

Certificate of Advanced Studies

Product Owner

Mit der Umstellung auf agile Arbeitsmethoden und Organisationen sind Product Owner gefragter denn je. Für diese anspruchsvolle Tätigkeit werden umfangreiche Fähigkeiten benötigt. Dieses CAS vermittelt alle benötigten Kompetenzen: agiles Mindset, Orientierung am Kundennutzen und Umsetzung im agilen Team. So sind Sie als Product Owner fähig, mit Ihrem Produkt den bestmöglichen Mehrwert über den gesamten Lebenszyklus zu generieren.



bfh.ch/cas-po

Inhaltsverzeichnis

1	Umfeld	3
2	Zielpublikum	3
3	Ausbildungsziele	3
4	Voraussetzungen	3
5	Didaktik	4
6	Durchführungsort	4
7	Kompetenzprofil	4
8	Kursübersicht	5
	8.1 Themen	5
	8.2 Lehreinheiten	6
	8.3 Durchführung vor Ort oder auf Distanz	7
9	Kursbeschreibung	7
	9.1 Kontaktstudium	7
	9.2 Selbststudium	9
10	Kompetenznachweis	10
11	Lehrmittel	10
12	Dozierende	11

Stand: 01.03.2023

1 Umfeld

Mit der digitalen Transformation und der technologischen Weiterentwicklung der Informationstechnik entstehen heutzutage für Unternehmen neue Möglichkeiten sich erfolgreicher am Markt zu behaupten. Um auf die immer individueller werdenden Kundenbedürfnisse und die steigende internationalen Konkurrenz zu reagieren, müssen Produkthanforderungen schnell umgesetzt werden. Die damit einhergehende Verbreitung agiler Vorgehensweisen, insbesondere Scrum und SAFe, erfordert auch mehr Personen, die die Rolle «Product Owner» kompetent einnehmen können. Der Fokus dieser Rolle liegt dabei auf dem erzeugten Wert: Die erstellten Software- oder softwaregestützten Produkte sollen für die Kund*innen, die Nutzer*innen und das Unternehmen unmittelbaren Wert stiften.

Die Rolle geht mit einem breiten Spektrum an Fähigkeiten und Aufgaben einher. Dazu gehören das Verstehen der Märkte, der Kund*innen und deren Bedürfnisse; das Entwickeln und Umsetzen von Produktvision und -strategie; Stakeholdermanagement; Erfassen und Priorisieren von Anforderungen; Interpretieren von qualitativem und quantitativem Feedback; Risikomanagement und mehr. Die Rolle kombiniert also fachspezifisches Wissen, Führungskompetenzen und die Umsetzung mit agilen Teams oder in der agilen Organisation.

2 Zielpublikum

Das CAS Product Owner richtet sich in erster Linie an Personen, die sich auf die Rolle eines Product Owner in einem Scrum- oder SAFe-geprägten Umfeld vorbereiten oder diese neu besetzen.

3 Ausbildungsziele

Aufbauend auf Ihrem branchenspezifischen Wissen und Können erwerben Sie die notwendigen Kompetenzen, um in einem agilen Team gemäss Scrum oder SAFe die Rolle eines Product Owners einnehmen zu können:

- Sie können Produktvision und -strategie prägen und im agilen Team verankern.
- Sie können die Entwicklung eines Produkts oder Services über den ganzen Lebenszyklus steuern.
- Sie können qualitative und quantitative Feedbackkanäle von Kund*innen und Nutzer*innen ins Team erschliessen.
- Sie verstehen, was eine gute User Experience ausmacht und wie diese erreicht werden kann.
- Sie sind in der Lage, mit den verschiedenen Expert*innen im Team effizient zusammenarbeiten und kennen deren Arbeitsweise, Herausforderungen und Ergebnisse.
- Sie können die verschiedenen Anspruchsgruppen abholen und realistische Erwartungen formen.

4 Voraussetzungen

- Idealerweise verfügen Sie beruflich über einen Bezug zu Projektarbeit bei der Entwicklung von Software oder software-gestützten Produkten.
- Sie haben fundierte Erfahrung als Projektleiter*in, Requirements Engineer, Business Analyst, UX Architekt*in oder Software Ingenieur*in gesammelt.
- Alternativ haben Sie vertiefte Erfahrung aus dem Fachbereich, Produkt-Management und wollen sich die notwendigen methodischen Kenntnisse aneignen.

