

## 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

\* 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

Dauer
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