



Musterprüfung

Ausgabe 202402

Copyright © EXIN Holding B.V. 2024. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

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

Inhalt

Einführung	4
Musterprüfung	5
Antwortschlüssel	14
Beurteilung	33

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

Was ist die **primäre** Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) eines Scrum Masters, damit das Scrum Team kontinuierlich maximale Produktivität liefert?

- A) Den Interessensgruppen dabei zu helfen, das Scrum Framework und seine Praktiken zu verstehen
- B) Dafür zu sorgen, dass Features mit hoher Priorität stets oben auf dem Product Backlog stehen
- C) Keine Veränderungen an die Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) zuzulassen, nachdem der Sprint begonnen hat

2 / 40

Ein Entwickler arbeitet in einem Sprint an einer Aufgabe.

Wer ist für diese Aufgabe verantwortlich (ergebnisverantwortlich)?

- A) Die Entwickler
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master
- D) Dieser Entwickler

3 / 40

Alle Scrum Events sind timeboxed (zeitbegrenzt).

Welchen Vorteil bietet Timeboxing?

- A) Es stellt das Commitment des Scrum Teams sicher.
- B) Es erleichtert die osmotische Kommunikation.
- C) Es begrenzt Zeitverschwendung auf ein Mindestmaß.

4 / 40

Ein Team bereitet sich auf den Übergang zu Scrum vor. Das Team verfügt bereits über die Rolle eines sogenannten Projektkoordinators, der hilft, für alle Projektmitglieder eine reibungslose Arbeitsumgebung zu schaffen.

Wer ist für diese Aktivität verantwortlich (ergebnisverantwortlich) nach dem Übergang zu Scrum?

- A) Die Entwickler
- B) Der Product Owner
- C) Der Projektmanager
- D) Der Scrum Master

5 / 40

Ein Product Owner wünscht, dass ein Product-Backlog-Eintrag (Product Backlog Item, PBI) innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Die Entwickler, die an dem PBI arbeiten, gehen davon aus, dass es fünf Tage dauern wird, den PBI abzuschließen. Der Scrum Master glaubt, dass es drei Tage dauern wird. Ein Fachexperte, der früher bereits an ähnlichen Einträgen gearbeitet hat, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

- A) Die der Entwickler
- B) Die des Product Owners
- C) Die des Scrum Masters
- D) Die des Fachexperten

6 / 40

Das Team hat mitten im Sprint alle Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) abgeschlossen.

Wie sollte man in diesem Fall **am besten** vorgehen?

- A) Den restlichen Sprint abbrechen und einen neuen Sprint mit neuen SBIs starten
- B) Die Dauer des Sprints verlängern und prüfen, ob man die fertiggestellten SBIs perfektionieren kann
- C) Der nächste Eintrag oben aus dem Product Backlog wählen und diese zum aktuellen Sprint Backlog hinzufügen
- D) Die Dauer des aktuellen und auch des nächsten Sprints verkürzen

7 / 40

Ein verteiltes Team mit Mitarbeitern aus zwei unterschiedlichen Zeitzonen arbeitet an einem Projekt. Die Mitglieder der Teams haben keine sich überschneidenden Arbeitsstunden, so dass das Team nicht so effektiv ist wie gehofft.

Wie lässt sich die Effektivität des verteilten Teams **am besten** steigern?

- A) Es sollte sichergestellt werden, dass alle Mitglieder des Scrum Teams alle Informationen erhalten.
- B) Das Daily Scrum sollte, auch wenn die Arbeitszeiten sich nicht überschneiden, gemeinsam abgehalten werden.
- C) Bei Streitigkeiten sollte die Methode der osmotischen Kommunikation zum Einsatz kommen.

8 / 40

Wann findet die Verfeinerung des Product Backlogs statt?

- A) Nur beim Start des Sprints
- B) Nur bei der Sprint Retrospective
- C) Nur beim Sprint Review
- D) Während des gesamten Sprints

9 / 40

Ein Scrum Team nutzt ein Kanban Board. In einer Spalte des Kanban-Boards wird die Begrenzung laufender Arbeit (WIP-Limit) erreicht.

Was ist in diesem Fall zu tun?

- A) Den Entwicklern in den nächsten Spalten sollten Aufgaben zugewiesen werden, um freie Kapazitäten zu schaffen
- B) Das WIP-Limit sollte hochgesetzt und die Arbeit weitergeführt werden
- C) Die Entwickler in der Spalte mit dem Engpass sollten unterstützt werden
- D) Man sollte warten bis Arbeit in die nächste Spalte gezogen wird, um freie Kapazitäten zu erhalten

10 / 40

Was ist die **effizienteste** und **wirksamste** Methode für den Transfer von Informationen an die Entwickler und zwischen den Entwicklern?

- A) E-Mail
- B) Persönliche Kommunikation
- C) Social Media
- D) Telefon

11 / 40

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

Wann sind die Entwickler mit diesem Eintrag fertig?

- A) Wenn die Entwickler vor Ende des Sprints ihr Äußerstes gegeben haben
- B) Wenn der Eintrag analysiert, designed, programmiert, getestet und dokumentiert wurde
- C) Wenn die Anforderungen für die Definition of Done (DoD) erfüllt sind

12 / 40

Was beschreibt die Rolle, die das Daily Scrum bei dem Monitoring eines Scrum-Projekts spielt, **am besten**?

- A) Das Daily Scrum gibt den Entwicklern Einblick in die bislang erzielten Fortschritte und die dabei aufgetretenen Schwierigkeiten.
- B) Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master bei der Aktualisierung des Burn-Down-Charts.
- C) Das Daily Scrum bietet dem Product Owner die Möglichkeit, den Fortschritt der Entwickler zu bewerten.

13 / 40

Wie sollte das Entwicklungstempo sein, wenn man nach der Agilen Methode arbeitet?

- A) Konstant
- B) Schnell
- C) Ansteigend

14 / 40

In den letzten 8 Sprints haben die Entwickler insgesamt 72 Story Points abgeschlossen. Das Scrum Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das schätzungsweise 56 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

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

15 / 40

Ein Scrum Team arbeitet in zweiwöchigen Sprints an einem Projekt. Bei der Sprint Retrospective des 15. Sprints sagt der Scrum Master:

„Wir haben in den letzten 12 Sprints festgestellt, dass wir in zwei Wochen keine potenziell lieferfähigen Inkremente bereitstellen können. Wir sollten die Dauer von Sprint 16 verlängern.“

Sollte die Dauer verlängert werden?

- A) Ja, weil die Leistung in den früheren Sprints eine gute Begründung für die Veränderung liefert.
- B) Ja, weil der Scrum Master die Sprint-Dauer verändern darf.
- C) Nein, weil nur Entwickler die Dauer eines Sprints verändern dürfen.
- D) Nein, weil die Sprint-Dauer unter keinen Umständen verändert werden darf.

16 / 40

Der Fortschritt eines Sprints wird mit Hilfe eines Burn-Down-Charts gemonitort.

Was zeigt der Balken eines Burn-Down-Charts?

- A) Den bereits abgeschlossenen Arbeitsaufwand
- B) Den noch verbleibenden Arbeitsaufwand
- C) Die Geschwindigkeit der Entwickler

17 / 40

Eine häufig verwendete Best Practice besteht darin, Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) gemäß dem Akronym INVEST zu definieren. Das I von INVEST steht für Independent (unabhängig). Nehmen wir einmal an, ein PBI sei nicht unabhängig.

Was wäre die Konsequenz von abhängigen PBIs?

- A) Für den Bau der Einträge wäre mehr Wissen erforderlich.
- B) Die Einträge könnten nicht entsprechend ihrem Geschäftswert geordnet werden.
- C) Für den Bau der Einträge wäre eine höhere Zahl von Entwicklern erforderlich.
- D) Die Einträge würden Arbeitsaufwand von einem anderen Scrum Team erfordern.

18 / 40

Darf man sich über die Entscheidungen des Product Owners bezüglich des Inhalts des Product Backlogs hinwegsetzen?

