



Voorbeeldexamen

Editie 201912

Copyright © EXIN Holding B.V. 2019. 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.



Inhoud

Inleiding	4
Voorbeeldexamen	5
Antwoordsleutel	14
Evaluatie	33

Inleiding

Dit is het EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.NL) voorbeeldexamen. Op dit examen is het Reglement voor de Examens van EXIN van toepassing.

Dit examen bestaat uit 40 meerkeuzevragen. Elke vraag heeft een aantal antwoorden, waarvan er één correct is.

Het maximaal aantal te behalen punten is 40. Elke goed beantwoorde vraag levert u 1 punt op. U hebt 26 punten of meer nodig om te slagen.

De beschikbare tijd is 60 minuten.

Veel succes!

Voorbeeldexamen

1 / 40

Welk type team kan de **beste** eisen, architecturen en ontwerpen bedenken?

- A) Een team dat op één locatie werkt
- B) Een zelforganiserend team
- C) Een goed getraind team
- D) Een ervaren team

2 / 40

Wat moet de ontwikkelsnelheid zijn volgens de Agile-principes?

- A) Hoog
- B) Toenemend
- C) Houdbaar

3 / 40

Wat is een bewering uit het Agile Manifesto?

- A) Wij verkiezen contractonderhandelingen boven samenwerking met de klant.
- B) Wij verkiezen het volgen van een plan boven het inspelen op verandering.
- C) Wij verkiezen processen en tools boven mensen en hun onderlinge interacties.
- D) Wij verkiezen werkende software boven allesomvattende documentatie.

4 / 40

Eén persoon werkt aan de code en een ander observeert en becommentarieert. Zo nu en dan draaien ze de rollen om.

Volgens welke praktijk werken deze personen?

- A) Code review
- B) Continuous integration
- C) Pair programming
- D) Test-driven development

5 / 40

Wie kan de beslissingen van de Product Owner overrulen?

- A) De CEO
- B) De klant
- C) Het Development Team
- D) Niemand

6 / 40

Wie weet het **meeste** over de voortgang naar een zakelijke doelstelling of een release?

- A) Het Development Team
- B) De Product Owner
- C) De Scrum Master

7 / 40

Een klant vraagt om een rapport met de toegevoegde functionaliteit en de gevonden en gerepareerde fouten. Dit rapport moet aan het einde van een Sprint klaar zijn.

Wie kan dit rapport het **beste** opstellen?

- A) Het Development Team
- B) De Product Owner
- C) De Scrum Master
- D) Een dergelijk rapport moet niet worden opgesteld.

8 / 40

Wat is de **voornaamste** verantwoordelijkheid van een Scrum Master om een Scrum Team zo productief mogelijk te laten werken?

- A) Zorgen dat de features met de hoogste prioriteit boven aan de Product Backlog staan
- B) Niet toestaan van aanpassingen in de Sprint Backlog nadat de Sprint is gestart
- C) Steunen van de beslissingen van het Development Team en hun problemen oplossen

9 / 40

Het senior management wil regelmatig audits houden om te zien of het Scrum Team de praktijken en principes van Scrum volgt.

Wie kan deze audit het **beste** uitvoeren?

- A) Het Development Team
- B) De Product Owner
- C) De Scrum Master
- D) De testers

10 / 40

Tegen het einde van een Sprint realiseert het Development Team zich dat het de User Story's die het op zich had genomen, niet op tijd afkrijgt.

Wat kan het Development Team nu het **beste** doen?

- A) Resources en teamleden toevoegen om de doelstellingen van de huidige Sprint alsnog te halen
- B) De Product Owner laten beslissen welke User Story's kunnen worden uitgesteld tot de volgende Sprint.
- C) Een nieuwe Definition of Done opstellen voor de Sprint Backlog items.

11 / 40

Wat is de **meest** efficiënte en effectieve methode om informatie over te dragen aan en binnen het Development Team?

- A) E-mail
- B) Face-to-face
- C) Sociale media
- D) Telefoon

12 / 40

Tijdens een Sprint werkt een lid van het Development Team aan een taak.

Wie is verantwoordelijk voor deze taak?

- A) Het Development Team
- B) Het lid van het Development Team
- C) De Product Owner
- D) De Scrum Master

13 / 40

Een team bevindt zich in de overgang naar Scrum. Ze hadden al een rol genaamd projectcoördinator, die interactie mogelijk maakt, hindernissen wegneemt en optreedt als procescoach voor het team.

Hoe wordt deze rol na de overgang genoemd?

- A) Lid van het Development Team
- B) Product Owner
- C) Projectmanager
- D) Scrum Master

14 / 40

Hoelang mag een Scrum Team van vijf mensen erover doen om de Spint Planning voor een Sprint van drie weken gereed te krijgen?

- A) Zolang als nodig is
- B) Drie tot zes uur
- C) Drie tot zes dagen

15 / 40

Wat is een Sprint?

- A) Een brainstormsessie in Extreme Programming (XP), die tot ontwerpideeën moet leiden
- B) Een race tussen twee ontwikkelaars om te zien wie het snelste een bepaalde feature kan voltooien
- C) Eén iteratie in het Scrum-framework
- D) De laatste iteratie in het Scrum-project, wanneer het Development Team langer werkt om het af te krijgen

16 / 40

Wat is een potentieel releasebaar deel van een product tijdens een Sprint?

- A) Een feature
- B) Een functionaliteit
- C) Een Product Backlog
- D) Een increment

17 / 40

Waarom moet de Daily Scrum altijd op dezelfde locatie en tijd worden gehouden?

- A) Omdat van tevoren een ruimte voor de hele duur van de Sprint moet worden gereserveerd
- B) Omdat de projectmanager elke dag op een vast tijdstip statusupdates moet krijgen
- C) Omdat het gebruiken van dezelfde tijd en locatie zaken eenvoudiger houdt

18 / 40

Een lid van een Development Team dat onderdeel is van een Scrum Team denkt dat een senior technisch architect uit een ander Scrum Team waardevolle inzichten en feedback kan geven op het product.

Tijdens welke gebeurtenis kan het **beste** om deze feedback worden gevraagd?

- A) Daily Scrum
- B) Sprint Planning
- C) Sprint Retrospective
- D) Sprint Review

19 / 40

Halverwege een Sprint is een team klaar met alle Sprint Backlog items.

Wat kan het team het **beste** doen?

- A) De rest van de Sprint annuleren en een nieuwe Sprint met nieuwe items starten.
- B) De Sprint verlengen en nagaan of er extra functionaliteiten kunnen worden toegevoegd aan de items die al klaar zijn.
- C) Het volgende item kiezen vanaf de top van de Product Backlog en toevoegen aan de Sprint Backlog.
- D) De lengte van de huidige Sprint inkorten, evenals de lengte van de volgende Sprints.

20 / 40

De Product Backlog items worden gerangschikt van meest waardevol naar minst waardevol. Er zijn een paar criteria die bepalen hoe waardevol een Product Backlog item is.

Wat zijn deze criteria?

- A) Tijd in de Backlog, kosten, risico's
- B) Tijd in de Backlog, kosten, grootte
- C) Waarde, kosten, risico's
- D) Waarde, kosten, grootte

21 / 40

De 'S' in 'INVEST' staat voor "small" (klein).

