

Scrum Practitioner Scrum Master

Prüfung: Test-Exam Scrum Master v02.01 Syllabus v02.01

Fragen: 30

Zeit 45 Minuten

Zusätzliche Zeit (Nachteilsausgleich): 11 Minuten

Dieses Scrum Practitioner Test Examen erfolgt im Multiple-Choice-Verfahren.

Zu jeder Frage gibt es 4 Antwortmöglichkeiten von denen jeweils nur eine jeweils nur eine richtig ist, sofern nicht ausdrücklich nach mehr als einer Antwort gefragt wird.

Die maximal erreichbare Punktzahl beträgt 30 Punkte. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Je nach erreichter Punktzahl hat der Kandidat folgendes Level erreicht:

- **0% – 54% (0 – 16 Punkte):** nicht bestanden
- **55% – 74% (17 – 22 Punkte):** **Foundation-Level**
- **75% – 100% (23 – 30 Punkte)** **Scrum Master Level**

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

Persönliche Daten:

Name: _____

eMail: _____

* Andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene Krankheiten/Behinderungen

Copyright © itedas

Leerseite

Frage 1 (1001-1.0)

Was ist Scrum?

- a) Ein Prozess zur agilen Entwicklung von Software.
- b) Ein Rahmenwerk zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte.
- c) Ein Leitfaden, der Rollen, Ereignisse, Artefakte und Regeln zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte beschreibt.
- d) Eine Technik zur Erstellung von Produkten.

Frage 2 (1003-1.0)

Welche drei Aussagen treffen auf Scrum zu? Scrum ...

- a) ... ist leichtgewichtig / ... ist einfach zu verstehen / ... ist schwierig zu meistern.
- b) ... ist ein Rahmenwerk / ... ist eine Technik / ... ist ein Prozess.
- c) ... ist nur für die agile Softwareentwicklung einsetzbar / ... ist leichtgewichtig / ... ist ein Rahmenwerk.
- d) ... ist für komplexe Aufgabenstellungen geeignet / ... liefert definierte Regeln und Artefakte / ... definiert bestimmte Techniken zur Erstellung von Artefakten.

Frage 3 (1006-1.0)

Was ist die beste Begründung für den Verzicht oder die Nutzung einer oder aller in Scrum definierten Komponenten?

- a) Keine Komponente ist unverzichtbar, da sie allesamt Bestandteil von Scrum sind.
- b) Da die zur Anwendung kommenden Regeln immer organisationskonform sein müssen, kann auf die Komponente „Regeln“ kann verzichtet werden.
- c) Da die Regel, wie der Nutzen der einzelnen Backlog-Einträge (Backlog Items) gemessen werden soll, organisationsspezifisch bestimmt werden muss, kann auf die in Scrum vorgeschriebene Regel verzichtet werden.
- d) Da jede Komponente einem spezifischen Zweck dient, gefährdet der Verzicht auf eine von ihnen den erfolgreichen Einsatz von Scrum.

Frage 4 (1017-1.0)

Bei der Produktentwicklung nach Scrum findet die Planung auf mehreren Ebenen („Planning Onion“) statt. Welche der genannten Ebenen ist keine Planungsebene bei der Planung nach Scrum auf mehreren Ebenen?

- a) Produkt-Ebene.
- b) Portfolio-Ebene.
- c) Sprint-Ebene.
- d) Skills-Ebene.

Frage 5 (1021-1.0)

Was ist die beste Antwort auf die Frage, wie ein Product Backlog aufgebaut sein sollte?

- a) Der Product Backlog sollte so strukturiert sein, dass die Funktionen, die in nächster Zeit umzusetzen sind, in einzelne User Stories zerlegt sind. Die großen Themenblöcke (Epen) sollten nach ihrem ROI/Nutzen geordnet sein.
- b) Der Product Backlog sollte so strukturiert sein, dass alle Funktionen, die umzusetzen sind, in einzelne User Stories zerlegt sind. Die großen Themenblöcke (Epen) sollten nach ihrem ROI/Nutzen geordnet sein.
- c) Der Product Backlog sollte so strukturiert sein, dass alle Funktionen, die umzusetzen sind, nach ihrem ROI/Nutzen geordnet sind.
- d) Der Product Backlog sollte so strukturiert sein, dass alle Funktionen, die nicht umzusetzen sind, in einzelne User Stories zerlegt sind. Die großen Themenblöcke (Epen) sollten nach ihrem ROI/Nutzen geordnet sein.

