

Stoffplan

Titel: Projektmanagement: Scrum, Scrum Mastery, Agile Fluency Modell - Bildungsurlaub

Ort: Volkshochschule Oberberg, Mühlenbergweg 3, 51645 Gummersbach

Ausrichter: Volkshochschule Oberberg, Mühlenbergweg 3, 51645 Gummersbach

Inhalte

Tag 1: Projektmanagement

- Klassisch? Agil? Wirksam!
- Unterschiede zwischen Klassischer und agiler Vorgehensweisen im Projektmanagement
- Einführung in Scrum: Modell und Werte

Tag 2: Scrum als Vorgehensmodell

- Rollen: Scrum Master, Product Owner, Entwickler
- Ereignisse: Sprint, Daily Scrum, Sprint Planning,

Tag 3: Scrumm Fortsetzung

- Ereignisse: Sprint Review, Sprint Retrospektive
- Artefakte: Product Backlog, Sprint Backlog, Inkrement
- Scrum Mastery mit:
- Eigenschaften herausragender Scrum Master
- Spiral Dynamics: Erkennen seines Teams: Wo steht jeder und wie kann er persönlich gefördert werden?

Tag 4: Scrum Mastery - vom guten zum herausragenden Scrum Master

- Sorting Styles
- Entwicklung eigener Fähigkeiten/Soft Skills: Feedback, Empathie, Diplomatie
- Scrum-Elemente lebendiger und effizienter gestalten: Retros, Planning,...
- Achtsamkeit

Tag 5: Agile Fluency Modell und Agile Fluency Game

- Wieviel agil sind wir schon? Die 4 Stufen des Agile Fluency Modells
- Diagnose des Entwicklungsstandes eines Teams
- Prüfen des Entwicklungsstandes anhand des Agile Fluency Games.

Voraussetzung: Erfahrung mit Projekten

Unterrichtszeiten: 5 Tage, jeden Tag 09:00 bis 16:00 Uhr
(8 UE, inklusive 60 Minuten Pause)

Diese Übersicht stellt eine vorläufige Planung dar. Je nach Kursverlauf werden Schwerpunkte anders gesetzt bzw. die zeitliche Abfolge der behandelten Themen geändert.