Welke items in de Product Backlog moeten klein zijn?

- A) Alle items in de Product Backlog
- B) De items onderaan de Product Backlog
- C) De items bovenaan de Product Backlog
- D) Alleen de items in de Sprint Backlog moeten klein zijn

22 / 40

Een Scrum Team wil een duidelijke checklist opstellen met items die moeten worden voltooid voordat een User Story als voltooid kan worden beschouwd.

Welk artefact gebruikt het team daar waarschijnlijk voor?

- A) Burn-down chart
- B) Definition of Done
- C) Product Backlog
- D) Sprint Backlog

23 / 40

Een Product Owner wil dat een User Story in twee dagen wordt voltooid. Het Development Team dat aan de Story werkt, denkt dat de Story vijf dagen in beslag zal nemen. De Scrum Master vindt dat er drie dagen nodig zijn. Een inhoudelijk expert die in het verleden aan vergelijkbare Story's heeft gewerkt, denkt dat het maximaal een dag werk is.

Welke schatting moet worden gebruikt voor de planning?

- A) De schatting van het Development Team
- B) De schatting van de Product Owner
- C) De schatting van de Scrum Master
- D) De schatting van de inhoudelijk expert

24 / 40

Een Scrum Team selecteert een Product Backlog item voor de Sprint Backlog.

Wat moet het Development Team doen om het geselecteerde Product Backlog item te voltooien?

- A) Het Product Backlog item analyseren, ontwerpen, programmeren, testen en documenteren
- B) Zoveel als gedaan kan worden voor de deadline van de Sprint
- C) Zoveel als nodig is om te voldoen aan de Definition of Done

25 / 40

Hoe kan de rol die de Daily Scrum speelt in het bewaken van een Scrum-project het **beste** worden omschreven?

- A) De Daily Scrum geeft het Development Team inzicht in hun voortgang en problemen.
- B) Op Daily Scrum helpt de Scrum Master bij het bijwerken van de Burn-down chart.
- C) De Daily Scrum geeft de Product Owner inzicht in de voortgang van het Development Team.

26 / 40

Tijdens de Daily Scrum worden er drie vragen beantwoord.

Wat is een van deze vragen?

- A) Welke obstakels staan er in de weg?
- B) Welke verzoeken hebben we van de klant gekregen?
- C) Wie moet de volgende taak op zich nemen?

27 / 40

Een Scrum Team werkt aan een project in Sprints van twee weken. Tijdens de Sprint Planning-bijeenkomst van de vijftiende Sprint zegt de Scrum Master:

"We hebben in de laatste twaalf Sprints gezien dat we geen potentieel releasebare increments in twee weken kunnen leveren. Laten we Sprint 16 langer maken."

Moet de duur worden verlengd?

- A) Ja, want de prestaties tijdens eerdere Sprints vormen een goede reden om de duur aan te passen.
- B) Ja, want de Scrum Master mag de duur van de Sprint wijzigen.
- C) Nee, want alleen leden van het Development Team mogen de duur van een Sprint wijzigen.
- D) Nee, want de duur van een Sprint kan om geen enkele reden worden aangepast.

28 / 40

Een Scrum Team is bezig User Story's te schatten. De Scrum Master stelt de Planning poker-techniek voor.

Wat houdt Planning poker in?

- A) De User Story wordt vergeleken met referentie-Story's en vervolgens geschat
- B) Iedereen maakt een eigen schatting en bespreekt vervolgens de schattingen van de anderen
- C) Alle User Story's worden gesorteerd op basis van de benodigde relatieve inspanningen

29 / 40

Hoe worden Story Points bij het gebruik van Affinity estimation toegewezen aan User Story's?

- A) Elk lid van het Development Team maakt een individuele schatting van de User Story's voordat het team het eens wordt over de Story Points
- B) Het Development Team gebruikt meerdere referentie-User Story's en vergelijkt deze met de User Story's
- C) User Story's worden gesorteerd op basis van hun relatieve inspanning en vervolgens gegroepeerd in buckets met geschatte Story Points

30 / 40

De afgelopen 8 Sprints heeft het Scrum Team 72 Story Points aan werk voltooid. Het Scrum Team wordt nu gevraagd om aan een nieuw project te werken dat naar schatting uit 56 Story Points bestaat.

Hoeveel Sprints zijn er nodig om dit project te voltooien?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

31 / 40

Een veelgebruikte best practice is om User Story's te definiëren aan de hand van het acroniem 'INVEST'. De 'S' in INVEST staat voor 'Small' (klein).

Wat moet er klein zijn met betrekking tot de User Story in een Sprint?

- A) De lengte van de uitgeschreven User Story
- B) Het aantal Sprints dat nodig is om de User Story te realiseren
- C) Het aantal betrokken teamleden
- D) Het aantal betrokken Story Points of Ideal Hours

32 / 40

De voortgang van een Sprint wordt bijgehouden in een Burn-down chart.

Wat laat een Burn-down chart zien?

- A) Hoeveel werk er is afgerond
- B) Hoeveel werk er nog moet worden gedaan
- C) De snelheid van het Development Team

33 / 40

Het valt een Scrum Master tijdens de controle van een Burn-down chart op dat de onderkant van de staaf tussen Sprint 3 en 4 boven de horizontale as is gaan uitstijgen.

Wat is er gebeurd in Sprint 3?

- A) Er is werk toegevoegd aan de Product Backlog.
- B) Er is werk verwijderd uit de Product Backlog.
- C) Het Development Team heeft minder dan het toegewezen aantal User Story's voltooid.
- D) Het Development Team heeft meer dan het toegewezen aantal User Story's voltooid.

34 / 40

Hoe wordt de snelheid van een team gedefinieerd?

- A) Een gezamenlijk inzicht in hoe snel een Sprint moet worden uitgevoerd.
- B) Het aantal Story Points dat een Team in één Sprint kan afronden.
- C) De optimale Work-in-Progress-limiet voor elke Sprint.
- D) De som van alle voltooide Sprint Backlog items.

35 / 40

Een Scrum Team gebruikt een Kanban-bord. De Work-in-Progress-limiet (WiP-limiet) van een kolom op het Kanban-bord wordt bereikt.

Wat moet er gebeuren als deze situatie zich voordoet?

- A) Het werk toewijzen aan Development Team-leden in de volgende kolom om capaciteit vrij te maken
- B) De WiP-limiet verhogen en doorgaan met het werk
- C) De leden van het Development Team in de kolom met het knelpunt helpen
- D) Wachten totdat er werk wordt opgehaald voor de volgende kolom om capaciteit vrij te maken

36 / 40

Wat is een **belangrijk** voordeel van informatieradiatoren?

- A) Ze zorgen dat de Product Owner de werkstappen en werkitens kan visualiseren.
- B) Ze zorgen dat de Product Owner Product Backlog items kan identificeren die moeten worden verfijnd.
- C) Ze zorgen dat iedereen de status begrijpt van het project of van elke andere boodschap die ermee wordt overgebracht.
- D) Ze bevatten details over de totale kosten van het product en de klanttevredenheidsniveaus.