Frage 6 (1025-1.0)

Wie viel Zeit sollte ein Product Owner für das Sprint-Planungsmeeting einplanen?

- a) 8 Stunden, da dies die festgelegte Time Box dafür ist.
- b) Es kommt auf die Größe des Entwicklungsteams an. Die Time Box sollte 8 Stunden nie überschreiten.
- c) Die Zeit wird vom Scrum Master auf Basis der Anzahl der zu schätzenden User Stories festgelegt.
- d) 8 Stunden (bei einem 20-tägigen Sprint).

Frage 7 (1034-1.0)

Was passiert im Sprint-Planungsmeeting?

- a) Der Product Owner erstellt eine Prognose über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden soll.
- b) Das Entwicklungsteam beschreibt das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.
- c) Das ganze Scrum-Team erarbeitet gemeinsam ein Verständnis über die Arbeitsinhalte des Sprints.
- d) Der Scrum Master zeigt die Hindernisse für das Sprint-Ziel auf.

Frage 8 (1038-1.0)

Warum ist welche Rolle dafür verantwortlich, dass das Rahmenwerk „Scrum“ vom gesamten Scrum-Team gelebt wird?

- a) Der Scrum Master, weil der Inhaber dieser Rolle entsprechend ausgebildet ist.
- b) Der Scrum Master, weil diese Rolle die wichtigste ist.
- c) Der Scrum Master, weil diese Rolle u. a. die Aufgabe hat das Scrum-Team zu coachen.
- d) Der Scrum Master, weil diese Rolle in einem Projekt nach Scrum als Projektleiter fungiert.

Frage 9 (1042-1.0)

Wer sollte die Aufgabenschätzung während des Sprints aktualisieren?

- a) Das Entwicklungsteam.
- b) Der Verantwortliche für die Schätzmethode.
- c) Der Projektleiter.
- d) Der Scrum Master.

Frage 10 (1046-1.0)

Im letzten Sprint wurden folgende User Stories abgearbeitet: Story 1 (3 Story Points) zu 100 %, Story 2 (8 Story Points) zu 100 %, Story 3 (5 Story Points) zu 100 %, Story 4 (8 Story Points) zu 50 %. Was kann über die Velocity des Entwicklungsteams gesagt werden?

- a) Die Velocity in diesem Sprint beträgt 16 Story Points.
- b) Die Velocity in diesem Sprint beträgt 20 Story Points.
- c) Für den nächsten Sprint ist mit einer Velocity von 16 zu planen.
- d) Für den nächsten Sprint ist mit einer Velocity von 20 zu planen.

Frage 11 (1048-1.0)

Die Sprint-Retrospektive ...

- a) ... dient zur Vorstellung und Besprechung des Inkrements mit allen Stakeholdern.
- b) ... dient dazu, dass das Scrum-Team Verbesserungsmöglichkeiten in seinem Arbeiten identifiziert.
- c) ... ist der einzige Ort, an dem Verbesserungsmöglichkeiten diskutiert werden können.
- d) ... dient dem Product Owner dazu, dem Entwicklungsteam sinnvolle Verbesserungen zu diktieren.

Frage 12 (1051-1.0)

Sie verfolgen den Sprint-Fortschritt in einem Burn-down Chart. Was bedeutet es, wenn die Linie des wirklichen Fortschritts oberhalb der Linie des geplanten Fortschritts liegt?

- a) Es wurden zu viele Stories für diesen Sprint geplant.
- b) Es wurden zu wenige Stories für diesen Sprint geplant.
- c) Der bisher erreichte Fortschritt ist langsamer als der geplante.
- d) Der bisher erreichte Fortschritt ist schneller als der geplante.

Frage 13 (1053-1.0)

Ein Projekt ist so umfangreich, dass mehrere Scrum-Teams daran arbeiten müssen. Wie sollten die Planungsmeetings organisiert werden?

