



**EXIN  
Agile Scrum**

**FOUNDATION**

Certified by  


**Musterprüfung**

Ausgabe 202001

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

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



# Inhalt

Einführung	4
Musterprüfung	5
Antwortschlüssel	15
Beurteilung	35

# Einführung

Dies ist die EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.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. Ist nichts anderes angegeben, so gibt es 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 60 Minuten.

Viel Erfolg!

# Musterprüfung

1 / 40

Welche Art von Team kann die **besten** Anforderungen, Architekturen und Designs liefern?

- A) Am selben Standort untergebrachte Teams
- B) Selbstorganisierte Teams
- C) Gut geschulte Teams
- D) Erfahrene Teams

2 / 40

Welche Richtlinie gilt für das Tempo bei der Entwicklung gemäß agile Prinzipien?

- A) Schnell
- B) Sich steigernd
- C) Konstant

3 / 40

Wie lautet eine der Thesen im Agilen Manifest?

- A) Vertragsverhandlung ist uns mehr wert als Zusammenarbeit mit dem Kunden.
- B) Befolgen eines Plans ist uns mehr wert als Reagieren auf Veränderung.
- C) Prozesse und Werkzeuge sind uns mehr wert als Individuen und Interaktionen.
- D) Funktionierende Software ist uns mehr wert als umfassende Dokumentation.

4 / 40

Eine Person schreibt den Code, eine andere Person kontrolliert den geschriebenen Code und spricht eventuelle Probleme sofort an. Von Zeit zu Zeit werden die beiden Rollen vertauscht.

Um welche Praktik handelt es sich?

- A) Code Review
- B) Kontinuierliche Integration
- C) Paarprogrammierung
- D) Test-Driven Development

5 / 40

Wer kann sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen?

- A) Die Geschäftsleitung
- B) Der Kunde
- C) Das Entwicklungsteam
- D) Niemand

6 / 40

Wer hat die **meisten** Kenntnisse über den Fortschritt auf dem Weg zum geschäftlichen Ziel oder Release?

- A) Das Entwicklungsteam
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master

7 / 40

Ein Kunde fordert einen Bericht an, der die neuen Funktionalitäten sowie die erkannten und behobenen Fehler sofort am Ende eines Sprints zusammenfasst.

Wer ist **am besten** dafür geeignet, diesen Bericht zu erstellen?

- A) Das Entwicklungsteam
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master
- D) Es sollte kein solcher Bericht erstellt werden.

8 / 40

Was ist die **wichtigste** Verantwortlichkeit eines Scrum Masters, mit der er dafür sorgt, dass ein Scrum-Team stets mit maximaler Produktivität arbeitet?

- A) Dafür zu sorgen, dass Features mit hoher Priorität stets oben auf dem Product Backlog stehen
- B) Keine Änderungen am Product Backlog zuzulassen, sobald der Sprint begonnen hat
- C) Das Entwicklungsteam bei seinen Entscheidungen und bei der Lösung von Problemen zu unterstützen

9 / 40

Das obere Management verlangt regelmäßige Audits, um zu überprüfen, ob das Scrum-Team die Scrum-Praktiken und -Prinzipien befolgt.

Wer ist **am besten** dafür geeignet, ein solches Audit durchzuführen?

- A) Das Entwicklungsteam
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master
- D) Die Tester

**10 / 40**

Kurz vor Ende eines Sprints stellt das Entwicklungsteam fest, dass es nicht in der Lage ist, alle zugesagten User Storys abzuschließen.

Wie sollte das Entwicklungsteam in diesem Fall **am besten** vorgehen?

- A) Weitere Mittel und Teammitglieder bereitstellen, um die Ziele des aktuellen Sprints zu erreichen
- B) Den Product Owner bitten, darüber zu entscheiden, welche User Storys in den nächsten Sprint verschoben werden können
- C) Eine neue Definition of Done (Definition von Fertig) für die Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge) festlegen

**11 / 40**

Was ist die **effizienteste** und **wirksamste** Methode, um Informationen an das Entwicklungsteam und innerhalb des Entwicklungsteams zu übermitteln?

- A) E-Mail
- B) Persönlich
- C) Social Media
- D) Telefonisch

**12 / 40**

Bei einem Sprint arbeitet ein Mitglied des Entwicklungsteams an einer Aufgabe.

Wer trägt die Verantwortung für diese Aufgabe?

- A) Das Entwicklungsteam
- B) Das Mitglied des Entwicklungsteams
- C) Der Product Owner
- D) Der Scrum Master

**13 / 40**

Ein Team bereitet sich auf die Umstellung auf Scrum vor. Das Team verfügt bereits über die Rolle eines sogenannten Projektkoordinators. Dieser unterstützt Interaktionen, beseitigt Hindernisse und steht dem Team als Prozess-Coach zur Seite.

Wie sollte diese Rolle nach der Umstellung auf Scrum genannt werden?

- A) Mitglied des Entwicklungsteams
- B) Product Owner
- C) Projektmanager
- D) Scrum Master

**14 / 40**

Wie viel Zeit sollte ein Scrum-Team mit fünf Mitgliedern auf die Sprint-Planung für einen dreiwöchigen Sprint aufwenden?

- A) So lange wie nötig
- B) Drei bis sechs Stunden
- C) Drei bis sechs Tage

**15 / 40**

Was ist ein Sprint?

- A) Ein Brainstorming-Meeting in Extreme Programming (XP) zur Entwicklung von Designideen
- B) Ein Wettlauf zwischen zwei Entwicklern, bei dem ermittelt wird, wer ein Feature am schnellsten abschließen kann
- C) Eine Iteration in das Scrum-Framework
- D) Die letzte Iteration im Scrum-Projekt, in der das Entwicklungsteam Überstunden macht, um das Projekt abzuschließen

**16 / 40**

Wie nennt man den potenziell releasefähigen Teil eines Produkts, der im Rahmen eines Sprints entsteht?

- A) Ein Feature
- B) Eine Funktionalität
- C) Ein Product Backlog
- D) Ein Inkrement

**17 / 40**

Warum muss das Daily Scrum immer am selben Ort und zur selben Zeit stattfinden?

- A) Die Buchung eines Raums muss vorab für die gesamte Dauer eines Sprints erfolgen.
- B) Der Projektmanager muss jeden Tag zu einer bestimmten Zeit aktualisierte Informationen zum Status erhalten.
- C) Durch gleichbleibende zeitliche und örtliche Gegebenheiten wird die Komplexität auf ein Mindestmaß beschränkt.

**18 / 40**

Ein Mitglied des Entwicklungsteams eines Scrum-Teams ist der Meinung, ein leitender Technologiearchitekt eines anderen Scrum-Teams habe unter Umständen wertvolle Informationen und Feedback zum Produkt.

Bei welchem Scrum-Ereignis lässt sich dieses Feedback **am besten** einholen?

- A) Daily Scrum
- B) Sprint-Planung
- C) Sprint-Retrospektive
- D) Sprint Review



**19 / 40**

Ein Team hat mitten im Sprint alle Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge) abgeschlossen.

Wie geht man in diesem Fall **am besten** vor?

- A) Den restlichen Sprint absagen und einen neuen Sprint mit neuen Items starten
- B) Die Sprint-Dauer verlängern und prüfen, ob man die fertiggestellten Items um zusätzliche Funktionalitäten erweitern kann
- C) Die nächsten Items oben aus dem Product Backlog wählen und diese zum aktuellen Sprint Backlog hinzufügen
- D) Die Dauer des aktuellen und auch des nächsten Sprints verkürzen

**20 / 40**

Die Items (Einträge) im Product Backlog werden priorisiert, wobei die Items mit dem höchsten Wert oben und die Items mit dem geringsten Wert unten stehen. Der Wert eines Product Backlog Items wird durch ein paar Kriterien bestimmt.

Welche Kriterien sind dies?

- A) Verweildauer im Backlog, Kosten, Risiken
- B) Verweildauer im Backlog, Kosten, Größe
- C) Wert, Kosten, Risiken
- D) Wert, Kosten, Größe

**21 / 40**

Das „S“ von INVEST steht für „Small“ (klein).

