

CERTIFIED AGILE ASSOCIATE IPMA LEVEL D[®]

SCHRIFTLICHE PRÜFUNG OFFENE FRAGEN

MUSTERPRÜFUNG MIT ANTWORTEN

Hinweise	Tragen Sie bitte Ihren Namen auf der Titelseite ein. Bitte prüfen Sie anhand der Seitenangaben in der Fusszeile, ob Sie die Prüfung vollständig erhalten haben.	
Hilfsmittel	Sie dürfen alle Formen von gedruckten Unterlagen sowie persönliche Notizen verwenden. <u>Nicht erlaubt</u> sind Hilfsmittel, welche eine Kommunikation über den Prüfungsraum hinaus erlauben.	
Prüfungsdauer	Die Zeitangabe ist als Richtgrösse zu verstehen.	105 Minuten
Bewertung	Die Prüfung weist insgesamt 30 Fragen auf. Pro Frage sind jeweils maximal 3 Punkte möglich.	90 Punkte

Datum	Vorname	Name	Erreichte Punktzahl

Frage Nr.	1	ID	A20	Kompetenzindikator	Praktiken 5.2
-----------	---	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Die Projektorganisation der klassischen und in der agilen Welt unterscheidet sich grundlegend. Durch die unterschiedlichen Ansätze und Vorgehensweisen werden auch unterschiedliche Anforderungen an die einzelnen Teammitglieder gestellt. Welche 3 Rollen in der klassischen und der agilen Projektorganisation gibt es grundsätzlich?

LÖSUNGSANSÄTZE

Drei Rollen in der klassischen Projektorganisation	
1	Auftraggeber
2	Lenkungsausschuss
3	Projektleiter
4	Projektteam
Drei Rollen in der agilen Projektorganisation	
1	Product Owner
2	Scrum Master
3	Entwicklungsteam oder Development Team

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekter Rolle in der klassischen und der agilen Projektorganisation 0,5 Punkte

Frage Nr.	2	ID	A38	Kompetenzindikator	Menschen 3.3
-----------	---	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Das agile Vorgehen, das die direkte Kommunikation propagiert, kann als Rückbesinnung auf das direkte Gespräch verstanden werden. Das Prinzip der direkten Kommunikation ist eng verzahnt mit dem Prinzip 'selbstorganisierte Teams'. Welche Kommunikations-Techniken eignen sich für das klassische und welche für das agile Vorgehen?

LÖSUNGSANSÄTZE

	Kommunikations-Technik	Klassische Projektstruktur	Agiles Vorgehen
1	Dokumente	X	
2	E-Mails/Notizen	X	X
3	Ticket-System	X	
4	Daily Stand-Up Meeting		X
5	Chat-Tools	X	X
6	Statusbericht	X	
7	Reviews	X	X

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Zuordnungen je 0,3 Punkte

Frage Nr.	3	ID	A122	Kompetenzindikator	Menschen 6.5
-----------	---	----	------	--------------------	--------------

FRAGE

In der agilen Vorgehensweise entfällt die externe Überwachung der Projektpläne. Durch die Selbstorganisation der Teams erfolgt die Steuerung und Planung innerhalb des Teams. Die Planung wird für jeden Sprint gemacht und direkt umgesetzt. Nennen Sie 3 wichtige Schritte in der Steuerung und Planung.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	User Stories für das Produkt Backlog erstellen.
2	User Stories priorisieren und in das Sprint Backlog zuteilen.
3	Bei den Sprint Demos Anpassungen gemäss Feedback der Stakeholder vornehmen, um einen hohen Kundennutzen zu erzeugen.
4	Projektmarketing betreiben, Beteiligte und externe Stellen (z.B. Kunden) informieren.
5	Dauerndes Lernen und das Verbessern institutionalisieren.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt formulierter Schritt 1 Punkt

Frage Nr.	4	ID	A15	Kompetenzindikator	Menschen 10.5
-----------	---	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Im agilen Vorgehen spielen die Stakeholder eine zentrale Rolle, da durch sie die Marktsicht bzw. Anwendersicht als steuerndes Element in das Vorhaben einfließt. Welche Rolle im Team ist verantwortlich, die Markt- bzw. Anwendersicht in die Produktentwicklung einzubringen?

