



Halbe Muster-Prüfung

1/2 Musterprüfung Scrum Master - TÜV

Allgemeine Information

Die **Dauer** der Prüfung beträgt **30 Minuten**.

Die Prüfung erfolgt im **Multiple-Choice-Verfahren** und umfasst **20 Fragen**.

Die Prüfung gilt als **bestanden**, wenn Sie **28** oder mehr richtige Antworten haben.

Die **maximal erreichbare Punktzahl** ist **46**.

Bewertung

Pro Frage können jeweils eine oder mehrere Antworten richtig sein (Multiple Choice).

Richtig gesetzte Kreuze werden mit **1 Punkt** bewertet.

Falsch gesetzte Kreuze werden mit **1 Minuspunkt** bewertet (Punktabzug innerhalb der Aufgabe).

Nicht gesetzte Kreuze werden mit **0 Punkten** bewertet.

Innerhalb einer Frage können nicht weniger als 0 Punkte erreicht werden.

Papierbasierte Prüfungen

Alle Antworten sind auf dem beigegeführten Antwortbogen einzutragen. Nur dieser wird bei der Auswertung berücksichtigt. Sämtliche Prüfungsunterlagen sind nach Abschluss dem Prüfer zurück zu geben.

Hinweis

Aus dem in den Fragenstellungen verwendeten Singular oder Plural lässt sich keinerlei Rückschluss auf die Anzahl korrekter Antworten ableiten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Schutz- und Urheberrechte

Die dem Teilnehmer ausgehändigten Prüfungsunterlagen, Software und andere zum Prüfungszweck überlassenen Medien (zusammen als „Materialien“ bezeichnet) sind urheberrechtlich geschützt. Die Mitnahme, Vervielfältigung, Weitergabe oder anderweitige Nutzung der ausgehändigten Materialien – auch auszugsweise – ist ausdrücklich verboten.

1) Welche Aussagen hinsichtlich des Unterschiedes zwischen agilem und traditionellen Projektmanagement sind korrekt?

- a) Bei traditionellem Projektmanagement wird der Leistungsumfang fest definiert, und darauf aufbauend werden Kosten und Termine geplant.
- b) In agilen Projekten gilt der Leistungsumfang als verhandelbar. Ausgehend von festen Rahmenbedingungen (Termine & Budget) soll durch konsequente Priorisierung und Ausrichtung am Kundennutzen das optimale Ergebnis erzielt werden.
- c) Im traditionellen Projektmanagement wird zu Beginn des Projektes die Planung vorgenommen. Im agilen Projektmanagement wird nicht mehr geplant, sondern inkrementell entwickelt.
- d) Die beiden Ansätze sind nahezu gleich. Der einzige Unterschied ist, dass in agilen Projekten in Sprints gearbeitet wird.

2) In der Retrospektive wurden viele Verbesserungsmaßnahmen gesammelt. Was passiert damit?

- a) Der Scrum Master ist seiner Rolle als Servant Leader dafür verantwortlich, dass diese im Laufe des nächsten Sprints umgesetzt werden.
- b) Der Product Owner priorisiert die wichtigen Maßnahmen für den nächsten Sprint.
- c) Die wichtigsten Verbesserungsmaßnahmen können im nächsten Sprint in das Sprint Backlog aufgenommen werden.
- d) Das Scrum Team wählt die wirkungsvollsten Verbesserungsmaßnahmen aus und stellt sicher, dass diese so schnell wie möglich umgesetzt werden.

3) Welche der folgenden Aussagen bezüglich der Product Vision sind nicht korrekt?

- a) Die Product Vision wird zu Beginn des Projektes erstellt und darf danach nicht mehr adaptiert werden.
- b) Die Releaseplanung wird auf die Product Vision ausgerichtet.
- c) Die Product Vision wird am Ende jedes Sprints vom Product Owner abgenommen.
- d) Die Product Vision dient als Orientierung und gemeinsame Ausrichtung für das Scrum Team.

4) Welche der folgenden Aussagen bezüglich des Product Backlog Refinements ist/sind korrekt?

- a) Das Backlog Refinement (Grooming) ist eine kontinuierliche entwicklungsbegleitende Tätigkeit. (kein Scrum Ereignis im eigentlichen Sinn).
- b) Zu den Aufgaben im Backlog Refinement gehören u. a. das Verfeinern, Schneiden und Schätzen von Anforderungen.
- c) Das Ergebnis des Backlog Refinements sind Anforderungen, die umsetzungsbereit sind.
- d) Ein Product Backlog darf im Product Backlog Refinement nicht angepasst werden.

5) Wann ist ein Sprint zu Ende?

- a) Wenn alle User Stories abgearbeitet wurden.
- b) Wenn die definierte Sprintdauer vorbei ist. (Timebox)
- c) Wenn der Kunde das Produktinkrement abgenommen hat.
- d) Wenn das Sprint Ziel obsolet geworden ist und der Product Owner sich für einen Sprint Abbruch entscheidet.

