

Modulhandbuch

Agile Methoden & Change



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Modulbezeichnung.....	3
2. Studiengang / Kontext.....	3
3. Modulverantwortung / Dozierende.....	3
4. Umfang des Moduls.....	3
5. Voraussetzungen.....	3
6. Lernziele (gemäss DfT-V R003 & R008).....	4
6.1. Hauptlernziel.....	4
6.2. Teillernziele.....	4
7. Lektionenübersicht mit Lernzielen (DfT-konform).....	5
8. Inhalte & Kapitelstruktur.....	6
9. Didaktische Umsetzung.....	6
10. Prüfungsform.....	7
11. Literatur (Basis).....	7
12. Workload (gemäss DfT).....	7
13. Anrechenbarkeit.....	8
14. Abgrenzung zu anderen Modulen.....	8
15. Versionierung.....	8

1. Modulbezeichnung

Agile Methoden & Change

2. Studiengang / Kontext

- CAS Agile Culture Creator und Agile Coach
- Pflichtmodul (Modul-ID: AM005)

3. Modulverantwortung / Dozierende

- Modulverantwortung: Johannes Baldauf
- Dozierende: Johannes Baldauf u.a.

4. Umfang des Moduls

- 4 ECTS-Credits
- 40 Kontaktstunden (Präsenz, Online, Betreuung)
- 125-150 Stunden Gesamtaufwand

5. Voraussetzungen

Aspekt	Anforderung / Empfehlung
Fachliche Vorkenntnisse	Keine erforderlich, Grundkenntnisse im Projektmanagement hilfreich
Berufliche Erfahrung	Erfahrung in Teamarbeit, Projektleitung oder Organisationsentwicklung empfohlen
Psychologisches Grundwissen	Von Vorteil, insbesondere zur Teamdynamik
Selbstorganisationsfähigkeit	Vorausgesetzt für Selbststudium und Reflexionsaufgaben
Digitale Affinität	Grundkenntnisse in Online-Collaboration-Tools (z. B. Miro, Trello) empfohlen

6. Lernziele (gemäss DfT-V R003 & R008)

6.1. Hauptlernziel

Die Teilnehmenden verstehen agile Prinzipien, wenden zentrale Methoden wie Scrum, Kanban und Design Thinking praktisch an und entwickeln ein agiles Mindset zur Förderung teamorientierter Innovationsprozesse.

6.2. Teillernziele

Nr.	Lernziel (Teilverhalten)	Bedingung	Massstab	Niveau
1	Erklären zentraler Werte und Prinzipien agilen Arbeitens	Theorieinput & Gruppenreflexion	Korrekt und kontextbezogen	2
2	Anwenden von Scrum in Projektsimulationen	Fallstudien & Übungen	Vollständig & strukturiert	3
3	Visualisierung von Kanban-Prozessen	Praxisbeispiele	Funktional & prozessorientiert	3
4	Durchführung agiler Coaching-Sessions	Rollenspiele & Simulationen	Zielorientiert & responsiv	4
5	Reflektion über die Bedeutung von Mindset & Feedback	Feedbackrunden & Selbstanalyse	Differenziert & evidenzbasiert	4
6	Anwendung von Design Thinking auf konkrete Problemstellungen	Workshop	Kreativ & nutzerzentriert	3

7. Lektionenübersicht mit Lernzielen (DfT-konform)

Lektion	Thema	Lernziel	Niveau	Zeit (h)
1	Grundlagen agilen Arbeitens	Prinzipien und Werte verstehen	2	2
2	Einführung Scrum & Kanban	Struktur, Prozesse und Unterschiede erfassen	3	2
3	Scrum Framework	Rollen, Artefakte und Abläufe umsetzen	3	2
4	Scrum Coaching (Teil 1)	Zieldefinition & Gesprächsführung vorbereiten	4	2
5	Scrum Coaching (Teil 2)	Durchführung & Feedback reflektieren	4	2
6	Kanban im Scrum	Kanban als Steuerungsinstrument integrieren	3	2
7	KVP im Scrum	Retrospektive & kontinuierliche Verbesserung	3	2
8	Einführung Scrum-Teams	Teambildung und Rollenklärung	3	2
9	Design Thinking Workshop	Kreative Methoden anwenden	3	8
10	Scrum & STEP7 Workshop	Integration in Organisation und Systemstruktur reflektieren	3	8

