



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Preparation guide

Editie 202003

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

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



Inhoud

1. Overzicht	4
2. Exameneisen	7
3. Begrippenlijst	10
4. Literatuur	12

1. Overzicht

EXIN Agile Scrum Master (ASM.NL)

Scope

De Scrum Master is er verantwoordelijk voor dat Scrum wordt begrepen en nageleefd. Dit doet de Scrum Master door het Scrum-team te ondersteunen bij de naleving van Scrum-theorie, Scrum-handelswijzen en Scrum-regels.

Hierbij heeft de Scrum Master te maken met de schijnbare tegenstelling tussen zijn rol als dienend leider (servant leader) voor het team en die van deelnemer zonder gezag. De Scrum Master moet de productie van het team optimaliseren en teamleden helpen Scrum te accepteren en toe te passen. Een succesvolle Scrum Master beïnvloedt anderen, zowel binnen het team als daarbuiten. De Scrum Master toont niet-teamleden welke vormen van contact met het Scrum-team nuttig zijn en welke niet.

Samenvatting

EXIN Agile Scrum Master is een certificering die de vaardigheden en kennis op het gebied van het Agile-framework en de Scrum-methode bevestigt.

Bij Agile Scrum draait het om samenwerking voor het met succes bereiken van een doel. Agile-methoden zijn populaire benaderingen van softwareontwikkeling, maar worden steeds vaker ook in andere gebieden toegepast. De Scrum-werkwijze omvat onder andere het creëren van multidisciplinaire, zelfstandige teams die een werkend product leveren aan het einde van elke iteratie of 'Sprint'. Deze certificering richt zich voornamelijk op het toepassen van Agile of Scrum op de werkplek en het vervullen van de rol van Scrum Master.

Context

De certificering EXIN Agile Scrum Master is onderdeel van het certificeringsprogramma EXIN Agile Scrum.



AGILE LAYER



AGILE SCRUM LAYER



Doelgroep

De Agile-denkwijze is vooral bekend in het domein van software-ontwikkeling, maar de principes worden steeds vaker ook binnen andere soorten projecten toegepast. Scrum is de meest gebruikte Agile-methode en deze is geschikt voor alle professionals die op de hoogte willen blijven van de laatste ontwikkelingen op het gebied van IT en projectmanagement, vooral voor medewerkers die aan projecten deelnemen of ze leiden. De certificering is in het bijzonder gericht op professionals die in een Agile-context werken en die een Scrum-team willen ondersteunen door de rol van Scrum Master op zich te nemen.

Certificeringseisen

- Met goed gevolg afleggen van het examen EXIN Agile Scrum Master.
- Geaccrediteerde EXIN Agile Scrum Master training, inclusief afronding van de praktijkopdrachten.

Kennis van Scrum-terminologie, bijvoorbeeld middels het examen EXIN Agile Scrum Foundation, wordt sterk aanbevolen.



Examendetails

Examenvorm:	Multiple-choicevragen
Aantal vragen:	40
Cesuur:	65% (26/40 vragen)
Open boek/notities:	Nee
Elektronische hulpmiddelen toegestaan:	Nee
Examenduur:	90 minuten

Op dit examen is het Reglement voor de examens van EXIN van toepassing.

Bloom level

De certificering EXIN Agile Scrum Master toetst kandidaten op Bloom Levels 2, 3 en 4 volgens Bloom's Revised Taxonomy:

- Bloom level 2: Begrijpen – een stap hoger dan onthouden. Op dit niveau begrijpen kandidaten de aangeboden materialen en kunnen ze aangeven hoe ze deze in hun eigen omgeving kunnen toepassen. Met dit type vragen wordt bepaald of de kandidaat in staat is om feiten en ideeën te ordenen, te vergelijken, te interpreteren en correct te beschrijven.
- Bloom level 3: Toepassen – laat zien dat kandidaten in staat zijn om informatie in een andere context te gebruiken dan die waarin deze is geleerd. Dit type vragen onderzoekt of de kandidaat in staat is problemen in nieuwe situaties op te lossen door verworven kennis, feiten, technieken en regels op een andere of nieuwe manier toe te passen. Deze vragen bevatten meestal een korte voorbeeldsituatie.
- Bloom level 4: Analyseren – laat zien dat kandidaten in staat zijn geleerde informatie in stukjes op te breken om hem te begrijpen. Dit Bloom level wordt voornamelijk getoetst middels de praktijkopdrachten. De praktijkopdrachten zijn bedoeld om te toetsen of de kandidaat kan onderzoeken en informatie in delen kan opbreken door redenen of oorzaken te herkennen, conclusies te trekken en bewijs te vinden voor generalisaties.