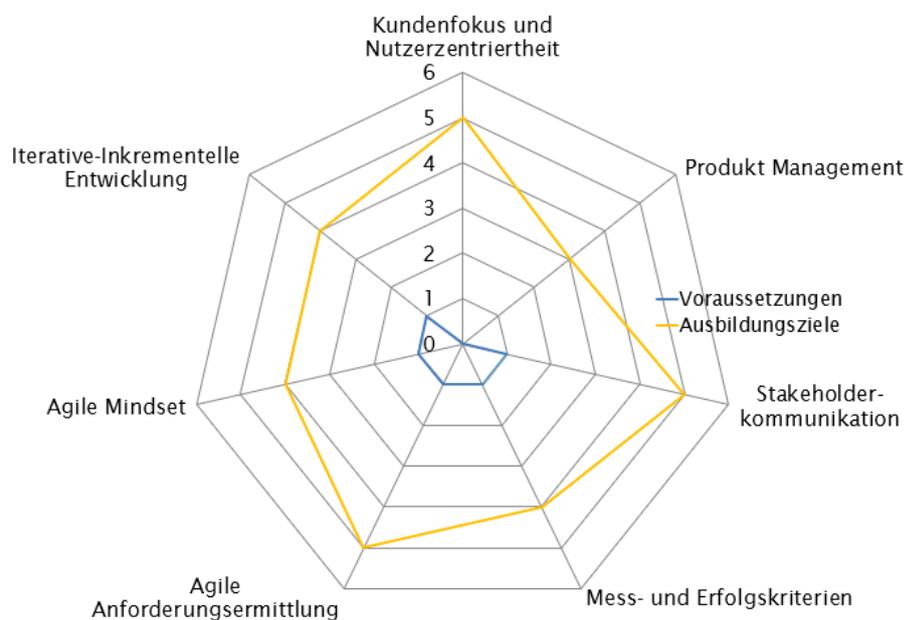
5 Didaktik

Dieses CAS verwendet sowohl klassische Didaktik (Vorlesungen, Übungen, Workshops) sowie ein Flipped Classroom-Format: individuelle Vorbereitung und Aneignung konzeptioneller Inhalte im Selbststudium mit Vertiefung und Anwendung in der Präsenzzeit.

6 Durchführungsort

Das CAS Product Owner führen wir gemischt online und vor Ort durch. Die Durchführungen vor Ort finden im Switzerland Innovation Park Biel/Bienne an der Berner Fachhochschule, Weiterbildung, Aarbergstrasse 46, 2503 Biel/Bienne, statt.

