



**Vorbereitungshandbuch**

Ausgabe 202001

Copyright © EXIN Holding B.V. 2020. All rights reserved.  
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



# Inhalt

1. Überblick	4
2. Prüfungsanforderungen	6
3. Liste der Grundbegriffe	9
4. Literatur	11

# 1. Überblick

EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.DE)

## Anwendungsbereich

Die Zertifizierung EXIN Agile Scrum Foundation validiert das Wissen der Kandidaten in folgenden Bereichen:

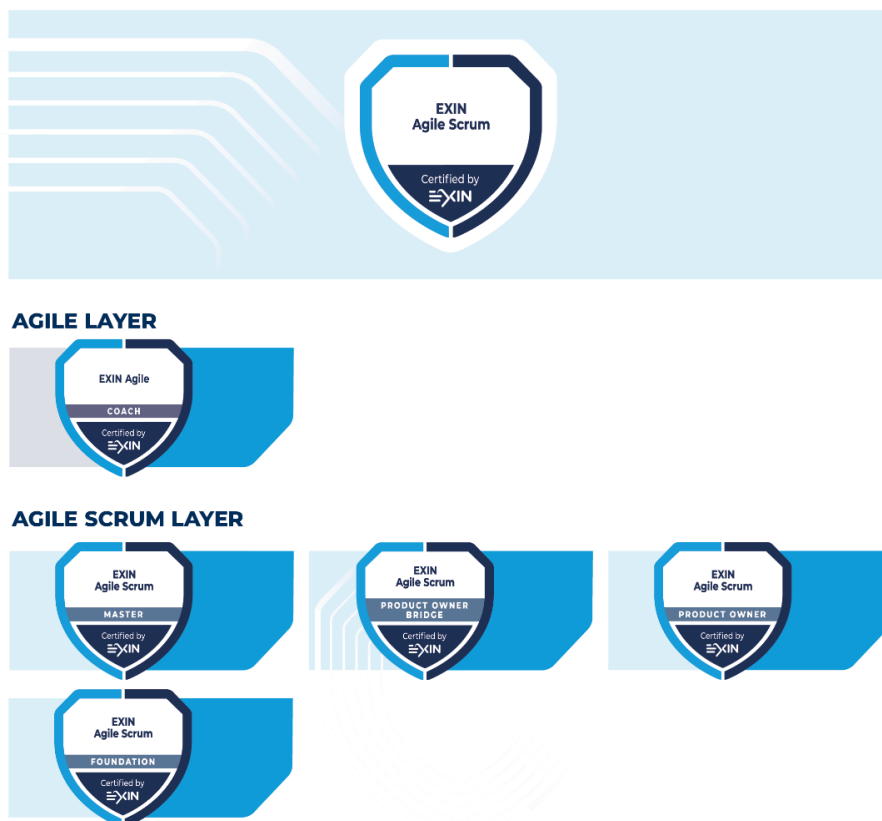
- Denkweise nach agiler Methodik,
- Scrum-Praktiken,
- Scrum-Planung und -Schätzung,
- Steuern von Scrum-Projekten
- erweiterte Scrum-Konzepte.

## Zusammenfassung

Die Zertifizierung EXIN Agile Scrum Foundation zeigt, dass der Kandidat mit den agilen Prinzipien und dem Scrum Framework vertraut ist. Bei Agile und Scrum geht es um die Zusammenarbeit im Team zur erfolgreichen Realisierung eines übergeordneten Ziels. Die agilen Prinzipien kommen häufig in der Softwareentwicklung zum Einsatz, finden aber zunehmend auch in anderen Bereichen Anwendung. Scrum-Praktiken umfassen den Aufbau funktionsübergreifender, selbstverwalteter Teams, die am Ende jeder Iteration oder Sprint, ein funktionierendes Inkrement einer Software liefern.

## Kontext

Die EXIN Agile Scrum Foundation-Zertifizierung ist Teil des EXIN Agile Scrum-Qualifizierungsprogramms.