Training

Contacturen

Het aangeraden aantal contacturen tijdens de training is 14. Dit omvat praktijkopdrachten, voorbereiding op het examen en korte pauzes. Dit aantal uren is exclusief lunchpauzes, huiswerk en het examen.

Indicatie studielast

120 uur, afhankelijk van bestaande kennis.

Trainingsorganisatie

Een lijst van geaccrediteerde trainingsorganisaties kunt u vinden op de website van EXIN www.exin.com.

2. Exameneisen

De exameneisen staan vermeld in de examenspecificaties. De volgende tabel bevat de onderwerpen van de module (exameneisen) en de subonderwerpen (examenspecificaties).

Exameneisen	Examenspecificaties	Gewicht
1. Agile-manier van denken		10%
	1.1 Agile-concepten	5%
	1.2 Doorlopende verbetering van het proces	2,5%
	1.3 Andere Agile-frameworks	2,5%
2. Rol van de Scrum Master		27,5%
	2.1 Verantwoordelijkheden en commitment	10%
	2.2 Coach en mediator voor het team	10%
	2.3 Andere rollen (Product Owner, Development Team)	7,5%
3. Schatten, plannen, monitoren en controleren volgens Agile		32,5%
	3.1 De Product- en Sprint Backlog vullen en onderhouden	7,5%
	3.2 Agile Planning	5%
	3.3 Agile schatting	10%
	3.4 Voortgang volgen en delen	7,5%
	3.5 Controle houden	2,5%
4. Complexe projecten		12,5%
	4.1 Agile-projecten schalen	5%
	4.2 Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten	5%
	4.3 Agile-beheer voor tools en toolintegratie	2,5%
5. Overstappen naar Agile		17,5%
	5.1 Agile introduceren	7,5%
	5.2 Zelforganisatie	5%
	5.3 (Omgevings)vereisten voor Agile	5%
Totaal		100%

Examenspecificaties

1 Agile-manier van denken

- 1.1 Agile-concepten
De kandidaat kan...
 - 1.1.1 de Agile-manier van denken uitleggen.
 - 1.1.2 uitleggen uit hoe Agility (wendbaarheid) tot voorspelbaarheid en flexibiliteit leidt.
- 1.2 Doorlopende verbetering van het proces
De kandidaat kan...
 - 1.2.1 uitleggen hoe doorlopende verbetering kan worden ingevoerd.
- 1.3 Andere Agile-frameworks
De kandidaat kan...
 - 1.3.1 andere frameworks en methoden herkennen: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe en Kanban.

2 Rol van de Scrum Master

- 2.1 Verantwoordelijkheden en commitment
De kandidaat kan...
 - 2.1.1 uitleggen welke taken en verantwoordelijkheden de Scrum Master heeft.
 - 2.1.2 uitleggen welke oplossingen geschikt zijn voor het aanpakken van problemen.
 - 2.1.3 uitleggen welke tools kunnen worden gebruikt om het team te faciliteren.
- 2.2 Coach van en mediator voor het team
De kandidaat kan...
 - 2.2.1 uitleggen hoe om te gaan met culturele diversiteit.
 - 2.2.2 uitleggen hoe het team moet worden gecoacht en uitgedaagd.
 - 2.2.3 het belang van training uitleggen.
- 2.3 Andere rollen (Product Owner, Development Team)
De kandidaat kan...
 - 2.3.1 alle rollen binnen het Scrum-framework uitleggen.

3 Schatten, plannen, monitoren en controleren volgens Agile

- 3.1 De Product- en Sprint Backlog vullen en onderhouden
De kandidaat kan...
 - 3.1.1 uitleggen waarom een goede Definition of Done zo belangrijk is.
 - 3.1.2 goede User Story's schrijven en herkennen.
 - 3.1.3 uitleggen hoe de Product Backlog moet worden onderhouden en hoe er items aan de Product Backlog moeten worden toegevoegd.
- 3.2 Agile Planning
De kandidaat kan...
 - 3.2.1 de iteratieve planning beschrijven op alle planningsmomenten: Roadmap, Release en Sprint Planning.
 - 3.2.2 de rol van de Scrum Master beschrijven op alle planningsmomenten: Roadmap, Release en Sprint Planning.
- 3.3 Agile schatting
De kandidaat kan...
 - 3.3.1 uitleggen wanneer en hoe er moet worden geschat met behulp van Story Points, Ideal Hours en Ideal Days.
 - 3.3.2 uitleggen hoe een planningsessie met en zonder Planning Poker moet worden begeleid.
 - 3.3.3 schattingsfouten herkennen.
 - 3.3.4 uitleggen hoe de ROI (Return on Investment) moet worden berekend.

