



Musterexamen

Ausgabe 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. 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
Musterexamen	5
Antwortschlüssel	14
Beurteilung	33

Einführung

Dies ist das Musterexamen EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.DE). Es gelten die EXIN Examen Regeln und Vorschriften.

Dieses Musterexamen erfolgt im Multiple-Choice-Verfahren und umfasst 40 Fragen. Von den pro Frage gegebenen Antworten ist jeweils nur eine richtig.

Die maximal erreichbare Punktzahl beträgt 40 Punkte. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Das Examen gilt als bestanden, wenn ein Kandidat 26 oder mehr Punkte erreicht hat.

Die Dauer des Examens ist 60 Minuten.

Viel Erfolg!

Musterexamen

1 / 40

Während des Daily Scrum werden drei Fragen beantwortet.

Welche ist eine dieser Fragen?

- A. Welche Hindernisse stehen im Weg?
- B. Wer sollte die nächste Aufgabe übernehmen?
- C. Welche Kundenanforderungen sind eingegangen?

2 / 40

Ein Scrum-Team stellt fest, dass es nicht möglich sein wird, eine der Komponenten fristgerecht zu liefern, auf die ein anderes Scrum-Team wartet.

Was bietet das beste Forum dafür, um darüber zu sprechen und eine Lösung zu finden?

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

3 / 40

Ein Scrum-Team hält es für eine gute Idee, in einer Checkliste alle zu erledigenden Aufgaben eindeutig festzulegen, bevor eine Story als „abgeschlossen“ bezeichnet wird.

Welches Artefakt ist dafür am besten geeignet?

- A. Burn-Down Chart
- B. Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“)
- C. Product Backlog
- D. Sprint Backlog

4 / 40

Kurz vor dem Ende eines Sprints stellt das Entwicklungsteam fest, dass es nicht möglich sein wird, alle zugesagten Storys abzuschließen.

Welche Maßnahme im Hinblick auf das Entwicklungsteam ist in diesem Fall die beste Empfehlung?

- A. Das Team um weitere Mitarbeiter und Mitglieder erweitern, um die Ziele des aktuellen Sprints zu erreichen.
- B. Den Product Owner bitten zu entscheiden, welche Storys in den nächsten Sprint verschoben werden können.
- C. Eine neue Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) für die Sprint Backlog-Einträge festlegen.

5 / 40

Eine häufige Best Practice besteht in der Definition einer User Story gemäß dem Akronym „INVEST“. Das „S“ von „INVEST“ steht für „Small“ (klein).

Was muss bezüglich einer User Story in einem Sprint „klein“ sein?

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

6 / 40

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

- A. Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master, das Burn-Down Chart zu aktualisieren.
- B. Das Daily Scrum bietet dem Entwicklungsteam einen Einblick in den bisherigen Fortschritt und bestehende Schwierigkeiten.
- C. Mit dem Daily Scrum kann der Product Owner den Fortschritt des Teams überprüfen.

7 / 40

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

Welche Einträge im Product Backlog sollten „klein“ sein?

- A. Alle Einträge im Product Backlog
- B. Die oberen Einträge im Product Backlog
- C. Die unteren Einträge im Product Backlog
- D. Nur die Einträge im Sprint Backlog

8 / 40

Ein Scrum-Team nimmt Schätzungen für User Storys vor. Der Scrum Master schlägt dafür die Planning Poker-Technik vor.

Wie wird beim Planning Poker vorgegangen?

- A. Vergleichen der Story mit Referenz-Storys und anschließende Schätzung.
- B. Vornehmen einer eigenen Schätzung mit anschließendem Vergleich mit den Schätzungen anderer.
- C. Sortierung aller Storys basierend auf dem relativen erforderlichen Aufwand.

9 / 40

Was ist eine These im Agilen Manifest?

- A. Der Vertragsverhandlung kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Zusammenarbeit mit dem Kunden.
- B. Der Einhaltung eines Plans kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Reaktion auf Änderungen.
- C. Prozessen und Tools/Hilfsmitteln kommt eine höhere Wertschätzung zu als einzelnen Personen und Interaktion.
- D. Einer funktionierenden Software kommt eine höhere Wertschätzung zu als eine umfassende Dokumentation.

10 / 40

Das Entwicklungsteam stellt fest, dass es in einem Sprint zu viele Zusagen gemacht hat, die es nicht einhalten kann.

Wer sollte bei der Überprüfung und Anpassung der Sprint-Aufgaben anwesend sein?

- A. Das Entwicklungsteam, der Scrum Master und der Product Owner. Die Stakeholder sollten beratend hinzugezogen werden.
- B. Das Entwicklungsteam und der Scrum Master. Der Product Owner sollte beratend hinzugezogen werden.
- C. Nur das Entwicklungsteam. Der Product Owner sollte beratend hinzugezogen werden.

11 / 40

Wie sollte „done“ (fertiggestellt) definiert werden, wenn mehrere Scrum-Teams an ein und demselben Produkt arbeiten?

- A. Für alle Scrum-Teams muss dieselbe Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) gelten.
- B. Jedes Scrum-Team muss seine eigene Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) festlegen und einhalten.
- C. Der Scrum Master definiert, wann ein Eintrag fertiggestellt ist.

12 / 40

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

Was muss das Entwicklungsteam tun, um den ausgewählten Product Backlog-Eintrag abzuschließen?

- A. Es muss so viel wie möglich vor dem Endtermin im Sprint fertigstellen.
- B. Es muss so viel wie nötig tun, um der Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) zu entsprechen.
- C. Es muss den Product Backlog-Eintrag analysieren, entwerfen, programmieren, testen und dokumentieren.

13 / 40

Welche der folgenden Antwortoptionen steht für eine Eigenschaft, die einen Information Radiator ausmacht?

- A. Aktuell
- B. Detailliert
- C. Bedarfsbasiert bereitgestellt
- D. Statisch

14 / 40

Wie viel Zeit sollte ein Scrum-Team mit 5 Mitgliedern auf die Sprint-Planung für einen 3-wöchigen Sprint aufwenden?

- A. 3 - 6 Stunden
- B. 3 - 6 Tage
- C. so lange wie nötig

15 / 40

Welche Richtlinie gilt für das Arbeitstempo bei der Entwicklung gemäß Agile?

- A. Schnell
- B. Sich steigend
- C. Konstant

16 / 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. Die gleichbleibenden zeitlichen und örtlichen Gegebenheiten bieten die besten Voraussetzungen für Kontinuität im Scrum-Framework.
- C. Der Projektmanager muss jeden Tag zu einer bestimmten Zeit aktualisierte Informationen zum Status erhalten.

17 / 40

In den letzten 8 Sprints hat das Scrum-Team insgesamt 85 Story Points abgeschlossen. Das Scrum-Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das geschätzte 64 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

- A. 5 Sprints
- B. 7 Sprints
- C. 8 Sprints
- D. 10 Sprints

18 / 40

Ein Team bereitet sich auf die Übernahme von Scrum vor. Es ist bereits eine Rolle mit der Bezeichnung „Projektkoordinator“ vorhanden, die die Interaktionen unterstützt, Hindernisse beseitigt und das Team als Coach unterstützt.

Wie sollte diese Rolle nach der Übernahme von Scrum genannt werden?

- A. Projektkoordinator
- B. Projektmanager
- C. Scrum Master
- D. Scrum-Projektmanager

19 / 40

Ein Scrum-Team nimmt Schätzungen für eine Story anhand der Planning Poker-Technik vor. Das Team entscheidet, 5 Story Points einer Story zuzuweisen, da die Entwickler 2 Points und die Tester 3 Points geschätzt haben.

