



Musterprüfung

Ausgabe 202606



"Copyright © EXIN Holding B.V. 2026. 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

Einführung	4
Musterprüfung	5
Antwortschlüssel	21
Beurteilung	52

Einführung

Dies ist die EXIN Agile Scrum Product Owner (ASPO.DE) Musterprüfung. Es gilt die Prüfungsordnung von EXIN.

Die Musterprüfung besteht aus 40 Multiple-Choice-Fragen. Zu jeder Multiple-Choice-Frage werden mehrere Antwortmöglichkeiten angeboten. Es gibt jeweils eine richtige Antwort.

Sie können maximal 40 Punkte erreichen. Jede richtige Antwort zählt 1 Punkt. Um die Prüfung zu bestehen, müssen Sie mindestens 26 Punkte erzielen.

Die Bearbeitungszeit beträgt 90 Minuten.

Viel Erfolg!

Musterprüfung

1 / 40

Das Unternehmen Yellow Industries verliert Kunden. Die Kunden beschwerten sich in erster Linie darüber, dass Yellow Industries einfach nicht das Produkt erzeugt, dass sie möchten. Der Vorstand möchte eine Agilere Arbeitsweise einführen, um das Unternehmen finanziell wieder auf gesunde Beine zu stellen.

Inwiefern würde eine Agilere Arbeitsweise Yellow Industries **am meisten** nützen?

- A) Sie würde zu einer freundlicheren Umgebung für die Mitarbeiter beitragen, was wiederum zu mehr wertvollem Output führt.
- B) Sie würde den Kunden mehr Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) dafür geben, vor der Entwicklung genau zu sagen, was sie möchten.
- C) Sie würde dazu beitragen, die Personalkosten des Unternehmens zu reduzieren, weil Agile eine effiziente Arbeitsweise ist.
- D) Sie würde dazu beitragen, dass das Unternehmen enger mit seinen Kunden zusammenarbeitet und so mehr Wert für seine Kunden erzeugt.

2 / 40

Eine Agile Arbeitsweise bietet mehr Vorhersehbarkeit und mehr Flexibilität als traditionelle Arbeitsmethoden.

Wie trägt Scrum zu mehr Vorhersehbarkeit und Flexibilität bei?

- A) - Durch ein täglich zur gleichen Zeit abgehaltenes Meeting, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die Einführung eines Scrum-Boards zur Nachverfolgung der Arbeit, was zu mehr Flexibilität führt
- B) - Durch die Erstellung eines neuen Sprint Plannings in jeder Iteration, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die Vermeidung fester Arbeitszeiten für das Team, was zu mehr Flexibilität führt
- C) - Durch Schätzung der Geschwindigkeit des Teams, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die bedarfsgerechte Umordnung der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs), was zu mehr Flexibilität führt
- D) - Durch den Einsatz von Sprint Retrospectives zur Veränderung von Prozessen, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch strikte Service-Level-Erwartungen (SLE), was zu mehr Flexibilität führt

3 / 40

Ein Scrum Master weiß, dass sie dazu beitragen sollte, Blockaden zu lösen. Sie zweifelt jedoch daran, dass es auch nützlich ist, eine Form der kontinuierlichen Verbesserung einzuführen.

Gibt es bezüglich des Lösens von Blockaden und der Einführung von kontinuierlicher Verbesserung einen Zusammenhang?

- A) Ja. Ein Scrum Master, der eine Blockade löst, führt einen Teil der kontinuierlichen Verbesserung aus, denn das Team muss einen Arbeitsfluss etablieren.
- B) Ja. Der Fokus der kontinuierlichen Verbesserung liegt auf der Verbesserung des Produkts. Der Scrum Master sollte daher die kontinuierliche Verbesserung nutzen, um den Arbeitsfluss des Teams zu unterstützen.
- C) Nein. Einträge (Items) für die kontinuierlichen Verbesserung sollten in einem Backlog zur kontinuierlichen Verbesserung eingetragen werden und Blockaden gehören dort nicht hin.
- D) Nein. Das Lösen von Blockaden ist eine Aufgabe des Scrum Masters. Für die kontinuierliche Verbesserung hingegen sorgen die Entwickler.

4 / 40

Die Geschäftsanforderungen können sich jederzeit verändern. Ein Projektteam, das nur das Nötigste macht damit ein erforderlicher Schritt als abgeschlossen betrachtet werden kann, spart daher Aufwand und Zeit.

Welche Agile Methode wird durch diese Aussage **am besten** repräsentiert?

- A) DSDM
- B) Kanban
- C) LeSS
- D) SAFe

5 / 40

Was fällt in einem Scrum Team **nicht** in die Verantwortung (Ergebnisverantwortung) des Product Owners?

- A) Die Koordination der Produkteinführung
- B) Die Pflege des Product Backlogs
- C) Die Verwaltung des Produktbudgets
- D) Die Kontrolle des Fortschritts des Teams

6 / 40

Natalie arbeitet seit fünf Jahren als Entwicklerin in einem Scrum Team für ein Software-Entwicklungsunternehmen. Sie ist eine technisch kompetente und erfahrene Entwicklerin. Vor kurzem wechselte sie zur Wooden Tulip Hotel Group, wo sie jetzt in einem neuen Team als Product Owner an einem Marketingprodukt arbeitet.

Natalie kämpft mit ihrer neuen Verantwortung als Product Owner. Sie ist keine Marketingspezialistin und das Geschäft (Business) der Wooden Tulip Hotel Group unterscheidet sich grundlegend vom dem des Softwareentwicklungsunternehmens, für das sie bislang tätig war.

Was sollte Natalie **als erstes** tun?

- A) Sie sollte den Scrum Master bitten, die Pflichten des Product Owners vorerst zu übernehmen und das Scrum Team bei der Arbeit beobachten, um dabei zu lernen.
- B) Sie sollte die Stakeholder des Geschäfts kennenlernen, um das Marketingprodukt und die geschäftlichen Prioritäten besser zu verstehen.
- C) Sie sollte mit der Verfeinerung des Backlogs beginnen, um das Produkt zu verstehen und die Entwickler bitten, mit dem Kunden zu kommunizieren.
- D) Sie sollte mit den Managern der Wooden Tulip Group sprechen, um die Prioritäten besser zu verstehen und die Reihenfolge im Product Backlog festlegen zu können.

7 / 40

Der Product Owner eines Produktionsunternehmens erhält bei jedem gemeinsamen Meeting negatives Feedback vom Kunden. Der Kunde beschwert sich immer wieder, dass der Product Owner nicht das liefert, was verlangt wurde.

Was sollte der Product Owner tun, um den Erfolg des Produkts zu verbessern?

- A) Den Scrum Master bitten, gemeinsam mit dem Kunden eine Lösung zu erarbeiten
- B) Die Angelegenheit mit dem Scrum Master diskutieren und gemeinsam mit diesem eine Lösung finden
- C) Die Angelegenheit an die direkte Vorgesetzte der Entwickler weiterleiten
- D) Ein gemeinsames Meeting mit dem Kunden und dem Scrum Team organisieren

8 / 40

Das interne Scrum Team einer großen Bank bereitet sein erstes Sprint Review vor. Das Team präsentiert dem Geschäft (Business) die erste Funktionalität eines Service, den es gerade baut.

Die Entwickler schlagen vor, der Product Owner solle über die bisher fertiggestellte Arbeit berichten und die Funktionalität demonstrieren. Sie argumentieren, dass der Product Owner die Kundenstimme vertrete und die Sprache des Geschäfts spreche. Die Entwickler sind der Meinung, sie selbst seien zu technisch.

Der Scrum Master dagegen schlägt vor, dass die Entwickler ihre Arbeit selbst präsentieren sollen. So hätten sie die Möglichkeit, ihre Funktionalität zu erklären und direkt auf eventuelle Fragen einzugehen. Der Scrum Master und der Product Owner werden bei dem Meeting anwesend sein.

Wie sollte das Sprint Review aufgebaut werden?

- A) Die Resultate werden den wichtigsten Stakeholder vom gesamten Scrum Team präsentiert und der Fortschritt in Richtung Produktziel wird erörtert.
- B) Der Product Owner bereitet eine Präsentation vor und präsentiert, zusammen mit den Entwicklern, den Stakeholder die Ergebnisse des Sprints.
- C) Der Product Owner und der Scrum Master zeigen den Stakeholder, welche Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) fertiggestellt sind.

9 / 40

Fatima arbeitet in einem Unternehmen für Data Warehouse Software als Product Owner. Mitten in einem Sprint erhält sie zu zwei Aspekten neue Informationen. Das Unternehmen muss erstens das Produktziel ändern, weil der Kunde seine Meinung geändert hat. Und zweitens reicht das Budget nicht aus, um das ursprünglich geplante Projekt fertigzustellen.

Ist Fatima berechtigt, diesen Sprint abzurechnen?

- A) Ja, weil das Sprintziel nicht mehr wertbringend ist.
- B) Ja, weil das Budget nicht ausreicht, um den Sprint abzuschließen.
- C) Nein, weil einmal begonnene Sprints, niemals abgebrochen werden.
- D) Nein, weil nur der Kunde einen Sprint abbrechen darf.

10 / 40

Ein Unternehmen arbeitet mit mehreren Scrum Teams, um sicherzustellen, dass es die von den Kunden geforderten Termine einhalten kann. Die Teams müssen sicherstellen, dass keine Arbeiten doppelt ausgeführt werden und dass Abhängigkeiten sichtbar und eindeutig sind.

Das Unternehmen hat sich für ein einziges Backlog, einen einzigen Product Owner und mehrere Scrum Teams entschieden. Jedes Scrum Team besteht aus mehreren Entwicklern und einem eigenen Scrum Master.

Welche Scrum-Verantwortung ist **am besten** aufgestellt, um die Bemühungen zu koordinieren?

- A) Die Entwickler, weil die Teams sich selbst managen und daher auch in der Lage sein sollten, die Koordination zu übernehmen
- B) Der Product Owner, weil der Product Owner auch das Product Backlog koordiniert
- C) Die Scrum Master, weil sie Zeit haben zusammen mit den anderen Scrum Mastern zu koordinieren

11 / 40

Die Entwickler, der Scrum Master und der Product Owner haben unterschiedliche Verantwortungen (Ergebnisverantwortungen). Einer der Verantwortungen sollte den Plan und die Arbeitsweise bei Bedarf anpassen, um sicherzustellen, dass Fortschritt in Richtung des Sprintziels gemacht wird.

Welche Verantwortung ist das?

- A) Der Entwickler
- B) Des Product Owners
- C) Des Scrum Masters

12 / 40

Ein effektives Produktziel ist einer der wichtigsten Aspekte, um in Scrum Kundenwert zu erzeugen.

Welche entscheidende Frage muss beantwortet werden, um ein effektives Produktziel festlegen zu können?

- A) Wie wird das Produkt für den Kunden rentabel?
- B) Welcher Produktzustand wird künftig erwartet?
- C) Zu welchem Termin soll das Produkt verfügbar sein?
- D) Welche Features des Produkts müssen zuerst erstellt werden?

13 / 40

Amitola Company möchte ein neues Lieferantenportal schaffen, um den Lieferanten eine bessere Interaktion mit dem Unternehmen zu ermöglichen. Für das Lieferantenportal muss das Unternehmen ein Produktziel erstellen.

Der Product Owner leitet ein Meeting zur Entwicklung des Produktziels. Der Product Owner muss sicherstellen, dass alle Stakeholder dem Produktziel zustimmen. Das Produktziel ist von wesentlicher Bedeutung, um die Produktentwicklung in die richtige Richtung zu lenken.

Im Rahmen des Meetings sollte zuerst die Vision für das Lieferantenportal eindeutig herausgearbeitet werden.

Warum ist dies so wichtig?

- A) Weil so sichergestellt ist, dass das Team beständig auf ein werthaltiges Ziel hinarbeitet
- B) Weil dies hilft, den aktuellen Projektzustand zu verstehen
- C) Weil dies die nächste Zielbedingung ist, die bei jedem Sprint aktualisiert wird
- D) Weil dies das Team dazu bringt, methodisch zu experimentieren, um das Ziel zu erreichen

14 / 40

Bei Scrum gibt es kein Commitment bezüglich bestimmter Features, es sei denn, diese sind aktiv in Bearbeitung. Für Kunden kann es jedoch schwierig sein, sich ohne Informationen zum Produkt auf ein Commitment zur Produktentwicklung festzulegen und ein Budget bereitzustellen. Es kann sich daher als hilfreich erweisen, den Kunden eine Produkt-Roadmap zu präsentieren.

Was ist die **beste** Vorgehensweise zur Erstellung einer Produkt-Roadmap?

- A) - Detaillierte Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) festlegen und in Gruppen einteilen
 - Die Lieferreihenfolge und die zur Fertigstellung benötigte Zeit festlegen
 - Die Roadmap in jedem Sprint Planning aktualisieren
- B) - Das Feedback der Entwickler und Manager zur Festlegung von Features nutzen
 - Bestimmen, welche Kunden mit Hilfe der Roadmap beschwichtigt werden sollten
 - Fortschritt und Abhängigkeiten täglich in einem Gantt-Diagramm aktualisieren
- C) - High-Level-Anforderungen und ein Produktportfolio festlegen
 - Bestimmen, welche Scrum Teams beteiligt werden
 - Das Product Backlog für ein vollständiges Nexus-Projekt aktualisieren
- D) - High-Level-Anforderungen festlegen und ordnen
 - Abhängigkeiten bestimmen und die Lieferreihenfolge abbilden
 - Roadmap im Laufe des Entwicklungsprozesses aktualisieren

15 / 40

Ein Scrum Team nutzt beim Sprint Planning erstmals die Definition of Done (DoD). Im Sprint Planning schätzt das Team die Größe der Backlog-Einträge (Backlog Items) und erstellt das Sprint Backlog.

Warum benötigt das Team die DoD im Sprint Planning?

- A) Weil jedes Feature, sobald es im Sprint abgeschlossen ist, auf Einsatzbereitschaft geprüft wird
- B) Weil der Product Owner bestätigen muss, dass die Backlog-Einträge zu den Anforderungen passen
- C) Weil das Team das Sprintziel als potenziell lieferfähiges Produkt akzeptieren muss
- D) Weil die Arbeitsbelastung sowohl von den Anforderungen der Features als auch der DoD abhängt

16 / 40

Ein Product Owner verfasst für ein Product Backlog folgende User Story:

Als Datentypistin möchte ich für die Verwaltung von Kundenrechnungen eine gute Benutzeroberfläche, damit ich schneller arbeiten kann.

Enthält diese User Story die spezifischen Informationen, die erforderlich sind, um die Story in das Sprint Backlog zu ziehen?

- A) Ja, weitere Informationen können dann während des Sprints ergänzt werden.
- B) Ja, sie entspricht der für eine User Story empfohlenen Vorlage.
- C) Nein, die Identität des Anwendertyps ist zu unspezifisch.
- D) Nein, die Begriffe „gut“ und „schnell“ sind zu unspezifisch.