Welche Items (Einträge) im Product Backlog sollten klein sein?

- A) Alle Product Backlog Items
- B) Die Items unten im Product Backlog
- C) Die Items oben im Product Backlog
- D) Nur die Items im Sprint Backlog

**22 / 40**

Ein Scrum-Team möchte alle Items (Einträge) die erledigt werden müssen, bevor eine User Story als abgeschlossen bezeichnet werden kann, eindeutig in einer Checkliste festlegen.

Welches Artefakt wird das Team dafür wahrscheinlich verwenden?

- A) Burn-Down Chart
- B) Definition of Done (Definition von Fertig)
- C) Product Backlog
- D) Sprint Backlog

**23 / 40**

Ein Product Owner wünscht, dass eine User Story innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Das Entwicklungsteam, das die Story bearbeitet, schätzt, dass es fünf Tage dauern wird, um die Story abzuschließen. Der Scrum Master glaubt, dass es drei Tage dauern wird. Ein fachkundiger Experte, der früher bereits an ähnlichen Storys gearbeitet hat, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

- A) Die des Entwicklungsteams
- B) Die des Product Owners
- C) Die des Scrum Masters
- D) Die des fachkundigen Experten

**24 / 40**

Ein Scrum-Team wählt ein Product Backlog Item (Product Backlog-Eintrag) für das Sprint Backlog aus.

Was muss das Entwicklungsteam tun, um das ausgewählten Product Backlog Item abzuschließen?

- A) Das Product Backlog Item analysieren, entwerfen, programmieren, testen und dokumentieren.
- B) So viel wie möglich vor dem Endtermin im Sprint fertigstellen.
- C) Alles was notwendig ist, um der Definition of Done (Definition von Fertig) zu entsprechen.

**25 / 40**

Welche der folgenden Aussagen beschreibt **am besten**, welche Rolle das Daily Scrum bei der Überwachung eines Scrum-Projekts spielt?

- A) Das Daily Scrum bietet dem Entwicklungsteam Einblicke in die bislang erzielten Fortschritte und eventuellen Schwierigkeiten.
- B) Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master, das Burn-Down Chart zu aktualisieren.
- C) Das Daily Scrum ermöglicht dem Product Owner den Fortschritt des Entwicklungsteams zu überprüfen.

**26 / 40**

Während des Daily Scrum werden drei Fragen beantwortet.

Welche ist eine dieser Fragen?

- A) Welche Hindernisse gibt es?
- B) Welche Kundenanforderungen sind eingegangen?
- C) Wer sollte die nächste Aufgabe übernehmen?

**27 / 40**

Ein Scrum-Team arbeitet mit zwei-wöchigen Sprints an einem Projekt. Während des Meetings zur Sprint-Planung im fünfzehnten Sprint sagt der Scrum Master:

*„Wir haben ausgehend von den letzten zwölf Sprints festgestellt, dass wir die potenziell zu liefernden Inkremente nicht in zwei Wochen schaffen können. Wir sollten die Dauer ab Sprint sechzehn verlängern.“*

Sollte die Dauer verlängert werden?

- A) Ja, weil die Leistung vergangener Sprints eine gute Begründung für die Änderung liefert.
- B) Ja, weil der Scrum Master die Sprint-Dauer ändern darf.
- C) Nein, weil nur die Mitglieder des Entwicklungsteams die Sprint-Dauer ändern dürfen.
- D) Nein, weil die Sprint-Dauer keinesfalls geändert werden darf.

**28 / 40**

Ein Scrum-Team schätzt den Aufwand von User Storys. Der Scrum Master schlägt dafür die Methode des Planning Pokers vor.

Wie geht man beim Planning Poker vor?

- A) Man vergleicht die Story mit Referenz-Storys und führt dann die Schätzung durch.
- B) Man führt zuerst eine eigene Schätzung durch und vergleicht diese dann mit den Schätzungen der anderen Teammitglieder.
- C) Man ordnet alle Storys nach ihrem relativen Aufwand.

**29 / 40**

Wie erfolgt bei der Affinitätsschätzung die Zuteilung von Story Points zu den User Storys?

- A) Jedes Mitglied des Entwicklungsteams schätzt die User Storys zuerst individuell und danach einigt sich das Team auf die Story Points.
- B) Das Entwicklungsteam zieht mehrere User Storys als Referenz heran und vergleicht diese mit den User Storys.
- C) Die User Storys werden entsprechend ihrem relativen Aufwand geordnet und dann in Kategorien von geschätzten Story Points eingeteilt.

**30 / 40**

In den letzten 8 Sprints hat das Scrum-Team insgesamt 72 Story Points abgeschlossen. Das Scrum-Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das geschätzte 56 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

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

**31 / 40**

Eine weit verbreitete Best Practice besteht darin, User Storys nach dem Akronym INVEST zu definieren. Das „S“ von INVEST steht dabei für „Small“ (klein).

Was muss bei einer User Story in einem Sprint klein sein?

- A) Die Länge der ausformulierten User Story
- B) Die Anzahl der Sprints, die zur Umsetzung der User Story nötig sind
- C) Die Anzahl der beteiligten Teammitglieder
- D) Die damit verbundenen Story Points oder Idealstunden

**32 / 40**

Der Fortschritt eines Sprints wird in einem Burn-Down Chart überwacht.

Was wird im Burn-Down Chart dargestellt?

- A) Wie viel Arbeit abgeschlossen wurde
- B) Wie viel Arbeit noch aussteht
- C) Die Velocity (Geschwindigkeit) des Entwicklungsteams

**33 / 40**

Bei der Durchsicht eines Burn-Down Charts in Form eines Balkendiagramms stellte ein Scrum Master fest, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen dem dritten und vierten Sprint in den Bereich oberhalb der x-Achse verschoben hatte.

Was ist im dritten Sprint passiert?

- A) Es wurden Aufgaben zum Product Backlog hinzugefügt.
- B) Es wurden Aufgaben aus dem Product Backlog entfernt.
- C) Das Entwicklungsteam hat weniger als die zugeteilten User Storys abgeschlossen.
- D) Das Entwicklungsteam hat mehr als die zugeteilten User Storys abgeschlossen.

**34 / 40**

Was ist die Definition von Velocity (Geschwindigkeit) eines Teams?

- A) Ein gemeinsames Verständnis darüber, wie schnell ein Sprint fertiggestellt werden muss
- B) Die Anzahl an Story Points, die ein Team in einem Sprint abschließen kann
- C) Das optimale Work-in-Progress-Limit für jeden Sprint
- D) Die Summe aller abgeschlossenen Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge)

**35 / 40**

Ein Scrum-Team arbeitet mit einem Kanban-Board. Das Work-in-Progress-Limit in einer Spalte des Kanban-Boards ist erreicht.

Was sollte in diesem Fall unternommen werden?

- A) Aufgaben Mitgliedern des Entwicklungsteams in der nächsten Spalte zuweisen, um freie Kapazitäten zu schaffen
- B) Das Work-in-Progress-Limit erweitern und weiterarbeiten
- C) Die Mitarbeiter des Entwicklungsteams in dieser Spalte unterstützen und ihnen helfen, den Engpass zu überwinden
- D) Warten bis Arbeit per Pull-Ansatz in die nächste Spalte gezogen wird, um freie Kapazitäten zu schaffen

**36 / 40**

Was ist einer der **wichtigsten** Vorteile von Information Radiators?

- A) Sie ermöglichen dem Product Owner die Visualisierung der Arbeitsschritte und -aufgaben.
- B) Sie ermöglichen dem Product Owner die Identifizierung der zu pflegenden Product Backlog Items (Product Backlog-Einträge).
- C) Sie sorgen dafür, dass der Projektstatus und andere vermittelte Nachrichten von allen verstanden werden.
- D) Sie bieten detaillierte Informationen über die Gesamtkosten eines Produkts und die Kundenzufriedenheit.

**37 / 40**

Ein Scrum-Team stellt fest, dass es eine der Komponenten, auf die ein anderes Scrum-Team wartet, möglicherweise nicht pünktlich liefern wird.

Welches Forum eignet sich **am besten** zur Besprechung und Lösung dieses Problems?

