

Scrum Master und Product Owner Kombi

Übungsprüfung v01.00 für Syllabus v04

Anzahl Fragen	60
Art der Prüfung	Multiple Choice; zu jeder Frage gibt es nur eine korrekte Antwort
Prüfungsdauer	
Reguläre Zeit	90 Minuten
Nachteilsausgleich: Zusätzliche Zeit bei Problemen aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse oder bei nachgewiesenen Beeinträchtigungen	23 Minuten
Erreichbare Prüfungsergebnisse	
Anzahl richtiger Antworten (Prozent)	Erreichtes Zertifikatslevel
0 – 30 (0% – 50%)	nicht bestanden
31 – 44 (> 50% – < 75 %)	Scrum Foundation
45 – 60 (75% – 100 %)	Scrum Master & Product Owner

Leerseite

Fragen

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 (1010-1.0)

Was ist die beste Basis, um in einem agilen Projekt die notwendige Transparenz sicherstellen zu können?

- a) Offene Kommunikation.
- b) Arbeitsablauf und die entstehende Arbeit müssen sowohl für diejenigen sichtbar sein, die die Arbeit ausführen, als auch für diejenigen, die die Arbeit empfangen.
- c) Alle Arbeitsabläufe im Detail dokumentieren.
- d) Alle Ergebnisse im Detail dokumentieren.

Frage 3 (1012-1.0)

Was ist das übergeordnete Ziel der Säule „Überprüfung (Inspection)“ der empirischen Prozesssteuerung?

- a) Regelmäßige Überprüfung der Qualität der fertiggestellten Increments
- b) Regelmäßige Überprüfung, wie der Product Backlog abgearbeitet wird.
- c) Regelmäßige Überprüfung der Scrum-Artefakte in Bezug auf die Erreichung des Sprintziels.
- d) Regelmäßige Überprüfung, wie der Sprint Backlog abgearbeitet wird.

Frage 4 (1020-1.1)

Was ist die beste Aussage über den Aufbau eines Product Backlogs?

- a) Alle User Stories im Product Backlog sollten sehr klein und so geordnet sein, dass diejenigen mit dem höchsten Nutzen vorrangig abgearbeitet werden können.
- b) Da komplexe Anforderungen den größten Nutzen versprechen, wie beispielsweise Themen und Epics (Epen), sollten diese höher priorisiert werden als kleinere User Stories.
- c) Backlog-Einträge, wie beispielsweise Themen und Epics (Epen), sollten im Product Backlog nach ihrem Nutzen geordnet werden und in kleinere Einheiten aufgeschlüsselt werden, wenn sie in einem der nächsten Sprints umgesetzt werden sollen.
- d) Agiles Projektmanagement nach Scrum verlangt keinen besonderen Aufbau des Product Backlogs.

Frage 5 (1022-1.0)

Was wird bei der Sprint-Planung (Sprint Planning) geplant?

- a) Das Increment, welches die höchste Priorität hat.
- b) Die Increments, die in das nächste Release aufgenommen werden sollen.
- c) Die Arbeit für den nächsten Sprint.
- d) Die Verfügbarkeit des Scrum Teams in den nächsten Planungszyklen.

Frage 6 (1023-1.0)

Was wird bei der Sprintplanung NICHT geplant?

- a) Das Increment, das die höchste Priorität hat.
- b) Was im nächsten Sprint erreicht werden kann.
- c) Die Arbeit für den nächsten Sprint.
- d) Die User Stories, die im nächsten Sprint umgesetzt werden können.

Frage 7 (1026-1.0)

Welche Frage sollte unter anderem beim Sprint Planning Meeting behandelt werden?

- a) Was muss der Product Owner bis zum nächsten Meeting erledigen?
- b) Was haben die Developer seit dem letzten Meeting erledigt?
- c) Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?
- d) Wobei kann uns der Scrum Master unterstützen?

Frage 8 (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 können die Developer die Product-Backlog-Einträge aushandeln und zusätzlich in den Sprint Backlog ziehen.
- d) Der Kunde.

Frage 9 (1031-1.0)

Ein Scrum Team stellt im aktuellen Sprint fest, dass es nicht alle ausgewählten User Stories fertigstellen kann. Wer entscheidet, 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 Developern, da der Product Owner weiß, was für den Erfolg des Produktes wichtig ist. Die Developer hingegen können am besten abschätzen, was sie noch zu leisten haben.
- c) Der Scrum Master, weil er allein weiß, was das Scrum Team leisten kann.
- d) Der Kunde, weil dieser für das Produkt zahlt.

Frage 10 (1033-1.2)

Die These lautet: „Product-Backlog-Einträge sollten so weit wie möglich technische Details enthalten.“ Welche der folgenden Aussagen stimmt und liefert die beste Begründung?

- a) Die These stimmt, da User Stories dem Akronym INVEST entsprechen sollen.
- b) Die These stimmt, da User Stories dem Akronym DEEP entsprechen sollen.
- c) Die These stimmt nicht, da die technischen Details in der Entwicklung mit dem Scrum Master erst dann geklärt werden sollten, wenn sie letztendlich auch entschieden werden müssen.
- d) Die These stimmt nicht, da die Art der technischen Umsetzung so weit wie möglich von den Developern entschieden werden kann.

Frage 11 (1034-1.0)

Was passiert im Sprint Planning Meeting?

- a) Der Product Owner erstellt eine Prognose über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden soll.
- b) Die Developer beschreiben das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.
- c) Im Gespräch mit dem Product Owner wählen die Developer die Einträge aus dem Product Backlog aus, die in den aktuellen Sprint aufgenommen werden sollen.
- d) Der Scrum Master zeigt die Hindernisse für das Sprint-Ziel auf.

Frage 12 (1035-1.0)

Wer trägt die Verantwortung für eine Aufgabe, die einem einzelnen Teammitglied der Developer zugeordnet wurde?

- a) Der Product Owner.
- b) Das jeweilige Teammitglied.
- c) Der Scrum Master.
- d) Alle Developer.

Frage 13 (1041-1.0)

In einem Daily Scrum beschwert sich eines der Teammitglieder über häufige Unterbrechungen durch Personen außerhalb des Teams. Welche Person sollte diese Störung ausräumen?

- a) Der Manager.
- b) Der Scrum Master.
- c) Das Teammitglied.
- d) Der Product Owner.

Frage 14 (1043-1.0)

Wann erfolgt die Pflege des Product Backlogs NICHT?

- a) Während der Sprint-Retrospektive.
- b) Während des Sprint Reviews.
- c) Während der Sprint-Planung.
- d) Während Problemlösungsdiskussionen zwischen Product Owner und den Developern.

Frage 15 (1044-1.0)

Die Sprint-Dauer beträgt maximal einen Monat. Warum?

- a) Weil der Product Backlog so aufgeteilt wurde, dass eine User Story in maximal einem Monat abgearbeitet werden kann.
- b) Weil es schwierig ist, sich länger als einen Monat auf eine Aufgabe zu konzentrieren.
- c) Weil Kunden nicht länger warten wollen.
- d) Weil bei einem zu großen Zeithorizont eines Sprints die Gefahr besteht, dass sich die gewünschten Ergebnisse ändern können, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen kann.