LÖSUNGSANSÄTZE

Product Owner

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Korrekte Rollenbezeichnung 3 Punkte

Frage Nr.	5	ID	A27	Kompetenzindikator	Praktiken 12.1
-----------	---	----	-----	--------------------	----------------

FRAGE

Die enge Einbindung von Stakeholdern ist ein Gewinn für das Projektmanagement in agilen Vorhaben. Es ersetzt jedoch nicht die klassischen Instrumente des Stakeholdermanagements. Als agiler Leader sollte man deshalb auch weiterhin eine Stakeholder-Analyse erarbeiten. Welche 4 Schritte umfasst das Stakeholder-Management?

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Stakeholder identifizieren
2	Stakeholder analysieren
3	Stakeholder bewerten
4	Stakeholder steuern

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt Schritt 0,75 Punkte

Frage Nr.	6	ID	A123	Kompetenzindikator	Kontext 2.2
-----------	---	----	------	--------------------	-------------

FRAGE

Agile Vorgehensweise ist eine Antwort auf die zunehmende Geschwindigkeit, mit der Vorhaben abgewickelt werden müssen, und auf die Erkenntnis, dass in vielen Vorhaben Abweichungen vom Plan eher die Regel als die Ausnahme sind. Die agilen Methoden geben den Rahmen für ein agiles Vorhaben vor. Beschreiben Sie 6 agile Vorgehensweisen resp. Ausgangslagen, welche in agilen Vorhaben auftreten können.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Anforderungen zu Beginn unscharf
2	Änderungen an Anforderungen während Verlauf des Vorhabens eingeplant
3	Mässige Kosten für späte Anforderungsänderungen
4	Anforderungsbeschreibung aus Kundensicht (Anwendungsfälle)
5	Iterativer Entwicklungsprozess
6	Fortlaufende Prozessverbesserungen
7	Kunde bewertet Zwischenergebnisse
8	Relativ kleine Teams nötig
9	Selbstorganisierte Teams
10	Aufgaben selbstständig übernehmen
11	Viel informelle Kommunikation und Stand Up-Meetings
12	Aufwandsschätzung gemeinsam im Team

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt aufgeführte Methode je 0.5 Punkte

Frage Nr.	7	ID	A124	Kompetenzindikator	Menschen 3.1
-----------	---	----	------	--------------------	--------------

FRAGE

Ein Sprint Planning Meeting hat 2 Ziele:

- Product Owner und Entwickler-Team sind sich einig über das Sprintziel (Outcome)
- Sie haben gemeinsam den Sprint Backlog gebildet

Beschreiben Sie in je einem Satz 3 vorbereitende Schritte, die für das Meeting unerlässlich sind.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Der Product Owner hat ein Sprintziel (Delivery) definiert und die dazugehörigen Product Backlog Items (PBIs) priorisiert.
2	Die ausgewählten Product Backlog Items wurden ausreichend detailliert formuliert; am besten in Zusammenarbeit mit dem Entwicklungsteam.
3	Die ausgewählten Product Backlog Items wurden in eine Reihenfolge gebracht, nach der das Entwicklerteam sie bearbeiten wird.
4	Das Team verfügt über eine Definition of Done (DoD). Diese liefert ein gemeinsames Verständnis dafür 'wann etwas fertig ist' (zu welchen Bedingungen).
5	Die Kapazität des Teams für den nächsten Sprint wurde ermittelt.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrektem Vorbereitungsschritt 1 Punkt

Frage Nr.	8	ID	A14	Kompetenzindikator	Menschen 9.2
-----------	---	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Für Kunden ergeben sich durch agiles Vorgehen wesentliche Vorteile. Beschreiben Sie 3 dieser Vorteile.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Schneller Projektstart, da zu dessen Beginn nicht alle Details bereits festgelegt und entschieden sein müssen.
2	Direkter Einfluss auf die Produkterstellung durch die Teilnahme an Meetings, Usability-Tests, Sprint-Planungen und persönliche Abnahme von Sprint-Ergebnissen.
3	Effektivere Arbeitsabläufe.
4	Hohe Flexibilität gegenüber geänderten Wettbewerbsanforderungen, Kunden- und Nutzerbedürfnissen.
5	Fehler werden früh erkannt und behoben.
6	Effektive Ergebnisse, die auf Kunden- und Nutzerbedürfnisse zugeschnitten sind.
7	Schnelle Ergebnisse und geringe Zeit bis zur Markteinführung (Time-to-Market).