37 / 40

Een Scrum Team realiseert zich dat het waarschijnlijk laat zal zijn met het leveren van een component waarop een ander Scrum Team wacht.

Wat is de **beste** gelegenheid om dit probleem te bespreken en een oplossing daarvoor te vinden?

- A) Daily Scrum van een van de teams
- B) Scrum-of-Scrums
- C) Sprint Retrospective
- D) Sprint Review

38 / 40

Hoe moet de Definition of Done worden gedefinieerd wanneer meerdere Scrum Teams aan één product werken?

- A) Alle Scrum Teams moeten werken met dezelfde Definition of Done.
- B) Elk Scrum Team moet zijn eigen Definition of Done opstellen en aanhouden.
- C) De Scrum Masters van de Scrum Teams definiëren wanneer een item 'Done' is.

39 / 40

Welk contracttype is adaptief en past daarom goed bij de werkwijze van Scrum?

- A) Het contracttype "Vaste prijs"
- B) Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheden"
- C) Geen van beide contracttypen

40 / 40

Wat levert, bij het opzetten van een Agile-werkplek omgeving, de **meeste** waarde op voor de samenwerking van een team?

- A) E-mailen van updates aan de collega die aan de feature werkt
- B) Oprichten van gedistribueerde teams
- C) Hebben van telefonische Daily Scrums met het hele Scrum Team
- D) Maximaliseren van de osmotische communicatie

Antwoordsleutel

1 / 40

Welk type team kan de **beste** eisen, architecturen en ontwerpen bedenken?

- A) Een team dat op één locatie werkt
 - B) Een zelforganiserend team
 - C) Een goed getraind team
 - D) Een ervaren team
- A) Onjuist. Co-locatie van een team is goed voor de communicatie, maar leidt niet per se tot betere eisen, architecturen en ontwerpen.
- B) Juist. De beste architecturen, eisen en ontwerpen zijn afkomstig van zelforganiserende teams. (Literatuur A: Agile principes)
- C) Onjuist. Een goed getraind team zal misschien wel goed werken, maar een Agile-team zal beter presteren dan goed getrainde mensen.
- D) Onjuist. Een ervaren Agile-team zou beter zijn dan een onervaren Agile-team, maar een Agile-team zal waarschijnlijk beter presteren dan een gewoon ervaren team.

2 / 40

Wat moet de ontwikkelsnelheid zijn volgens de Agile-principes?

- A) Hoog
 - B) Toenemend
 - C) Houdbaar
- A) Onjuist. Een hoog tempo kan tot gevolg hebben dat er voortdurend moet worden overgewerkt en dat het team snel opgebrand raakt.
- B) Onjuist. Hoewel het tempo in eerste instantie kan toenemen, is dat niet het doel van Agile-ontwikkeling.
- C) Juist. Het belangrijkste voordeel van een houdbaar tempo is dat ontwikkelaars zich meer richten op produceren dan op werken. Dit leidt tot een prettigere werkomgeving en een hogere productiviteit. (Literatuur A: Agile Principles)

3 / 40

Wat is een bewering uit het Agile Manifesto?

- A) Wij verkiezen contractonderhandelingen boven samenwerking met de klant.
 - B) Wij verkiezen het volgen van een plan boven het inspelen op verandering.
 - C) Wij verkiezen processen en tools boven mensen en hun onderlinge interacties.
 - D) Wij verkiezen werkende software boven allesomvattende documentatie.
-
- A) Onjuist. Wij verkiezen samenwerking met de klant boven contractonderhandelingen.
 - B) Onjuist. Wij verkiezen het inspelen op verandering boven het volgen van een plan.
 - C) Onjuist. Wij verkiezen mensen en hun onderlinge interacties boven processen en tools.
 - D) Juist. Een van de beweringen van het Agile Manifesto is dat er meer waarde wordt gehecht aan werkende software dan aan allesomvattende documentatie. (Literatuur A: Het Agile Manifesto)

4 / 40

Eén persoon werkt aan de code en een ander observeert en becommentarieert. Zo nu en dan draaien ze de rollen om.

Volgens welke praktijk werken deze personen?

- A) Code review
 - B) Continuous integration
 - C) Pair programming
 - D) Test-driven development
-
- A) Onjuist. Een code review houdt in dat iemand de gemaakte code bekijkt. Dit kan degene zijn die de code heeft gemaakt of iemand anders.
 - B) Onjuist. Continuous integration houdt in dat alle programmeurs ongeveer elk uur de nieuwste versie van hun code uploaden naar de repository. Zo wordt gegarandeerd dat eerder uitgevoerd werk 'Done' is en niet veel meer hoeft te worden aangepast.
 - C) Juist. Pair programming is een praktijk waarbij twee ontwikkelaars samenwerken: de een programmeert en de ander becommentarieert. (Literatuur A: Extreme Programming)
 - D) Onjuist. Bij Test-driven development worden testscenario's opgesteld voordat het programma wordt geschreven, zodat de programmeur iets schrijft dat die test doorstaat.

5 / 40

Wie kan de beslissingen van de Product Owner overrulen?

- A) De CEO
 - B) De klant
 - C) Het Development Team
 - D) Niemand
- A) Onjuist. Voor een geslaagd project moet de hele organisatie de beslissingen van de Product Owner respecteren. Niemand mag proberen die beslissingen negeren, zelfs de CEO niet.
- B) Onjuist. De Product Owner moet effectief communiceren met de klant en met de informatie de Product Backlog up-to-date houden met alle wijzigingen. Echter, de Product Owner neemt daarbij de beslissingen en de klant mag deze niet negeren.
- C) Onjuist. Het Development Team kan een Product Owner vragen om een Product Backlog item toe te lichten, maar het Development Team mag de beslissingen van een Product Owner niet negeren. De hele organisatie moet de beslissingen van de Product Owner respecteren.
- D) Juist. Voor een geslaagd project moet de hele organisatie de beslissingen van de Product Owner respecteren. Niemand mag proberen die beslissingen te negeren, zelfs de CEO niet. (Literatuur A: Rol 1: De Product Owner)

6 / 40

Wie weet het **meeste** over de voortgang naar een zakelijke doelstelling of een release?

- A) Het Development Team
 - B) De Product Owner
 - C) De Scrum Master
- A) Onjuist. Het Development Team moet werken aan de voltooiing van de items en moet zich niet bezighouden met het rangschikken ervan en het volgen van de voortgang ten opzichte van de zakelijke doelstellingen.
- B) Juist. Het is de taak van de Product Owner om de spreekbuis (Voice) van de klant te zijn. De Product Owner plant de releases en richt zich op de zakelijke aspecten. (Literatuur A: Rol 1: De Product Owner)
- C) Onjuist. De Scrum Master weet het meeste over het coachen van het team en het wegnemen van hindernissen.

7 / 40

Een klant vraagt om een rapport met de toegevoegde functionaliteit en de gevonden en gerepareerde fouten. Dit rapport moet aan het einde van een Sprint klaar zijn.

Wie kan dit rapport het **beste** opstellen?