17 / 40

Eine Agentur für digitale Kommunikation entwickelt für einen ihrer Kunden eine Reiseplattform. Die Anwender der Reiseplattform sollen auf ein und derselben Plattform Flüge, Hotelzimmer und auch Mietwagen buchen können. Während des gesamten Projekts werden User Stories entdeckt, in Aufgaben zerlegt und verfeinert.

Folgende User Stories stehen bereit:

- Als Geschäftsreisender möchte ich nur die verfügbaren **Business-Hotels sehen**, damit ich schnell und effizient ein Hotel auswählen kann.
- Als Tourist möchte ich für meinen Flug ein **festes Datum** wählen können, damit ich meine Reise gleich bei Urlaubsbeginn antreten kann.
- Als Tourist möchte ich meine ganze Reise auf einer **einzigen Plattform** organisieren können, um Zeit zu sparen.

Welche User Story sollte als Epic identifiziert werden?

- A) Die Story über Business-Hotels
- B) Die Story über die festen Termine
- C) Die Story über die einzige Plattform

18 / 40

Günter arbeitet noch nicht lange als Product Owner. Er ist sich unsicher, wie er mit nichtfunktionalen Anforderungen im Product Backlog umgehen soll.

Sobald diese wichtig werden, zerlegt er die nichtfunktionalen Anforderungen genauso in Aufgaben wie die funktionalen Anforderungen. Sobald eine Aufgabe fertiggestellt ist, die mit einer nichtfunktionalen Anforderung verbunden ist, entfernt er die nichtfunktionale Anforderung aus dem Product Backlog.

Günter stellt schon bald fest, dass er die nichtfunktionalen Anforderungen, die er zusammen mit den Stories aus dem Product Backlog entfernt, später häufig wieder hinzufügen muss.

Wie geht man mit nichtfunktionalen Anforderungen **am besten** um?

- A) Nichtfunktionale Anforderungen sollten bei Bekanntwerden in Aufgaben zerlegt und auf dem Product Backlog ganz oben eingetragen werden.
- B) Nichtfunktionale Anforderungen sollten in das Product Backlog eingetragen, in die richtige Reihenfolge gebracht, und sobald sie wichtig werden, in Aufgaben zerlegt werden.
- C) Die Stories sollten, genauso wie es aktuell gehandhabt wird, aus dem Product Backlog entfernt und bei Bedarf wieder eingetragen werden.

19 / 40

Ein Team arbeitet zum ersten Mal mit Scrum. Das Team diskutiert, wie nichtfunktionale und funktionale Anforderungen zu ordnen sind. Bei funktionalen Anforderungen handelt es sich um Anforderungen, die mit dem Geschäft (Business) verbunden sind.

Wie sind nichtfunktionale Anforderungen zu ordnen?

- A) Sie sollten stets eine höhere Priorität haben als die mit dem Geschäft verbundenen Anforderungen.
- B) Sie sollten stets eine niedrigere Priorität haben als die mit dem Geschäft verbundenen Anforderungen.
- C) Sie sollten stets danach geordnet werden, welche Abhängigkeiten sie anderen Anforderungen auferlegen.
- D) Sie sollten ausgehend von der Vision des Product Owners in einem spezifischen Kontext geordnet werden.

20 / 40

Welches Scrum-Artefakt muss **am häufigsten** aktualisiert werden?

- A) Die Definition of Done (DoD)
- B) Das Inkrement
- C) Das Product Backlog
- D) Das Sprint Backlog

21 / 40

Ein Scrum Team hat in der Vergangenheit sehr gute Leistung gezeigt. In letzter Zeit jedoch, hat das Team seine Sprintziele nicht mehr erreicht, obwohl es in jedem Sprint Zeit für Unvorhergesehenes eingeplant hat. Der Scrum Master untersucht dieses Problem gemeinsam mit dem Team in einer Sprint Retrospective.

Die Entwickler identifizieren beim letzten Sprint folgende Probleme:

- Das Team entdeckt nach jedem Sprint ein paar **Hindernisse** des Arbeitsflusses.
- Das Management kommt regelmäßig mit dringenden ungeplanten **Anfragen**, die immer ein paar Stunden kosten.
- **Spezialisten** werden plötzlich aus dem Team gezogen, um anderen Teams tagelang auszuweichen.
- Der Product Owner hat im letzten Monat planmäßig zwei Wochen **Urlaub** gemacht.

Welches Problem ist **höchstwahrscheinlich** der Grund dafür, dass die Sprintziele nicht erfüllt werden?

- A) Die Hindernisse
- B) Die Anfragen
- C) Die Spezialisten
- D) Der Urlaub

22 / 40

Ein Team arbeitet mit einem Kanban-Board mit vier Spalten:

- 1 – User Story
- 2 – To do (zu tun)
- 3 – Doing (in Arbeit) (3)
- 4 – Done (fertiggestellt)

Was ist die **wahrscheinlichste** Bedeutung von '(3)' in der dritten Spalte?

- A) Für diese Spalte gilt eine Begrenzung der laufenden Arbeit (WIP-Limit) von drei.
- B) Für diese Spalte gibt es drei nicht sichtbare blockierte Tickets, die es zu lösen gilt.
- C) Diese Spalte ist die Einzige, die in drei separate Swimlanes unterteilt ist.
- D) Dieses Team besteht aus drei Teammitgliedern und drei Doing-Spalten.

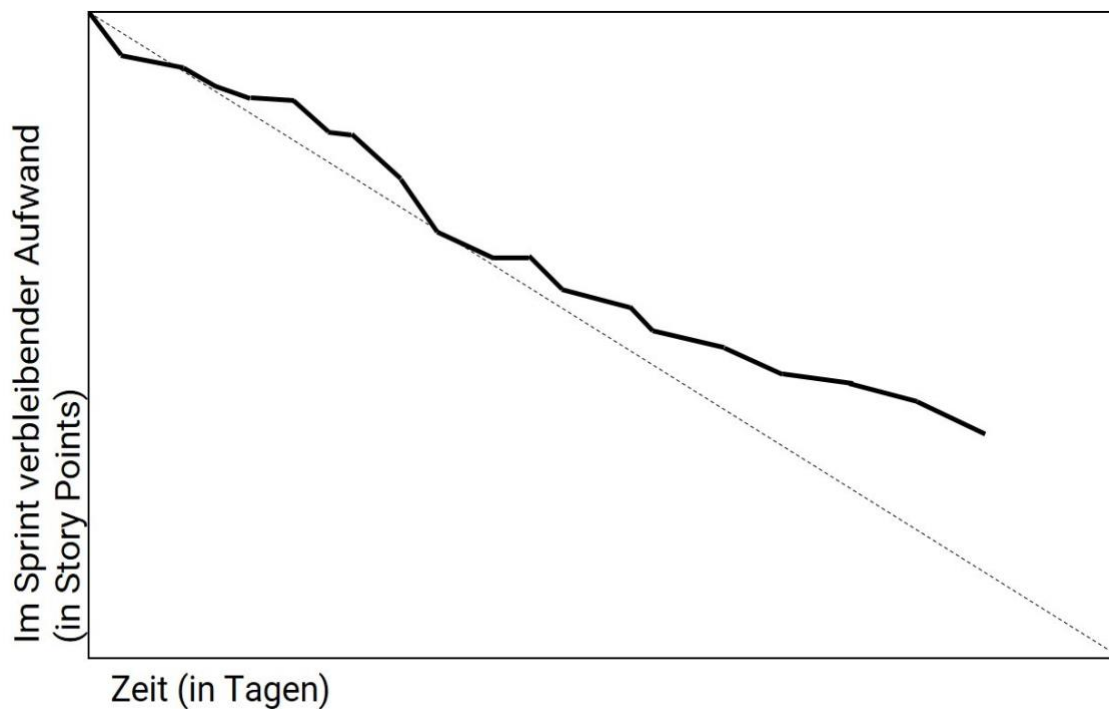
23 / 40

Was ist der **Hauptzweck** eines Scrum-Boards?

- A) Es unterstützt die Entwickler dabei, ihre Arbeit zu organisieren und zeigt, wie viel Arbeit noch zu tun ist.
- B) Es unterstützt den Product Owner dabei, die Arbeit des Teams nachzuverfolgen und Rückmeldung an die Manager zu geben.
- C) Es unterstützt den Scrum Master dabei, nachzuverfolgen welcher Entwickler an welcher Aufgabe arbeitet.

24 / 40

Ein Scrum Team verfolgt seinen Fortschritt nach mit Hilfe eines Burn-Down-Charts. Im Verlauf des Sprints sieht die Kurve wie folgt aus:



Was kann man über diesen Sprint mit Sicherheit sagen?

- A) Die Entwickler stellen weniger fertig als sie vorgesehen hatten.
- B) Die Entwickler liegen bezüglich des Erreichens des Sprintziels auf Kurs.
- C) Die Entwickler sind auf eine Blockade gestoßen und stecken fest.

25 / 40

Ein Team entschließt sich, auf seinem Scrum-Board Kanban-Techniken einzusetzen. Das Team hat den Begriff Begrenzung laufender Arbeit (WIP-Limit) und Blocker-Tickets eingeführt, um Hindernisse zu identifizieren, die die Fertigstellung einer Aufgabe verhindern.

Der Scrum Master ist sich unsicher, was er mit den Blocker-Tickets tun soll, wenn ein Hindernis vom Board entfernt wird. Sie einfach zu entsorgen, erscheint ihm irgendwie falsch.

Was sollte der Scrum Master mit den Blocker-Tickets tun, um dem Team **maximalen** Wert zu bieten?

- A) Er sollte sie zusammenfassen, um zu sehen, ob sich ein roter Faden abzeichnet, der auf eine gemeinsame Ursache vieler Probleme hindeutet.
- B) Er sollte sie nach Lösung des Problems auf ihre Ursache untersuchen, um weitere Hindernisse zu vermeiden.
- C) Er sollte sie zur Schau stellen oder in einer Sprint Retrospective bewerten, um die Entwickler daran zu erinnern.
- D) Er sollte sie einfach als fertiggestellt (Done) kennzeichnen und entfernen, falls das Hindernis gelöst ist und nicht mehr existiert.

26 / 40

Ein Scrum Team hat einen kritischen Bug gefunden, den es seiner Meinung nach sofort beheben muss. Das Team reserviert immer 20% der Zeit im Sprint für das Bug Fixing (Beheben von Bugs). Um die 20% der Zeit zu nutzen, hat das Team bereits einige alte Bugs in dieses Sprint Backlog gezogen. Das Team hat vereinbart, nicht mehr als 20% der Zeit auf das Bug Fixing zu verwenden.

Der Product Owner hat festgestellt, dass der neue kritische Bug eine höhere Priorität hat als die Bugs, die das Team aktuell in den Sprint gezogen hat.

Was ist in diesem Fall die **beste** Maßnahme?

- A) Die Lösung des neuen kritischen Bugs im Sprint Backlog ergänzen, selbst wenn das Team dann mehr als 20% seiner Zeit auf das Bug Fixing verwendet
- B) Den Sprint abbrechen, dafür sorgen, dass sich das Team auf das Bug Fixing konzentriert und nach Beheben der Bugs einen neuen Sprint starten
- C) Den neuen Bug in das Product Backlog einstellen, weil das Sprintziel und das Sprint Backlog bereits finalisiert sind
- D) Eine gleichwertige Menge an Bug-Fixing-Arbeit zugunsten der Behebung des neuen kritischen Bugs austauschen, um die 20% einzuhalten

27 / 40

Software4You ist ein Anbieter von Software-as-a-Service (SaaS). Das Unternehmen arbeitet seit einiger Zeit mit Scrum.

Aktuell werden die getesteten Features von den Entwicklern (Development) an den Betrieb (Operations) übergeben. Dabei kommt es manchmal zwischen der Fertigstellung eines Sprints und der Freigabe der Features zu beträchtlichen Verzögerungen. Der Betrieb testet die Software häufig nochmals hinsichtlich seiner eigenen Anforderungen und findet Bugs. Alle frisch zugelassenen Features werden in vierteljährlichen Releases (Versionen) freigegeben.

Software4You möchte dies ändern, weil die Kunden des Unternehmens Verbesserungen, Bug Fixes und neue Features in kürzeren Zeitabständen fordern.

Wie lässt sich die Frequenz der Lieferung von Wert **am besten** steigern?

- A) Einen Betriebsmitarbeiter in das Scrum Team aufnehmen und ganzheitliche Testfälle als Teil der Definition of Done (DoD) verwenden. Dies trägt zum Bau einer Pipeline für kontinuierliche Lieferung bei.
- B) Spezielle Sprints für die Entwicklung und Bereitstellung schaffen. So kann das Betriebsteam sich in dem Sprint nach dem Entwicklungssprint mit den Testanforderungen auseinandersetzen.
- C) Das Betriebsteam in Scrum schulen und ein engagiertes Scrum-Betriebsteam schaffen, um die Bugs zu beheben. So kann das Team seine vierteljährlichen Releases beschleunigen und die Sprints enorm verkürzen.

28 / 40

Selbst in großen Entwicklungsprojekten ist es am besten pro Produkt nur ein Product Backlog zu haben. Um dieses eine Product Backlog vernünftig zu managen, darf das Backlog nicht zu groß sein.

Wie sollte das Product Backlog auf eine vernünftige Größe beschränkt werden?

- A) Indem man prognostiziert, wie die nächsten Releases (Versionen) aussehen müssen
- B) Indem man Abhängigkeiten zwischen User Stories proaktiv eliminiert
- C) Indem man Verantwortung (Ergebnisverantwortung) für das Product Backlog mit anderen teilt
- D) Indem man Epics nutzt und kleine Stories zu Themen zusammenfasst

29 / 40

Ein Unternehmen nutzt für die Skalierung eines großen Projekts einen Nexus-Ansatz.

Das Nexus Integration Team koordiniert einen Sprint für alle Teams. Jedes Team hat einen eigenen Scrum Master, der dem Team beim Lösen von Blockaden hilft.

Für alle Scrum Teams gibt es einen einzigen Product Owner und ein einziges Product Backlog.

Ist diese Anwendung des Nexus-Ansatzes korrekt?

- A) Ja, weil ein Nexus-Ansatz von Unternehmen flexibel, entsprechend der Bedürfnisse des Unternehmens oder des Projekts angewendet werden kann.
- B) Ja, weil es bei einem Nexus immer nur ein einziges Product Backlog, einen Product Owner und einen koordinierten Sprint für alle Teams gibt.
- C) Nein, weil jedes Team zur Unterstützung seiner Arbeit einen eigenen Product Owner und ein separates Product Backlog haben sollte.
- D) Nein, weil die Teams nicht nur einen gemeinsamen Product Owner, ein gemeinsames Product Backlog und einen gemeinsamen Sprint, sondern auch einen gemeinsamen Scrum Master haben sollten.

30 / 40

Ein Unternehmen arbeitet an einem großen Produkt. Das Unternehmen setzt zur Erledigung der Arbeit auf Teams, die in einem Nexus organisiert sind. Das Product Backlog muss über mehrere Scrum Teams hinweg skaliert werden.