- a) Zur Synchronisation der Arbeit sollten große Daily Scrums mit allen Teammitgliedern durchgeführt werden.
- b) Da nicht alle Teammitglieder zusammen an einem Daily Scrum teilnehmen können, sollten sich lediglich die Scrum Master aus den Scrum-Teams treffen, um den Status auszutauschen.
- c) Es arbeiten nie mehrere Scrum-Teams in einem Projekt zusammen.
- d) Neben den Daily Scrums in den einzelnen Scrum-Teams ist bei parallel arbeitenden Entwicklungsteams ein Scrum-of-Scrums-Meeting notwendig. Darüber hinaus können in sinnvollen Abständen auch Release-Planungsmeetings mit allen Teammitgliedern aus allen Scrum-Teams notwendig sein.

Frage 14 (1054-1.0)

Was ist die beste Erklärung für einen Release Train?

- a) Ein Vorgehen, um Releases zu entwickeln.
- b) Ein Ansatz zur Synchronisation und Koordination von verteilten Teams.
- c) Ein Ansatz zur Synchronisation und Koordination von vielen Scrum-Teams, die gleichzeitig an verschiedenen Modulen für ein geplantes Produkt-Release arbeiten.
- d) Ein Ansatz, um Scrum mit einer großen Zahl von Menschen umsetzen zu können.

Frage 15 (1056-1.0)

Was unterscheidet das Daily Scrum von einem Scrum of Scrums?

- a) Das Daily Scrum dient der Synchronisation der Mitglieder innerhalb EINES Entwicklungsteams. Das Scrum of Scrums dient zur Synchronisation mehrerer Entwicklungsteams untereinander.
- b) Das Daily Scrum dauert maximal 15 Minuten; das Scrum of Scrums ist doppelt so lange, damit alle Themen besprochen werden können.
- c) Am Daily Scrum nimmt das vollständige Scrum-Team teil; am Scrum of Scrums sind nur die Product Owner beteiligt.
- d) Das Daily Scrum findet täglich statt, das Scrum of Scrums maximal zweimal pro Sprint.

Frage 16 (1061-1.0)

Was besagt das agile Manifest?

- a) Individuen und Interaktionen müssen durch klare Prozesse und Tools bei der Kooperation unterstützt werden.
- b) Funktionierende Software ist gleich wichtig wie umfangreiche Dokumentation.
- c) Kooperationsverträge bilden die Grundlage für die Zusammenarbeit mit Projektbetroffenen.
- d) Reaktion auf Änderungen ist wichtiger als das Verfolgen eines festgelegten Plans.

Frage 17 (1063-1.0)

User Stories sollen dem Akronym „INVEST“ entsprechen. Was ist die beste Begründung dafür, dass User Stories verhandelbar („negotiable“) sein sollen?

- a) Weil User Stories keinen schriftlichen Vertrag in Form eines unverrückbaren Anforderungsdokuments darstellen.
- b) Damit das Entwicklungsteam möglichst viele Freiheiten für die Umsetzung hat, um die beste technische Lösung zu finden.
- c) Damit der Product Owner Detailarbeit auf das Entwicklungsteam abwälzen kann.
- d) Damit eine konstruktive Zusammenarbeit zwischen dem Product Owner und dem Entwicklungsteam entstehen kann, indem beide Seiten den Inhalt und mögliche Umsetzungsvarianten der Story miteinander abstimmen.

Frage 18 (1068-1.0)

Welche der folgenden Arbeiten würde man in einer Definition of Ready NICHT finden?

- a) Unit Test erfolgreich durchgeführt.
- b) Geschäftswert/Nutzen aktualisiert.
- c) Story ist klein genug.
- d) Akzeptanzkriterien sind eindeutig.

Frage 19 (1070-1.0)

Was versteht man unter der Definition of Ready (DoR)?

- a) Eine Liste an Aspekten, die anzeigen, ob es sinnvoll ist, den nächsten Sprint zu beginnen.
- b) Eine Liste an Aspekten, die anzeigen, ob eine User Story in einem Sprint prinzipiell umgesetzt werden kann.
- c) Eine Liste an Aspekten, die anzeigen, ob das Scrum-Team in der Lage ist, den nächsten Sprint zu beginnen.
- d) Eine Liste an Arbeiten, die abgeschlossen sein müssen, bevor ein auslieferungsfähiges Produktinkrement als fertig erklärt werden kann.