- A) Daily Scrum eines der Teams
- B) Scrum-of-Scrums
- C) Sprint-Retrospektive
- D) Sprint Review

**38 / 40**

Wie sollte die Definition of Done (Definition von Fertig) festgelegt werden, wenn mehrere Scrum-Teams an ein und demselben Produkt arbeiten?

- A) Alle Scrum-Teams arbeiten an ein und derselben Definition of Done.
- B) Jedes Scrum-Team muss seine eigene Definition of Done festlegen und verwenden.
- C) Der Scrum Master des Scrum-Teams definiert, wann ein Item (Eintrag) fertiggestellt ist.

**39 / 40**

Welcher Vertragstyp ist adaptiv und passt daher gut zur Scrum-Methode?

- A) Der Vertragstyp „Festpreis“
- B) Der Vertragstyp „Zeit & Mittel oder feste Einheit“
- C) Keiner dieser Vertragstypen

**40 / 40**

Was bringt beim Aufbau einer Agile-Arbeitsumgebung den **höchsten** Nutzen für die Zusammenarbeit im Team?

- A) E-Mail-Nachrichten an die anderen Mitglieder, die an einem Feature arbeiten
- B) Der Aufbau von Teams, die an verschiedenen Standorten arbeiten
- C) Daily Scrum-Telefonschaltungen mit dem gesamten Scrum-Team.
- D) Maximierung der osmotischen Kommunikation

# Antwortschlüssel

1 / 40

Welche Art von Team kann die **besten** Anforderungen, Architekturen und Designs liefern?

- A) Am selben Standort untergebrachte Teams
  - B) Selbstorganisierte Teams
  - C) Gut geschulte Teams
  - D) Erfahrene Teams
- 
- A) Falsch. Ein am selben Standort untergebrachtes Team vereinfacht zwar die Kommunikation, dies führt aber nicht notwendigerweise zu besseren Anforderungen, Architekturen und Designs.
  - B) Richtig. Die besten Architekturen, Anforderungen und Designs stammen von selbstorganisierten Teams. (Literatur A: Agile Principles)
  - C) Falsch. Ein gut geschultes Team kann gute Arbeit leisten, aber ein agiles Team liefert bessere Ergebnisse als gut geschulte Teams.
  - D) Falsch. Ein erfahrenes agiles Team ist besser als ein unerfahrenes agiles Team, aber ein agiles Team liefert in der Regel bessere Ergebnisse als ein normales erfahrenes Team.

2 / 40

Welche Richtlinie gilt für das Tempo bei der Entwicklung gemäß agile Prinzipien?

- A) Schnell
  - B) Sich steigend
  - C) Konstant
- 
- A) Falsch. Ein hohes Tempo kann zu einer konstanten Überlastung und einem schnellen Burnout des Teams führen.
  - B) Falsch. Zu Beginn kann das Tempo zwar ansteigen, das ist allerdings nicht das Ziel einer agilen Entwicklung.
  - C) Richtig. Hauptvorteil eines konstanten Tempos ist, dass sich die Entwickler stärker auf die Erstellung des Produkts als auf das Arbeiten konzentrieren. Dies führt zu mehr Zufriedenheit am Arbeitsplatz und einer höheren Produktivität. (Literatur A: Agile Principles)

3 / 40

Wie lautet eine der Thesen im Agilen Manifest?

- A) Vertragsverhandlung ist uns mehr wert als Zusammenarbeit mit dem Kunden.
  - B) Befolgen eines Plans ist uns mehr wert als Reagieren auf Veränderung.
  - C) Prozesse und Werkzeuge sind uns mehr wert als Individuen und Interaktionen.
  - D) Funktionierende Software ist uns mehr wert als umfassende Dokumentation.
- 
- A) Falsch. Die Zusammenarbeit mit dem Kunden ist uns mehr wert als die Vertragsverhandlung.
  - B) Falsch. Reagieren auf Veränderung ist uns mehr wert als das befolgen eines Plans.
  - C) Falsch. Individuen und Interaktionen ist uns mehr wert als Prozesse und Werkzeuge.
  - D) Richtig. Die Aussage „Eine funktionierende Software ist uns mehr wert als umfassende Dokumentation“ ist eine der Thesen des Agilen Manifests. (Literatur A: The Agile Manifesto)

4 / 40

Eine Person schreibt den Code, eine andere Person kontrolliert den geschriebenen Code und spricht eventuelle Probleme sofort an. Von Zeit zu Zeit werden die beiden Rollen vertauscht.

Um welche Praktik handelt es sich?

- A) Code Review
  - B) Kontinuierliche Integration
  - C) Paarprogrammierung
  - D) Test-Driven Development
- 
- A) Falsch. Code Review bedeutet, dass jemand den geschriebenen Code überprüft. Das kann der Programmierer selbst sein oder eine andere Person.
  - B) Falsch. Kontinuierliche Integration bedeutet, dass alle Programmierer etwa einmal pro Stunde ihre neuesten Code-Versionen in das Repository hochladen müssen. So kann sichergestellt werden, dass die vorherige Arbeit fertiggestellt ist und keine größeren Anpassungen mehr nötig sind.
  - C) Richtig. Bei der Paarprogrammierung arbeiten zwei Entwickler zusammen. Einer schreibt den Code, der andere kontrolliert den geschriebenen Code und spricht eventuelle Probleme sofort an. (Literatur A: Extreme Programming)
  - D) Falsch. Test-Driven Development bedeutet, dass die Testszenarien vor der eigentlichen Programmierung entwickelt werden, damit der Programmierer einen Code entwickeln kann, der den Test besteht.



5 / 40

Wer kann sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen?

- A) Die Geschäftsleitung
  - B) Der Kunde
  - C) Das Entwicklungsteam
  - D) Niemand
- A) Falsch. Ein erfolgreiches Projekt ist nur möglich, wenn die Entscheidungen des Product Owners von der gesamten Organisation respektiert werden. Keiner, nicht einmal die Geschäftsleitung, sollte versuchen, sich über diese Entscheidungen hinwegzusetzen.
- B) Falsch. Der Product Owner sollte erfolgreich mit dem Kunden kommunizieren und die dabei gewonnenen Erkenntnisse nutzen, um das Produkt Backlog stets auf dem neuesten Stand zu halten. Die Entscheidungen aber trifft der Product Owner und selbst der Kunde darf sich nicht über diese Entscheidungen hinwegsetzen.
- C) Falsch. Das Entwicklungsteam kann den Product Owner zwar bitten, ein Product Backlog Item (Product Backlog-Eintrag) zu klären, darf sich aber nicht über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen. Die Entscheidungen des Product Owners sind von der gesamten Organisation zu respektieren.
- D) Richtig. Damit das Projekt erfolgreich ist, müssen die Entscheidungen des Product Owners von der gesamten Organisationen respektiert werden. Keiner, nicht einmal die Geschäftsleitung, sollte versuchen, sich über diese Entscheidungen hinwegzusetzen. (Literatur A: Role 1: The Product Owner)

6 / 40

Wer hat die **meisten** Kenntnisse über den Fortschritt auf dem Weg zum geschäftlichen Ziel oder Release?

- A) Das Entwicklungsteam
  - B) Der Product Owner
  - C) Der Scrum Master
- A) Falsch. Das Entwicklungsteam muss an der Fertigstellung der Items (Einträge) arbeiten und sollte nicht auch noch den Fortschritt hinsichtlich des Erreichens der geschäftlichen Ziele überwachen müssen.
- B) Richtig. Der Product Owner ist das Sprachrohr des Kunden. Er plant die Releases und konzentriert sich auf die geschäftlichen Aspekte. (Literatur A: Role 1: The Product Owner)
- C) Falsch. Der Scrum Master kennt sich am besten mit dem Coaching des Scrum-Teams und der Beseitigung von Hindernissen aus.

7 / 40

Ein Kunde fordert einen Bericht an, der die neuen Funktionalitäten sowie die erkannten und behobenen Fehler sofort am Ende eines Sprints zusammenfasst.

Wer ist **am besten** dafür geeignet, diesen Bericht zu erstellen?

