



***PRINCE2 Agile® Foundation-Prüfung***

***Musterprüfung 1***

***Antworten und Begründungen***

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
1	D	1.1.f	<p>A. Falsch. „Fokus auf die geschäftliche Notwendigkeit“ ist ein Prinzip der Dynamic Systems Development Method (DSDM) und kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.6, Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. „WIP begrenzen“ ist eine Kernpraktik der Kanban-Methode und kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.7, Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. „Beginne mit dem, was du gerade tust“ ist ein Grundprinzip der Kanban-Methode und kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.7, Tab. 7.1</p> <p>D. Richtig. „Produktorientierung“ ist ein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe Tab. 7.1</p>
2	C	1.2.e	<p>A. Falsch. Zweck des Themas „Fortschritt“ ist: Schaffung eines Systems für die Überwachung der tatsächlich erbrachten Leistungen und deren Vergleich mit den Planzielen; Prognose hinsichtlich der Projektziele und der weiteren Realisierbarkeit des Projekts; Steuerung inakzeptabler Abweichungen. Siehe Tab. 5.1</p> <p>B. Falsch. Zweck des Themas „Änderungen“ ist es, potenzielle und genehmigte Änderungen an der Baseline zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern. Siehe Tab. 5.1</p> <p>C. Richtig. Zweck des Themas „Risiken“ ist es, Unsicherheiten zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern und dadurch die Erfolgchancen des Projekts zu erhöhen. Siehe Tab. 5.1</p> <p>D. Falsch. Zweck des Themas „Fortschritt“ ist: Schaffung eines Systems für die Überwachung der tatsächlich erbrachten Leistungen und deren Vergleich mit den Planzielen; Prognose hinsichtlich der Projektziele und der weiteren Realisierbarkeit des Projekts; Steuerung inakzeptabler Abweichungen. Siehe Tab. 5.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
3	D	1.3.f	<p>A. Falsch. Der Zweck des Prozesses „Abschließen eines Projekts“ ist, einen Punkt zu definieren, an dem die Abnahme des Projektprodukts bestätigt wird. Siehe 22.1</p> <p>B. Falsch. Der Zweck des Prozesses „Lenken eines Projekts“ ist es, den Lenkungsausschuss in die Lage zu versetzen, seiner Rechenschaftspflicht für den Projekterfolg nachzukommen, indem er wichtige Entscheidungen fällt. Dies umfasst die Freigabe des Phasenplans und das Fortfahren mit der nächsten Phase. Siehe 18.1, Abb. 18.1</p> <p>C. Falsch. Zweck des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ ist es, die Beziehung zwischen dem Projektmanager und dem/den Teammanager(n) zu steuern, indem die Anforderungen an Abnahme, Ausführung und Lieferung der Projektarbeit festgelegt werden. Siehe 20.1</p> <p>D. Richtig. Der Zweck des Prozesses „Managen eines Phasenübergangs“ besteht darin, die Bereitstellung ausreichender Informationen für den Lenkungsausschuss durch den Projektmanager sicherzustellen, damit er den Erfolg der aktuellen Phase überprüfen, den nächsten Phasenplan abnehmen, den aktualisierten Projektplan überprüfen und die fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung und die Vertretbarkeit der Risiken bestätigen kann. Siehe 21.1</p>
4	A	1.4.f	<p>A. Richtig.</p> <p>(1) Die Projektproduktbeschreibung ist eine besondere Form der Produktbeschreibung, die angibt, was im Rahmen des Projekts geliefert werden muss, damit eine Abnahme erfolgt. Beim Prozess „Abschließen eines Projekts“ wird sie zur Feststellung benötigt, ob die Projektabnahmekriterien erfüllt wurden. Siehe A.21.1</p> <p>(2) Die Projektproduktbeschreibung ist eine besondere Form der Produktbeschreibung, die angibt, was im Rahmen des Projekts geliefert werden muss, damit eine Abnahme erfolgt. Beim Prozess „Abschließen eines Projekts“ wird sie zur Feststellung benötigt, ob das Projekt das Erwartete geliefert hat. Siehe A.21.1</p> <p>B, C, D. Falsch.</p> <p>(3) Der Erfahrungsbericht soll Handlungsanstöße geben, d. h., positive Erfahrungen sollen fester Bestandteil der Arbeitsprozesse der Organisation und negative Erfahrungen in zukünftigen Projekten vermieden werden. Siehe A.15.1</p> <p>(4) Der Business Case wird am Ende des Projekts beim Prozess „Abschließen eines Projekts“ geprüft und aktualisiert. Siehe A.2.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