8. Inhalte & Kapitelstruktur

Kapitel	Thema	Inhalte / Konzepte	Zielbezug
1	Agiles Denken & Prinzipien	Agile Manifesto, Werte, Prinzipien	Lernziel 1
2	Scrum & Kanban Grundlagen	Framework-Vergleich, Einsatzfelder	Lernziel 2
3	Scrum in der Praxis	Rollen, Artefakte, Sprints, Backlogs	Lernziel 2
4	Agile Coaching	SMART-Ziele, Coaching-Modelle, Prozesssteuerung	Lernziel 4
5	Feedback-Methoden	Feedback-Burger, Moderationsmethoden	Lernziel 5
6	Kanban-Integration	WIP-Limits, Visualisierung von Prozessen	Lernziel 3
7	Retrospektive & KVP	KVP-Zyklen, Teamreflexion	Lernziel 3
8	Teamdynamik & Selbstorganisation	Phasenmodell, Rollenklärung	Lernziel 5
9	Design Thinking	Problemdefinition, Prototyping, Nutzerzentrierung	Lernziel 6
10	STEP7 & Organisationsintegration	Systemmodell, Veränderungskompetenz	Lernziel 6

9. Didaktische Umsetzung

Methode	Beschreibung	Nutzen / Ziel
Interaktive Vorträge	Theoriebasierte Inputs mit Beispielen	Wissensaufbau, Strukturierung
Workshops & Simulationen	Praxisnahe Übungen zu Scrum, Coaching, Kanban, Design Thinking	Handlungskompetenz, Anwendung
Fallstudien & Rollenspiele	Realistische Fallkontexte zur Vertiefung von Scrum-Coaching	Transfer, Perspektivwechsel
Gruppenreflexion & Feedback	Austausch über Mindset, KVP, Zusammenarbeit	Teamentwicklung, Selbstreflexion
Blended Learning / Online	Teilweise Online-Module via Google Meets	Flexibilität, selbstgesteuertes Lernen

10. Prüfungsform

Modulprüfung – 30 Minuten online, praxisfallbezogen

- Format: Online-Prüfung (Einzelperson)
- Inhalt: Bearbeitung eines agilen Praxisfalls mit anschliessender Reflexion
- Bewertung: Gemäss DfC-Prüfungsordnung – vgl. Kriterien für Transferaufgaben und mündliche Präsentation.

11. Literatur (Basis)

Titel	Autor(en)	Jahr	Relevanz
Scrum – The Art of Doing Twice the Work in Half the Time	Sutherland, J.	2014	Einführung in Scrum
Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business	Anderson, D. J.	2010	Kanban-Grundlagen
Design Thinking: Understand – Improve – Apply	Meinel, C., Leifer, L.	2011	Kreative Problemlösungsmethoden
Agile Coaching	Adkins, L.	2010	Grundlagen agiler Beratung
Coaching Agile Teams	Adkins, L.	2010	Vertiefung Scrum-Coaching
Agile Retrospectives: Making Good Teams Great	Derby, E., Larsen, D.	2006	KVP und Teamreflexion
IFP Lehrbuch: Grundlagen Agiles Arbeiten	Fachschaftsrat IFP Basel	2024	Agile Methoden und Agiles Arbeiten

12. Workload (gemäss DfT)

Aktivität	Stunden
Kontaktunterricht (Präsenz)	28
Online-Sessions (live)	4
Selbststudium / Literatur	30
Praxisaufgabe / Fallstudie	28
Feedback, Reflexion	10
Gesamt	100–125

13. Anrechenbarkeit

Aspekt	Beschreibung
Studiengang	CAS Agile Culture Creator und Agile Coach
Modulart	Pflichtmodul
ECTS-Credits	4 ECTS
Position im Curriculum	Grundlagenmodul
Bezug zu anderen Modulen	Basis für: Agile Kulturentwicklung, Strategieentwicklung, Coachingmodule
Weitere Programme	Optional anrechenbar in verwandten CAS mit Führungs-/Organisationsfokus

14. Abgrenzung zu anderen Modulen

Modul	Abgrenzung
Agile Strategieentwicklung (AM007)	Strategische Organisationsebene, statt methodische Anwendung
Psychologie & Persönlichkeitsentwicklung (PC003)	Fokus auf individuelle Entwicklung, nicht auf Frameworks
Teamentwicklung & Coaching (PC016)	Coaching aus psychologischer Perspektive, nicht Scrum-basiert

15. Versionierung

Version 1.0 / Erstellt: 08.06.2025 / IFP Basel, Directorate for Teaching