

Frage: Warum wird die Sprint Retrospektive durchgeführt? Um...

A ...zu überprüfen wie der vergangene Sprint in Bezug auf die beteiligten Personen, Beziehungen, Prozesse und Werkzeuge verlief

B ...die wichtigsten gut gelaufenen Elemente und mögliche Verbesserungen zu identifizieren und in eine Reihenfolge zu bringen

C ...einen Plan für die Umsetzung von Verbesserungen der Arbeitsweise des Scrum-Teams zu erstellen

D ...die Meilensteine des Projektplans zu aktualisieren

Frage: Welche der folgenden Aussagen trifft auf ein Scrum-Team zu?

A

Das Scrum-Team ist selbstorganisierend

B

Das Scrum-Team besteht aus einem Product Owner, dem Development Team und einem Scrum Master

C

Das Scrum-Team ist interdisziplinär

D

Das Scrum-Team besteht aus neun Mitgliedern mit verschiedenen Fähigkeiten

Frage: Wann sollte die Sprint Retrospektive stattfinden?

A

Gar nicht

B

Zu Beginn jedes Sprints

C

Nur wenn das Scrum-Team feststellt, dass es eine benötigt

D

Am Ende eines jeden Sprints

Frage: Wem gehört das Sprint Backlog?

A

Product Owner

B

Scrum Master

C

Stakeholders

D

Development Team

Frage: Welche der folgende Artefakte sind entscheidend für den Erfolg von Scrum?

A

Lastenheft, Pflichtenheft und Statusbericht

B

Scrum Master, Product Owner und Entwicklungsteam

C

Product Backlog, Sprint Backlog und Inkrement

D

Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review und Sprint Retrospektive

Frage: Wie viele Sprints werden während eines Sprint-Plannings geplant?

A

Alle Sprints im Projekt

B

Ein Sprint

C

Vier Sprints

D

Drei Sprints

Frage: Was ist der Unterschied zwischen dem Product Backlog und dem Sprint Backlog?

A

Es gibt keinen Unterschied

B

Das Product Backlog enthält Features, während das Sprint Backlog Fehler enthält

C

Das Product Backlog enthält alles, was bekanntermaßen für das Produkt benötigt wird, während das Sprint Backlog Arbeit für einen Sprint enthält

D

Das Product Backlog enthält Epics, während das Sprint Backlog User Storys enthält

Frage: Wie viel Prozent der Kapazität des Entwicklungsteams verbraucht normalerweise das Backlog Refinement?

A

~5%

B

~10%

C

~15%

D

~20%

Frage: Wer entscheidet wie und wann das Backlog Refinement erfolgt?

A

Der Product Owner

B

Der Scrum Master

C

Das Entwicklungsteam

D

Das Scrum-Team

Frage: Was ist die Time Box des Sprints?

A

30 Tage oder weniger

B

31 Tage oder weniger

C

Einen Monat oder weniger

D

Vier Wochen oder weniger

Frage: Was ist die maximale Länge der Sprint-Retrospektive?

A

3 Stunden für einen monatlichen Sprint, entsprechend weniger für kürzere Sprints

B

4 Stunden für einen monatlichen Sprint, entsprechend weniger für kürzere Sprints

C

So lange wie nötig

D

Maximal 90 Minuten

Frage: Was ist die maximale Länge des Sprint Reviews?

A 2 Stunden für einen monatlichen Sprint, entsprechend weniger für kürzere Sprints

B 4 Stunden für einen monatlichen Sprint, entsprechend weniger für kürzere Sprints

C So lange wie nötig

D Maximal 1 Stunde

Frage: Welches sind laut Scrum Guide die Leitfragen, an dem sich das Entwicklungsteam im Daily Scrum orientieren kann?

A Was habe ich gestern getan, das dem Entwicklungsteam geholfen hat, das Sprint-Ziel zu erreichen?

B Was sind meine tatsächlichen Werte im Vergleich zu meinen Schätzungen?

C Sehe ich irgendein Hindernis, das mich oder das Entwicklungsteam daran hindert, das Sprint-Ziel zu erreichen?

D Was werde ich heute erledigen, um dem Entwicklungsteam beim Erreichen des Sprint-Ziels zu helfen?

Frage: Wer schätzt Backlog-Einträge?

A

Das Entwicklungsteam

B

Der Vorgesetzte zusammen mit dem Chefarchitekten

C

Der Scrum Master

D

Der Product Owner

Frage: Welcher der folgenden Punkte ist kein Scrum-Artefakt?

A

Product Backlog

B

User Story

C

Sprint Backlog

D

Produktinkrement

Frage: Wofür steht die Abkürzung DoD?

A

Definition of Done

B

Definition of Development

C

Department of Defence

D

Denial of Doom

Frage: Welche Eigenschaften hat ein Backlog-Eintrag?

A

Beschreibung

B

Reihenfolge

C

Schätzung

D

Wert

Frage: Wie viele Werte sind im Scrum Guide beschrieben?

A

3

B

4

C

5

D

6

Frage: Wer hat Scrum 1995 auf der OOPSLA-Konferenz vorgestellt?

A

Jeff Sutherland

B

Ken Schwaber

C

Martin Fowler

D

Tom DeMarco

Frage: Warum wird das Daily Scrum zur gleichen Zeit und am selben Ort abgehalten?