7 Kompetenzprofil



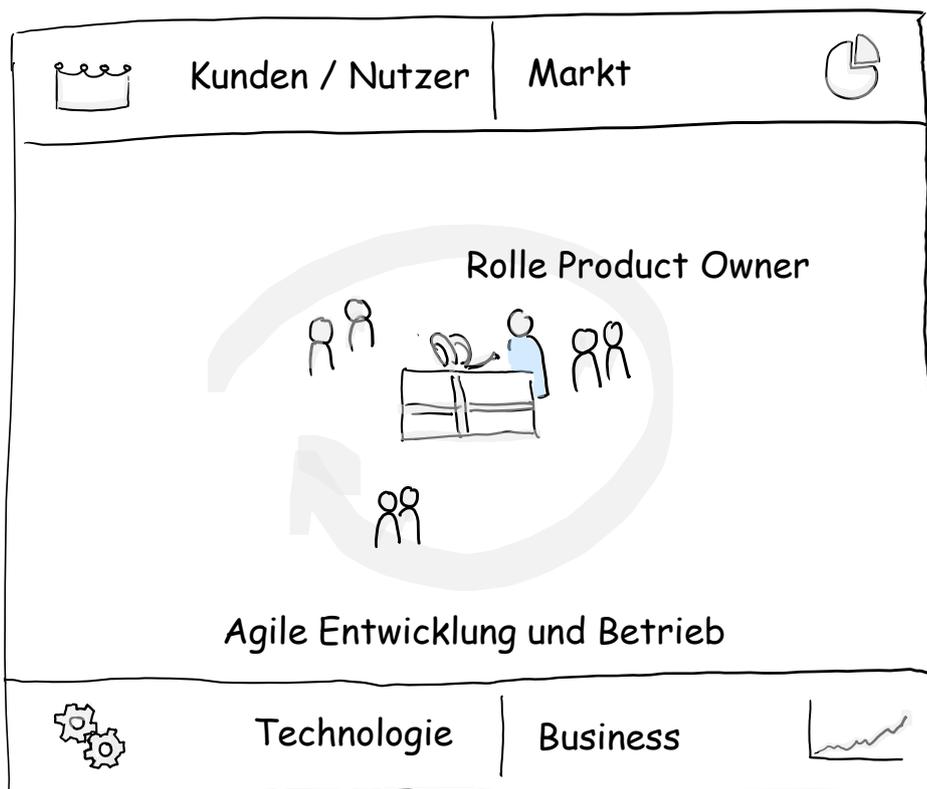
Kompetenzstufen

1. Kenntnisse/Wissen
2. Verstehen
3. Anwenden
4. Analyse
5. Synthese
6. Beurteilung

8 Kursübersicht

8.1 Themen

Das CAS startet mit den notwendigen Grundlagen zu den Themen Markt, Business, Kund*innen und Nutzer*innen, Technologie und Agilität. Anschliessend geht das CAS vertieft auf die Rolle Product Owner in der agilen Entwicklung und Betrieb von Software- sowie Software-gestützten Produkten ein.



Kundenfokus und Nutzerzentriertheit

Wie gestaltet man ein Produkt, das von seinen Kund*innen und Nutzer*innen geschätzt wird? Wir lernen möglichst praktisch, wie man den besten Ansatz für ein Produkt findet, und es mit seinen Nutzer*innen so entwickelt, dass es ein gutes Erlebnis bietet und die geschäftlichen Ziele erfüllt. Die Lean-UX-Methode dient uns als Grundsatz – wir schaffen uns zusätzlich einen Überblick über einige weitere Methoden im Produktteam und darüber hinaus.

Markt und Business

Wer als Product Owner unterwegs ist, kümmert sich um mehr als nur um die Prioritäten im Backlog. Schliesslich soll ein Produkt entstehen, welches sich im Markt behaupten kann. Somit befassen wir uns mit einem Thema, das im Bereich Produkt-Management angesiedelt ist, dem Product-market-fit. Dies beinhaltet nun strategische Überlegungen: in welchem Markt wird ein Produkt platziert, welche Kund*innen und Bedürfnisse adressiert das Produkt und wie gestaltet sich das Geschäftsmodell. Auch planerische Überlegungen sind notwendig, zum Beispiel ob und in welchen Schritten ein Produkt eingeführt wird. Einen etwas genaueren Blick werfen wir auf KPIs, ohne welche Product Manager*innen im Dunkeln tappen würden. Zwei Grundsätze heben wir dabei besonders hervor: kundenzentriertes Denken und Handeln sowie datengestützte Entscheide.

Technologie

Wie soll technisch nun das erwünschte Produkt gebaut werden und welche Grundlagen braucht es dazu? Für einen Product Owner ist es essenziell zu wissen, was eine moderne Software Architektur ausmacht, welche Fähigkeiten die Entwickler*innen im Team haben müssen und welche verfügbaren Technologien sowie Werkzeuge für eine effiziente Produktentwicklung notwendig sind. Aus diesem Grund werfen wir einen Blick auf die Technologien hinter modernen Softwareprodukten und Architektur-Frameworks. Des Weiteren heben wir vor, wie der Product Owner die Produkt-Entwicklung positiv beeinflussen kann und wie gute Software-Qualität in einem kontinuierlichen -Implementation, Deployment und -Testing Umfeld entstehen kann.

Agilität

«Pläne sind wertlos, aber planen ist alles», sagte einst Eisenhower. In der Agilität trifft dieser Satz erst recht zu. Regelmässige Repriorisierung und regelmässiges gemeinsames Refinement des Backlogs (oder der Backlogs) gehört zum Arbeitsalltag. Aufbauend darauf lernen wir konkrete Framework kennen und erleben am eigenen Leib, wie die Zusammenarbeit in diesen funktioniert. Darüber hinaus eignen wir uns Werkzeuge zum Schätzen an, denn die Schätzung ist wichtig für die spätere Priorisierung. Bei all diesen methodischen Aspekten soll aber der Kern der Agilität nicht aus den Augen verloren werden. Denn Prozesse, Tools, methodische Aspekte sind – so das agile Manifest – lediglich Hilfsmittel, um zu gestalten, worauf es wirklich ankommt: Das Zusammenwirken der Beteiligten, so dass es gelingt, tolle Produkte und Services auf den Markt zu bringen.