6) Was ist das Ergebnis des Sprint Reviews?

- a) Das Produktinkrement wurde präsentiert und abgenommen.
- b) Maßnahmen zur Verbesserung der Zusammenarbeit wurden erarbeitet.
- c) Feedback vom Product Owner und Kunden wurde eingeholt und dokumentiert.
- d) Ein gemeinsames Verständnis zur Zusammenarbeit im Scrum-Team wurde erarbeitet.

7) Welche der folgenden Aussagen gilt/gelten für das Sprint Backlog?

- a) Im Sprint Backlog wird der Fortschritt (offen, in Arbeit, erledigt) von Aufgaben visualisiert.
- b) Am Sprint Backlog wird auch das Sprint-Ziel angebracht, damit es für das Scrum-Team präsent ist.
- c) Das Sprint Backlog wird vom Product Owner regelmäßig aktualisiert.
- d) Das Sprint Backlog enthält keine User Stories, sondern nur Tasks.

8) Welche Fragen sollten auf jeden Fall im Sprint Planning beantwortet werden?

- a) Warum ist dieser Sprint wertvoll?
- b) Was kann in diesem Sprint erledigt werden?
- c) Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?
- d) Wer kümmert sich um die Umsetzung der ausgewählten Arbeit?

9) Welches sind wesentliche Eigenschaften, die ein Scrum Team besitzen soll?

- a) Das Scrum Team kennt keine Hierarchien innerhalb des Teams und agiert selbstorganisiert.
- b) Das Scrum Team sollte aus mindestens 10 Teammitgliedern bestehen, die interdisziplinär zusammengesetzt sind.
- c) Das Scrum Team ist Cross-funktional besetzt und besitzt alle notwendigen Kompetenzen, um das Produktziel zu realisieren.
- d) Das Scrum Team besteht aus dem Product Owner, dem Scrum Master und den Entwicklern.

10) Die Merkmale des Daily Scrum sind die folgenden:

- a) Im Rahmen des Daily Scrums wird das Sprint Backlog aktualisiert.
- b) Das Daily Scrum ist ein wichtiges Meeting, um dem Product Owner den Status und Fortschritt des Projekts zu berichten.
- c) Das Daily Scrum ist ein Ereignis mit einer Timebox von 15 Minuten.
- d) Im Daily Scrum werden Hindernisse beseitigt.

11) Welche Aussagen zur Skalierung von Scrum sind korrekt?

- a) Wenn Produktentwicklungen umfangreich sind und mit mehreren Teams umgesetzt werden, spricht man von Skalierung.
- b) Skalierung erfordert auch immer den Einsatz eines Frameworks (LeSS, SAFe, ...)
- c) Die Zielsetzung im skalierten Umfeld ist es die wesentlichen Eigenschaften von Scrum im Sinne der Empirie, der Selbstorganisation und der kontinuierlichen Verbesserung beizubehalten.
- d) Das Scrum of Scrums Meeting ist im skalierten Umfeld verpflichtend einzuführen, um für die Koordination der Product Owner zu sorgen.

12) Wer nimmt an der Sprint-Retrospektive teil?

- a) Scrum Master
- b) Product Owner
- c) Developer
- d) Vorgesetzte(r) der Developer

13) Welche Eigenschaften sollte das Product Backlog haben?

- a) Die Anforderungen im Product Backlog haben einen unterschiedlichen Detaillierungsgrad: Je höher die Priorität der Anforderungen, desto höher der Detaillierungsgrad.
- b) Das Product Backlog ist ein lebendiges und dynamisches Artefakt. Es wird ständig vom Product Owner weiterentwickelt.
- c) Der Product Owner entscheidet über die Priorität der Anforderungen. Die Entwickler können ihn dabei durch Informationen zu Risiken oder technischen Abhängigkeiten unterstützen.
- d) Das Product Backlog wird, ähnlich dem Pflichtenheft in traditionellen Projekten, vor dem ersten Sprint einem Design Freeze unterzogen.

14) Im Product Backlog Refinement werden Anforderungen für die nächsten Sprints vorbereitet. Welche Aussagen treffen dabei zu?

- a) Die Entwickler, die die Arbeit erledigen werden, sind für die Größenbestimmung (Schätzung) verantwortlich.
- b) Es gilt darauf zu achten, dass Anforderungen innerhalb eines Sprints umsetzbar sind.
- c) Der Product Owner sorgt dafür, dass es ein einheitliches Verständnis zu den Anforderungen im Team gibt.
- d) Eine Anforderung gilt dann als "Ready", wenn zur Beschreibung, Größe und Priorität auch die Tasks heruntergebrochen wurden.