- A) Het Development Team
 - B) De Product Owner
 - C) De Scrum Master
 - D) Een dergelijk rapport moet niet worden opgesteld.
- A) Onjuist. Hoewel het Development Team mogelijk om advies moet worden gevraagd, moet het schrijven van het rapport niet aan dit team worden opgedragen. Het Development Team moet zich focussen om de volgende iteratie werkend te krijgen.
- B) Onjuist. Hoewel de Product Owner de spreekbuis (Voice) van de klant is, bestaat de kans dat de Product Owner niet dicht genoeg bij de dagelijkse gang van zaken staat om dit rapport te schrijven.
- C) Juist. De Scrum Master moet inderdaad de hindernissen voor het Development Team wegnemen en is daarom de aangewezen persoon om dit rapport te schrijven. (Literatuur A: Rol 2: De Scrum Master)
- D) Onjuist. Als dit voor de klant meerwaarde heeft, moet het rapport worden opgesteld.

8 / 40

Wat is de **voornaamste** verantwoordelijkheid van een Scrum Master om een Scrum Team zo productief mogelijk te laten werken?

- A) Zorgen dat de features met de hoogste prioriteit boven aan de Product Backlog staan
 - B) Niet toestaan van aanpassingen in de Sprint Backlog nadat de Sprint is gestart
 - C) Steunen van de beslissingen van het Development Team en hun problemen oplossen
- A) Onjuist. Dit is de verantwoordelijkheid van de Product Owner.
- B) Onjuist. Aanpassingen zijn niet toegestaan, maar dit is de verantwoordelijkheid van het volledige team, niet alleen van de Scrum Master.
- C) Juist. Dit is de verantwoordelijkheid van de Scrum Master. (Literatuur A: Rol 2: De Scrum Master)

9 / 40

Het senior management wil regelmatig audits houden om te zien of het Scrum Team de praktijken en principes van Scrum volgt.

Wie kan deze audit het **beste** uitvoeren?

- A) Het Development Team
 - B) De Product Owner
 - C) De Scrum Master
 - D) De testers
-
- A) Onjuist. Dit is geen taak van het Development Team.
 - B) Onjuist. Dit is geen taak van de Product Owner.
 - C) Juist. Het is een van de verantwoordelijkheden van de Scrum Master om het Scrum Team te coachen en om ervoor te zorgen dat het team de Scrum-processen hanteert. Daarom is de Scrum Master de aangewezen persoon om deze audit te houden. (Literatuur A: Rol 2: De Scrum Master)
 - D) Onjuist. De rol van tester bestaat niet in Scrum.

10 / 40

Tegen het einde van een Sprint realiseert het Development Team zich dat het de User Story's die het op zich had genomen, niet op tijd afkrijgt.

Wat kan het Development Team nu het **beste** doen?

- A) Resources en teamleden toevoegen om de doelstellingen van de huidige Sprint alsnog te halen
 - B) De Product Owner laten beslissen welke User Story's kunnen worden uitgesteld tot de volgende Sprint.
 - C) Een nieuwe Definition of Done opstellen voor de Sprint Backlog items.
-
- A) Onjuist. Dit is geen Scrum-praktijk. Dit zou ertoe kunnen leiden dat er nieuwe collega's worden toegevoegd aan een functionerend team, waardoor er extra vertragingen ontstaan.
 - B) Juist. De Product Owner moet bepalen welke items de meeste waarde hebben en dus het eerste in deze Sprint gedaan moeten worden. (Literatuur A: Rol 1: De Product Owner)
 - C) Onjuist. De Definition of Done ligt vast, zodat de klant de waarde krijgt die hij nodig heeft. De Definition of Done moet niet worden aangepast tijdens een Sprint.

11 / 40

Wat is de **meest** efficiënte en effectieve methode om informatie over te dragen aan en binnen het Development Team?

- A) E-mail
 - B) Face-to-face
 - C) Sociale media
 - D) Telefoon
- A) Onjuist. Hoewel het toepassen van e-mailregels mogelijk bijdraagt aan het maximaliseren van osmotische communicatie, is dit niet de meest efficiënte en effectieve methode om informatie over te dragen.
- B) Juist. De meest efficiënte en effectieve methode om informatie over te dragen aan en binnen het Development Team, is door middel van face-to-facegesprekken. (Literatuur A: Agile Principles)
- C) Onjuist. Sociale media is geen goed middel om informatie over te dragen aan en binnen het Development Team.
- D) Onjuist. Bellen is niet de beste manier om informatie over te dragen. Hiermee wordt bovendien de osmotische communicatie niet gemaximaliseerd.

12 / 40

Tijdens een Sprint werkt een lid van het Development Team aan een taak.

Wie is verantwoordelijk voor deze taak?

- A) Het Development Team
 - B) Het lid van het Development Team
 - C) De Product Owner
 - D) De Scrum Master
- A) Juist. Ook al wordt een taak tijdens de Sprint toegewezen aan één lid, het hele Development Team blijft verantwoordelijk voor die taak. Niemand is individueel eigenaar van een taak. (Literatuur A: Rol 3: Het Development Team)
- B) Onjuist. Ook al wordt de taak toegewezen aan één lid van het Development Team, het hele Development Team blijft verantwoordelijk.
- C) Onjuist. De Product Owner is niet verantwoordelijk voor de toegewezen taak. De Product Owner is verantwoordelijk voor de Product Backlog.
- D) Onjuist. De Scrum Master is er verantwoordelijk voor dat het Scrum Team de Scrum-processen volgt, niet voor deze ene taak.

13 / 40

Een team bevindt zich in de overgang naar Scrum. Ze hadden al een rol genaamd projectcoördinator, die interactie mogelijk maakt, hindernissen wegneemt en optreedt als procescoach voor het team.

Hoe wordt deze rol na de overgang genoemd?

- A) Lid van het Development Team
 - B) Product Owner
 - C) Projectmanager
 - D) Scrum Master
-
- A) Onjuist. Het Development Team richt zich op de ontwikkeling van Sprint Backlog items.
 - B) Onjuist. De Product Owner is verantwoordelijk voor de Product Backlog.
 - C) Onjuist. In Scrum bestaat de rol projectmanager niet.
 - D) Juist. Het werk van deze projectcoördinator is vergelijkbaar met dat van de Scrum Master. (Literatuur A: Rol 2: De Scrum Master)

14 / 40

Hoelang mag een Scrum Team van vijf mensen erover doen om de Sprint Planning voor een Sprint van drie weken gereed te krijgen?

- A) Zolang als nodig is
 - B) Drie tot zes uur
 - C) Drie tot zes dagen
-
- A) Onjuist. Een Sprint Planning-bijeenkomst heeft een maximale timebox van acht uur voor een Sprint van een maand. Drie tot zes dagen is absoluut te lang alleen voor de planning.
 - B) Juist. Voor de Sprint Planning-bijeenkomst geldt een timebox. Doorgaans is dit acht uur voor een Sprint van vier weken, of een evenredig kortere periode voor kortere Sprints. (Literatuur A: Event 1: De Sprint, B: Sprint Planning)
 - C) Onjuist. Planning is belangrijk, maar moet niet te lang duren. Drie tot zes dagen is te lang.

15 / 40

Wat is een Sprint?