5	A	1.5.f	<p>A. Richtig.</p> <p>(1) Die Hauptaufgabe des Teammanagers ist es, die Erstellung der vom Projektmanager definierten Produkte in einer angemessenen Qualität und innerhalb eines für den Lenkungsausschuss akzeptablen Zeit- und Kostenrahmens sicherzustellen. Der Teammanager berichtet an den Projektmanager und nimmt Weisungen von diesem entgegen. Siehe Tab. B.1</p> <p>(2) Die Hauptaufgabe des Teammanagers ist es, die Erstellung der vom Projektmanager definierten Produkte in einer angemessenen Qualität und innerhalb eines für den Lenkungsausschuss akzeptablen Zeit- und Kostenrahmens sicherzustellen. Der Teammanager berichtet an den Projektmanager und nimmt Weisungen von diesem entgegen. Siehe Tab. B.1</p> <p>B, C, D. Falsch.</p> <p>(3) Der Benutzervertreter vertritt die Interessen derjenigen, die mit den Projektprodukten arbeiten werden (einschließlich Betrieb und Wartung), die mit den Produkten ein Ziel erreichen wollen oder die die Produkte anwenden werden, um Nutzen zu liefern. Siehe Tab. B.1</p> <p>(4) Der Benutzervertreter ist für die Qualität der von dem/den Lieferanten gelieferten Produkte rechenschaftspflichtig und für die technische Integrität des Projekts verantwortlich. Siehe Tab. B.1</p>
6	B	2.1.a	<p>A. Falsch. Bei BAU wird ein stabiles Team eingesetzt, während für Projektarbeit ein Team zusammengestellt wird. Siehe Tab. 1.1</p> <p>B. Richtig. Ein gewisses Maß an Unsicherheit ist ein Merkmal von Projektarbeit. Siehe Tab. 1.1</p> <p>C. Falsch. Bei BAU handelt es sich um das fortlaufende Tagesgeschäft, während Projektarbeit befristet ist. Siehe Tab. 1.1</p> <p>D. Falsch. BAU beinhaltet routinemäßige Arbeiten, während Projektarbeit schwierig ist. Siehe Tab. 1.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
7	A	2.2.c	<p>A. Richtig. Scrum ist ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Systeme angehen können und durch das sie in die Lage versetzt werden, produktiv und kreativ Produkte mit dem höchstmöglichen Wert auszuliefern. Siehe Tab. 2.1</p> <p>B. Falsch. Die Definition of Done ist eine Reihe von Kriterien, die zur Bestimmung verwendet werden, ob eine Arbeit oder eine Sammlung von Arbeiten vollständig erledigt wurde. Siehe Glossar</p> <p>C. Falsch. Ein Minimum Viable Product (MVP) ist eine Version des Endprodukts, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Das Work-in-Progress- bzw. WIP-Limit ist eine Einschränkung der zulässigen WIP-Menge in einem bestimmten Teil des Systems zu irgendeinem beliebigen Zeitpunkt. Es schafft das Konzept eines Pull-Systems. Siehe Glossar</p>
8	A	2.3.a	<p>A. Richtig. PRINCE2 eignet sich für alle Projekttypen. Es ist kein „herkömmlicher“ Projektmanagementansatz, der im Widerspruch zu Agile steht. PRINCE2 muss nur an das jeweilige Projekt angepasst werden. Siehe 3.6, Tab. 3.4</p> <p>B. Falsch. PRINCE2 ermöglicht jede Arbeitsweise, zum Beispiel Umgebungen, die ein hohes Maß an Informalität, Zusammenarbeit und Vertrauen erfordern. Es sollte klargestellt werden, dass PRINCE2 nicht als „herkömmlicher Projektmanagementansatz“ nach dem üblichen Stereotyp verstanden werden sollte, der überwiegend mit einem „Wasserfallmodell“, mit „Big Design Up Front“, „Bürokratie“ und einer „Befehls- und Steuerungskultur“ assoziiert wird. Siehe 3.6</p> <p>C. Falsch. PRINCE2 eignet sich für alle Projekttypen. Es ist kein „herkömmlicher“ Projektmanagementansatz, der im Widerspruch zu Agile steht. Die Wurzeln und Denkweisen von Agile liegen größtenteils in der IT und der Softwareentwicklung. PRINCE2 Agile setzt jedoch keinen IT-Kontext voraus. Es kann in einem IT-Kontext verwendet werden, ist aber weder ein IT-Framework noch eine IT-Methode. Siehe 3.6</p> <p>D. Falsch. Die Stärke von PRINCE2 liegt in den Bereichen Projektlenkung und Projektmanagement. Es konzentriert sich jedoch nur wenig auf die Produktlieferung. Siehe 3</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
