



**EXIN
Agile Scrum**

MASTER

Certified by


Vorbereitungshandbuch

Ausgabe 202411

Copyright © EXIN Holding B.V. 2024. 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	7
3. Liste der Grundbegriffe	10
4. Literatur	13

1. Überblick

EXIN Agile Scrum Master (ASM.DE)

Anwendungsbereich

Die EXIN Agile Scrum-Zertifizierung bestätigt, dass die Fachkraft als Scrum Master fungieren kann, indem er einem Team dabei hilft, mithilfe von Scrum Mehrwert zu schaffen und sicherzustellen, dass Scrum-Praktiken von allen Teammitgliedern gut verstanden und korrekt angewendet werden.

Diese Zertifizierung deckt folgende Themen ab:

- Agiles Mindset
- Scrum-Master-Verantwortung
- Agile Schätzung, Planung, Monitoring und Kontrolle
- Komplexe Projekte
- Übernahme von Agile

Zusammenfassung

Bei Agile und Scrum geht es darum, gemeinsam ein bestimmtes Ziel erfolgreich zu realisieren. Agile Prinzipien sind in der Softwareentwicklung beliebt und finden zunehmend auch in anderen Bereichen Anwendung. Das Scrum-Framework umfasst den Aufbau funktionsübergreifend zusammengesetzter selbstorganisierter Teams, die am Ende jeder Iteration, bzw. jedes Sprints ein funktionierendes Inkrement bereitstellen.

Der Scrum Master ist dafür zuständig (durchführungsverantwortlich) sicherzustellen, dass das Team das Scrum Framework versteht. Dies erreicht er oder sie, indem er das Scrum Team coacht, schult und moderiert und ihm so hilft, Wert bereitzustellen. Ein erfolgreicher Scrum Master arbeitet innerhalb und außerhalb des Teams gut mit anderen zusammen. Der Scrum Master hilft Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die nicht zum Scrum Team gehören, zu verstehen, welche Interaktionen mit dem Scrum Team hilfreich sind und welche nicht.

Bei der Zertifizierung EXIN Agile Scrum Master geht es in erster Linie um die Einführung von Agilen Prinzipien und des Scrum Frameworks am Arbeitsplatz und um die Übernahme der Verantwortung (Ergebnisverantwortung) durch den Scrum Master.

Kontext

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



Zielgruppe

Diese Zertifizierung eignet sich insbesondere für Fachkräfte, die in einem agilen Kontext arbeiten und vorhaben, ein Scrum Team als Scrum Master zu unterstützen.

Zertifizierungsvoraussetzungen

- Erfolgreicher Abschluss der Prüfung EXIN Agile Scrum Master.
- Akkreditierte EXIN Agile Scrum Master Schulung, einschließlich Abschluss der praktischen Aufgabenstellungen.

Kenntnisse der Scrum-Terminologie, z.B. durch Teilnahme an der Prüfung EXIN Agile Scrum Foundation, werden dringend empfohlen.

Einzelheiten zur Prüfung

Art der Prüfung:	Multiple-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen:	40
Mindestpunktzahl:	65% (26/40 Fragen)
Einsicht in Dokumentation:	Nein
Notizen machen:	Nein
Elektronische Geräte/Hilfsmittel erlaubt:	Nein
Prüfungsdauer:	90 Minuten

Es gilt die Prüfungsordnung von EXIN.

Bloom Level

Die EXIN Agile Scrum Master-Zertifizierung testet Kandidaten auf Bloom Level 2, Level 3 und Level 4 nach der überarbeiteten Taxonomie von Bloom:

- 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.
- Bloom Level 3: Anwenden – diese Stufe zeigt, dass der Teilnehmer Inhalte in einem anderen als dem gelernten Kontext anwenden kann. Die Fragen zu dieser Lernstufe sollen zeigen, dass der Kandidat Probleme in neuen Situationen lösen kann, indem er das erworbene Wissen bzw. die gelernten Tatsachen, Techniken und Regeln auf eine andere oder neue Art anwendet. Die Fragen beschreiben in der Regel ein kurzes Szenario.
- Bloom Level 4: Analysieren – diese Stufe zeigt, dass der Kandidat gelernte Inhalte zum besseren Verständnis in ihre Bestandteile gliedern kann. Diese Lernzielstufe nach Bloom wird in erster Linie mit Hilfe praktischer Aufgabenstellungen geprüft. Praktische Aufgabenstellungen sollen nachweisen, dass der Kandidat Informationen prüfen und in ihre Bestandteile zerlegen kann, indem er Motive oder Ursachen identifiziert, Schlussfolgerungen trifft und Belege für allgemein gültige Aussagen findet.

