



Vorbereitungshandbuch

Ausgabe 201808

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulated in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by EXIN.



Inhalt

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

1. Überblick

EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.DE_

Zusammenfassung

Mit EXIN Agile Scrum Foundation stellt ein Schulungsteilnehmer sein Wissen zu Agile- und Scrum-Frameworks unter Beweis.

Das Prinzip von Agile Scrum basiert auf einer Zusammenarbeit zur erfolgreichen Realisierung eines übergeordneten Ziels. Agile Methoden werden häufig in der Softwareentwicklung eingesetzt und finden zunehmend auch in anderen Bereichen Anwendung. Scrum-Praktiken umfassen den Aufbau funktionsübergreifender, selbstverwalteter Teams, die am Ende jeder Iteration, dem so genannten „Sprint“, ein funktionierendes Inkrement einer Software liefern.

Context

Die Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation ist Teil des EXIN-Qualifikationsprogramms und wurde in Zusammenarbeit mit internationalen Experten auf diesem Gebiet entwickelt.

Zielgruppe

Diese Zertifizierung wird dringend vor dem Einstieg in Scrum-Projekte empfohlen.

Zertifizierungsvoraussetzungen

Bestehen der Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation.

Einzelheiten zur Prüfung

Prüfungsart:	Multiple-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen:	40
Mindestanforderung zum Bestehen der Prüfung:	65%
Hilfsmaterialien zugelassen?	Nein
Elektronische Geräte/Hilfsmittel erlaubt?	Nein
Examensdauer:	60 Minuten

Es gelten die EXIN Examen Regeln und Vorschriften.

Schulung

Präsenzstunden

Für diesen Kurs werden 16 Präsenzstunden empfohlen. Darin enthalten sind Gruppenarbeiten, Prüfungsvorbereitung und kurze Pausen, nicht jedoch die Zeit, die für Hausaufgaben, die mit der Prüfung verbundene Logistik, die Prüfung und Mittagspausen benötigt wird.

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).

Prüfungsanforderung	Prüfungsspezifikation	Gewichtung
1. Denkweise nach Agile-Methodik		10%
	1.1 Konzepte nach Agile	10%
2. Scrum-Praktiken		45%
	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 „fertiggestellt“	2.5%
3. Scrum-Planung und –Schätzung		22.5%
	3.1 Scrum-Planung	15%
	3.2 Scrum-Schätzung	7.5%
4. Überwachen von Scrum-Projekten		12.5%
	4.1 Scrum-Überwachung	12.5%
5. Erweiterte Scrum-Konzepte		10%
	5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen	10%
Total		100%

Prüfungsspezifikationen

1. Denkweise nach agiler Methodik

- 1.1. Konzepte nach Agile 10 %
 - 1.1.1 Erkennen, wie die Anpassung an agile Umgebungen erfolgt
 - 1.1.2 Erkennen, wie Agilität zu Prognostizierbarkeit und Flexibilität führt
 - 1.1.3 Beschreiben des Agilen Manifests
 - 1.1.4 Erkennen von Teilen des agilen Frameworks, wie Pair Programming, „Test Driven“ (testgetriebene) Entwicklung, kontinuierliche Integration, kontinuierliches Überarbeiten und Collective Code Ownership

2. Scrum-Praktiken

- 2.1 Scrum-Rollen 22,5 %
 - 2.1.1 Erläutern der Rolle des Product Owners
 - 2.1.2 Erläutern der Rolle des Scrum Masters
 - 2.1.3 Erläutern der Rolle des Entwicklungsteams
 - 2.1.4 Erläutern der traditionellen Rolle des Projektmanagers

- 2.2 Scrum-Ereignisse 12,5 %
 - 2.2.1 Erläutern der Merkmale von Timeboxing-Ereignissen
 - 2.2.2 Erläutern der Merkmale von Sprints
 - 2.2.3 Erläutern der Merkmale des Daily Scrum
 - 2.2.4 Erläutern der Merkmale von Sprint Review und Sprint-Retrospektive

- 2.3 Die Bedeutung von Backlogs 7,5 %
 - 2.3.1 Erläutern der Merkmale guter Product Backlogs und Sprint Backlogs
 - 2.3.2 Erkennen guter User Storys und Backlog-Einträge
 - 2.3.3 Erläutern, wie Product Backlog-Einträge verfeinert werden

- 2.4 Definition of Done / Definition von „fertiggestellt“ 2,5 %
 - 2.4.1 Erläutern der Bedeutung einer guten „Definition of Done“ / Definition von „fertiggestellt“

3. Scrum-Planung und -Schätzung

3.1 Scrum-Planung 15 %

- 3.1.1 Erläutern, was während der Sprint-Planungsmeetings passiert
- 3.1.2 Verstehen der Rituale und Bedeutung des Daily Scrum
- 3.1.3 Verstehen, wie die Dauer eines Sprints ermittelt wird

3.2 Scrum-Schätzung 7,5 %

- 3.2.1 Erläutern von Schätztechniken: Planning Poker, Triangulation und Affinity Estimation
- 3.2.2 Verstehen, wie Backlog-Einträge angeordnet werden

