

## Test-Prüfung: Agile Coach

**Fragen:** 20

**Zeit** 30 Minuten

**Zusätzliche Zeit (Nachteilsausgleich):** 8 Minuten

Dieses 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 20 Punkte. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Je nach erreichter Punktzahl wird dem Kandidaten folgende Zertifizierung zuerkannt:

Richtige Antworten	Score	
0 – 13	0 % – <70 %	–
14 – 20	70 % – 100 %	Agile Coach

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

**Frage 1** (1092-1.0)

Bei der Einführung von neuen Arbeitsabläufen, wie beispielsweise Scrum, ist immer mit Widerstand zu rechnen. Was zeichnet dabei den Typ „Pragmatiker“ (Pragmatist) aus?

- a) Pragmatiker nehmen wenig Rücksicht auf akzeptierte Vereinbarungen.
- b) Pragmatiker stellen akzeptierte Annahmen infrage.
- c) Pragmatiker bevorzugen Änderungen ohne Strukturänderungen.
- d) Pragmatiker bevorzugen praktische Änderungen.

**Frage 2** (1102-1.0)

Welche Domäne, die das Cynefin-Framework beschreibt, ist richtig skizziert?

- a) Die Domäne „Komplex“. In diese Domäne fallen Situationen (bzw. Probleme) mit einem offensichtlichen Ursache-Wirkungs-Verhältnis.
- b) Die Domäne „Komplex“. Situationen (bzw. Probleme), die dieser Domäne zugeordnet werden können, verlangen einen kreativen/innovativen Lösungsansatz.
- c) Die Domäne „Disorder“. Situationen (bzw. Probleme), die dieser Domäne zugeordnet werden können, zeichnen sich durch ein komplexes Ursache-Wirkungs-Verhältnis aus.
- d) Die Domäne „Kompliziert“. Situationen (bzw. Probleme), die dieser Domäne zugeordnet werden können, lassen sich durch einfaches Erfassen von Fakten kategorisieren und einer Lösung zuführen.

**Frage 3** (1104-1.1)

Beim agilen Vorgehen werden Entscheidungen erst dann getroffen, wenn sie notwendig sind – also so spät wie möglich. Was ist die beste Begründung dafür?

- a) Um sich Optionen offenzuhalten und in der Hoffnung, dass die Entscheidung zu einem späteren Zeitpunkt auf einer besseren Informationslage basiert.
- b) Da in der Produktvision bereits zu Anfang alle wesentlichen Entscheidungen für die Lösung festgelegt wurden, können Entscheidungen für Details auch noch später getroffen werden.
- c) Da der Product Backlog kontinuierlich aufgebaut wird, braucht der Product Owner den Entscheidungsspielraum.
- d) Da der Kunde in der Regel erst sehr spät formulieren kann, was er wirklich benötigt.

**Frage 4** (1170-1.1)

Welche Aussage zum Daily Scrum ist FALSCH?

- a) Das Daily Scrum soll helfen, einen schnelleren und flexibleren Flow (Arbeitsfluss) zu erreichen.
- b) Das Daily Scrum dient zur Synchronisation des Entwicklungsteams.
- c) Das Daily Scrum hilft dabei, Wartephasen zu reduzieren oder gar zu vermeiden.
- d) Das Daily Scrum dauert maximal 15 Minuten. Diese Zeit dient in erster Linie dazu, dass sich das Scrum Team synchronisiert.

**Frage 5** (1173-1.1)

Wie reagieren Sie als Agile Coach, wenn Sie feststellen, dass ein neu gebildetes Scrum Team das Review am Ende des zweiten Sprints ohne externe Stakeholder durchführen möchte?