Frage 16 (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 der Developer 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 17 (1049-1.0)

Wer kann an einer Retrospektive NICHT teilnehmen?

- a) Stakeholder (außerhalb des Scrum Teams), die nicht eingeladen wurden.
- b) Generell ist Stakeholdern (außerhalb des Scrum Teams) die Teilnahme untersagt.
- c) Scrum Master bzw. Product Owner, sofern die Developer dies beschließen.
- d) Bestimmte Mitglieder des Scrum Teams, sofern die Developer dies beschließen.

Frage 18 (1050-1.0)

Welches Scrum-Ereignis dient dem Rückblick und der Vereinbarung von Initiativen zur Umsetzung von Verbesserungen?

- a) Sprint Retrospective.
- b) Daily Scrum.
- c) Sprint Review.
- d) Verbesserungen können jederzeit erkannt werden.

Frage 19 (1055-1.0)

Ein Scrum of Scrums ist nötig, ...

- a) ... wenn viele Scrum Teams an einem Produkt arbeiten.
- b) ... wenn viele Developer an einem Produkt arbeiten.
- c) ... wenn viele Product Owner an einem Produkt arbeiten.
- d) ... wenn viele Scrum Master an einem Produkt arbeiten.

Frage 20 (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 21 (1064-1.2)

Beim Schätzen einer Story sind folgende Ergebnisse zustande gekommen: 1 Story Point (Developer X), 13 Story Points (Developer Y), ? Story Points (Developer Z). Was ist die beste Vorgehensweise in dieser Situation?

- a) Der Scrum Master empfiehlt, den Mittelwert aus allen Schätzwerten zu nehmen. Das Fragezeichen wird dabei nicht berücksichtigt.
- b) Ein Developer empfiehlt, den Mittelwert aus den Schätzwerten aller Developer zu nehmen. Das Fragezeichen wird dabei mit 5 Story Points bewertet, damit das offensichtliche Risiko bei der Bewertung ausreichend berücksichtigt wird.
- c) Aufgrund der großen Differenz der Bewertung der Developer bittet der Scrum Master den Developer mit dem höchsten und denjenigen mit dem niedrigsten Wert sowie den, der die Story nicht bewerten konnte, um eine kurze Erläuterung ihrer Schätzungen und versucht, eine klärende Diskussion zwischen den Developern und dem Product Owner in Gang zu setzen.
- d) Ein Developer empfiehlt aufgrund seiner Erfahrung, die Story von Developer Z mit 5 Story Points zu bewerten.

Frage 22 (1067-1.0)

Welchen der folgenden Aspekte würde man in einer Definition of Done finden?

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

Frage 23 (1069-1.0)

Welchen der folgenden Aspekte würde man in einer Definition of Ready (DoR) finden?

- a) Keine blockierenden Abhängigkeiten erkannt.
- b) Unit Test erfolgreich durchgeführt.
- c) Akzeptanztest erfolgreich durchgeführt.
- d) Design erfolgreich überprüft.

Frage 24 (1084-1.0)

Welche Aussage zu „Escaped Defects“ (nicht erkannten Fehlern) stimmt NICHT?

- a) Escaped Defects sind oft das Ergebnis von technischen Schulden (Technical Debt).
- b) Escaped Defects hätten potenziell durch richtiges Testen gefunden werden können.
- c) Escaped Defects können die Ursache von mangelnder Kompetenz des Product Owners und/oder der Developer sein.
- d) Escaped Defects können immer verhindert werden.

Frage 25 (1085-1.0)

Wann sollte in einem Sprint getestet werden?

- a) Nur kurz vor dem Sprint Review, um sicher zu sein, dass das Increment 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 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 die Developer, diese umzusetzen.
- b) Eng verflochtene User Stories deuten auf einen schlecht aufgebauten Product Backlog hin.
- c) Eng verflochtene User Stories sind den Developern 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 27 (1115-1.0)

Ein Scrum Team arbeitet seit Kurzem an einem Projekt. Die Sprint-Dauer ist auf 4 Wochen festgelegt. In Ihrer Rolle als Product Owner möchten Sie sicherstellen, dass durch Ihren ungeplanten Urlaubswunsch die Arbeiten nicht behindert werden. Damit Sie am nächsten Planungsmeeting noch vor Ihrem Urlaub teilnehmen und zum Sprint-Ende wieder da sein können, schlagen Sie vor, den gerade begonnenen Sprint auf 2 Wochen zu verkürzen. Würde der Scrum Master Ihrem Wunsch entsprechen?

- a) Nein, da durch diese einmalige Verkürzung der Vorteil des gleichmäßigen Rhythmus (Kadenz) beeinträchtigt würde und das Scrum Team in Gefahr geriete, aus dem Tritt zu kommen.
- b) Nein, da diese Entscheidung die Developer zu treffen haben.
- c) Ja, da eine Änderung der Sprint-Dauer immer möglich ist.
- d) Ja, da der Product Owner für den Erfolg des Produktes verantwortlich ist.

Frage 28 (1118-1.0)

Der Product Owner benötigt Unterstützung bei der Erklärung gegenüber den Stakeholdern, warum die Developer im letzten Sprint lediglich eine Velocity von 10 statt der geplanten 30 Story Points erreicht haben. Wen sollte er ansprechen, um Unterstützung zu erhalten?

- a) Den Leiter der Developer, da dieser dies erklären können muss.
- b) Die Developer, da jedes Mitglied dies erklären können muss.
- c) Den Scrum Master, da dieser über die nötigen Kenntnisse verfügt und für seine Unterstützung da ist.
- d) Niemanden. Als guter Product Owner muss man das allein können.

Frage 29 (1119-1.0)

In Ihrem Scrum Team gibt es drei Product Owner. Was ist die beste Erklärung dafür?

- a) Es handelt sich um ein modulares Produkt. Aufgrund personeller Unterbesetzung und der daraus resultierenden Überlastung des Einzelnen teilen sich drei Personen die Rolle. Je nach Verfügbarkeit nimmt eine Person an den Planungsmeetings teil.
- b) Es handelt sich um ein modulares Produkt, bei dem jeder Product Owner für ein Modul zuständig ist. Darüber hinaus hat ein Product Owner zusätzlich die Verantwortung für das gesamte Produkt.
- c) Nach Scrum darf es das nicht geben.
- d) Zwei Product Owner sind gleichzeitig auch Developer im gleichen Scrum Team.

Frage 30 (1121-1.1)

Mit welcher Begründung kann ein Product Owner bestimmen, dass zum Schätzen des Aufwandes zur Umsetzung der User Stories die Affinity-Estimation-Technik statt des Planning Pokers angewendet wird?

- a) Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- 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 31 (1123-1.0)

Als Product Owner haben Sie entschieden, den Sprint abzubrechen. Was ist die beste Begründung für Ihre Entscheidung?