Welche Aussage in Bezug auf dieses Szenario ist richtig?

- A. Points werden vom Scrum Master, nicht vom Entwicklungsteam zugewiesen.
- B. Points werden für die gesamte Story zugewiesen; die Story wird nicht aufgeteilt.
- C. Points werden nie geschätzt, sondern stets vorab festgelegt.
- D. Das Entwicklungsteam muss zusätzlich auch den Product Owner zur Schätzung befragen.

20 / 40

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

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

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

21 / 40

Was ist der wichtigste Verantwortungsbereich eines Scrum Masters, mit dem er dafür sorgt, dass ein Scrum-Team stets maximale Produktivität liefert?

- A. Sicherstellen, dass Features höchster Priorität stets oben im Product Backlog aufgeführt sind.
- B. Keine Änderungen am Product Backlog zulassen, sobald der Sprint begonnen hat.
- C. Die Entscheidungen des Entwicklungsteams unterstützen und bei der Behebung ihrer Schwierigkeiten helfen.

22 / 40

Die Zusammenarbeit ist der wichtigste Parameter für den Erfolg eines Scrum-Teams.

Welcher Begriff beschreibt diese Art der Interaktion am besten?

- A. Verteilte Teamarbeit
- B. Gemeinsame Nutzung des Information Radiators
- C. Osmotische Kommunikation

23 / 40

Das Product Backlog wird vom größten Wert bis zum geringsten Wert angeordnet. Mit wenigen Kriterien wird bestimmt, wie wertvoll ein Product Backlog-Eintrag ist.

Was sind diese Kriterien?

- A. Nutzen, Kosten, Risiken
- B. Nutzen, Kosten, Größe
- C. Verweildauer im Backlog, Kosten, Risiken
- D. Verweildauer im Backlog, Kosten, Größe

24 / 40

Bei der Durchsicht eines Release Burn-Down Charts im Form eines Balkendiagramms stellte ein neu eingesetzter Scrum Master fest, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen Sprint 3 und 4 in den Bereich oberhalb der horizontalen Achse verschoben hatte.

Was ist in Sprint 3 passiert?

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

25 / 40

Ein Sprint wurde soeben abgeschlossen und es kam zu einer Katastrophe. Keine der geplanten Storys wurden fertiggestellt und der Review musste abgebrochen werden. Das obere Management möchte wissen, wer dafür zur Rechenschaft gezogen werden kann.

Bei wem liegt die letztendliche Verantwortung für den Erfolg oder das Fehlschlagen eines Scrum-Projekts?

- A. Beim Product Owner
- B. Beim Scrum Master
- C. Beim oberen Management
- D. Beim Entwicklungsteam

26 / 40

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

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

27 / 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

28 / 40

Ein Scrum-Team konnte seine Sprint-Ziele nicht einhalten. Eines der wichtigsten Mitglieder des Entwicklungsteams war gleich nach Beginn des 4-wöchigen Sprints für zwei Tage krankheitsbedingt ausgefallen.

Was ist der wahrscheinlichste Grund dafür, dass das Team die Sprint-Ziele verfehlte?

- A. Der Product Owner war nicht in der Lage, die Prioritäten richtig festzulegen.
- B. Dem Entwicklungsteam fehlen die nötigen Fähigkeiten.
- C. Das Team hat den Sprint nicht effektiv geplant.
- D. Das Entwicklungsteam ist überlastet.

29 / 40

Ihr Team arbeitet mit einem Kanban-Board. Das Work-in-Progress- bzw. WIP-Limit in einer Spalte des Kanban-Boards ist erreicht.

Was wird jetzt von Ihnen erwartet?

- A. Aufgaben anderen Mitarbeitern in der nächsten Spalte zuweisen, um freie Kapazitäten zu schaffen.
- B. Das Work-in-Progress-Limit erweitern und weiterarbeiten.
- C. Die Mitarbeiter in dieser Spalte beim Engpass unterstützen.
- D. Warten, bis Arbeit per Pull-Ansatz in die nächste Spalte gezogen wird, um freie Kapazitäten zu erhalten.

30 / 40

Ein Product Owner verlangt, dass eine Story innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Das Entwicklungsteam, das die Story bearbeitet, schätzt den Aufwand dafür auf fünf Tage. Der Scrum Master glaubt, dafür seien drei Tage erforderlich. Ein fachkundiger Experte, der bereits Erfahrung in der Bearbeitung mehrerer ähnlicher Storys aufweisen kann, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

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

31 / 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. Der Product Owner
- B. Der Scrum Master
- C. Das Entwicklungsteam
- D. Die Tester

32 / 40

Der Product Owner wird für drei Wochen im Urlaub sein. Das Team soll am Ende der ersten Urlaubswoche des Product Owners den aktuellen Sprint abschließen und einen neuen Sprint starten.

Wie sollten die Scrum-Rituale in diesem Szenario am besten weiterverfolgt werden?

- A. Jedes Scrum-Team sollte im Idealfall über zwei Product Owner verfügen, um alles abdecken zu können.
- B. Der Product Owner sollte gebeten werden, seinen Urlaub um eine Woche zu verschieben.
- C. Der Scrum Master sollte die Rolle und Aufgaben des Product Owners übernehmen.

33 / 40

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

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

34 / 40

Ein Scrum-Team arbeitet mit 2-wöchigen Sprints an einem Projekt. Während des Sprint-Planungsmeetings im 15. Sprint sagt der Scrum Master:

„Wir konnten in den letzten 12 Sprints feststellen, dass wir die potenziell zu liefernden Inkremente nicht in zwei Wochen schaffen können. Wir sollten die Dauer für Sprint 16 erhöhen.“

Sollte die Dauer tatsächlich erhöht werden?

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

35 / 40

Welcher Vertragstyp ist adaptiv und ist daher gut für die agile Arbeitsweise geeignet?

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

36 / 40

Welcher Team-Typ kann gemäß Agile die besten Anforderungen, Architekturen und Designs liefern?

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

37 / 40

Agile Planung erfolgt auf mehreren Ebenen einschließlich eines täglichen Plans, eines Sprint-Plans und eines strategischen Plans.

Welcher Begriff beschreibt die Planung auf mehreren Ebenen am besten?

- A. Planning Onion
- B. Planning Poker
- C. Sprint-Planung

38 / 40

Ein Teammitglied eines Scrum-Teams meint, ein leitender Technologiearchitekt habe wertvolle Informationen und Feedback zum Produkt.

Welches Ereignis ist am besten geeignet, um dieses Feedback einzuholen?

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

39 / 40

Eine Person schreibt den Code, eine andere Person ist kritisch begutachtend dabei. Von Zeit zu Zeit werden die beiden Rollen vertauscht.

Welche Praktik wird hier befolgt?

- A. Code Review
- B. Kontinuierliche Integration
- C. Pair Programming
- D. Test-driven (testgetriebene) Entwicklung

40 / 40

Was ist ein Sprint?

- A. Ein Brainstorming-Meeting in Extreme Programming, bei dem neue Ideen entwickelt werden.
- B. Ein Wettlauf zwischen zwei Entwicklern, bei dem ermittelt wird, wer ein Feature am schnellsten abschließen kann.
- C. Eine Iteration in der Scrum-Methodik.
- D. Die letzte Iteration im Scrum-Projekt, in der das Team Überstunden macht, um das Projekt abzuschließen.

Antwortschlüssel

1 / 40

Während des Daily Scrum werden drei Fragen beantwortet.

Welche ist eine dieser Fragen?

