

SCRUM Foundation MUSTERPRÜFUNG

- Closed Book, d.h. keine Hilfsmittel zulässig
- Dauer: 60 Minuten
- 30 Multiple Choice-Fragen - pro Frage gibt es immer 1 - 4 richtige Antworten

Beispiel für die Bewertung

Annahme 2 Antworten sind richtig

1. Fall - 3 Antworten (2 richtige und 1 falsche) sind angekreuzt -> $2 - 1 = 1$

2. Fall - 3 Antworten (1 richtige und 2 falsche) sind angekreuzt -> $1 - 2 = -1 \Rightarrow 0$

3. Fall - 4 Antworten (2 richtige und 2 falsche) sind angekreuzt: -> $2 - 2 = 0$

65% der Gesamtpunktzahl reichen zum Bestehen – Gesamtpunktzahl ist variabel!

Beispiel

- Sollten 80 Punkte möglich sein, werden mind. 52 Punkte zum Bestehen benötigt
- Sollten 77 Punkte möglich sein, werden mind. 51 Punkte zum Bestehen benötigt

Musterprüfung

In dieser Musterprüfung sind maximal 59 Punkte möglich. Zum Bestehen werden 39 Punkte benötigt.

1. Welche der folgenden Phasen gehören zum Wasserfall-Modell?
 - a) Analyse
 - b) Testen
 - c) Planung
 - d) Design

2. Welche der folgenden Voraussetzungen werden von agilen Methoden gefordert?
 - a) Das Team darf selbständig Entscheidungen treffen
 - b) Absolute Einhaltung aller Zeitrahmen (timeboxing)
 - c) Einbindung des Kunden in den Entwicklungsprozess
 - d) Vertrauen

3. Welche der folgenden Aussagen treffen auf Scrum zu?
 - a) Ein Sprint dauert in der Regel 2-4 Wochen
 - b) Der Product Owner überwacht die Daily Scrums
 - c) Das Ergebnis eines Sprints ist ein Produktinkrement
 - d) Aus dem Product Backlog werden Anforderungen in das Sprint Backlog übernommen

4. Welche der folgenden Regeln treffen auf SCRUM zu?
 - a) Im Daily Scrum werden Maßnahmen zur Behebung von Hindernissen diskutiert
 - b) Die Sprint Planungssitzung bewertet die Zusammenarbeit des Teams und identifiziert Verbesserungsmaßnahmen
 - c) Am Ende eines jeden Sprints existiert eine möglichst funktionsfähige Produktversion
 - d) Das Daily Scrum ist eine tägliche Besprechung und dauert maximal 15 Minuten

5. Scrum hat u. A. zum Ziel, Probleme frühzeitig zu erkennen und die Kundenzufriedenheit sicherzustellen. Wodurch wird dies in Scrum erreicht?

- a) Übertragung der Kontrolle an den Kunden
- b) Eine enge Zusammenarbeit mit dem Kunden
- c) Frühe Rückmeldung über den Projektfortschritt
- d) Eine mögliche Teilnahme des Kunden an Sprint-Reviews

6. Was gehört zu den Aufgaben des Product Owners?

- a) Übernahme von Produkt- und Projektmanagementaufgaben
- b) Erstellung eines Release-Plans
- c) Entscheidung über die Team-Zusammensetzung
- d) Repräsentation des Kunden im Scrum Team

7. Welche der folgenden Aussagen bezüglich eines Entwicklungsteams in Scrum sind korrekt?

- a) Ein Entwicklungsteam muss so autonom arbeiten können, dass das Sprint-Ziel möglichst ohne externe Abhängigkeiten erreicht werden kann
- b) Ein Entwicklungsteam sollte die Größe von ca. 3-9 Mitgliedern haben
- c) Ein effizient arbeitendes Entwicklungsteam sollte interdisziplinär besetzt sein
- d) Die Mitarbeit in einem Entwicklungsteam in Scrum erfordert ein hohes Maß an Kooperation

8. Der Scrum Master hat als Aufgabe, den Scrum-Prozess zu etablieren. Hierbei gilt:

- a) Je weniger er zu tun hat, desto besser funktioniert das Team
- b) Je weniger er zu tun hat, desto unproduktiver ist das Team
- c) Nach Scrum ist er nicht befugt, dem Team Anweisungen zu erteilen
- d) Einem guten Scrum Master gelingt es, alte kontraproduktive Gewohnheiten des Teams aufzudecken

9. Das klassische Requirements Engineering unterscheidet sich von der Anforderungsbeschreibung in Scrum. Hierbei gilt:

- a) Nur im klassischen Requirements Engineering folgt die Anforderungsbeschreibung strikt sequenziell auf die Umsetzungsphase
- b) In Scrum versucht man, zu Beginn nicht bereits eine vollständige und detaillierte Fassung aller Anforderungen zu erhalten
- c) Um Überlastung und Engpässe zu vermeiden, werden in Scrum nicht alle Anforderungen auf einmal an die Entwicklung übergeben
- d) Scrum versucht, durch Überlappung von Anforderungsbeschreibung und Umsetzung nur das detailliert zu beschreiben, was auch mit hoher Sicherheit umgesetzt werden soll

10. Um Anforderungen im Product Backlog und Sprint Backlog zu beschreiben und zu strukturieren, lassen sich Elemente wie "Use Cases", "User Stories" oder "Themen" verwenden. Welche der folgenden Aussagen sind korrekt?