- A) Das Entwicklungsteam
  - B) Der Product Owner
  - C) Der Scrum Master
  - D) Es sollte kein solcher Bericht erstellt werden.
- 
- A) Falsch. Das Entwicklungsteam kann zwar beratend hinzugezogen, sollte aber nicht mit der Erstellung des Berichts beauftragt werden. Das Entwicklungsteam sollte sich vielmehr darauf konzentrieren, dass die nächste Iteration funktioniert.
  - B) Falsch. Der Product Owner ist zwar das Sprachrohr des Kunden, er ist aber nicht unbedingt ausreichend mit den täglichen Aufgaben vertraut, um diesen Bericht zu erstellen.
  - C) Richtig. Der Scrum Master sollte tatsächlich für das Entwicklungsteam Hindernisse aus dem Weg räumen und ist daher am besten in der Lage, diesen Bericht zu erstellen. (Literatur A: Role 2: The Scrum Master)
  - D) Falsch. Wenn es den Kunden einen Mehrwert bringt, ist ein solcher Bericht zu erstellen.

8 / 40

Was ist die **wichtigste** Verantwortlichkeit eines Scrum Masters, mit der er dafür sorgt, dass ein Scrum-Team stets mit maximaler Produktivität arbeitet?

- A) Dafür zu sorgen, dass Features mit hoher Priorität stets oben auf dem Product Backlog stehen
  - B) Keine Änderungen am Product Backlog zuzulassen, sobald der Sprint begonnen hat
  - C) Das Entwicklungsteam bei seinen Entscheidungen und bei der Lösung von Problemen zu unterstützen
- 
- A) Falsch. Das ist die Verantwortlichkeit des Product Owners
  - B) Falsch. Zwar sind keine Änderungen erlaubt, aber das sicherzustellen ist nicht die Verantwortlichkeit des Scrum Masters alleine, sondern Aufgabe des gesamten Teams.
  - C) Richtig. Das ist die Verantwortlichkeit des Scrum Masters. (Literatur A: Role 2: The Scrum Master)

9 / 40

Das obere Management verlangt regelmäßige Audits, um zu überprüfen, ob das Scrum-Team die Scrum-Praktiken und -Prinzipien befolgt.

Wer ist **am besten** dafür geeignet, ein solches Audit durchzuführen?

- A) Das Entwicklungsteam
  - B) Der Product Owner
  - C) Der Scrum Master
  - D) Die Tester
- 
- A) Falsch. Das gehört nicht zu den Aufgaben des Entwicklungsteams.
  - B) Falsch. Das gehört nicht zu den Aufgaben des Product Owners.
  - C) Richtig. Zu den Aufgaben des Scrum Masters gehört es, das Scrum-Team zu coachen und dafür zu sorgen, dass es die Scrum-Prozesse befolgt. Daher ist der Scrum Master am besten geeignet, ein solches Audit durchzuführen. (Literatur A: Role 2: The Scrum Master)
  - D) Falsch. Die Rolle des Testers gibt es in der Scrum-Methodik nicht.

10 / 40

Kurz vor Ende eines Sprints stellt das Entwicklungsteam fest, dass es nicht in der Lage ist, alle zugesagten User Storys abzuschließen.

Wie sollte das Entwicklungsteam in diesem Fall **am besten** vorgehen?

- A) Weitere Mittel und Teammitglieder bereitstellen, um die Ziele des aktuellen Sprints zu erreichen
  - B) Den Product Owner bitten, darüber zu entscheiden, welche User Storys in den nächsten Sprint verschoben werden können
  - C) Eine neue Definition of Done (Definition von Fertig) für die Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge) festlegen
- 
- A) Falsch. Dies ist keine Praktik der Scrum-Methodik. In diesem Fall wird ein funktionierendes Team möglicherweise um neue Mitarbeiter erweitert, was weitere Verzögerungen zur Folge haben kann.
  - B) Richtig. Der Product Owner sollte entscheiden, welche Items die größte Wertschöpfung bieten. Diese sollten dann in diesem Sprint zuerst fertiggestellt werden. (Literatur A: Role 1: The Product Owner)
  - C) Falsch. Die Definition of Done ist festgelegt, um Kunden den Wert bereitzustellen, den sie benötigen. Die Definition of Done sollte während eines Sprints nicht geändert werden.

11 / 40

Was ist die **effizienteste** und **wirksamste** Methode, um Informationen an das Entwicklungsteam und innerhalb des Entwicklungsteams zu übermitteln?

- A) E-Mail
  - B) Persönlich
  - C) Social Media
  - D) Telefonisch
- A) Falsch. Zwar lässt sich die osmotische Kommunikation durch die Anwendung von Regeln auf die E-Mail-Kommunikation maximieren, aber eine Kommunikation mittels E-Mail ist nicht die effizienteste und wirksamste Methode zur Informationsübermittlung.
- B) Richtig. Die persönliche Kommunikation ist die effizienteste und wirksamste Methode, um Informationen an das Entwicklungsteam und innerhalb des Entwicklungsteams zu übermitteln. (Literatur A: Agile Principles)
- C) Falsch. Social Media eignen sich nicht zur Übermittlung von Informationen an das Entwicklungsteam und innerhalb des Entwicklungsteams.
- D) Falsch. Ein Telefonanruf ist nicht die beste Möglichkeit zur Übermittlung von Informationen. Telefonanrufe tragen nicht zur Maximierung der osmotischen Kommunikation bei.

12 / 40

Bei einem Sprint arbeitet ein Mitglied des Entwicklungsteams an einer Aufgabe.

Wer trägt die Verantwortung für diese Aufgabe?

- A) Das Entwicklungsteam
  - B) Das Mitglied des Entwicklungsteams
  - C) Der Product Owner
  - D) Der Scrum Master
- A) Richtig. Eine Aufgabe kann im Rahmen eines Sprints zwar an ein einzelnes Teammitglied übertragen werden, aber die Verantwortung für die Aufgabe verbleibt beim gesamten Entwicklungsteam. Einzelpersonen sind niemals für Einzelaufgaben verantwortlich. (Literatur A: Role 3: The Development Team)
- B) Falsch. Die Aufgabe mag zwar an ein einzelnes Mitglied des Entwicklungsteams übertragen werden, aber die Verantwortung verbleibt beim gesamten Entwicklungsteam.
- C) Falsch. Der Product Owner ist für das Product Backlog und nicht für die übertragene Aufgabe verantwortlich.
- D) Falsch. Der Scrum Master ist nicht für diese eine Aufgabe verantwortlich, sondern für die Befolgung der Scrum-Prozesse durch das Scrum-Team.

**13 / 40**

Ein Team bereitet sich auf die Umstellung auf Scrum vor. Das Team verfügt bereits über die Rolle eines sogenannten Projektkoordinators. Dieser unterstützt Interaktionen, beseitigt Hindernisse und steht dem Team als Prozess-Coach zur Seite.

Wie sollte diese Rolle nach der Umstellung auf Scrum genannt werden?

- A) Mitglied des Entwicklungsteams
  - B) Product Owner
  - C) Projektmanager
  - D) Scrum Master
- 
- A) Falsch. Das Entwicklungsteam konzentriert sich auf die Entwicklung der Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge).
  - B) Falsch. Der Product Owner ist für das Product Backlog verantwortlich.
  - C) Falsch. Die Rolle des Projektmanagers existiert in der Scrum-Methodik nicht.
  - D) Richtig. Die Aufgaben des hier beschriebenen Projektkoordinators entsprechen der Rolle des Scrum Masters. (Literatur A: Role 2: The Scrum Master)

**14 / 40**

Wie viel Zeit sollte ein Scrum-Team mit fünf Mitgliedern auf die Sprint-Planung für einen dreiwöchigen Sprint aufwenden?

- A) So lange wie nötig
  - B) Drei bis sechs Stunden
  - C) Drei bis sechs Tage
- 
- A) Falsch. Für die Sprint-Planung eines einmonatigen Sprints ist eine Timebox von maximal acht Stunden vorgesehen. Ein Aufwand von drei bis sechs Tagen nur für die Sprint-Planung ist definitiv zu lange.
  - B) Richtig. Die Dauer des Meetings zur Sprint-Planung ist durch eine Timebox begrenzt. Die Timebox beträgt bei einem vierwöchigen Sprint in der Regel acht Stunden und ist bei einer geringeren Sprintdauer entsprechend kürzer. (Literatur A: Event 1: The Sprint, B: Sprint Planning)
  - C) Falsch. Die Planung ist zwar wichtig, sollte aber nicht zu lange dauern. Drei bis sechs Tage ist zu lang.