Rolle Product Owner

Was wird nun alles von Product Ownern erwartet? In den zwei Product Owner Core Module nehmen wir diese anspruchsvolle Rolle Schritt für Schritt auseinander und erarbeiten die anstehenden Tätigkeiten von der PI-Planung, über die agile Produktenwicklung bis zum Feedbackzyklus. Ein besonderer Schwerpunkt dabei wird die Handhabung und die Priorisierung des Produktebacklogs sowie das Management der Anforderungen über Features und User Stories sein. Darüber hinaus werden wir das Ökosystem rund um die Rolle Product Owner beleuchten, um die Leaderfunktion sowie die Erwartungshaltung der Stakeholder greifbar zu machen.

8.2 Lehreinheiten

Kurs / Lehreinheit	Lektionen	Dozierende
Einstieg und Überblick	8	Markus Flückiger
Grundlagen Product & Service Definition «Wie platziere ich ein Produkt auf dem Markt?»	16	Vladmir Mijatovic *)
Discovery & Design «Wie erzeuge ich ein gutes Nutzerinnen- oder Kundenerlebnis?»	16	Felix Kaiser
Grundlagen IT-Entwicklung «Wie wird die Lösung technisch aufgebaut?»	16	Shivendra Singh *)
Grundlagen Agilität «Wie leben wir Agilität?»	16	Niko Kaintantzis
Thementag «Wissen konsolidieren und vertiefen»	16	verschiedene

Product Owner Core I «Wie fokussiere ich das Team auf die richtigen Prioritäten?»	16	Markus Flückiger
Product Owner Core II «Wie wird das Produkt im Team entwickelt?»	16	Laura Mauerhofer
Product Owner Core III «Ökosystem» «Welche andere Herausforderungen erwarten mich?»	8	Laura Mauerhofer
Abschluss	8	Markus Flückiger Laura Mauerhofer
Total	136	

^{*)} Vladimir Mijatovic und Shivendra Singh geben den Kurs in Englisch.

Das CAS Product Owner umfasst insgesamt 12 ECTS-Credits. Für die einzelnen Kurse ist zusätzlich Zeit für Selbststudium, Vertiefung und Kompetenznachweise einzurechnen.

8.3 Durchführung vor Ort oder auf Distanz

Das CAS Product Owner kann vor Ort oder hauptsächlich auf Distanz durchgeführt werden. Bitte beachten Sie den publizierten Terminplan, welche Kurstage vor Ort und welche auf Distanz stattfinden werden. Abweichung sind jedoch möglich. Der Lernerfolg im Kontaktstudium ist im hohen Grad abhängig von der Interaktivität, den Beiträgen der Teilnehmenden und den Fallstudien. Teilnehmende sollen im geschützten Rahmen der Schule erste praktische Erfahrungen mit den Lerninhalten machen. Bei Kurstagen vor Ort erreichen wir das z.B. mit Workshop-Techniken. Bei Kurstagen auf Distanz nutzen wir Technologien für verteiltes Arbeiten aus. So entsteht auch auf Distanz interaktives Lernen und Ausprobieren.

9 Kursbeschreibung

Nachfolgend sind die einzelnen Elemente und Kurse dieses Studienganges beschrieben.

9.1 Kontaktstudium

Das Kontaktstudium umfasst 9 Kursblöcke. Die konkreten Daten und die Dozierenden der einzelnen Kurse sind im separaten Terminprogramm aufgelistet.

Kurs	Beschreibung
Kurs 1: Einstieg und Überblick 1 Tag	«Einstieg in das CAS Product Owner» <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über das CAS, gegenseitiges Kennenlernen, Ihre Lernziele • Einführung Product Owner und den Lebenszyklus von Software- und Hardwareprodukten • Ausblick auf kommende Kursblöcke