Schulung

Präsenzstunden

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

Regelstudiendauer

112 Stunden (4 ECTS), je nach Vorwissen.

Schulungsanbieter

Eine Liste mit unseren akkreditierten Schulungsanbietern finden Sie unter 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 (Prüfungsanforderungen) und Unterthemen (Prüfungsspezifikationen) des Moduls.

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Gewichtung
1. Das Agile Mindset		10%
	1.1 Agile Konzepte	10%
2. Die Scrum-Master-Verantwortung		27,5%
	2.1 Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen) und Commitment	12,5%
	2.2 Moderation und Coaching des Teams	7,5%
	2.3 Andere Verantwortungen (Product Owner, Entwickler)	7,5%
3. Agile Schätzung, Planung, Monitoring und Kontrolle		32,5%
	3.1 Erstellung und Pflege des Product und Sprint Backlogs	7,5%
	3.2 Agile Planung	5%
	3.3 Agile Schätzung	5%
	3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts	10%
	3.5 Die Kontrolle behalten	5%
4. Komplexe Projekte		12,5%
	4.1 Die Skalierung Agiler Projekte	5%
	4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten	5%
	4.3 Einsatz und Integration Agiler Werkzeuge	2,5%
5. Die Übernahme von Agile		17,5%
	5.1 Die Einführung von Agile	7,5%
	5.2 Selbstmanagement	5%
	5.3 Agile Anforderungen und die richtige Umgebung	5%
	Total	100%

Prüfungsspezifikationen

1 Das Agile Mindset

1.1 Agile Konzepte

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

1.1.1 das Agile Mindset zu erläutern.

1.1.2 zu erkennen, dass Agile zu Vorsehbarkeit und Flexibilität führt.

1.1.3 zu beschreiben, wie man kontinuierliche Verbesserung aufbaut.

1.1.4 andere Agile Frameworks und Methoden von Scrum zu unterscheiden: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe und Kanban.

2 Die Scrum-Master-Verantwortung

2.1 Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen) und Commitment

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

2.1.1 zu erläutern, welche Aufgaben und Zuständigkeiten zur Scrum-Mastergehören.

2.1.2 ein Szenario mit einer für Scrum Masters typischer Problemstellung zu analysieren und die jeweils besten Lösungen zu finden.

2.1.3 zu erläutern, welche Werkzeuge für die Moderation des Teams genutzt werden sollten.

2.2 Moderation und Coaching des Teams

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

2.2.1 zu erläutern, wie die Moderation des Teams mittels Lösens von Blockaden erfolgt.

2.2.2 zu erläutern, wie das Team gecoacht und geschult wird.

2.3 Andere Verantwortungen (Product Owner, Entwickler)

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

2.3.1 alle Verantwortungen im Scrum Framework zu erläutern.

3 Agile Schätzung, Planung, Monitoring und Kontrolle

3.1 Verfassung und Pflege des Product und Sprint Backlogs

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.1.1 zu erläutern, warum eine gute Definition of Done (DoD) so wichtig ist.

3.1.2 zu erläutern, wie man gute User Stories für Services oder Produkte verfasst.

3.1.3 zu erläutern, wie man das Product Backlog pflegt und Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) hinzufügt.

3.2 Agile Planung

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.2.1 zu erläutern, was man unter der Planung eines Portfolios, Produkts und Roadmaps versteht.

3.2.2 die Verantwortungen des Scrum Masters im Sprint Planning zu erläutern.

3.3 Agile Schätzung

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.3.1 zu erläutern, wie Story Points, Idealstunden, Idealtage und die Geschwindigkeit bei der Planung verwendet werden.

3.3.2 Schätzfehler zu erkennen.

3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts

Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...

3.4.1 Abweichungen, Blockaden und andere Hindernisse zu erkennen, die sich sowohl positiv als auch negativ auf den Fortschritt auswirken.

3.4.2 zu erläutern, wie Information Radiators erstellt und interpretiert werden und welche Maßnahmen in welchen Situationen ergriffen werden sollten.

3.4.3 zu erläutern, wie übliche Methoden der Nachverfolgung verwendet werden (z.B. Burn-Down-Chart, Geschwindigkeit, ...).