Wie wird dies innerhalb eines Nexus bewerkstelligt?

- A) Es gibt für alle Scrum Teams innerhalb des Nexus ein Team von Product Ownern und ein einziges Product Backlog.
- B) Es gibt bei Nexus keine Regel, die genau beschreibt, wie das Product Backlog skaliert wird.
- C) Es gibt einen Product Owner und ein separates Product Backlog für jedes Nexus Scrum Team.
- D) Es gibt für alle Nexus Scrum Teams einen einzigen Product Owner und nur ein einziges Product Backlog.

31 / 40

Nicht jedes Projekt eignet sich für einen Agilen Ansatz. In einem Unternehmen liegen folgende Projekte vor.

- Ein Projekt in der **Personalabteilung** mit knappem Budget, aber ohne festen Termin. Die Anforderungen des Projekts sind unklar.
- Ein Projekt in der **IT-Abteilung** mit enger Frist und knappem Budget. Für eine Veränderung des Projektumfangs gibt es keinen Spielraum.

Das Projekt welcher Abteilung eignet sich **nicht** für einen Agilen Ansatz?

- A) Das Projekt der Personalabteilung, weil sich nur IT-Projekte für einen Agilen Ansatz eignen.
- B) Das Projekt der Personalabteilung, weil für das Projekt keine eindeutigen Anforderungen vorliegen.
- C) Das Projekt der IT-Abteilung, weil für die Veränderung des Projektumfangs kein Spielraum vorhanden ist.
- D) Das Projekt der IT-Abteilung, weil das Budget knapp und der Termin dringend ist.

32 / 40

Ein Unternehmen möchte neben dem Scrum Team, das aktuell an einem Projekt arbeitet, ein weiteres Scrum Team nutzen.

In welchem Fall ist dies eine gute Idee?

- A) Wenn das Projekt sehr komplex ist und das aktuelle Scrum Team nicht über alle erforderlichen Kompetenzen verfügt
- B) Wenn das aktuelle Scrum Team hinsichtlich Geschlechtes, ethnischer Herkunft oder Kultur sehr divers ist
- C) Wenn ein Team gerade erst die Transition abgeschlossen hat und die Mitglieder des Teams anfangs noch nicht gut zusammenarbeiten
- D) Wenn die Zeit für Schulung knapp ist und das aktuelle Scrum Team aus vielen unerfahrenen Mitarbeitern besteht

33 / 40

Bei großen Projekten arbeiten möglicherweise mehrere Scrum Teams an einem Produkt zusammenarbeiten.

Wie sollte das Product Backlog dann skaliert werden?

- A) Man sollte für jedes Scrum Team basierend auf den jeweiligen Komponenten ein eigenes Backlog erstellen.
- B) Man sollte für jedes Scrum Team basierend auf den Features ein eigenes Backlog erstellen.
- C) Man sollte nur ein einziges Backlog erstellen, das weder team- noch komponentenspezifisch ist.
- D) Die optimale Lösung gibt es nicht, wichtig ist, dass die Lösung für die jeweiligen Teams funktioniert.

34 / 40

Vine Industries ist ein hipbes Unternehmen im Bereich Softwareentwicklung, das für Unternehmen jeder Art und Größe maßgeschneiderte Apps entwickelt. Vine Industries arbeitet häufig in einer komplexen Entwicklungsumgebung und die Time-to-Market ist für die Kunden des Unternehmens von entscheidender Wichtigkeit.

Die Entwickler mehrerer Scrum Teams arbeiten gemeinsam an der Lieferung von Wert. Unter Umständen arbeiten an einem Produkt für einen Kunden mehrere Scrum Teams. Zwischen den von mehreren Teams entwickelten Features bestehen häufig Abhängigkeiten. Die Kunden entdecken nach jedem Sprint neue Anforderungen.

Welches Vorgehen eignet sich für die Arbeit in einer komplexen Scrum-Umgebung?

- A)** - Ein Nexus Integration Team aufstellen, das die High-Level-Koordination übernimmt
 - Die Arbeit so ausrichten, dass Abhängigkeiten berücksichtigt werden
 - Neu identifizierte Features in den nächsten Nexus-Sprint einbinden
- B)** - Den Prozess für die Entdeckung neuer Kundenanforderungen verfeinern
 - Bereits bekannte Abhängigkeiten nutzen, um zugewiesene Prioritäten aufzuheben
 - Einen traditionellen Release-Management-Ansatz mit Abhängigkeiten nutzen
- C)** - Einen Design Sprint durchführen, um Schwierigkeiten im Zusammenhang mit Design und Abhängigkeiten aus dem Weg zu räumen
 - Ein Meeting zur Releaseplanung abhalten um alle Abhängigkeiten zu planen
 - Backlog-Einträge (Backlog Items) in vorab festgelegte Sprints für das Release (die Version) verschieben
- D)** - Scrum nicht mehr benutzen und komplett auf eine andere Agile Methode umstellen
 - Für alle Kunden einen Teil der Entwicklung auf die Überprüfung der Anforderungen aufwenden
 - Sprints für einen Kunden erst dann beginnen, wenn alle Anforderungen klar sind

35 / 40

Das Unternehmen SHIELD arbeitet an einem neuen internen Enterprise Resource Planning (ERP) System, um das veraltete, aktuell noch verwendete System zu ersetzen. Das System wird im gesamten Unternehmen für Funktionalität sorgen und soll in allen 30 Ländern zum Einsatz kommen, in denen SHIELD auf dem Markt vertreten ist.

Das Unternehmen nutzt die traditionelle Art, Scrum zu skalieren.

Da das ERP-System aus 5 Untersystemen besteht, beschließt das Unternehmen, einen Ansatz basierend auf Komponententeams zu nutzen und ernennt 5 Product Owner. Jeder Product Owner unterstützt eines der Scrum Teams, die parallel an den einzelnen Untersystemen arbeiten. Ein Chief Product Owner wird ernannt, der das Projekt koordinieren soll.

Bei der Planung des Projekts schlagen die Teams vor, pro Komponente ein Product Backlog zu erstellen, da dieses einfacher zu pflegen und zu nutzen sei. Der Chief Product Owner lehnt diesen Vorschlag ab und sagt, dass es nur ein Product Backlog geben sollte.

Welche Entscheidung sollte in diesem Szenario bezüglich des Product Backlogs getroffen werden?

- A) Es sollte fünf Product Backlogs geben, weil jeder Product Owner für sein eigenes Product Backlog die Verantwortung (Ergebnisverantwortung) tragen muss.
- B) Es sollte zwar nur ein Master Product Backlog geben, dieses könnte aber von fünf Komponenten-Product-Backlogs begleitet werden.
- C) Es sollte nur ein Product Backlog geben, da mehrere Product Backlogs erhebliche Gemeinkosten und Verschwendung verursachen.
- D) Es sollte nur ein Product Backlog geben, weil der Chief Product Owner für das Backlog die Verantwortung trägt.

36 / 40

Ein Scrum Team arbeitet hart, weiß aber nicht, ob die geleistete Arbeit zu wertvollen Features führt.

Um dem Team zu helfen, entschließt sich der Scrum Master zu Folgendem:

1. Dem Scrum Team zu helfen, die Notwendigkeit eindeutiger und klarer Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) zu verstehen
2. Sicherzustellen, dass der Product Owner weiß, wie das Product Backlog aufgebaut werden muss, um den Wert zu maximieren
3. Sicherzustellen, dass der Product Owner den gelieferten Wert im Sprint Review erklärt
4. Die Organisation bei der Übernahme von Scrum zu führen und zu coachen

Welche Kombination dieser Maßnahmen führt zu einem besseren Geschäftswert?

- A) 1 und 2
- B) 1 und 3
- C) 2 und 4
- D) 3 und 4

37 / 40

Vine Solutions ist ein US-Unternehmen, das für andere Unternehmen maßgeschneiderte Software erstellt. Geschäftsziel des Unternehmens ist, das Geschäft (Business) international zu expandieren. Um dieses Ziel zu stärken, muss das Unternehmen seine Online-Präsenz ausbauen.

Der Product Owner hat mehrere Produktziele entworfen.

Welches Produktziel unterstützt das Business-Ziel von Vine Solutions **am besten**?

- A) Bau eines zuverlässig funktionierenden e-Commerce-Systems, um das Business zu unterstützen
- B) Ausbau der Produktion- und Lieferfähigkeit, um den Vertrieb außerhalb der US zu ermöglichen
- C) Neuerstellung des e-Commerce-Systems in Java, um sicher zu sein, dass das System stabil läuft

38 / 40

12Bike ist ein Fahrradkurierunternehmen. Das Unternehmen möchte seine digitale Plattform verbessern, um die Einstellung und Einarbeitung (Onboarding) von neuen Fahrradkurieren zu beschleunigen.

12Bike lagert diese Arbeit an ein Softwareunternehmen aus. Das Softwareunternehmen nutzt Scrum.

Der Leiter Finanzen von 12Bike möchte die Kapitalrendite (ROI) berechnen, um sich ein Bild zu machen, welchen Wert das Projekt liefert.

Bringt die Berechnung des ROI dem Manager die Informationen, die er benötigt?

- A) Ja, weil der Kunde den Product Owner gebeten hat, den ROI zu berechnen.
- B) Ja, weil der Product Owner den ROI auf Benchmarks von Wettbewerbern beziehen kann.
- C) Nein, weil die Dauer des Onboardings ein viel besserer Leistungsindikator ist.
- D) Nein, weil der ROI nur einen Hinweis auf den Wert für das Softwareunternehmen gibt.

39 / 40

Wie entwickelt man **am besten** ein tiefes Verständnis für die Kunden- und Anwenderbedürfnisse?

- A) Indem man nach dem Release (der Version) des Produkts, das Feedback des Kunden und der Anwender einholt
- B) Indem man die Kunden und die Anwender zur Teilnahme am Daily Scrum auffordert
- C) Indem man Kunden und Anwender frühzeitig und oft in den Entwicklungsprozess einbindet

40 / 40

Bei der Kommunikation mit den Stakeholdern kann es hilfreich sein, ein Minimum Marketable Product (Mindestmarktreife, MMP) festzulegen. Dies gibt den Stakeholder echten Diskussionsstoff.

Was versteht man unter einem MMP?

- A) Der minimale Satz von Features, der schnell gebaut werden können, um eine Hypothese zu testen
- B) Der kleinstmögliche Satz von Features, die auf die Bedürfnisse der Anwender eingehen
- C) Das kleinste Produkt, das die Anwender, die das Produkt umsonst bekommen, akzeptieren werden

Antwortschlüssel

1 / 40

Das Unternehmen Yellow Industries verliert Kunden. Die Kunden beschwerten sich in erster Linie darüber, dass Yellow Industries einfach nicht das Produkt erzeugt, das sie möchten. Der Vorstand möchte eine Agilere Arbeitsweise einführen, um das Unternehmen finanziell wieder auf gesunde Beine zu stellen.

Inwiefern würde eine Agilere Arbeitsweise Yellow Industries **am meisten** nützen?

- A) Sie würde zu einer freundlicheren Umgebung für die Mitarbeiter beitragen, was wiederum zu mehr wertvollem Output führt.
 - B) Sie würde den Kunden mehr Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) dafür geben, vor der Entwicklung genau zu sagen, was sie möchten.
 - C) Sie würde dazu beitragen, die Personalkosten des Unternehmens zu reduzieren, weil Agile eine effiziente Arbeitsweise ist.
 - D) Sie würde dazu beitragen, dass das Unternehmen enger mit seinen Kunden zusammenarbeitet und so mehr Wert für seine Kunden erzeugt.
-
- A) Falsch. Dies kann zwar der Fall sein, wenn man eine Agile Arbeitsweise einführt, aber dies ist nicht das, was dem Unternehmen am meisten nützt. Das Problem des Unternehmens ist nicht, dass die Mitarbeiter keinen Output erzeugen. Das Problem ist, dass die Kunden mit den Produkten nicht zufrieden sind. Was dem Unternehmen daher am meisten nützt ist das Kundenfeedback.
 - B) Falsch. Kunden wissen, bevor sie den Wert eines Inkrements sehen, nicht immer, was sie anfordern sollen. Am meisten helfen dem Unternehmen regelmäßige Feedbackschleifen. Die Kunden vor der Entwicklung zu bitten, ihre Ideen besser auszudrücken, wird dem Unternehmen überhaupt nicht helfen.
 - C) Falsch. Agile ist zwar tendenziell eine effiziente Arbeitsweise, dient aber nicht der Reduzierung von Personalkosten. Der Fokus von Agile liegt darauf, für den Kunden mehr Wert zu erzeugen, selbst wenn dies eine Erhöhung der Personalkosten bedeutet. Die zugrundeliegende Idee ist, dass Kunden bereit sind, für Wert zu bezahlen und dies dann zur Gesundheit des Unternehmens beiträgt.
 - D) Richtig. Das Hauptproblem des Unternehmens besteht darin, dass die Kunden mit den Produkten nicht zufrieden sind. Agile hilft dem Unternehmen, dies zu verbessern, indem es sicherstellt, dass Kunden regelmäßig Feedback geben, was wiederum dazu beiträgt, dass für die Kunden mehr Wert erzeugt wird. (Literatur: A, Kapitel 1.1)

2 / 40

Eine Agile Arbeitsweise bietet mehr Vorhersehbarkeit und mehr Flexibilität als traditionelle Arbeitsmethoden.

Wie trägt Scrum zu mehr Vorhersehbarkeit und Flexibilität bei?

- A) - Durch ein täglich zur gleichen Zeit abgehaltenes Meeting, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die Einführung eines Scrum-Boards zur Nachverfolgung der Arbeit, was zu mehr Flexibilität führt
 - B) - Durch die Erstellung eines neuen Sprint Plannings in jeder Iteration, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die Vermeidung fester Arbeitszeiten für das Team, was zu mehr Flexibilität führt
 - C) - Durch Schätzung der Geschwindigkeit des Teams, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch die bedarfsgerechte Umordnung der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs), was zu mehr Flexibilität führt
 - D) - Durch den Einsatz von Sprint Retrospectives zur Veränderung von Prozessen, was für Vorhersehbarkeit sorgt
- Durch strikte Service-Level-Erwartungen (SLE), was zu mehr Flexibilität führt
-
- A) Falsch. Ein täglich zur gleichen Zeit abgehaltenes Meeting ist zwar vorhersehbar, aber diese Art von Vorhersehbarkeit ist hier nicht gemeint. Die Einführung eines Scrum-Boards führt nicht zu mehr Flexibilität.
 - B) Falsch. Ein neues Sprint Planning trägt eher zur Flexibilität als zur Vorhersehbarkeit bei, da es nur einen sehr kurzen Zeitraum abdeckt. Flexibilität im Sinne flexibler Arbeitszeiten könnte Teil einer Agilen Arbeitsweise sein, aber flexible Arbeitszeiten können auch im Rahmen traditionellerer Arbeitsweisen angeboten werden.
 - C) Richtig. Die Schätzung der Geschwindigkeit des Teams trägt dazu bei, die Arbeit zu schätzen, die in den nächsten Sprints fertiggestellt werden kann. Die Umordnung der PBIs sorgt für Flexibilität bezüglich der Einträge, die im nächsten Sprint fertiggestellt werden. (Literatur: A, Kapitel 6.16 und 10.11)
 - D) Falsch. Es sollte genau umgekehrt sein. Die Veränderung von Prozessen sorgt für eine gewisse Art von Flexibilität. SLE können, wenn sie als Ersatz für Geschwindigkeit dienen, für eine gewisse Vorsehbarkeit sorgen.