- a) Da es die Entscheidung des Product Owners ist, wer zum Review eingeladen wird, finde ich das in Ordnung und unternehme nichts weiter.
- b) Da es die Entscheidung des Scrum Teams ist, wer zum Review eingeladen wird, spreche ich mit dem Scrum Team, um die Entscheidung zu hinterfragen.
- c) Da der Product Owner die Verantwortung trägt, dass die richtigen Stakeholder zum Review eingeladen werden, spreche ich mit dem Product Owner, um die Entscheidung zu hinterfragen.
- d) Da der Product Owner die Verantwortung trägt, dass die richtigen Stakeholder zum Review eingeladen werden, finde ich das in Ordnung und unternehme nichts weiter.

**Frage 6** (1174-1.0)

Aus welchen Typen von Elementen (Product Backlog Items) kann ein Product Backlog bestehen?

- a) Defekte und Abnahmebedingungen.
- b) Defekte und technische Verbesserungen.
- c) Technische Verbesserungen und Definition of Done.
- d) Definition of Ready und Defekte.

**Frage 7** (1178-1.0)

Wann kann die Pflege des Product Backlogs nicht erfolgen?

- a) In der Retrospektive.
- b) Im Review.
- c) Im Vorfeld der Sprintplanung.
- d) Im Rahmen eines Workshops während des Sprints.

**Frage 8** (1181-1.0)

Welche Aussage zu der Rolle „Scrum Master“ ist NICHT richtig?

- a) Um die Rolle „Scrum Master“ gut ausfüllen zu können, wird auch ein guter technischer Sachverstand benötigt, um die technischen Probleme, denen sich das Team gegenübersteht, zu verstehen.
- b) Ein richtig guter Scrum Master beantwortet Fragen zu neuen Problemstellungen aus dem Scrum Team fast nie direkt, sondern versucht zuerst, seinem Gegenüber mit einer tiefgreifenden Gegenfrage zu helfen, selbst einen Lösungsweg zu erkennen.
- c) Ein richtig guter Scrum Master beantwortet Fragen zu neuen Problemstellungen aus dem Scrum Team so präzise und schnell wie möglich, um die Performance des Scrum Teams nicht durch langes Problemwälzen in Gefahr zu bringen.
- d) Um die Rolle „Scrum Master“ gut ausfüllen zu können, wird Geduld benötigt.

**Frage 9** (1182-1.0)

Welche Aussage zu der Rolle „Scrum Master“ ist richtig?

- a) Neben der Rolle „Scrum Master“ kann eine Person auch gleichzeitig noch eine andere Rolle im Scrum Team übernehmen. Es ist aber fraglich, ob das empfehlenswert ist.
- b) Neben der Rolle „Scrum Master“ kann eine Person gleichzeitig KEINE andere Rolle im Scrum Team übernehmen.
- c) Neben der Rolle „Scrum Master“ kann eine Person gleichzeitig NICHT auch Leiter der Entwicklungsabteilung sein.
- d) Die Rolle „Scrum Master“ ist immer eine Vollzeitbeschäftigung, die es nicht erlaubt, noch eine andere Rolle zu übernehmen.

**Frage 10** (1192-1.1)

Vervollständigen Sie folgenden Satz: Viele kleinere und häufigere Releases ...

- a) ... führen immer zu einem höheren Return on Investment.
- b) ... verringern mit hoher Wahrscheinlichkeit die Gesamtinvestitionen in das Endprodukt.
- c) ... verringern das Risiko durch schnelles Lernen.
- d) ... benötigen immer eine DevOps-Umgebung.

**Frage 11** (1193-1.1)

Was sollte immer der erste Schritt sein, wenn ein Produkt vollkommen neu oder ein bestehendes Produkt signifikant geändert werden soll?

- a) Zusammenstellen eines ersten groben Product Backlogs mit den wesentlichen Anforderungen der Stakeholder im Rahmen eines Brainstorming-Workshops.
- b) Abstimmung der Entwicklungsidee mit der Unternehmensstrategie.
- c) Entwickeln und Abstimmen des Zeitplans für die Entwicklung.
- d) Zusammenstellen des Entwicklungsteams, da dieses bei der Entwicklung des Product Backlogs wichtige Unterstützung bietet.