Frage 20 (1074-1.0)

Was versteht man unter Triangulation?

- a) Das Schätzen einer großen Zahl von User Stories auf Basis einer triangulären Zahlenreihe.
- b) Eine Schätzmethode, bei der die User Stories mittels Dreisatz geschätzt werden.
- c) Eine Methode zum Auffinden von Verbesserungspotenzialen, die häufig in der Sprint-Retrospektive genutzt wird.
- d) Bei der Triangulation wird die zu schätzende User Story mit einer oder mehreren Referenz-Stories verglichen.

Frage 21 (1077-1.0)

Was ist der Vorteil der Schätzmethode Triangulation?

- a) Das Schätzen einer großen Zahl von User Stories geht schneller.
- b) Das Schätzen von großen User Stories geht besser.
- c) Das Schätzergebnis wird exakter.
- d) Das Schätzen macht mehr Spaß.

Frage 22 (1082-1.0)

Was versteht man unter technischen Schulden (Technical Debt)?

- a) Die Summe aller (technischen) Versäumnisse (= Mängel) bei einer Produktentwicklung.
- b) Schulden, die der Entwickler beim Tester hat, wenn er ihn nicht richtig unterrichtet hat.
- c) Schulden, die der Tester beim Entwickler hat, wenn er ihn nicht richtig unterrichtet hat.
- d) Bringschulden, die das Entwicklungsteam beim Product Owner hat, wenn es ihn nicht richtig über die Vor- und Nachteile einer bestimmten Umsetzung informiert hat.

Frage 23 (1085-1.0)

Wann sollte in einem Sprint getestet werden?

- a) Nur kurz vor dem Sprint-Review, um sicher zu sein, dass das Inkrement funktioniert.
- b) Wenn alle Arbeiten abgeschlossen sind und der Scrum Master dies anordnet.
- c) Nur wenn dies in der Definition of Ready (DoR) ausdrücklich erwähnt ist.
- d) So oft wie möglich.

Frage 24 (1087-1.0)

Wofür steht das Akronym „ADAPT“

- a) Awareness, Desire, Ability, Promotion, Transfer.
- b) Awareness, Direct, Ability, Promotion, Transfer.
- c) Awareness, Desire, Affinity, Promotion, Transfer.
- d) Awareness, Desire, Ability, Poker, Transfer.

Frage 25 (1095-1.0)

Woran kann die Fähigkeit eines guten Product Owners am besten erkannt werden?

- a) Durch Inhalt und Reihenfolge des Product Backlogs.
- b) Durch eine umfangreiche Feature-Liste im Product Backlog.
- c) Durch einen geringen Anteil an Basismerkmalen im Product Backlog, da Basismerkmale vom Kunden aktiv nachgefragt werden.
- d) Durch sein aktives Steuern des Daily Scrum, damit das Scrum Team den Fokus nicht aus den Augen verliert.

Frage 26 (1113-1.0)

User Stories im Product Backlog sollen dem Akronym „INVEST“ entsprechen. Unter anderem sollen sie unabhängig („independent“) voneinander sein. Was ist die beste Erklärung, mit der Sie einen neuen Product Owner von der Sinnhaftigkeit dieser Forderung zu überzeugen versuchen würden?

- a) Je enger die einzelnen User Stories miteinander verflochten sind, desto schwieriger wird es für das Entwicklungsteam, diese umzusetzen.
- b) Eng verflochtene User Stories deuten auf einen schlecht aufgebauten Product Backlog hin.
- c) Eng verflochtene User Stories sind dem Entwicklungsteam in der Regel schlecht begreiflich zu machen.
- d) Eng verflochtene User Stories verkomplizieren das Schätzen der einzelnen Stories und machen eine Priorisierung im Extremfall unmöglich. Letzteres ist besonders dann ein Nachteil, wenn die User Stories im Product Backlog nach ihrem Nutzen priorisiert werden sollen, um einen bestmöglichen Return on Invest zu erreichen.