- a) Der Scrum Master sieht aufgrund vieler neuer Verpflichtungen die Velocity des Teams im Sprint gefährdet.
- b) Diese Entscheidung treffen nicht Sie, sondern der Scrum Master, da dieser den besten Überblick hat.
- c) Sie sind der Meinung, dass die Developer zu viel Zeit in Tests investieren.
- d) Aufgrund der aktuellen Situation sehen Sie, dass es nicht mehr sinnvoll ist, dass das Sprint-Ziel für diesen Sprint erreicht wird.

Frage 32 (1126-1.0)

Wozu dient die Velocity?

- a) Anhand der im Sprint erzielten Velocity lässt sich die Leistungsfähigkeit der Developer messen.
- b) Die der Sprint-Planung zugrunde gelegte Velocity dient lediglich dazu, eine möglichst gute Vorhersage treffen zu können, welche User Stories mit hoher Wahrscheinlichkeit am Ende des Sprints der Definition of Done (DoD) entsprechen.
- c) Die der Sprint-Planung zugrunde gelegte Velocity dient lediglich dazu, eine möglichst gute Vorhersage treffen zu können, welche User Stories mit hoher Wahrscheinlichkeit am Ende des Sprints fertiggestellt sind, also der Definition of Ready (DoR) entsprechen.
- d) Anhand der im Sprint erzielten Velocity lässt sich die Leistungsfähigkeit der Developer Teams in einem Projekt untereinander gut vergleichen.

Frage 33 (1130-1.2)

Task Board und Sprint-Burn-down-Chart sind zwei wichtige Mittel zur Informationsverbreitung innerhalb eines Scrum Teams. Welchem Zweck dienen sie?

- a) Beide dienen der Selbstorganisation des Scrum Teams.
- b) Beide werden im Rahmen des Daily Scrums vom Scrum Master aktualisiert und zeigen den Fortschritt der Arbeiten im Sprint.
- c) Das Burn-down-Chart gibt Auskunft über die bereits abgearbeiteten und die noch abzuarbeitenden Story Points im Sprint. Das Task Board gibt Auskunft über die bereits abgearbeiteten und die noch abzuarbeitenden User Stories / technischen Tasks im Sprint. Beide sind die wesentlichen Werkzeuge des Scrum Masters bei der Überwachung des Arbeitsfortschritts.
- d) Beide dienen der Berichterstattung über den Fortschritt gegenüber anderen Stakeholdern.

Frage 34 (1134-1.0)

Auf welcher Planungsebene („Planning Onion“) findet die Entwicklung der Produktvision statt?

- a) Auf der Ebene der Produktvisionsplanung.
- b) Auf der Ebene der Strategieplanung.
- c) Auf der Ebene der Produktplanung.
- d) Auf der Ebene der Portfolioplanung.

Frage 35 (1135-1.1)

Ein Product Owner hat die erste Idee einer Produktvision für ein vollkommen neues Produkt entwickelt. Auf dieser Basis will er die Entwicklung unmittelbar starten. Was ist der beste Rat, den Sie ihm geben können? Sie raten ihm, ...

- a) ... er solle erst die Produktvision mit den Key Stakeholdern abstimmen.
- b) ... sofort mit der Entwicklung zu beginnen, da er erst im Laufe des agilen Projekts genau wissen könne, welche Funktionen das Produkt benötigt, um erfolgreich sein zu können.
- c) ... erst einen detaillierten Projektplan mit allen benötigten User Stories aufzustellen.
- d) ... sich mit dem Scrum Master über das weitere Vorgehen abzustimmen.

Frage 36 (1144-1.0)

Wie beurteilen Sie die Aussage, dass „alle Vorabplanung nur so weit gehen sollte, dass sie für die Zukunft ausreichend hilfreich ist“?

- a) Die Aussage ist falsch. Richtig ist, sich die Planungsoptionen bis zum letzten Tag im Sprint offenzuhalten, denn so lässt sich die notwendige Balance zwischen Vorhersage und Anpassung erreichen.
- b) Die Aussage ist richtig, da sich für lange Zeiträume einfach nicht sicher planen lässt. Deshalb beträgt der Planungshorizont bei Scrum maximal einen Monat.
- c) Die Aussage ist nicht richtig, da bei komplexen Themen viel Vorplanung notwendig ist, um zum Ziel zu kommen.
- d) Die Aussage ist richtig. Ein Grundgedanke, der Scrum zugrunde liegt, ist der, dass sich der Planungsfehler erhöht, je weiter die Planung in die Zukunft geht. Zur Vermeidung von Planungsfehlern aufgrund einer zu weiten Vorausplanung und der daraus resultierenden notwendigen Aufwände für die Neuplanung sollte die Planung nur so weit wie unbedingt nötig in die Zukunft weisen.

Frage 37 (1148-1.0)

Bei der Planung auf mehreren Ebenen („Planning Onion“) ist für jede Ebene ein Planungsteam definiert. Welche der folgenden Aussagen ist NICHT richtig?

- a) Auf der Tagesebene koordinieren die Developer ihre Arbeiten mit dem Product Owner.
- b) Auf der Portfolioebene planen entsprechend autorisierte Stakeholder. In der Praxis kann einer davon die Person sein, der später die Rolle des Product Owners übertragen wird.
- c) Auf der Release-Ebene interessiert den Product Owner, welche Releases mit welchem Funktionsumfang wann zur Verfügung gestellt werden sollten/müssen.
- d) Auf der Produktebene hat der Product Owner die Planungsverantwortung (= Ergebnisverantwortung). Zur Erstellung des Product Backlogs wird er mit den verschiedenen Stakeholder-Gruppen zusammenarbeiten.

Frage 38 (1149-1.0)

Wer sollte die Rolle des Product Owners übernehmen?

- a) Die Person mit der größten technischen Erfahrung, wenn es um eine interne Softwareentwicklung geht.
- b) Eine Person, die über die nötige Kompetenz verfügt, notwendige Entscheidungen bezüglich des zu entwickelnden Produkts treffen zu können, wenn sie getroffen werden müssen.
- c) Die Person mit der größten betriebswirtschaftlichen Kompetenz, wenn es um eine kommerzielle Softwareentwicklung geht.
- d) Wenn es sich um eine ausgelagerte Entwicklung handelt (beispielsweise durch ein Softwarehaus), dann sollte die Rolle des Product Owners mit einer Person aus dem Softwarehaus besetzt werden, da diese in der Regel den besseren Kontakt zu den Entwicklern hat, was die Kommunikation erleichtert.

Frage 39 (1153-1.0)

Wie lässt sich am besten sicherstellen, dass das Sprint-Planungsmeeting effizient verlaufen kann und nur diejenigen User Stories in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die höchstwahrscheinlich auch bearbeitet werden können?

- a) Das Scrum Team stellt sicher, dass es eine Definition of Ready (DoR) gibt, mit der geprüft werden kann, ob ein Product-Backlog-Element zur Bearbeitung bereit ist.
- b) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- c) Die Developer stellen sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- d) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen. Zusätzlich bereitet er sich intensiv auf das Gespräch (Conversation) mit den Entwicklern vor, um alle Fragen beantworten zu können. Das Gespräch (Conversation) sollte dann unter anderem auf Basis der Definition of Ready (DoR) geführt werden, um sicherzustellen, dass alle wesentlichen Voraussetzungen erfüllt sind, um eine Story im Sprint fertigstellen zu können.