**15 / 40**

Was ist ein Sprint?

- A) Ein Brainstorming-Meeting in Extreme Programming (XP) zur Entwicklung von Designideen
  - B) Ein Wettlauf zwischen zwei Entwicklern, bei dem ermittelt wird, wer ein Feature am schnellsten abschließen kann
  - C) Eine Iteration in das Scrum-Framework
  - D) Die letzte Iteration im Scrum-Projekt, in der das Entwicklungsteam Überstunden macht, um das Projekt abzuschließen
- 
- A) Falsch. Es gibt kein Brainstorming-Meeting in XP und dies ist nicht die Definition eines Sprints.
  - B) Falsch. In Scrum gibt es keinen Wettlauf zwischen Entwicklern. Das wäre kontraproduktiv und würde das Prinzip der Zusammenarbeit und des kontinuierlichen Tempos unterlaufen.
  - C) Richtig. Eine Iteration wird in das Scrum-Framework als Sprint bezeichnet. (Literatur A: Event 1: The Sprint)
  - D) Falsch. Die letzte Iteration ist der Release Sprint. Dabei handelt es sich allerdings keineswegs um einen Sprint, bei dem das Entwicklungsteam zu Überstunden gezwungen wird.

**16 / 40**

Wie nennt man den potenziell releasefähigen Teil eines Produkts, der im Rahmen eines Sprints entsteht?

- A) Ein Feature
  - B) Eine Funktionalität
  - C) Ein Product Backlog
  - D) Ein Inkrement
- 
- A) Falsch. Ein Feature ist ein mögliches Element des releasefähigen Teils eines Produkts, also das Inkrement.
  - B) Falsch. Eine Funktionalität ist ein mögliches Element, das zum releasefähigen Teil eines Produkts, also das Inkrement, gehören könnte.
  - C) Falsch. Das Product Backlog beschreibt den Umfang des Endprodukts. Unabhängig davon, wie viele Scrum-Teams in einem Projekt tätig sind, sollte es daher immer nur ein Product Backlog geben.
  - D) Richtig. Ein Inkrement ist ein releasefähiger Teil eines Produkts, der im Rahmen eines Sprints entsteht. (Literatur A: Artifact 3: Increment)

17 / 40

Warum muss das Daily Scrum immer am selben Ort und zur selben Zeit stattfinden?

- A) Die Buchung eines Raums muss vorab für die gesamte Dauer eines Sprints erfolgen.
  - B) Der Projektmanager muss jeden Tag zu einer bestimmten Zeit aktualisierte Informationen zum Status erhalten.
  - C) Durch gleichbleibende zeitliche und örtliche Gegebenheiten wird die Komplexität auf ein Mindestmaß beschränkt.
- 
- A) Falsch. Räume müssen per se nicht gebucht werden.
  - B) Falsch. Die Rolle des Projektmanagers existiert bei Scrum nicht.
  - C) Richtig. Das Daily Scrum findet täglich statt und sollte, um die Komplexität auf ein Mindestmaß zu beschränken, stets zur gleichen Zeit und am gleichen Ort abgehalten werden. (Literatur B: Daily Scrum)

18 / 40

Ein Mitglied des Entwicklungsteams eines Scrum-Teams ist der Meinung, ein leitender Technologiearchitekt eines anderen Scrum-Teams habe unter Umständen wertvolle Informationen und Feedback zum Produkt.

Bei welchem Scrum-Ereignis lässt sich dieses Feedback **am besten** einholen?

- A) Daily Scrum
  - B) Sprint-Planung
  - C) Sprint-Retrospektive
  - D) Sprint Review
- 
- A) Falsch. Während eines Sprints empfiehlt es sich nicht, Feedback einzuholen. Um das Tempo nicht zu beeinflussen, sollten Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge) während des Sprints nicht geändert werden.
  - B) Falsch. Das Sprint-Planungsmeeting sollte nur zu seinem vorgesehenen Zweck eingesetzt werden: als Meeting zur Planung. Es empfiehlt sich hier nicht, Feedback einzuholen.
  - C) Falsch. In der Sprint-Retrospektive sollen die zur Produkterstellung eingesetzten Scrum-Prozesse vom Scrum-Team überprüft werden.
  - D) Richtig. Das Sprint Review findet am Ende des Sprints statt. Das Scrum-Team und die anderen Stakeholder kommen zusammen und präsentieren und prüfen die im aktuellen Sprint fertiggestellten Items (Einträge). Ziel dieses Meetings ist Feedback einzuholen und eventuelle Requests for Change schnellstmöglich zu initiieren. (Literatur A: Event 4: Sprint Review)

**19 / 40**

Ein Team hat mitten im Sprint alle Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge) abgeschlossen.

Wie geht man in diesem Fall **am besten** vor?

- A) Den restlichen Sprint absagen und einen neuen Sprint mit neuen Items starten
  - B) Die Sprint-Dauer verlängern und prüfen, ob man die fertiggestellten Items um zusätzliche Funktionalitäten erweitern kann
  - C) Die nächsten Items oben aus dem Product Backlog wählen und diese zum aktuellen Sprint Backlog hinzufügen
  - D) Die Dauer des aktuellen und auch des nächsten Sprints verkürzen
- 
- A) Falsch. Ein Sprint wird abgesagt, wenn das Ziel des Sprints nicht mehr aktuell ist. In diesem Fall ergibt das Ziel des Sprint aber noch Sinn und der Sprint sollte nicht abgesagt werden.
  - B) Falsch. Die Dauer eines Sprints sollte nicht verlängert werden. Timeboxen werden bei Scrum nie verlängert.
  - C) Richtig. Sind mitten in einem Sprint alle Items fertiggestellt, dann kann der nächste Item oben auf dem Product Backlog zum Sprint Backlog hinzugefügt werden. (Literatur A: Done with all Items in the Middle of the Sprint)
  - D) Falsch. Sobald ein Sprint beginnt, ist die Dauer festgelegt und kann nicht verkürzt oder verlängert werden. Statt den Sprint zu verkürzen ist es besser, für den nächsten Sprint mehr Aufgaben auszusuchen.

**20 / 40**

Die Items (Einträge) im Product Backlog werden priorisiert, wobei die Items mit dem höchsten Wert oben und die Items mit dem geringsten Wert unten stehen. Der Wert eines Product Backlog Items wird durch ein paar Kriterien bestimmt.

Welche Kriterien sind dies?

- A) Verweildauer im Backlog, Kosten, Risiken
  - B) Verweildauer im Backlog, Kosten, Größe
  - C) Wert, Kosten, Risiken
  - D) Wert, Kosten, Größe
- 
- A) Falsch. Die Verweildauer im Backlog ist kein Kriterium, da nicht nach dem Prinzip „First In – First Out“ (FIFO) oder „Last In – First Out“ (LIFO) verfahren wird.
  - B) Falsch. Die Verweildauer im Backlog ist kein Kriterium, da nicht nach dem Prinzip „First In – First Out“ (FIFO) oder „Last In – First Out“ (LIFO) verfahren wird. Außerdem ist die Größe für die Reihenfolge der Product Backlog Items nicht relevant
  - C) Richtig. Dies sind die drei Kriterien, die für die Reihenfolge der Product Backlog Items relevant sind. (Literatur A: Ordering the Product Backlog Items)
  - D) Falsch. Die Größe ist für die Reihenfolge der Product Backlog Items nicht relevant.



**21 / 40**

Das „S“ von INVEST steht für „Small“ (klein).

Welche Items (Einträge) im Product Backlog sollten klein sein?