15) Welche der folgenden Aussagen hinsichtlich Releasemanagement ist/sind richtig?

- a) Ein Ziel der Releaseplanung ist es zu Beginn des Projektes festzulegen welche User Stories in welchem Sprint umgesetzt werden.
- b) Für die Erstellung des Releaseplans ist es von Vorteil, wenn das Scrum-Team bereits bei einem ähnlichen Projekt zusammengearbeitet hat.
- c) Releasemanagement ist Aufgabe des Scrum Masters.
- d) Ein Release ist eine Produktversion, die an den Kunden ausgeliefert wird.

16) Was sind die zentralen Kernaussagen des agilen Manifests?

- a) Effizienter Einsatz von Projektmanagementmethoden und Tools
- b) Flexible Reaktion auf veränderte Anforderungen des Kunden
- c) Der Mensch steht im Mittelpunkt der Produktentwicklung
- d) Genaue Einhaltung von Projektplänen

17) Welche der folgenden Aussagen bezogen auf das Sprint-Ziel sind korrekt?

- a) Das Sprint-Ziel dient der gemeinsamen Ausrichtung, ermutigt das Scrum-Team zusammenzuarbeiten anstatt getrennt an separaten Initiativen zu arbeiten.
- b) Das Sprint-Ziel wird während des Sprint-Plannings erstellt und sichtbar zum Sprint Backlog hinzugefügt.
- c) Das Sprint-Ziel ist die einzige Zielsetzung für den Sprint. Obwohl es ein Commitment der Entwickler ist, bietet es Flexibilität in Bezug auf die genaue Arbeit, die erforderlich ist, um es zu erreichen.
- d) Der Product Owner ist dafür verantwortlich, dass zu Beginn des Projektes die Sprint Ziele im Voraus geplant werden.

18) Das Product Goal dient als Commitment für das Product Backlog. Welche Aussagen bezüglich Product Goal sind korrekt?

- a) Das Produktziel beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts, der dem Scrum-Team als Ziel für die Planung und gemeinsame Ausrichtung dient.
- b) Das Product Goal ist das langfristige Ziel des Scrum-Teams. Sie müssen zuerst das aktuelle Ziel erfüllen (oder aufgeben), bevor das nächste angenommen werden kann.
- c) Das Product Goal ersetzt die Product Vision.
- d) Das Product Goal ist nur bei skalierten Projekten zur teamübergreifenden Koordination notwendig.

19) Was liegt nach dem Sprint Planning Meeting vor?

- a) Ein Rückblick auf die erbrachten Leistungen der einzelnen Teammitglieder.
- b) Das neueste Produktinkrement
- c) Das Sprint Backlog
- d) Das Sprint Ziel



20) Wobei unterstützt die Definition of Done (DoD) das Scrum-Team?

- a) Die DoD unterstützt das Scrum-Team bei der Berechnung der Entwicklungsgeschwindigkeit.
- b) Die DoD wird genutzt, um zu entscheiden, ob eine User Story bereit zur Umsetzung ist.
- c) DoD sind Qualitätskriterien, die ein gemeinsames Verständnis von "Fertig" im Team unterstützen.
- d) DoD unterstützt das Scrum Team bei der Auswahl der richtigen Anzahl an User Stories im Sprint Planning.



Teilnehmer: (wc43x)

Punkte:		a	b	c	d
_____	1				
_____	2				
_____	3				
_____	4				
_____	5				
_____	6				
_____	7				
_____	8				
_____	9				
_____	10				

Punkte:		a	b	c	d
_____	11				
_____	12				
_____	13				
_____	14				
_____	15				
_____	16				
_____	17				
_____	18				
_____	19				
_____	20				

Answer sheet

1/2 Musterprüfung Scrum Master - TÜV

Datum: 18.01.2022

Ort: Muster City

Nr.: M10005-22

Teilnehmerdaten (Bitte in Blockschrift ausfüllen)

Blanko-Code: wc43x

Anrede: [] Frau [] Herr

Name: _____

Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Geburtsort: _____

Unterschrift: _____

Nachfolgendes ist nur auszufüllen und zu unterschreiben, wenn die Prüfungskorrektur nicht direkt in CertBay vor Ort erfolgt.

Ergebnis:

_____ von 46 maximal erreichbaren Punkten.

[] Prüfung bestanden

[] Prüfung nicht bestanden

Prüfungsbeauftragter



	a	b	c	d
1	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
2			<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
3	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	
4	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
5		<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>
6	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	
7	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
8	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
9	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
10	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	

	a	b	c	d
11	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	
12	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
13	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
14	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
15		<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>
16		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
17	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
18	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
19			<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
20			<input checked="" type="radio"/>	

Lösungsbogen

1/2 Musterprüfung Scrum Master - TÜV

Datum: 18.01.2022

Ort: Muster City

Nr.: M10005-22