- A) Ja, der CEO darf sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, weil der CEO letztendlich für die gesamte Organisation zuständig (durchführungsverantwortlich) ist.
- B) Ja, der Kunde kann sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, weil Scrum kundenorientiert ist und der Kunde einen Wert erhalten sollte.
- C) Nein, über die Entscheidungen des Product Owners darf man sich nicht hinwegsetzen, weil der Product Owner der alleiniger Führungsverantwortlicher von dem Product Backlog ist.
- D) Nein, über die Entscheidungen des Product Owners darf man sich nicht hinwegsetzen, weil das Scrum Team sonst seine Planung zu oft anpassen müsste.

19 / 40

Alle drei Scrum-Artefakte haben ein Commitment, auf welches das Scrum Team hinarbeitet.

Was ist das Commitment des Sprint Backlogs?

- A) Die Definition of Done (DoD), die die Vision für das Produkt verdeutlicht
- B) Die DoD, die verdeutlicht, welche Einträge im Sprint entwickelt werden sollten
- C) Das Sprintziel, das verdeutlicht, welche Anforderungen erfüllt sein müssen, damit Einträge als abgeschlossen bezeichnet werden können
- D) Das Sprintziel, das verdeutlicht, was das Team im Sprint erreichen möchte

20 / 40

Wer ist in einem Scrum Team dafür verantwortlich (ergebnisverantwortlich), sicherzustellen, dass das Produkt dem Kunden maximalen Wert liefert?

- A) Die Entwickler
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master

21 / 40

Was ist ein Produktziel?

- A) Eine Liste dessen, was für das Produkt benötigt wird
- B) Eine Qualitätsmaßnahme zur Überprüfung, ob ein Inkrement vollständig ist
- C) Ein Ziel, das im nächsten Sprint fertiggestellt werden muss
- D) Eine Vision für das Produkt oder den Service

22 / 40

Wie lange sollte ein Scrum Team mit 5 Mitgliedern benötigen, um das Sprint Planning für einen 3-wöchigen Sprint zu finalisieren?

- A) 6 Stunden
- B) 8 Stunden
- C) So lange wie nötig

23 / 40

Bei welchen **zwei** Aussagen handelt es sich um Werte, die im Agilen Manifest beschrieben sind?

Bitte denken Sie daran, dass Sie 2 Aussagen auswählen müssen.

- A) Umfassende Dokumentation ist wichtiger als funktionierende Software
- B) Vertragsverhandlungen sind wichtiger als die Zusammenarbeit mit dem Kunden
- C) Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge
- D) Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans

24 / 40

Ein Scrum Team nutzt zur Visualisierung des Fortschritts einen Information Radiator.

Warum ist die Visualisierung des Fortschritts hilfreich?

- A) Sie hilft dem Scrum Master bei der Zuweisung von Product-Backlog-Einträgen (Product Backlog Items, PBIs).
- B) Sie hilft dem Scrum Team besser zusammenzuarbeiten.
- C) Sie zeigt den Mitarbeitern, wie beschäftigt das Scrum Team ist.

25 / 40

Ein Kunde möchte einen Bericht über die Methoden, die das Scrum Team bei der Entwicklung anwendet.

Wer kann diesen Bericht **am besten** erstellen?

- A) Die Entwickler
- B) Der Product Owner
- C) Der Scrum Master

26 / 40

Wie lautet die Definition für die Geschwindigkeit eines Scrum Teams?

- A) Ein gemeinsames Verständnis darüber, wie schnell ein Sprint fertigzustellen ist
- B) Die Anzahl an Story Points, die Entwickler in einem Sprint abschließen können
- C) Die für jeden Sprint optimale laufende Arbeit (WIP)
- D) Die Summe aller abgeschlossenen Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs)

27 / 40

Wie erfolgt bei der Affinity Estimation (Ähnlichkeitsschätzung) die Zuteilung von Story Points zu den User Stories?

- A) Alle User Stories werden nach ihrem relativen Aufwand geordnet und dann in Kategorien von geschätzten Story Points eingeteilt.
- B) Jeder Entwickler schätzt die User Stories zuerst selbst für sich, bevor sich das Team auf die Story Points einigt.
- C) Die Entwickler nutzen mehrere User Stories als Referenz und vergleichen diese mit der betreffenden User Story.

28 / 40

Eine Person arbeitet am Code während eine zweite Person zusieht und kommentiert. Gelegentlich wechseln die beiden Personen die Aufgaben.

Um welche Praktik handelt es sich?

- A) Code Review
- B) Kontinuierliche Integration
- C) Paarprogrammierung
- D) Testgetriebene Entwicklung

29 / 40

Ein Entwickler aus einem Scrum Team glaubt, dass ein Stakeholder möglicherweise wertvolle Erkenntnisse und Feedback zum entwickelten Inkrement hat.

Welches Event eignet sich **am besten**, um sich nach diesem Feedback zu erkundigen?

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

30 / 40

Das S von INVEST steht für Small (klein).

Welche Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) sollten klein sein?

- A) Alle PBIs
- B) Die Einträge unten im Product Backlog
- C) Die Einträge ganz oben im Product Backlog
- D) Kein PBIs, lediglich die Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs)

31 / 40

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

- A) Ein an einem Ort zusammenarbeitendes Team
- B) Ein selbstorganisiertes Team
- C) Ein gut geschultes Team
- D) Ein erfahrenes Team

32 / 40

Der Product Owner betrachtet die Kriterien für die Reihenfolge der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs).

Welches Kriterium muss dabei **nicht** berücksichtigt werden?

- A) Abhängigkeit
- B) Verfügbarkeit der Entwickler
- C) Risiko
- D) Wert

33 / 40

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

- A) Weil der Raum für die gesamte Dauer eines Sprints vorab gebucht werden sollte
- B) Weil das Management täglich, zu einer bestimmten Zeit die neuesten Statusmeldungen erhalten sollte
- C) Weil durch die gleiche Zeit und den gleichen Ort die Komplexität minimiert wird

34 / 40

Bei der Durchsicht eines Burn-Down-Charts bemerkt ein Entwickler, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen dem 3. und dem 4. Sprint in den Bereich oberhalb der x-Achse bewegt hat.

Was ist in Sprint 3 geschehen?

- A) Das Product Backlog wurde um weitere Einträge ergänzt.
- B) Aus dem Product Backlog wurden Einträge entfernt.
- C) Die Entwickler haben weniger als die ihnen zugeteilten User Stories abgeschlossen.
- D) Die Entwickler haben mehr als die ihnen zugeteilten User Stories abgeschlossen.

35 / 40

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

- A) Der Vertragstyp „Festpreis“
- B) Der Vertragstyp „Zeit und Material“
- C) Keiner dieser Vertragstypen

36 / 40

Ein Scrum Team möchte eine Checkliste mit Kriterien festlegen, die abgeschlossen werden müssen, bevor ein Inkrement als abgeschlossen bezeichnet werden kann.

Was wird das Team dafür wahrscheinlich nutzen?

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

37 / 40

Wie nennt man ein potenziell releasefähiger Teil des Produkts, das während eines Sprints erstellt wird?

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

38 / 40

Ein Scrum Team schätzt User Stories. Der Scrum Master schlägt dafür die Methode Planning Poker vor.

Wie funktioniert Planning Poker?

- A) Man vergleicht die Story mit Referenz-Stories 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 Stories nach ihrem relativen Aufwand.

39 / 40

Das obere Management möchte regelmäßig verifizieren, ob das Scrum Team die Scrum-Praktiken und -Prinzipien befolgt.

Wer eignet sich **am besten** für die Durchführung eines solchen Audits?

- A) Die Geschäftsleitung
- B) Die Entwickler
- C) Der Product Owner
- D) Der Scrum Master

40 / 40

An einem Produkt arbeiten mehrere Teams. Bezüglich der Definition of Done (DoD) besteht Uneinigkeit.