9	A	2.3.a	<p>A. Richtig. Der Begriff „Agile“ bezieht sich auf eine Gruppe von Werten, Konzepten, Frameworks und Techniken. Siehe Tab. 3.4</p> <p>B. Falsch. Der Begriff „Agile“ bezieht sich auf eine Gruppe von Werten, Konzepten, Frameworks und Techniken. Werte und Frameworks sind ebenfalls erforderlich. Siehe Tab. 3.4</p> <p>C. Falsch. Der Begriff „Agile“ bezieht sich auf eine Gruppe von Werten, Konzepten, Frameworks und Techniken. Er umfasst keine Prozesse. Siehe Tab. 3.4</p> <p>D. Falsch. Der Begriff „Agile“ bezieht sich auf eine Gruppe von Werten, Konzepten, Frameworks und Techniken. Werte und Konzepte sind ebenfalls erforderlich. Siehe Tab. 3.4</p>
10	D	2.4.b	<p>D. Richtig.</p> <p>(1) Dies ist richtig, da der Kundenvertreter Unterstützung bei der Prüfung von Projektprodukten bietet. Siehe Tab. B.2</p> <p>(4) Dies ist richtig, da der Kundenvertreter spezifische Informationen beiträgt, die möglicherweise für das Projekt relevant sind. Siehe Tab. B.2</p> <p>A, B, C. Falsch.</p> <p>(2) Dies ist falsch, da der Supplier Subject Matter Expert erläutert, mit welchen Alternativen sich die individuellen Anforderungen erfüllen lassen. Siehe Tab. B.2</p> <p>(3) Dies ist falsch, da der Supplier Subject Matter Expert sicherstellt, dass die Arbeit mit den Organisationsstandards konform ist. Siehe Tab. B.2</p>
11	D	3.1.c	<p>A. Falsch. Nicht „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“, sondern „Produktorientierung“ nutzt Produktbeschreibungen zur Priorisierung und flexiblen Handhabung des Liefergegenstands. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. Nicht „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“, sondern „Fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung“ stellt sicher, dass der Grundgedanke hinter der Erstellung eines Minimum Viable Product (MVP) vom Projektmanagement-Team verstanden wird. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Nicht „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“, sondern „Lernen aus Erfahrungen“ stellt Techniken bereit, die es dem Projektteam ermöglichen, während des Projekts kontinuierlich zu lernen. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Richtig. Das Grundprinzip „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“ stellt sicher, dass Kundenteams verstehen, wer der Benutzervertreter und wer der Product Owner ist. Zuordnung und Verschmelzung von Lieferrollen und PRINCE2-Rollen. Siehe Tab. 7.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
12	A	3.1.g	<p>A. Richtig. Das Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“ nutzt das Agilometer, um Risiken, wie z. B. die Einfachheit der Kommunikation zu bewerten. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. Nicht das Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“, sondern das Prinzip „Produktorientierung“ priorisiert und teilt Qualitätskriterien auf. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Nicht das Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“, sondern das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ gewährt Toleranzen hinsichtlich dessen, was geliefert wird. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Falsch. Nicht das Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“, sondern das Grundprinzip „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“ ordnet agile Rollen zu PRINCE2-Rollen zu. Siehe Tab. 7.1</p>