3 / 40

Ein Scrum Master weiß, dass sie dazu beitragen sollte, Blockaden zu lösen. Sie zweifelt jedoch daran, dass es auch nützlich ist, eine Form der kontinuierlichen Verbesserung einzuführen.

Gibt es bezüglich des Lösens von Blockaden und der Einführung von kontinuierlicher Verbesserung einen Zusammenhang?

- A) Ja. Ein Scrum Master, der eine Blockade löst, führt einen Teil der kontinuierlichen Verbesserung aus, denn das Team muss einen Arbeitsfluss etablieren.
 - B) Ja. Der Fokus der kontinuierlichen Verbesserung liegt auf der Verbesserung des Produkts. Der Scrum Master sollte daher die kontinuierliche Verbesserung nutzen, um den Arbeitsfluss des Teams zu unterstützen.
 - C) Nein. Einträge (Items) für die kontinuierlichen Verbesserung sollten in einem Backlog zur kontinuierlichen Verbesserung eingetragen werden und Blockaden gehören dort nicht hin.
 - D) Nein. Das Lösen von Blockaden ist eine Aufgabe des Scrum Masters. Für die kontinuierliche Verbesserung hingegen sorgen die Entwickler.
-
- A) Richtig. Werden Blockaden gelöst, so steigert dies den Arbeitsfluss. Die kontinuierliche Verbesserung optimiert in erster Linie Prozesse und die Arbeitsweise, was dann wiederum zu einer Verbesserung des Produkts führen kann. Die Steigerung des Arbeitsflusses ist das Ergebnis und das Ziel der kontinuierlichen Verbesserung. (Literatur: A, Kapitel 7.5)
 - B) Falsch. Es gibt zwar Überschneidungen, aber der Fokus der kontinuierlichen Verbesserung liegt nicht auf der Verbesserung des Produkts.
 - C) Falsch. Zwischen der kontinuierlichen Verbesserung und dem Lösen von Blockaden gibt es durchaus Überschneidungen. Die Einträge für die kontinuierliche Verbesserung können am besten im Backlog zur kontinuierlichen Verbesserung gesammelt werden.
 - D) Falsch. Zwischen der kontinuierlichen Verbesserung und dem Lösen von Blockaden gibt es durchaus Überschneidungen. Der Scrum Master kann Möglichkeiten identifizieren, um den Arbeitsfluss zu verbessern und gemeinsam mit den Entwicklern an kontinuierlichen Verbesserungen arbeiten.

4 / 40

Die Geschäftsanforderungen können sich jederzeit verändern. Ein Projektteam, das nur das Nötigste macht damit ein erforderlicher Schritt als abgeschlossen betrachtet werden kann, spart daher Aufwand und Zeit.

Welche Agile Methode wird durch diese Aussage **am besten** repräsentiert?

- A) DSDM
- B) Kanban
- C) LeSS
- D) SAFe

- A) Richtig. Die DSDM-Methode (inzwischen Agile Business Consortium, ABC) schreibt vor, dass bei jedem Schritt nur so viel getan werden sollte, wie nötig ist, um zum nächsten Eintrag (Item) überzugehen. Dem liegt das Mindset zugrunde, dass kontinuierliche Veränderung ein natürlicher Teil von Projekten ist. (Literatur: A, Anhang A)
- B) Falsch. Bei Kanban geht es um die Visualisierung der Arbeit und die Begrenzung der laufenden Arbeit (WIP).
- C) Falsch. LeSS steht für Large-Scaled Scrum, eine Methodik, die angewendet werden kann, wenn mehrere Teams gemeinsam an der Entwicklung eines Produkts oder Services arbeiten.
- D) Falsch. Bei SAFe geht es um teamüberschreitende agile Skalierung, die Visualisierung und Begrenzung der laufenden Arbeit (WIP) sowie die Dezentralisierung der Entscheidungsfindung.

5 / 40

Was fällt in einem Scrum Team **nicht** in die Verantwortung (Ergebnisverantwortung) des Product Owners?

- A) Die Koordination der Produkteinführung
- B) Die Pflege des Product Backlogs
- C) Die Verwaltung des Produktbudgets
- D) Die Kontrolle des Fortschritts des Teams

- A) Falsch. Diese Aufgabe fällt in die Verantwortung des Product Owners.
- B) Falsch. Diese Aufgabe fällt in die Verantwortung des Product Owners.
- C) Falsch. Diese Aufgabe fällt in die Verantwortung des Product Owners.
- D) Richtig. Diese Aufgabe fällt in die Verantwortung des Scrum Masters. (Literatur: A, Kapitel 5.6.4)

6 / 40

Natalie arbeitet seit fünf Jahren als Entwicklerin in einem Scrum Team für ein Software-Entwicklungsunternehmen. Sie ist eine technisch kompetente und erfahrene Entwicklerin. Vor kurzem wechselte sie zur Wooden Tulip Hotel Group, wo sie jetzt in einem neuen Team als Product Owner an einem Marketingprodukt arbeitet.

Natalie kämpft mit ihrer neuen Verantwortung als Product Owner. Sie ist keine Marketingspezialistin und das Geschäft (Business) der Wooden Tulip Hotel Group unterscheidet sich grundlegend vom dem des Softwareentwicklungsunternehmens, für das sie bislang tätig war.

Was sollte Natalie **als erstes** tun?

- A) Sie sollte den Scrum Master bitten, die Pflichten des Product Owners vorerst zu übernehmen und das Scrum Team bei der Arbeit beobachten, um dabei zu lernen.
 - B) Sie sollte die Stakeholder des Geschäfts kennenlernen, um das Marketingprodukt und die geschäftlichen Prioritäten besser zu verstehen.
 - C) Sie sollte mit der Verfeinerung des Backlogs beginnen, um das Produkt zu verstehen und die Entwickler bitten, mit dem Kunden zu kommunizieren.
 - D) Sie sollte mit den Managern der Wooden Tulip Group sprechen, um die Prioritäten besser zu verstehen und die Reihenfolge im Product Backlog festlegen zu können.
-
- A) Falsch. Der Scrum Master springt nicht für den Product Owner ein. Der Product Owner kann zwar vom restlichen Team lernen, aber die Verantwortung auf jemand anderen zu übertragen ist keine gute Idee. Am wichtigsten ist es, die Prioritäten des Geschäfts kennenzulernen und das Marketingprodukt zu verstehen.
 - B) Richtig. Eine Person zum Product Owner zu ernennen, die das Geschäft nicht gut kennt, ist zwar alles andere als ideal, kommt aber vor. Die oberste Priorität in diesem Fall ist, das Geschäft, seine Bedürfnisse und Anforderungen genau kennenzulernen. (Literatur: A, Kapitel 5.6.3)
 - C) Falsch. Damit Natalie als Product Owner das Geschäft versteht, muss sie zuerst mit den Stakeholdern des Geschäfts sprechen. Die Verfeinerung des Product Backlogs ergibt sich dann erst in der Folge. Der Product Owner sollte die Kommunikation mit dem Kunden nicht an die Entwickler übertragen, sondern sich selbst aktiv beteiligen.
 - D) Falsch. Zwar ist jeder Input von Stakeholder wertvoll, aber die Manager und die Reihenfolge des Product Backlogs sollten nicht die höchste Priorität haben. Am wichtigsten ist es, die Prioritäten des Geschäfts kennenzulernen und das Marketingprodukt zu verstehen.

7 / 40

Der Product Owner eines Produktionsunternehmens erhält bei jedem gemeinsamen Meeting negatives Feedback vom Kunden. Der Kunde beschwert sich immer wieder, dass der Product Owner nicht das liefert, was verlangt wurde.

Was sollte der Product Owner tun, um den Erfolg des Produkts zu verbessern?

- A) Den Scrum Master bitten, gemeinsam mit dem Kunden eine Lösung zu erarbeiten
 - B) Die Angelegenheit mit dem Scrum Master diskutieren und gemeinsam mit diesem eine Lösung finden
 - C) Die Angelegenheit an die direkte Vorgesetzte der Entwickler weiterleiten
 - D) Ein gemeinsames Meeting mit dem Kunden und dem Scrum Team organisieren
-
- A) Falsch. Diese Angelegenheit sollte nicht ausschließlich zwischen dem Kunden und dem Scrum Master geregelt werden. Der Product Owner und das übrige Scrum Teams sollten ebenfalls mit von der Partie sein.
 - B) Falsch. Diese Angelegenheit sollte nicht ausschließlich zwischen dem Product Owner und dem Scrum Master geregelt werden. Der Kunde und das gesamte Scrum Team sollten ebenfalls mit von der Partie sein.
 - C) Falsch. Scrum Teams managen sich selbst, es gibt also keinen Vorgesetzten.
 - D) Richtig. Der Product Owner vertritt zwar die Kundenstimme, aber das gesamte Team muss sich mit dem Kunden auseinandersetzen. Dies gilt insbesondere bei unterschiedlichen Auffassungen.
(Literatur: A, Kapitel 5.6.3)

8 / 40

Das interne Scrum Team einer großen Bank bereitet sein erstes Sprint Review vor. Das Team präsentiert dem Geschäft (Business) die erste Funktionalität eines Service, den es gerade baut.

Die Entwickler schlagen vor, der Product Owner solle über die bisher fertiggestellte Arbeit berichten und die Funktionalität demonstrieren. Sie argumentieren, dass der Product Owner die Kundenstimme vertrete und die Sprache des Geschäfts spreche. Die Entwickler sind der Meinung, sie selbst seien zu technisch.

Der Scrum Master dagegen schlägt vor, dass die Entwickler ihre Arbeit selbst präsentieren sollen. So hätten sie die Möglichkeit, ihre Funktionalität zu erklären und direkt auf eventuelle Fragen einzugehen. Der Scrum Master und der Product Owner werden bei dem Meeting anwesend sein.

Wie sollte das Sprint Review aufgebaut werden?

- A) Die Resultate werden den wichtigsten Stakeholder vom gesamten Scrum Team präsentiert und der Fortschritt in Richtung Produktziel wird erörtert.
 - B) Der Product Owner bereitet eine Präsentation vor und präsentiert, zusammen mit den Entwicklern, den Stakeholder die Ergebnisse des Sprints.
 - C) Der Product Owner und der Scrum Master zeigen den Stakeholder, welche Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) fertiggestellt sind.
-
- A) Richtig. Beim Sprint Review arbeitet das gesamte Scrum Team zusammen. Das Sprint Review ist ein kollaboratives Ereignis, das heißt, es sollten möglichst alle daran teilnehmen. (Literatur: A, Kapitel 5.8.4)
 - B) Falsch. Das Sprint Review ist ein Arbeitsmeeting und sollte daher nicht auf eine Präsentation des Product Owners beschränkt werden.
 - C) Falsch. Das Sprint Backlog wird nicht im Sprint Review diskutiert.

9 / 40

Fatima arbeitet in einem Unternehmen für Data Warehouse Software als Product Owner. Mitten in einem Sprint erhält sie zu zwei Aspekten neue Informationen. Das Unternehmen muss erstens das Produktziel ändern, weil der Kunde seine Meinung geändert hat. Und zweitens reicht das Budget nicht aus, um das ursprünglich geplante Projekt fertigzustellen.

Ist Fatima berechtigt, diesen Sprint abzurechnen?

- A) Ja, weil das Sprintziel nicht mehr wertbringend ist.
 - B) Ja, weil das Budget nicht ausreicht, um den Sprint abzuschließen.
 - C) Nein, weil einmal begonnene Sprints, niemals abgebrochen werden.
 - D) Nein, weil nur der Kunde einen Sprint abbrechen darf.
-
- A) Richtig. Ein Sprint darf abgebrochen werden, wenn das Sprintziel nicht mehr wertbringend ist und nur der Product Owner ist befugt, einen Sprint abzurechnen. (Literatur: A, Kapitel 5.8)
 - B) Falsch. Budgetprobleme sind kein zulässiger Grund für den Abbruch eines Sprints.
 - C) Falsch. Ein Sprint wird abgebrochen, wenn das Sprintziel nicht mehr wertbringend ist.
 - D) Falsch. Nur der Product Owner ist befugt, einen Sprint abzurechnen.

10 / 40

Ein Unternehmen arbeitet mit mehreren Scrum Teams, um sicherzustellen, dass es die von den Kunden geforderten Termine einhalten kann. Die Teams müssen sicherstellen, dass keine Arbeiten doppelt ausgeführt werden und dass Abhängigkeiten sichtbar und eindeutig sind.

Das Unternehmen hat sich für ein einziges Backlog, einen einzigen Product Owner und mehrere Scrum Teams entschieden. Jedes Scrum Team besteht aus mehreren Entwicklern und einem eigenen Scrum Master.

Welche Scrum-Verantwortung ist **am besten** aufgestellt, um die Bemühungen zu koordinieren?

- A) Die Entwickler, weil die Teams sich selbst managen und daher auch in der Lage sein sollten, die Koordination zu übernehmen
 - B) Der Product Owner, weil der Product Owner auch das Product Backlog koordiniert
 - C) Die Scrum Master, weil sie Zeit haben zusammen mit den anderen Scrum Mastern zu koordinieren
-
- A) Falsch. Die Teams managen sich zwar selbst, aber die Koordination sollte von dem einzigen Product Owner übernommen werden. Der Product Owner hat den Überblick über alle Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) und somit auch über die Abhängigkeiten.
 - B) Richtig. Bei Scrum sollte der Product Owner die Bemühungen mehrerer Teams koordinieren. (Literatur: A, Kapitel 5.6.3)
 - C) Falsch. Die Scrum Master haben zwar Zeit für die Koordination, aber der Product Owner hat einen besseren Überblick über die Product Backlog Einträge (Product Backlog Items, PBIs) und somit auch über die Abhängigkeiten.

11 / 40

Die Entwickler, der Scrum Master und der Product Owner haben unterschiedliche Verantwortungen (Ergebnisverantwortungen). Einer der Verantwortungen sollte den Plan und die Arbeitsweise bei Bedarf anpassen, um sicherzustellen, dass Fortschritt in Richtung des Sprintziels gemacht wird.

Welche Verantwortung ist das?