- A) Een brainstormsessie in Extreme Programming (XP), die tot ontwerpideeën moet leiden
 - B) Een race tussen twee ontwikkelaars om te zien wie het snelste een bepaalde feature kan voltooien
 - C) Eén iteratie in het Scrum-framework
 - D) De laatste iteratie in het Scrum-project, wanneer het Development Team langer werkt om het af te krijgen
-
- A) Onjuist. Zoiets bestaat niet en het is geen Sprint.
 - B) Onjuist. Bij Scrum is er geen race tussen ontwikkelaars. Dit zou een averechts effect op de productiviteit hebben. Het past ook niet bij samenwerking en een houdbaar tempo.
 - C) Juist. Een iteratie heet een Sprint. (Literatuur A: Event 1: De Sprint)
 - D) Onjuist. De laatste iteratie is de Release Sprint. Het is zeker geen Sprint waarin het Development Team langer werkt.

16 / 40

Wat is een potentieel releasebaar deel van een product tijdens een Sprint?

- A) Een feature
 - B) Een functionaliteit
 - C) Een Product Backlog
 - D) Een increment
-
- A) Onjuist. Een feature is één potentieel element dat onderdeel is van het releasebare deel van een product: de increment.
 - B) Onjuist. Een functionaliteit is één potentieel element dat onderdeel kan zijn van het releasebare deel van een product: de increment.
 - C) Onjuist. De Product Backlog is representeert het bereik van het eindproduct, dus er hoort slechts één Product Backlog te zijn, ongeacht hoeveel Scrum Teams er aan het project werken.
 - D) Juist. Een increment is een potentieel releasebaar deel van een product tijdens een Sprint. (Literatuur A: Artefact 3: Increment)

17 / 40

Waarom moet de Daily Scrum altijd op dezelfde locatie en tijd worden gehouden?

- A) Omdat van tevoren een ruimte voor de hele duur van de Sprint moet worden gereserveerd
 - B) Omdat de projectmanager elke dag op een vast tijdstip statusupdates moet krijgen
 - C) Omdat het gebruiken van dezelfde tijd en locatie zaken eenvoudiger houdt
-
- A) Onjuist. Het is niet verplicht om een ruimte te reserveren.
 - B) Onjuist. Er bestaat geen projectmanager in Scrum.
 - C) Juist. De Daily Scrum wordt dagelijks gehouden en moet steeds op hetzelfde tijdstip en dezelfde locatie plaatsvinden om complexiteit te verminderen. (Literatuur B: Daily Scrum)

18 / 40

Een lid van een Development Team dat onderdeel is van een Scrum Team denkt dat een senior technisch architect uit een ander Scrum Team waardevolle inzichten en feedback kan geven op het product.

Tijdens welke gebeurtenis kan het **beste** om deze feedback worden gevraagd?

- A) Daily Scrum
 - B) Sprint Planning
 - C) Sprint Retrospective
 - D) Sprint Review
-
- A) Onjuist. Het is niet verstandig om tijdens een Sprint om feedback te vragen. Tijdens een Sprint mogen Sprint Backlog items niet worden gewijzigd, zodat het tempo niet wordt beïnvloed.
 - B) Onjuist. De Sprint Planning-bijeenkomst moet niet meer of minder zijn dan dat: een planningsbijeenkomst. Dit is geen goed moment om feedback te vragen.
 - C) Onjuist. Tijdens de Sprint Retrospective moeten de Scrum-processen die zijn gebruikt om het product te maken, worden beoordeeld door het Scrum Team zelf.
 - D) Juist. Dit is een bijeenkomst aan het einde van de Sprint, waarbij het Scrum Team en andere stakeholders samenkomen om 'Done' items uit de huidige Sprint te presenteren en inspecteren. Deze bijeenkomst is bedoeld om feedback te verzamelen en wijzigingsverzoeken zo snel mogelijk in te dienen. (Literatuur A: Event 4: Sprint Review)

19 / 40

Halverwege een Sprint is een team klaar met alle Sprint Backlog items.

Wat kan het team het **beste** doen?

- A) De rest van de Sprint annuleren en een nieuwe Sprint met nieuwe items starten.
 - B) De Sprint verlengen en nagaan of er extra functionaliteiten kunnen worden toegevoegd aan de items die al klaar zijn.
 - C) Het volgende item kiezen vanaf de top van de Product Backlog en toevoegen aan de Sprint Backlog.
 - D) De lengte van de huidige Sprint inkorten, evenals de lengte van de volgende Sprints.
-
- A) Onjuist. Een Sprint wordt alleen geannuleerd als het doel van de Sprint achterhaald raakt. In dit geval heeft het doel van de Sprint nog steeds zin en moet de Sprint dus niet worden geannuleerd.
 - B) Onjuist. Een Sprint mag niet worden verlengd. In Scrum worden timeboxes nooit verlengd.
 - C) Juist. Als alle items halverwege een Sprint klaar zijn, kan het eerstvolgende item dat bovenaan de Product Backlog staat, worden toegevoegd aan de Sprint Backlog. (Literatuur A: Alle items zijn gedaan in het midden van de Sprint)
 - D) Onjuist. Zodra een Sprint begint, ligt de duur ervan vast en kan deze niet worden ingekort of verlengd. In plaats van volgende Sprints in te korten, is het beter om voor de volgende Sprints meer werk te selecteren.

20 / 40

De Product Backlog items worden gerangschikt van meest waardevol naar minst waardevol. Er zijn een paar criteria die bepalen hoe waardevol een Product Backlog item is.

Wat zijn deze criteria?

- A) Tijd in de Backlog, kosten, risico's
 - B) Tijd in de Backlog, kosten, grootte
 - C) Waarde, kosten, risico's
 - D) Waarde, kosten, grootte
-
- A) Onjuist. De tijd in de Backlog is geen criterium, omdat het geen FIFO- (first in first out) of LIFO-stelsel (last in first out) is.
 - B) Onjuist. De tijd in de Backlog is geen criterium, omdat het geen FIFO- (first in first out) of LIFO-stelsel (last in first out) is. Bovendien is de grootte niet relevant voor de volgorde van de Product Backlog items.
 - C) Juist. Deze drie criteria zijn relevant voor het rangschikken van Product Backlog items. (Literatuur A: Ordenen van Product Backlog Items)
 - D) Onjuist. De grootte is niet relevant voor de volgorde van de Product Backlog items.

21 / 40

De 'S' in 'INVEST' staat voor "small" (klein).

Welke items in de Product Backlog moeten klein zijn?

- A) Alle items in de Product Backlog
 - B) De items onderaan de Product Backlog
 - C) De items bovenaan de Product Backlog
 - D) Alleen de items in de Sprint Backlog moeten klein zijn
-
- A) Onjuist. Alleen de Product Backlog items met de hoogste prioriteit moeten gedetailleerd zijn, omdat ze als eerste moeten worden gerealiseerd.
 - B) Onjuist. Hoe lager de Product Backlog items in de Product Backlog staan, hoe minder gedetailleerd ze hoeven te zijn. Ze kunnen op den duur veranderen of zelfs worden overgeslagen of uit de Product Backlog worden verwijderd.
 - C) Juist. Alleen de items bovenaan de Product Backlog moeten klein zijn, omdat dit de items zijn die voldoende zijn gedefinieerd om in een Sprint te worden opgenomen. (Literatuur A: Artefact 1: Product Backlog)
 - D) Onjuist. De Sprint Backlog items moeten klein zijn, maar de items bovenaan de Product Backlog ook.