Frage 40 (1159-1.0)

Welche Aussage ist am ehesten richtig?

- a) Ein guter Product Owner kann immer sicherstellen, dass alle Elemente in seinem Product Backlog mit Stakeholdern verhandelbar sind. Dazu benötigt er unter anderem soziale Kompetenz.
- b) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass die Developer an den richtigen Aufgaben arbeiten. Dazu muss er die Fähigkeiten der Developer genau kennen und notfalls die Prioritäten an die Fähigkeiten des Teams anpassen.
- c) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass alle Backlog-Einträge so weit wie nur möglich voneinander unabhängig sind. Damit stellt er sicher, dass die Developer immer an den richtigen Aufgaben arbeiten.
- d) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass alle Backlog-Einträge priorisiert sind. Damit stellt er sicher, dass die Developer immer an den richtigen Aufgaben arbeiten.

Frage 41 (1162-1.0)

Ein guter Product Owner sorgt immer dafür, dass jede User Story dem Akronym DEEP entspricht. Wie ist diese Aussage zu bewerten?

- a) Die Aussage ist falsch. Jede User Story soll dem Akronym INVEST entsprechen.
- b) Die Aussage ist richtig. Ein „E“ aus DEEP steht für „Emergent“ und meint, dass sich die User Story im Laufe der Zeit entwickelt und damit immer konkreter wird, da alle Beteiligten lernen. Sobald sich der Product Owner sicher ist, dass sich der Product Backlog nur noch wenig verändert, kann er entsprechend dem „P“ aus DEEP priorisiert werden. Anschließend wird er entsprechend dem zweiten „E“ („Estimated“) aus DEEP geschätzt.
- c) Die Antwort ist richtig. Unter anderem soll mit einem Vorgehen nach DEEP erreicht werden, dass der Verschwendung von Planungsressourcen entgegengewirkt wird. In einem agilen Projektumfeld ist allen klar, dass vieles, was in der Zukunft einmal wünschenswert sein wird, heute gar nicht oder nur mit einer hohen Fehlerwahrscheinlichkeit geplant werden kann. Daher besagt das Akronym DEEP nichts anderes, als dass der Product Backlog so aufgebaut sein soll, dass er für einen „sicheren“ Planungshorizont erlaubt, die Developer mit Aufgaben zu betrauen, die den größten Nutzen bringen.
- d) Die Aussage ist richtig. DEEP steht dafür, dass jede User Story nach Scrum folgende Eigenschaften aufweisen muss: „Detailed appropriately“, „Emergent“, „Estimated“ und „Prioritized“.

Frage 42 (1163-1.0)

Ein guter Product Owner sorgt immer dafür, dass jede User Story dem Akronym INVEST entspricht. Welche Aussage liefert dafür die beste Begründung?

- a) Jede User Story muss unter anderem testbar („Testable“) sein, um ihre richtige Umsetzung objektiv feststellen zu können. Sobald die umgesetzte User Story alle Tests fehlerfrei durchlaufen hat, wird sie im Livebetrieb eingesetzt.
- b) Jede User Story muss unter anderem werthaltig („Valuable“) sein, also einen Wert haben, der den Aufwand rechtfertigt, die Story umzusetzen.
- c) Jede User Story muss unter anderem möglichst unabhängig („Independent“) von technischen Rahmenbedingungen umsetzbar sein.
- d) Jede User Story muss unter anderem verhandelbar („Negotiable“) sein, damit zu jeder Zeit Änderungen an der Anforderung vorgenommen werden können.

Frage 43 (1165-1.0)

Welche Aussage gibt die beste Auskunft über den Sprint Backlog?

- a) Der Sprint Backlog entsteht im Planungsmeeting (Sprint Planning).
- b) Der Sprint Backlog enthält ausschließlich geschätzte User Stories.
- c) Die Developer haben diejenigen User Stories in den Sprint Backlog gezogen, die dem Product Goal entsprechen.
- d) Die Developer haben diejenigen User Stories in den Sprint Backlog gezogen, von denen sie der Meinung sind, dass sie im Sprint umgesetzt werden können.

Frage 44 (1166-1.0)

Welche Aussage gibt die beste Auskunft über das Produktinkrement und die Releases?

- a) Jede umgesetzte User Story, die der Definition of Done entspricht, wird automatisch zu einem Bestandteil des nächsten Releases.
- b) Jede umgesetzte User Story wird zu einem Bestandteil des Produktinkrements des Sprints.
- c) Das im Sprint erstellte Produktinkrement wird im nächsten Release ausgeliefert.
- d) Jedes Produktinkrement ist in einem der nächsten Releases prinzipiell auslieferungsfähig.

Frage 45 (1231-1.0)

Vervollständigen Sie den Satz: Das Sprint-Ziel wird im Rahmen der Sprint-Planung (Sprint Planning) festgelegt durch ...

- a) ... den Scrum Master.
- b) ... den Product Owner.
- c) ... die Developer.
- d) ... das Scrum Team.

Frage 46 (1232-1.0)

Welche 5 Events kennt Scrum?

- a) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Refinement
- b) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint
- c) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Planning II
- d) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Stakeholder Meeting

Frage 47 (1234-1.0)

Ergänzen Sie den Satz: Das Konzept des Minimum Marketable Product (MMP) verfolgt das Ziel, ...

- a) ... erste grobe Ideen zum Produkt zu sammeln.
- b) ... einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen und einen ersten Business Value zu liefern.
- c) ... für die auf das MMP folgende Stufe des MVP Aussagen zu validieren.
- d) ... einen Preis zu ermitteln, den der Anwender bereit ist zu zahlen.

Frage 48 (1236-1.0)

Der Umfang einer neuen Applikation ist durch gesetzliche Vorgaben eindeutig festgelegt und präzise beschrieben. Welche Aussage ist richtig?

- a) Eine agile Umsetzung ist immer zu bevorzugen, da man auch in solchen Fällen immer auf die Lernkurve achten sollte.
- b) Agiles Vorgehen ist immer hilfreich, deswegen sollte man versuchen, über den Umfang noch einmal zu verhandeln.
- c) Da klassische Projekte den Umfang fixieren, sollte ein klassischer Projektansatz bevorzugt werden.
- d) Eine agile Vorgehensweise kann recht einfach auch abgewandelt werden, sodass man den Umfang fixieren kann.

Frage 49 (1243-1.0)

Warum sollte vor dem Start eines agilen Projektes / einer agilen Produktentwicklung der Produktumfang (die Produktgrenzen) so weit als möglich und bekannt identifiziert sein?