- A. Welche Hindernisse stehen im Weg?
 - B. Wer sollte die nächste Aufgabe übernehmen?
 - C. Welche Kundenanforderungen sind eingegangen?
- A. Richtig. Das ist eine der Fragen, die im Daily Scrum zu beantworten sind, zusammen mit der Frage: „Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt?“ und „Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt?“ (Literaturverweis A: Scrum Rituals: Daily Scrum)
- B. Falsch. Im Daily Scrum sollte jedes Mitglied des Entwicklungsteams diese drei Fragen beantworten:
1. Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt?
 2. Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt?
 3. Welche Hindernisse stehen im Weg?
- C. Falsch. Im Daily Scrum sollte jedes Mitglied des Entwicklungsteams diese drei Fragen beantworten:
1. Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt?
 2. Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt?
 3. Welche Hindernisse stehen im Weg?

2 / 40

Ein Scrum-Team stellt fest, dass es nicht möglich sein wird, eine der Komponenten fristgerecht zu liefern, auf die ein anderes Scrum-Team wartet.

Was bietet das beste Forum dafür, um darüber zu sprechen und eine Lösung zu finden?

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

3 / 40

Ein Scrum-Team hält es für eine gute Idee, in einer Checkliste alle zu erledigenden Aufgaben eindeutig festzulegen, bevor eine Story als „abgeschlossen“ bezeichnet wird.

Welches Artefakt ist dafür am besten geeignet?

- A. Burn-Down Chart
 - B. Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“)
 - C. Product Backlog
 - D. Sprint Backlog
-
- A. Falsch. Das Burn-Down Chart zeigt an, wie viel der Arbeit bereits erledigt ist.
 - B. Richtig. Die Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) ist eine nachvollziehbare und eindeutige Definition der Aufgaben, die zu erledigen sind, bevor eine Story (oder eine Iteration oder ein Projekt) als „fertiggestellt“ bezeichnet werden kann. (Literaturverweis A: Artifact 4: Definition of „Done“)
 - C. Falsch. Das Product Backlog zeigt die verbleibenden User Storys an, die vor dem Release zu erledigen sind.
 - D. Falsch. Das Sprint Backlog zeigt die verbleibenden User Storys an, die im aktuellen Sprint zu erledigen sind.

4 / 40

Kurz vor dem Ende eines Sprints stellt das Entwicklungsteam fest, dass es nicht möglich sein wird, alle zugesagten Storys abzuschließen.

Welche Maßnahme im Hinblick auf das Entwicklungsteam ist in diesem Fall die beste Empfehlung?

- A. Das Team um weitere Mitarbeiter und Mitglieder erweitern, um die Ziele des aktuellen Sprints zu erreichen.
 - B. Den Product Owner bitten zu entscheiden, welche Storys in den nächsten Sprint verschoben werden können.
 - C. Eine neue Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) für die Sprint Backlog-Einträge festlegen.
-
- A. Falsch. Dies ist keine Praktik in Scrum. Ein funktionierendes Team um neue zu Mitarbeiter erweitern, würde zu weiteren Verzögerungen führen. Unterstützende Mitarbeiter einzubinden könnten eine Option sein, dabei darf aber nie der Zeitplan gefährdet werden.
 - B. Richtig. Der Product Owner sollte entscheiden, welche Einträge den größten Value (Wert) liefern und zuerst in diesem Sprint fertiggestellt werden sollten. (Literaturverweis A: Scrum Roles)
 - C. Falsch. Die Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) ist fest definiert und stellt sicher, dass dem Kunden der benötigte Value (Wert) bereitgestellt wird. Während eines Sprints sollte die Definition of Done nicht geändert werden.

5 / 40

Eine häufige Best Practice besteht in der Definition einer User Story gemäß dem Akronym „INVEST“. Das „S“ von „INVEST“ steht für „Small“ (klein).

Was muss bezüglich einer User Story in einem Sprint „klein“ sein?

- A. Die Anzahl der Sprints, die zur Umsetzung der User Story nötig sind
 - B. Die Anzahl der beteiligten Teammitglieder
 - C. Die damit verbundenen Story Points oder Idealstunden
 - D. Die Länge der ausformulierten User Story
-
- A. Falsch. Eine User Story sollte in einem einzigen Sprint umgesetzt werden.
 - B. Falsch. Alle Teammitglieder sollten im Idealfall an ein und demselben Feature arbeiten, so dass die Anzahl der Teammitglieder für eine User Story bis zu 9 betragen kann, was in diesem Sinne keine kleine Zahl ist.
 - C. Richtig. Die oben im Product Backlog aufgeführten User Storys, und damit auch die Storys im Sprint, sollten in kleinen Paketen angegeben sein. Damit soll sichergestellt werden, dass sie in einem einzigen Sprint umsetzbar und ausreichend präzise definiert sind. (Literaturverweis A: , Part 2)
 - D. Falsch. Der Text sollte zwar so knapp wie möglich gehalten werden, er muss aber nicht zwingend kurz sein. Es könnte beispielsweise in Ordnung sein, für eine ausreichende Erklärung einen Text mit 250 Wörtern auszuformulieren.

6 / 40

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

- A. Das Daily Scrum hilft dem Scrum Master, das Burn-Down Chart zu aktualisieren.
 - B. Das Daily Scrum bietet dem Entwicklungsteam einen Einblick in den bisherigen Fortschritt und bestehende Schwierigkeiten.
 - C. Mit dem Daily Scrum kann der Product Owner den Fortschritt des Teams überprüfen.
-
- A. Falsch. Das Entwicklungsteam sollte (oder kann) das Burn-Down Chart aktualisieren. Das ist nicht das wichtigste Ziel im Daily Scrum.
 - B. Richtig. Genau das ist der Zweck des Daily Scrum. Es sollten täglich drei Fragen gestellt werden: Was wurde seit dem letzten Meeting fertiggestellt? Was wird vor dem nächsten Meeting fertiggestellt? Welche Hindernisse stehen im Weg? Über alles andere wird außerhalb des Daily Scrum gesprochen. (Literaturverweis A: Event 3: Daily Scrum)
 - C. Falsch. Der Product Owner kann als Zuhörer dabei sein, aber er sollte dieses Meeting nicht nutzen, um Informationen zum Fortschritt des Entwicklungsteams zu erhalten.

7 / 40

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

Welche Einträge im Product Backlog sollten „klein“ sein?

- A. Alle Einträge im Product Backlog
 - B. Die oberen Einträge im Product Backlog
 - C. Die unteren Einträge im Product Backlog
 - D. Nur die Einträge im Sprint Backlog
-
- A. Falsch. Die Product Backlog-Einträge (PBIs, Product Backlog Items), die oben aufgeführt sind, sind die detailliertesten und müssen daher zuerst umgesetzt werden. Je weiter unten ein PBI im Product Backlog aufgeführt ist, desto weniger Details sind erforderlich. Diese Einträge können sich mit der Zeit ändern oder auch im Product Backlog übersprungen oder daraus gelöscht werden.
 - B. Richtig. Die oberen Einträge sollten einen geringen Umfang haben, also klein sein, denn sie sind User Storys, die sich aus der Aufteilung eines Epic ergeben und ausreichend präzise definiert sind, um im (nächsten) Sprint bearbeitet zu werden. (Literaturverweis A, Kapitel 1)
 - C. Falsch. Die Product Backlog-Einträge (PBIs, Product Backlog Items), die oben aufgeführt sind, sind die detailliertesten und müssen daher zuerst umgesetzt werden. Je weiter unten ein PBI im Product Backlog aufgeführt ist, desto weniger Details sind erforderlich. Diese Einträge können sich mit der Zeit ändern oder auch im Product Backlog übersprungen oder daraus gelöscht werden.
 - D. Falsch. Die Sprint Backlog-Einträge müssen einen geringen Umfang haben, also klein sein, dasselbe gilt aber auch für die oberen Einträge im Product Backlog.

