

Curriculum

Advanced Product Owner

2020.5-DE-20210218





Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Allgemeine Informationen	2
Goal of Advanced Product Owner Curriculums	2
Struktur der Lernziele	2
Außerhalb des Rahmens	3
Preconditions	3
Design, Duration, and Didactic Methods	4
1. Understanding Customers	5
1.1. Related Tools	5
1.2. Outcome	5
1.3. Learning Objectives	5
2. Das Business Model beschreiben	6
2.1. Related Tools	6
2.2. Outcome	6
2.3. Lernziele	6
3. Satisfying Customer Needs	7
3.1. Related Tools	7
3.2. Outcome	7
3.3. Learning Objectives	7
4. Measuring Value Creation	8
4.1. Related Tools	8
4.2. Outcome	8
4.3. Learning Objectives	8
5. Understanding the Environment	9
5.1. Related Tools	9
5.2. Outcome	9
5.3. Learning Objectives	9
6. Influencing the Environment	10
6.1. Related Tools	10
6.2. Outcome	10
6.3. Learning Objectives	10
7. Draft a Plan	11
7.1. Related Tools	11



7.2. Outcome	11
7.3. Learning Objectives	11
8. Break Down the Results	12
8.1. Related Tools	12
8.2. Outcome	12
8.3. Learning Objectives	12
9. Describe the Solution	13
9.1. Related Tools	13
9.2. Outcome	13
9.3. Learning Objectives	13
10. Prioritize Development Work	14
10.1. Related Tools	14
10.2. Outcome	14
10.3. Learning Objectives	14
11. Build and Deliver	15
11.1. Related Tools	15
11.2. Outcome	15
11.3. Learning Objectives	15
12. Managing Feedback Loops	16
12.1. Related Tools	16
12.2. Outcome	16
12.3. Learning Objectives	16
Verzeichnis der Lernziele	17



© nextnormal.academy UG (haftungsbeschränkt) 2021

Der Inhalt dieses curriculums ist lizenziert unter den Bedingungen der [Creative Commons - Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Soll eine darüber hinausgehende Nutzung der Dokumente und/oder Lehrpläne erfolgen, zum Beispiel zur Weiterverbreitung an Dritte, Werbung etc., bitte unter info@nextnormal.academy nachfragen. Es müsste dann ein eigener Lizenzvertrag geschlossen werden.

Wichtiger Hinweis

Grundsätzlich weisen wir darauf hin, dass dieses Curriculum urheberrechtlich geschützt ist. Alle Rechte an diesen Copyrights stehen ausschließlich der nextnormal.academy UG (haftungsbeschränkt) zu.



Einführung

Allgemeine Informationen

Dieses Curriculum beschreibt, was die Teilnehmer im Advanced Product Owner Training erwarten können und was Teil der Advanced Product Owner Zertifizierungsprüfung ist.

Den Trainern steht es frei, ihren Trainings zusätzliche Elemente hinzuzufügen.

Ein Training, das als Advanced Product Owner Training bezeichnet wird, muss jedoch mindestens alle in diesem Curriculum beschriebenen Themen abdecken

Goal of Advanced Product Owner Curriculum

Das Advanced Product Owner Curriculum bietet ein Open-Source, framework-neutrales Trainingsschema mit einer entsprechenden Zertifizierung.

Das Hauptziel des Advanced Product Owner Curriculums ist es, die Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Methoden und Werkzeugen des agilen Produktmanagements zu vermitteln. Die Teilnehmer sollen befähigt werden, die Eignung dieser Werkzeuge und Methoden für ihren jeweiligen Kontext zu beurteilen und erfolgreich anzuwenden.

Struktur der Lernziele

Das Curriculum des Advanced Product Owner unterscheidet zwischen drei Kompetenzleveln und drei Arten von Fähigkeiten. Alle drei Kompetenzstufen werden in der Prüfung zu jeweils einem Drittel geprüft.

Die drei Kompetenzlevel sind



Kompetenzlevel 1 konzentriert sich auf spezifische Werkzeuge oder Methoden in Bezug auf das Lernziel. Auf Kompetenzlevel 1 sind weder Kombinationen von Werkzeugen und Methoden noch deren Beziehungen zum Arbeitskontext relevant.



Kompetenzlevel 2 konzentriert sich auf die Beziehungen zwischen zwei Werkzeugen oder Methoden und auf die Beziehung eines einzelnen Werkzeugs oder einer einzelnen Methode zum Arbeitskontext.



Kompetenzlevel 3 konzentriert sich auf die Beziehungen zwischen mehr als zwei Werkzeugen oder Methoden und auf die Beziehung von Kombinationen von Werkzeugen und Methoden zum Arbeitskontext.

Die drei Arten von Fähigkeiten sind



Etwas wissen bezieht sich auf Fakten und Zahlen über ein Werkzeug oder eine Methode. Das Wissen, das bewertet werden kann, ist z. B. über die Elemente, aus denen ein Werkzeug besteht, oder die Phasen einer Methode. Wissen über die Geschichte von Methoden oder Quellen ist nicht Teil der Prüfung.



