststudium der Fachinhalte

SCRUM Master – TÜV

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% gesamt	% des Themas
1. SCRUM GRUNDLAGEN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geschichte und Ursprung von Scrum ■ Agiles Manifest ■ Wertepaare & Prinzipien ■ Scrum-Werte ■ Transparenz, Überprüfung und Anpassung 	18	5
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Scrum Framework <ul style="list-style-type: none"> - Scrum Team (Product Owner, Scrum Master, Entwickler) - Scrum-Ereignisse (Sprint, Sprint Planung, Daily Scrum, Sprint Review & Sprint Retrospective) - Scrum-Artefakte & Commitments (Product Backlog & Product Goal, Sprint Backlog & Sprint-Ziel, Produktinkrement & Definition of Done) 		10

Leitfaden zur Zertifizierung von Scrum Master und Scrum Product Owner

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abgrenzung agiles vs. traditionelles Projektmanagement <ul style="list-style-type: none"> - Planungsansatz, Wasserfall vs. iterativ & inkrementell etc. - Einsatzgebiete 		3
2. PRODUCT BACKLOG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Vision <ul style="list-style-type: none"> - Aufbau und Inhalte - Funktionen der Produktvision 	9	2
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Backlog <ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften des Product Backlogs (DEEP) - Product Backlog Items (Epics, User Stories etc.) - User Stories (Formulierung und Inhalte, 3Cs) - Schätzen mit Planning Poker - Priorisierung des Product Backlogs - Product Goal 		7
3. SPRINT PLANUNG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Backlog <ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften - Aufbau - Sprint-Ziel 	18	9
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Planning Meeting <ul style="list-style-type: none"> - Zielsetzung - Ablauf (Warum? Sprint-Ziel, Was? User Stories, Wie? Tasks) - Umfang - Ergebnis 		9

4. SPRINT UMSETZUNG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Daily Scrum <ul style="list-style-type: none"> - Zielsetzung - Ablauf - Ergebnis - Umfang ▪ Forecasting (Burn Down Chart) 	18	9
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Backlog Refinement <ul style="list-style-type: none"> - Zielsetzung - Inhalte - Ergebnis - Definition of Ready 		9
5. SPRINT REVIEW	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Increment <ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften - Definition of Done 	14	5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Review Meeting <ul style="list-style-type: none"> - Zielsetzung - Inhalte - Ergebnis - Umfang 		9
6. SPRINT RETRO-SPECTIVE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Retrospective <ul style="list-style-type: none"> - Zielsetzung - Inhalte - Ergebnis - Umfang 	13	13
8. RELEASE PLANUNG &	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Releaseplanung <ul style="list-style-type: none"> - Planungsebenen 	5	5

Leitfaden zur Zertifizierung von Scrum Master und Scrum Product Owner

FORECASTING	<ul style="list-style-type: none"> - Velocity 		
9. SKALIERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begriffsdefinition Skalieren ▪ Skalierungsansätze <ul style="list-style-type: none"> - Organisation skalieren (SoS) - Prozess skalieren (LeSS) 	5	5
ROLLE SCRUM MASTER	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefung Scrum Master <ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben - Kompetenzen - Der Scrum Master im Scrum-Zyklus 	1	1

SCRUM Product Owner

Scrum-Thema	Beschreibung der Fachinhalte	% gesamt	% des Themas
1. SCRUM GRUNDLAGEN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurzwiederholung <ul style="list-style-type: none"> - Scrum Team (Product Owner, Scrum Master, Entwickler) - Scrum-Ereignisse (Sprint, Sprint Planung, Daily Scrum, Sprint Review & Sprint Retrospective) - Scrum Artefakte & Commitments (Product Backlog & Product Goal, Sprint Backlog & Sprint-Ziel, Produktinkrement & Definition of Done) 	6	6
7. PRODUCT BACKLOG MANAGEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Vision <ul style="list-style-type: none"> - Stakeholder Map - Personas 	68	18
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Von der Produktvision zum initialen Product Backlog <ul style="list-style-type: none"> - Impact Mapping (Ziel, Nutzen, Bestandteile, Prozess) - User Story Mapping (Ziel, Nutzen, Bestandteile, Prozess) 		25
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Product Backlog vorbereiten <ul style="list-style-type: none"> - User Stories schreiben (INVEST, 3Cs etc.) - User Stories priorisieren (Kano, Risiko-Wert-Matrix, MuSCoW etc.) - User Stories schätzen - User Stories schneiden - Business Value von User Stories ermitteln 		25
8. RELEASE PLANUNG & FORECASTING	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begriffsdefinition Release ▪ Planungsebenen ▪ Releaseplanung <ul style="list-style-type: none"> - Velocity 	25	20
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Release Strategie & Product Value (Major, Minor, Funktional) ▪ MVP (Minimum Viable Product) 		3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forecasting mit Release Burndown 		2
ROLLE PRODUCT OWNER	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefung Product Owner <ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben - Kompetenzen ▪ Zusammenarbeit mit dem Team – der Product Owner im Scrum-Zyklus 	1	1