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Pro korrektem Vorteil 1 Punkt

Frage Nr.	9	ID	A125	Kompetenzindikator	Praktiken 1.4
-----------	---	----	------	--------------------	---------------

FRAGE

Scrum und Kanban, das eine ein vollumfassendes Framework, das andere eine mächtige Methode, um Prozesse zu optimieren: Es gibt Unterschiede, aber auch Gemeinsamkeiten der beiden Methoden. Beschreiben Sie kurz je eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied dieser beiden Vorgehensweisen.

LÖSUNGSANSÄTZE

Gemeinsamkeiten Scrum versus Kanban
Beide nutzen das Pull-Prinzip. In Scrum kommt es beim Sprint Planning zum Einsatz, in Kanban gilt es auf dem gesamten Kanban Board.
Die beiden sind sowohl «Lean» als auch «agile» im eigentlichen Sinne.
Beide arbeiten mit dem Ziel, dass die Teams sich selbst organisieren.
Unterschiede Scrum versus Kanban
Rollen: Scrum sieht drei Rollen vor: Scrum Master, Product Owner, Entwicklungsteam. Kanban kennt normalerweise keine dieser Rollen.
Schätzungen: Per Scrum Guide vorgeschrieben, in Kanban optional.
Product Backlog: In Scrum zwingend priorisiert, bei Kanban ist dies ebenfalls optional.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekter Gemeinsamkeit, je korrektem Unterschied 1.5 Punkte

Frage Nr.	10	ID	A51	Kompetenzindikator	Praktiken 6.3
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Das Peer Review ist eine Methode der Qualitätssicherung bei innovativen Vorhaben. Das Peer Review dient zur Bewertung von Vorhaben, die aufgrund ihres Innovationsgehaltes nicht mit Standardverfahren beurteilt werden können. Was ist ein möglicher Vorteil und was ist ein möglicher Nachteil eines Peer Review in agilen Vorhaben?

LÖSUNGSANSÄTZE

Vorteil eines Peer Review
Der Vorteil von Peer Reviews liegt darin, dass dem Entscheidungsträger ein oftmals sehr differenziertes Meinungsbild von mehreren Experten vorliegt und damit auch eine genauere Vorstellung über das Risiko des Vorhabens besteht.
Nachteil eines Peer Review
Der Nachteil von Peer Reviews besteht in der bewussten oder unbewussten Konkurrenz oder Kooperation zwischen den Experten, die wechselweise in der Situation des Beurteilten und Beurteilenden sind. Dadurch können erhebliche Verfälschungen der Bewertungsergebnisse entstehen.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Beschreibung 1.5 Punkte

Frage Nr.	11	ID	A48	Kompetenzindikator	Praktiken 3.2
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Bei einem Minimum Viable Product (MVP) handelt es sich um die allererste Version eines Produktes bzw. einer Dienstleistung, die dem Kunden so früh wie möglich zur Verfügung gestellt wird und einen Kundennutzen aufweist. Welche 3 Vorteile hat das Ausliefern von MVPs an Kunden, Tester und Early Adopters?

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Das Entwicklungsteam erhält im Entwicklungsprozess sehr früh Feedback.
2	Markerfahrungen sammeln mit einem ersten MVP auf dem Markt.
3	Das schnelle Learning sorgt für grossen Fortschritt.
4	Anpassungen sind jederzeit möglich.
5	Frühzeitiges Generieren von Einnahmen.
6	Begeisterte Kunden durch Reduzierung von Kaufpreis und Entwicklungszeit.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrektem Vorteil 1 Punkt

Frage Nr.	12	ID	A57	Kompetenzindikator	Praktiken 12.1
-----------	----	----	-----	--------------------	----------------

FRAGE

Beschreiben Sie in 2 Sätzen, warum im agilen Vorgehen nach Scrum die Stakeholder eine zentrale Rolle wahrnehmen?