**Frage 12** (1196-1.1)

Es besteht ein Zusammenhang zwischen dem Aufwand für die Durchführung einer Schätzung und der Genauigkeit des erzielten Schätzergebnisses. Welche Aussage dazu ist richtig?

- a) Je höher der Aufwand, desto genauer das Schätzergebnis.
- b) Bei Erhöhung des Aufwands wird das Schätzergebnis bis zu einem bestimmten Punkt besser, um dann wieder schlechter zu werden.
- c) Der Zusammenhang zwischen beiden verläuft linear.
- d) Bei Erhöhung des Aufwands wird das Schätzergebnis bis zu einem bestimmten Punkt langsam bis zu einem Maximum besser und verharrt auch bei weiterhin steigendem Aufwand auf diesem Maximum.

**Frage 13** (1197-1.0)

Welche Aussage bezüglich der Bemessung für Product-Backlog-Elemente ist richtig?

- a) Product-Backlog-Elemente werden in der Regel in Kleidergrößen (... , S, M, L, ...) bemessen. Sprint-Backlog-Elemente werden in der Regel in Idealstunden bemessen.
- b) Backlog-Elemente können in Story Points, Idealtagen oder Idealstunden bemessen werden.
- c) Idealtage oder Idealstunden dürfen nicht genutzt werden.
- d) Für Product-Backlog-Elemente ist die Bemessung in Idealstunden vorzuziehen, da so eine klare Aussage über den Fertigstellungstermin getroffen werden kann.

**Frage 14** (1201-1.1)

Was unterstützt die Selbststeuerung eines Scrum Teams?

- 1. Osmotische Kommunikation.
  - 2. Retrospektive.
  - 3. Review
  - 4. Daily Scrum
  - 5. Information Radiators
  - 6. Sprint Goal
- a) Alles aus der Liste.
  - b) Nur 1, 3 und 6.
  - c) Nur 1 und 6.
  - d) Nichts aus der Liste außer 3.

**Frage 15** (1204-1.0)

Was sollten die Teammitglieder, die das im Sprint zu entwickelnde Inkrement testen sollen, in der Regel NICHT machen, solange das Inkrement noch nicht fertiggestellt ist?

- a) An anderen technischen Tasks arbeiten.
- b) Mit der Umsetzung einer anderen User Story beginnen.
- c) Nicht weiter tun und warten, bis das Inkrement zum Testen freigegeben ist.
- d) Die Tests für das Inkrement entwickeln.

**Frage 16** (1206-1.0)

Welcher Aussage sollte ein guter Agile Coach zustimmen?

- a) Zur Einführung von Scrum sollte immer auf Nexus zurückgegriffen werden.
- b) Zur Einführung von Scrum sollte immer auf das Scaled Agile Framework zurückgegriffen werden.
- c) Zur Einführung von agilem Vorgehen/agilen Arbeitsweisen sollte immer auf Nexus zurückgegriffen werden.
- d) Nexus ist ein Prozess-Rahmenwerk für mehrere Scrum Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.

**Frage 17** (1209-1.1)

Die Situation: Sechs Wochen vor dem geplanten Release-Termin besteht der Product Owner darauf, dass eine bisher im Product-Backlog nicht enthaltene und mit anderen Arbeiten nicht vergleichbare Funktion noch umgesetzt werden muss. Die User Story wird vom Entwicklungsteam mit 5 Story Points bewertet. Im Schnitt schafft das Entwicklungsteam 100 Story Points in einem Sprint mit Stories in der Größe von 0,5 bis maximal 8 Story Points. Der Scrum Master und zwei Drittel des Entwicklungsteams sind der Meinung, dass die Story problemlos umgesetzt werden kann. Wie sollte sich ein guter Coach, der das Team zum ersten Mal sieht, verhalten?

- a) Nachdem die Mehrheit die Umsetzung für möglich hält, sollte das den Coach nicht weiter interessieren.
- b) Da es kein einstimmiges Meinungsbild gibt, sollte der Coach das Team darauf ansprechen, damit das Team sich überlegen kann, wie es mit diesem Tatbestand am besten verfährt.
- c) Da der Coach das Team gerade erst kennengelernt hat, sollte er darauf vertrauen, dass es seine Sache schon richtig macht.
- d) Funktionen, die erst in „letzter Sekunde“ in den Backlog eingeschoben werden, bilden immer ein großes Risiko, auf das der Coach das Team hinweisen sollte.