8 / 40

Ein Scrum-Team nimmt Schätzungen für User Storys vor. Der Scrum Master schlägt dafür die Planning Poker-Technik vor.

Wie wird beim Planning Poker vorgegangen?

- A. Vergleichen der Story mit Referenz-Storys und anschließende Schätzung.
 - B. Vornehmen einer eigenen Schätzung mit anschließendem Vergleich mit den Schätzungen anderer.
 - C. Sortierung aller Storys basierend auf dem relativen erforderlichen Aufwand.
-
- A. Falsch. Das ist die Triangulation.
 - B. Richtig. Das ist der Planning Poker. (Literaturverweis A, Estimating)
 - C. Falsch. Das ist die Affinity Estimation.

9 / 40

Was ist eine These im Agilen Manifest?

- A. Der Vertragsverhandlung kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Zusammenarbeit mit dem Kunden.
 - B. Der Einhaltung eines Plans kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Reaktion auf Änderungen.
 - C. Prozessen und Tools/Hilfsmitteln kommt eine höhere Wertschätzung zu als einzelnen Personen und Interaktion.
 - D. Einer funktionierenden Software kommt eine höhere Wertschätzung zu als eine umfassende Dokumentation.
-
- A. Falsch. Der Zusammenarbeit mit dem Kunden kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Vertragsverhandlung.
 - B. Falsch. Der Reaktion auf Änderungen kommt eine höhere Wertschätzung zu als der Einhaltung eines Plans.
 - C. Falsch. Einzelnen Personen und Interaktion kommt eine höhere Wertschätzung zu als Prozessen und Tools/Hilfsmitteln.
 - D. Richtig. Eine These im Agilen Manifest besagt, dass eine funktionierende Software höher zu bewerten ist als eine umfassende Dokumentation. (Literaturverweis A: Agile Manifesto)

10 / 40

Das Entwicklungsteam stellt fest, dass es in einem Sprint zu viele Zusagen gemacht hat, die es nicht einhalten kann.

Wer sollte bei der Überprüfung und Anpassung der Sprint-Aufgaben anwesend sein?

- A. Das Entwicklungsteam, der Scrum Master und der Product Owner. Die Stakeholder sollten beratend hinzugezogen werden.
 - B. Das Entwicklungsteam und der Scrum Master. Der Product Owner sollte beratend hinzugezogen werden.
 - C. Nur das Entwicklungsteam. Der Product Owner sollte beratend hinzugezogen werden.
-
- A. Falsch. Die Anwesenheit von Scrum Master und Product Owner ist nicht erforderlich. Stakeholder sind aus dieser Diskussion herauszuhalten.
 - B. Falsch. Die Anwesenheit des Scrum Masters ist hier nicht erforderlich.
 - C. Richtig. Das Entwicklungsteam muss selbst über die Verteilung der Aufgaben entscheiden. Es muss die Aufgaben untereinander neu verteilen. Wenn dafür eine Anleitung nötig ist, kann das Team den Scrum Master bitten, die Diskussion zu leiten. Die Empfehlung des Product Owners ist einzuholen, um sicherzustellen, dass die jetzt nicht mehr berücksichtigten Aufgaben den niedrigsten Wert für den Kunden haben. (Literaturverweis A: Scrum Roles)

11 / 40

Wie sollte „done“ (fertiggestellt) definiert werden, wenn mehrere Scrum-Teams an ein und demselben Produkt arbeiten?

- A. Für alle Scrum-Teams muss dieselbe Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) gelten.
 - B. Jedes Scrum-Team muss seine eigene Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) festlegen und einhalten.
 - C. Der Scrum Master definiert, wann ein Eintrag fertiggestellt ist.
-
- A. Richtig. Mit ein und derselben Definition of Done wird sichergestellt, dass die Teile des Projekts zusammenpassen und dass unter „fertiggestellt“ alle dasselbe verstehen. (Literaturverweis: Definition of Done & Scaled Scrum)
 - B. Falsch. Es ist wichtig, sich nach einer einheitlichen Definition of Done auszurichten, so dass die Teile des Projekts nahtlos zusammengesetzt werden können.
 - C. Falsch. Der Scrum Master hat nie das Recht zu bestimmen, wann etwas fertiggestellt ist. Das ist Aufgabe des Product Owners als Sprachrohr des Kunden.

12 / 40

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

Was muss das Entwicklungsteam tun, um den ausgewählten Product Backlog-Eintrag abzuschließen?

- A. Es muss so viel wie möglich vor dem Endtermin im Sprint fertigstellen.
 - B. Es muss so viel wie nötig tun, um der Definition of Done (Definition von „fertiggestellt“) zu entsprechen.
 - C. Es muss den Product Backlog-Eintrag analysieren, entwerfen, programmieren, testen und dokumentieren.
-
- A. Falsch. Das Team definiert vorab, was fertigzustellen ist, und arbeitet in einer konstanten Geschwindigkeit.
 - B. Richtig. Die Definition of Done ist die Leitlinie dafür, was vor Abschluss eines Backlog-Eintrags fertigzustellen ist. (Literaturverweis A: Artifact 4: Definition of Done)
 - C. Falsch. Die Schritte, die das Team ausführt, sind nicht Gegenstand dieser Frage. Hier geht es ausschließlich darum, was die Definition of Done ist.

13 / 40

Welche der folgenden Antwortoptionen steht für eine Eigenschaft, die einen Information Radiator ausmacht?

- A. Aktuell
 - B. Detailliert
 - C. Bedarfsbasiert bereitgestellt
 - D. Statisch
-
- A. Richtig. Ein Information Radiator muss vor allem aktuell sein. Ist er nicht aktuell, suchen die Beteiligten nach anderen Informationsquellen. Zweck des Information Radiators sollte allerdings sein, genau diese Informationen bereitzustellen. (Literaturverweis: Artifact 5)
 - B. Falsch. Eine hohe Detailebene ist nicht erforderlich, solange einige Informationen klar erkennbar dargestellt werden. Eine Anzeige, auf der lediglich die verbleibenden Tage in einem Sprint angegeben sind, bietet nicht viele Details, kann aber als Information Radiator ausreichen.
 - C. Falsch. Jeder, der daran vorbeigeht, kann jederzeit die Informationen auf dem Information Radiator einsehen.
 - D. Falsch. Information Radiators müssen oft geändert werden, um stets auf dem neuesten Stand zu bleiben.

14 / 40

Wie viel Zeit sollte ein Scrum-Team mit 5 Mitgliedern auf die Sprint-Planung für einen 3-wöchigen Sprint aufwenden?

- A. 3 - 6 Stunden
 - B. 3 - 6 Tage
 - C. so lange wie nötig
-
- A. Richtig. Das Sprint-Planungsmeeting ist ein Timebox-Meeting. In der Regel ist es für einen 4-wöchigen Sprint auf 8 Stunden festgelegt bzw. anteilig kürzer für kürzere Sprints. (Literaturverweis A: Event 1: The Sprint)
 - B. Falsch. Ein Sprint-Planungsmeeting dauert selten länger als 8 Stunden. 3 - 6 Tage nur für die Planung ist definitiv zu lang. Während des Sprints kann eine zusätzliche Planung erfolgen.
 - C. Falsch. Die Planung ist zwar wichtig, sollte aber nicht zu lange dauern. Während des Sprints kann eine zusätzliche Planung erfolgen, beim Sprint-Planungsmeeting handelt es sich allerdings um ein Timebox-Ereignis.