- Der Product Owner sagt, dass jedes Team eine eigene DoD definieren und auf dieser Grundlage auf seine Sprintziele hinarbeiten sollte.
- Der Scrum Master sagt, dass es nur eine DoD geben sollte, auf die alle Teams hinarbeiten.

Wer hat Recht?

- A) Der Product Owner, weil eine eigene Team-DoD dazu beiträgt, die Sprintziele effizienter zu erreichen.
- B) Der Product Owner, weil die DoD in die Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) des Product Owners fällt.
- C) Der Scrum Master, weil Scrum-Prozesse in die Zuständigkeit des Scrum Master fallen.
- D) Der Scrum Master, weil die Verwendung einer geteilten DoD dazu beiträgt, dass alle Teile zusammenpassen.

Antwortschlüssel

1 / 40

Was ist die **primäre** Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) eines Scrum Masters, damit das Scrum Team kontinuierlich maximale Produktivität liefert?

- A) Den Interessensgruppen dabei zu helfen, das Scrum Framework und seine Praktiken zu verstehen
 - B) Dafür zu sorgen, dass Features mit hoher Priorität stets oben auf dem Product Backlog stehen
 - C) Keine Veränderungen an die Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) zuzulassen, nachdem der Sprint begonnen hat
- A) Richtig. Das ist die Zuständigkeit des Scrum Masters. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)
B) Falsch. Das ist die Zuständigkeit des Product Owners.
C) Falsch. An die SBIs sollten zwar tatsächlich keine Veränderungen vorgenommen werden, aber das ist die Zuständigkeit des gesamten Scrum Teams, nicht die des Scrum Masters allein.

2 / 40

Ein Entwickler arbeitet in einem Sprint an einer Aufgabe.

Wer ist für diese Aufgabe verantwortlich (ergebnisverantwortlich)?

- A) Die Entwickler
 - B) Der Product Owner
 - C) Der Scrum Master
 - D) Dieser Entwickler
- A) Richtig. Alle Entwickler sind gemeinsam für die Entwicklung des Produkts verantwortlich, auch wenn ein Entwickler allein an einer Aufgabe arbeitet. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)
B) Falsch. Der Product Owner ist nicht für einzelne Aufgaben verantwortlich. Der Product Owner trägt die Verantwortung für das Product Backlog.
C) Falsch. Der Scrum Master ist nicht für einzelne Aufgaben verantwortlich, sondern dafür, dass das Scrum Team die Scrum-Prozesse befolgt.
D) Falsch. Der jeweilige Entwickler arbeitet zwar an der Aufgabe, aber die Verantwortung für die Aufgabe verbleibt bei allen Entwicklern.

3 / 40

Alle Scrum Events sind timeboxed (zeitbegrenzt).

Welchen Vorteil bietet Timeboxing?

- A) Es stellt das Commitment des Scrum Teams sicher.
 - B) Es erleichtert die osmotische Kommunikation.
 - C) Es begrenzt Zeitverschwendung auf ein Mindestmaß.
-
- A) Falsch. Das Commitment des Scrum Teams beruht nicht auf Timeboxing.
 - B) Falsch. Osmotische Kommunikation bedeutet, dass Mitarbeiter durch zufälliges Mithören wichtige Informationen gewinnen und bei Bedarf tätig werden oder andere unterstützen.
 - C) Richtig. Scrum präferiert Besprechungen mit festen Zielen und fester Maximaldauer (Timeboxes) gegenüber Ad-hoc-Besprechungen. Timeboxing begrenzt den Zeitaufwand für Besprechungen. (Literatur: A, Kapitel 1.1.2)

4 / 40

Ein Team bereitet sich auf den Übergang zu Scrum vor. Das Team verfügt bereits über die Rolle eines sogenannten Projektkoordinators, der hilft, für alle Projektmitglieder eine reibungslose Arbeitsumgebung zu schaffen.

Wer ist für diese Aktivität verantwortlich (ergebnisverantwortlich) nach dem Übergang zu Scrum?

- A) Die Entwickler
 - B) Der Product Owner
 - C) Der Projektmanager
 - D) Der Scrum Master
-
- A) Falsch. Die Entwickler konzentrieren sich auf die Entwicklung der Backlog-Einträge (Backlog Items).
 - B) Falsch. Der Product Owner trägt die Verantwortung (Ergebnisverantwortung) für das Product Backlog.
 - C) Falsch. Die Rolle des Projektmanagers existiert bei Scrum nicht.
 - D) Richtig. Die Tätigkeit des hier beschriebenen Projektkoordinators entspricht die Tätigkeiten des Scrum Masters. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)

5 / 40

Ein Product Owner wünscht, dass ein Product-Backlog-Eintrag (Product Backlog Item, PBI) innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Die Entwickler, die an dem PBI arbeiten, gehen davon aus, dass es fünf Tage dauern wird, den PBI abzuschließen. Der Scrum Master glaubt, dass es drei Tage dauern wird. Ein Fachexperte, der früher bereits an ähnlichen Einträgen gearbeitet hat, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

- A) Die der Entwickler
 - B) Die des Product Owners
 - C) Die des Scrum Masters
 - D) Die des Fachexperten
-
- A) Richtig. Die Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) für alle Schätzungen liegt bei den Entwicklern. Sie sind diejenigen, die die Arbeit ausführen werden und wissen am besten, wie viel Aufwand darin steckt. Die Schätzungen der Entwickler können nicht überstimmt werden. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)
 - B) Falsch. Der Product Owner legt zwar fest, was geschätzt werden sollte, hat aber keinen Einfluss auf die Schätzung selbst.
 - C) Falsch. Der Scrum Master legt den Prozess für die Schätzung fest, hat aber keinen Einfluss auf die letztendliche Schätzung.
 - D) Falsch. Die Schätzung wird von den Entwicklern erstellt. Mitarbeiter außerhalb des Scrum Teams, wie zum Beispiel Fachexperten haben keinen Einfluss auf die Schätzung der PBIs.

6 / 40

Das Team hat mitten im Sprint alle Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs) abgeschlossen.

Wie sollte man in diesem Fall **am besten** vorgehen?

- A) Den restlichen Sprint abrechnen und einen neuen Sprint mit neuen SBIs starten
 - B) Die Dauer des Sprints verlängern und prüfen, ob man die fertiggestellten SBIs perfektionieren kann
 - C) Der nächste Eintrag 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 kann abgebrochen werden, falls das Sprintziel nicht mehr wertbringend ist. In dem hier dargestellten Fall ergibt das Sprintziel jedoch noch Sinn und der Sprint sollte nicht abgebrochen werden.
 - B) Falsch. Sobald ein Sprint begonnen hat, ist die Dauer des Sprints festgelegt und kann weder verkürzt noch verlängert werden.
 - C) Richtig. Sind mitten im Sprint alle SBIs fertiggestellt, dann kann der nächste Eintrag oben auf dem Product Backlog zum Sprint Backlog hinzugefügt werden. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)
 - D) Falsch. Sobald ein Sprint begonnen hat, ist die Dauer des Sprints festgelegt und kann weder verkürzt noch verlängert werden. Besser als die Dauer der nächsten Sprints zu verkürzen ist es, eine höhere Arbeitsbelastung für die nächsten Sprints zu wählen.

7 / 40

Ein verteiltes Team mit Mitarbeitern aus zwei unterschiedlichen Zeitzonen arbeitet an einem Projekt. Die Mitglieder der Teams haben keine sich überschneidenden Arbeitsstunden, so dass das Team nicht so effektiv ist wie gehofft.

Wie lässt sich die Effektivität des verteilten Teams **am besten** steigern?