Kurs 2: Grundlagen Produkt & Service Definition 2 Tage	«Wie platziere ich ein Produkt auf dem Markt?» <ul style="list-style-type: none"> • Produkt-Management: Überblick, Anforderungen und Schnittstellen • Kundenorientierung als konsequente Fokussierung • Product-market-fit, Business Cases und Business Model Canvas • Date-Driven Produkt-Management und KPIs als Steuerungselemente für erfolgreiche Produkt-Manager
Kurs 3: Grundlagen IT-Entwicklung 2 Tage	«Wie wird die Lösung technisch aufgebaut?» <ul style="list-style-type: none"> • Vorgehen IT-Entwicklung • Anforderungen an eine agile IT-Architektur • Moderne Software-Architektur und Frameworks • Software mit guter Qualität • Continuous Integration, Continuous Deployment und Continuous Testing (CI/CD-Pipeline)
Kurs 4: Discovery & Design 2 Tage	«Wie erzeuge ich ein gutes Nutzerinnen- oder Kundenerlebnis?» <ul style="list-style-type: none"> • Lean UX: im Team das Richtige richtig tun • Lernen statt planen: User Research und Data Driven Design • UX-Methoden und Tools im Schnelldurchlauf: Prototyping, Usability Testing und andere • Zusammenarbeit mit UX Expert*innen • Customer oder User Experience? • Minimal Viable Products aus Lean Perspektive • Typische KPIs wie NPS, CES
Kurs 5: Grundlagen Agilität 2 Tage	«Wie leben wir Agilität?» <ul style="list-style-type: none"> • Agiles Mindset • Effektive Teamarbeit • Agile Frameworks, wie Scum, Kanban und SAFe und ihre Anwendung • Schätzungstechniken
Thementage 2 Tage	«Wissen konsolidieren und vertiefen» <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation «Grundlagen Transferarbeit» • Ausarbeitung und Vertiefung von Themen-Cluster sowie Coaching durch Expert*innen-Inputs • Diskussion und Erfahrungsaustausch in der Klasse • Diskussion Zwischenstand Gruppenarbeit
Kurs 6: Product Owner Core I 2 Tage	«Wie fokussiere ich das Team auf die richtigen Prioritäten?» <ul style="list-style-type: none"> • Produkt Vision als gemeinsames Ziel • Von der Produktvision zu Roll-out bzw. Migrationsstrategien. User Story Mapping, Business-Szenarien und bekannte Muster.

	<ul style="list-style-type: none"> • Abgrenzung und Priorisierung • Arbeiten mit mehreren Planungsebenen • Synchronisierung mit anderen Teams, Produkt Inkremente und Planung
Kurs 7: Product Owner Core II 2 Tage	«Wie wird das Produkt im Team entwickelt?» <ul style="list-style-type: none"> • Backlog-Management: die Verwaltung des Product Backlogs • User Stories: Anforderungen und «Definition of Done» • Iterative und inkrementelle Entwicklung im Team • Testingdisziplinen und Releasemanagement • Aufteilung Development, Security und Operation (DevSecOps) • Feedbackzyklus durch Reviews
Kurs 8: Product Owner Ökosystem 1 Tag	«Welche andere Herausforderungen erwarten mich?» <ul style="list-style-type: none"> • Management und Einbindung der Stakeholder • Leadership: Zusammenarbeit mit Entwicklungsteam und Scrum Master • Arbeit in verteilten Teams • Organisatorische Herausforderungen und Einbettung der Rolle Product Owner • Handhabung Wissensmanagement
Kurs 9: Abschluss 1 Tag	<ul style="list-style-type: none"> • Vernissage «Transferarbeit» und «Gruppenarbeit» • Workshops • Abschluss

9.2 Selbststudium

Vorbereitung auf die einzelnen Kurse

Für die Vorbereitung stellen die Dozierenden ca. 2 Wochen vor dem Kursbeginn Unterlagen im Moodle der BFH ein und geben Verweise auf Literatur bekannt.

Lerntagebuch

Die Teilnehmenden führen während des ganzen Unterrichts ein Lerntagebuch. Das Tagebuch dokumentiert den persönlichen und individuellen Lernprozess und ermöglicht den späteren Zugriff auf das Gelernte. Das Lerntagebuch spiegelt die persönlichen Erkenntnisse wider, ist ein Wegweiser bei der rückblickenden Aufarbeitung des Stoffes und eigenen Erfahrungen und ermöglicht das Festhalten wichtiger Lern- und Entwicklungsschritte. Es bleibt bei den Teilnehmenden.

Transferarbeiten

Jede*r Teilnehmer*in wendet individuell oder in Kleingruppen Konzepte und Techniken aus dem Studium in der Praxis an. An den Thementage und am Abschlusstag berichten die Teilnehmenden darüber und tauschen sich aus.