15 / 40

Welche Richtlinie gilt für das Arbeitstempo bei der Entwicklung gemäß Agile?

- 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. Bei einem konstanten Arbeitstempo können sich die Entwickler verstärkt auf das Produkt statt auf die Arbeit selbst konzentrieren. Das ist der wichtigste Vorteil eines konstanten Arbeitstempos. Ergebnisse sind eine bessere Zufriedenheit bei der Arbeit und eine höhere Produktivität. (Literaturverweis: Agile Practices)

16 / 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. Die gleichbleibenden zeitlichen und örtlichen Gegebenheiten bieten die besten Voraussetzungen für Kontinuität im Scrum-Framework.
 - C. Der Projektmanager muss jeden Tag zu einer bestimmten Zeit aktualisierte Informationen zum Status erhalten.
-
- A. Falsch. Die Buchung eines Raums ist nicht von Scrum vorgeschrieben.
 - B. Richtig. Die Teilnahme des Entwicklungsteams ist obligatorisch. Die Aufgaben des Tages lassen sich einfacher mit einer im gesamten Sprint gleichbleibenden Routine organisieren.
 - C. Falsch. Gemäß Scrum ist dies nicht obligatorisch.

17 / 40

In den letzten 8 Sprints hat das Scrum-Team insgesamt 85 Story Points abgeschlossen. Das Scrum-Team wurde gebeten, ein neues Projekt zu bearbeiten, das geschätzte 64 Story Points umfasst.

Wie viele Sprints sind zum Abschluss dieses Projekts erforderlich?

- A. 5 Sprints
 - B. 7 Sprints
 - C. 8 Sprints
 - D. 10 Sprints
-
- A. Falsch. Basierend auf der derzeitigen Velocity (Geschwindigkeit) ist 5 nicht ausreichend.
 - B. Richtig. Die Velocity des Teams ist $85 / 8 = 10,625$. Die Anzahl an Sprints, die für den Projektabschluss benötigt werden, ist $64 / \text{Velocity}$ ($64 / 10,625 = 6,024$), also etwas mehr als 6. 7 ist die beste Antwort, denn Schätzungen werden nie nach unten gerundet. (Literaturverweis: Estimating)
 - C. Falsch. 8 ist die Anzahl der letzten Sprints. Nichts weist darauf hin, dass das nächste Projekt dieselbe Sprint-Anzahl umfassen sollte. Beide Projekte können nur dann miteinander verglichen werden, wenn von einer gleichbleibenden Sprint-Dauer ausgegangen wird.
 - D. Falsch. 10 ist in etwa die aktuelle Velocity (Geschwindigkeit) und nicht die Anzahl an Sprints, die für das anstehende Projekt benötigt wird.

18 / 40

Ein Team bereitet sich auf die Übernahme von Scrum vor. Es ist bereits eine Rolle mit der Bezeichnung „Projektkoordinator“ vorhanden, die die Interaktionen unterstützt, Hindernisse beseitigt und das Team als Coach unterstützt.

Wie sollte diese Rolle nach der Übernahme von Scrum genannt werden?

- A. Projektkoordinator
 - B. Projektmanager
 - C. Scrum Master
 - D. Scrum-Projektmanager
-
- A. Falsch. In Scrum gibt es keine Rolle mit der Bezeichnung Projektkoordinator.
 - B. Falsch. In Scrum gibt es keine Rolle mit der Bezeichnung Projektmanager.
 - C. Richtig. Die Aufgaben des Projektkoordinators sind ähnlich zu denen des Scrum Masters. In Scrum ist es wichtig, die Rollen richtig zu benennen, um ein funktionsfähiges Scrum-Framework zu unterstützen. (Literaturverweis A: Scrum Roles)
 - D. Falsch. In Scrum gibt es keine Rolle mit der Bezeichnung Scrum-Projektmanager.

19 / 40

Ein Scrum-Team nimmt Schätzungen für eine Story anhand der Planning Poker-Technik vor. Das Team entscheidet, 5 Story Points einer Story zuzuweisen, da die Entwickler 2 Points und die Tester 3 Points geschätzt haben.

Welche Aussage in Bezug auf dieses Szenario ist richtig?

- A. Points werden vom Scrum Master, nicht vom Entwicklungsteam zugewiesen.
 - B. Points werden für die gesamte Story zugewiesen; die Story wird nicht aufgeteilt.
 - C. Points werden nie geschätzt, sondern stets vorab festgelegt.
 - D. Das Entwicklungsteam muss zusätzlich auch den Product Owner zur Schätzung befragen.
-
- A. Falsch. Es ist die Aufgabe des Entwicklungsteams, die Schätzungen zuzuweisen.
 - B. Richtig. Die Story sollte als Ganzes geschätzt werden. Die Points für die Aufwandsschätzungen der Tester und für die Aufwandsschätzungen der Entwickler sind nicht voneinander zu trennen. Beide sollten die gesamte Story schätzen. (Literaturverweis: Scrum Artifacts)
 - C. Falsch. Points werden immer geschätzt.
 - D. Falsch. Der Product Owner sollte an keinen Schätzungen beteiligt sein.

20 / 40

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

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

- A. Der Product Owner
 - B. Der Scrum Master
 - C. Das Entwicklungsteam
 - D. Es sollte kein solcher Bericht erstellt werden
-
- A. Falsch. Der Product Owner ist zwar das Sprachrohr des Kunden, ist aber nicht unbedingt ausreichend mit den täglichen Aufgaben vertraut, um diesen Bericht zu erstellen.
 - B. Richtig. Der Scrum Master sollte für das Entwicklungsteam Hindernisse aus dem Weg räumen und ist daher am besten dafür geeignet, diesen Bericht zu erstellen. (Literaturverweis A: Scrum Roles)
 - C. Falsch. Das Entwicklungsteam kann zwar beratend hinzugezogen werden, sollte aber nicht mit der Erstellung des Berichts beauftragt werden. Es sollte sich vielmehr auf die nächste funktionierende Iteration konzentrieren.
 - D. Falsch. Wenn es für den Kunden einen Mehrwert erbringt, ist ein solcher Bericht zu erstellen.

21 / 40

Was ist der wichtigste Verantwortungsbereich eines Scrum Masters, mit dem er dafür sorgt, dass ein Scrum-Team stets maximale Produktivität liefert?

- A. Sicherstellen, dass Features höchster Priorität stets oben im Product Backlog aufgeführt sind.
 - B. Keine Änderungen am Product Backlog zulassen, sobald der Sprint begonnen hat.
 - C. Die Entscheidungen des Entwicklungsteams unterstützen und bei der Behebung ihrer Schwierigkeiten helfen.
-
- A. Falsch. Das liegt im Verantwortungsbereich des Product Owners.
 - B. Falsch. Es sind keine Änderungen erlaubt, aber das sicherzustellen, liegt im Verantwortungsbereich des gesamten Teams und ist nicht auf den Scrum Master allein beschränkt.
 - C. Richtig. Das ist die Aufgabe des Scrum Masters. (Literaturverweis A: Scrum Roles)

22 / 40

Die Zusammenarbeit ist der wichtigste Parameter für den Erfolg eines Scrum-Teams.

Welcher Begriff beschreibt diese Art der Interaktion am besten?