- 3.4 Voortgang volgen en delen
De kandidaat kan...
 - 3.4.1 aangeven welke belemmeringen, afwijkingen, hindernissen en andere obstakels de voortgang in positieve of negatieve zin beïnvloeden.
 - 3.4.2 uitleggen hoe informatieradiatoren moeten worden gemaakt, hoe ze moeten worden geïnterpreteerd en hoe de resultaten omgezet moeten worden in gepaste acties.
 - 3.4.3 de gangbare methoden om voortgang bij te houden toelichten (Burn-Down chart, Snelheid, enzovoort).
- 3.5 Controle houden
De kandidaat kan...
 - 3.5.1 de werkwijze voor het managen van problemen en bugs en het informeren van mensen buiten het team uitleggen.

4 Complexe projecten

- 4.1 Agile-projecten schalen
De kandidaat kan...
 - 4.1.1 uitleggen hoe de Product Backlog moet worden gebruikt in een geschaalde omgeving.
 - 4.1.2 uitleggen hoe kan worden opgeschaald naar grotere teams met Scrum-of-Scrums.
- 4.2 Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten
De kandidaat kan...
 - 4.2.1 uitleggen in welke gevallen het niet mogelijk is om Agile te gebruiken.
 - 4.2.2 de grenzen van een Scrum-team aangeven.
- 4.3 Agile-beheer voor tools en toolintegratie
De kandidaat kan...
 - 4.3.1 uitleggen welke tools een team kunnen helpen bij het gebruik of het invoeren van Agile om zo de kwaliteit van het ontwikkelproces te verbeteren.

5 Overstappen naar Agile

- 5.1 Agile introduceren
De kandidaat kan...
 - 5.1.1 uitleggen welke projectmanagementactiviteiten belangrijk zijn om in het transitieplan op te nemen.
 - 5.1.2 uitleggen welke mijlpalen belangrijk zijn bij de transitie.
 - 5.1.3 uitleggen hoe er moet worden omgegaan met weerstand tegen veranderingen.
- 5.2 Zelforganisatie
De kandidaat kan...
 - 5.2.1 uitleggen wat zelforganisatie inhoudt en hoe projectmanagement wordt gedeeld.
 - 5.2.2 uitleggen wat de voordelen van een multidisciplinair team zijn.
- 5.3 (Omgevings)vereisten voor Agile
De kandidaat kan...
 - 5.3.1 uitleggen welke cultuurveranderingen nodig zijn voor het invoeren van Agile.
 - 5.3.2 uitleggen welke fysieke veranderingen nodig zijn voor het invoeren van Agile.

3. Begrippenlijst

Dit hoofdstuk bevat de begrippen en afkortingen die kandidaten moeten kennen.

Let op! Uitsluitend kennis van deze termen is niet voldoende voorbereiding voor het examen; de kandidaten moeten de begrippen begrijpen en in staat zijn om voorbeelden te geven.

Engels	Nederlands
ADAPT (Awareness, Desire, Ability, Promote and Transfer)	ADAPT (Awareness (bewustzijn), Desire (verlangen), Ability (vermogen), Promote (verkopen) and Transfer (overzetten))
Affinity estimation	Affinity estimation
Agile Manifesto	Agile Manifesto
Burn-down (bar) chart	Burn-Down (bar) chart
champion skeptic	sceptische voorvechter (champion skeptic)
coach	coach
collocated team	team op een gezamenlijke locatie
commitment	commitment
conserver	instandhouder (conserver)
customer	klant
Daily Scrum	Daily Scrum
Definition of Done	Definition of Done
diehard	volharder (diehard)
distributed team	gedistribueerd team
Enterprise Transition Community (ETC)	Enterprise Transition Community (ETC)
Epic User Story	Epic User Story
escaped defect	escaped defect
estimation	schatting
follower	volger (follower)
Gantt chart	Gantt chart
Ideal Hours/ Ideal Days	Ideal Hours/ Ideal Days
Improvement Community (IC)	Improvement Community (IC)
increment	increment
information radiator	informatieradiator
Internal Coaching	interne coaching
Internal Rate of Return (IRR)	Internal Rate of Return (IRR)
MoSCoW	MoSCoW
Net Present Value (NPV)	Net Present Value (NPV)
originator	aanstichter (originator)
other Agile frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban 	andere Agile-frameworks <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban

