

Willkommen!

Webinar:

Der Product Owner in den Scrum Events

09. Dezember 2020

Tim
Klein



Dominique
Winter



Oliver
Winter



Die
Produktwerker

Was haben wir heute vor?

1. Kennenlernen / Netzwerken
2. Aufgaben eines Product Owner in den Scrum Events
3. Neuigkeiten im Scrum Guide 2020
4. Good Practices für Scrum Events
5. Q & A

Welche Tools setzen wir ein?

- **Zoom**
- **Miro-Board**
- **Slido**

Kennenlernen / Netzwerken

- zu dritt in Breakout-Rooms (3 min)
- Erzählt von Euch (je 1 min)
 - Wer bin ich?
 - Wo/in welcher Rolle arbeite ich?
 - Welche Frage möchte ich in diesem Webinar beantwortet bekommen?

Fragen sammeln in Slido

- Schreibt gerne Eure Fragen für die Q & A in Slido
- <https://app.sli.do/event/ocqxdfdk/live/questions>
- Event Code: #52395

Product Owner im SPRINT PLANNING

Ziel des Events	Sprintziel festlegen	Umzusetzende Stories ("Scope") für den Sprint festlegen	Planung der nächsten Iteration
Dauer des Events	max. 2h pro Sprint Woche	abhängig von verschiedenen Faktoren (Team neu, andere Vorbereitung, etc.)	bei mir: 1h für 2 Wochen Sprint
Teilnehmer	Scrum Team	ggf. Stakeholder	Projektleiter, User, Kunden
Vorbereitung (Input des POs)	priorisiertes Backlog	Sprintziel	
Aufgaben PO während des Events	Sprintziel vorstellen	fachliche Anforderungen vorstellen	sicherstellen, dass Anforderungen verstanden wurden
Nachbereitung (Output für den PO)	Stakeholdern das Sprintziel und Sprint Inhalte kommunizieren		

Ergebnisse der Gruppenübung

Product Owner im Daily Scrum

Ziel des Events	<p>Synchronisation aller Teammitglieder</p> <p>Transparenz über Probleme und Hindernisse</p>
Dauer des Events	<p>15min</p>
Teilnehmer	<p>DevTeam (plus silent guests)</p>
Vorbereitung (Input des POs)	<p>Klärung vorheriger Themen</p>
Aufgaben PO während des Events	<p>Entscheidungshilfe, Klärung unterstützen,</p> <p>Informationen aufgreifen</p>
Nachbereitung (Output für den PO)	<p>Antworten in Tickets nachhalten</p>

Ergebnisse der Gruppenübung

Product Owner im Sprint Review

Ziel des Events	Den Stakeholdern das erarbeitete Inkrement vorstellen	Das Team holt Feedback der Stakeholder ein							
Dauer des Events	1 Std pro Woche								
Teilnehmer	Team und Stakeholder								
Vorbereitung (Input des POs)	Werbung bei Stakeholdern machen	Kundenwert ausformulieren							
Aufgaben PO während des Events	Stakeholdern zuhören	zwischen Zeilen lesen	stolz sein	Kreativität fördern	Stakeholder zum Denken anregen	kritisch hinterfragen	Produktvision nachschärfen	Vision kommunizieren	
Nachbereitung (Output für den PO)	Backlog Pflege	Feedback in Backlog einarbeiten							

Ergebnisse der Gruppenübung

Product Owner in der Sprint Retrospektive

Ziel des Events		Wie war die Zusammenarbeit im Team	(Weiter-)entwicklung	Verbesserung des Teams / des Prozesses	Lessons Learned	Gefühl der einzelnen Teilnehmer während der Zeit	Auflösen von Problemen	Lernen, wie gut wir mit unseren Prozessen waren, und wie wir uns verbessern können
Dauer des Events	abhängig von der Sprintdauer	maximal 3 Stunden	30min-1Std (gerne auch kürzer wenn limitierter Bedarf)	abhängig von der Teamgröße	1h / Sprintwoche	man sollte sich an die Maximaldauer halten		
Teilnehmer		Aktiv involviertes Sprint-Team	Scrum Team	QA				
Vorbereitung (Input des POs)			wie jeder andere Teilnehmer					
Aufgaben PO während des Events			wie jeder andere Teilnehmer					
Nachbereitung (Output für den PO)			ReadMe - Ticket als Re im Sprint-Backlogminder					

Ergebnisse der Gruppenübung

Product Owner im Product Backlog Refinement

Ziel des Events	Ganzheitliches Problemverständnis erschaffen	Backlog priorisieren	User Stories verfeinern	Problemraum besprechen und Lösungsraum betreten	fachliche Rückfragen der Entwickler klären	Kommunikation im Team fördern
Dauer des Events	"In der Kürze liegt die Würze"	variabel				
Teilnehmer	ggf. Stakeholder	PO + betreffende Entwickler	Scrum Master oder Moderator			
Vorbereitung (Input des POs)	Ziele und Prioritäten kennen	User Stories vorbereiten				
Aufgaben PO während des Events	Moderation	fachliche Fragen klären	grobe Konzepte vorgeben	Scrum Master moderiert	Produktziel kommunizieren und mit den einzelnen Stories verknüpfen	
Nachbereitung (Output für den PO)	Stakeholder Management (Entscheidungen kommunizieren, etc.)					