- A. Verteilte Teamarbeit
 - B. Gemeinsame Nutzung des Information Radiators
 - C. Osmotische Kommunikation
-
- A. Falsch. Ein verteiltes Team ist ein Team, das von unterschiedlichen Orten aus zusammenarbeitet.
 - B. Falsch. Ein Information Radiator ist ein Hilfsmittel, das relevante, aktuelle Informationen anzeigt.
 - C. Richtig. Indem Teammitglieder im selben Raum untergebracht sind, wird die Kommunikation untereinander nicht nur einfacher, sondern es kann auch eine „osmotische Kommunikation“ stattfinden, bei der alle Beteiligten hilfreiche Informationen durch Mit- und Zuhören aufnehmen und sich bei Bedarf gegenseitig helfen. (Literaturverweis: Osmotic Communication)

23 / 40

Das Product Backlog wird vom größten Wert bis zum geringsten Wert angeordnet. Mit wenigen Kriterien wird bestimmt, wie wertvoll ein Product Backlog-Eintrag ist.

Was sind diese Kriterien?

- A. Nutzen, Kosten, Risiken
 - B. Nutzen, Kosten, Größe
 - C. Verweildauer im Backlog, Kosten, Risiken
 - D. Verweildauer im Backlog, Kosten, Größe
-
- A. Richtig. Diese drei Kriterien sind relevant für die Reihenfolge der Product Backlog-Einträge (PBIs, Product Backlog Items). (Literaturverweis A, Part 2)
 - B. Falsch. Die Größe ist in einem agilen Team ein Synonym für Kosten.
 - C. Falsch. Die Verweildauer im Backlog ist kein Kriterium. Es wird nicht nach „First In – First Out“ oder „Last In – First Out“ vorgegangen.
 - D. Falsch. Kosten und Größe sind Synonyme und die Verweildauer im Backlog ist nicht relevant, denn das Product Backlog priorisiert nicht gemäß „First In – First Out“ oder „Last In – First Out“.

24 / 40

Bei der Durchsicht eines Release Burn-Down Charts im Form eines Balkendiagramms stellte ein neu eingesetzter Scrum Master fest, dass sich das untere Ende des Balkens zwischen Sprint 3 und 4 in den Bereich oberhalb der horizontalen Achse verschoben hatte.

Was ist in Sprint 3 passiert?

- A. Das Entwicklungsteam hat weniger als die zugeteilten Storys abgeschlossen.
 - B. Das Entwicklungsteam hat mehr als die zugeteilten Storys abgeschlossen.
 - C. Es wurden Aufgaben zum Product Backlog hinzugefügt.
 - D. Es wurden Aufgaben aus dem Product Backlog entfernt.
-
- A. Falsch. Das untere Ende der Balken gibt an, wie viel für das Release noch fertigzustellen ist, nicht wie viel bereits in diesem Sprint erledigt wurde.
 - B. Falsch. Das untere Ende der Balken gibt an, wie viel für das Release noch fertigzustellen ist, nicht wie viel bereits in diesem Sprint erledigt wurde.
 - C. Falsch. Wären Aufgaben hinzugefügt worden, hätte sich der Balken unter die x-Achse verschoben, nicht darüber. Wenn die Linie „Arbeit fertiggestellt“ die x-Achse erreicht, sind noch immer weitere Aufgaben zu erledigen: Aufgaben wurden hinzugefügt.
 - D. Richtig. Wenn Aufgaben aus dem Product Backlog entfernt werden, wird das im Burn-Down Chart auf Release-Ebene durch einen nach oben verschobenen Balken angezeigt. Das heißt, die neue 0-Achse ist auf derselben Höhe wie der Balken. Wenn dieser Punkt erreicht ist, stehen keine Aufgaben mehr an, auch wenn die Diagrammlinie noch nicht 0 angibt. (Literaturverweis: Artifact 5: Monitoring Progress toward a Goal)

25 / 40

Ein Sprint wurde soeben abgeschlossen und es kam zu einer Katastrophe. Keine der geplanten Storys wurden fertiggestellt und der Review musste abgebrochen werden. Das obere Management möchte wissen, wer dafür zur Rechenschaft gezogen werden kann.

Bei wem liegt die letztendliche Verantwortung für den Erfolg oder das Fehlschlagen eines Scrum-Projekts?

- A. Beim Product Owner
 - B. Beim Scrum Master
 - C. Beim oberen Management
 - D. Beim Entwicklungsteam
-
- A. Falsch. Auch wenn der Product Owner vielleicht zuvor Bedenken geäußert hat, ist er nicht für das gesamte Projekt verantwortlich.
 - B. Falsch. Der Scrum Master ist letztlich verantwortlich dafür, dass Team die Scrum-Prozesse befolgt, nicht aber für das gesamte Projekt.
 - C. Falsch. Das obere Management spielt im Scrum-Projekt keine Rolle und ist daher nicht zur Rechenschaft zu ziehen.
 - D. Richtig. Das Entwicklungsteam ist in seiner Gesamtheit letztendlich verantwortlich für den Erfolg oder das Fehlschlagen eines Scrum-Projekts. (Literaturverweis A: Role 3: The Development Team)

26 / 40

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

- A. Der Product Owner
 - B. Der Scrum Master
 - C. Das Entwicklungsteam
-
- A. Richtig. Eine der Aufgaben des Product Owners ist es, dafür zu sorgen, dass er über dieses Wissen verfügt, da er als Sprachrohr des Kunden agiert. (Literaturverweis A: Scrum Roles)
 - B. Falsch. Der Scrum Master weiß am besten Bescheid über das Team-Coaching und die Beseitigung von Hindernissen.
 - C. Falsch. Das Entwicklungsteam muss sich auf die Fertigstellung der Einträge konzentrieren. Es sollte sich nicht damit aufhalten, die Einträge in die richtige Reihenfolge zu bringen und den Fortschritt zu verfolgen.

27 / 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: Es ist ein Diagramm mit einem Abwärtsverlauf. (Literaturverweis A; Artifact 5: Monitoring Progress toward a Goal)
 - C. Falsch. Die Velocity (Geschwindigkeit) kann aus vorherigen Burn-Down Charts abgeleitet werden, wird aber nicht direkt dargestellt.

28 / 40

Ein Scrum-Team konnte seine Sprint-Ziele nicht einhalten. Eines der wichtigsten Mitglieder des Entwicklungsteams war gleich nach Beginn des 4-wöchigen Sprints für zwei Tage krankheitsbedingt ausgefallen.

Was ist der wahrscheinlichste Grund dafür, dass das Team die Sprint-Ziele verfehlte?

- A. Der Product Owner war nicht in der Lage, die Prioritäten richtig festzulegen.
 - B. Dem Entwicklungsteam fehlen die nötigen Fähigkeiten.
 - C. Das Team hat den Sprint nicht effektiv geplant.
 - D. Das Entwicklungsteam ist überlastet.
-
- A. Falsch. Der Product Owner entscheidet nicht darüber, wie viel in einem Sprint fertiggestellt wird. Er kann lediglich festlegen, was zuerst erledigt wird.
 - B. Falsch. Dem Entwicklungsteam fehlen vielleicht auch benötigte Fähigkeiten, es hätte aber im Rahmen der Schätzung planen können, sich diese Fähigkeiten anzueignen.
 - C. Richtig. Das Entwicklungsteam hat wahrscheinlich keine angemessene Schätzung für die Backlog-Einträge erstellt und die Aufgaben nicht gut geplant. Eine zweitägige Abwesenheit sollte nicht dazu führen, dass Sprint-Ziele nicht eingehalten werden können, insbesondere dann nicht, wenn der betreffende Mitarbeiter bereits zu Beginn des Sprints ausfällt. (Literaturverweis A: Scrum Artifacts)
 - D. Falsch. Das Team ist vielleicht auch überlastet, aber das ist eher auf eine unzureichende Planung zurückzuführen und nicht der eigentliche Grund für die verfehlten Sprint-Ziele.

