

# Scrum Master

## Übungsprüfung v01.00 für Syllabus v04

<b>Anzahl Fragen</b>	40
<b>Art der Prüfung</b>	Multiple Choice; zu jeder Frage gibt es nur eine korrekte Antwort
<b>Prüfungsdauer</b>	
<b>Reguläre Zeit</b>	60 Minuten
<b>Nachteilsausgleich:</b> Zusätzliche Zeit bei Problemen aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse oder bei nachgewiesenen Beeinträchtigungen	15 Minuten
<b>Erreichbare Prüfungsergebnisse</b>	
<b>Richtige Antworten (Prozent)</b>	<b>Erreichtes Zertifikatslevel</b>
0 – 20 (0% – 50%)	nicht bestanden
21 – 29 (> 50% – < 75 %)	Scrum Foundation
30 – 40 (75% – 100 %)	Scrum Master

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 (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 5 (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 6** (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 7** (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 8** (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 9** (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 10** (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 11** (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 12** (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 13** (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 14** (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 15** (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 16** (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 17** (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 18** (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 19** (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 20** (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 21** (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 22** (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 23** (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 24** (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 25** (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 26** (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 27** (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 28** (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 29** (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 30** (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 31** (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 32** (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 33** (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 34** (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 35** (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 36** (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 37** (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 38** (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 39** (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 40** (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

## 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				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				

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 (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 5 (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 6 (1028-1.0)

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

**Frage 7** (1031-1.0)

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

**Frage 8** (1033-1.2)

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

**Frage 9** (1034-1.0)

- a) **Falsch.** Die Entwickler 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 10** (1035-1.0)

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

**Frage 11** (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 12** (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 13** (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 14** (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 15** (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 16** (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 17** (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 18** (1061-1.0)

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

**Frage 19** (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 20** (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 21** (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 22** (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 23** (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 24** (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 25** (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 26** (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 27** (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 28** (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 29** (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 30** (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 31** (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 32** (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 33** (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 34** (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 35** (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 36** (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 37** (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 38** (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 39** (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 40** (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.