- A) Der Entwickler
 - B) Des Product Owners
 - C) Des Scrum Masters
-
- A) Richtig. Das ist eine Verantwortung der Entwickler, weil sie es sind, die die Arbeit ausführen. (Literatur: A, Kapitel 5.6.2)
 - B) Falsch. Der Product Owner hat die Verantwortung, ein Produktziel zu erstellen. Die Verantwortung sicherzustellen, dass die Arbeit getan wird, um Fortschritt in Richtung des Sprintziels zu machen, liegt bei den Entwicklern.
 - C) Falsch. Der Scrum Master hat die Verantwortung, sicherzustellen, dass das Team seine Arbeitsweise überprüft. Er ist nicht dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass Fortschritt in Richtung des Sprintziels erzielt wird.

12 / 40

Ein effektives Produktziel ist einer der wichtigsten Aspekte, um in Scrum Kundenwert zu erzeugen.

Welche entscheidende Frage muss beantwortet werden, um ein effektives Produktziel festlegen zu können?

- A) Wie wird das Produkt für den Kunden rentabel?
 - B) Welcher Produktzustand wird künftig erwartet?
 - C) Zu welchem Termin soll das Produkt verfügbar sein?
 - D) Welche Features des Produkts müssen zuerst erstellt werden?
-
- A) Falsch. Rentabilität ist als Wert definiert. Dieser ist ein Produktziel der Organisation, der auf der Nutzung ihrer Ressourcen basiert, nicht auf Kundenrentabilität.
 - B) Richtig. Das Produktziel beschreibt einen künftigen Produktzustand und zeigt, welche Zielsetzungen und Ziele der Organisation das Produkt unterstützt. (Literatur: A, Kapitel 6.4)
 - C) Falsch. Der geplante Termin ist nicht das gleiche wie das Produktziel.
 - D) Falsch. Das Scrum Team legt in einem iterativen Prozess gemeinsam fest, welche Features gebaut werden müssen.

13 / 40

Amitola Company möchte ein neues Lieferantenportal schaffen, um den Lieferanten eine bessere Interaktion mit dem Unternehmen zu ermöglichen. Für das Lieferantenportal muss das Unternehmen ein Produktziel erstellen.

Der Product Owner leitet ein Meeting zur Entwicklung des Produktziels. Der Product Owner muss sicherstellen, dass alle Stakeholder dem Produktziel zustimmen. Das Produktziel ist von wesentlicher Bedeutung, um die Produktentwicklung in die richtige Richtung zu lenken.

Im Rahmen des Meetings sollte zuerst die Vision für das Lieferantenportal eindeutig herausgearbeitet werden.

Warum ist dies so wichtig?

- A) Weil so sichergestellt ist, dass das Team beständig auf ein werthaltiges Ziel hinarbeitet
 - B) Weil dies hilft, den aktuellen Projektzustand zu verstehen
 - C) Weil dies die nächste Zielbedingung ist, die bei jedem Sprint aktualisiert wird
 - D) Weil dies das Team dazu bringt, methodisch zu experimentieren, um das Ziel zu erreichen
-
- A) Richtig. Der erste Schritt der Verbesserungskata von Toyota lautet „die Richtung oder Herausforderung verstehen“. Erst wenn klar ist, welches Ziel angestrebt wird, kann das Unternehmen beginnen, an der Zielerreichung zu arbeiten. (Literatur: A, Kapitel 6.16)
 - B) Falsch. Dies ist erst der zweite Schritt der Verbesserungskata von Toyota. Das eigentliche Ziel trägt nicht wesentlich dazu bei, den aktuellen Zustand zu verstehen. Beide Schritte dienen dazu, den künftigen Weg und die dazu erforderlichen Schritte festzulegen.
 - C) Falsch. Dies ist der dritte Schritt der Verbesserungskata von Toyota. Der erste Schritt besteht nicht in der Festlegung eines vorübergehenden Ziels. Das Unternehmen erstellt zuerst das finale Ziel und nutzt dieses dann als Ausgangsbasis für die Erstellung erreichbarer temporärer Ziele.
 - D) Falsch. Dies ist der vierte Schritt in der Verbesserungskata von Toyota. Ein Ziel allein bedeutet noch nicht automatisch, dass das Team auch tatsächlich experimentieren wird.

14 / 40

Bei Scrum gibt es kein Commitment bezüglich bestimmter Features, es sei denn, diese sind aktiv in Bearbeitung. Für Kunden kann es jedoch schwierig sein, sich ohne Informationen zum Produkt auf ein Commitment zur Produktentwicklung festzulegen und ein Budget bereitzustellen. Es kann sich daher als hilfreich erweisen, den Kunden eine Produkt-Roadmap zu präsentieren.

Was ist die **beste** Vorgehensweise zur Erstellung einer Produkt-Roadmap?

- A)** - Detaillierte Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) festlegen und in Gruppen einteilen
 - Die Lieferreihenfolge und die zur Fertigstellung benötigte Zeit festlegen
 - Die Roadmap in jedem Sprint Planning aktualisieren
 - B)** - Das Feedback der Entwickler und Manager zur Festlegung von Features nutzen
 - Bestimmen, welche Kunden mit Hilfe der Roadmap beschwichtigt werden sollten
 - Fortschritt und Abhängigkeiten täglich in einem Gantt-Diagramm aktualisieren
 - C)** - High-Level-Anforderungen und ein Produktportfolio festlegen
 - Bestimmen, welche Scrum Teams beteiligt werden
 - Das Product Backlog für ein vollständiges Nexus-Projekt aktualisieren
 - D)** - High-Level-Anforderungen festlegen und ordnen
 - Abhängigkeiten bestimmen und die Lieferreihenfolge abbilden
 - Roadmap im Laufe des Entwicklungsprozesses aktualisieren
-
- A)** Falsch. Eine Produkt-Roadmap enthält keine detaillierten PBIs. Auch Reihenfolge und Zeitpunkt der Lieferung sind nicht Teil der Roadmap. Die Roadmap kann jederzeit aktualisiert werden, nicht nur im Rahmen eines Sprint Plannings.
 - B)** Falsch. Ausschlaggebend für die Features sollten die Kunden, nicht die Entwickler und Manager sein (auch wenn die Manager möglicherweise die Kunden sind). Die Kunden zu beschwichtigen sollte nie Ziel der Produkt-Roadmap sein. Gantt-Diagramme können erforderlich sein oder auch nicht. Es ist jedoch sehr unwahrscheinlich, dass sie täglich aktualisiert werden.
 - C)** Falsch. Ein Produktportfolio ist nicht Teil der Produkt-Roadmap. Die Aktualisierungen sollten nicht unbedingt für ein Nexus-Team durchgeführt werden. Es ist unklar, wie groß das Projekt sein wird und ob ein Nexus-Team erforderlich ist.
 - D)** Richtig. Für die Erstellung eines Product Backlogs benötigt man lediglich grobgranulare Anforderungen. Im Idealfall versucht man zuerst diese aus der Sicht des Geschäfts (Business) zu verstehen: Wie sie Wert schöpfen und welche Reihenfolge beziehungsweise Prioritäten ihnen das Geschäft zuweisen wird. Für die erforderliche Agilität sorgt die Aktualisierung der Roadmap während der Entwicklung. (Literatur: A, Kapitel 6.2 und 6.3)

15 / 40

Ein Scrum Team nutzt beim Sprint Planning erstmals die Definition of Done (DoD). Im Sprint Planning schätzt das Team die Größe der Backlog-Einträge (Backlog Items) und erstellt das Sprint Backlog.

Warum benötigt das Team die DoD im Sprint Planning?

- A) Weil jedes Feature, sobald es im Sprint abgeschlossen ist, auf Einsatzbereitschaft geprüft wird
 - B) Weil der Product Owner bestätigen muss, dass die Backlog-Einträge zu den Anforderungen passen
 - C) Weil das Team das Sprintziel als potenziell lieferfähiges Produkt akzeptieren muss
 - D) Weil die Arbeitsbelastung sowohl von den Anforderungen der Features als auch der DoD abhängt
-
- A) Falsch. Die DoD wird zwar hierfür genutzt, aber dies findet nicht im Sprint Planning statt.
 - B) Falsch. Der Product Owner sollte zwar bestätigen, dass die Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) den Kundenanforderungen entsprechen und die DoD könnte dazu beitragen, aber dies erfolgt in der Regel nicht im Sprint Planning.
 - C) Falsch. Die DoD wird nicht zur Bewertung des Sprintziels genutzt, obwohl das Sprintziel für gewöhnlich ein potenziell lieferfähiges Inkrement ist.
 - D) Richtig. Die Arbeitsbelastung richtet sich nach allen Anforderungen für ein Feature und dazu zählt auch die DoD. (Literatur: A, Kapitel 5.7)

16 / 40

Ein Product Owner verfasst für ein Product Backlog folgende User Story:

Als Datentypistin möchte ich für die Verwaltung von Kundenrechnungen eine gute Benutzeroberfläche, damit ich schneller arbeiten kann.

Enthält diese User Story die spezifischen Informationen, die erforderlich sind, um die Story in das Sprint Backlog zu ziehen?

- A) Ja, weitere Informationen können dann während des Sprints ergänzt werden.
 - B) Ja, sie entspricht der für eine User Story empfohlenen Vorlage.
 - C) Nein, die Identität des Anwendertyps ist zu unspezifisch.
 - D) Nein, die Begriffe „gut“ und „schnell“ sind zu unspezifisch.
-
- A) Falsch. Manchmal können weitere Informationen während eines Sprints hinzugefügt werden, so zum Beispiel bei Fragen der Entwickler. In diesem Fall können die Antworten im Sprint ergänzt werden. Qualitätsanforderungen wie „gut“ oder „schnell“ müssen jedoch spezifiziert werden, bevor die User Story in ein Sprint Backlog gezogen wird.
 - B) Falsch. User Stories folgen in der Regel folgender Vorlage: Als [ROLLE der Stakeholdergruppe], möchte ich, dass [das WAS der Anforderung], damit ich [das WARUM der Anforderung]. Andere Vorlagen sind jedoch ebenfalls möglich und erlaubt. Die User Story folgt der Vorlage, enthält jedoch einige unspezifische Begriffe, die geklärt werden sollten, bevor der Eintrag in das Sprint Backlog gezogen wird.
 - C) Falsch. Der Anwendertyp muss nicht näher spezifiziert werden. Der Name des Anwenders muss nicht spezifisch sein. Die Begriffe „gut“ und „schnell“ jedoch müssen näher spezifiziert werden.
 - D) Richtig. User Stories im Product Backlog, die in das Sprint Backlog gezogen werden, müssen spezifisch sein. Die nichtfunktionalen Anforderungen müssen spezifiziert sein, damit die Story Points geschätzt werden können und sichergestellt werden kann, dass das Feature den Kundenerwartungen entspricht. (Literatur: A, Kapitel 6.11 und 6.17)

17 / 40

Eine Agentur für digitale Kommunikation entwickelt für einen ihrer Kunden eine Reiseplattform. Die Anwender der Reiseplattform sollen auf ein und derselben Plattform Flüge, Hotelzimmer und auch Mietwagen buchen können. Während des gesamten Projekts werden User Stories entdeckt, in Aufgaben zerlegt und verfeinert.

Folgende User Stories stehen bereit:

- Als Geschäftsreisender möchte ich nur die verfügbaren **Business-Hotels sehen**, damit ich schnell und effizient ein Hotel auswählen kann.
- Als Tourist möchte ich für meinen Flug ein **festes Datum** wählen können, damit ich meine Reise gleich bei Urlaubsbeginn antreten kann.
- Als Tourist möchte ich meine ganze Reise auf einer **einzigen Plattform** organisieren können, um Zeit zu sparen.

Welche User Story sollte als Epic identifiziert werden?

- A) Die Story über Business-Hotels
 - B) Die Story über die festen Termine
 - C) Die Story über die einzige Plattform
-
- A) Falsch. Hierbei handelt es sich um eine feingranulare User Story.
 - B) Falsch. Hierbei handelt es sich um eine mittelgranulare User Story.
 - C) Richtig. Dies ist eine grobgranulare High-Level-User-Story und damit ein Epic (umfangreiche User Story). (Literatur: A, Kapitel 6.11)

18 / 40

Günter arbeitet noch nicht lange als Product Owner. Er ist sich unsicher, wie er mit nichtfunktionalen Anforderungen im Product Backlog umgehen soll.

Sobald diese wichtig werden, zerlegt er die nichtfunktionalen Anforderungen genauso in Aufgaben wie die funktionalen Anforderungen. Sobald eine Aufgabe fertiggestellt ist, die mit einer nichtfunktionalen Anforderung verbunden ist, entfernt er die nichtfunktionale Anforderung aus dem Product Backlog.

Günter stellt schon bald fest, dass er die nichtfunktionalen Anforderungen, die er zusammen mit den Stories aus dem Product Backlog entfernt, später häufig wieder hinzufügen muss.

Wie geht man mit nichtfunktionalen Anforderungen **am besten** um?

- A) Nichtfunktionale Anforderungen sollten bei Bekanntwerden in Aufgaben zerlegt und auf dem Product Backlog ganz oben eingetragen werden.
 - B) Nichtfunktionale Anforderungen sollten in das Product Backlog eingetragen, in die richtige Reihenfolge gebracht, und sobald sie wichtig werden, in Aufgaben zerlegt werden.
 - C) Die Stories sollten, genauso wie es aktuell gehandhabt wird, aus dem Product Backlog entfernt und bei Bedarf wieder eingetragen werden.
-
- A) Richtig. Zwar sind nicht alle nichtfunktionalen Anforderungen von Anfang an bekannt, aber nichtfunktionale Anforderungen sollten bei Bekanntwerden, in Aufgaben zerlegt und oben im Product Backlog eingetragen werden. Nichtfunktionale Anforderungen können auf unbegrenzte Zeit als Einträge (Items) im Product Backlog verbleiben, da viele weitere funktionale Anforderungen von ihnen abhängen beziehungsweise, weil es sich bei ihnen um grundlegende Bausteine handelt. (Literatur: A, Kapitel 6.9.1, 6.14 und 7.4.7)
 - B) Falsch. Es ist zwar richtig, dass nichtfunktionale Anforderungen häufig erst im Laufe des Projekts bekannt werden, da es sich bei ihnen jedoch um grundlegende Anforderungen handelt, sollten sie bei Bekanntwerden stets in Aufgaben zerlegt werden.
 - C) Falsch. Nichtfunktionale Anforderungen können auf unbegrenzte Zeit Teil der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) bleiben, da von ihnen viele funktionale Anforderungen abhängen beziehungsweise weil es sich um grundlegende Bausteine handelt.

19 / 40

Ein Team arbeitet zum ersten Mal mit Scrum. Das Team diskutiert, wie nichtfunktionale und funktionale Anforderungen zu ordnen sind. Bei funktionalen Anforderungen handelt es sich um Anforderungen, die mit dem Geschäft (Business) verbunden sind.

Wie sind nichtfunktionale Anforderungen zu ordnen?