- a) Damit ein detaillierter Product Backlog von Anfang an für das gesamte Projekt aufgestellt werden kann.
- b) Damit die Developer möglichst viele Freiheiten für die Umsetzung haben, um die beste technische Lösung zu finden.
- c) Damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen und architektonische Auswirkungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- d) Damit der Product Owner die technische Umsetzung der Entwicklung besser steuern kann.

Frage 50 (1244-1.0)

Welche Aussage zum „Commitment: Produktziel“ ist richtig?

- a) Es beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit den Sprint Backlog.
- b) Es befindet sich im Sprint Backlog.
- c) Es beschreibt, „WIE“ das Ziel zu erfüllen ist.
- d) Es beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit das langfristige Ziel für das Scrum Team.

Frage 51 (1245-1.0)

Welche Aussage zum „Commitment: Produktziel“ ist richtig?

- a) Der Product Backlog enthält die Aufgaben, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- b) Es beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit den Sprint Backlog.
- c) Es befindet sich im Sprint Backlog.
- d) Es beschreibt, „WIE“ das Ziel zu erfüllen ist.

Frage 52 (1247-1.0)

Welche Aussage zu den Scrum-Artefakten und deren „Commitments“ ist richtig?

- a) Das Sprint-Ziel ist das Commitment für den Sprint Backlog.
- b) Ein Increment ist das Commitment für die „Definition of Done“ (DoD).
- c) Der Product Backlog ist das Commitment für das Sprint-Ziel.
- d) Ein Increment ist das Commitment für den Sprint Backlog.

Frage 53 (1253-1.0)

Welche Aussage zu den 3 Cs, an denen man sich bei Erstellung von User Stories orientieren soll, ist richtig?

- a) Ein C steht für Conversation und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer knapp zu formulieren ist.
- b) Ein C steht für Card und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer kurz und prägnant zu formulieren ist.
- c) Ein C steht für Confirmation und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer durch einen kurzen Test zu testen sein muss.
- d) Die 3 Cs stehen für Card, Conversation und Confirmation. Von diesen 3 Cs müssen immer 2 Cs bei der Formulierung einer User Story beachtet werden.

Frage 54 (1257-1.0)

Iteratives Vorgehen bedeutet auch:

- a) Erkenntnisse, die aus einem Ergebnis einer Iteration gewonnen werden, können bei Anforderungen zu Veränderungen führen.
- b) Anforderungen an das Produkt werden verbal an die Developer übermittelt.
- c) Anforderungen an das Produkt werden vor der Erstellung des Lastenheftes erfasst.
- d) Erkenntnisse, die aus einem Ergebnis einer Iteration gewonnen werden, können zu einem neuen Auftrag führen.

Frage 55 (1258-1.0)

Agile Methoden und Prozesse gibt es viele. Was gehört nicht dazu?

- a) testgetriebene Entwicklung
- b) Project Life Cycle
- c) Extreme Programming (XP)
- d) Continuous Delivery

Frage 56 (1261-1.0)

Welcher der folgenden Begriffe bezeichnet kein gültiges definiertes Skalierungs-Framework?

- a) Nexus
- b) ScrumBan
- c) SAFe
- d) LeSS

Frage 57 (1263-1.0)

Welches Statement zu technischen Schulden ist richtig?

- a) Technische Schulden können zu Fehlern in der Lösung führen und so den beabsichtigten Nutzen der Lösung negativ beeinflussen.
- b) Fehler beim Formulieren von User Stories sind normal und können nie ganz ausgeschlossen werden. Zur Reduzierung von Fehlern sollte das Review Meeting immer gut vorbereitet sein.
- c) Fehler in der Entwicklung sind normal und können nie ganz ausgeschlossen werden. Zur Reduzierung von Fehlern sollte das Review Meeting immer gut vorbereitet sein.
- d) Technische Schulden führen immer zu Fehlern in der Lösung und beeinflussen daher den beabsichtigten Nutzen der Lösung negativ.

Frage 58 (1264-1.0)

Die Rollen „Product Owner“, „Developer“ und „Scrum Master“ bilden den zentralen Bestandteil von Scrum: das Scrum Team. Welche Aussage einer der Rollen ist richtig?

- a) Die Rolle „Product Owner“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass für jeden Sprint ein Plan erstellt wird.
- b) Die Rolle „Developer“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items) erstellt und verstanden werden.
- c) Die Rollen „Product Owner“ und „Developer“ sind unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items) erstellt werden.
- d) Die Rolle „Scrum Master“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) für die Einführung von Scrum.

Frage 59 (1265-1.0)

Vervollständigen Sie den Satz: Der Sprint Backlog ...

- a) ... ist ein Plan von und für die Developer.
- b) ... besteht aus dem Produktziel (Product Goal) und beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts.
- c) ... ist ein Subset (Untermenge) aus dem Product Backlog und beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts.
- d) ... ist eine emergente (sich verändernde) und geordnete Liste der Dinge, die zur Produktverbesserung benötigt werden.

Frage 60 (1266-1.0)

Welche Aussage ist richtig?

- a) Zur Steuerung des Scrum Teams dient ausschließlich die Velocity.
- b) Scrum Teams steuern sich selbst.
- c) Der Rolle „Scrum Master“ obliegt die Steuerung des Scrum Teams.
- d) Die Developer steuern durch ihre Arbeitsleistung das Scrum Team.

Leerseite

Lösungen

Frage 1 (1001-1.0)

- a) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.
- b) **Richtig.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: 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™, Nov 2020]: Scrum ist kein Leitfaden, sondern ein Rahmenwerk.
- d) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.

Frage 2 (1010-1.0)

- a) **Falsch.** Offene Kommunikation ist ohne ein gemeinsames Verständnis dessen, was kommuniziert wird, wenig hilfreich.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Arbeitsablauf und die entstehende Arbeit müssen sowohl für diejenigen sichtbar sein, die die Arbeit ausführen, als auch für diejenigen, die die Arbeit empfangen.
- d) **Falsch.** Arbeitsablauf und die entstehende Arbeit müssen sowohl für diejenigen sichtbar sein, die die Arbeit ausführen, als auch für diejenigen, die die Arbeit empfangen.

Frage 3 (1012-1.0)

- a) **Falsch.** Es sind alle Scrum-Artefakte (Product Backlog, Sprint Backlog und Increment) sowie der Fortschritt regelmäßig in Bezug auf die Erreichung des Sprintziels zu überprüfen.
- b) **Falsch.** Es sind alle Scrum-Artefakte (Product Backlog, Sprint Backlog und Increment) sowie der Fortschritt regelmäßig in Bezug auf die Erreichung des Sprintziels zu überprüfen.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Es sind alle Scrum-Artefakte (Product Backlog, Sprint Backlog und Increment) sowie der Fortschritt regelmäßig in Bezug auf die Erreichung des Sprintziels zu überprüfen.

Frage 4 (1020-1.1)

- a) **Falsch.** Es sollen nur die Anforderungen klein genug sein, die in einem der nächsten Sprints umgesetzt werden sollen.
- b) **Falsch.** Die zu einem Thema (bzw. zu einer Epik) gehörenden User Stories können ganz unterschiedliche Nutzenlevels erfüllen. Erst die Gesamtheit aller Backlog-Einträge ist Basis für den Nutzen des Themas (bzw. der Epik).
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Dies widerspricht dem Geist eines adaptiven Vorgehens.