- 3.5 Die Kontrolle behalten
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 3.5.1 zu erläutern, wie man mit Problemen und Bugs umgeht und wie man die Stakeholder informiert.

4 Komplexe Projekte

- 4.1 Die Skalierung Agiler Projekte
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.1.1 zu erläutern, wie das Product Backlog in einer skalierten Umgebung eingesetzt wird.
 - 4.1.2 zu erläutern, wie man Scrum mit Hilfe von Nexus skaliert.
- 4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.2.1 zu erläutern, in welchen Fällen Scrum nicht eingesetzt werden kann.
 - 4.2.2 zu erläutern, warum ein kleines Team für jedes Projekt von Vorteil ist.
- 4.3 Einsatz und Integration Agiler Werkzeuge
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 4.3.1 zu erläutern, welche Werkzeuge einem Team bei der Anwendung oder Übernahme von Agile helfen und dadurch die Qualität des Entwicklungsprozesses steigern können.

5 Die Übernahme von Agile

- 5.1 Die Einführung von Agile
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 5.1.1 zu erläutern, wie einige der Aktivitäten des Projektmanagements nach Übergang zu Scrum auf den Scrum Master übertragen werden.
 - 5.1.2 zu identifizieren, was beim Übergang zu Scrum schiefgehen kann.
 - 5.1.3 zu erläutern, wie man mit Widerstand gegen Veränderung umgeht.
- 5.2 Selbstmanagement
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 5.2.1 zu erläutern, was Selbstmanagement für ein Team bedeutet.
 - 5.2.2 zu erläutern, was ein funktionsübergreifend zusammengesetztes Team bedeutet.
- 5.3 Agile Anforderungen und die richtige Umgebung
Die Kandidatin oder der Kandidat ist in der Lage...
 - 5.3.1 zu erläutern, welche kulturellen Veränderungen vor der Übernahme von Agile erforderlich sind.

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
accountability	Verantwortung (Ergebnisverantwortung) ¹
ADAPT (awareness, desire, ability, promotion and transfer)	ADAPT Awareness (Problembewusstsein), Desire (Wunsch zur Veränderung), Ability (Fähigkeit), Promotion (Werbung), Transfer (Transfer)
affinity estimation	Affinity Estimation (Ähnlichkeitsschätzung)
anti-pattern	Antimuster
burn-down (bar) chart	Burn-Down-Chart
burn-up chart	Burn-Up-Chart
business value	Geschäftswert
coach	Coach
collocated team	an einem Ort zusammenarbeitendes Team
commitment	Commitment
conserver	Bewahrer
continuous delivery	kontinuierliche Lieferung
continuous improvement	kontinuierliche Verbesserung
continuous integration	kontinuierliche Integration
customer	Kunde
customer/user needs	Kunden-/Anwenderbedürfnisse
daily scrum	Daily Scrum
definition of done (DoD)	Definition of Done (DoD)
Developers	Entwickler
diehard	Unverbesserliche/r
distributed team	verteiltes Team
Epic user story	Epic (umfangreiche User Story)
estimation	Schätzung
fine-grained user story	feingranulare User Story
flow	Arbeitsfluss
follower	Mitläufer
functional requirement	funktionale Anforderung
Gantt chart	Gantt-Diagramm
grow-and-split	Grow-and-Split (hinzufügen und aufteilen)
ideal days	Idealtage
ideal hours	Idealstunden
impediment	Hindernis
increment	Inkrement
information radiator	Information Radiator
internal coaching	internes Coaching
iteration	Iteration
Kanban board	Kanban-Board

¹ Der Scrum Guide unterscheidet zwischen Verantwortung (Ergebnisverantwortung) und Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung). Verantwortung haben bedeutet, dafür zu sorgen dass etwas passiert. Eine verantwortliche Person darf die Aufgabe delegieren.