4. Überwachen von Scrum-Projekten

4.1 Scrum-Überwachung 12,5 %

- 4.1.1 Verstehen von Burn-down Charts
- 4.1.2 Verstehen, wie der Sprint-Fortschritt überwacht wird
- 4.1.3 Verstehen, wie die Velocity (Geschwindigkeit) des Teams berechnet wird
- 4.1.4 Verstehen von Kanban-Boards
- 4.1.5 Verstehen des Konzepts und Werts von Information Radiators

5. Erweiterte Scrum-Konzepte

5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen 10 %

- 5.1.1 Erkennen, wie Scrum in großen, komplexen Projekten eingesetzt wird
- 5.1.2 Erkennen, wie Scrum in Teams eingesetzt wird, die auf unterschiedliche Standorte verteilt sind
- 5.1.3 Verstehen der verschiedenen Vertragstypen in Scrum
- 5.1.4 Verstehen, wie ein agiler Arbeitsplatz aufgebaut wird

3. Liste der Grundbegriffe

Dieses Glossar enthält Begriffe, mit denen die Teilnehmer vertraut sein sollten.

Bitte beachten Sie, dass die Kenntnis dieser Begriffe alleine nicht ausreicht. Die Teilnehmer müssen diese Begriffe auch verstehen und mit Beispielen belegen können.

English	Deutsch
Affinity estimation	Affinity Estimation
Agile Manifesto	Agiles Manifest
Backlog	Backlog
Burn-down chart	Burn-down Chart
Coach	Coach
Commitment	Zusage
Communication	Kommunikation
Continuous integration	Kontinuierliche Integration
Crystal	Kunde
Daily stand-up	Daily Stand-up
Definition of 'done'	Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“, Done (fertiggestellt))
Distributed team	Auf verschiedene Standorte verteiltes Team
Elapsed time	Durchlaufzeit
Escaped defect	Escaped Defect
Estimation	Schätzung
Extreme programming (XP)	Extreme Programming (XP)
Ideal days / Ideal hours	Idealstunden/Idealtage
Increment	Inkrement
Information radiator	Information Radiator
MoSCoW	MoSCoW
Niko-niko calendar	Niko-Niko-Kalender
Osmotic communication	Osmotische Kommunikation
Pair programming	Pair Programming
Planning	Planung
Planning onion	Planungsoption
Planning poker	Planning Poker
Priority	Priorität
Product Backlog Item (PBI)	Product Backlog-Eintrag (PBI, Product Backlog Item)
Product owner	Product Owner
Refactoring	Überarbeiten (Refactoring)
Release planning	Release-Planung
Report	Bericht
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrum	Scrum-of-Scrum

Splitting teams	Teams aufteilen
Sprint	Sprint
Sprint Backlog Item (SBI)	Sprint Backlog-Eintrag (SBI, Sprint Backlog Item)
Sprint Planning	Sprint-Planung
Sprint Retrospective	Sprint-Retrospektive
Sprint Review	Sprint Review
Stand-up	Stand-up
Statement of value	Werteaussage
Story	Story
Story point	Story Point
Succession	Reihenfolge
Succession Planning	Planung der Reihenfolge
Team	Team
Test-driven software development	Test-driven (testgetriebene) Softwareentwicklung
Time-box/Time-boxing	Timebox/Timeboxing
Triangulation	Triangulation
Velocity of the team	Velocity (Geschwindigkeit) des Teams
Waterfall/Crystal Clear method	Wasserfall-/Crystal Clear-Methode
Workspace	Arbeitsplatz

4. Literatur

- A. Nader K. Rad & Frank Turley
Agile Scrum Handbook
 Van Haren Publishing (2nd Edition 2018)
 9789401802796 - ISBN: hard copy
 9789401802789 - ISBN: eBook
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide (16 pages)
<http://www.scrumguides.org> (neueste Version)

Literaturverzeichnis

Prüfungs-anforderung	Prüfungsspezifikation	Literatur
1. Denkweise nach Agile-Methodik		
	1.1 Konzepte nach Agile	A: Agility Concept A: Extreme Programming A: DSDM A: Project Constraints A: Upfront Planning A: MoSCoW Priorization A: Exceptions
2. Scrum-Praktiken		
	2.1 Scrum-Rollen	A: Scrum Roles
	2.2 Scrum-Ereignisse	A: Scrum Events
	2.3 Die Bedeutung von Backlogs	A: Artifacts 1 and 2
	2.4 Definition of Done / Definition von „fertiggestellt“	A: Artifact 3
3. Scrum-Planung und –Schätzung		
	3.1 Scrum-Planung	A: Scrum Events A: Scrum Artifacts
	3.2 Scrum-Schätzung	A: Scrum Artifacts
4. Überwachen von Scrum-Projekten		
	4.1 Scrum-Überwachung	A: Artifacts 1, 2 and 3, ScrumBut and ScrumBan
5. Erweiterte Scrum-Konzepte		
	5.1 Scrum in unterschiedlichen Situationen	A: Pigs and Chickens A: Scaled Scrum A: Scrum Prerequisites A: Contract Types and Scrum

Kontakt EXIN

www.exin.com