Frage 5 (1022-1.0)

- a) **Falsch.** Es werden nicht einzelne Increments geplant, sondern die Arbeit, die im nächsten Sprint erledigt werden kann. Im Fokus steht, was erreicht werden kann, und nicht, ob ein bestimmtes/gewünschtes Increment erstellt werden kann.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- c) **Richtig.** Es wird die Arbeit für den nächsten Sprint geplant.
- d) **Falsch.** Es wird die Arbeit für den nächsten Sprint geplant.

Frage 6 (1023-1.0)

- a) **Richtig.** Es werden nicht einzelne Increments geplant, sondern die Arbeit, die im nächsten Sprint erledigt werden kann. Im Fokus steht, was an Arbeit erledigt werden kann, und nicht, ob ein bestimmtes/gewünschtes Increment im nächsten Sprint erstellt werden kann.
- b) **Falsch.** Es wird die Arbeit, also die im nächsten Sprint umzusetzenden User Stories, geplant.
- c) **Falsch.** Es wird die Arbeit, also die im nächsten Sprint umzusetzenden User Stories, geplant.
- d) **Falsch.** Es wird die Arbeit, also die im nächsten Sprint umzusetzenden User Stories, geplant.

Frage 7 (1026-1.0)

- a) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.
- b) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.

Frage 8 (1028-1.0)

- a) **Falsch.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Developern.
- b) **Falsch.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Developern.
- c) **Richtig.** Laut Scrum Guide™ werden die Product-Backlog-Einträge zwischen dem Product Owner und den Developern 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.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Developern.

Frage 9 (1031-1.0)

- a) **Falsch.** Die Absprache findet zwischen Product Owner und Developern statt.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Die Absprache findet zwischen Product Owner und Developern statt.
- d) **Falsch.** Die Absprache findet zwischen Product Owner und Developern statt.

Frage 10 (1033-1.2)

- a) **Falsch.** Die These stimmt nicht, da die Art der technischen Umsetzung so weit wie möglich von den Developern entschieden werden soll .
- b) **Falsch.** Die These stimmt nicht, da die Art der technischen Umsetzung so weit wie möglich von den Developern entschieden werden soll.
- c) **Falsch.** Die These stimmt nicht, da die Art der technischen Umsetzung so weit wie möglich von den Developern entschieden werden soll.
- d) **Richtig.**

Frage 11 (1034-1.0)

- a) **Falsch.** Die Developer erstellen eine Prognose (= Auswahl der User Stories) über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden kann.
- b) **Falsch.** Der Product Owner beschreibt das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.
- c) **Richtig.**
- 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 im Scrum Team diskutiert.

Frage 12 (1035-1.0)

- a) **Falsch.** Die Developer sind als gesamtes Team für die Umsetzung aller ausgewählten Arbeiten verantwortlich.
- b) **Falsch.** Die Developer sind als gesamtes Team für die Umsetzung aller ausgewählten Arbeiten verantwortlich.
- c) **Falsch.** Die Developer sind als gesamtes Team für die Umsetzung aller ausgewählten Arbeiten verantwortlich.
- d) **Richtig.**

Frage 13 (1041-1.0)

- a) **Falsch.** Dies obliegt dem Scrum Master, damit sich alle anderen Teammitglieder auf ihre Arbeit konzentrieren können.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Dies obliegt dem Scrum Master, damit sich alle anderen Teammitglieder auf ihre Arbeit konzentrieren können.
- d) **Falsch.** Dies obliegt dem Scrum Master, damit sich alle anderen Teammitglieder auf ihre Arbeit konzentrieren können.

Frage 14 (1043-1.0)

- a) **Richtig.** Die Retrospektive dient dem Auffinden von Verbesserungsmöglichkeiten der Abläufe.
- b) **Falsch.** Im Rahmen von Sprint Reviews können alle Beteiligten zu neuen Ideen kommen, die eine Anpassung des Product Backlogs erforderlich machen.
- c) **Falsch.** Im Rahmen der Sprint-Planung können alle Beteiligten zu neuen Ideen kommen, die eine Anpassung des Product Backlogs erforderlich machen.
- d) **Falsch.** Auch hierbei können alle Beteiligten zu neuen Ideen kommen, die eine Anpassung des Product Backlogs erforderlich machen.

Frage 15 (1044-1.0)

- a) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- b) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- c) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- d) **Richtig.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.

Frage 16 (1046-1.0)

- a) **Richtig.** Unfertige User Stories werden nicht gewertet.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- c) **Falsch.** Mit welcher Velocity der nächste Sprint zu planen ist, kann aus den Angaben in der Frage nicht beantwortet werden.
- d) **Falsch.** Mit welcher Velocity der nächste Sprint zu planen ist, kann aus den Angaben in der Frage nicht beantwortet werden.

Frage 17 (1049-1.0)

- a) **Richtig.** Die Retrospektive dient dem Auffinden von Verbesserungsmöglichkeiten der Abläufe im Scrum Team. Externe Stakeholder sind nur dann zugelassen, wenn sie explizit eingeladen sind.
- b) **Falsch.** In manchen Fällen können bestimmte Stakeholder bei der Retrospektive hilfreich sein.
- c) **Falsch.** An einer Retrospektive nimmt immer das gesamte Scrum Team teil, also auch Scrum Master und Product Owner.
- d) **Falsch.** An einer Retrospektive nimmt immer das gesamte Scrum Team teil.

Frage 18 (1050-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Die Sprint Retrospective dient dazu.
- c) **Falsch.** Die Sprint Retrospective dient dazu.
- d) **Falsch.** Das Ereignis, nach dem gefragt wurde, ist die Sprint Retrospective. Die Aussage an sich ist richtig.

Frage 19 (1055-1.0)

- a) **Richtig.** Ein Scrum of Scrums dient zur Synchronisierung von einzelnen Scrum Teams, die an einem Produkt arbeiten.
- b) **Falsch.** Ein Scrum of Scrums dient zur Synchronisierung von einzelnen Scrum Teams, die an einem Produkt arbeiten.
- c) **Falsch.** Ein Scrum of Scrums dient zur Synchronisierung von einzelnen Scrum Teams, die an einem Produkt arbeiten.
- d) **Falsch.** Ein Scrum of Scrums dient zur Synchronisierung von einzelnen Scrum Teams, die an einem Produkt arbeiten.

Frage 20 (1061-1.0)

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

Frage 21 (1064-1.2)

- a) **Falsch.** Nur die Developer schätzen die User Stories.
- b) **Falsch.** Die sehr große Spanne zwischen kleinstem und größtem Wert zeigt, dass zwischen den Developern Klärungsbedarf besteht.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Nur die Developer schätzen die User Stories.

Frage 22 (1067-1.0)

- a) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.
- d) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.