- A) Sie sollten stets eine höhere Priorität haben als die mit dem Geschäft verbundenen Anforderungen.
 - B) Sie sollten stets eine niedrigere Priorität haben als die mit dem Geschäft verbundenen Anforderungen.
 - C) Sie sollten stets danach geordnet werden, welche Abhängigkeiten sie anderen Anforderungen auferlegen.
 - D) Sie sollten ausgehend von der Vision des Product Owners in einem spezifischen Kontext geordnet werden.
-
- A) Falsch. Nichtfunktionale Anforderungen sollten zwar eine höhere Priorität erhalten, falls sie zu Abhängigkeiten führen, sind aber nicht zwingend wichtiger als andere Anforderungen.
 - B) Falsch. Sie sollten keine geringere Priorität erhalten, nur weil sie nicht mit dem Geschäft verbunden sind. Wenn sie zu Abhängigkeiten führen, sollten sie entsprechend geordnet werden.
 - C) Richtig. Nichtfunktionale Anforderungen gehen häufig mit höheren Abhängigkeiten einher und sollten stets auf der Grundlage dieser Abhängigkeiten geordnet werden. (Literatur: A, Kapitel 6.14)
 - D) Falsch. Die Ordnung sollte nicht von der Meinung des Product Owners abhängen. Um die Abhängigkeiten zu verstehen, sollten nichtfunktionale Anforderungen stets in Aufgaben zerlegt und dann entsprechend geordnet werden.

20 / 40

Welches Scrum-Artefakt muss **am häufigsten** aktualisiert werden?

- A) Die Definition of Done (DoD)
 - B) Das Inkrement
 - C) Das Product Backlog
 - D) Das Sprint Backlog
-
- A) Falsch. Die DoD sollte nur dann aktualisiert werden, wenn das Scrum Team feststellt, dass etwas fehlt oder unbedingt ergänzt werden muss.
 - B) Falsch. Ein Inkrement sollte nach jedem Sprint bereitgestellt werden.
 - C) Falsch. Das Product Backlog wird vom Product Owner gemanagt. Der Product Owner aktualisiert das Product Backlog regelmäßig, aber es wird nicht so häufig aktualisiert wie das Sprint Backlog.
 - D) Richtig. Das Sprint Backlog ist regelmäßig zu aktualisieren; empfohlen werden Aktualisierungen einmal täglich, um sicherzustellen, dass das Sprint Backlog so aktuell wie möglich ist. (Literatur: A, Kapitel 7.4.1)

21 / 40

Ein Scrum Team hat in der Vergangenheit sehr gute Leistung gezeigt. In letzter Zeit jedoch, hat das Team seine Sprintziele nicht mehr erreicht, obwohl es in jedem Sprint Zeit für Unvorhergesehenes eingeplant hat. Der Scrum Master untersucht dieses Problem gemeinsam mit dem Team in einer Sprint Retrospective.

Die Entwickler identifizieren beim letzten Sprint folgende Probleme:

- Das Team entdeckt nach jedem Sprint ein paar **Hindernisse** des Arbeitsflusses.
- Das Management kommt regelmäßig mit dringenden ungeplanten **Anfragen**, die immer ein paar Stunden kosten.
- **Spezialisten** werden plötzlich aus dem Team gezogen, um anderen Teams tagelang auszuhelfen.
- Der Product Owner hat im letzten Monat planmäßig zwei Wochen **Urlaub** gemacht.

Welches Problem ist **höchstwahrscheinlich** der Grund dafür, dass die Sprintziele nicht erfüllt werden?

- A) Die Hindernisse
 - B) Die Anfragen
 - C) Die Spezialisten
 - D) Der Urlaub
-
- A) Falsch. Das Team sollte immer einen Weg finden, um den Arbeitsfluss zu verbessern. Da das Team seine Sprintziele in der Vergangenheit erreicht hat, ist dies wahrscheinlich nicht der Grund dafür, dass die Sprintziele jetzt verfehlt werden.
 - B) Falsch. Es ist unwahrscheinlich, dass die Sprintziele aufgrund der ungeplanten Anfragen verfehlt werden, da das Team Zeit für Unvorhergesehenes einplant.
 - C) Richtig. Werden Spezialisten aus dem Team abgezogen, um die Fertigkeiten von anderen Teams zu vervollständigen, so wirkt sich dies äußerst disruptiv aus. Dies stellt eine große Beschränkung dar, insbesondere wenn sie ihr Team tagelang verlassen müssen. Dies ist wahrscheinlich der Grund dafür, warum das Team seine Sprintziele verfehlt. (Literatur: A, Kapitel 7.5)
 - D) Falsch. Teammitglieder dürfen in Urlaub gehen und dies sollte nicht dazu führen, dass Sprintziele verfehlt werden. Da das Team seine Sprintziele in der Vergangenheit erreicht hat, ist dies wahrscheinlich nicht der Grund dafür, dass die Sprintziele jetzt verfehlt werden.

22 / 40

Ein Team arbeitet mit einem Kanban-Board mit vier Spalten:

- 1 – User Story
- 2 – To do (zu tun)
- 3 – Doing (in Arbeit) (3)
- 4 – Done (fertiggestellt)

Was ist die **wahrscheinlichste** Bedeutung von '(3)' in der dritten Spalte?

- A) Für diese Spalte gilt eine Begrenzung der laufenden Arbeit (WIP-Limit) von drei.
 - B) Für diese Spalte gibt es drei nicht sichtbare blockierte Tickets, die es zu lösen gilt.
 - C) Diese Spalte ist die Einzige, die in drei separate Swimlanes unterteilt ist.
 - D) Dieses Team besteht aus drei Teammitgliedern und drei Doing-Spalten.
-
- A) Richtig. Dies ist ein perfektes Beispiel für ein Kanban-Board, mit einer Spalte für jeden Zustand und einem WIP-Limit in der Spalte Doing. (Literatur: A, Kapitel 10.6)
 - B) Falsch. Blockierte Tickets sollten nie ausgeblendet werden. Das Team sollte sich dem Problem annehmen und die Blockierung baldmöglichst lösen.
 - C) Falsch. Werden verschiedene Swimlanes erstellt, so sollten diese sich über alle Spalten erstrecken und nicht nur in einer einzigen Spalte sichtbar sein.
 - D) Falsch. Die Spalte Doing sollte auf einem Kanban-Board nicht auf einzelne Teammitglieder aufgeteilt werden.

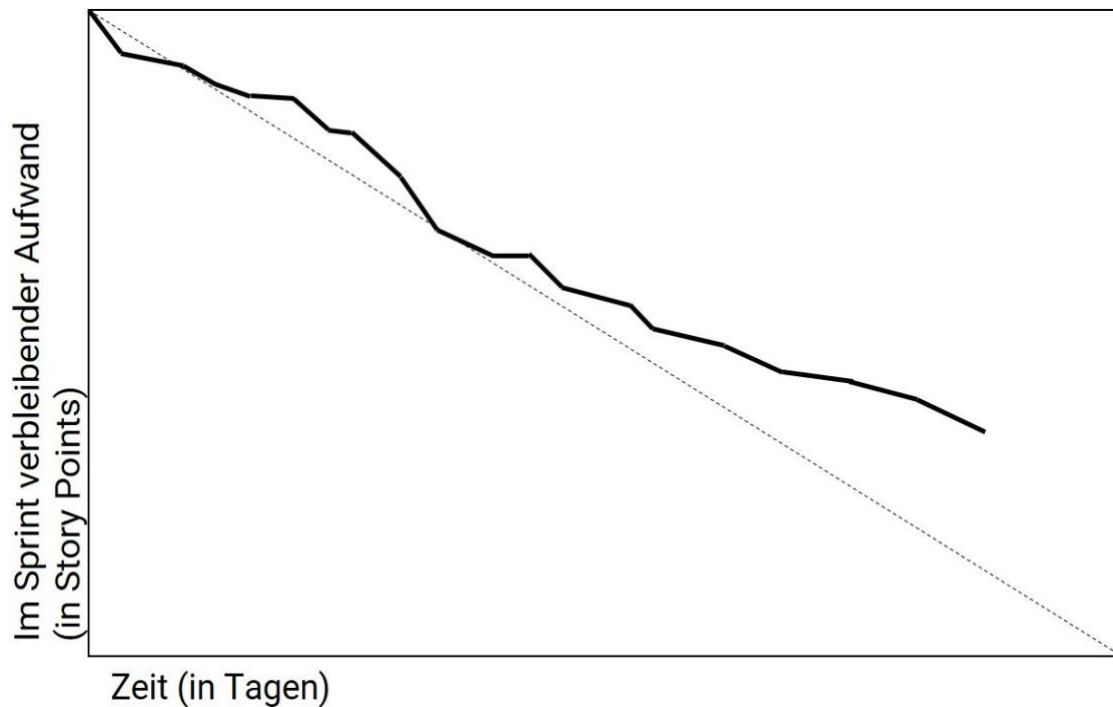
23 / 40

Was ist der **Hauptzweck** eines Scrum-Boards?

- A) Es unterstützt die Entwickler dabei, ihre Arbeit zu organisieren und zeigt, wie viel Arbeit noch zu tun ist.
 - B) Es unterstützt den Product Owner dabei, die Arbeit des Teams nachzuverfolgen und Rückmeldung an die Manager zu geben.
 - C) Es unterstützt den Scrum Master dabei, nachzuverfolgen welcher Entwickler an welcher Aufgabe arbeitet.
-
- A) Richtig. Das Scrum-Board ist eine Möglichkeit, um die Arbeit des Teams zu visualisieren. Sein Hauptzweck besteht darin, die Entwickler dabei zu unterstützen, ihre Arbeit zu organisieren. (Literatur: A, Kapitel 10.2)
 - B) Falsch. Ein Scrum-Board kann zwar dazu verwendet werden, die Arbeit des Teams nachzuverfolgen und Berichte für das Management zu erstellen, aber dies ist nicht sein Hauptzweck. Sein Hauptzweck ist es, das Selbstmanagement des Teams zu unterstützen.
 - C) Falsch. Der Scrum Master kann das Scrum-Board zwar nutzen, um die Arbeit des Teams nachzuverfolgen, aber dies ist nicht der Hauptzweck eines Scrum-Boards. Der Hauptzweck des Scrum-Boards ist, das Selbstmanagement des Teams zu unterstützen.

24 / 40

Ein Scrum Team verfolgt seinen Fortschritt nach mit Hilfe eines Burn-Down-Charts. Im Verlauf des Sprints sieht die Kurve wie folgt aus:



Was kann man über diesen Sprint mit Sicherheit sagen?

- A) Die Entwickler stellen weniger fertig als sie vorgesehen hatten.
 - B) Die Entwickler liegen bezüglich des Erreichens des Sprintziels auf Kurs.
 - C) Die Entwickler sind auf eine Blockade gestoßen und stecken fest.
- A) Richtig. Aktuell verbleibt im Sprint mehr Arbeit als für diesen Zeitpunkt geschätzt wurde. Dieses Problem zieht sich fast durch den gesamten Sprint. Die Entwickler stellen weniger fertig als sie vorgesehen hatten. (Literatur: A, Kapitel 10.11)
 - B) Falsch. Die Kurve verläuft oberhalb der Kurve, die anzeigt, wie viel verbleibender Aufwand im Sprint erwartet wurde. Dies deutet darauf hin, dass das Sprintziel möglicherweise nicht erreicht wird.
 - C) Falsch. Würden die Entwickler wirklich feststecken, würde gar keine Arbeit fertiggestellt werden. Die Kurve verläuft jedoch in den letzten Abschnitten weiterhin nach unten. Mit anderen Worten, das Team steckt nicht fest, sondern stellt weniger fertig als erwartet.

25 / 40

Ein Team entschließt sich, auf seinem Scrum-Board Kanban-Techniken einzusetzen. Das Team hat den Begriff Begrenzung laufender Arbeit (WIP-Limit) und Blocker-Tickets eingeführt, um Hindernisse zu identifizieren, die die Fertigstellung einer Aufgabe verhindern.

Der Scrum Master ist sich unsicher, was er mit den Blocker-Tickets tun soll, wenn ein Hindernis vom Board entfernt wird. Sie einfach zu entsorgen, erscheint ihm irgendwie falsch.

Was sollte der Scrum Master mit den Blocker-Tickets tun, um dem Team **maximalen** Wert zu bieten?

- A) Er sollte sie zusammenfassen, um zu sehen, ob sich ein roter Faden abzeichnet, der auf eine gemeinsame Ursache vieler Probleme hindeutet.
 - B) Er sollte sie nach Lösung des Problems auf ihre Ursache untersuchen, um weitere Hindernisse zu vermeiden.
 - C) Er sollte sie zur Schau stellen oder in einer Sprint Retrospective bewerten, um die Entwickler daran zu erinnern.
 - D) Er sollte sie einfach als fertiggestellt (Done) kennzeichnen und entfernen, falls das Hindernis gelöst ist und nicht mehr existiert.
-
- A) Richtig. Blocker-Tickets mit einem roten Faden können zur Identifizierung der Ursachen von Problemen beitragen. Es lohnt sich nach einem roten Faden zu suchen und der Scrum Master ist dafür ideal aufgestellt. (Literatur: A, Kapitel 10.7)
 - B) Falsch. Ein Scrum Master könnte zwar den Ursachen aller Probleme auf den Grund gehen, aber dies würde viel zu viel Zeit kosten. Besser als sich jeden einzelnen Fall anzusehen ist es, einen roten Faden zu identifizieren und die Ursachen ähnlicher Probleme zu untersuchen.
 - C) Falsch. Die Blocker-Tickets zur Schau zu stellen und die Entwickler an Engpässe oder Fehler zu erinnern, führt unter Umständen zu einer negativen Perspektive und hilft keinem.
 - D) Falsch. Auch wenn Probleme gelöst sind, kann es künftig hilfreich sein, die Probleme zu verstehen; werden sie analysiert, dann bieten Blocker-Tickets einen Wert.

26 / 40

Ein Scrum Team hat einen kritischen Bug gefunden, den es seiner Meinung nach sofort beheben muss. Das Team reserviert immer 20% der Zeit im Sprint für das Bug Fixing (Beheben von Bugs). Um die 20% der Zeit zu nutzen, hat das Team bereits einige alte Bugs in dieses Sprint Backlog gezogen. Das Team hat vereinbart, nicht mehr als 20% der Zeit auf das Bug Fixing zu verwenden.

Der Product Owner hat festgestellt, dass der neue kritische Bug eine höhere Priorität hat als die Bugs, die das Team aktuell in den Sprint gezogen hat.

Was ist in diesem Fall die **beste** Maßnahme?