LÖSUNGSANSÄTZE

<p>Weil sie die Marktsicht bzw. Anwendersicht als steuerndes Element in das Vorhaben einbringen. Die Produktentwicklung erfolgt nach Massgabe ihrer spezifischen Anforderungen. Auf diese Weise kann zeitnah und adäquat auf aktuelle Marktimpulse und Kundenanforderungen reagiert werden.</p>

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Zutreffende Beschreibung 3 Punkte

Frage Nr.	13	ID	A32	Kompetenzindikator	Kontext 2.1
-----------	----	----	-----	--------------------	-------------

FRAGE

Das agile Manifest folgt 12 Prinzipien. Beschreiben Sie in Stichworten 3 dieser Prinzipien.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch frühe und kontinuierliche Auslieferung wertvoller Software (Produkte) zufrieden zu stellen.
2	Radikale Anforderungsänderungen sind selbst spät in der Entwicklung willkommen. Agile Prozesse nutzen Veränderungen zum Wettbewerbsvorteil des Kunden.
3	Liefere funktionierende Software (Produkte) regelmässig innerhalb weniger Wochen oder Monate und bevorzuge dabei die kürzere Zeitspanne.
4	Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes täglich zusammenarbeiten.
5	Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen und vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen.
6	Die effizienteste und effektivste Methode, Informationen an und innerhalb eines Entwicklungsteams zu übermitteln, ist im Gespräch von Angesicht zu Angesicht.
7	Funktionierende Software ist das wichtigste Fortschrittsmass.
8	Agile Prozesse fördern eine nachhaltige Entwicklung. Die Auftraggeber, Entwickler und Benutzer sollten ein gleichmässiges Tempo auf unbegrenzte Zeit halten können.
9	Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design fördert Agilität.
10	Einfachheit – die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren – ist essenziell.
11	Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch selbstorganisierte Teams.
12	In regelmässigen Abständen reflektiert das Team, wie es effektiver werden kann und passt sein Verhalten entsprechend an.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt beschriebenes Prinzip 1 Punkt.

Frage Nr.	14	ID	A40	Kompetenzindikator	Menschen 5.4
-----------	----	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Die Form der Zusammenarbeit in agilen Teams unterscheidet sich sehr deutlich von klassischen Projekten. Während in klassischen Projekten eine starke Steuerung üblich ist, steht in agilen, iterativ ablaufenden Vorhaben die Selbstorganisation und Selbstverwaltung der Teams im Vordergrund. Beschreiben Sie 2 wichtige Führungsinstrumente im agilen Umfeld.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	<u>Verständigung fördern</u> Individuelle Überzeugungen, Werte, Einstellungen, Haltungen und Denkweisen erkennen und verstehen und ggf. verändern. Gemeinsame Anknüpfungspunkte, Herausforderungen und Werte finden, um Ziele zu erreichen. Vorgehens- und Entscheidungsprozesse klären und individuelle Arbeitsschemata verstehen. Gemeinsame Denkmodelle schaffen.
2	<u>Vertrauen aufbauen</u> Gemeinsame Regeln definieren und deren Einhaltung kontrollieren, u.a. Offenheit, Verlässlichkeit, Respekt, Wertschätzung. Vertrauen schenken. Wer vertraut, dem wird vertraut. Risiken eingehen und in Vorleistung gehen. Zwänge offenlegen.
3	<u>Offene Kommunikation</u> Entscheidungen nachvollziehbar machen, Transparenz schaffen. Interaktion, Kollaboration, Austausch und Meinungsbildung durch Dialoge fördern. Feedback geben, Feedback nehmen, moderieren, gemeinsam reflektieren. Konflikte auflösen und vorbeugen durch deeskalierende Gesprächsführung.
4	<u>Macht arrangieren</u> Austausch und Weitergabe von Wissen und Informationen, Aussenperspektive zulassen, Coaching und Beratung in Anspruch nehmen, Reflektieren von Positionen.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genanntes Führungsinstrument 1.5 Punkte.