- A) Es sollte sichergestellt werden, dass alle Mitglieder des Scrum Teams alle Informationen erhalten.
 - B) Das Daily Scrum sollte, auch wenn die Arbeitszeiten sich nicht überschneiden, gemeinsam abgehalten werden.
 - C) Bei Streitigkeiten sollte die Methode der osmotischen Kommunikation zum Einsatz kommen.
-
- A) Richtig. Ob per E-Mail, gemeinsam genutzten Dokumenten oder mit Hilfe eines Kommunikationswerkzeugs, am hilfreichsten für die Zusammenarbeit in einem virtuellen Team ist sicherzustellen, dass alle Zugriff auf alle Informationen haben und diese Informationen stets aktuell sind. (Literatur: A, Kapitel 3.3)
 - B) Falsch. In diesem Fall müssten einige Mitglieder des Teams außerhalb der regulären Arbeitszeiten am Daily Scrum teilnehmen. Dies ist nicht die beste Möglichkeit, um die Effektivität des verteilten Teams zu steigern.
 - C) Falsch. Osmotische Kommunikation wird hauptsächlich bei Teams genutzt, die an einem Ort zusammenarbeiten.

8 / 40

Wann findet die Verfeinerung des Product Backlogs statt?

- A) Nur beim Start des Sprints
 - B) Nur bei der Sprint Retrospective
 - C) Nur beim Sprint Review
 - D) Während des gesamten Sprints
-
- A) Falsch. Die Verfeinerung des Product Backlogs findet nicht nur zu Beginn des Sprints statt, sondern kann flexibel innerhalb des Sprints durchgeführt werden.
 - B) Falsch. Die Verfeinerung des Product Backlogs findet nicht nur bei der Sprint Retrospective statt, sondern kann flexibel innerhalb des Sprints durchgeführt werden.
 - C) Falsch. Die Verfeinerung des Product Backlogs findet nicht nur beim Sprint Review statt, sondern kann flexibel innerhalb des Sprints durchgeführt werden.
 - D) Richtig. Die Verfeinerung des Product Backlogs ist eine laufende Aktivität, die während des gesamten Sprints stattfindet. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)

9 / 40

Ein Scrum Team nutzt ein Kanban Board. In einer Spalte des Kanban-Boards wird die Begrenzung laufender Arbeit (WIP-Limit) erreicht.

Was ist in diesem Fall zu tun?

- A) Den Entwicklern in den nächsten Spalten sollten Aufgaben zugewiesen werden, um freie Kapazitäten zu schaffen
 - B) Das WIP-Limit sollte hochgesetzt und die Arbeit weitergeführt werden
 - C) Die Entwickler in der Spalte mit dem Engpass sollten unterstützt werden
 - D) Man sollte warten bis Arbeit in die nächste Spalte gezogen wird, um freie Kapazitäten zu erhalten
-
- A) Falsch. Das ist nicht zulässig. Kanban erlaubt nur ein Pull-System, mit dem Arbeit „gezogen“ werden kann, anstatt eines Push-Systems, das Arbeit zuweist. Die Entwickler sollten beginnen, die anderen Entwickler zu unterstützen, um den Engpass zu beheben.
 - B) Falsch. Das ist nicht zulässig. Das WIP-Limit sollte sich nicht verändern, weder zufällig noch immer dann, wenn es erreicht wird. Dafür ist das WIP-Limit nicht gemeint. Das WIP-Limit soll stattdessen sicherstellen, dass Engpässe behoben und nicht ignoriert werden.
 - C) Richtig. Das Erreichen des WIP-Limits signalisiert nicht, dass man sich entspannt zurücklehnen kann, sondern dass ein Engpass vorliegt. Diesen gilt es zu überwinden. Die Entwickler müssen die anderen Entwickler, die das Erreichen des WIP-Limits verursacht haben, unterstützen. (Literatur: A, Kapitel 6.3)
 - D) Falsch. Die Entwickler könnten warten, bis die Aufgaben in die nächste Spalte gezogen werden, da die Mitarbeiter abgeschlossene Aufgaben nicht in die nächste Spalte verschieben können. Das ist jedoch nicht der richtige Ansatz. Die Entwickler sollten sich mit dem Engpass auseinandersetzen.

10 / 40

Was ist die **effizienteste** und **wirksamste** Methode für den Transfer von Informationen an die Entwickler und zwischen den Entwicklern?

- A) E-Mail
 - B) Persönliche Kommunikation
 - C) Social Media
 - D) Telefon
-
- A) Falsch. Zwar kann die Anwendung von Regeln auf die E-Mail-Kommunikation zur Maximierung der osmotischen Kommunikation beitragen, aber die E-Mail-Kommunikation ist nicht die effizienteste und wirksamste Methode für den Transfer von Informationen.
 - B) Richtig. Die persönliche Kommunikation ist die effizienteste und wirksamste Methode für den Transfer von Informationen an die Entwickler und zwischen den Entwicklern. (Literatur: A, Kapitel 7.4.4)
 - C) Falsch. Social Media eignen sich nicht für den Transfer von Informationen an die Entwickler und zwischen den Entwicklern.
 - D) Falsch. Anrufe sind nicht die beste Methode für den Transfer von Informationen. Sie tragen auch nicht zur Maximierung der osmotischen Kommunikation bei.

11 / 40

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

Wann sind die Entwickler mit diesem Eintrag fertig?

- A) Wenn die Entwickler vor Ende des Sprints ihr Äußerstes gegeben haben
 - B) Wenn der Eintrag analysiert, designed, programmiert, getestet und dokumentiert wurde
 - C) Wenn die Anforderungen für die Definition of Done (DoD) erfüllt sind
-
- A) Falsch. Die Entwickler legen vorab fest, was gemäß der DoD fertigzustellen ist, und arbeiten in einem konstanten Tempo. Sie tun was nötig ist, damit der Eintrag die DoD erfüllt und nicht mehr.
 - B) Falsch. Die Schritte, die die Entwickler durchführen müssen, sind hier nicht relevant. Wann ein Sprint Backlog-Eintrag (Sprint Backlog Item, SBI) abgeschlossen ist, bestimmt ausschließlich die DoD.
 - C) Richtig. Jeder Eintrag, an dem die Entwickler während des Sprints arbeiten, muss vollständig fertiggestellt sein, bevor er als Teil des Inkrements gewertet werden kann. Ein Sprint erstellt releasefähige Inkremente mit Einträgen, die zu 100% fertiggestellt sind. (Literatur: A, Kapitel 2.3.2)

12 / 40

Was beschreibt die Rolle, die das Daily Scrum bei dem Monitoring eines Scrum-Projekts spielt, **am besten**?

- A) Das Daily Scrum gibt den Entwicklern Einblick in die bislang erzielten Fortschritte und die dabei aufgetretenen Schwierigkeiten.
 - B) Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master bei der Aktualisierung des Burn-Down-Charts.
 - C) Das Daily Scrum bietet dem Product Owner die Möglichkeit, den Fortschritt der Entwickler zu bewerten.
-
- A) Richtig. Zweck des Daily Scrum ist, den Fortschritt in Richtung Sprintziel zu prüfen und eventuelle Hindernisse zu identifizieren und aus dem Weg zu räumen. (Literatur: A, Kapitel 2.3.2)
 - B) Falsch. Dies ist weder die Aufgabe des Scrum Masters noch das Ziel des Daily Scrum.
 - C) Falsch. Der Product Owner kann zwar als Zuhörer am Daily Scrum teilnehmen, aber das Daily Scrum dient nicht dazu, den Product Owner über den Fortschritt der Entwickler auf dem Laufenden zu halten.

13 / 40

Wie sollte das Entwicklungstempo sein, wenn man nach der Agilen Methode arbeitet?

- A) Konstant
 - B) Schnell
 - C) Ansteigend
-
- A) Richtig. Agile Prozesse unterstützen eine nachhaltige Entwicklung. Sponsoren, Entwickler und Nutzer sollten auf unbestimmte Zeit ein konstantes Tempo aufrechterhalten können. (Literatur: A, Kapitel 7.4.4)
 - B) Falsch. Ein schnelles Tempo kann konstante Überlastung zur Folge haben und schnell zu einem Burnout des Teams führen.
 - C) Falsch. Ein ansteigendes Tempo ist anfangs zwar möglich, aber das Tempo kann nicht immer ansteigen. Das Tempo sollte konstant und nachhaltig sein.