Frage 27 (1118-1.0)

Als Product Owner benötigen Sie Unterstützung bei der Erklärung gegenüber den Stakeholdern, warum das Entwicklungsteam im letzten Sprint lediglich eine Velocity von 10 statt der geplanten 30 Story Points erreicht hat. Wen aus Ihrem Scrum-Team sprechen Sie an, um Unterstützung zu erhalten?

- a) Den Leiter des Entwicklungsteams, da dieser dies erklären können muss.
- b) Das Entwicklungsteam, da jedes Mitglied dies erklären können muss.
- c) Den Scrum Master, da dieser über die nötigen Kenntnisse verfügt und für Ihre Unterstützung da ist.
- d) Niemanden. Als guter Product Owner muss man das alleine können.

Frage 28 (1120-1.0)

Mit welcher Begründung schlagen Sie als Scrum Master vor, dass zum Schätzen der User Stories die Affinity-Estimation-Technik anstelle des Planning Pokers angewendet werden soll?

- a) Weil mehr Details beim Schätzen zu berücksichtigen sind.
- b) Weil der Release Backlog dem Akronym „DEEP“ entsprechen soll.
- c) Weil nur wenige User Stories zu schätzen sind.
- d) Weil eine große Anzahl von User Stories geschätzt werden soll.

Frage 29 (1121-1.1)

Mit welcher Begründung bestimmen Sie als Product Owner, dass zum Schätzen der User Stories die Affinity-Estimation-Technik statt des Planning Pokers angewendet wird?

- a) Da die Wahl der Schätzmethode vom Product Owner nicht bestimmt werden kann, werde ich diese Methode lediglich vorschlagen, wenn eine große Anzahl von User Stories zu schätzen ist.
- b) Weil eine große Anzahl von User Stories geschätzt werden soll.
- c) Weil der Release Backlog dem Akronym „DEEP“ entsprechen soll.
- d) Weil nur wenige User Stories zu schätzen sind.

Frage 30 (1125-1.0)

Was ist bei der Festlegung der Velocity als Planungsgrundlage für den nächsten Sprint zu berücksichtigen?

- a) Nichts weiter, da sich die Velocity immer aus den vorangegangenen Sprints klar berechnet.
- b) Der Scrum Master ist in Absprache mit dem Product Owner verantwortlich dafür, dass die richtige Velocity der Planung zugrunde gelegt wird.
- c) Unter anderem sollte berücksichtigt werden, wann Teammitglieder des Entwicklungsteams Urlaub haben oder ob es zu einer Änderung in der Zusammensetzung des Entwicklungsteams für den zu planenden Sprint kommen wird.
- d) Da immer der gleitende Durchschnitt der erreichten Velocity der letzten 3 Sprints +/- 10 % zugrunde gelegt wird, ist nichts weiter zu beachten, da bei geplanten Urlauben im Entwicklungsteam immer ein Ersatz verfügbar sein soll.

Leerseite

Antworten: Test-Exam

Persönliche Daten:

Name: _____

eMail: _____

Frage	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Leerseite

Lösungen: Test-Exam

Persönliche Daten:

Name: _____

eMail: _____

Frage	A	B	C	D
1		X		
2	X			
3				X
4				X
5	X			
6				X
7			X	
8			X	
9	X			
10	X			
11		X		
12			X	
13				X
14			X	
15	X			
16				X
17				X
18	X			
19		X		
20				X
21			X	
22	X			
23				X
24	X			
25	X			
26				X
27			X	
28				X
29	X			
30			X	