Frage Nr.	15	ID	A44	Kompetenzindikator	Menschen 9.4
-----------	----	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Beschreiben Sie eine der wichtigen Fähigkeiten eines Scrum Masters.

LÖSUNGSANSÄTZE

<p><u>Beobachten und Zuhören</u>: Eine der wichtigsten Fähigkeiten eines Scrum Master ist es Dinge geschehen zu lassen, beobachten zu können und die Dinge zu bemerken, die einerseits signifikant sind, aber der Aufmerksamkeit der anderen eher entgehen. Dazu muss der Scrum Master dort sein, wo die Arbeit passiert und wissen, worauf es ankommt.</p> <p><u>Kommunikation</u>: Die zweite grundlegende Fähigkeit eines Scrum Masters ist es klar und empathisch zu kommunizieren.</p>

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Für eine zutreffende Beschreibung 3 Punkte

Frage Nr.	16	ID	A126	Kompetenzindikator	Praktiken 10.1
-----------	----	----	------	--------------------	----------------

FRAGE

Beschreiben Sie 3 wichtige Fragen, die im Sprint Planning unbedingt behandelt werden sollen.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Welche Backlog Item haben im Produkt Backlog die höchsten Prioritäten und kommen in das Sprint Backlog?
2	Sind die User Stories im Sprint Backlog verständlich und umsetzbar?
3	Wie hoch schätzt das Entwickler-Team den Aufwand für die einzelnen User Stories?

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genanntes Thema 1 Punkt.

Frage Nr.	17	ID	A12	Kompetenzindikator	Menschen 7.2
-----------	----	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Zählen Sie 3 typische Konfliktarten auf, die in einem agilen Vorhaben vorkommen können.

LÖSUNGSANSÄTZE

Verteilungs- und Ressourcenkonflikt
Strukturelle oder organisatorische Konflikte
Bewertungskonflikte
Rollenkonflikte
Persönliche Konflikte
Beziehungskonflikte
Gruppenkonflikte
Priorisierungskonflikte

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genannte Art 1 Punkt

Frage Nr.	18	ID	A4	Kompetenzindikator	Kontext 4.2
-----------	----	----	----	--------------------	-------------

FRAGE

Zu Beginn des agilen Vorhabens werden die Stakeholder identifiziert und analysiert. Zählen Sie 3 Rollen oder Personengruppen auf, die in jedem agilen Vorhaben als Stakeholder von Anfang an feststehen.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Auftraggeber (Personen und Organisationen)
2	Product Owner (Personen und Organisationen)
3	Scrum Master
4	Entwicklerteam
5	Anwender / Nutzer / Betroffene des Ergebnisses des Vorhabens

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genanntem Stakeholder 1 Punkt.

Frage Nr.	19	ID	A13	Kompetenzindikator	Menschen 8.2
-----------	----	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Kreativitätstechniken machen sich die Synergiewirkung des Teams bei der Kreation von Ideen zu nutzen. Listen Sie 3 Kreativitätstechniken auf, welche bei der Problemlösung und Ideenfindung in agilen Vorhaben angewendet werden könnten.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Brainstorming
2	Brainwriting
3	Kartenabfrage
4	Mindmapping
5	Methode 6-3-5
6	Walt-Disney-Methode

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genannter Technik 1 Punkt.

Frage Nr.	20	ID	A121	Kompetenzindikator	Kontext 4.1
-----------	----	----	------	--------------------	-------------

FRAGE

Erfolgsfaktoren tragen zur Erreichung eines gewünschten Soll-Zustands entscheidend bei. Nennen Sie 3 Erfolgsfaktoren, welche für den Projekterfolg in der agilen Vorgehensweise relevant sind.