14 / 40

In den letzten 8 Sprints haben die Entwickler insgesamt 72 Story Points abgeschlossen. Das Scrum Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das schätzungsweise 56 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

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

- A) Falsch. Ausgehend von der derzeitigen Geschwindigkeit reichen 5 Sprints nicht aus.
- B) Richtig. Die Geschwindigkeit des Teams ist $72/8=9$. Die für den Projektabschluss erforderliche Zahl an Sprints berechnet sich wie folgt: $\text{Story Points}/\text{Geschwindigkeit}$ ($56/9 = 6,2$). Es sind also etwas mehr als 6 Sprints erforderlich. Die sinnvollste Antwort lautet daher 7 Sprints. (Literatur: A, Kapitel 4.4.2)
- C) Falsch. Das letzte Projekt umfasste 8 Sprints. Es gibt jedoch keinerlei Grund für die Annahme, dass das Folgeprojekt die gleiche Anzahl an Sprints umfassen sollte, es sei denn das Projekt umfasst eine ähnliche Anzahl an Story Points.
- D) Falsch. 10 ist in etwa die aktuelle Geschwindigkeit, nicht die Anzahl an Sprints, die für das anstehende Projekt benötigt wird.

15 / 40

Ein Scrum Team arbeitet in zweiwöchigen Sprints an einem Projekt. Bei der Sprint Retrospective des 15. Sprints sagt der Scrum Master:

„Wir haben in den letzten 12 Sprints festgestellt, dass wir in zwei Wochen keine potenziell lieferfähigen Inkremente bereitstellen können. Wir sollten die Dauer von Sprint 16 verlängern.“

Sollte die Dauer verlängert werden?

- A) Ja, weil die Leistung in den früheren Sprints eine gute Begründung für die Veränderung liefert.
 - B) Ja, weil der Scrum Master die Sprint-Dauer verändern darf.
 - C) Nein, weil nur Entwickler die Dauer eines Sprints verändern dürfen.
 - D) Nein, weil die Sprint-Dauer unter keinen Umständen verändert werden darf.
-
- A) Richtig. Der Scrum Master bietet für die Veränderung der Sprint-Dauer ein stichhaltiges Argument, das auf ausreichender Erfahrung aus vorangegangenen Tätigkeiten basiert. (Literatur: A, Kapitel 2.3.2)
 - B) Falsch. Die Dauer sollte zwar verlängert werden, aber nicht weil der Scrum Master dies für eine gute Idee hält.
 - C) Falsch. Jedes Teammitglied darf eine solche Veränderung vorschlagen und dann wird im gesamten Scrum Team diskutiert, ob der Grund stichhaltig genug ist.
 - D) Falsch. Idealerweise wird die Dauer eines Sprints nicht verändert. Es ergibt jedoch keinen Sinn, an einer Strategie festzuhalten, die nicht funktioniert. Sprechen gute Gründe für eine Veränderung der Sprint-Dauer, sollte man eine solche Veränderung auch vornehmen.

16 / 40

Der Fortschritt eines Sprints wird mit Hilfe eines Burn-Down-Charts gemonitort.

Was zeigt der Balken eines Burn-Down-Charts?

- A) Den bereits abgeschlossenen Arbeitsaufwand
 - B) Den noch verbleibenden Arbeitsaufwand
 - C) Die Geschwindigkeit der Entwickler
-
- A) Falsch. Dies zeigt der Balken eines Burn-Up-Charts.
 - B) Richtig. Der Balken eines Burn-Down-Charts zeigt, wie viel Aufwand noch verbleibt. Das Burn-Down-Chart verläuft von oben nach unten. (Literatur: A, Kapitel 3.5.2)
 - C) Falsch. Die Geschwindigkeit lässt sich zwar aus früheren Burn-Down-Charts ableiten, wird aber nicht direkt gezeigt.

17 / 40

Eine häufig verwendete Best Practice besteht darin, Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) gemäß dem Akronym INVEST zu definieren. Das I von INVEST steht für Independent (unabhängig). Nehmen wir einmal an, ein PBI sei nicht unabhängig.

Was wäre die Konsequenz von abhängigen PBIs?

- A) Für den Bau der Einträge wäre mehr Wissen erforderlich.
 - B) Die Einträge könnten nicht entsprechend ihrem Geschäftswert geordnet werden.
 - C) Für den Bau der Einträge wäre eine höhere Zahl von Entwicklern erforderlich.
 - D) Die Einträge würden Arbeitsaufwand von einem anderen Scrum Team erfordern.
-
- A) Falsch. Man muss einen PBI immer zuerst verstehen, bevor man daran arbeiten kann.
 - B) Richtig. Liegt eine Abhängigkeit vor, dann kann man die Einträge nicht beliebig ordnen und der Product Owner muss die Abhängigkeiten ständig kontrollieren. (Literatur: A, Kapitel 4.3.1 und 4.3.2)
 - C) Falsch. Abhängigkeiten führen nicht unbedingt zu höheren Aufwänden, die eine höhere Zahl an Entwicklern notwendig machen. Außerdem wäre dies eher mit dem S in INVEST verbunden, das für Small (klein) steht.
 - D) Falsch. Ein PBI sollte sich zwar auf den Aufwand für ein Scrum Team beziehen, aber dies ist nicht der Grund, warum ein PBI unabhängig sein muss.

18 / 40

Darf man sich über die Entscheidungen des Product Owners bezüglich des Inhalts des Product Backlogs hinwegsetzen?

- A) Ja, der CEO darf sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, weil der CEO letztendlich für die gesamte Organisation zuständig (durchführungsverantwortlich) ist.
 - B) Ja, der Kunde kann sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, weil Scrum kundenorientiert ist und der Kunde einen Wert erhalten sollte.
 - C) Nein, über die Entscheidungen des Product Owners darf man sich nicht hinwegsetzen, weil der Product Owner der alleiniger Führungsverantwortlicher von dem Product Backlog ist.
 - D) Nein, über die Entscheidungen des Product Owners darf man sich nicht hinwegsetzen, weil das Scrum Team sonst seine Planung zu oft anpassen müsste.
-
- A) Falsch. Damit das Projekt erfolgreich ist, muss die gesamte Organisation die Entscheidungen des Product Owners akzeptieren. Niemand, nicht einmal der CEO, sollte versuchen, sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegzusetzen.
 - B) Falsch. Product Owner sollten wirksam mit dem Kunden kommunizieren und die dabei gewonnenen Informationen nutzen, um das Product Backlog stets hinsichtlich aller Veränderungen auf dem neuesten Stand zu halten. Die Entscheidungen aber trifft der Product Owner und auch der Kunde darf sich nicht über diese hinwegsetzen.
 - C) Richtig. Niemand darf sich über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, das heißt jedoch nicht, dass niemand Einfluss auf den Product Owner ausüben kann. Letztendlich ist der Product Owner für das Product Backlog führungsverantwortlich und ergebnisverantwortlich. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)
 - D) Falsch. Zwar darf sich niemand über die Entscheidungen des Product Owners hinwegsetzen, aber dies ist nicht der Grund hierfür. Auf Veränderungen zu reagieren ist bei Scrum wichtiger als einen Plan einzuhalten.

19 / 40

Alle drei Scrum-Artefakte haben ein Commitment, auf welches das Scrum Team hinarbeitet.

Was ist das Commitment des Sprint Backlogs?