29 / 40

Ihr Team arbeitet mit einem Kanban-Board. Das Work-in-Progress- bzw. WIP-Limit in einer Spalte des Kanban-Boards ist erreicht.

Was wird jetzt von Ihnen erwartet?

- A. Aufgaben anderen Mitarbeitern in der nächsten Spalte zuweisen, um freie Kapazitäten zu schaffen.
 - B. Das Work-in-Progress-Limit erweitern und weiterarbeiten.
 - C. Die Mitarbeiter in dieser Spalte beim Engpass unterstützen.
 - D. Warten, bis Arbeit per Pull-Ansatz 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, kein Push-System. Das Team sollte beginnen, den anderen Mitarbeitern zu helfen.
 - B. Falsch. Das ist nicht zulässig. Das WIP-Limit sollte weder versehentlich noch zu irgendeinem Zeitpunkt bei Erreichen des WIP-Limits geändert werden. Das ist ausdrücklich NICHT für das WIP-Limit vorgesehen. Stattdessen soll das Limit sicherstellen, dass Engpässe behoben statt ignoriert werden.
 - C. Richtig. „Wenn ein Schritt fertiggestellt ist, können die abgeschlossenen Aufgaben nicht in die nächste Spalte verschoben und Kapazitäten für neue Aufgaben geschaffen werden. Stattdessen sollte gewartet werden, bis die Aufgabe in die nächste Spalte gezogen wird.“ Diese Aussage deckt sich mit Antwort D, aber diese Antwortoption ist der bessere Ansatz.
 - D. Falsch. Das Erreichen des WIP-Limits ist kein Signal für entspanntes Zurücklehnen, sondern ein Signal für einen Engpass, der auszuräumen ist. Das Team muss die anderen Mitarbeiter unterstützen, die die Verursacher dafür sind, dass das WIP-Limit erreicht wurde.

30 / 40

Ein Product Owner verlangt, dass eine Story innerhalb von zwei Tagen abgeschlossen wird. Das Entwicklungsteam, das die Story bearbeitet, schätzt den Aufwand dafür auf fünf Tage. Der Scrum Master glaubt, dafür seien drei Tage erforderlich. Ein fachkundiger Experte, der bereits Erfahrung in der Bearbeitung mehrerer ähnlicher Storys aufweisen kann, ist der Meinung, der Aufwand sollte maximal einen Tag betragen.

Wessen Schätzung sollte der Planung zugrunde gelegt werden?

- A. Die des Product Owners
 - B. Die des Scrum Masters
 - C. Die des Experten
 - D. Die des Entwicklungsteams
-
- A. Falsch. Der Product Owner legt fest, wofür die Schätzung erfolgen sollte, hat aber keine Kontrolle über die tatsächliche Schätzung.
 - B. Falsch. Der Scrum Master legt das Schätzverfahren fest, hat aber keine Kontrolle über die letztendliche Schätzung.
 - C. Falsch. In Scrum gibt es keine fachkundigen Experten.
 - D. Richtig. Letztendlich zählt allein die Schätzung der Teammitglieder, die an der Story arbeiten. (Literaturverweis A: Event 2: Sprint Planning)

31 / 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. Der Product Owner
 - B. Der Scrum Master
 - C. Das Entwicklungsteam
 - D. Die Tester
-
- A. Falsch. Das gehört nicht zu den Aufgaben des Product Owners.
 - B. Richtig. Eine der Aufgaben des Scrum Masters ist es, das Team als Coach zu unterstützen und sicherzustellen, dass das Team die Scrum-Prozesse befolgt. Der Scrum Master ist daher für das Audit am besten positioniert. (Literaturverweis A: Role 2: The Scrum Master)
 - C. Falsch. Das gehört nicht zu den Aufgaben des Entwicklungsteams.
 - D. Falsch. Tester gehört nicht zu den Rollen in Scrum.

32 / 40

Der Product Owner wird für drei Wochen im Urlaub sein. Das Team soll am Ende der ersten Urlaubswoche des Product Owners den aktuellen Sprint abschließen und einen neuen Sprint starten.

Wie sollten die Scrum-Rituale in diesem Szenario am besten weiterverfolgt werden?

- A. Jedes Scrum-Team sollte im Idealfall über zwei Product Owner verfügen, um alles abdecken zu können.
 - B. Der Product Owner sollte gebeten werden, seinen Urlaub um eine Woche zu verschieben.
 - C. Der Scrum Master sollte die Rolle und Aufgaben des Product Owners übernehmen.
-
- A. Falsch. Ein Scrum Team braucht keine zwei Product Owner.
 - B. Falsch. Der Product Owner sollte seinen Urlaub nicht verschieben.
 - C. Richtig. In einem gut geplanten Sprint kann der Scrum Master den Product Owner kurzfristig vertreten. Sind die Product Backlog-Einträge in einer sinnvollen Reihenfolge angeordnet, sollte es selbsterklärend sein, was als nächstes ansteht. Gegebenenfalls kann der Scrum Master die Reihenfolge bestimmen. (Literaturverweis A: Scrum Roles)

33 / 40

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

- A. Ein gemeinsames Verständnis darüber, wie schnell ein Sprint fertiggestellt werden muss.
 - B. Das optimale Work-in-Progress-Limit für jeden Sprint.
 - C. Die Anzahl an Story Points, die ein Team in einem Sprint abschließen kann.
 - D. Die Summe aller abgeschlossenen Sprint Backlog-Einträge.
-
- A. Falsch. Die Velocity gibt die Anzahl an Story Points oder Idealstunden oder Idealtagen an, die ein Team umsetzen kann. Die Länge eines Sprints wird durch andere Faktoren bestimmt.
 - B. Falsch. Das optimale Work-in-Progress-Limit ist für das Kanban-Board vorgesehen, nicht für einen Sprint.
 - C. Richtig. Die Velocity ist die Anzahl an Arbeitseinheiten, die in einem bestimmten Intervall abgeschlossen werden können. (Literaturverweis A: Artifact 2: Sprint Backlog)
 - D. Falsch. Es ist hier nicht bekannt, gegen welche Größe diese Summe errechnet werden kann. Wenn die Anzahl an Story Points bekannt wäre, könnte daraus zwar die Velocity geschätzt werden, aber eine andere Antwortoption bietet definitiv eine bessere Möglichkeit.

34 / 40

Ein Scrum-Team arbeitet mit 2-wöchigen Sprints an einem Projekt. Während des Sprint-Planungsmeetings im 15. Sprint sagt der Scrum Master:

„Wir konnten in den letzten 12 Sprints feststellen, dass wir die potenziell zu liefernden Inkremente nicht in zwei Wochen schaffen können. Wir sollten die Dauer für Sprint 16 erhöhen.“

Sollte die Dauer tatsächlich erhöht werden?