## Zielgruppe

Am bekanntesten ist die agile Denkweise im Bereich der Softwareentwicklung, wobei die agilen Prinzipien inzwischen zunehmend auch in anderen Projekten zum Einsatz kommen. Die am häufigsten genutzte agile Methode ist Scrum. Sie eignet sich für alle Experten, die sich über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen IT und Projektmanagement auf dem Laufenden halten möchten, insbesondere Projektleiter und –beteiligte. Die Zertifizierung wendet sich vor allem an Experten in den Bereichen Projektmanagement, Softwareentwicklung, IT Service Management oder Business Management. Diese Zertifizierung wird vor allem vor Beginn eines Scrum-Projekts empfohlen.

## Zertifizierungsvoraussetzungen

- Erfolgreicher Abschluss der Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation.

## Einzelheiten zur Prüfung

Art der Prüfung:	Multiple-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen:	40
Mindestpunktzahl:	65%
Einsicht in Dokumentation/Notizen:	Nein
Elektronische Geräte/Hilfsmittel erlaubt:	Nein
Prüfungsdauer	60 Minuten

Es gilt die Prüfungsordnung von EXIN.

## Bloom Level

Die EXIN Agile Scrum Foundation-Zertifizierung testet Kandidaten auf Bloom Level 1 und Level 2 nach der überarbeiteten Taxonomie von Bloom:

- Bloom Level 1: Wissen – basiert auf dem Wiederabrufen von Informationen. Kandidaten müssen aufnehmen, merken, erkennen und wiedergeben.
- Bloom Level 2: Verstehen - ein Schritt über das Wissen hinaus. Verstehen zeigt, dass Kandidaten begreifen, was präsentiert wird und bewerten können, wie der Unterrichtsstoff in ihrem eigenen Umfeld angewendet werden kann. Diese Art von Fragen soll zeigen, dass der Kandidat in der Lage ist, die richtige Beschreibung von Fakten und Ideen zu organisieren, zu vergleichen, zu interpretieren und auszuwählen.

## Schulung

### Präsenzstunden

Für diesen Kurs werden 14 Präsenzstunden empfohlen. Darin enthalten sind Gruppenarbeiten, Prüfungsvorbereitung und kurze Pausen. Nicht enthalten sind: Mittagspausen, Hausaufgaben und die Prüfung.

### Regelstudiendauer

60 Stunden, je nach Vorwissen.

### Schulungsanbieter

Eine Liste mit unseren akkreditierten Schulungsanbietern finden Sie unter <http://www.exin.com>.

## 2. Prüfungsanforderungen

Die Prüfungsanforderungen sind im Einzelnen in den Prüfungsspezifikationen erläutert. In der unten dargestellten Tabelle finden Sie eine Liste mit den Themen des Moduls (Prüfungsanforderungen).

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Gewichtung
<b>1. Denkweise nach agiler Methodik</b>		<b>10%</b>
	1.1 Konzepte nach Agile und Scrum	10%
<b>2. Scrum-Praktiken</b>		<b>45%</b>
	2.1 Scrum-Rollen	22,5%
	2.2 Scrum-Ereignisse	12,5%
	2.3 Die Bedeutung von Backlogs	7,5%
	2.4 Definition of Done (Definition von Fertig)	2,5%
<b>3. Scrum-Planung und -Schätzung</b>		<b>22,5%</b>
	3.1 Scrum-Planung	15%
	3.2 Scrum-Schätzung	7,5%
<b>4. Steuern von Scrum-Projekten</b>		<b>12,5%</b>
	4.1 Scrum-Steuerung	12,5%
<b>5. Erweiterte Scrum-Konzepte</b>		<b>10%</b>
	5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen	10%
<b>Total</b>		<b>100%</b>

## Prüfungsspezifikationen

### 1 Denkweise nach agiler Methodik

#### 1.1 Konzepte nach Agile und Scrum

Der Kandidat ist in der Lage...

- 1.1.1 zu erkennen, wie die Umstellung auf eine agile Umgebung funktioniert.
- 1.1.2 zu erkennen, wie Agilität zu Wertschöpfung, Planbarkeit und Flexibilität führt.
- 1.1.3 das Agile Manifest zu beschreiben.
- 1.1.4 andere agile Methoden und Praktiken neben Scrum zu erkennen.