- A) Alle Product Backlog Items
  - B) Die Items unten im Product Backlog
  - C) Die Items oben im Product Backlog
  - D) Nur die Items im Sprint Backlog
- 
- A) Falsch. Nur die ganz oben im Product Backlog aufgeführten Items, müssen detailliert sein, da sie als erstes umgesetzt werden müssen.
  - B) Falsch. Je weiter unten ein Product Backlog Item aufgeführt ist, desto weniger Details sind erforderlich. Diese Items können sich im Laufe der Zeit ändern, übersprungen oder komplett aus dem Product Backlog gelöscht werden.
  - C) Richtig. Nur die oberen Items des Product Backlogs müssen klein sein, denn dies sind die Items die ausreichend präzise definiert sind, um in einen Sprint aufgenommen zu werden. (Literatur A: Artifact 1: Product Backlog)
  - D) Falsch. Die Sprint Backlog Items müssen zwar einen geringen Umfang haben, also klein sein, dasselbe gilt aber auch für die oberen Items im Product Backlog.

**22 / 40**

Ein Scrum-Team möchte alle Items (Einträge) die erledigt werden müssen, bevor eine User Story als abgeschlossen bezeichnet werden kann, eindeutig in einer Checkliste festlegen.

Welches Artefakt wird das Team dafür wahrscheinlich verwenden?

- A) Burn-Down Chart
  - B) Definition of Done (Definition von Fertig)
  - C) Product Backlog
  - D) Sprint Backlog
- 
- A) Falsch. Das Burn-Down Chart zeigt die noch anstehende Arbeit im Verhältnis zur Zeit. Es ist keine Checkliste mit dem Items, die in einem Sprint abzuschließen sind.
  - B) Richtig. Die Definition of Done ist eine nachvollziehbare und eindeutig dokumentierte Definition der Items, die abgeschlossen werden müssen, bevor eine User Story (oder eine Iteration oder ein Projekt) als fertiggestellt bezeichnet werden kann. (Literatur A: Definition of Done)
  - C) Falsch. Das Product Backlog ist eine geordnete, priorisierte Liste aller Anforderungen an das Endprodukt.
  - D) Falsch. Das Sprint Backlog enthält die Items des Product Backlogs, die im Rahmen eines Sprints zu liefern sind.

**23 / 40**

Ein Product Owner wünscht, dass eine User Story innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Das Entwicklungsteam, das die Story bearbeitet, schätzt, dass es fünf Tage dauern wird, um die Story abzuschließen. Der Scrum Master glaubt, dass es drei Tage dauern wird. Ein fachkundiger Experte, der früher bereits an ähnlichen Storys gearbeitet hat, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

- A) Die des Entwicklungsteams
  - B) Die des Product Owners
  - C) Die des Scrum Masters
  - D) Die des fachkundigen Experten
- 
- A) Richtig. Verantwortlich für alle Schätzungen ist das Entwicklungsteam. Die anderen Rollen können zwar versuchen, Einfluss auf die Schätzung zu nehmen, aber letztendlich wird der Aufwand von den Teammitgliedern geschätzt, die an den Aufgaben arbeiten. (Literatur B: Product Backlog)
  - B) Falsch. Der Product Owner legt fest, wofür die Schätzung erfolgen sollte, hat aber keine Kontrolle über die tatsächliche Schätzung.
  - C) Falsch. Der Scrum Master legt das Schätzverfahren fest, hat aber keine Kontrolle über die letztendliche Schätzung.
  - D) Falsch. Die Rolle des fachkundigen Experten existiert in der Scrum-Methodik nicht.

**24 / 40**

Ein Scrum-Team wählt ein Product Backlog Item (Product Backlog-Eintrag) für das Sprint Backlog aus.

Was muss das Entwicklungsteam tun, um das ausgewählten Product Backlog Item abzuschließen?

- A) Das Product Backlog Item analysieren, entwerfen, programmieren, testen und dokumentieren.
  - B) So viel wie möglich vor dem Endtermin im Sprint fertigstellen.
  - C) Alles was notwendig ist, um der Definition of Done (Definition von Fertig) zu entsprechen.
- 
- A) Falsch. Die Schritte, die das Team ausführen muss, sind hier nicht relevant. Wann ein Sprint Backlog Item abgeschlossen ist bestimmt ausschließlich die Definition of Done.
  - B) Falsch. Das Entwicklungsteam definiert vorab, was laut der Definition of Done fertigzustellen ist, und arbeitet in einem konstanten Tempo.
  - C) Richtig. Die Definition of Done legt fest, was fertigzustellen ist, bevor ein Backlog Item als abgeschlossen betrachtet werden kann. (Literatur A: Definition of Done)

25 / 40

Welche der folgenden Aussagen beschreibt **am besten**, welche Rolle das Daily Scrum bei der Überwachung eines Scrum-Projekts spielt?

- A) Das Daily Scrum bietet dem Entwicklungsteam Einblicke in die bislang erzielten Fortschritte und eventuellen Schwierigkeiten.
  - B) Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master, das Burn-Down Chart zu aktualisieren.
  - C) Das Daily Scrum ermöglicht dem Product Owner den Fortschritt des Entwicklungsteams zu überprüfen.
- 
- A) Richtig. Genau das ist der Zweck des Daily Scrum. Die folgenden drei Fragen sollten täglich gestellt werden: 1) Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt? 2) Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt? und 3) Welche Hindernisse gibt es? Alles andere sollte außerhalb des Daily Scrum besprochen werden. (Literatur A: Event 3: Daily Scrum)
  - B) Falsch. Das Entwicklungsteam sollte das Burn-Down Chart aktualisieren. Das ist nicht das wichtigste Ziel des Daily Scrum.
  - C) Falsch. Der Product Owner kann zwar als Zuhörer am Daily Scrum teilnehmen. Das Daily Scrum sollte aber nicht genutzt werden um den Product Owner über den Fortschritt des Entwicklungsteams zu informieren.

26 / 40

Während des Daily Scrum werden drei Fragen beantwortet.

Welche ist eine dieser Fragen?

- A) Welche Hindernisse gibt es?
  - B) Welche Kundenanforderungen sind eingegangen?
  - C) Wer sollte die nächste Aufgabe übernehmen?
- 
- A) Richtig. Das ist eine der Fragen, die im Daily Scrum zu beantworten sind. Die anderen beiden Fragen lauten: „Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt?“ und „Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt?“ (Literatur A: Event 3: Daily Scrum)
  - B) Falsch. Neue Anforderungen sollten durch den Product Owner im Product Backlog ergänzt und nicht im Daily Scrum besprochen werden.
  - C) Falsch. Das Daily Scrum dient nicht der Aufteilung der Aufgaben.

**27 / 40**

Ein Scrum-Team arbeitet mit zwei-wöchigen Sprints an einem Projekt. Während des Meetings zur Sprint-Planung im fünfzehnten Sprint sagt der Scrum Master:

*„Wir haben ausgehend von den letzten zwölf Sprints festgestellt, dass wir die potenziell zu liefernden Inkremente nicht in zwei Wochen schaffen können. Wir sollten die Dauer ab Sprint sechzehn verlängern.“*

Sollte die Dauer verlängert werden?

- A) Ja, weil die Leistung vergangener Sprints eine gute Begründung für die Änderung liefert.
  - B) Ja, weil der Scrum Master die Sprint-Dauer ändern darf.
  - C) Nein, weil nur die Mitglieder des Entwicklungsteams die Sprint-Dauer ändern dürfen.
  - D) Nein, weil die Sprint-Dauer keinesfalls geändert werden darf.
- 
- A) Richtig. Der Scrum Master bietet für die Änderung der Sprint-Dauer ein stichhaltiges Argument, das auf ausreichender Erfahrung aus vorangegangenen Tätigkeiten basiert. (Literatur A: Event 1: The Sprint)
  - B) Falsch. Die Dauer sollte zwar verlängert werden, nicht aber weil der Scrum Master der Meinung ist, das sei eine gute Idee.
  - C) Falsch. Jedes Teammitglied kann die Änderung vorschlagen. Das gesamte Scrum-Team diskutiert, ob der Grund stichhaltig ist.
  - D) Falsch. Die Sprint-Dauer sollte zwar möglichst unverändert bleiben, aber es ist nicht sinnvoll, an einer Strategie festzuhalten, die nicht funktioniert. Wenn gute Gründe für die Änderung der Sprint-Dauer sprechen, sollte dem auch Folge geleistet werden.