- a) Mit Use Cases lässt die Interaktion eines Anwenders mit einem System beschreiben
- b) In User Stories werden auch Akzeptanzkriterien genannt und beschrieben
- c) Use Cases werden meist zur Darstellung komplexerer User Stories verwendet
- d) Use Cases beziehen sich meistens auf verschiedene User Stories. Themen können verwendet werden, um diese zu gruppieren.

11. Die MuSCoW-Priorisierung kann sich für das Product Backlog in verschiedenen Situationen nützlich erweisen. Welche der folgenden Aussagen sind korrekt?

- a) Für die Verhandlung eines Festpreises kann es von Vorteil sein, wenn sich der Kunde auf eine MuSCoW-Priorisierung einlässt
- b) Das "W" in "MuSCoW-Priorisierung" steht für "Won't have"
- c) Die Semantik der MuSCoW-Priorisierung bleibt dem Product Owner überlassen
- d) Ein Vorteil der MuSCoW-Priorisierung im Product Backlog ist, dass verschiedene Produktversionen besser abgegrenzt werden können

12. Die Entwicklungsgeschwindigkeit ist ein wichtiger Leistungsindikator. Die Entwicklungsgeschwindigkeit

- a) wird durch die Teamkapazität beeinflusst
- b) lässt sich aus der Teamgröße und den Fehltagen berechnen
- c) lässt nur dann Rückschlüsse auf die Teamleistung zu, wenn nur vollständig fertiggestellte Arbeitsergebnisse abgenommen werden
- d) eines Sprints ist die Summe der Aufwände der am Ende eines Sprints vom Product Owner abgenommenen Arbeitsergebnisse

13. Welche der folgenden Voraussetzungen müssen gegeben sein, damit mit der Erstellung eines Releaseplans begonnen werden kann?

- a) Das Sprint Backlog muss abgeschätzt sein
- b) Die Entwicklungsgeschwindigkeit muss ermittelt worden sein
- c) Risiken wurden ermittelt und die Anforderungen entsprechend priorisiert
- d) Jedem Sprint muss ein Ziel zugewiesen worden sein

14. Welche der folgenden Aussagen beschreiben einen Entwicklungsgeschwindigkeitsbericht?

- a) Eine ideale Kurve im Entwicklungsgeschwindigkeitsbericht zeigt immer nach unten
- b) Auf der X-Achse werden die einzelnen Team-Mitglieder angetragen
- c) Die Entwicklungsgeschwindigkeit wird an der Y-Achse angetragen
- d) Nach jedem Sprint wird die Summe der Aufwände der abgenommenen Anforderungen angetragen

15. Welche der folgenden Aussagen bezüglich Sprints sind korrekt?

- a) In der Sprint-Retrospektive wird die Zusammenarbeit bewertet
- b) Review, Retrospektive und Planungssitzung können an einem Tag stattfinden
- c) Review, Retrospektive und Planungssitzung sollten nicht an einem Tag stattfinden
- d) Die Retrospektive folgt auf das Sprint-Review

16. Die Sprint-Planungssitzung ist beendet, wenn

- a) die dazu anberaumte Zeit abgelaufen ist
- b) die Nettokapazität des Teams für den nächsten Sprint verplant ist
- c) alle ein gemeinsames Verständnis über das Sprint-Ziel haben
- d) das Team Anforderungen ausgewählt hat, die es glaubt umsetzen zu können

17. Welche der folgenden Aussagen bezüglich der Sprint Review sind korrekt?

- a) Das Ziel der Sprint Review ist die Begutachtung und Abnahme der Arbeitsergebnisse eines Sprints
- b) Sie findet am Ende eines Sprints statt und dauert maximal 2 Stunden
- c) Der Scrum Master lädt zur Sprint Review ein
- d) Der Kunde kann ebenfalls eingeladen werden, um ungefiltert Feedback an das Team zu geben

18. Welche der folgenden Praktiken widersprechen dem Konzept des Product Backlogs?

- a) Kann zum jetzigen Zeitpunkt ein Risiko nicht genau analysiert werden, so wird die Anforderung unabhängig vom Wert mit einer hohen Priorität eingestuft
- b) Das Product Backlog ist so kurz und knapp wie möglich, aber so umfangreich und detailliert wie nötig
- c) Ist der Nutzen / Wert einer Anforderung hoch und ist das Risiko ebenfalls hoch, so sollte die Anforderung als erstes umgesetzt werden
- d) Das Product Backlog sollte erst priorisiert werden, wenn die aufgenommenen Anforderungen detailliert beschrieben sind

19. Welche der folgenden Aussagen treffen auf große und/oder verteilte Projekte zu?

- a) In großen Projekten haben alle Entwicklungsteams immer den gleichen Product Owner
- b) Ein Projekt wird als verteilt bezeichnet, wenn an mehr als einem Ort gearbeitet wird
- c) Ein Projekt wird als groß bezeichnet, wenn es aus mehr als einem Entwicklungsteam besteht
- d) In verteilten Projekten gibt es pro Standort und nicht pro Entwicklungsteam einen Scrum Master

20. Die Berechnung der Teamkapazität ist relativ aufwändig. Welche der folgenden Aspekte sind dabei zu berücksichtigen?

- a) Bei der Berechnung der Nettokapazität müssen regelmäßige Meetings wie Abteilungssitzungen berücksichtigt werden
- b) Die Teamkapazität ist in der Regel ca. 20-35% geringer als die Nettokapazität
- c) Für die Berechnung der Bruttokapazität müssen Feiertage und Urlaubstage berücksichtigt werden
- d) Aufwände für Scrum-Meetings fließen in die Berechnung der Bruttokapazität mit ein