ANTWORT

1	Kundenbeteiligung: Eine gute Beziehung zum Kunden ermöglicht Kommunikation auf Augenhöhe.
2	Teamfähigkeit: Ein gut funktionierendes Team ist die Basis für den Projekterfolg.
3	Teamumfeld: Das gesamte Team sollte an einem Ort arbeiten, sich selbst verwalten und organisieren.
4	Delivery: Regelmässige Lieferungen durch iteratives Vorgehen tragen zum Erfolg des Projektes bei - das Wichtigste oder Risikoreichste wird dabei immer zuerst erledigt.
5	Projekt Management Prozess: Die tägliche Kommunikation Face-to-Face sowie eine ausgeglichene Work-Life-Balance sind entscheidende Erfolgsfaktoren.
6	Die Rolle des Scrum Masters und Product Owner ernst nehmen.
7	Führung unterstützt die Selbstorganisation.
8	Agile Teams brauchen Vereinbarungen: Die Regeln, die es einzuhalten gilt, sind so formuliert, dass sie jeder versteht (Beispiel: Im Entwicklungsteam lautet eine Regel, dass risikoreiche Arbeiten zuerst erledigt werden).

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genanntem Erfolgsfaktor 1 Punkt

Frage Nr.	21	ID	A118	Kompetenzindikator	Praktiken 12.2
-----------	----	----	------	--------------------	----------------

FRAGE

Mithilfe von Angaben aus der Stakeholderanalyse kann der agile Leader einen Kommunikationsplan erstellen. Beschreiben Sie 3 Fragestellungen, welche Sie bei der Erstellung des Kommunikationsplans unterstützen.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Warum, wozu muss eine Kommunikation erfolgen (Angleichung von Informationsständen, Schaffung/Steigerung der Akzeptanz, Diskussion verschiedener Meinungen, Darstellung von Erfolgen von Vorhaben)?
2	Was soll kommuniziert werden, wie viele Details werden benötigt (was ist in welchem Umfang und Detaillierungsgrad Gegenstand der Kommunikation)?
3	In welcher Regelmässigkeit soll die Kommunikation erfolgen (wann, wie oft wird kommuniziert respektive eine Information verteilt; Zeitpunkt, Periodizität)?
4	Wie und in welcher Form wird kommuniziert (welches Medium; mündlich, Berichtswesen, Einsicht in Dokumentation, spez. Projektmarketingmassnahmen, Datenaustausch über gem. Laufwerk)?
5	Durch wen wird kommuniziert?
6	Wer soll informiert werden und mit wem soll kommuniziert werden (Empfänger/Stakeholder)?
7	Wo und in welchem Rahmen soll informiert/kommuniziert werden (Sitzung, Podiumsgespräch, Medienkonferenz)?

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt beschriebene Fragestellung 1 Punkt

Frage Nr.	22	ID	A18	Kompetenzindikator	Praktiken 3.1
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Beschreiben Sie in 1 bis 2 Sätzen den Unterschied zwischen dem Minimal Marketable Product (MMP) und dem Minimum Viable Product (MVP).

LÖSUNGSANSÄTZE

MMP	Minimal Marketable Product (MMP) ist die einfachste marktfähige Konfiguration eines Produkts.
MVP	Minimum Viable Product (MVP) ist die einfachste Konfiguration eines Produkts, die ein Benutzer testen und bewerten kann.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Für eine sinngemässer Beschreibung MMP 1.5 Punkte

Für eine sinngemässer Beschreibung MVP 1.5 Punkte

Frage Nr.	23	ID	A64	Kompetenzindikator	Praktiken 7.2
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Welche 3 Elemente werden zur Erstellung eines Budgets in einem agilen Vorhaben herangezogen?

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Zu erstellende Ergebnisse
2	Sonstige Mittel, z.B. Testeinrichtungen
3	Budgetposten für Unvorhergesehenes

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Angabe 1 Punkt

Frage Nr.	24	ID	A10	Kompetenzindikator	Menschen 5.3
-----------	----	----	-----	--------------------	--------------

FRAGE

Wie unterstützt ein agiler Leader sein Team, damit dieses die gewünschten Werte für die Kunden liefern kann?