**Frage 18** (1210-1.0)

Warum sollten technische Schulden nicht als „Schlamperei“ bezeichnet werden?

- a) Auch wenn es umgangssprachlich als Schlamperei bezeichnet werden kann, führt die Verwendung dieses Begriffs potenziell dazu, dass das Team die Augen vor den technischen Schulden verschließt.
- b) Technische Schulden sind keine Schlamperei, da beispielsweise der Termindruck dazu führt, dass weniger als gewollt getestet wird.
- c) Schlamperei bezeichnet das bewusste Unterlassen notwendiger Arbeiten. Technische Schulden sind unvermeidbar.
- d) Schlamperei bezeichnet das bewusste Unterlassen notwendiger Arbeiten. Technische Schulden sind vermeidbar.

**Frage 19** (1214-1.0)

Das „D“ im Akronym ADAPT steht für „Desire“ (Wunsch, Begehren). Was hat es damit auf sich im Zusammenhang mit der Umsetzung von Änderungen?

- a) Nachdem die Stakeholder das Bewusstsein haben, dass eine Änderung notwendig ist, sollten sie den Wunsch nach Umsetzung auch verstehen.
- b) Nachdem die Stakeholder das Bewusstsein haben, dass eine Änderung notwendig ist, entsteht bei ihnen der Wunsch nach Umsetzung ganz allein.
- c) Um Änderungen erfolgreich umsetzen zu können, sollte dafür gesorgt werden, dass die Stakeholder nicht nur den Wunsch, sondern vielmehr das Begehren haben, dieses Vorhaben aktiv zu unterstützen.
- d) Der Wunsch nach Änderung bildet den Anfang zur erfolgreichen Umsetzung.

**Frage 20** (1219-1.0)

Womit beginnt ein Release Train?

- a) Mit einem Meeting zur Planung des Release, an dem alle Entwickler teilnehmen.
- b) Mit einem Meeting zur Planung des Release, an dem nur die Vertreter der Entwicklungsteams teilnehmen, da es sonst zu viele Teilnehmer werden.
- c) Mit dem Release-Planungstreffen, an dem nur die Vertreter der Entwicklungsteams teilnehmen, da es sonst zu viele Teilnehmer werden.
- d) Mit dem Release-Train-Planungstreffen, an dem nur die Vertreter der Entwicklungsteams teilnehmen, da es sonst zu viele Teilnehmer werden.





### Lösungen für: Test-Exam Agile Coach

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			



## Lösungen: Test-Exam Agile Coach

### Frage 1 (1092-1.0)

- a) Falsch.
- b) Falsch.
- c) Falsch.
- d) Richtig.

### Frage 2 (1102-1.0)

- a) **Falsch.** Die Domäne „Komplex“ weist (meist aufgrund einer hohen Anzahl von Einflussfaktoren) kein klares Ursache-Wirkungs-Verhältnis auf. Hier sind Sachverstand und ein eher experimentelles Vorgehen gefordert.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Situationen (bzw. Probleme), die dieser Domäne zugeordnet werden, lassen sich keiner der anderen Domänen zuordnen und müssen in zuordenbare Teilbereiche aufgeteilt werden, um sie beherrschbar zu machen.
- d) **Falsch.** Situationen (bzw. Probleme), die dieser Domäne zugeordnet werden können, müssen von Experten (beispielsweise zur Fehlersuche) bearbeitet werden.

### Frage 3 (1104-1.1)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Die Produktvision beschreibt lediglich den Rahmen für eine Lösung und nicht deren Details.
- c) **Falsch.** Die Aussage an sich ist zwar richtig, allerdings ist die Begründung nicht stichhaltig genug.
- d) **Falsch.** Die Aussage trifft zwar in der Regel zu, allerdings stellt sie keine gute Begründung dar.