Lean	Lean
minimal marketable product (MMP)	Minimum Marketable Product (Mindestmarktreife, MMP)
minimum viable product (MVP)	Minimum Viable Product (MVP)
MoSCoW	MoSCoW
niko-niko calendar	Niko-Niko-Kalender
non-functional requirement	nichtfunktionale Anforderung
originator	Urheber
osmotic communication	osmotische Kommunikation
other Agile frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • pair programming 	andere Agile Frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • Paarprogrammierung
planning poker	Planning Poker
potentially shippable	potenziell lieferfähig
pragmatist	Pragmatiker
product backlog item	Product-Backlog-Eintrag (Product Backlog Item, PBI)
product goal	Produktziel
Product Owner	Product Owner
product roadmap	Produkt-Roadmap
refinement (of the product backlog)	Verfeinerung (des Product Backlogs)
release	Release (Version)
release planning	Releaseplanung
resistance	Widerstand
responsibility	Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) ²
return on investment (RoI)	Kapitalrendite (ROI)
roadblock	Blockade
saboteur	Saboteur
scaling	skalieren
sceptic	Skeptiker
Scrum board	Scrum-Board
Scrum Master	Scrum Master
Scrum team	Scrum Team
servant leader	Servant Leader
software tooling	Software-Werkzeuge (Software Tooling)
split-and-seed	Split-and-Seed (aufteilen und erweitern)
splitting teams	Teams aufteilen
sprint	Sprint
sprint backlog item	Sprint-Backlog-Eintrag (Sprint Backlog Item, SBI)
sprint goal	Sprintziel
sprint planning	Sprint Planning
sprint retrospective	Sprint Retrospective
sprint review	Sprint Review

² Der Scrum Guide unterscheidet zwischen Verantwortung (Ergebnisverantwortung) und Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung). Zuständigkeit haben bedeutet „eine bestimmte Aufgabe erledigen“. Eine zuständige Person führt die Aufgabe im Rahmen seiner oder ihrer Arbeit aus.

story point	Story Point
swimlane	Swimlane
task board	Task-Board
test-driven development	testgetriebene Entwicklung
timebox/timeboxing	Timebox/timeboxed (zeitbegrenzt)
transitioning to Scrum	Übergang zu Scrum
user story	User Story
value	Wert
value stream mapping (VSM)	Wertstromanalyse
velocity	Geschwindigkeit
voice of the customer (VoC)	Kundenstimme
waste	Verschwendung
Waterfall	Wasserfall
work-in-progress limit (WIP-limit)	Begrenzung laufender Arbeit (WIP-Limit)

4. Literatur

Prüfungsliteratur

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

- A. Johann Botha
Das EXIN-Handbuch für Scrum Master und Product Owner
EXIN (2024)
ISBN: 9789076531168
Gehen Sie zu www.exin.com. Klicken Sie auf „Professionals“ und dann auf „Certifications“, um die Zertifizierung zu finden. Den kostenlosen Download finden Sie unter „Required reading“.

Weiterführende Literatur

- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
(neueste Version)

Anmerkung

Weiterführende Literatur dient nur als Referenz und zur Vertiefung des Wissens.

Literaturmatrix

Prüfungsanforderungen	Prüfungsspezifikationen	Literaturverweis
1. Das Agile Mindset		
	1.1 Agile Konzepte	Kapitel 1, 2, 3, 4, 6, 7, 10 Anhang A
2. Die Scrum-Master-Verantwortung		
	2.1 Zuständigkeiten (Durchführungsverantwortungen) und Commitment	Kapitel 5, 6, 7, 8, 10, 11
	2.2 Moderation und Coaching des Teams	Kapitel 5, 7, 13
	2.3 Andere Verantwortungen (Product Owner, Entwickler)	Kapitel 5, 14
3. Agile Schätzung, Planung, Monitoring und Kontrolle		
	3.1 Erstellung und Pflege des Product und Sprint Backlogs	Kapitel 5, 6, 12
	3.2 Agile Planung	Kapitel 5, 6
	3.3 Agile Schätzung	Kapitel 7, 10
	3.4 Nachverfolgung und Kommunikation des Fortschritts	Kapitel 5, 7, 10, 14
	3.5 Die Kontrolle Behalten	Kapitel 6, 10 Anhang B
4. Komplexe Projekte		
	4.1 Die Skalierung Agiler Projekte	Kapitel 2, 6, 12, 14
	4.2 Die Eignung von Agile für verschiedene Projektarten	Kapitel 1, 2, 5, 13
	4.3 Einsatz und Integration Agiler Werkzeuge	Kapitel 10
5. Die Übernahme von Agile		
	5.1 Die Einführung von Agile	Kapitel 2, 5, 13
	5.2 Selbstmanagement	Kapitel 1, 3, 5, 7
	5.3 Agile Anforderungen und die richtige Umgebung	Kapitel 1, 2, 13



Driving Professional Growth

Kontakt EXIN

www.exin.com