- A. Ja, weil der Scrum Master die Sprint-Dauer ändern kann.
 - B. Ja, weil die Leistung vergangener Sprints eine gute Begründung für die Änderung liefert.
 - C. Nein, weil die Sprint-Dauer keinesfalls geändert werden darf.
 - D. Nein, weil nur die Mitglieder des Entwicklungsteams die Sprint-Dauer ändern dürfen.
-
- A. Falsch. Die Dauer sollte zwar verlängert werden, nicht aber weil der Scrum Master der Meinung ist, das sei eine gute Idee.
 - B. Richtig. Für die Änderung der Sprint-Dauer bietet der Scrum Master ein tragfähiges Argument, das auf der Erfahrung aus einem angemessen großen Zeitraum basiert. (Literaturverweis A, Scrum Events)
 - C. 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.
 - D. Falsch. Jedes Teammitglied kann die Änderung vorschlagen. Das gesamte Scrum-Team diskutiert darüber, ob der Grund ausreichende Gültigkeit hat.

35 / 40

Welcher Vertragstyp ist adaptiv und ist daher gut für die agile Arbeitsweise geeignet?

- A. Der Vertragstyp „Zeit & Mittel oder feste Einheit“
 - B. Der Vertragstyp „Festpreis“
 - C. Keiner dieser Vertragstypen
-
- A. Richtig. „Zeit & Mittel oder feste Einheit“ ist der bevorzugte Vertragstyp, da dieser Vertrag mit der Adaptivität von Projekten kompatibel ist. Festpreis: Die meisten Kunden bevorzugen zwar Festpreise und Verträge mit festem Aufwandsumfang, und manchmal ist es auch gesetzlich vorgeschrieben, nur Festpreisverträge anzubieten – das ist aber keine wirklich agile Vertragsgestaltung. Adaptivität ist der wichtigste Wertschöpfungsfaktor. Bei einem festen Projektpreis ist es schwierig, adaptiv zu sein. Daher passt die Vertragsgestaltung mit einer Aufwandskalkulation für „Zeit & Mittel oder feste Einheit“ besser zu Agile und Scrum. (Literaturverweis A, Contract Types and Scrum)
 - B. Falsch. Dieser Vertragstyp ist zwar in Scrum möglich, aber eine agile Arbeitsweise ist mit diesem Vertrag schwierig. Außerdem ist ein Festpreisvertrag meistens nicht sehr adaptiv. Was, wenn der Kunde sich für ein höherwertiges Feature entscheidet, weil ein sehr hoher ROI erzielt wird? In einem Festpreisszenario ist das nicht möglich.
 - C. Falsch. Der Vertragstyp „Zeit & Mittel oder feste Einheit“ ist adaptiv; diese Antwortoption kann daher nicht richtig sein.

36 / 40

Welcher Team-Typ kann gemäß Agile die besten Anforderungen, Architekturen und Designs liefern?

- A. Am selben Standort untergebrachte Teams
 - B. Erfahrene Teams
 - C. Selbstorganisierte Teams
 - D. Gut geschulte Teams
-
- A. Falsch. Ein am selben Standort untergebrachtes Team vereinfacht die Kommunikation. Das führt aber nicht notwendigerweise zu besseren Anforderungen, Architekturen und Designs.
 - B. 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.
 - C. Richtig. Die besten Architekturen, Anforderungen und Designs stammen aus selbstorganisierten Teams. (Literaturverweis A: Agility Concept)
 - D. Falsch. Ein gut geschultes Team kann gute Arbeit leisten, aber ein agiles Team liefert bessere Ergebnisse als gut geschulte Teams.

37 / 40

Agile Planung erfolgt auf mehreren Ebenen einschließlich eines täglichen Plans, eines Sprint-Plans und eines strategischen Plans.

Welcher Begriff beschreibt die Planung auf mehreren Ebenen am besten?

- A. Planning Onion
 - B. Planning Poker
 - C. Sprint-Planung
-
- A. Richtig. Die unterschiedlichen Planungsebenen in Scrum erinnern als Diagramm dargestellt an eine Zwiebel (Onion). (Literaturverweis A: Planning Onion)
 - B. Falsch. Planning Poker ist eine Schätzmethode für Aufgaben.
 - C. Falsch. Die Sprint-Planung erfolgt nicht auf mehreren Ebenen, sondern sie ist ein Beispiel für eine der Planungsebenen innerhalb von Scrum.

38 / 40

Ein Teammitglied eines Scrum-Teams meint, ein leitender Technologiearchitekt habe wertvolle Informationen und Feedback zum Produkt.

Welches Ereignis ist am besten geeignet, um dieses Feedback einzuholen?

- A. Daily Scrum
 - B. Sprint-Planung
 - C. Sprint-Retrospektive
 - D. Sprint Review
-
- A. Falsch. Während eines Sprints empfiehlt es sich nicht, Feedback einzuholen. Hier sollen Sprint-Backlog-Einträge geändert werden, um den Fortschritt aufrechterhalten zu können.
 - B. 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 Scrum-Prozesse, die zur Produkterstellung dienen, vom Team selbst überprüft werden.
 - D. Richtig. Beim Sprint Review handelt es sich um eine Demonstration des funktionierenden Produkts, das erstellt wird. Dieses Ereignis ist am besten dafür geeignet, um externe Stakeholder einzuladen und deren Input einzuholen. Das im Sprint Review präsentierte Produkt ist nicht das endgültige Produkt. Dieses wird im Release Sprint vorgestellt. Alle Sprint Reviews bieten eine gute Gelegenheit, um Input von außen einzuholen. (Literaturverweis A: Event 4: Sprint Review)

39 / 40

Eine Person schreibt den Code, eine andere Person ist kritisch begutachtend dabei. Von Zeit zu Zeit werden die beiden Rollen vertauscht.

Welche Praktik wird hier befolgt?

- A. Code Review
 - B. Kontinuierliche Integration
 - C. Pair Programming
 - D. Test-driven (testgetriebene) Entwicklung
-
- A. Falsch. Code Review bedeutet, dass jemand den Code überprüft. Das kann der Programmierer selbst sein oder eine dritte 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 (Done) und keine größeren Anpassungen mehr nötig sind.
 - C. Richtig. Pair Programming ist die Praktik, bei der zwei Entwickler an einem Rechner arbeiten – einer treibt die Programmierung voran, der andere gibt die Richtung vor. (Literaturverweis A: Agile Practices)
 - D. Falsch. Für die Test-driven (testgetriebene) Entwicklung müssen bereits vor der eigentlichen Programmierung Testfälle vorhanden sein. Der Programmierer muss dann den Code so schreiben, dass dieser Test erfolgreich durchlaufen wird.

40 / 40

Was ist ein Sprint?

- A. Ein Brainstorming-Meeting in Extreme Programming, bei dem neue Ideen entwickelt werden.
 - B. Ein Wettlauf zwischen zwei Entwicklern, bei dem ermittelt wird, wer ein Feature am schnellsten abschließen kann.
 - C. Eine Iteration in der Scrum-Methodik.
 - D. Die letzte Iteration im Scrum-Projekt, in der das Team Überstunden macht, um das Projekt abzuschließen.
-
- A. Falsch. Ein solches Verfahren gibt es nicht in Scrum; das ist kein Sprint.
 - B. Falsch. In Scrum gibt keinen Wettlauf zwischen Entwicklern. Das wäre kontraproduktiv und würde das Prinzip der Zusammenarbeit und des kontinuierlichen Arbeitstempos unterlaufen.
 - C. Richtig. Eine Iteration wird als Sprint bezeichnet. (Literaturverweis A: Scrum Events)
 - D. Falsch. Die letzte Iteration ist der Release Sprint. Dabei handelt es sich allerdings keineswegs um einen Sprint, bei dem das Team zu Überstunden gezwungen wird.

Beurteilung

Die richtigen Antworten auf die Fragen in diesem Musterexamen finden Sie in nachstehender Tabelle.

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

Kontakt EXIN

www.exin.com