Frage 23 (1069-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** In einer DoR würde man unter anderem den Aspekt finden, ob keine blockierenden Abhängigkeiten erkannt wurden.
- c) **Falsch.** In einer DoR würde man unter anderem den Aspekt finden, ob keine blockierenden Abhängigkeiten erkannt wurden.
- d) **Falsch.** In einer DoR würde man unter anderem den Aspekt finden, ob keine blockierenden Abhängigkeiten erkannt wurden.

Frage 24 (1084-1.0)

- a) **Falsch.** Die Aussage ist zwar richtig, aber im Sinne der Fragestellung falsch. Im Sinne der Fragestellung ist die Aussage, dass Escaped Defects immer verhindert werden können, richtig.
- b) **Falsch.** Die Aussage ist zwar richtig, aber im Sinne der Fragestellung falsch. Im Sinne der Fragestellung ist die Aussage, dass Escaped Defects immer verhindert werden können, richtig.
- c) **Falsch.** Die Aussage ist zwar richtig, aber im Sinne der Fragestellung falsch. Im Sinne der Fragestellung ist die Aussage, dass Escaped Defects immer verhindert werden können, richtig.
- d) **Richtig.**

Frage 25 (1085-1.0)

- a) **Falsch.** Es sollte so oft wie möglich getestet werden.
- b) **Falsch.** Es sollte so oft wie möglich getestet werden.
- c) **Falsch.** Es sollte so oft wie möglich getestet werden.
- d) **Richtig.**

Frage 26 (1113-1.0)

- a) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- b) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- c) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- d) **Richtig.**

Frage 27 (1115-1.0)

- a) **Richtig.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- b) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- c) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- d) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.

Frage 28 (1118-1.0)

- a) **Falsch.** Scrum Teams organisieren sich selbst.
- b) **Falsch.** Die Developer sollten sich so weit wie möglich auf ihre 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 29 (1119-1.0)

- a) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.
- c) **Richtig.** In einem Scrum Team gibt es nur einen Product Owner.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort C.

Frage 30 (1121-1.1)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- c) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- d) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.

Frage 31 (1123-1.0)

- a) **Falsch.** So etwas kann einmal vorkommen, ist aber kein Grund, einen Sprint abubrechen.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort D.
- c) **Falsch.** Die Entscheidung obliegt den Developern und resultiert unter anderem aus der Definition of Done.
- d) **Richtig.** Nur der Product Owner hat das Recht, einen Sprint abubrechen, wenn er sieht, dass die Erreichung des Sprint-Ziels nicht mehr sinnvoll ist.

Frage 32 (1126-1.0)

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

Frage 33 (1130-1.2)

- a) **Richtig.** Diese Aussage liefert den eigentlichen Grund, warum diese Mittel eingesetzt werden. Auf Basis dieser Aussage kann ein Scrum Team auch geeignete andere Mittel zur Selbststeuerung finden.
- b) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar richtig, enthält aber keine Begründung, zu welchem Zweck diese Mittel eingesetzt werden.
- c) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar richtig, enthält aber keine Begründung, zu welchem Zweck diese Mittel eingesetzt werden.
- d) **Falsch.** Beide dienen der Selbstorganisation des Scrum Teams.

Frage 34 (1134-1.0)

- a) **Falsch.** Diese Ebene gibt es nicht.
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.** Die Entwicklung der Produktvision ist Teil der Produktplanung.
- d) **Falsch.**

Frage 35 (1135-1.1)

- a) **Richtig.** Eine Produktvision muss immer mit den Key Stakeholdern abgestimmt sein.
- b) **Falsch.** Wenn die Key Stakeholder nicht eingebunden sind, wird dem Projekt immer die notwendige Unterstützung in Form von Geld, Ressourcen und/oder Unterstützung/Support fehlen.
- c) **Falsch.** Dieser Ansatz widerspricht einem agilen Vorgehen.
- d) **Falsch.** Es kann zwar auch sinnvoll sein, einen erfahrenen Scrum Master frühzeitig mit ins Boot zu nehmen. Jedoch kann das kein Ersatz für die notwendige Abstimmung mit den Key Stakeholdern sein.

Frage 36 (1144-1.0)

- a) **Falsch.** Die Aussage ist richtig und dient dazu, die notwendige Balance zwischen Vorhersagen („Raten“) und Anpassen („Chaos“) zu erreichen.
- b) **Falsch.** Auch wenn die Sprint-Länge in Scrum auf einen Monat begrenzt ist, heißt das nicht, dass der Product Owner nicht weiterdenkt. Vielmehr muss die Person in der Rolle des Product Owners eine längerfristige Release-Planung verfolgen.
- c) **Falsch.**
- d) **Richtig.**

Frage 37 (1148-1.0)

- a) **Richtig.** Die Koordination auf Tagesebene erfolgt innerhalb der Developer und mit Unterstützung des Scrum Masters. Der Product Owner kann als stummer Zeuge anwesend sein.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 38 (1149-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Der Product Owner muss die fachliche, persönliche und organisatorische Kompetenz besitzen (und den Mut haben), notwendige Entscheidungen zu treffen bzw. herbeizuführen.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.** Diese Antwort beschreibt die Rolle eines Proxy Product Owners, der in solchen Situationen notwendig werden kann. Der Product Owner muss immer auf der Auftraggeberseite angesiedelt sein, da sonst nicht sichergestellt ist, dass er notwendige Entscheidungen direkt treffen kann.

Frage 39 (1153-1.0)

- a) **Falsch.** Die DoR bietet zwar die beste Sicherheit, dass nur solche Elemente in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die auch bearbeitet werden können. Dies allein sichert aber noch nicht den effizienten Verlauf der Sprint-Planung.
- b) **Falsch.** Ohne eine DoR besteht die Möglichkeit, dass im Gespräch (Conversation) Punkte übersehen werden, die eine Bearbeitung erschweren oder unmöglich machen können. Damit ist die Gefahr groß, dass bestimmte User Stories nicht wie geplant im Sprint abgeschlossen werden können.
- c) **Falsch.** Ohne eine DoR besteht die Möglichkeit, dass im Gespräch (Conversation) Punkte übersehen werden, die eine Bearbeitung erschweren oder unmöglich machen können. Damit ist die Gefahr groß, dass bestimmte User Stories nicht wie geplant im Sprint abgeschlossen werden können.
- d) **Richtig.**

Frage 40 (1159-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt unter Umständen Elemente in einem Product Backlog, die nicht verhandelbar sind. Dazu gehören unter anderem gesetzliche Vorschriften.
- b) **Falsch.** Die Prioritäten der Backlog-Einträge richten sich nach ihrem Nutzen und nicht nach den Fähigkeiten der Developer.
- c) **Falsch.** Die Unabhängigkeit der Einträge dient dazu, dass die Backlog Items unabhängig voneinander geschätzt und nach ihrem Nutzen priorisiert werden können. Die Unabhängigkeit ist also eine Voraussetzung für die nötige Priorisierung.
- d) **Richtig.** Die Priorisierung ermöglicht die Steuerung der Developer, sodass sie immer an den User Stories mit dem größten Nutzen arbeiten können.