Ergebnisse der Gruppenübung

Was ist neu im Scrum Guide 2020 (vom 18.11.2020)

- **Aus Scrum Rollen werden Führungsverantwortungen**

- Begriff & Konzept "Entwicklungsteam" gestrichen -> es wird von "Entwickler" == "Produktentwickler" gesprochen
- Product Owner, Scrum Master & Entwickler sind in der gemeinsamen Verantwortung

- **Definition von "Produkt"**

- "Ein Produkt ist ein Mittel, um einen Wert zu liefern. Es hat eine klare Abgrenzung, bekannte Stakeholder, klar definierte Benutzer oder Kunden. Ein Produkt kann eine Dienstleistung, ein physisches Produkt oder etwas Abstrakteres sein."

- **Artefakte mit Commitment-Fokus (an denen die Ergebnisse gemessen werden können)**

- Product Backlog -> Product Goal
- Sprint Backlog -> Sprint Goal
- Product Inkrement -> Definition of Done

- **Product Goal**

- Beschreibung des zukünftigen Zustands des Produktes
- Langzeit-Ziel, welches ein Scrum Team verfolgt
- ist im Product Backlog

- **Events**

- Sprint Planning: "Why, What, How" (3 Themen in der Planung)
- Daily Scrum: "3 Fragen" rausgenommen

Product Owner im SPRINT PLANNING

Ziel des Events	Gemeinsam Plan für kommenden Sprint erarbeiten			
Dauer des Events	2 h / Sprintwoche			
Teilnehmer	Product Owner	Developer	Scrum Master	Fachexperten, für Ratschläge
Vorbereitung (Input des POs)	Product Goal	Sprint Goal Vorschlag	DEEP Product Backlog	
Aufgaben PO während des Events	Vorschlag, wie das Produkt seinen Wert steigert	PB Items für Sprint vereinbaren	Refinement einzelner Items moderieren	
Output für den PO	abgestimmtes Sprint Goal			

Input von "Die Produktwerker"

Product Owner im DAILY SCRUM

Ziel des Events	Inspect & Adapt bzgl. Sprintziel-erreichung
Dauer des Events	15 min / Tag
Teilnehmer	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00AEEF; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">Developer</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">Scrum Master</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">Product Owner</div> </div>
Vorbereitung (Input des POs)	nix
Aufgaben PO während des Events	Selbstorganisation nicht stören
Output für den PO	Transparenz bzgl. Erreichung Sprint Goal

Input von "Die Produktwerker"

Product Owner im SPRINT REVIEW

Ziel des Events	Outcome des Sprints inspizieren	Feedback für zukünftige Anpassungen		
Dauer des Events	1 h / Woche			
Teilnehmer	Scrum Team	Key-Stakeholder	Kunden / Nutzer	
Vorbereitung (Input des POs)	Product Goal mitbringen	Sprint Goal mitbringen		
Aufgaben PO während des Events	Kontext setzen	Product & Sprint Goal vorstellen	Feedback aufnehmen	Als Workshop verstehen
Output für den PO	Anpassung Goals	Anpassung Product Backlog		

Input von "Die Produktwerker"

Product Owner in der SPRINT RETROSPEKTIVE

Ziel des Events	Verbesserung von Qualität & Effektivität der Zusammenarbeit
Dauer des Events	1,5 h / 2 Wochen
Teilnehmer	Scrum Team
Vorbereitung (Input des POs)	Was lief gut im letzten Sprint? Welche Probleme traten auf? Wie wurden die Probleme angegangen?
Aufgaben PO während des Events	mit diskutieren
Output für den PO	Improvements (Kaizen)