Sich über etwas bewusst sein bedeutet, in der Lage zu sein, zu antizipieren, wie ein Werkzeug oder eine Methode verwendet werden könnte. Antizipation ist auch relevant, wenn man sich entscheidet, ein Werkzeug oder eine Methode nicht zu verwenden. Darüber hinaus befasst sich Bewusstheit mit den Folgen der Verwendung verschiedener Versionen oder Vorlagen von Werkzeugen oder Methoden und von Kombinationen von Werkzeugen und Methoden.



In der Lage sein, etwas zu tun bedeutet, entsprechend dem Arbeitskontext über den Einsatz von Werkzeugen und Methoden zu entscheiden oder diese anzuwenden. Das kann sowohl bedeuten, dass Product Owner die Werkzeuge oder Methoden selbst anwenden als auch, dass sie ihr Team die Werkzeuge oder Methoden anwenden lassen.

Außerhalb des Rahmens

Diese nicht abschließende "Out-of-Scope-Liste" enthält einige Themen, die zwar verwandt aber nicht Teil des Curriculums sind.

- Frameworks wie Scrum, LeSS, SAFe
- Geschäftsstrategie und Portfoliomanagement
- Business-Analyse, Requirements Engineering und Anforderungsmanagement
- Usability Engineering und User Experience Design
- Entwicklungs- und Konstruktionspraktiken
- Tiefe Einblicke in einzelne Methoden

Preconditions

There are no formal prerequisites that participants need to meet in order to attend an Advanced Product Owner training.

It is recommended to have at least some basic experience in one of the following areas:

- Product management
- Project management
- User experience and usability engineering
- Business analysis
- Requirements engineering and management



- Product development

Design, Duration, and Didactic Methods

The curriculum is designed for a three day on-site or a three day online training.

The curriculum structure follows the connections between the tools and methodologies shown in the Advanced Product Owner Value Chain.

It is not goal of the curriculum to enforce trainers using specific methods for teaching. The didactic methods should focus on these connections. Therefore, the trainings usually consist of about 80% practical exercises and feedback on the results of these exercises.



1. Understanding Customers

1.1. Related Tools

- [Customers](#)

1.2. Outcome

- [Persona](#)
- [Empathy Map](#)

1.3. Learning Objectives

Competence Level 1

- Participants are able to distinguish between customers and users
- Participants are able to describe typical groups of customers and users as personas

Competence Level 2

- Participants are aware of which aspects from personas are helpful or necessary for the creation of empathy maps
- Participants are aware of which aspects of customers or users are relevant for the creation of empathy maps in their working context
- Participants are able to decide which persona template best fits their work context or create a specific template for their working context

Competence Level 3

- Participants are able to decide whether personas or empathy maps are useful in their working context
- Participants are able to describe the trade-off of using or not using personas or empathy maps in their working context
- Participants are aware of the lack of information when personas or empathy maps are not used in their working context



2. Das Business Model beschreiben

2.1. Related Tools

- [Value Proposition](#)
- [Inception Deck](#)
- [Value Model](#)
- [Feedback Loops](#)

2.2. Outcome

- [Business Model](#)

2.3. Lernziele

Kompetenzlevel 1

- ...



3. Satisfying Customer Needs

3.1. Related Tools

- [Empathy Map](#)
- [Business Model](#)
- [Inception Deck](#)

3.2. Outcome

- [Value Proposition](#)

3.3. Learning Objectives



4. Measuring Value Creation

4.1. Related Tools

- [Value Proposition](#)
- [Delivery Kanban](#)
- [Feedback Loops](#)

4.2. Outcome

- [Value Model](#)

4.3. Learning Objectives



5. Understanding the Environment

5.1. Related Tools

- [Persona](#)

5.2. Outcome

- [Stakeholder Map](#)

5.3. Learning Objectives



6. Influencing the Environment

6.1. Related Tools

- [Stakeholder Map](#)
- [Value Proposition](#)
- [Roadmap](#)
- [Impact Map](#)

6.2. Outcome

- [Inception Deck](#)

6.3. Learning Objectives



7. Draft a Plan

7.1. Related Tools

- [Inception Deck](#)
- [Value Model](#)

7.2. Outcome

- [Roadmap](#)

7.3. Learning Objectives



8. Break Down the Results

8.1. Related Tools

- [Roadmap](#)
- [Stakeholder Map](#)
- [Story Map](#)

8.2. Outcome

- [Impact Map](#)

8.3. Learning Objectives



9. Describe the Solution

9.1. Related Tools

- [Impact Map](#)
- [Persona](#)
- [Delivery Kanban](#)
- [Product Backlog](#)

9.2. Outcome

- [Story Map](#)

9.3. Learning Objectives



10. Prioritize Development Work

10.1. Related Tools

- [Story Map](#)
- [Value Model](#)
- Real Options

10.2. Outcome

- [Product Backlog](#)

10.3. Learning Objectives



11. Build and Deliver

11.1. Related Tools

- [Product Backlog](#)
- [Delivery Kanban](#)

11.2. Outcome

- [Product Increment](#)

11.3. Learning Objectives



12. Managing Feedback Loops

12.1. Related Tools

- [Business Model](#)
- [Value Proposition](#)
- [Inception Deck](#)
- [Value Model](#)
- [Impact Map](#)
- [Story Map](#)
- [Product Increment](#)

12.2. Outcome

- [Feedback Loops](#)
- Experiments and Tests

12.3. Learning Objectives



Verzeichnis der Lernziele