### 2 Scrum-Praktiken

#### 2.1 Scrum-Rollen

Der Kandidat ist in der Lage...

- 2.1.1 die Rolle des Product Owners zu erläutern.
- 2.1.2 die Rolle des Scrum Masters zu erläutern.
- 2.1.3 die Rolle des Entwicklungsteams zu erläutern.
- 2.1.4 die traditionelle Rolle des Projektmanagers zu erläutern.

#### 2.2 Scrum-Ereignisse

Der Kandidat ist in der Lage...

- 2.2.1 die Merkmale von Timeboxing-Ereignissen zu erläutern.
- 2.2.2 die Merkmale von Sprints zu erläutern.
- 2.2.3 die Merkmale des Daily Scrum zu erläutern.
- 2.2.4 die Merkmale von Sprint Review und Sprint-Retrospektive zu erläutern.

#### 2.3 Die Bedeutung von Backlogs

Der Kandidat ist in der Lage...

- 2.3.1 die Merkmale guter Product Backlogs und Sprint Backlogs zu erläutern.
- 2.3.2 gute User Storys und Backlog Items (Backlog-Einträge) zu erkennen.
- 2.3.3 zu erläutern, wie Product Backlog Items gepflegt werden.

#### 2.4 Definition of Done (Definition von Fertig)

Der Kandidat ist in der Lage...

- 2.4.1 die Bedeutung einer guten Definition of Done zu erläutern.

### 3 Scrum-Planung und -Schätzung

#### 3.1 Scrum-Planung

Der Kandidat ist in der Lage...

- 3.1.1 zu erläutern, was bei den Sprint-Planungsmeetings passiert.
- 3.1.2 die Rituale und Bedeutung des Daily Scrum zu verstehen.
- 3.1.3 zu verstehen, wie die Dauer eines Sprints ermittelt wird.

#### 3.2 Scrum-Schätzung

Der Kandidat ist in der Lage...

- 3.2.1 folgende Schätztechniken zu erläutern: Planning Poker, Triangulation und Affinitätsschätzung.
- 3.2.2 zu verstehen, wie Schätzungen mit Hilfe von Idealtagen oder Story Points berechnet werden.
- 3.2.3 zu verstehen, wie Backlog-Einträge angeordnet werden.

### 4 Steuern von Scrum-Projekten

#### 4.1 Scrum-Steuerung

Der Kandidat ist in der Lage...

- 4.1.1 Burn-down Charts zu verstehen.
- 4.1.2 zu verstehen, wie der Sprint-Fortschritt überwacht wird.
- 4.1.3 zu verstehen, wie die Velocity (Geschwindigkeit) des Teams berechnet wird.
- 4.1.4 Kanban-Boards zu verstehen.
- 4.1.5 das Konzept und den Wert von Information Radiators zu verstehen.

## 5 Erweiterte Scrum-Konzepte

### 5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen

Der Kandidat ist in der Lage...

5.1.1 zu erkennen, wie Scrum in großen, komplexen Projekten eingesetzt wird.

5.1.2 zu erkennen, wie Scrum in Teams eingesetzt wird, die auf verschiedene Standorte verteilt sind.

5.1.3 die verschiedenen Vertragstypen in Scrum zu verstehen.

5.1.4 zu verstehen, wie ein agiler Arbeitsplatz aufgebaut wird.



### 3. Liste der Grundbegriffe

Dieses Glossar enthält Begriffe und Abkürzungen, mit denen die Kandidaten vertraut sein sollten.

Bitte beachten Sie, dass die Kenntnis dieser Begriffe alleine nicht ausreicht. Der Kandidat muss diese Begriffe auch verstehen und mit Beispielen belegen können.