**28 / 40**

Ein Scrum-Team schätzt den Aufwand von User Storys. Der Scrum Master schlägt dafür die Methode des Planning Pokers vor.

Wie geht man beim Planning Poker vor?

- A) Man vergleicht die Story mit Referenz-Storys und führt dann die Schätzung durch.
  - B) Man führt zuerst eine eigene Schätzung durch und vergleicht diese dann mit den Schätzungen der anderen Teammitglieder.
  - C) Man ordnet alle Storys nach ihrem relativen Aufwand.
- 
- A) Falsch. Das ist Triangulation.
  - B) Richtig. Das ist Planning Poker. (Literatur A: Planning Poker)
  - C) Falsch. Das ist Affinitätsschätzung.

29 / 40

Wie erfolgt bei der Affinitätsschätzung die Zuteilung von Story Points zu den User Storys?

- A) Jedes Mitglied des Entwicklungsteams schätzt die User Storys zuerst individuell und danach einigt sich das Team auf die Story Points.
  - B) Das Entwicklungsteam zieht mehrere User Storys als Referenz heran und vergleicht diese mit den User Storys.
  - C) Die User Storys werden entsprechend ihrem relativen Aufwand geordnet und dann in Kategorien von geschätzten Story Points eingeteilt.
- 
- A) Falsch. Dies beschreibt die Schätzung von Story Points für User Storys mittels Planning Poker.
  - B) Falsch. Dies beschreibt die Schätzung von Story Points für alle User Storys seitens des Entwicklungsteams mittels Triangulation.
  - C) Richtig. So werden Story Points bei der Methode der Affinitätsschätzung zugewiesen. (Literatur A: Affinitätsschätzung)

30 / 40

In den letzten 8 Sprints hat das Scrum-Team insgesamt 72 Story Points abgeschlossen. Das Scrum-Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das geschätzte 56 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

- A) 5
  - B) 7
  - C) 8
  - D) 10
- 
- A) Falsch. Geht man von der derzeitigen Velocity (Geschwindigkeit) aus, dann sind fünf Sprints nicht ausreichend.
  - B) Richtig. Die Velocity des Teams beträgt  $72/8=9$ . Die für den Projektabschluss benötigte Zahl an Sprints beträgt  $56/\text{Velocity}$  ( $56/9 = 6,2$ ) also etwas mehr als 6. Da Schätzungen niemals abgerundet werden sollten, ist 7 die beste Antwort. (Literatur A: Unfinished Work vs. Velocity)
  - C) Falsch. Das letzte Projekt umfasste acht Sprints. Es gibt keinerlei Grund für die Annahme, dass das nächste Projekt die gleiche Anzahl an Sprints umfassen sollte, es sei denn, es umfasst eine ähnliche Anzahl an Story Points.
  - D) Falsch. Zen ist in etwa die aktuelle Velocity und nicht die Anzahl an Sprints, die für das anstehende Projekt benötigt werden.

**31 / 40**

Eine weit verbreitete Best Practice besteht darin, User Storys nach dem Akronym INVEST zu definieren. Das „S“ von INVEST steht dabei für „Small“ (klein).

Was muss bei einer User Story in einem Sprint klein sein?

- A) Die Länge der ausformulierten User Story
  - B) Die Anzahl der Sprints, die zur Umsetzung der User Story nötig sind
  - C) Die Anzahl der beteiligten Teammitglieder
  - D) Die damit verbundenen Story Points oder Idealstunden
- 
- A) Falsch. Der Text sollte zwar so knapp wie möglich gehalten werden, muss aber nicht zwingend kurz sein. Falls eine ausreichende Erklärung einen Text von 250 Wörtern erfordert, so ist dies auch in Ordnung.
  - B) Falsch. Eine User Story sollte in einem einzigen Sprint umgesetzt werden.
  - C) Falsch. Im Idealfall arbeiten alle Teammitglieder an ein und demselben Feature, also an einer User Story können bis zu 9 Teammitglieder arbeiten und das ist nicht gerade eine kleine Zahl.
  - D) Richtig. Die oben im Product Backlog aufgeführten User Storys, und damit auch die Storys im Sprint, müssen klein sein. So soll sichergestellt werden, dass sie in einem einzigen Sprint umgesetzt werden können und ausreichend präzise definiert sind. (Literatur A: Artifact 1: Product Backlog)

**32 / 40**

Der Fortschritt eines Sprints wird in einem Burn-Down Chart überwacht.

Was wird im Burn-Down Chart dargestellt?

- A) Wie viel Arbeit abgeschlossen wurde
  - B) Wie viel Arbeit noch aussteht
  - C) Die Velocity (Geschwindigkeit) des Entwicklungsteams
- 
- A) Falsch. Das wird im Burn-Up Chart dargestellt.
  - B) Richtig. Das Burn-Down Chart zeigt an, wie viel Arbeit noch aussteht. Die Kurve verläuft von oben nach unten. (Literatur A: Burn-Down Chart)
  - C) Falsch. Die Velocity kann zwar aus früheren Burn-Down Charts abgeleitet werden, wird aber nicht direkt dargestellt.

**33 / 40**

Bei der Durchsicht eines Burn-Down Charts in Form eines Balkendiagramms stellte ein Scrum Master fest, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen dem dritten und vierten Sprint in den Bereich oberhalb der x-Achse verschoben hatte.

Was ist im dritten Sprint passiert?

- A) Es wurden Aufgaben zum Product Backlog hinzugefügt.
  - B) Es wurden Aufgaben aus dem Product Backlog entfernt.
  - C) Das Entwicklungsteam hat weniger als die zugeteilten User Storys abgeschlossen.
  - D) Das Entwicklungsteam hat mehr als die zugeteilten User Storys abgeschlossen.
- 
- A) Falsch. Wären Aufgaben hinzugefügt worden, hätte sich der Balken unter nicht über die x-Achse verschoben. Erreicht die Linie „Arbeit fertiggestellt“ die x-Achse, so sind noch immer Aufgaben, nämlich die nachträglich hinzugefügten Aufgaben, zu erledigen.
  - B) Richtig. Werden Aufgaben aus dem Product Backlog entfernt, dann bewegt sich der Balken im Burn-Down Chart über die x-Achse. Erreicht die Linie „Arbeit fertiggestellt“ das untere Ende des Balkens, stehen keine weiteren Aufgaben mehr an, obwohl die Kurve selbst noch nicht auf 0 steht. (Literatur A: Burn Down Bars)
  - C) Falsch. Das untere Ende des Balkens zeigt, wie viele Aufgaben für das Release noch zu erledigen sind, nicht wie viele Aufgaben in diesem Sprint bereits erledigt wurden.
  - D) Falsch. Das untere Ende des Balkens zeigt, wie viele Aufgaben für das Release noch zu erledigen sind, nicht wie viele Aufgaben in diesem Sprint bereits erledigt wurden.

**34 / 40**

Was ist die Definition von Velocity (Geschwindigkeit) eines Teams?

- A) Ein gemeinsames Verständnis darüber, wie schnell ein Sprint fertiggestellt werden muss
  - B) Die Anzahl an Story Points, die ein Team in einem Sprint abschließen kann
  - C) Das optimale Work-in-Progress-Limit für jeden Sprint
  - D) Die Summe aller abgeschlossenen Sprint Backlog Items (Sprint Backlog-Einträge)
- 
- A) Falsch. Die Velocity entspricht der Anzahl an Story Points, Idealstunden oder Idealtagen, die ein Team in einem Sprint abschließen kann.
  - B) Richtig. Die Velocity ist die Anzahl an Arbeitseinheiten, die in einem bestimmten Zeitraum abgeschlossen werden. (Literatur A: Velocity)
  - C) Falsch. Das Work-in-Progress-Limit bezieht sich auf das Kanban-Board nicht auf einen Sprint
  - D) Falsch. Dies kann zwar zur Schätzung der Velocity herangezogen werden, ist aber nicht die Definition von Velocity.