Gruppenarbeit

Zu Beginn des CAS erhalten die Teilnehmenden einen Auftrag, der individuell oder in Kleingruppen zu bearbeiten ist. Den Zwischenstand diskutieren wir gemeinsam an den Thementagen. Am Abschlusstag präsentieren und diskutieren wir gemeinsam die Ergebnisse.

10 Kompetenznachweis

Für die Anrechnung der 12 ECTS-Credits ist das erfolgreiche Bestehen der Qualifikationsnachweise erforderlich, gemäss folgender Aufstellung:

Kompetenznachweis	Gewicht	Art der Qualifikation	Erfolgsquote
Lerntagebuch	1	Lerntagebuch	erfüllt (100) oder nicht erfüllt (0).
Transferarbeit I	3	Einzelarbeit/Kleingruppe und Präsentation am Thementag	0 - 100%
Transferarbeit II	3	Einzelarbeit/Kleingruppe und Präsentation am Abschlusstag	0 - 100%
Gruppenarbeit	3	Kurzer Bericht und Präsentation am Abschlusstag	0 - 100%
Total	10		0 - 100%

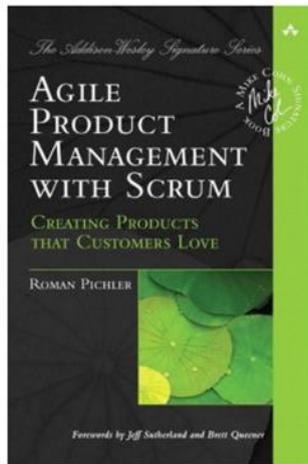
Der gewichtete Mittelwert der Erfolgsquoten der einzelnen Kompetenznachweise wird in eine Note zwischen 3 und 6 umgerechnet. Die Note 3 (gemittelte Erfolgsquote weniger als 50%) ist ungenügend, die Noten 4, 4.5, 5, 5.5 und 6 (gemittelte Erfolgsquote zwischen 50% und 100%) sind genügend.

11 Lehrmittel

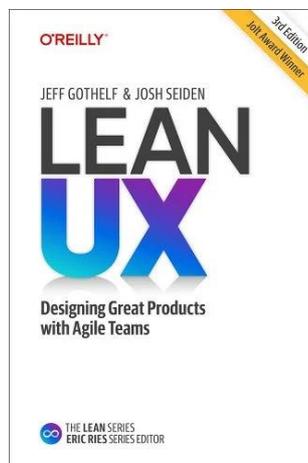
Wir empfehlen die folgenden Bücher als Lektüre.



Der professionelle Product Owner
Don McGreal (Author) Ralph Jocham (Author),
ISBN Print: 978 3 8006 6081 0
ISBN E-Book: 978 3 8006 6082 7



Agile Product Management with Scrum: Creating Products that customers love
 Roman Pichler (Author), EAN 9780321605788



Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams
 Jeff Gothelf (Author) Josh Seiden (Author), EAN 9781098116309

12 Dozierende

Vorname Name	Firma	E-Mail
Markus Flückiger	Zühlke	markus.flueckiger@zuehlke.com
Felix Kaiser	Frontiers	mail@felixkaiser.com
Niko Kaintantzis	KEGON	niko.kaintantzis@kegon.ch
Laura Mauerhofer	Die Mobiliar	laura.mauerhofer@mobi.ch
Vladimir Mijatovic	Cembra Money Bank	vmijatovic@gmail.com
Shivendra Singh	Swisscom	Shivendra.Singh@swisscom.com

CAS-Leitung:

Markus Flückiger

E-Mail: markus.flueckiger@zuehlke.com

Laura Mauerhofer

E-Mail: laura.mauerhofer@mobi.ch

CAS-Administration:

René Brack

Tel: +41 31 848 32 42

E-Mail: rene.brack@bfh.ch

Während der Durchführung des CAS können sich Anpassungen bezüglich Inhalten, Lernzielen, Dozierenden und Kompetenznachweisen ergeben. Es liegt in der Kompetenz der Dozierenden und der Studienleitung, aufgrund der aktuellen Entwicklungen in einem Fachgebiet, der konkreten Vorkenntnisse und Interessenslage der Teilnehmenden, sowie aus didaktischen und organisatorischen Gründen Anpassungen im Ablauf eines CAS vorzunehmen.

Berner Fachhochschule

Technik und Informatik

Weiterbildung

Telefon +41 31 848 31 11

Email: weiterbildung.ti@bfh.ch

bfh.ch/ti/weiterbildung

bfh.ch/cas-po