- A) Die Definition of Done (DoD), die die Vision für das Produkt verdeutlicht
 - B) Die DoD, die verdeutlicht, welche Einträge im Sprint entwickelt werden sollten
 - C) Das Sprintziel, das verdeutlicht, welche Anforderungen erfüllt sein müssen, damit Einträge als abgeschlossen bezeichnet werden können
 - D) Das Sprintziel, das verdeutlicht, was das Team im Sprint erreichen möchte
-
- A) Falsch. Das Sprintziel ist das Commitment bezogen auf das Sprint Backlog. Die Vision für das Produkt wird im Produktziel verdeutlicht.
 - B) Falsch. Das Sprintziel ist das Commitment bezogen auf das Sprint Backlog. Einträge, die entwickelt werden müssen, werden nicht im DoD, sondern im Sprint Backlog verdeutlicht.
 - C) Falsch. Das Sprintziel ist das Commitment bezogen auf das Sprint Backlog. Das DoD verdeutlicht, wann ein Eintrag abgeschlossen ist.
 - D) Richtig. Das Sprintziel ist das Commitment bezogen auf das Sprint Backlog. Es verdeutlicht, was das Scrum Team im Sprint erreichen möchte, indem es die Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) im Sprint Backlog entwickelt. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)

20 / 40

Wer ist in einem Scrum Team dafür verantwortlich (ergebnisverantwortlich), sicherzustellen, dass das Produkt dem Kunden maximalen Wert liefert?

- A) Die Entwickler
 - B) Der Product Owner
 - C) Der Scrum Master
-
- A) Falsch. Die Entwickler sind bei jedem Sprint bestrebt, alle Aspekte eines nutzbaren Inkrements zu schaffen, sind aber nicht dafür verantwortlich, den Wert des Produkts zu maximieren.
 - B) Richtig. Verantwortlich dafür, den Wert des Produkts zu maximieren, das aus der Arbeit des Scrum Teams hervorgeht, ist der Product Owner. (Literatur: B, Product Owner)
 - C) Falsch. Der Scrum Master ist dafür verantwortlich, Scrum gemäß den Festlegungen im Scrum Guide zu etablieren. Dies wirkt sich nur indirekt auf den Wert für den Kunden aus.

21 / 40

Was ist ein Produktziel?

- A) Eine Liste dessen, was für das Produkt benötigt wird
 - B) Eine Qualitätsmaßnahme zur Überprüfung, ob ein Inkrement vollständig ist
 - C) Ein Ziel, das im nächsten Sprint fertiggestellt werden muss
 - D) Eine Vision für das Produkt oder den Service
-
- A) Falsch. Das Product Backlog ist eine Liste dessen, was für das Produkt benötigt wird.
 - B) Falsch. Die Definition of Done (DoD) bietet Qualitätsmaßnahmen, um zu prüfen, ob ein Inkrement vollständig ist.
 - C) Falsch. Das Sprintziel ist das Ziel für den bevorstehenden Sprint.
 - D) Richtig. Das Produktziel ist das Commitment für das Product Backlog. Es verdeutlicht, was mit der Entwicklung der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) erreicht werden sollte. Es ist entweder die Vision für das Produkt oder leitet sich von dieser ab. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3 und B, Commitment: Produktziel)

22 / 40

Wie lange sollte ein Scrum Team mit 5 Mitgliedern benötigen, um das Sprint Planning für einen 3-wöchigen Sprint zu finalisieren?

- A) 6 Stunden
 - B) 8 Stunden
 - C) So lange wie nötig
-
- A) Richtig. Die maximale Dauer des Sprint Planning beträgt 8 Stunden. Beträgt die Sprintdauer weniger als einen Monat, so ist das Sprint Planning ebenfalls kürzer. (Literatur: A, Kapitel 2.3.2)
 - B) Falsch. Die maximale Dauer des Sprint Planning beträgt 8 Stunden. Beträgt die Sprintdauer weniger als einen Monat, so ist das Sprint Planning ebenfalls kürzer. In diesem Fall dauert der Sprint 3 Wochen. Das Sprint Planning sollte daher auf unter 8 Stunden begrenzt werden.
 - C) Falsch. Das Sprint Planning ist timeboxed (zeitbegrenzt) und bei einem einmonatigen Sprint auf maximal acht Stunden begrenzt.

23 / 40

Bei welchen **zwei** Aussagen handelt es sich um Werte, die im Agilen Manifest beschrieben sind?

Bitte denken Sie daran, dass Sie 2 Aussagen auswählen müssen.

- A) Umfassende Dokumentation ist wichtiger als funktionierende Software
 - B) Vertragsverhandlungen sind wichtiger als die Zusammenarbeit mit dem Kunden
 - C) Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge
 - D) Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans
-
- A) Falsch. Die korrekten Aussagen bezüglich der Werte lauten „Die Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlung“, „Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans“, „Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge“ und „Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation“.
 - B) Falsch. Die korrekten Aussagen bezüglich der Werte lauten „Die Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlung“, „Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans“, „Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge“ und „Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation“.
 - C) Richtig. Die korrekten Aussagen bezüglich der Werte lauten „Die Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlung“, „Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans“, „Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge“ und „Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation“. (Literatur: A, Kapitel 7.4)
 - D) Richtig. Die korrekten Aussagen bezüglich der Werte lauten „Die Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlung“, „Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans“, „Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge“ und „Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation“. (Literatur: A, Kapitel 7.4)

24 / 40

Ein Scrum Team nutzt zur Visualisierung des Fortschritts einen Information Radiator.

Warum ist die Visualisierung des Fortschritts hilfreich?

- A) Sie hilft dem Scrum Master bei der Zuweisung von Product-Backlog-Einträgen (Product Backlog Items, PBIs).
 - B) Sie hilft dem Scrum Team besser zusammenzuarbeiten.
 - C) Sie zeigt den Mitarbeitern, wie beschäftigt das Scrum Team ist.
-
- A) Falsch. Die Aufgaben werden nicht vom Scrum Master zugewiesen. Stattdessen ziehen die Entwickler sich ihre Aufgaben selbst. Die Scrum Master unterstützen lediglich die Mitglieder des Scrum Teams und helfen den Entwicklern so indirekt bei der Ausübung ihrer Arbeit.
 - B) Richtig. Ein Information Radiator verbessert die Visualisierung. Die grafische Darstellung ist hilfreich, weil sie für Transparenz sorgt und damit Feedback und Zusammenarbeit verbessert. Sie schafft auch mehr Kontrolle. (Literatur: A, Kapitel 6.1)
 - C) Falsch. Das mag zwar richtig sein, aber Ziel der Visualisierung ist nicht zu zeigen, wie beschäftigt das Scrum Team ist.

25 / 40

Ein Kunde möchte einen Bericht über die Methoden, die das Scrum Team bei der Entwicklung anwendet.

Wer kann diesen Bericht **am besten** erstellen?

- A) Die Entwickler
 - B) Der Product Owner
 - C) Der Scrum Master
-
- A) Falsch. Die Entwickler müssen zwar möglicherweise konsultiert werden, sollten aber nicht mit der Erstellung des Berichts beauftragt werden.
 - B) Falsch. Der Product Owner kümmert sich mehr um den Inhalt als um den Kontext. Die Erläuterung der genutzten Methoden bezieht sich aber eher auf den Kontext.
 - C) Richtig. Der Scrum Master kümmert sich mehr um den Kontext als um den Inhalt. Am besten bittet man daher den Scrum Master, diesen Bericht zu erstellen. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)

26 / 40

Wie lautet die Definition für die Geschwindigkeit eines Scrum Teams?

- A) Ein gemeinsames Verständnis darüber, wie schnell ein Sprint fertigzustellen ist
 - B) Die Anzahl an Story Points, die Entwickler in einem Sprint abschließen können
 - C) Die für jeden Sprint optimale laufende Arbeit (WIP)
 - D) Die Summe aller abgeschlossenen Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs)
-
- A) Falsch. Die Geschwindigkeit ist die Anzahl der Story Points, Idealstunden oder Idealtagen, die Entwickler in einem Sprint leisten können.
 - B) Richtig. Die Geschwindigkeit ist die Anzahl der Arbeitseinheiten, die in einem bestimmten Zeitraum abgeschlossen werden. (Literatur: A, Kapitel 4.4.4)
 - C) Falsch. Die Begrenzung der laufenden Arbeit (WIP-Limit) kommt im Kanban-Board zum Einsatz, nicht im Sprint.
 - D) Falsch. Dies kann zwar zur Schätzung der Geschwindigkeit genutzt werden, aber so ist Geschwindigkeit nicht definiert.