Englisch	Deutsch
Affinity Estimation	Affinitätsschätzung
Agile Manifesto	Agiles Manifest
Burn-Down chart	Burn-Down Chart
Burn-Up chart	Burn-Up Chart
coach	Coach
commitment	Engagement
communication	Kommunikation
continuous integration	kontinuierliche Integration
customer	Kunde
Daily Scrum	Daily Scrum
Definition of Done (Done)	Definition of Done (Definition von Fertig)
Development Team	Entwicklungsteam
distributed team	auf verschiedene Standorte verteiltes Team
DSDM	DSDM
escaped defect	nicht entdeckter Fehler
estimation	Schätzung
Extreme Programming (XP)	Extreme Programming (XP)
Ideal Hours/Ideal Days	Idealstunden/ Idealtage
increment	Inkrement
information radiator	Information Radiator
Kanban	Kanban
MoSCoW	MoSCoW
Niko-Niko calendar	Niko-Niko-Kalender
osmotic communication	osmotische Kommunikation
Pair Programming	Paarprogrammierung
planning	Planung
Planning Poker	Planning Poker
priority	Priorität
Product Backlog	Product Backlog
Product Backlog item	Product Backlog Item (Product Backlog-Eintrag)
Product Owner	Product Owner
refactoring	Refactoring
Release Planning	Release-Planung
report	Bericht
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrums	Scrum-of-Scrums
splitting teams	Teams aufteilen
Sprint	Sprint
Sprint Backlog	Sprint Backlog
Sprint Backlog (item)	Sprint Backlog Item (Sprint Backlog-Eintrag)
Sprint Planning	Sprint-Planung
Sprint Retrospective	Sprint-Retrospektive
Sprint Review	Sprint Review

Story Point	Story Point
team	Team
Test-driven development	Test-Driven Development
timebox/timeboxing	Timebox/ timeboxing
Triangulation	Triangulation
User Story	User Story
Velocity	Velocity (Geschwindigkeit)
Waterfall/Crystal Clear method	Wasserfall-/ Crystal Clear-Methode
workspace	Arbeitsplatz

## 4. Literatur

### Prüfungsliteratur

Das für die Prüfung benötigte Wissen wird durch folgende Literatur abgedeckt:

- A. Nader K. Rad & Frank Turley  
**Agile Scrum Handbook**  
 Van Haren Publishing (2. Auflage, 2018)  
 ISBN: 9789401802796 (Druckexemplar)  
 ISBN: 9789401802789 (E-Buch)
  
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland  
**The Scrum Guide**  
<http://www.scrumguides.org> (neueste Version)

### Literaturverzeichnis

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Literatur
<b>1. Denkweise nach agiler Methodik</b>		
	1.1 Konzepte nach Agile und Scrum	A: Agility Concept (p. 8-24) A: Scaled Scrum (p. 75-82) A: Extreme Programming (p. 82-89) A: DSDM (p. 89-96) B: Definition of Scrum B: Uses of Scrum B: Scrum Theory B: Scrum Values
<b>2. Scrum-Praktiken</b>		
	2.1 Scrum-Rollen	A: Agile Principles (p. 15-18) A: Scrum Roles (p. 26-34) A: Scrum Events (p. 34-45) A: Scrum Artifacts (p. 45-75) B: The Scrum Team B: Scrum Events
	2.2 Scrum-Ereignisse	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (p. 8-11) A: Scrum Events (p. 34-45) A: Scrum Artifacts p. 45-75) B: Scrum Events
	2.3 Die Bedeutung von Backlogs	A: Scrum Events (p. 34-45)
	2.4 Definition of Done (Definition von Fertig)	A: Scrum Artifacts (p. 45-75)

<b>3. Scrum-Planung und –Schätzung</b>		
	3.1 Scrum-Planung	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (p. 8-11) A: Scrum Events (p. 34-45) A: Scrum Artifacts (p. 45-75) B: Scrum Events B: Scrum Artifacts
	3.2 Scrum-Schätzung	A: Scrum Artifacts (p. 45-75)
<b>4. Steuern von Scrum-Projekten</b>		
	4.1 Scrum-Steuerung	A: Scrum Artifacts (p. 45-75) A: KanBan and ScrumBan (p. 96-103) B: Scrum Events
<b>5. Erweiterte Scrum-Konzepte</b>		
	5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen	A: Practical Considerations about Adaptive Lifecycles (p. 8-11) A: Scrum Roles (p. 26-34) A: Scrum Artifacts (p. 45-75) A: Scaled Scrum (p. 75-82) A: DSDM (p. 89-96)



# Kontakt EXIN

[www.exin.com](http://www.exin.com)