pair programming	pair programming
planning	planning
Planning Poker	Planning Poker
pragmatist	pragmaticus (pragmatist)
Product Backlog	Product Backlog
Product Backlog item	Product Backlog item
Product Owner	Product Owner
refactoring	refactoring
Release Burn-Down (bar) chart	Release Burn-Down (bar) chart
Release Burn-Up	Release Burn-Up
Release Planning	Release Planning
resistance	weerstand
Return on Investment (ROI)	Return on Investment (ROI)
saboteur	saboteur
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrums	Scrum-of-Scrums
skeptic	scepticus
splitting teams	teams splitsen
Sprint	Sprint
Sprint Backlog	Sprint Backlog
Sprint Backlog item	Sprint Backlog item
Sprint Planning	Sprint Planning
Sprint Retrospective	Sprint Retrospective
Sprint Review	Sprint Review
Story Point	Story Point
task board	takenbord
team	team
test-driven development	test-driven development
time-box / time-boxing	time-box / time-boxing
User Story	User Story
Velocity of the team	Snelheid (Velocity) van het team
Waste	Verspilling (Waste)
Waterfall	Waterval
workspace	werkruimte

4. Literatuur

Examenliteratuur

De benodigde kennis voor het examen wordt in de volgende literatuur beschreven:

- A. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>
- B. Cohn, Mike
Agile Estimating and Planning
Prentice Hall (2005)
<http://www.amazon.com/Agile-Estimating-Planning-Mike-Cohn/dp/0131479415>
- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™ - The definitive guide to Scrum: The Rules of the Game
Scrum.Org and ScrumInc. (meest recente versie)
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-US.pdf>
- D. Scaled Agile
SAFe – Scaled Agile Framework
<http://www.scaledagileframework.com/>
- E. EXIN
Agile Methodologies
EXIN (2019)
http://bit.ly/ASM_Agile_Methodologies

Aanvullende literatuur

- F. Schwaber, Ken
Agile Project Management with Scrum (Developer Best Practices)
Microsoft Press (2004)
<http://www.amazon.com/Agile-Project-Management-Developer-Practices/dp/073561993X>

Toelichting

De aanvullende literatuur dient alleen ter referentie en het verdiepen van kennis.

Literatuurmatrix

Exameneisen	Examenspecificaties	Referentie
1. Agile-manier van denken		
1.1	Agile-concepten	
1.1.1	de Agile-manier van denken uitleggen.	A, Hoofdstuk 2
1.1.2	uitleggen uit hoe Agility (wendbaarheid) tot voorspelbaarheid en flexibiliteit leidt.	A, Hoofdstuk 5, 14, 15 C
1.2	Doorlopende verbetering van het proces	
1.2.1	uitleggen hoe doorlopende verbetering kan worden ingevoerd.	A, Hoofdstuk 4, 7 C
1.3	Andere Agile-frameworks	
1.3.1	andere frameworks en methoden herkennen: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe en Kanban.	E
2. Rol van de Scrum Master		
2.1	Responsibilities and Commitment	
2.1.1	uitleggen welke taken en verantwoordelijkheden de Scrum Master heeft.	A, Hoofdstuk 7
2.1.2	uitleggen welke oplossingen geschikt zijn voor het aanpakken van problemen.	A, Hoofdstuk 6, 7, 17
2.1.3	uitleggen welke tools kunnen worden gebruikt om het team te faciliteren.	A, Hoofdstuk 7, 20
2.2	Coach en mediator voor het team	
2.2.1	uitleggen hoe om te gaan met culturele diversiteit.	A, Hoofdstuk 18
2.2.2	uitleggen hoe het team moet worden gecoacht en uitgedaagd.	A, Hoofdstuk 3, 18
2.2.3	het belang van training uitleggen.	A, Hoofdstuk 6, 7, 11
2.3	Andere rollen (Product Owner, Development Team)	
2.3.1	alle rollen binnen het Scrum-framework uitleggen.	A, Hoofdstuk 7, 10, 11 C
3. Schatten, plannen, monitoren en controleren volgens Agile		
3.1	De Product- en Sprint Backlog vullen en onderhouden	
3.1.1	uitleggen waarom een goede Definition of Done zo belangrijk is.	A, Hoofdstuk 14 C
3.1.2	goede User Story's schrijven en herkennen.	A, Hoofdstuk 12, 13 B, Hoofdstuk 12
3.1.3	uitleggen hoe de Product Backlog moet worden onderhouden en hoe er items aan de Product Backlog moeten worden toegevoegd.	A, Hoofdstuk 13