27 / 40

Wie erfolgt bei der Affinity Estimation (Ähnlichkeitsschätzung) die Zuteilung von Story Points zu den User Stories?

- A) Alle User Stories werden nach ihrem relativen Aufwand geordnet und dann in Kategorien von geschätzten Story Points eingeteilt.
 - B) Jeder Entwickler schätzt die User Stories zuerst selbst für sich, bevor sich das Team auf die Story Points einigt.
 - C) Die Entwickler nutzen mehrere User Stories als Referenz und vergleichen diese mit der betreffenden User Story.
-
- A) Richtig. So werden Story Points bei der Affinity Estimation zugewiesen. (Literatur: A, Kapitel 4.4.7)
 - B) Falsch. So werden Story Points beim Planning Poker zugewiesen.
 - C) Falsch. So werden Story Points für alle User Stories zugewiesen, wenn die Entwickler die Triangulation (Dreipunktschätzung) nutzen.

28 / 40

Eine Person arbeitet am Code während eine zweite Person zusieht und kommentiert. Gelegentlich wechseln die beiden Personen die Aufgaben.

Um welche Praktik handelt es sich?

- A) Code Review
- B) Kontinuierliche Integration
- C) Paarprogrammierung
- D) Testgetriebene Entwicklung

- A) Falsch. Code Review bedeutet, dass jemand den erstellten Code überprüft. Das kann der Programmierer selbst oder eine andere Person sein.
- B) Falsch. Kontinuierliche Integration bedeutet, dass der neue Code kontinuierlich in den alten Code integriert wird.
- C) Richtig. Die Paarprogrammierung ist eine Praktik, bei der zwei Entwickler zusammenarbeiten. Einer schreibt den Code, der andere sieht zu und kommentiert. (Literatur: A, Kapitel 4.1.1)
- D) Falsch. Bei der testgetriebenen Entwicklung werden die Testszenarien vor dem eigentlichen Programm erstellt, damit der Entwickler einen Code erstellen kann, der den Test besteht.

29 / 40

Ein Entwickler aus einem Scrum Team glaubt, dass ein Stakeholder möglicherweise wertvolle Erkenntnisse und Feedback zum entwickelten Inkrement hat.

Welches Event eignet sich **am besten**, um sich nach diesem Feedback zu erkundigen?

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

- A) Falsch. Es ist nicht klug, während eines Daily Scrums nach Feedback zu fragen.
- B) Falsch. Das Sprint Planning sollte genau das sein, was der Name sagt, eine Planungsbesprechung.
- C) Falsch. Bei der Sprint Retrospective sollte das Scrum Team die Scrum-Prozesse überprüfen, die zur Erstellung des Produkts genutzt wurden.
- D) Richtig. Hierbei handelt es sich um eine Besprechung am Ende des Sprints, bei der das Scrum Team, der Kunde sowie möglicherweise Vertreter der Endnutzer und andere relevante Stakeholder zusammenkommen, um alles, was das Team erstellt hat, gemeinsam zu bewerten und diesbezüglich Feedback zu geben oder Feedback einzuholen. Die Besprechung zielt darauf ab, Feedback einzuholen und Change Requests baldmöglichst einzureichen. (Literatur: A, Kapitel 2.3.2)

30 / 40

Das S von INVEST steht für Small (klein).

Welche Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs) sollten klein sein?

- A) Alle PBIs
 - B) Die Einträge unten im Product Backlog
 - C) Die Einträge ganz oben im Product Backlog
 - D) Kein PBIs, lediglich die Sprint-Backlog-Einträge (Sprint Backlog Items, SBIs)
-
- A) Falsch. Detailliert sein müssen nur die PBIs, die im Product Backlog ganz oben aufgeführt sind, da sie als erstes umgesetzt werden müssen.
 - B) Falsch. Der erforderliche Detaillierungsgrad nimmt ab, je weiter unten im Product Backlog ein PBI aufgeführt ist. Die PBIs können sich mit der Zeit verändern, sie können übersprungen oder sogar aus dem Product Backlog gelöscht werden.
 - C) Richtig. Nur die PBIs, die im Product Backlog ganz oben stehen, müssen klein sein, da diese Einträge ausreichend präzise definiert sind, um in einen Sprint aufgenommen zu werden. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)
 - D) Falsch. Die SBIs müssen zwar klein sein, das gleiche gilt aber auch für die Einträge oben im Product Backlog.

31 / 40

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

- A) Ein an einem Ort zusammenarbeitendes Team
 - B) Ein selbstorganisiertes Team
 - C) Ein gut geschultes Team
 - D) Ein erfahrenes Team
-
- A) Falsch. Ein an einem Ort zusammenarbeitendes Team stellt die Kommunikation sicher, aber dies führt nicht notwendigerweise zu besseren Anforderungen, Architekturen und Designs.
 - B) Richtig. Laut dem Agilen Manifest erstellen selbstorganisierte Teams die besten Architekturen, Anforderungen und Designs. (Literatur: A, Kapitel 7.4.5)
 - C) Falsch. Ein gut geschultes Team kann gute Arbeit leisten, aber ein Agiles Team liefert bessere Ergebnisse als gut geschulte Mitarbeiter.
 - D) Falsch. Ein erfahrenes Agiles Team wäre zwar besser als ein unerfahrenes Agiles Team, aber ein Agiles Team liefert wahrscheinlich bessere Ergebnisse als ein erfahrenes Team, das herkömmlich und nicht agil arbeitet.

32 / 40

Der Product Owner betrachtet die Kriterien für die Reihenfolge der Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items, PBIs).

Welches Kriterium muss dabei **nicht** berücksichtigt werden?

- A) Abhängigkeit
 - B) Verfügbarkeit der Entwickler
 - C) Risiko
 - D) Wert
-
- A) Falsch. Abhängigkeiten sind für die Reihenfolge der PBI eine wichtige Überlegung. Ein PBI kann für sich genommen einen geringen Wert haben. Ist dieser PBI jedoch Voraussetzung für einen PBI mit einem hohen Wert, so kann ihm eine höhere Priorität eingeräumt werden.
 - B) Richtig. Die Verfügbarkeit von Entwicklern ist kein Kriterium für die Reihenfolge der PBIs, sondern ein Punkt, der beim Sprint Planning zu berücksichtigen ist. Die Reihenfolge der PBIs basiert auf Wert, Größe, Abhängigkeiten von anderen PBIs und Risiken. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)
 - C) Falsch. Risiko ist ein wichtiger Faktor für die Reihenfolge der PBIs. Ein hoch riskanter PBI mag wertvoll sein. Ist er jedoch anfällig für Risiken (beispielsweise Verstöße gegen die Informationssicherheit), so erhält er möglicherweise eine niedrigere Priorität als ein PBI mit geringerem Risiko.
 - D) Falsch. Der Wert eines PBI ist eines der Hauptkriterien für die Reihenfolge der PBIs.

33 / 40

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

- A) Weil der Raum für die gesamte Dauer eines Sprints vorab gebucht werden sollte
 - B) Weil das Management täglich, zu einer bestimmten Zeit die neuesten Statusmeldungen erhalten sollte
 - C) Weil durch die gleiche Zeit und den gleichen Ort die Komplexität minimiert wird
-
- A) Falsch. Räume müssen per se nicht gebucht werden.
 - B) Falsch. Selbst wenn das Management dies fordert, dies ist nicht der Grund dafür, das Daily Scrum während eines Sprints täglich am gleichen Ort und zur gleichen Zeit abzuhalten.
 - C) Richtig. Das Daily Scrum findet während eines Sprints täglich statt und sollte stets zur gleichen Zeit und am gleichen Ort stattfinden, um die Komplexität zu verringern. (Literatur: B, Daily Scrum)

34 / 40

Bei der Durchsicht eines Burn-Down-Charts bemerkt ein Entwickler, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen dem 3. und dem 4. Sprint in den Bereich oberhalb der x-Achse bewegt hat.