22 / 40

Een Scrum Team wil een duidelijke checklist opstellen met items die moeten worden voltooid voordat een User Story als voltooid kan worden beschouwd.

Welk artefact gebruikt het team daar waarschijnlijk voor?

- A) Burn-down chart
 - B) Definition of Done
 - C) Product Backlog
 - D) Sprint Backlog
-
- A) Onjuist. Een Burn-down chart laat de hoeveelheid resterend werk ten opzichte van de tijd zien. Het bevat geen checklist met items die tijdens een Sprint moeten worden voltooid.
 - B) Juist. De Definition of Done is een heldere en goed gedocumenteerde definitie van items die moeten zijn afgewerkt voordat een User Story (of iteratie of project) als voltooid kan worden beschouwd. (Literatuur A: Definition of Done)
 - C) Onjuist. De Product Backlog is een gesorteerde lijst met alles dat mogelijk nodig is in het eindproduct.
 - D) Onjuist. De Sprint Backlog bevat de geselecteerde items uit de Product Backlog die tijdens een Sprint moeten worden geleverd.

23 / 40

Een Product Owner wil dat een User Story in twee dagen wordt voltooid. Het Development Team dat aan de Story werkt, denkt dat de Story vijf dagen in beslag zal nemen. De Scrum Master vindt dat er drie dagen nodig zijn. Een inhoudelijk expert die in het verleden aan vergelijkbare Story's heeft gewerkt, denkt dat het maximaal een dag werk is.

Welke schatting moet worden gebruikt voor de planning?

- A) De schatting van het Development Team
 - B) De schatting van de Product Owner
 - C) De schatting van de Scrum Master
 - D) De schatting van de inhoudelijk expert
-
- A) Juist. Het Development Team is verantwoordelijk voor alle schattingen. Het Development Team kan worden beïnvloed, maar uiteindelijk telt alleen de schatting van de mensen die het werk moeten uitvoeren. (Literatuur B: Product Backlog)
 - B) Onjuist. De Product Owner bepaalt wat er moet worden geschat, maar heeft geen controle over de schatting zelf.
 - C) Onjuist. De Scrum Master bepaalt het schattingsproces, maar heeft geen controle over de uiteindelijke schatting.
 - D) Onjuist. In Scrum zijn er geen inhoudelijk experts.

24 / 40

Een Scrum Team selecteert een Product Backlog item voor de Sprint Backlog.

Wat moet het Development Team doen om het geselecteerde Product Backlog item te voltooien?

- A) Het Product Backlog item analyseren, ontwerpen, programmeren, testen en documenteren
 - B) Zoveel als gedaan kan worden voor de deadline van de Sprint
 - C) Zoveel als nodig is om te voldoen aan de Definition of Done
-
- A) Onjuist. De stappen die het Development Team zet, zijn niet relevant. De Definition of Done bepaalt wanneer een Sprint Backlog item is voltooid.
 - B) Onjuist. Het team bepaalt van tevoren wat er moet worden gedaan en werkt in een houdbaar tempo.
 - C) Juist. De Definition of Done is bepalend voor wat er moet worden gedaan voordat een Backlog item 'Done' is. (Literatuur A: Definition of Done)

25 / 40

Hoe kan de rol die de Daily Scrum speelt in het bewaken van een Scrum-project het **beste** worden omschreven?

- A) De Daily Scrum geeft het Development Team inzicht in hun voortgang en problemen.
 - B) Op Daily Scrum helpt de Scrum Master bij het bijwerken van de Burn-down chart.
 - C) De Daily Scrum geeft de Product Owner inzicht in de voortgang van het Development Team.
-
- A) Juist. Dit is precies waarvoor de Daily Scrum is bedoeld. Er moeten elke dag drie vragen worden gesteld: 1) Wat is er bereikt sinds de vorige meeting? 2) Wat moet er gedaan worden vóór de volgende meeting? 3) Welke obstakels staan er in de weg? Alle overige zaken moeten buiten de Daily Scrum worden besproken. (Literatuur A: Event 3: Daily Scrum)
 - B) Onjuist. Het Development Team moet de Burn-down chart bijwerken. Dit is niet het belangrijkste doel van de Daily Scrum.
 - C) Onjuist. De Product Owner mag wel meeluisteren, maar het doel van deze bijeenkomst is niet het updaten van de Product Owner over de voortgang van het Development Team.

26 / 40

Tijdens de Daily Scrum worden er drie vragen beantwoord.

Wat is een van deze vragen?

- A) Welke obstakels staan er in de weg?
 - B) Welke verzoeken hebben we van de klant gekregen?
 - C) Wie moet de volgende taak op zich nemen?
-
- A) Juist. Dit is een van de vragen die tijdens een Daily Scrum wordt beantwoord, samen met de vragen "Wat is er bereikt sinds de vorige meeting?" "Wat moet er gedaan worden vóór de volgende meeting?" (Literatuur A: Event 3: Daily Scrum)
 - B) Onjuist. Nieuwe verzoeken moeten door de Product Owner worden toegevoegd aan de Product Backlog en worden niet besproken tijdens de Daily Scrum.
 - C) Onjuist. De Daily Scrum is niet bedoeld voor het verdelen van taken.

27 / 40

Een Scrum Team werkt aan een project in Sprints van twee weken. Tijdens de Sprint Planning-bijeenkomst van de vijftiende Sprint zegt de Scrum Master:

"We hebben in de laatste twaalf Sprints gezien dat we geen potentieel releasebare increments in twee weken kunnen leveren. Laten we Sprint 16 langer maken."

Moet de duur worden verlengd?

- A) Ja, want de prestaties tijdens eerdere Sprints vormen een goede reden om de duur aan te passen.
 - B) Ja, want de Scrum Master mag de duur van de Sprint wijzigen.
 - C) Nee, want alleen leden van het Development Team mogen de duur van een Sprint wijzigen.
 - D) Nee, want de duur van een Sprint kan om geen enkele reden worden aangepast.
-
- A) Juist. De Scrum Master geeft een goed argument, dat op een redelijke hoeveelheid eerder werk is gebaseerd, om de duur van de Sprint aan te passen. (Literatuur A: Event 1: De Sprint)
 - B) Onjuist. De Sprint moet wel worden verlengd, maar niet omdat de Scrum Master het een goed idee vindt.
 - C) Onjuist. Ieder teamlid mag de wijziging voorstellen. Het gehele Scrum Team zal dan overleggen of de reden hiervoor voldoende geldig is.
 - D) Onjuist. Het is beter om de duur van een Sprint niet te wijzigen, maar het heeft geen zin om vast te houden aan een strategie die niet werkt. Als er geldige redenen zijn om de duur van een Sprint te wijzigen, mag dat zeker.

28 / 40

Een Scrum Team is bezig User Story's te schatten. De Scrum Master stelt de Planning poker-techniek voor.

Wat houdt Planning poker in?