A

Räume sind schwer zu buchen, deswegen ist es besser einen Serientermin einzustellen

B

Die Beständigkeit reduziert die Komplexität

C

Der Scrum Master fordert es

D

Der Teamleiter kann sich das besser merken

Frage: Wer ist für den Fortschritt der Arbeit während eines Sprints verantwortlich?

A

Das Entwicklungsteam

B

Der Scrum Master

C

Der Product Owner

D

Das erfahrenste Mitglied des Teams

Frage: Wer muss am Daily Scrum teilnehmen?

A

Das Entwicklungsteam

B

Das Scrum-Team

C

Das Entwicklungsteam und der Scrum Master

D

Das Entwicklungsteam und der Product Owner

Frage: Wer ist das Scrum Team?

A

Der Scrum Master

B

Der Product Owner

C

Das Entwicklungsteam

D

Der Projektmanager

Frage: Wer entscheidet über die Priorität der Product-Backlog-Einträge?

A

Der Projektmanager

B

Der Scrum Master

C

Der Product Owner

D

Der CEO

Frage: Welche zwei Dinge macht das Entwicklungsteam während des ersten Sprints?

A

Ein lieferfähiges Produktinkrement erstellen.

B

Die komplette Architektur und Infrastruktur für das Produkt bestimmen

C

Mindestens eine Funktionalität entwickeln und ausliefern

D

Einen Plan bis zum nächsten Release entwickeln

Frage: Welche Aussage beschreibt am besten die Verantwortung eines Product Owners?

A

Leitung des Entwicklungsteams

B

Optimierung des Wertes der Arbeit, die das Entwicklungsteam leistet

C

Aktualisierung des Projektplans

D

Optimierung der Zusammenarbeit innerhalb des Entwicklungsteams

Frage: Wenn mehrere Teams an demselben Produkt zusammenarbeiten, sollte jedes Team ein separates Produkt-Backlog verwalten

A

Ja

B

Nein

Frage: Ist es möglich einen Sprint vorzeitig zu beenden?

A

Ja

B

Nein

Frage: Wann ist ein Sprint vorbei?

A

Wenn der Product Owner sagt, dass der Sprint beendet ist

B

Wenn alle Product Backlog Einträge die Definition of Done erfüllen

C

Wenn alle Aufgaben abgeschlossen sind

D

Wenn die Time Box abläuft

Frage: Wann beginnt der nächste Sprint?

A

Jeden zweiten Dienstag

B

Nach dem Sprint-Planung

C

Wenn der Scrum-Team bereit ist

D

Unmittelbar nach dem Abschluss des vorherigen Sprints

Frage: Was ist die empfohlene Größe für ein Entwicklungsteam innerhalb des Scrum Teams?

A

8

B

3 bis 9

C

7 +/- 2

D

Mindestens 9

Frage: Wie groß ist die Time Box für das Sprint Planning?

A

Mindestens 4 Stunden

B

8 Stunden bei Sprints von einem Monat Länge. Kürzer bei kürzeren Sprints.

C

30 Minuten

D

Es gibt keine. Das Sprint Planning geht so lange bis das Team fertig ist.

Frage: Wie lange dauert das Daily Scrum maximal?

A

Drei Minuten pro Person

B

30 Minuten

C

1 Stunde

D

15 Minuten

Frage: Was sind die drei Säulen der empirischen Prozesssteuerung?

A

Planung, Anpassung und Retrospektive

B

Transparenz, Überprüfung und Anpassung

C

Planung, Überprüfung und Retrospektive

D

Planung, Transparenz und Anpassung

Frage: Besteht der Zweck eines Sprints darin, ein potenziell auslieferbares Produktinkrement zu erstellen?

A

Ja

B

Nein

Frage: Gibt es in Scrum die Rolle "Projektmanager"?

A

Ja

B

Nein

Frage: Ist es zwingend erforderlich, dass das Produktinkrement am Ende eines jeden Sprints ausgeliefert wird?

A

Ja

B

Nein

Frage: Was ist die Rolle des Scrum Masters während des Daily Scrums? Der Scrum Master...

A

...führt die Diskussionen des Entwicklungsteams

B

...stellt sicher, dass die 3 Fragen beantwortet werden

C

...stellt sicher, falls andere Personen anwesend sind, dass diese das Ereignis nicht stören

D

...bringt dem Entwicklungsteam bei, die Time Box von 15 Minuten des Daily Scrums einzuhalten

Spielanleitung

Teste dein Wissen rund um Scrum. Wer schafft es alle Fragen ohne Fehler zu beantworten?

Zieh eine Karte und versuch die Frage auf der Vorderseite zu beantworten. Auf der Rückseite findest du unterhalb des Logos die korrekte Antwort. Auch mehrere Antworten können richtig sein.

Die Antworten und die Begründung basieren auf den Inhalten des Scrum Guides von Ken Schwaber und Jeff Sutherland aus dem Jahre 2017

Einsatzmöglichkeiten

Die Karten lassen sich vielseitig einsetzen:

- nach einem Daily
- als Methode innerhalb einer Retrospektive (2 Teams stellen sich gegenseitig Fragen. Das Team, welches die meisten Fragen richtig beantwortet, gewinnt)
- als Lernkarten, um sein Wissen zu vertiefen

AGILE QUIZ

Scrum Guide Edition



WWW.AGILEQUIZ.DE