Lösungen: Test-Exam

Frage 1 (1001-1.0)	a) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.
	b) Richtig. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist ein Rahmenwerk zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte bzw. ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können.
	c) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist kein Leitfaden, sondern ein Rahmenwerk.
	d) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.
Frage 2 (1003-1.0)	a) Richtig. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist leichtgewichtig, einfach zu verstehen, aber schwierig zu meistern.
	b) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.
	c) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum nicht nur zur Entwicklung von Software einsetzbar.
	d) Falsch. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Scrum ist ein Rahmenwerk, innerhalb dessen verschiedene Prozesse und Techniken zum Einsatz gebracht werden können.
Frage 3 (1006-1.0)	a) Falsch. Dies ist keine ausreichende Begründung, da hier die Erwähnung eines (potenziell) nicht erreichbaren Nutzens (oder einer anderen potenziellen Gefahr) fehlt, wenn eine der Komponenten nicht genutzt wird.
	b) Falsch. Siehe Begründung zu Antwort D.
	c) Falsch. Siehe Begründung zu Antwort D.
	d) Richtig. [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Jede der Komponenten (Rollen, Ereignisse, Artefakte und Regeln) des Rahmenwerks dient einem spezifischen Zweck und ist unentbehrlich für den Einsatz und den Erfolg von Scrum.
Frage 4 (1017-1.0)	a) Falsch. Die Ebenen lauten: Portfolio, Produkt, Release, Sprint und Tag(Daily Scrum)
	b) Falsch. Siehe Begründung zu Antwort A.
	c) Falsch. Siehe Begründung zu Antwort A.
	d) Richtig. Die Skill-Ebene ist keine der Ebenen der „Planning Onion“.
Frage 5 (1021-1.0)	a) Richtig.
	b) Falsch. Nicht ALLE Funktionen, sondern nur die, die in nächster Zeit zur Umsetzung anstehen.
	c) Falsch. Nicht ALLE Funktionen, sondern nur die, die in nächster Zeit zur Umsetzung anstehen.
	d) Falsch. Funktionen, die nicht umzusetzen sind, gehören nicht in den Product Backlog.
Frage 6 (1025-1.0)	a) Falsch. Die Dauer richtet sich nach der Sprint-Länge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.
	b) Falsch. Die Dauer richtet sich nach der Sprint-Länge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.

	<p>c) Falsch. Die Dauer richtet sich nach der Sprint-Länge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.</p> <p>d) Richtig. Die maximale Länge der Sprint-Planung liegt bei 8 Stunden für einen 20-tägigen Sprint und verkürzt sich entsprechend der festgelegten Sprint-Dauer.</p>
Frage 7 (1034-1.0)	<p>a) Falsch. Das Entwicklungsteam erstellt eine Prognose (= Auswahl der User Stories) über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden soll.</p> <p>b) Falsch. Der Product Owner beschreibt das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.</p> <p>c) Richtig.</p> <p>d) Falsch. Der Scrum Master unterstützt bei der Auswahl des Sprint Backlogs. Hindernisse im Hinblick auf die Erreichung des Sprint-Ziels werden im Rahmen der Auswahl des Sprint Backlogs sichtbar und werden im Scrum-Team diskutiert.</p>
Frage 8 (1038-1.0)	<p>a) Falsch. Der Rolleninhaber muss zwar über entsprechende Fähigkeiten verfügen; dies stellt aber keine ausreichende Begründung für die Antwort dar.</p> <p>b) Falsch. Den einzelnen Rollen im Scrum-Rahmenwerk kommt allen das gleiche Gewicht zu.</p> <p>c) Richtig.</p> <p>d) Falsch. In einem Projekt nach Scrum gibt es keinen Projektleiter.</p>
Frage 9 (1042-1.0)	<p>a) Richtig.</p> <p>b) Falsch. Diese Rolle gibt es nicht.</p> <p>c) Falsch. Die Rolle „Projektleiter“ gibt es nicht.</p> <p>d) Falsch. Dies ist nicht die Aufgabe des Scrum Masters.</p>
Frage 10 (1046-1.0)	<p>a) Richtig. Unfertige User Stories werden nicht gewertet.</p> <p>b) Falsch. Siehe Begründung zu Antwort A.</p> <p>c) Falsch. Mit welcher Velocity der nächste Sprint zu planen ist, kann aus den Angaben in der Frage nicht beantwortet werden.</p> <p>d) Falsch. Mit welcher Velocity der nächste Sprint zu planen ist, kann aus den Angaben in der Frage nicht beantwortet werden.</p>
Frage 11 (1048-1.0)	<p>a) Falsch. Dazu dient das Review-Meeting.</p> <p>b) Richtig.</p> <p>c) Falsch. Verbesserungen können zu jeder Zeit erkannt, diskutiert und umgesetzt werden.</p> <p>d) Falsch. In einem selbstorganisierenden Team ist so etwas ausgeschlossen.</p>
Frage 12 (1051-1.0)	<p>a) Falsch.</p> <p>b) Falsch.</p> <p>c) Richtig.</p> <p>d) Falsch.</p>
Frage 13 (1053-1.0)	<p>a) Falsch. Das Daily Scrum dient zur Synchronisation innerhalb eines Scrum-Teams.</p> <p>b) Falsch. Scrum Master übernehmen nicht die Synchronisationsaufgaben zwischen Entwicklungsteams. Dies ist Aufgabe der Entwicklungsteams, die Vertreter in ein Scrum of Scrums schicken.</p>