LÖSUNGSANSÄTZE

Er stimmt die individuellen Ziele mit den gemeinsamen Zielen ab und beschreibt, wie diese erreicht werden können.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

für eine korrekte Antwort 3 Punkte

Frage Nr.	25	ID	A127	Kompetenzindikator	Menschen 10.3
-----------	----	----	------	--------------------	---------------

FRAGE

Ein Scrum Master trägt die Verantwortung für den Scrum-Prozess und dessen korrekte Implementation und Anwendung. Ein weiterer Aufgabenbereich ist das Beheben von Störungen und Hindernissen. Beschreiben Sie 3 Aufgaben zu diesem Thema.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Behebung einer mangelnden Kommunikation (Entwicklerteam, Product Owner).
2	Lösen von persönlichen Konflikten im Entwicklerteam.
3	Lösen von Störungen in der Zusammenarbeit Product Owner und Entwicklerteam.
4	Abblocken von zusätzlichen Anforderungen der Fachabteilungen zur Bearbeitung zusätzlicher Aufgaben während eines Sprints.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genannte Aufgabe 1 Punkt

Frage Nr.	26	ID	A128	Kompetenzindikator	Praktiken 1.2
-----------	----	----	------	--------------------	---------------

FRAGE

Nennen Sie 3 Möglichkeiten, wie Lessons Learned (Retrospektiven) aus der eigenen agilen Arbeit sowie diejenigen anderer Teams und relevanter Communities überprüft und ausgetauscht werden können.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Workshops
2	Intranet, Wissensnetzwerke, Lessons Learned Datenbanken
3	Interne soziale Netzwerke
4	Mail

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekt genannte Möglichkeit 1 Punkt

Frage Nr.	27	ID	A129	Kompetenzindikator	Menschen 6.2
-----------	----	----	------	--------------------	--------------

FRAGE

Nennen Sie 3 Massnahmen, wie die Zusammenarbeit mit Menschen innerhalb und ausserhalb des Teams in einem agilen Vorhaben gefördert werden kann.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Situatives Beiziehen von Spezialisten in das Entwicklerteam.
2	Einladen zum Sprint-Review.
3	Gemeinsame Workshops zu spezifischen Themen.
4	Aufbau eines Wikis.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Massnahme 1 Punkt.

Frage Nr.	28	ID	A130	Kompetenzindikator	Menschen 11.3
-----------	----	----	------	--------------------	---------------

FRAGE

Welches sind die 2 wichtigsten Parameter zur Erhebung des Risikopotentials in einem hybriden Projekt?

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Eintrittswahrscheinlichkeit
2	Schadenspotential (Auswirkung, Konsequenzen)

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

Je korrekt genannter Parameter 1,5 Punkte.

Frage Nr.	29	ID	A50	Kompetenzindikator	Praktiken 5.3
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

Im Scrum Framework wird die Transparenz in der Kommunikation als eine wichtige Vorgabe postuliert. Nennen Sie 3 Aufgaben eines agilen Teams im Zusammenhang mit der Kommunikation.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Fortschritt kommunizieren
2	Hindernisse kommunizieren
3	Ergebnisse aufzeigen und kommunizieren
4	Informationsgleichstand im Team sicherstellen

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Aufgabe 1 Punkt.

Frage Nr.	30	ID	A21	Kompetenzindikator	Praktiken 6.2
-----------	----	----	-----	--------------------	---------------

FRAGE

In einem agilen Vorhaben ist es wichtig, die Qualität in die agile Arbeit einzubetten. Nennen Sie 3 Gründe, warum dies so wichtig ist.

LÖSUNGSANSÄTZE

1	Frühzeitiges Vermeiden von Fehlern
2	Das Produkt oder Inkrement sollte in einem Zustand sein, dass es an den Kunden ausgeliefert werden kann.
3	Sicherstellen, dass die Qualität bei jedem Schritt des Werteflusses in das Produkt integriert ist.
4	Sicherstellen, dass die Verifizierung der Qualität im Vordergrund steht und nicht die Validierung.

HINWEISE FÜR BEWERTUNG

je korrekte Aufgabe 1 Punkt.