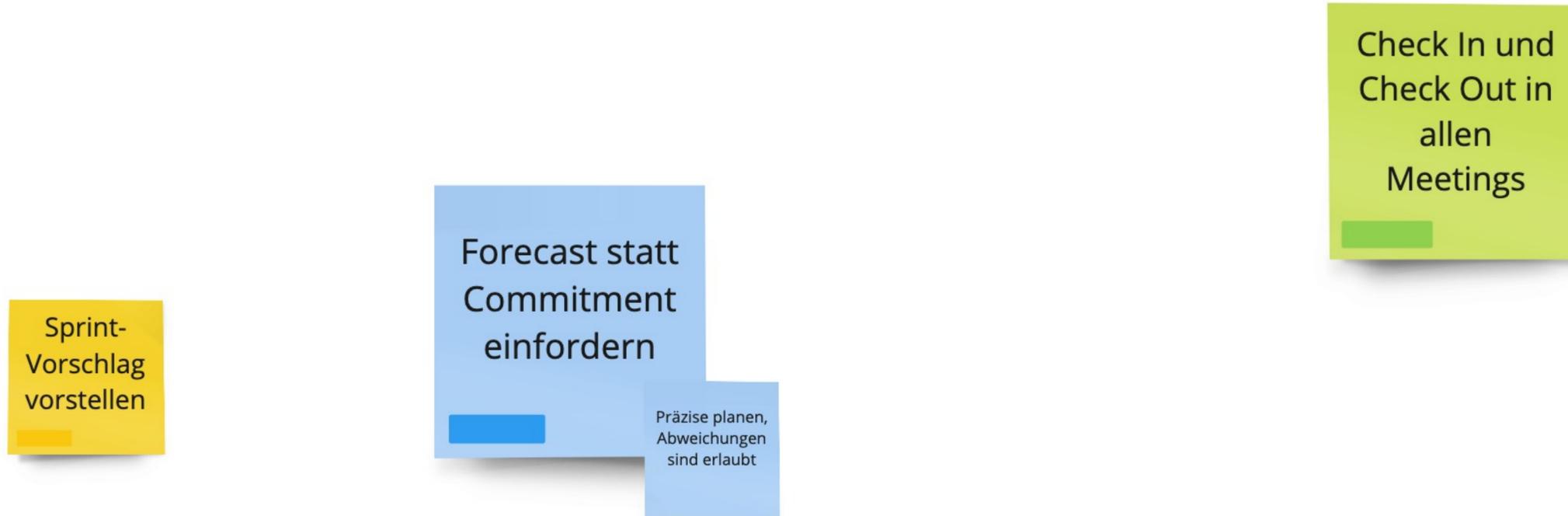
Input von "Die Produktwerker"

Product Owner im PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

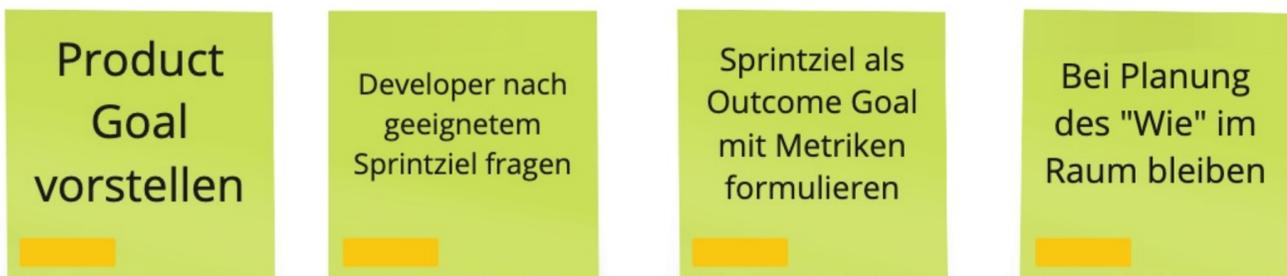
Ziel des Events	muss kein Event sein !
Dauer des Events	fortlaufende Tätigkeit
Teilnehmer	PO Developer Stakeholder Scrum Master
Vorbereitung (Input des POs)	Product Backlog Items auswählen
Aufgaben PO während des Events	gemeinsam am Backlog arbeiten Details hinzufügen & entfernen Items splitten "schätzen" Items neu ordnen
Output für den PO	refined Product Backlog

Input von "Die Produktwerker"

Good Practices im SPRINT PLANNING



Input von "Die Produktwerker":



Good Practices im Daily Scrum

Walking
the board

Stehend

Timer
(sichtbar
für alle)

Check In und
Check Out in
allen
Meetings

Halbzeit-
Check

als PO:
mikro
muten

Kurzes
Check-In: Wie
ist die
Stimmung

Method-Möglichkeit
zu Check-In:
„Tagesformometer“
des Teams/ der
Teilnehmer (zB per
Smiley auf Board)

Input von "Die Produktwerker":

PO sitzt in
der Ecke,
Dev stehen

Optional PO-
Update direkt
anschließend

15 min nach
Daily im
Kalender
immer blocken

Good Practices im Sprint Review

nicht zwingend
am Sprintende,
auch
zwischenstände
zeigen

Wenn man
Stakeholder einlädt:
Quantifizierte
Bewertung erfragen
(z.B. KIE)

Kunden- "Beirat" /
"Gremium"
mit realen (!)
Kunden / User

@Boeffi

Participant 1

Aufgaben aufteilen, Bsp:
SM = Einleitung,
PO = Product Goal
vorstellen
DEV + Stakeholder = Demo
PO = Ausblick im Backlog
zeigen

"Was muss sich
ändern, damit
du einen Punkt
mehr vergibst?"

