

Curriculum

Advanced Product Owner

2020.5-DE-20210218





Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Einführung | 2 |
| Allgemeine Informationen | 2 |
| Ziel des Advanced Product Owner Curriculum | 2 |
| Struktur der Lernziele | 2 |
| Out of Scope | 3 |
| Voraussetzungen | 3 |
| Aufbau, Dauer und didaktische Methoden | 4 |
| Allgemeine Informationen | 4 |
| Ziel des Advanced Product Owner Curriculum | 4 |
| Struktur der Lernziele | 4 |
| Out of Scope | 5 |
| Voraussetzungen | 5 |
| Aufbau, Dauer und didaktische Methoden | 6 |
| 1. Kunden verstehen | 7 |
| 1.1. Verwandte Tools | 7 |
| 1.2. Ergebnis | 7 |
| 1.3. Lernziele | 7 |
| 2. Das Business Model beschreiben | 8 |
| 2.1. Verwandte Tools | 8 |
| 2.2. Outcome | 8 |
| 2.3. Lernziele | 8 |
| 3. Satisfying Customer Needs | 9 |
| 3.1. Related Tools | 9 |
| 3.2. Outcome | 9 |
| 3.3. Learning Objectives | 9 |
| 4. Measuring Value Creation | 10 |
| 4.1. Related Tools | 10 |
| 4.2. Outcome | 10 |
| 4.3. Learning Objectives | 10 |
| 5. Understanding the Environment | 11 |
| 5.1. Related Tools | 11 |
| 5.2. Outcome | 11 |
| 5.3. Learning Objectives | 11 |



| | |
|---------------------------------------|----|
| 6. Influencing the Environment | 12 |
| 6.1. Related Tools | 12 |
| 6.2. Outcome | 12 |
| 6.3. Learning Objectives | 12 |
| 7. Draft a Plan | 13 |
| 7.1. Related Tools | 13 |
| 7.2. Outcome | 13 |
| 7.3. Learning Objectives | 13 |
| 8. Break Down the Results | 14 |
| 8.1. Related Tools | 14 |
| 8.2. Outcome | 14 |
| 8.3. Learning Objectives | 14 |
| 9. Describe the Solution | 15 |
| 9.1. Related Tools | 15 |
| 9.2. Outcome | 15 |
| 9.3. Learning Objectives | 15 |
| 10. Prioritize Development Work | 16 |
| 10.1. Related Tools | 16 |
| 10.2. Outcome | 16 |
| 10.3. Learning Objectives | 16 |
| 11. Build and Deliver | 17 |
| 11.1. Related Tools | 17 |
| 11.2. Outcome | 17 |
| 11.3. Learning Objectives | 17 |
| 12. Managing Feedback Loops | 18 |
| 12.1. Related Tools | 18 |
| 12.2. Outcome | 18 |
| 12.3. Learning Objectives | 18 |
| Verzeichnis der Lernziele | 19 |



© 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

Ziel des Advanced Product Owner Curriculums

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.

Out of Scope

Diese nicht vollständige "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

Voraussetzungen

Es gibt keine formalen Voraussetzungen, die die Teilnehmer erfüllen müssen, um ein Advanced Product Owner Training zu besuchen.

Es ist empfehlenswert, zumindest einige grundlegende Erfahrungen in einem der folgenden Bereiche zu haben:

- Produktmanagement
- Projektmanagement
- User Experience und Usability Engineering
- Business-Analyse



- Requirements Engineering und -management
- Produktentwicklung

Aufbau, Dauer und didaktische Methoden

Das Curriculum ist für ein dreitägiges Vor-Ort- oder ein dreitägiges Online-Training ausgelegt.

Die Struktur des Curriculums folgt den Verbindungen zwischen den Werkzeugen und Methoden, die in der Wertschöpfungskette des Advanced Product Owner dargestellt sind.

Es ist nicht Ziel des Curriculums, den Trainern bestimmte Lehrmethoden aufzuerlegen. Die didaktischen Methoden sollen sich auf diese Zusammenhänge konzentrieren. Daher bestehen die Trainings in der Regel aus ca. 80% praktischen Übungen und Feedback zu den Ergebnissen dieser Übungen.

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

Ziel des Advanced Product Owner Curriculums

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.

Out of Scope

Diese nicht vollständige "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

Voraussetzungen

Es gibt keine formalen Voraussetzungen, die die Teilnehmer erfüllen müssen, um ein Advanced Product Owner Training zu besuchen.



Es ist empfehlenswert, zumindest einige grundlegende Erfahrungen in einem der folgenden Bereiche zu haben:

- Produktmanagement
- Projektmanagement
- User Experience und Usability Engineering
- Business-Analyse
- Requirements Engineering und -management
- Produktentwicklung

Aufbau, Dauer und didaktische Methoden

Das Curriculum ist für ein dreitägiges Vor-Ort- oder ein dreitägiges Online-Training ausgelegt.

Die Struktur des Curriculums folgt den Verbindungen zwischen den Werkzeugen und Methoden, die in der Wertschöpfungskette des Advanced Product Owner dargestellt sind.

Es ist nicht Ziel des Curriculums, den Trainern bestimmte Lehrmethoden aufzuerlegen. Die didaktischen Methoden sollen sich auf diese Zusammenhänge konzentrieren. Daher bestehen die Trainings in der Regel aus ca. 80% praktischen Übungen und Feedback zu den Ergebnissen dieser Übungen.



1. Kunden verstehen

1.1. Verwandte Tools

- [Customers](#)

1.2. Ergebnis

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

1.3. Lernziele

Kompetenzlevel 1

- Die Teilnehmer sind in der Lage, zwischen Kunden und Anwendern zu unterscheiden
- Die Teilnehmer sind in der Lage, typische Kunden- und Anwendergruppen als Personas zu beschreiben

Kompetenzlevel 2

- Die Teilnehmer sind sich bewusst, welche Aspekte von Personas hilfreich oder notwendig für die Erstellung von Empathy Maps sind
- Die Teilnehmer sind sich bewusst, welche Aspekte von Kunden oder Nutzern für die Erstellung von empathy maps in ihrem Arbeitskontext relevant sind
- Die Teilnehmer sind in der Lage, zu entscheiden, welche Persona-Vorlage am besten zu ihrem Arbeitskontext passt oder eine spezifische Vorlage für ihren Arbeitskontext zu erstellen

Kompetenzlevel 3

- Die Teilnehmer sind in der Lage zu entscheiden, ob Personas oder Empathy Maps in ihrem Arbeitskontext sinnvoll sind
- Die Teilnehmer sind in der Lage, den Trade-off bei der Verwendung oder Nichtverwendung von Personas oder Empathy Maps in ihrem Arbeitskontext zu beschreiben
- Die Teilnehmer sind sich des Informationsdefizits bewusst, wenn Personas oder Empathy Maps in ihrem Arbeitskontext nicht verwendet werden



2. Das Business Model beschreiben

2.1. Verwandte 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