- A) Die Lösung des neuen kritischen Bugs im Sprint Backlog ergänzen, selbst wenn das Team dann mehr als 20% seiner Zeit auf das Bug Fixing verwendet
 - B) Den Sprint abbrechen, dafür sorgen, dass sich das Team auf das Bug Fixing konzentriert und nach Beheben der Bugs einen neuen Sprint starten
 - C) Den neuen Bug in das Product Backlog einstellen, weil das Sprintziel und das Sprint Backlog bereits finalisiert sind
 - D) Eine gleichwertige Menge an Bug-Fixing-Arbeit zugunsten der Behebung des neuen kritischen Bugs austauschen, um die 20% einzuhalten
-
- A) Falsch. Die Aufnahme zusätzlicher Arbeit führt zu einem Tempo, das man auf Dauer nicht aufrechterhalten kann. Dies ist keine Scrum-Praktik.
 - B) Falsch. Ein Sprint kann nur abgebrochen werden, wenn das Sprintziel keinen Sinn mehr ergibt. Dies ist hier nicht der Fall.
 - C) Falsch. Es ist unklug, einen kritischen Bug mit hoher Priorität bis zum Ende des Sprints zu ignorieren.
 - D) Richtig. Ist das Team der Ansicht, dass der neue Bug eine höhere Priorität hat als einer oder mehrere der Bugs im Sprint Backlog, so kann das Team eine gleichwertige Menge an Bug-Fixing-Arbeit zugunsten der Behebung des neuen Bugs austauschen. Ein solches Vorgehen ermöglicht es dem Team, neu auftauchende kritische Bugs nicht zu ignorieren. (Literatur: A, Kapitel 6.7)

27 / 40

Software4You ist ein Anbieter von Software-as-a-Service (SaaS). Das Unternehmen arbeitet seit einiger Zeit mit Scrum.

Aktuell werden die getesteten Features von den Entwicklern (Development) an den Betrieb (Operations) übergeben. Dabei kommt es manchmal zwischen der Fertigstellung eines Sprints und der Freigabe der Features zu beträchtlichen Verzögerungen. Der Betrieb testet die Software häufig nochmals hinsichtlich seiner eigenen Anforderungen und findet Bugs. Alle frisch zugelassenen Features werden in vierteljährlichen Releases (Versionen) freigegeben.

Software4You möchte dies ändern, weil die Kunden des Unternehmens Verbesserungen, Bug Fixes und neue Features in kürzeren Zeitabständen fordern.

Wie lässt sich die Frequenz der Lieferung von Wert **am besten** steigern?

- A) Einen Betriebsmitarbeiter in das Scrum Team aufnehmen und ganzheitliche Testfälle als Teil der Definition of Done (DoD) verwenden. Dies trägt zum Bau einer Pipeline für kontinuierliche Lieferung bei.
 - B) Spezielle Sprints für die Entwicklung und Bereitstellung schaffen. So kann das Betriebsteam sich in dem Sprint nach dem Entwicklungssprint mit den Testanforderungen auseinandersetzen.
 - C) Das Betriebsteam in Scrum schulen und ein engagiertes Scrum-Betriebsteam schaffen, um die Bugs zu beheben. So kann das Team seine vierteljährlichen Releases beschleunigen und die Sprints enorm verkürzen.
-
- A) Richtig. Ein ganzheitlicher Ansatz stellt sicher, dass die Features freigegeben werden, sobald sie fertig sind. Die Erweiterung des Scrum Teams um Mitarbeiter des Betriebs erleichtert die Bereitstellung in der Produktivumgebung. (Literatur: A, Kapitel 13.1)
 - B) Falsch. Dies würde die Releases von Features nicht sehr beschleunigen, es sei denn die Teams würden in sehr kurzen Sprints arbeiten. Aus der Sicht von Scrum gilt: Kann das Scrum Team mit Mitgliedern aus dem Betrieb schneller Wert liefern, dann ist dies die beste Lösung. Idealerweise strebt das Team eine kontinuierliche Lieferung (mit einer kontinuierlichen Integration) an.
 - C) Falsch. Dies beschleunigt zwar die Lieferung von Features, ist aber nicht die beste Lösung. Ein Betriebsteam, das nur an Bugs arbeitet, ist nicht ideal. Aus der Sicht von Scrum gilt: Kann das Scrum Team mit Mitgliedern aus dem Betrieb schneller Wert liefern, dann ist dies die beste Lösung. Idealerweise strebt das Team eine kontinuierliche Lieferung (mit einer kontinuierlichen Integration) an.

28 / 40

Selbst in großen Entwicklungsprojekten ist es am besten pro Produkt nur ein Product Backlog zu haben. Um dieses eine Product Backlog vernünftig zu managen, darf das Backlog nicht zu groß sein.

Wie sollte das Product Backlog auf eine vernünftige Größe beschränkt werden?

- A) Indem man prognostiziert, wie die nächsten Releases (Versionen) aussehen müssen
 - B) Indem man Abhängigkeiten zwischen User Stories proaktiv eliminiert
 - C) Indem man Verantwortung (Ergebnisverantwortung) für das Product Backlog mit anderen teilt
 - D) Indem man Epics nutzt und kleine Stories zu Themen zusammenfasst
-
- A) Falsch. Mehrere Releases im Voraus zu planen, entspricht nicht der Agilen Planung. Je weiter im Voraus ein Release geplant wird, desto weniger ist bekannt und desto größer sind Ungenauigkeit und Inkonsistenz.
 - B) Falsch. Bei jedem großen Projekt gibt es wahrscheinlich Abhängigkeiten. Diese lassen sich niemals komplett eliminieren. Außerdem trägt dies nicht konkret zu einem überschaubaren Product Backlog bei, das sich vernünftig managen lässt.
 - C) Falsch. Selbst bei großen Product Backlogs gibt es einen einzigen Product Owner. Die Verantwortung mit anderen zu teilen, ob es sich nun um Product Owner handelt oder nicht, trägt nicht dazu bei, das Product Backlog auf eine vernünftige Größe zu beschränken. Tragen andere ebenfalls die Verantwortung, ermutigt dies eher zu einem größeren Product Backlog, weil dieses von mehreren gemanagt wird.
 - D) Richtig. Indem man Epics verfasst und kleine User Stories zu Themen zusammenfasst, kann man die Anzahl der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) niedrig und überschaubar halten. (Literatur: A, Kapitel 2.1 und 12)

29 / 40

Ein Unternehmen nutzt für die Skalierung eines großen Projekts einen Nexus-Ansatz.

Das Nexus Integration Team koordiniert einen Sprint für alle Teams. Jedes Team hat einen eigenen Scrum Master, der dem Team beim Lösen von Blockaden hilft.

Für alle Scrum Teams gibt es einen einzigen Product Owner und ein einziges Product Backlog.

Ist diese Anwendung des Nexus-Ansatzes korrekt?

- A) Ja, weil ein Nexus-Ansatz von Unternehmen flexibel, entsprechend der Bedürfnisse des Unternehmens oder des Projekts angewendet werden kann.
 - B) Ja, weil es bei einem Nexus immer nur ein einziges Product Backlog, einen Product Owner und einen koordinierten Sprint für alle Teams gibt.
 - C) Nein, weil jedes Team zur Unterstützung seiner Arbeit einen eigenen Product Owner und ein separates Product Backlog haben sollte.
 - D) Nein, weil die Teams nicht nur einen gemeinsamen Product Owner, ein gemeinsames Product Backlog und einen gemeinsamen Sprint, sondern auch einen gemeinsamen Scrum Master haben sollten.
-
- A) Falsch. Die vorgeschlagene Arbeitsweise ist zwar korrekt, aber ein Nexus-Ansatz schreibt genau vor, wie die Scrum Teams ihr Projekt koordinieren sollten.
 - B) Richtig. Eine einzige Person als Product Owner erleichtert die Konsistenz bei der Ordnung der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs). Das Nexus Integration Team koordiniert einen einzigen Sprint für alle Teams. Die Teams haben zwar einen gemeinsamen Product Owner, aber jedes Team hat seinen eigenen Scrum Master. (Literatur: A, Kapitel 6.13 und 12)
 - C) Falsch. Die Teams haben einen gemeinsamen Product Owner, aber jedes Team hat seinen eigenen Scrum Master. Ein gemeinsames Product Backlog und ein gemeinsamer Product Owner sorgen für Konsistenz bei der Ordnung der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs).
 - D) Falsch. Die Teams teilen zwar einen Sprint, ein Product Backlog und einen Product Owner, aber jedes Team hat seinen eigenen Scrum Master.

30 / 40

Ein Unternehmen arbeitet an einem großen Produkt. Das Unternehmen setzt zur Erledigung der Arbeit auf Teams, die in einem Nexus organisiert sind. Das Product Backlog muss über mehrere Scrum Teams hinweg skaliert werden.

Wie wird dies innerhalb eines Nexus bewerkstelligt?

- A) Es gibt für alle Scrum Teams innerhalb des Nexus ein Team von Product Ownern und ein einziges Product Backlog.
 - B) Es gibt bei Nexus keine Regel, die genau beschreibt, wie das Product Backlog skaliert wird.
 - C) Es gibt einen Product Owner und ein separates Product Backlog für jedes Nexus Scrum Team.
 - D) Es gibt für alle Nexus Scrum Teams einen einzigen Product Owner und nur ein einziges Product Backlog.
-
- A) Falsch. In einem Nexus sollte es stets nur einen Product Owner und ein einziges Product Backlog geben. Es kann zwar vorkommen, dass sich ein Unternehmen für ein solches Vorgehen entscheidet, aber dies entspricht nicht den Nexus-Regeln.
 - B) Falsch. Zwar gibt es nicht unbedingt eine richtige und eine falsche Art der Skalierung von Scrum. Wenn das Unternehmen jedoch beschlossen hat, das Nexus-Framework anzuwenden, dann gibt es nur einen einzigen Product Owner und ein einziges Product Backlog.
 - C) Falsch. In einem Nexus sollte es stets nur einen Product Owner und ein einziges Product Backlog geben. Es kann zwar vorkommen, dass sich ein Unternehmen für ein solches Vorgehen entscheidet, aber dies entspricht nicht den Nexus-Regeln.
 - D) Richtig. Laut der Nexus-Philosophie darf es pro Nexus nur einen einzigen Product Owner und nur ein einziges Product Backlog geben. (Literatur: A, Kapitel 12)

31 / 40

Nicht jedes Projekt eignet sich für einen Agilen Ansatz. In einem Unternehmen liegen folgende Projekte vor.

- Ein Projekt in der **Personalabteilung** mit knappem Budget, aber ohne festen Termin. Die Anforderungen des Projekts sind unklar.
- Ein Projekt in der **IT-Abteilung** mit enger Frist und knappem Budget. Für eine Veränderung des Projektumfangs gibt es keinen Spielraum.

Das Projekt welcher Abteilung eignet sich **nicht** für einen Agilen Ansatz?

- A) Das Projekt der Personalabteilung, weil sich nur IT-Projekte für einen Agilen Ansatz eignen.
 - B) Das Projekt der Personalabteilung, weil für das Projekt keine eindeutigen Anforderungen vorliegen.
 - C) Das Projekt der IT-Abteilung, weil für die Veränderung des Projektumfangs kein Spielraum vorhanden ist.
 - D) Das Projekt der IT-Abteilung, weil das Budget knapp und der Termin dringend ist.
-
- A) Falsch. Jedes Projekt kann mit einem Agilen Ansatz funktionieren. Agile und Scrum sind nicht auf IT-Projekte beschränkt.
 - B) Falsch. Ein Projekt ohne klare Anforderungen und mit einer entspannten Frist funktioniert mit einem Agilen Ansatz gut. Jeder Agile Ansatz ist gegenüber Veränderungen und emergenten (sich entwickelnden) Anforderungen aufgeschlossen.
 - C) Richtig. In diesem Projekt ist kein Raum für Veränderungen, weder bezüglich des Budgets, noch bezüglich der Frist oder für eine Veränderung des Projektumfangs. Ein solches Projekt funktioniert mit einem Agilen Ansatz nicht gut. (Literatur: A, Kapitel 2)
 - D) Falsch. Das knappe Budget und der dringende Termin sind zwar alles andere als ideal, aber der eigentliche Grund, warum sich dieses Projekt nicht für Agile eignet, ist das Fehlen eines Spielraums für eine Veränderung des Projektumfangs.

32 / 40

Ein Unternehmen möchte neben dem Scrum Team, das aktuell an einem Projekt arbeitet, ein weiteres Scrum Team nutzen.

In welchem Fall ist dies eine gute Idee?

- A) Wenn das Projekt sehr komplex ist und das aktuelle Scrum Team nicht über alle erforderlichen Kompetenzen verfügt
 - B) Wenn das aktuelle Scrum Team hinsichtlich Geschlechtes, ethnischer Herkunft oder Kultur sehr divers ist
 - C) Wenn ein Team gerade erst die Transition abgeschlossen hat und die Mitglieder des Teams anfangs noch nicht gut zusammenarbeiten
 - D) Wenn die Zeit für Schulung knapp ist und das aktuelle Scrum Team aus vielen unerfahrenen Mitarbeitern besteht
-
- A) Richtig. Wenn ein Projekt groß genug ist, um es auf mehrere Teams zu skalieren, kann es sein, dass man auf Wissen außerhalb des Scrum Teams zurückgreifen muss. (Literatur: A, Kapitel 5.6.1)
 - B) Falsch. Die Agile Entwicklung wird mit ausreichender Diversität sogar noch besser. Dies ist kein Grund, ein weiteres Scrum-Team hinzuzufügen.
 - C) Falsch. Es braucht seine Zeit, bis die Mitglieder des Teams lernen, gut zusammenzuarbeiten. Dies ist kein Grund, ein weiteres Scrum-Team hinzuzufügen.
 - D) Falsch. Das Hinzufügen eines weiteren Scrum Teams, trägt nicht zur Schulung bei und das Scrum Team sollte die Möglichkeit haben, die anfängliche Phase der Unvertrautheit selbst zu überwinden.

33 / 40

Bei großen Projekten arbeiten möglicherweise mehrere Scrum Teams an einem Produkt zusammenarbeiten.

Wie sollte das Product Backlog dann skaliert werden?

- A) Man sollte für jedes Scrum Team basierend auf den jeweiligen Komponenten ein eigenes Backlog erstellen.
 - B) Man sollte für jedes Scrum Team basierend auf den Features ein eigenes Backlog erstellen.
 - C) Man sollte nur ein einziges Backlog erstellen, das weder team- noch komponentenspezifisch ist.
 - D) Die optimale Lösung gibt es nicht, wichtig ist, dass die Lösung für die jeweiligen Teams funktioniert.
-
- A) Falsch. Grundsätzlich gilt, dass es für jedes Produkt nur ein Product Backlog gibt. Sich auf Komponenten zu konzentrieren ist keine gute Idee, denn ein Scrum Team sollte sich mit Features beschäftigen.
 - B) Falsch. Es ist zwar besser, sich auf die Features des Projekts zu konzentrieren als auf die Komponenten, aber eine grundsätzliche Regel lautet, dass man für jedes Produkt nur ein Product Backlog braucht.
 - C) Richtig. Grundsätzlich gilt, dass es für jedes Produkt nur ein Product Backlog gibt. Dies sorgt für einen besseren Überblick und geringere Gemeinkosten. (Literatur: A, Kapitel 12.5)
 - D) Falsch. Die optimale Lösung ist, pro Produkt nur ein Product Backlog zu haben, da dies für einen besseren Überblick und geringere Gemeinkosten sorgt.