	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 14 (1054-1.0)	a) Falsch. Diese Aussage ist zwar prinzipiell richtig; Antwort C ist allerdings die umfangreichere.
	b) Falsch. Diese Aussage ist zwar prinzipiell richtig; Antwort C ist allerdings die umfangreichere.
	c) Richtig.
	d) Falsch. Diese Aussage ist zwar prinzipiell richtig; Antwort C ist allerdings die umfangreichere.
Frage 15 (1056-1.0)	a) Richtig.
	b) Falsch. Auch ein Scrum of Scrums ist auf 15 Minuten begrenzt.
	c) Falsch. An einem Scrum of Scrums nehmen Vertreter der einzelnen Entwicklungsteams teil.
	d) Falsch. Scrum of Scrums finden nach Bedarf statt, wie auch die Kommunikation immer bedarfsgerecht zu erfolgen hat.
Frage 16 (1061-1.0)	a) Falsch.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 17 (1063-1.0)	a) Falsch. Auch wenn diese Aussage an sich richtig ist, stellt sie nicht die beste Begründung dar.
	b) Falsch. Diese Aussage ist nur teilweise richtig.
	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 18 (1068-1.0)	a) Richtig.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Falsch.
Frage 19 (1070-1.0)	a) Falsch.
	b) Richtig.
	c) Falsch.
	d) Falsch.
Frage 20 (1074-1.0)	a) Falsch. Es gibt keine triangulären Zahlenreihen. Triangulär bedeutet „dreieckig“.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 21 (1077-1.0)	a) Falsch. Das ist bei Affinity Estimation der Fall.
	b) Falsch.

	<p>c) Richtig. Durch den Vergleich der zu schätzenden User Story mit einer oder mehreren Referenz-Stories wird das Schätzergebnis exakter.</p> <p>d) Falsch.</p>
Frage 22 (1082-1.0)	a) Richtig.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Falsch.
Frage 23 (1085-1.0)	a) Falsch.
	b) Falsch. Das ist nicht die Aufgabe des Scrum Masters.
	c) Falsch. Die Definition of Ready hat damit nichts zu tun.
	d) Richtig.
Frage 24 (1087-1.0)	a) Richtig.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Falsch.
Frage 25 (1095-1.0)	a) Richtig. Inhalt und Reihenfolge der einzelnen Product Backlog Items im Product Backlog sind so zu wählen, dass in jedem Release der richtige Mix aus Basis-, Leistungs- und Begeisterungsfaktoren enthalten sind.
	b) Falsch. Nicht die Masse ist entscheidend, sondern der richtige Mix.
	c) Falsch. Es ist ein ausreichender Anteil von Basismerkmalen zu implementieren. Basismerkmale werden in der Regel NICHT aktiv nachgefragt.
	d) Falsch. Der Product Owner steuert nicht das Daily Scrum.
Frage 26 (1113-1.0)	a) Falsch.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 27 (1118-1.0)	a) Falsch. Scrum-Teams organisieren sich selbst.
	b) Falsch. Das Entwicklungsteam sollte sich so weit wie möglich auf seine Arbeit konzentrieren und sich nicht mit solchen Themen beschäftigen – zumal durch dieses „Rechenschaft-Ablegen“ der Sinn und Zweck der Nutzung von Story Points zumindest stark beeinträchtigt wird.
	c) Richtig.
	d) Falsch. Der Scrum Master ist der richtige Ansprechpartner.
Frage 28 (1120-1.0)	a) Falsch.
	b) Falsch.
	c) Falsch.
	d) Richtig.
Frage 29 (1121-1.1)	a) Richtig.
	b) Falsch.

	c) Falsch.
	d) Falsch.
Frage 30 (1125-1.0)	a) Falsch.
	b) Falsch.
	c) Richtig.
	d) Falsch.