Was ist in Sprint 3 geschehen?

- A) Das Product Backlog wurde um weitere Einträge ergänzt.
 - B) Aus dem Product Backlog wurden Einträge entfernt.
 - C) Die Entwickler haben weniger als die ihnen zugeteilten User Stories abgeschlossen.
 - D) Die Entwickler haben mehr als die ihnen zugeteilten User Stories abgeschlossen.
-
- A) Falsch. Wären Aufgaben ergänzt worden, hätte sich der Balken unter nicht über die x-Achse verschoben. Erreicht die Kurve der fertiggestellten Arbeit die x-Achse, sind noch weitere, nämlich die nachträglich ergänzten 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 Kurve der fertiggestellten Arbeit das untere Ende des Balkens, dann sind keine weiteren Aufgaben zu erledigen, selbst wenn die Kurve noch nicht auf 0 steht. (Literatur: A, Kapitel 3.5.2)
 - C) Falsch. Das untere Ende des Balkens zeigt den verbleibenden Aufwand für das Release (Version) an, nicht den in diesem Sprint bereits erledigten Aufwand.
 - D) Falsch. Das untere Ende des Balkens zeigt den verbleibenden Aufwand für das Release (Version) an, nicht den in diesem Sprint bereits erledigten Aufwand.

35 / 40

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

- A) Der Vertragstyp „Festpreis“
 - B) Der Vertragstyp „Zeit und Material“
 - C) Keiner dieser Vertragstypen
-
- A) Falsch. Dieser Vertragstyp ist mit Scrum zwar möglich, aber Agiles Arbeiten ist bei dieser Art von Vertrag schwieriger. Außerdem ist ein Festpreisvertrag in der Regel nicht sehr adaptiv.
 - B) Richtig. Dieser Vertragstyp passt gut zu der adaptiven Art des Projekts und wird daher präferiert. Bei einem festen Projektpreis ist es schwierig, adaptiv vorzugehen. (Literatur: A, Kapitel 5.6)
 - C) Falsch. Der Vertragstyp „Zeit und Material“ passt durchaus gut zur Scrum-Methode.

36 / 40

Ein Scrum Team möchte eine Checkliste mit Kriterien festlegen, die abgeschlossen werden müssen, bevor ein Inkrement als abgeschlossen bezeichnet werden kann.

Was wird das Team dafür wahrscheinlich nutzen?

- A) Burn-Down-Chart
 - B) Definition of Done (DoD)
 - C) Product Backlog
 - D) Sprint Backlog
-
- A) Falsch. Ein Burn-Down-Chart zeigt den verbleibenden Arbeitsaufwand im Verhältnis zur Zeit. Es ist keine Checkliste mit Einträgen, die in einem Sprint fertiggestellt werden müssen.
 - B) Richtig. Bei der DoD handelt es sich um eine nachvollziehbare und eindeutig dokumentierte Festlegung, welche Kriterien erfüllt sein müssen, damit ein Inkrement als fertiggestellt gilt. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)
 - C) Falsch. Das Product Backlog ist eine geordnete Liste aller Anforderungen an das Endprodukt.
 - D) Falsch. Das Sprint Backlog enthält die Einträge des Product Backlogs, die für die Bereitstellung in einem Sprint ausgewählt wurden.

37 / 40

Wie nennt man ein potenziell releasefähiger Teil des Produkts, das während eines Sprints erstellt wird?

- A) Ein Feature
 - B) Eine Funktionalität
 - C) Ein Sprint Backlog
 - D) Ein Inkrement
-
- A) Falsch. Ein Feature ist ein Element, das Bestandteil eines releasefähigen Teil des Produkts, das heißt des Inkrements, ist.
 - B) Falsch. Eine Funktionalität ist ein Element, das Bestandteil eines releasefähigen Teils des Produkts, das heißt des Inkrements, sein könnte.
 - C) Falsch. Das Sprint Backlog ist ein kurzfristiger Plan für das Projekt, der in einem einzigen Sprint umgesetzt wird. Das Sprint Backlog ist jedoch kein potenziell releasefähiger Teil des Produkts.
 - D) Richtig. Ein Inkrement ist ein potenziell releasefähiger Teil des Produkts, das während eines Sprints erstellt wird. (Literatur: A, Kapitel 2.3.3)

38 / 40

Ein Scrum Team schätzt User Stories. Der Scrum Master schlägt dafür die Methode Planning Poker vor.

Wie funktioniert Planning Poker?

- A) Man vergleicht die Story mit Referenz-Stories 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 Stories nach ihrem relativen Aufwand.

- A) Falsch. Das ist Triangulation (Dreipunktschätzung).
- B) Richtig. Das ist Planning Poker. (Literatur: A, Kapitel 4.4.5)
- C) Falsch. Das ist Affinity Estimation (Ähnlichkeitsschätzung).

39 / 40

Das obere Management möchte regelmäßig verifizieren, ob das Scrum Team die Scrum-Praktiken und -Prinzipien befolgt.

Wer eignet sich **am besten** für die Durchführung eines solchen Audits?

- A) Die Geschäftsleitung
 - B) Die Entwickler
 - C) Der Product Owner
 - D) Der Scrum Master
-
- A) Falsch. Die Geschäftsleitung eignet sich nicht am besten für die Durchführung eines solchen Audits. Ein Scrum Master ist dafür viel geeigneter.
 - B) Falsch. Das gehört nicht zu den Aufgaben der Entwickler. Die Entwickler sorgen nicht dafür, dass das Scrum Framework ordnungsgemäß genutzt wird.
 - C) Falsch. Der Product Owner ist nicht für die ordnungsgemäße Nutzung des Scrum Frameworks verantwortlich (ergebnisverantwortlich), sondern für das Product Backlog.
 - D) Richtig. Der Scrum Master ist der Coach des Scrum Teams und stellt sicher, dass die Scrum-Prozesse ordnungsgemäß befolgt werden. Der Scrum Master ist daher in der Lage, dieses Audit durchzuführen. (Literatur: A, Kapitel 2.3.1)

40 / 40

An einem Produkt arbeiten mehrere Teams. Bezüglich der Definition of Done (DoD) besteht Uneinigkeit.

- Der Product Owner sagt, dass jedes Team eine eigene DoD definieren und auf dieser Grundlage auf seine Sprintziele hinarbeiten sollte.
- Der Scrum Master sagt, dass es nur eine DoD geben sollte, auf die alle Teams hinarbeiten.

Wer hat Recht?

- A)** Der Product Owner, weil eine eigene Team-DoD dazu beiträgt, die Sprintziele effizienter zu erreichen.
 - B)** Der Product Owner, weil die DoD in die Zuständigkeit (Durchführungsverantwortung) des Product Owners fällt.
 - C)** Der Scrum Master, weil Scrum-Prozesse in die Zuständigkeit des Scrum Master fallen.
 - D)** Der Scrum Master, weil die Verwendung einer geteilten DoD dazu beiträgt, dass alle Teile zusammenpassen.
-
- A)** Falsch. Alle Teams sollten auf eine integrierte DoD hinarbeiten.
 - B)** Falsch. Die DoD fällt nicht in die Zuständigkeit des Product Owners. Darüber hinaus sollten alle Teams auf eine integrierte DoD hinarbeiten.
 - C)** Falsch. Der Scrum Master ist zwar richtig, aber das ist nicht der Grund. Die DoD ist nicht Teil des Arbeitsprozesses.
 - D)** Richtig. Verwendet man ein und dieselbe DoD ist sichergestellt, dass alle Teile des Projekts zusammenpassen und in gleichem Maße fertiggestellt sind. (Literatur: A, Kapitel 2.4.3)

Beurteilung

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

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



Driving Professional Growth

Kontakt EXIN

www.exin.com