### Frage 4 (1170-1.1)

- a) **Falsch.** Die Beschreibung zeigt den zu erwartenden Nutzen des Daily Scrum auf.
- b) **Falsch.** Die Beschreibung zeigt den zu erwartenden Nutzen des Daily Scrum auf.
- c) **Falsch.** Die Beschreibung zeigt den zu erwartenden Nutzen des Daily Scrum auf.
- d) **Richtig.** Das Daily Scrum dient in erster Linie zur Synchronisation der Entwickler untereinander.

### Frage 5 (1173-1.1)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.** Die Verantwortung liegt beim Product Owner.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.**

### Frage 6 (1174-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt folgende Typen von Product Backlog Items (User Stories): Funktion, Änderung, Defekt, technische Verbesserung und Wissenserwerb.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Siehe Begründung zu A.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu A.

### Frage 7 (1178-1.0)

- a) **Richtig.** Hier geht es einzig um die Verbesserung der Arbeit des Teams und nicht um das Produkt.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 8** (1181-1.0)

- a) Falsch.
- b) Falsch.
- c) Richtig.
- d) Falsch.

**Frage 9** (1182-1.0)

- a) **Richtig.** Es ist aber zu prüfen, ob und wo es Zielkonflikte gibt. In der Regel ist es besser, wenn neben der Rolle „Scrum Master“ von der Person keine weitere Rolle im Scrum Team oder in einer Leitungsfunktion übernommen wird.
- b) Falsch.
- c) Falsch.
- d) Falsch.

**Frage 10** (1192-1.1)

- a) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.
- b) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.

**Frage 11** (1193-1.1)

- a) **Falsch.** Dies kann erst erfolgen, wenn die Produktvision geklärt ist.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Ohne Idee ist die Aufstellung eines Zeitplans sinnlos.
- d) **Falsch.**

**Frage 12** (1196-1.1)

- a) **Falsch.** Es besteht kein linearer Zusammenhang.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Es besteht kein linearer Zusammenhang.
- d) **Falsch.**

**Frage 13** (1197-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt keine Standardeinheit. In der Regel werden Story Points bzw. Idealtage verwendet.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 14** (1201-1.1)

- a) **Richtig.** Alles aus der Liste unterstützt die Selbstorganisation eines Teams.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 15** (1204-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.** In der Regel sollten sie nicht warten, sondern sich einer anderen Arbeit im Sprint widmen.
- d) **Falsch.**

**Frage 16** (1206-1.0)

- a) **Falsch.** Nexus hat mit der Einführung von Scrum nichts zu tun. Bei Nexus geht es um die Organisation von mehreren Scrum Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.
- b) **Falsch.** Das Scaled Agile Framework zielt auf eine organisationsweite Einführung einer agilen Arbeitsweise. Scrum ist dabei nur ein Thema.
- c) **Falsch.** Nexus hat mit der Einführung von Scrum nichts zu tun. Bei Nexus geht es um die Organisation von mehreren Scrum Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.
- d) **Richtig.**

**Frage 17** (1209-1.1)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Da Sie das Team nicht kennen, sollten Sie das Thema zumindest kurz ansprechen.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 18** (1210-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 19** (1214-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Ein Wunsch führt nicht automatisch dazu, sich an seiner Umsetzung aktiv zu beteiligen, denn sonst würden wahrscheinlich viel mehr Menschen mehr Sport machen.

**Frage 20** (1219-1.0)

- a) **Richtig.** Er beginnt mit dem Release-Planungstreffen mit allen Entwicklern.
- b) **Falsch.** Egal, wie das Treffen bezeichnet wird, es nehmen alle Entwickler daran teil.
- c) **Falsch.** Egal, wie das Treffen bezeichnet wird, es nehmen alle Entwickler daran teil.
- d) **Falsch.** Egal, wie das Treffen bezeichnet wird, es nehmen alle Entwickler daran teil.



**Antworten:**

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				