Frage 41 (1162-1.0)

- a) **Richtig.** Das Akronym INVEST gilt für die einzelnen User Stories.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.** Die Aussage steht in keinem erkennbaren Verhältnis zur Frage.

Frage 42 (1163-1.0)

- a) **Falsch.** Nicht jede User Story wird zwingend unmittelbar nach dem Test in den Livebetrieb überführt. Darüber hinaus gibt es auch User Stories (sogenannte Spikes), die nur mit dem Ziel umgesetzt werden, ein ausreichendes Wissen als Basis für bestimmte Entscheidungen erwerben zu können.
- b) **Richtig.** Nur für Stories, die prinzipiell einen Wert erkennen lassen, ist ein Entwicklungsaufwand gerechtfertigt.
- c) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar wünschenswert, trifft aber nicht auf den Gegenstand der Forderungen nach Unabhängigkeit entsprechend dem Akronym INVEST zu. Jede User Story sollte möglichst unabhängig von anderen User Stories sein, damit sie möglichst dann umgesetzt werden kann, wenn sie benötigt wird.
- d) **Falsch.** Änderungen an Anforderungen können NICHT jederzeit vorgenommen werden. Sie müssen im Team abgestimmt werden, und das Sprint-Ziel darf nicht gefährdet sein.

Frage 43 (1165-1.0)

- a) **Falsch.** Antwort D gibt eine umfangreichere Auskunft über den Sprint Backlog.
- b) **Falsch.** Antwort D gibt eine umfangreichere Auskunft über den Sprint Backlog.
- c) **Falsch.** Den Begriff Product Goal gibt es in Scrum nicht.
- d) **Richtig.** Die Aussage gibt die beste Auskunft über Sinn und Zweck des Sprint Backlogs.

Frage 44 (1166-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.
- b) **Falsch.** Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.
- c) **Falsch.** Ob es im nächsten Sprint ausgeliefert wird, kann nicht gesagt werden.
- d) **Richtig.**

Frage 45 (1231-1.0)

- a) **Falsch.** Das gesamte Scrum Team erarbeitet zusammen das Sprint-Ziel.
- b) **Falsch.** Das gesamte Scrum Team erarbeitet zusammen das Sprint-Ziel.
- c) **Falsch.** Das gesamte Scrum Team erarbeitet zusammen das Sprint-Ziel.
- d) **Richtig.**

Frage 46 (1232-1.0)

- a) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.
- d) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.

Frage 47 (1234-1.0)

- a) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.
- d) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.

Frage 48 (1236-1.0)

- a) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.
- b) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.

Frage 49 (1243-1.0)

- a) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- b) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.

Frage 50 (1244-1.0)

- a) **Falsch.** Das Produktziel beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit das langfristige Ziel für das Scrum Team.
- b) **Falsch.** Das Produktziel beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit das langfristige Ziel für das Scrum Team.
- c) **Falsch.** Das Produktziel beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit das langfristige Ziel für das Scrum Team.
- d) **Richtig.**

Frage 51 (1245-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Der Sprint Backlog stellt lediglich eine Untermenge der Anforderungen (aus dem Product Backlog) dar, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- c) **Falsch.** Das Produktziel befindet sich nicht im Sprint Backlog vielmehr enthält der Product Backlog die Aufgaben, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- d) **Falsch.** Das Produktziel ist die Grundlage zur Bestimmung „WAS“ (-> Product Backlog) zu seiner Erreichung erforderlich ist.

Frage 52 (1247-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Das Sprint-Ziel ist das Commitment für den Sprint Backlog.
- c) **Falsch.** Das Sprint-Ziel ist das Commitment für den Sprint Backlog.
- d) **Falsch.** Das Sprint-Ziel ist das Commitment für den Sprint Backlog.

Frage 53 (1253-1.0)

- a) **Falsch.** Das C für Conversation soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer im Rahmen einer Kommunikation erhoben und weitergegeben werden soll, um Missverständnisse leicht ausräumen zu können.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Das C für Confirmation soll darauf hinweisen, dass zu einer User Story immer ein Akzeptanztest gehört. Der notwendige Umfang des Tests orientiert sich an der Story.
- d) **Falsch.** Es sind alle 3 Cs zu beachten.

Frage 54 (1257-1.0)

- a) **Richtig.** Erkenntnisse, die in einer (oder nach einer) Iteration gewonnen werden, können zu geänderten oder neuen Anforderungen an das Produkt führen.
- b) **Falsch.** Weder wird Iteration unter „verbaler Kommunikation“ verstanden, noch sollten Anforderungen zwingend „nur“ mündlich an Developer übermittelt werden.
- c) **Falsch.** Lastenheft ist ein Begriff aus dem klassischen Vorgehen. Iteratives Vorgehen sieht vor, dass sich Anforderungen häufig ändern.
- d) **Falsch.** Es ist zwar sehr schön, wenn Erkenntnisse aus Iterationen zu neuen Aufträgen führen, das ist jedoch nicht unter „iterativem Vorgehen“ zu verstehen und auch nicht von einem iterativen Vorgehen abhängig.

Frage 55 (1258-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Auch wenn ein Project Life Cycle nach der agilen Entwicklung bedacht werden sollte, ist er selbst keine agile Methode oder ein agiler Prozess.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 56 (1261-1.0)

- a) **Falsch.** Nexus ist ein gültiges agiles Framework.
- b) **Richtig.** ScrumBan ist ein Kunstwort aus einer nicht näher definierten Mischung von Elementen aus Scrum und Kanban.
- c) **Falsch.** SAFe ist ein gültiges agiles Framework.
- d) **Falsch.** LeSS ist ein gültiges agiles Framework.

Frage 57 (1263-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Im Review Meeting werden die umgesetzten User Stories ausgesuchten Stakeholdern vorgestellt. Die Vorbereitung des Review Meetings spielt zum Erkennen von technischen Schulden keine Rolle.
- c) **Falsch.** Im Review Meeting werden die umgesetzten User Stories ausgesuchten Stakeholdern vorgestellt. Die Vorbereitung des Review Meetings spielt zum Erkennen von technischen Schulden keine Rolle.
- d) **Falsch.** Technische Schulden führen nicht IMMER zu Fehlern in der Lösung.

Frage 58 (1264-1.0)

- a) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Developer“.
- b) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Product Owner“.
- c) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Product Owner“.
- d) **Richtig.**

Frage 59 (1265-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Das Produktziel (Product Goal) beschreibt den zukünftigen Zustand des Produkts.
- c) **Falsch.** Der Sprint Backlog ist zwar ein Subset aus dem Product Backlog. Er beschreibt allerdings nicht einen zukünftigen Zustand des Produkts. Dies macht das Produktziel (Product Goal).
- d) **Falsch.** Dies trifft auf den Product Backlog zu.

Frage 60 (1266-1.0)

- a) **Falsch.** Die Velocity ist eine Information von vielen, die ein Scrum Team zu seiner Selbststeuerung heranziehen kann.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Scrum Teams steuern sich selbst.
- d) **Falsch.** Scrum Teams steuern sich selbst.