34 / 40

Vine Industries ist ein hipbes Unternehmen im Bereich Softwareentwicklung, das für Unternehmen jeder Art und Größe maßgeschneiderte Apps entwickelt. Vine Industries arbeitet häufig in einer komplexen Entwicklungsumgebung und die Time-to-Market ist für die Kunden des Unternehmens von entscheidender Wichtigkeit.

Die Entwickler mehrerer Scrum Teams arbeiten gemeinsam an der Lieferung von Wert. Unter Umständen arbeiten an einem Produkt für einen Kunden mehrere Scrum Teams. Zwischen den von mehreren Teams entwickelten Features bestehen häufig Abhängigkeiten. Die Kunden entdecken nach jedem Sprint neue Anforderungen.

Welches Vorgehen eignet sich für die Arbeit in einer komplexen Scrum-Umgebung?

- A)** - Ein Nexus Integration Team aufstellen, das die High-Level-Koordination übernimmt
 - Die Arbeit so ausrichten, dass Abhängigkeiten berücksichtigt werden
 - Neu identifizierte Features in den nächsten Nexus-Sprint einbinden
 - B)** - Den Prozess für die Entdeckung neuer Kundenanforderungen verfeinern
 - Bereits bekannte Abhängigkeiten nutzen, um zugewiesene Prioritäten aufzuheben
 - Einen traditionellen Release-Management-Ansatz mit Abhängigkeiten nutzen
 - C)** - Einen Design Sprint durchführen, um Schwierigkeiten im Zusammenhang mit Design und Abhängigkeiten aus dem Weg zu räumen
 - Ein Meeting zur Releaseplanung abhalten um alle Abhängigkeiten zu planen
 - Backlog-Einträge (Backlog Items) in vorab festgelegte Sprints für das Release (die Version) verschieben
 - D)** - Scrum nicht mehr benutzen und komplett auf eine andere Agile Methode umstellen
 - Für alle Kunden einen Teil der Entwicklung auf die Überprüfung der Anforderungen aufwenden
 - Sprints für einen Kunden erst dann beginnen, wenn alle Anforderungen klar sind
- A)** Richtig. Ein Nexus-Ansatz ist der richtige Weg, um Scrum in dieser komplexen Situation zu skalieren. (Literatur: A, Kapitel 12)
- B)** Falsch. Dies ist die Antwort, die typischerweise von Organisationen mit nur schwach ausgeprägtem Commitment für einen Agilen Ansatz gegeben wird. Tatsächlich hat das Unternehmen sich jetzt für WaterScrumFall entschieden, das nicht die Flexibilität eines echten Agilen Ansatzes aufweist.
- C)** Falsch. Bei Scrum gibt es keine Design Sprints. Sie widersprechen dem Prinzip des Selbstmanagements und der Scrum Guide schließt dieses Vorgehen seit 2011 explizit aus. Diese Form der Releaseplanung macht aus Scrum einen Miniwasserfall.
- D)** Falsch. Ohne Scrum erhält diese Organisation nicht die Agilität, die sie benötigt. Die meisten Kundenaufträge sind zeitkritisch. Die Kunden möchten schnell Wert sehen und nicht warten, bis alle Anforderungen überprüft sind.

35 / 40

Das Unternehmen SHIELD arbeitet an einem neuen internen Enterprise Resource Planning (ERP) System, um das veraltete, aktuell noch verwendete System zu ersetzen. Das System wird im gesamten Unternehmen für Funktionalität sorgen und soll in allen 30 Ländern zum Einsatz kommen, in denen SHIELD auf dem Markt vertreten ist.

Das Unternehmen nutzt die traditionelle Art, Scrum zu skalieren.

Da das ERP-System aus 5 Untersystemen besteht, beschließt das Unternehmen, einen Ansatz basierend auf Komponententeams zu nutzen und ernennt 5 Product Owner. Jeder Product Owner unterstützt eines der Scrum Teams, die parallel an den einzelnen Untersystemen arbeiten. Ein Chief Product Owner wird ernannt, der das Projekt koordinieren soll.

Bei der Planung des Projekts schlagen die Teams vor, pro Komponente ein Product Backlog zu erstellen, da dieses einfacher zu pflegen und zu nutzen sei. Der Chief Product Owner lehnt diesen Vorschlag ab und sagt, dass es nur ein Product Backlog geben sollte.

Welche Entscheidung sollte in diesem Szenario bezüglich des Product Backlogs getroffen werden?

- A) Es sollte fünf Product Backlogs geben, weil jeder Product Owner für sein eigenes Product Backlog die Verantwortung (Ergebnisverantwortung) tragen muss.
 - B) Es sollte zwar nur ein Master Product Backlog geben, dieses könnte aber von fünf Komponenten-Product-Backlogs begleitet werden.
 - C) Es sollte nur ein Product Backlog geben, da mehrere Product Backlogs erhebliche Gemeinkosten und Verschwendung verursachen.
 - D) Es sollte nur ein Product Backlog geben, weil der Chief Product Owner für das Backlog die Verantwortung trägt.
-
- A) Falsch. Es ist eine grundlegende Regel, dass es für jedes Produkt nur ein Product Backlog gibt. Die Verantwortung des Product Owners ist selbst bei großen und komplexen Projekten wie in diesem Fall kein gutes Argument dafür, mehr als ein Product Backlog zu erstellen.
 - B) Falsch. Es ist eine grundlegende Regel, dass es für jedes Produkt nur ein Product Backlog gibt, da die Pflege mehrerer Product Backlogs Verschwendung, Nacharbeit und häufigere Übergaben produziert, was wiederum die Geschwindigkeit reduziert.
 - C) Richtig. Es ist eine grundlegende Regel, dass es für jedes Produkt nur ein Product Backlog gibt. (Literatur: A, Kapitel 9.2)
 - D) Falsch. Es ist zwar richtig, dass der Chief Product Owner die Verantwortung hat und es nur ein einziges Product Backlog geben sollte, aber diese Verantwortung des Chief Product Owners ist nicht der Grund dafür, nur ein Product Backlog zu erstellen. Die Erstellung von mehreren Product Backlogs verursacht erhebliche Gemeinkosten und Verschwendung.

36 / 40

Ein Scrum Team arbeitet hart, weiß aber nicht, ob die geleistete Arbeit zu wertvollen Features führt.

Um dem Team zu helfen, entschließt sich der Scrum Master zu Folgendem:

1. Dem Scrum Team zu helfen, die Notwendigkeit eindeutiger und klarer Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) zu verstehen
2. Sicherzustellen, dass der Product Owner weiß, wie das Product Backlog aufgebaut werden muss, um den Wert zu maximieren
3. Sicherzustellen, dass der Product Owner den gelieferten Wert im Sprint Review erklärt
4. Die Organisation bei der Übernahme von Scrum zu führen und zu coachen

Welche Kombination dieser Maßnahmen führt zu einem besseren Geschäftswert?

- A) 1 und 2
- B) 1 und 3
- C) 2 und 4
- D) 3 und 4

- A) Richtig. Mit diesen Maßnahmen zur Maximierung des vom Scrum Team generierten Werts hilft der Scrum Master allen. (Literatur: A, Kapitel 5.6)
- B) Falsch. 1 ist richtig, aber 3 ist falsch. 3 dient dazu, Feedback einzuholen und die Zusammenarbeit zu fördern, nicht dazu, den Wert der PBIs zu verbessern.
- C) Falsch. 2 ist richtig, aber 4 ist falsch. Bei 4 geht es um die Prozessreife nicht um den Geschäftswert in den PBIs.
- D) Falsch. 3 und 4 sind beide falsch. 3 dient zur Einholung von Feedback und Förderung der Zusammenarbeit, nicht zur Verbesserung des Werts der PBIs. Bei 4 geht es um die Prozessreife nicht um den Geschäftswert in den PBIs.

37 / 40

Vine Solutions ist ein US-Unternehmen, das für andere Unternehmen maßgeschneiderte Software erstellt. Geschäftsziel des Unternehmens ist, das Geschäft (Business) international zu expandieren. Um dieses Ziel zu stärken, muss das Unternehmen seine Online-Präsenz ausbauen.

Der Product Owner hat mehrere Produktziele entworfen.

Welches Produktziel unterstützt das Business-Ziel von Vine Solutions **am besten**?

- A) Bau eines zuverlässig funktionierenden e-Commerce-Systems, um das Business zu unterstützen
 - B) Ausbau der Produktion- und Lieferfähigkeit, um den Vertrieb außerhalb der US zu ermöglichen
 - C) Neuerstellung des e-Commerce-Systems in Java, um sicher zu sein, dass das System stabil läuft
-
- A) Falsch. Die Verbindung zwischen diesem Produktziel und dem Geschäftsziel ist zu unspezifisch. Ein zuverlässiges e-Commerce-System wird zwar wahrscheinlich das Geschäft im Allgemeinen stärken, aber dieses Produktziel geht nicht auf die besonderen Herausforderungen von Vine Solutions ein.
 - B) Richtig. Dieses Produktziel mag ein wenig generisch wirken, aber es unterstützt eindeutig das Geschäftsziel. Es zeigt dem Team in jedem Sprint, auf welches Ziel es im größeren organisatorischen Kontext hinarbeitet. (Literatur: A, Kapitel 6.1)
 - C) Falsch. Die Verbindung zwischen dem Produkt- und dem Geschäftsziel ist nicht klar. Warum sollte die Neuerstellung des Systems in Java einen Unterschied machen? Dieses Produktziel setzt die Arbeit des Scrum Teams nicht in einen größeren organisatorischen Kontext.

38 / 40

12Bike ist ein Fahrradkurierunternehmen. Das Unternehmen möchte seine digitale Plattform verbessern, um die Einstellung und Einarbeitung (Onboarding) von neuen Fahrradkurieren zu beschleunigen.

12Bike lagert diese Arbeit an ein Softwareunternehmen aus. Das Softwareunternehmen nutzt Scrum.

Der Leiter Finanzen von 12Bike möchte die Kapitalrendite (ROI) berechnen, um sich ein Bild zu machen, welchen Wert das Projekt liefert.

Bringt die Berechnung des ROI dem Manager die Informationen, die er benötigt?

- A) Ja, weil der Kunde den Product Owner gebeten hat, den ROI zu berechnen.
 - B) Ja, weil der Product Owner den ROI auf Benchmarks von Wettbewerbern beziehen kann.
 - C) Nein, weil die Dauer des Onboardings ein viel besserer Leistungsindikator ist.
 - D) Nein, weil der ROI nur einen Hinweis auf den Wert für das Softwareunternehmen gibt.
-
- A) Falsch. Nicht jeder Kundenwunsch sorgt dafür, dass der Kunde auch tatsächlich erhält, was er braucht. Zu den Aufgaben des Product Owners zählt, sicherzustellen, dass der Kunde das erhält, was er braucht, auch wenn er scheinbar direkt etwas anderes wünscht. Es gibt einen besseren Leistungsindikator als der ROI und der Product Owner sollte dies dem Kunden erläutern.
 - B) Falsch. Verwendet man die Benchmarks der Wettbewerber, erhält man keine gute ROI-Schätzung. Außerdem gibt es einen besseren Leistungsindikator als den ROI und der Product Owner sollte dies dem Kunden erläutern.
 - C) Richtig. Die Dauer des Onboardings der neuen Fahrradkurier gibt einen guten Hinweis darauf, wie das Produkt für 12Bike Wert erzeugt. Das ist es, was der Manager braucht, auch wenn er nach etwas anderem fragt. Der Product Owner sollte das Bedürfnis des Kunden erfüllen, indem er erklärt, wie man die Dauer des Onboardings nutzen kann, um einen Hinweis auf die Leistung zu erhalten. (Literatur: A, Kapitel 6.6)
 - D) Falsch. Der ROI gibt nicht nur einen Hinweis für das Softwareunternehmen. Es gibt jedoch eine bessere Leistungskennzahl als den ROI und dies sollte der Product Owner dem Kunden erläutern.

39 / 40

Wie entwickelt man **am besten** ein tiefes Verständnis für die Kunden- und Anwenderbedürfnisse?

- A) Indem man nach dem Release (der Version) des Produkts, das Feedback des Kunden und der Anwender einholt
 - B) Indem man die Kunden und die Anwender zur Teilnahme am Daily Scrum auffordert
 - C) Indem man Kunden und Anwender frühzeitig und oft in den Entwicklungsprozess einbindet
-
- A) Falsch. Frühzeitiges und kontinuierliches Feedback ist wichtiger als einmaliges Feedback am Ende des Entwicklungszyklus.
 - B) Falsch. Das Daily Scrum hat den Zweck, die Tätigkeiten der Entwickler zu synchronisieren.
 - C) Richtig. Agile beteiligt Kunden und Anwender aktiv und bindet sie in das Projekt ein. So können sie schon frühzeitig und häufig Feedback geben. (Literatur: A, Kapitel 1.1)

40 / 40

Bei der Kommunikation mit den Stakeholdern kann es hilfreich sein, ein Minimum Marketable Product (Mindestmarktreife, MMP) festzulegen. Dies gibt den Stakeholder echten Diskussionsstoff.

Was versteht man unter einem MMP?

- A) Der minimale Satz von Features, der schnell gebaut werden können, um eine Hypothese zu testen
 - B) Der kleinstmögliche Satz von Features, die auf die Bedürfnisse der Anwender eingehen
 - C) Das kleinste Produkt, das die Anwender, die das Produkt umsonst bekommen, akzeptieren werden
-
- A) Falsch. Der Schwerpunkt des MMP liegt nicht auf der Erstellung eines Wirksamkeitsnachweises, sondern auf der Erstellung eines Satzes von Features, welche die ersten Anwender benötigen.
 - B) Richtig. Das ist die korrekte Definition. Das MMP baut auf dem Begriff des Minimum Viable Product (MVP) auf und bezieht sich auf ein Produkt, das von den Anfangsanwendern genutzt werden kann. Dies hilft dem Product Owner festzulegen, was Wert liefert, und stellt darüber hinaus einige fertige Stories bereit. (Literatur: A, Kapitel 6.15)
 - C) Falsch. Ein MMP versucht Wert so schnell wie möglich bereitzustellen. Die Anwender müssen bereit sein, dafür zu zahlen. Dies ist ein wesentlicher Teil des MMP. Außerdem muss das Produkt selbst nicht unbedingt klein sein. Was jedoch minimal ist, ist der Satz von Features.

Beurteilung

Die richtigen Antworten auf die Fragen in dieser Musterprüfung finden Sie in nachstehender Tabelle.

Frage	Antwort	Frage	Antwort
1	D	21	C
2	C	22	A
3	A	23	A
4	A	24	A
5	D	25	A
6	B	26	D
7	D	27	A
8	A	28	D
9	A	29	B
10	B	30	D
11	A	31	C
12	B	32	A
13	A	33	C
14	D	34	A
15	D	35	C
16	D	36	A
17	C	37	B
18	A	38	C
19	C	39	C
20	D	40	B



EXIN



Certified for what's next

Kontakt EXIN

www.exin.com