

Scrum-Schulung: Einsatz in der agilen Entwicklung von Embedded-Systemen - Live-Online-Training

Scrum ist der weitverbreitetste Vertreter der agilen Software-Entwicklungsmethoden. Die Einführung der agilen Entwicklung von Embedded-Systemen beinhaltet besondere Herausforderungen. Es genügt daher nicht, die Scrum-Methodik aus der IT-Welt einfach auf Embedded-Software anzuwenden. Erst eine Umstellung des gesamten Entwicklungsprozesses inklusive des Systemtests auf agile Methoden sowie die enge Kopplung mit der Hardwareentwicklung führt zum gewünschten Erfolg. In diesem Training wird daher neben den Scrum-Grundlagen speziell auf die Besonderheiten des komplexen Zusammenspiels von Hardware und Software und die Umstellung des gesamten Entwicklungsprozesses inklusive des Integrations- und Systemtests und des übergeordneten Systemprozesses auf agile Methoden eingegangen. Die verschiedenen Rollen und Meetings nach Scrum werden in praktischen Übungen beleuchtet, um Sicherheit im Umgang mit den ungewohnten Methoden zu erlangen.

Ziele - Ihr Nutzen

Lernen Sie wichtige Begriffe, Zusammenhänge, Methoden und Tools kennen, um maßgeblich zur Gestaltung, Umsetzung und Optimierung von Scrum im Entwicklungsprozess für Embedded-Systeme (System-, Hardware- und Softwareentwicklung) in Ihrem Unternehmen beizutragen.

Teilnehmer

Entwicklungsingenieure, Tester, Software- und Systemarchitekten, Projektleiter, Teamleiter, Technische Leiter, Führungskräfte und Manager in der Industrie

Voraussetzungen

Projekt- und Prozesserfahrung in der Entwicklung technischer Systeme sind von Vorteil.

Live Online Training

09.02. – 11.02.2026 2.100,00 €3 Tage

* Preis je Teilnehmer, in Euro zzgl. USt.

Anmeldecode: L-SCRUM

Präsenz-Training - Deutsch

Termin	Dauer
08.06. – 10.06.2026	3 Tage

Live-Online - Englisch

Termin	Dauer
09.02. – 11.02.2026	3 Tage

Präsenz-Training - Englisch

Termin	Dauer
08.06. – 10.06.2026	3 Tage

Scrum-Schulung: Einsatz in der agilen Entwicklung von Embedded-Systemen - Live-Online-Training

Inhalt

Einführung in Agile/Scrum

- Agile Werte
- Agile Prinzipien
- Rollen
- Meetings
- Artefakte

Backlog-Planung

- Backlog Items
- User/System Stories
- Aufwandsschätzung
- Aufteilung großer User Stories
- Acceptance-Kriterien
- Definition von "done"
- Product Backlog Priorisierung
- Product Owner Rolle

Sprint-Planung

- Vergleich Product und Sprint Backlog
- Aufteilung von Backlog Items in Sprint Tasks
- Timeboxing
- Potentially Shippable Product Increment
- Sprint Testplanung
- Work in Progress

Daily Scrum Meeting

- Taskboard
- Team-Selbstorganisation
- Unterschiedliche Fähigkeiten im Team
- Scrum Master Rolle in der Sprint-Durchführung
- Product Owner Rolle in der Sprint-Durchführung
- Methoden zur Verkürzung des täglichen Meetings

Sprint Review / Demo

- Live Demo
- Acceptance-Kriterien
- Definition von "done"
- Involvieren externer Beteiligter
- Umgang mit neuen Anforderungen
- Velocity

Kontinuierliche Verbesserung, Sprint Retrospective

- Safety Check
- Rückblick
- Selbstkritik
- Zielgerichtete Kommunikation und Feedback
- Umsetzbare Verbesserungen
- Facilitation

Tools in der agilen Produktentstehung und -pflege

- MS-Office mit Templates für die agile Entwicklung
- Pivotal Tracker
- Weitere aktuelle Tools und Ausblicke

Praktische Übungen

- Übungen anhand durchgängiger Beispiele aus dem Embedded-Systems-Umfeld zu den wesentlichen Rollen und Meetings
-

Welches agile MicroConsult-Seminar ist richtig für mich?

- Wir beleuchten für Sie den Unterschied zwischen den beiden agilen Seminaren "Scrum in der agilen Entwicklung von Embedded-Systemen" und "Agile Entwicklung von Embedded-Systemen"
- Klicken Sie dazu unterhalb der Inhaltsbeschreibung auf den entsprechenden Link