	3.2 Agile Planning	
	3.2.1 de iteratieve planning op alle planningsmomenten: Roadmap, Release en Sprint Planning beschrijven.	B, Hoofdstuk 3, 13, 17
	3.2.2 de rol van de Scrum Master op alle planningsmomenten: Roadmap, Release en Sprint Planning beschrijven.	B, Hoofdstuk 15 C
	3.3 Agile schatting	
	3.3.1 uitleggen wanneer en hoe er moet worden geschat met behulp van Story Points, Ideal Hours en Ideal Days.	B, Hoofdstuk 4, 5, 8, 14
	3.3.2 uitleggen hoe een planning-sessie met en zonder Planning Poker moet worden begeleid.	B, Hoofdstuk 6, 14 C
	3.3.3 schattingsfouten herkennen.	B, Hoofdstuk 1, 7, 16
	3.3.4 uitleggen hoe de ROI (Return on Investment) moet worden berekend.	B, Hoofdstuk 10
	3.4 Voortgang volgen en delen	
	3.4.1 aangeven welke belemmeringen, afwijkingen, hindernissen en andere obstakels de voortgang in positieve en negatieve zin beïnvloeden.	B, Hoofdstuk 19
	3.4.2 uitleggen hoe informatieradiatoren moeten worden gemaakt, hoe ze moeten worden geïnterpreteerd en hoe de resultaten om te zetten in gepaste acties.	B, Hoofdstuk 19, 20
	3.4.3 de gangbare volgingsmethoden toelichten (Burn-Down chart, Snelheid, enzovoort).	B, Hoofdstuk 19
	3.5 Controle houden	
	3.5.1 de werkwijze voor het managen van problemen en bugs en het informeren van mensen buiten het team uitleggen.	B, Hoofdstuk 14, 20
	4. Complexe projecten	
	4.1 Agile-projecten schalen	
	4.1.1 uitleggen hoe de Product Backlog moet worden gebruikt in een geschaalde omgeving.	A, Hoofdstuk 17
	4.1.2 uitleggen hoe kan worden opgeschaald naar grotere teams met Scrum-of-Scrums.	A, Hoofdstuk 17
	4.2 Geschiktheid van Agile voor verschillende typen projecten	
	4.2.1 uitleggen in welke gevallen het niet mogelijk is om Agile te gebruiken.	A, Hoofdstuk 15, 17 C
	4.2.2 de grenzen van een Scrum-team aangeven.	A, Hoofdstuk 10, 17 C
	4.3 Agile-beheer voor tools en toolintegratie	
	4.3.1 uitleggen welke tools een team kunnen helpen bij het gebruik of het invoeren van Agile om zo de kwaliteit van het ontwikkelproces te verbeteren.	A, Hoofdstuk 2, 3, 18

5. Overstappen naar Agile		
5.1	Agile introduceren	
5.1.1	uitleggen welke projectmanagementactiviteiten belangrijk zijn om in het transitieplan op te nemen.	A, Hoofdstuk 2, 5, 8
5.1.2	uitleggen welke mijlpalen belangrijk zijn bij de transitie.	A, Hoofdstuk 2, 3
5.1.3	uitleggen hoe er moet worden omgegaan met weerstand tegen veranderingen.	A, Hoofdstuk 6
5.2	Zelforganisatie	
5.2.1	uitleggen wat zelforganisatie inhoudt en hoe projectmanagement wordt gedeeld.	A, Hoofdstuk 10
5.2.2	uitleggen wat de voordelen van een multidisciplinair team zijn.	A, Hoofdstuk 10, 11 B, Hoofdstuk 6
5.3	(Omgevings)vereisten voor Agile	
5.3.1	uitleggen welke cultuurveranderingen nodig zijn voor het invoeren van Agile.	A, Hoofdstuk 1 B, Hoofdstuk 3
5.3.2	uitleggen welke fysieke veranderingen nodig zijn voor het invoeren van Agile.	A, Hoofdstuk 9, 18, 20

Contact EXIN

www.exin.com