- A) De User Story wordt vergeleken met referentie-Story's en vervolgens geschat
 - B) Iedereen maakt een eigen schatting en bespreekt vervolgens de schattingen van de anderen
 - C) Alle User Story's worden gesorteerd op basis van de benodigde relatieve inspanningen
-
- A) Onjuist. Dit is Triangulation.
 - B) Juist. Dit is Planning poker. (Literatuur A: Planning poker)
 - C) Onjuist. Dit is Affinity estimation.

29 / 40

Hoe worden Story Points bij het gebruik van Affinity estimation toegewezen aan User Story's?

- A) Elk lid van het Development Team maakt een individuele schatting van de User Story's voordat het team het eens wordt over de Story Points
 - B) Het Development Team gebruikt meerdere referentie-User Story's en vergelijkt deze met de User Story's
 - C) User Story's worden gesorteerd op basis van hun relatieve inspanning en vervolgens gegroepeerd in buckets met geschatte Story Points
- A) Onjuist. Zo worden Story Points toegewezen aan User Story's bij Planning Poker.
B) Onjuist. Dit is een beschrijving van hoe het Development Team Triangulation gebruikt om Story Points voor alle User Story's te schatten.
C) Juist. Zo worden Story Points toegewezen bij Affinity estimation. (Literatuur A: Affinity Estimation (affiniteitsschatting))

30 / 40

De afgelopen 8 Sprints heeft het Scrum Team 72 Story Points aan werk voltooid. Het Scrum Team wordt nu gevraagd om aan een nieuw project te werken dat naar schatting uit 56 Story Points bestaat.

Hoeveel Sprints zijn er nodig om dit project te voltooien?

- A) 5
 - B) 7
 - C) 8
 - D) 10
- A) Onjuist. Vijf Sprints bieden niet genoeg tijd, uitgaande van de huidige snelheid.
B) Juist. De snelheid van het team is $72/8=9$. Het aantal Sprints dat nodig is om het project te voltooien, is $56/\text{snelheid}$ ($56/9 = 6,2$), wat neerkomt op iets meer dan 6. Daarom is 7 het meest realistische antwoord, aangezien deze schattingen nooit naar beneden mogen worden afgerond. (Literatuur A: Onvoltooid werk versus Velocity)
C) Onjuist. Het aantal vorige Sprints is 8. Er is geen reden om aan te nemen dat het volgende project uit evenveel Sprints moet bestaan, tenzij het aantal Story Points gelijk is.
D) Onjuist. De huidige snelheid is 9. Dit is niet het aantal Sprints dat nodig is voor het volgende project.

31 / 40

Een veelgebruikte best practice is om User Story's te definiëren aan de hand van het acroniem 'INVEST'. De 'S' in INVEST staat voor 'Small' (klein).

Wat moet er klein zijn met betrekking tot de User Story in een Sprint?

- A) De lengte van de uitgeschreven User Story
 - B) Het aantal Sprints dat nodig is om de User Story te realiseren
 - C) Het aantal betrokken teamleden
 - D) Het aantal betrokken Story Points of Ideal Hours
-
- A) Onjuist. De tekst moet net voldoende zijn, maar hoeft niet per se klein te zijn. Als er 250 woorden nodig zijn om uit te leggen wat er moet gebeuren, is dat prima.
 - B) Onjuist. Een User Story moet in één Sprint worden gerealiseerd.
 - C) Onjuist. Alle teamleden werken idealiter aan dezelfde feature, waardoor er wel negen teamleden aan één User Story kunnen werken. Dat is niet bepaald een klein aantal.
 - D) Juist. De User Story's boven aan de Product Backlog, en dus de Story's in de Sprint, moeten klein zijn. Ze moeten klein zijn om ervoor te zorgen dat ze in één Sprint passen en dat ze nauwkeurig genoeg worden gedefinieerd. (Literatuur A: Artefact 1: Product Backlog)

32 / 40

De voortgang van een Sprint wordt bijgehouden in een Burn-down chart.

Wat laat een Burn-down chart zien?

- A) Hoeveel werk er is afgerond
 - B) Hoeveel werk er nog moet worden gedaan
 - C) De snelheid van het Development Team
-
- A) Onjuist. Dit is een Burn-up chart.
 - B) Juist. De Burn-down chart laat zien hoeveel werk er nog moet worden gedaan: het is een grafiek met een dalende lijn. (Literatuur A: Burn-Down Chart)
 - C) Onjuist. De snelheid kan worden afgeleid van eerdere Burn-down charts, maar een Burn-down chart laat niet direct de snelheid zien.

33 / 40

Het valt een Scrum Master tijdens de controle van een Burn-down chart op dat de onderkant van de staaf tussen Sprint 3 en 4 boven de horizontale as is gaan uitstijgen.

Wat is er gebeurd in Sprint 3?

- A) Er is werk toegevoegd aan de Product Backlog.
 - B) Er is werk verwijderd uit de Product Backlog.
 - C) Het Development Team heeft minder dan het toegewezen aantal User Story's voltooid.
 - D) Het Development Team heeft meer dan het toegewezen aantal User Story's voltooid.
-
- A) Onjuist. Wanneer werk aan de grafiek wordt toegevoegd, zou de staaf onder de horizontale as uitkomen, niet erboven. Wanneer de lijn voor het uitgevoerde werk de horizontale as bereikt, is er nog steeds werk uit te voeren: het werk dat werd toegevoegd.
 - B) Juist. Als er werk uit de grafiek wordt verwijderd, komt de staaf boven de horizontale as te liggen. Wanneer de lijn voor het uitgevoerde werk de onderkant van de staaf bereikt, hoeft er geen werk meer te worden uitgevoerd, hoewel de grafiek nog geen 0 aangeeft. (Literatuur A: Burn-Down Bars)
 - C) Onjuist. De onderkant van de staven laat zien hoeveel werk er nog in de release moet worden uitgevoerd, niet hoeveel werk er in deze Sprint is gedaan.
 - D) Onjuist. De onderkant van de staven laat zien hoeveel werk er nog in de release moet worden uitgevoerd, niet hoeveel werk er in deze Sprint is gedaan.

34 / 40

Hoe wordt de snelheid van een team gedefinieerd?

- A) Een gezamenlijk inzicht in hoe snel een Sprint moet worden uitgevoerd.
 - B) Het aantal Story Points dat een Team in één Sprint kan afronden.
 - C) De optimale Work-in-Progress-limiet voor elke Sprint.
 - D) De som van alle voltooide Sprint Backlog items.
-
- A) Onjuist. De snelheid is het aantal Story Points, Ideal Hours of Ideal Days aan dat een team aankan in een Sprint.
 - B) Juist. De snelheid is het aantal eenheden aan werk dat in een bepaald tijdvak wordt afgerond. (Literatuur A: Velocity (snelheid))
 - C) Onjuist. De Work-in-Progress-limiet geldt voor het Kanban-bord, niet voor een Sprint.
 - D) Onjuist. Dit kan worden gebruikt om de snelheid te schatten, maar dit is niet hoe snelheid wordt gedefinieerd.

35 / 40

Een Scrum Team gebruikt een Kanban-bord. De Work-in-Progress-limiet (WiP-limiet) van een kolom op het Kanban-bord wordt bereikt.