Gezielt
Stakeholder
einladen

Parallele Marktplätze zu
einzelnen Themen, damit
die Stakeholder sich die für
sie relevanten Themen
anschauen können (wir
haben viele verschiedene
Stakeholder)

Participant 2

Check In und
Check Out in
allen
Meetings

Good Practices in der Sprint Retrospektive

Vegas Methode
(was und wie
kommuniziert
wird: Über
Konsens)

Handzeichen aus der
Gebärdensprache nutzen.
z.B. Zustimmung, Fokus
bewahren, Falsche Fakten,
Metameldung etc.

Check In und
Check Out in
allen
Meetings

gute
Moderation
inkl.
Timekeeping

Input von "Die Produktwerker":

explizit Themen
PO mit
Stakeholder
mitbringen

Diskussion:
Welche PO
Tätigkeiten kann
Team
übernehmen?

Good Practices im Product Backlog Refinement

Check In und
Check Out in
allen
Meetings

Schätzung per Team
Estimation Game
digitalisiert in Excel

eigenen Termin
zu speziellem
Thema mit allen
Beteiligten

ROTI
(Return On Time Invested)
am Ende des Termins, d. h.,
alle Teilnehmer (auch
Stakeholder) schätzen mit
einem Fingersignal die
aufgewendete Zeit für das
Meeting ein

Participant 2

Input von "Die Produktwerker":

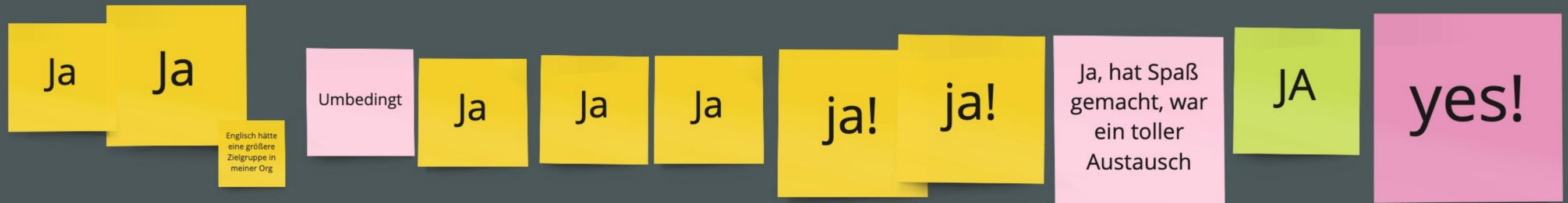
Problem /
Herausforderung
statt Lösung
mitbringen

gemeinsam
visualisieren

Visualisierung
an Tickets
hängen

Schätzen, um
unterschiedliche
Perspektiven
aufzudecken

Würdest Du einem Kollegen die Teilnahme an einem "Die Produktwerker" Webinar empfehlen?



Falls wir eine Sache bzgl. Webinare verbessern könnten, welche sollte das sein?





Die
Produktwerker

Das nächste Live-Event:

Entwickeln und Verwenden einer UX-Vision

13.01.2021 von 17:00 - 19:00 Uhr

Jedes Produkt kann ein Erlebnis sein. Dabei liegt es an uns, ob es ein gutes oder ein schreckliches Erlebnis wird. In diesem Workshop lernst du eine UX-Vision für dein Produkt zu entwickeln und sie anschließend in der Produktentwicklung als Entscheidungsgrundlage zu verwenden. Wir klären auch, wie wir erkennen, ob wir das angestrebte Erlebnis schon ermöglichen oder nicht. Abschließend erhältst du noch Hilfen, wie du die UX-Vision am einfachsten anderen vermitteln kannst.

[auf Eventbrite anmelden](#)



Die
Produktwerker

WEB:

<http://www.produktwerker.de>

LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/company/produktwerker>

Twitter:

[@produktwerker](https://twitter.com/produktwerker)

Facebook:

[@produktwerker](https://www.facebook.com/produktwerker)



**"Die Produktwerker" Podcast findest Du auf Spotify,
Apple Podcast und in allen anderen Podcast-Apps !**