**35 / 40**

Ein Scrum-Team arbeitet mit einem Kanban-Board. Das Work-in-Progress-Limit in einer Spalte des Kanban-Boards ist erreicht.

Was sollte in diesem Fall unternommen werden?

- A) Aufgaben Mitgliedern des Entwicklungsteams in der nächsten Spalte zuweisen, um freie Kapazitäten zu schaffen
  - B) Das Work-in-Progress-Limit erweitern und weiterarbeiten
  - C) Die Mitarbeiter des Entwicklungsteams in dieser Spalte unterstützen und ihnen helfen, den Engpass zu überwinden
  - D) Warten bis Arbeit per Pull-Ansatz in die nächste Spalte gezogen wird, um freie Kapazitäten zu schaffen
- 
- A) Falsch. Das ist nicht zulässig. Kanban erlaubt nur ein Pull-System, mit dem Arbeit „gezogen“ werden kann, kein Push-System. Das Entwicklungsteam sollte seine Teammitglieder unterstützen.
  - B) Falsch. Das ist nicht zulässig. Das Work-in-Progress-Limit sollte weder versehentlich noch bei einem eventuellen Erreichen des Limits geändert werden. Dafür ist das Work-in-Progress-Limit definitiv nicht vorgesehen. Stattdessen soll das Limit sicherstellen, dass Engpässe behoben und nicht ignoriert werden.
  - C) Richtig. Das Erreichen des Work-in-Progress-Limits ist kein Signal für entspanntes Zurücklehnen, sondern für einen Engpass. Diesen gilt es zu überwinden. Das Entwicklungsteam muss die Teammitglieder, die das Erreichen des Work-in-Progress-Limits verursacht haben, unterstützen. (Literatur A: Pull vs. Push)
  - D) Falsch. Da abgeschlossene Aufgaben nicht in die nächste Spalte verschoben werden, könnte das Entwicklungsteam zwar warten bis die Aufgaben in die nächste Spalte gezogen werden, aber das ist nicht der richtige Ansatz. Der Engpass sollte überwunden werden.

**36 / 40**

Was ist einer der **wichtigsten** Vorteile von Information Radiators?

- A) Sie ermöglichen dem Product Owner die Visualisierung der Arbeitsschritte und -aufgaben.
  - B) Sie ermöglichen dem Product Owner die Identifizierung der zu pflegenden Product Backlog Items (Product Backlog-Einträge).
  - C) Sie sorgen dafür, dass der Projektstatus und andere vermittelte Nachrichten von allen verstanden werden.
  - D) Sie bieten detaillierte Informationen über die Gesamtkosten eines Produkts und die Kundenzufriedenheit.
- 
- A) Falsch. Ein Kanban Board ist zwar ein Information Radiator, aber Ziel des Kanban Boards ist nicht die Visualisierung der Arbeitsschritte.
  - B) Falsch. Information Radiators identifizieren nicht die zu pflegenden Product Backlog Items.
  - C) Richtig. Der Vorteil von Information Radiators besteht darin, dass sie es allen ermöglichen, den Status eines Entwicklungsprojekts oder einer anderen von ihnen bereitgestellten Nachricht zu verstehen. Dies sorgt für mehr Transparenz im Projekt. (Literatur A: Information Radiators)
  - D) Falsch. Dies bezieht sich auf das Post Implementation Review des Produkts, bei dem die Kosten der Produktentwicklung ermittelt werden und unter Umständen auch mit der Messung der produktbezogenen Kundenzufriedenheit begonnen wird.



**37 / 40**

Ein Scrum-Team stellt fest, dass es eine der Komponenten, auf die ein anderes Scrum-Team wartet, möglicherweise nicht pünktlich liefern wird.

Welches Forum eignet sich **am besten** zur Besprechung und Lösung dieses Problems?

- A) Daily Scrum eines der Teams
  - B) Scrum-of-Scrums
  - C) Sprint-Retrospektive
  - D) Sprint Review
- 
- A) Falsch. Im Daily Scrum sollte lediglich ein kurzer Austausch über die Probleme und den Fortschritt des Entwicklungsteams stattfinden.
  - B) Richtig. Das Scrum-of-Scrums ist ein Koordinations-Meeting, in dem die Abhängigkeiten und die Behebung von teamübergreifenden Schwierigkeiten diskutiert werden können. (Literatur A: Daily Scrums)
  - C) Falsch. Die Sprint-Retrospektive soll dazu dienen, Verbesserungen im Vergleich zu Prozessen in der vorhergehenden Iteration zu erzielen.
  - D) Falsch. Im Sprint Review sollen neue Funktionen präsentiert werden.

**38 / 40**

Wie sollte die Definition of Done (Definition von Fertig) festgelegt werden, wenn mehrere Scrum-Teams an ein und demselben Produkt arbeiten?

- A) Alle Scrum-Teams arbeiten an ein und derselben Definition of Done.
  - B) Jedes Scrum-Team muss seine eigene Definition of Done festlegen und verwenden.
  - C) Der Scrum Master des Scrum-Teams definiert, wann ein Item (Eintrag) fertiggestellt ist.
- 
- A) Richtig. Mit ein und derselben Definition of Done wird sichergestellt, dass die Teile des Projekts zusammenpassen und dass alle dasselbe unter fertiggestellt verstehen. (Literatur A: Artifacts)
  - B) Falsch. Die Einhaltung einer einheitlichen Definition of Done ist wichtig. Nur so wird sichergestellt, dass die einzelnen Ergebnisse aller Scrum-Teams nahtlos zusammenpassen.
  - C) Falsch. Der Scrum Master bestimmt niemals, was fertiggestellt wird. Das ist die Aufgabe des Product Owners als Sprachrohr des Kunden.

**39 / 40**

Welcher Vertragstyp ist adaptiv und passt daher gut zur Scrum-Methode?

- A) Der Vertragstyp „Festpreis“
  - B) Der Vertragstyp „Zeit & Mittel oder feste Einheit“
  - C) Keiner dieser Vertragstypen
- 
- A) Falsch. Dieser Vertragstyp ist in der Scrum-Methodik zwar möglich, aber eine agile Arbeitsweise ist bei einem solchen Vertrag schwierig. Außerdem ist ein Festpreisvertrag meistens nicht sehr adaptiv.
  - B) Richtig. Das ist der bevorzugte Vertragstyp, da dieser mit adaptiven Projekten kompatibel ist. Bei einem festen Projektpreis ist es schwierig, adaptiv zu sein. (Literatur A: Contract Types)
  - C) Falsch. Der Vertragstyp „Zeit & Mittel oder feste Einheit“ passt gut zur Scrum-Methode.

40 / 40

Was bringt beim Aufbau einer Agile-Arbeitsumgebung den **höchsten** Nutzen für die Zusammenarbeit im Team?

- A) E-Mail-Nachrichten an die anderen Mitglieder, die an einem Feature arbeiten
  - B) Der Aufbau von Teams, die an verschiedenen Standorten arbeiten
  - C) Daily Scrum-Telefonschaltungen mit dem gesamten Scrum-Team.
  - D) Maximierung der osmotischen Kommunikation
- 
- A) Falsch. Alle Mitglieder des Scrum-Teams sollten stets in CC: gesetzt werden, wenn man mit einem anderen Mitglied kommuniziert. Dies maximiert die Kommunikation im Scrum-Team, insbesondere bei Teams, die auf verschiedene Standorte verteilt sind.
  - B) Falsch. Die effektivste Agile-Arbeitsumgebung ist die, bei der das Scrum-Team im gleichen Raum sitzt, da dies die Möglichkeit der osmotischen Kommunikation maximiert.
  - C) Falsch. Die effektivste Agile-Arbeitsumgebung ist die, bei der das Scrum-Team im gleichen Raum sitzt, da dies die Möglichkeit der osmotischen Kommunikation maximiert.
  - D) Richtig. Die Maximierung der osmotischen Kommunikation entspricht der guten Scrum-Praxis. Eine osmotische Kommunikation erreicht man in erster Linie, in dem man das Scrum-Team am gleichen Ort unterbringt. (Literatur A: Osmotic Communication)

# Beurteilung

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

Frage	Antwort	Frage	Antwort
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

# Kontakt EXIN

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

