

Test-Prüfung: Scrum Master

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 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 – 10	0 % – 50 %	–
11 – 14	>50 % – <75 %	Scrum Foundation
15 – 20	75 % – 100 %	Scrum Master

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

Frage 1 (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 2 (1009-1.0)

Was ist KEIN Vorteil von „Transparenz“ in einem Projekt?

- a) Gemeinsame Sprache.
- b) Gemeinsames Verständnis.
- c) Die wesentlichen Aspekte sind für jeden sichtbar.
- d) Osmotische Kommunikation.

Frage 3 (1028-1.0)

Ein Scrum Team hat im aktuellen Sprint noch Zeit und kann noch weitere Product-Backlog-Einträge fertigstellen. Wer entscheidet, welche Einträge im aktuellen Sprint zusätzlich fertiggestellt werden können?

- a) Der Product Owner.
- b) Der Scrum Master.
- c) In Absprache mit dem Product Owner kann das Entwicklungsteam die Product-Backlog-Einträge aushandeln und zusätzlich in den Sprint Backlog ziehen.
- d) Der Kunde.

Frage 4 (1031-1.0)

Ein Scrum Team stellt im aktuellen Sprint fest, dass es nicht alle ausgewählten User Stories fertigstellen kann. Welche Rolle(n) entscheidet (entscheiden), welche Einträge im aktuellen Sprint fertiggestellt werden sollen?

- a) Der Product Owner, weil dieser für den Erfolg des Produktes verantwortlich ist.
- b) Die Absprache erfolgt zwischen Product Owner und dem Entwicklungsteam, da der Product Owner weiß, was für den Erfolg des Produktes wichtig ist. Das Entwicklungsteam hingegen kann am besten abschätzen, was es noch leisten kann.
- c) Der Scrum Master, weil er allein weiß, was das Scrum Team leisten kann.
- d) Der Kunde, weil dieser für das Produkt zahlt.

Frage 5 (1037-1.0)

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

- a) Alle sind gleichermaßen verantwortlich.
- b) Der Scrum Master.
- c) Der Product Owner.
- d) Das Entwicklungsteam.

Frage 6 (1038-1.0)

Entscheiden Sie begründet, welche Rolle dafür verantwortlich ist, 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 7 (1039-1.0)

Was ist ein Information Radiator?

- a) Eine Anzeigetafel zur Darstellung wichtiger Informationen.
- b) Ein Tool zur automatischen Übermittlung von Informationen an den Product Owner.
- c) Ein Statusbericht des Scrum Masters an das Management.
- d) Eine Informationseinheit.

Frage 8 (1051-1.0)

Sie verfolgen den Sprintfortschritt 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 User Stories für diesen Sprint geplant.
- b) Es wurden zu wenige User 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 9 (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 10 (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 11 (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 12 (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 13 (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 Dreisatzes 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 14 (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 15 (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 16 (1085-1.0)

Wann sollte in einem Sprint getestet werden?

- a) Nur kurz vor dem Sprintreview, 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 17 (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 18 (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 19 (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 User 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 Investment (ROI) zu erreichen.

Frage 20 (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 jeder einzelnen User Story 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.

Lösungen für: Test-Exam Scrum Master

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 Scrum Master

Frage 1 (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 ist 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 2 (1009-1.0)

- a) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Juli 2016]: Transparenz in einem Projekt ermöglicht, dass die wesentlichen Aspekte für jeden sichtbar sind. Dies umfasst u. a. eine gemeinsame Sprache und ein gemeinsames Verständnis (-> DoD).
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- c) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- d) **Richtig.** Durch osmotische Kommunikation kann zwar die Transparenz in einem Projekt erhöht werden. Sie ist aber kein Vorteil, der durch Transparenz erreicht wird. Osmotische Kommunikation bezeichnet den Tatbestand, dass Teammitglieder auch dann Informationen aufnehmen können, wenn sie nicht unmittelbar und aktiv an einem Gespräch teilnehmen.

Frage 3 (1028-1.0)

- a) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.
- c) **Richtig.** Laut Scrum Guide™ werden die Product-Backlog-Einträge zwischen dem Product Owner und dem Entwicklungsteam ausgehandelt. Der Kunde sowie die relevanten Stakeholder nehmen nicht am Planungsmeeting teil und werden durch den Product Owner vertreten, der auch für den Erfolg des Produktes die Verantwortung trägt.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.

Frage 4 (1031-1.0)

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

Frage 5 (1037-1.0)

- a) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.
- b) **Richtig.** Der Scrum Master hat die Verantwortung, das gesamte Scrum Team in die Lage zu versetzen, das Rahmenwerk zu verstehen und nach den Vorgaben des Rahmenwerks zu arbeiten.
- c) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.

Frage 6 (1038-1.0)

- a) **Falsch.** Der Rolleninhaber muss zwar über entsprechende Fähigkeiten verfügen; dies stellt aber keine ausreichende Begründung für die Antwort dar.
- b) **Falsch.** Den einzelnen Rollen im Scrum-Rahmenwerk kommt allen das gleiche Gewicht zu.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** In einem Projekt nach Scrum gibt es keinen Projektleiter.

Frage 7 (1039-1.0)

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

Frage 8 (1051-1.0)

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

Frage 9 (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 10 (1061-1.0)

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

Frage 11 (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 12 (1068-1.0)

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

Frage 13 (1074-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt keine triangulären Zahlenreihen. Triangulär bedeutet „dreieckig“.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Richtig.**

Frage 14 (1077-1.0)

- a) **Falsch.** Das ist bei Affinity Estimation der Fall.
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.** Durch den Vergleich der zu schätzenden User Story mit einer oder mehreren Referenz-Stories wird das Schätzergebnis exakter.
- d) **Falsch.**

Frage 15 (1082-1.0)

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

Frage 16 (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 17 (1087-1.0)

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

Frage 18 (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 ist.
- 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 19 (1113-1.0)

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

Frage 20 (1120-1.0)

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

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				