Wat moet er gebeuren als deze situatie zich voordoet?

- A) Het werk toewijzen aan Development Team-leden in de volgende kolom om capaciteit vrij te maken
 - B) De WiP-limiet verhogen en doorgaan met het werk
 - C) De leden van het Development Team in de kolom met het knelpunt helpen
 - D) Wachten totdat er werk wordt opgehaald voor de volgende kolom om capaciteit vrij te maken
-
- A) Onjuist. Dit is niet toegestaan. Bij Kanban mag werk alleen worden opgehaald en niet worden geduwd. Het Development Team moet de andere teamleden gaan helpen.
 - B) Onjuist. Dit is niet toegestaan. De WiP-limiet mag niet tussentijds of telkens wanneer de WiP-limiet wordt bereikt worden gewijzigd. Dat is nadrukkelijk niet waarvoor de WiP-limiet is bedoeld. De limiet is er om te zorgen dat knelpunten worden weggenomen in plaats van worden genegeerd.
 - C) Juist. Wanneer de WiP-limiet wordt bereikt, is dat geen teken om het rustig aan te doen, maar eerder een teken dat er een knelpunt is. Dit knelpunt moet worden aangepakt. Het Development Team moet hulp bieden aan de teamleden die de reden zijn waarom de WiP-limiet is bereikt. (Literatuur A: Pull versus push)
 - D) Onjuist. Het is inderdaad mogelijk om te wachten totdat er werk voor de volgende kolom wordt opgehaald, aangezien mensen voltooid werk niet mogen duwen. Dit is echter niet wat er moet gebeuren. Het knelpunt moet worden weggenomen.

36 / 40

Wat is een **belangrijk** voordeel van informatieradiatoren?

- A) Ze zorgen dat de Product Owner de werkstappen en werkitems kan visualiseren.
 - B) Ze zorgen dat de Product Owner Product Backlog items kan identificeren die moeten worden verwijnd.
 - C) Ze zorgen dat iedereen de status begrijpt van het project of van elke andere boodschap die er mee wordt overgebracht.
 - D) Ze bevatten details over de totale kosten van het product en de klanttevredenheidsniveaus.
-
- A) Onjuist. Hoewel een Kanban-bord een informatieradiator is, is het doel ervan niet dat de Product Owner werkstappen kan visualiseren.
 - B) Onjuist. Informatieradiatoren wijzen geen Product Backlog items aan die moeten worden verwijnd.
 - C) Juist. Het voordeel van informatieradiatoren is dat ze zorgen dat alle betrokkenen de status begrijpen van het ontwikkelproject of elke andere boodschap die met de informatieradiatoren wordt overgebracht, waardoor het project transparanter wordt. (Literatuur A: Information radiators)
 - D) Onjuist. Dit heeft te maken met de post-implementatie van het product, wanneer de ontwikkelkosten van het product worden gemeten en ook het meten van klanttevredenheidsniveaus van het product kan beginnen.

37 / 40

Een Scrum Team realiseert zich dat het waarschijnlijk laat zal zijn met het leveren van een component waarop een ander Scrum Team wacht.

Wat is de **beste** gelegenheid om dit probleem te bespreken en een oplossing daarvoor te vinden?

- A) Daily Scrum van een van de teams
 - B) Scrum-of-Scrums
 - C) Sprint Retrospective
 - D) Sprint Review
-
- A) Onjuist. Tijdens de Daily Scrum moeten alleen in het kort de problemen en voortgang van het Development Team worden besproken.
 - B) Juist. De Scrum-of-Scrums is een coördinatiebijeenkomst waar afhankelijkheden en oplossingen voor problemen tussen de verschillende teams kunnen worden besproken. (Literatuur A: Daily Scrums)
 - C) Onjuist. De Sprint Retrospective moet worden gebruikt om de processen van de vorige iteratie te verbeteren.
 - D) Onjuist. De Sprint Review is bedoeld om de nieuwe functionaliteit te laten zien.

38 / 40

Hoe moet de Definition of Done worden gedefinieerd wanneer meerdere Scrum Teams aan één product werken?

- A) Alle Scrum Teams moeten werken met dezelfde Definition of Done.
 - B) Elk Scrum Team moet zijn eigen Definition of Done opstellen en aanhouden.
 - C) De Scrum Masters van de Scrum Teams definiëren wanneer een item 'Done' is.
-
- A) Juist. Het gebruik van dezelfde Definition of Done zorgt ervoor dat de afzonderlijke onderdelen van het project op elkaar aansluiten en zich in dezelfde staat van gereedheid bevinden. (Literatuur A: Artifacts)
 - B) Onjuist. Het is belangrijk om dezelfde Definition of Done aan te houden, zodat de afzonderlijke onderdelen van het project naadloos op elkaar aansluiten.
 - C) Onjuist. De Scrum Master heeft nooit inspraak in wat 'Done' is. Dit is de taak van de Product Owner als spreekbuis (Voice) van de klant.

39 / 40

Welk contracttype is adaptief en past daarom goed bij de werkwijze van Scrum?

- A) Het contracttype "Vaste prijs"
 - B) Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheden"
 - C) Geen van beide contracttypen
-
- A) Onjuist. Dit contracttype kan wel worden gebruikt bij Scrum, maar hierbij is het lastiger om volgens de Agile-methode te werken. Verder is het contracttype 'Vaste prijs' doorgaans niet erg adaptief.
 - B) Juist. Dit is het contracttype dat de voorkeur geniet, omdat het aansluit bij het adaptieve karakter van het project. Het is lastig om adaptief te zijn wanneer de projectprijs vastligt. (Literatuur A: Contractsoorten)
 - C) Onjuist. Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheden" past goed bij de werkwijze van Scrum.

40 / 40

Wat levert, bij het opzetten van een Agile-werkplek omgeving, de **meeste** waarde op voor de samenwerking van een team?

- A) E-mailen van updates aan de collega die aan de feature werkt
 - B) Oprichten van gedistribueerde teams
 - C) Hebben van telefonische Daily Scrums met het hele Scrum Team
 - D) Maximaliseren van de osmotische communicatie
-
- A) Onjuist. Iedereen in het Scrum Team moet in CC staan bij een e-mail aan een collega. Zo wordt de communicatie binnen het Scrum Team geoptimaliseerd, vooral in het geval van gedistribueerde teamleden.
 - B) Onjuist. Wanneer er sprake is van co-locatie van het Scrum Team in één ruimte, wordt de Agile-werkplek het meest effectief, doordat de mogelijkheid tot osmotische communicatie wordt gemaximaliseerd.
 - C) Onjuist. Wanneer er sprake is van co-locatie van het Scrum Team in één ruimte, wordt de Agile-werkplek het meest effectief, doordat de mogelijkheid tot osmotische communicatie wordt gemaximaliseerd.
 - D) Juist. Maximalisatie van osmotische communicatie is een goede werkwijze. Dit gebeurt vooral door middel van goede co-locatie. (Literatuur A: Osmotische communicatie (osmotic communication))

Evaluatie

De juiste antwoorden op de vragen in dit voorbeeldexamen staan in onderstaande tabel.

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

Contact EXIN

www.exin.com