13	D	3.2.b	<p>A. Falsch. Nicht „Zusammenarbeit“, sondern „Umfassende Kommunikation“ sagt aus, dass Visualisierung effektiver ist als Worte allein. Siehe 7.4.3</p> <p>B. Falsch. Nicht „Zusammenarbeit“, sondern „Transparenz“ sagt aus, dass Offenheit entscheidend ist. Siehe 7.4.1</p> <p>C. Falsch. Nicht „Zusammenarbeit“, sondern „Erforschung“ sagt aus, dass häufige Iterationen und schnelle Feedbackschleifen eine Möglichkeit zum Lernen bieten. Siehe 7.4.5</p> <p>D. Richtig. „Zusammenarbeit“ bedeutet, dass das Team größer ist als die Summe seiner Teile. Für die maximale Produktivität des Teams ist es erforderlich, dass seine Mitglieder zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen. Siehe 7.4.2</p>
14	A	3.2.c	<p>A. Richtig. „Umfassende Kommunikation“ ermöglicht den ungehinderten Informationsaustausch in einer Kultur des Bekenntnisses. Siehe 7.4.3</p> <p>B. Falsch. Nicht „Umfassende Kommunikation“, sondern „Selbstorganisation“ ermöglicht dem Team, das den Plan erstellt hat, sich diesen zu eigen zu machen. Siehe 7.4.4</p> <p>C. Falsch. Nicht „Umfassende Kommunikation“, sondern das Grundprinzip „Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten“ ermöglicht die Zuordnung agiler Rollen zu PRINCE2-Rollen. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Falsch. Nicht „Umfassende Kommunikation“, sondern „Erforschung“ sagt aus, dass Lernen dabei hilft, die Produkte zu verbessern. Siehe 7.4.5</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
15	C	3.3.c	<p>A. Falsch. Projektabnahmekriterien sind eine priorisierte Liste von Kriterien, die das Projektprodukt erfüllen muss, bevor eine Abnahme durch den Kunden erfolgt. Siehe Glossar</p> <p>B. Falsch. Die Definition of Done ist eine Liste von Kriterien, anhand derer bestimmt wird, ob eine Arbeit vollständig erledigt wurde. Siehe Tab. 11.2</p> <p>C. Richtig. Die Definition of Ready ist eine Liste von Kriterien, anhand derer bestimmt wird, ob mit einer Arbeit begonnen werden kann. Siehe Tab. 11.2</p> <p>D. Falsch. Technische Schuld ist als eine Arbeit zu betrachten, die ausgeführt werden muss, bevor eine bestimmte Aufgabe als fertiggestellt angesehen werden kann. Siehe Tab. 11.2</p>
16	B	3.3.a	<p>A. Falsch. Wo es ein hohes Maß an Unsicherheit gibt, gilt es, den Business Case sehr schnell zu entwickeln und die Annahmen rasch zu testen. Der Ansatz könnte als „Vertrauensvorschuss“ beschrieben werden. Siehe Tab. 8.1</p> <p>B. Richtig. Wo es ein hohes Maß an Unsicherheit gibt, gilt es, den Business Case sehr schnell zu entwickeln und die Annahmen rasch zu testen. Der Ansatz könnte als „Vertrauensvorschuss“ beschrieben werden. Siehe Tab. 8.1</p> <p>C. Falsch. Wo es ein hohes Maß an Unsicherheit gibt, gilt es, den Business Case sehr schnell zu entwickeln und die Annahmen rasch zu testen. Der Ansatz könnte als „Vertrauensvorschuss“ beschrieben werden. Es wäre unklug, mit einem Projekt ohne ein Vertrauensniveau in den Business Case fortzufahren. Siehe Tab. 8.1</p> <p>D. Falsch. Wo es ein hohes Maß an Unsicherheit gibt, gilt es, den Business Case sehr schnell zu entwickeln und die Annahmen rasch zu testen. Der Ansatz könnte als „Vertrauensvorschuss“ beschrieben werden. Es wäre unklug, mit einem Projekt fortzufahren, ohne die Annahmen in Bezug auf den Business Case zu testen. Siehe Tab. 8.1</p>



F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
17	C	3.3.d	<p>A. Falsch. Wenn PRINCE2 in einem agilen Kontext verwendet wird, sollte die Planung unbedingt auf Basis von Features und Feature-Gruppen erfolgen. Da der Hauptfokus des agilen Ansatzes auf die flexible Handhabung des Liefergegenstands ausgerichtet ist, stellen als Anforderungen oder User Storys ausgedrückte Features den Puffer eines Projekts dar, wenn PRINCE2 und Agile kombiniert werden. Zeit wird nicht als Puffer genutzt, da sie festgelegt ist – eines der fünf Ziele lautet „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“. Siehe 12.3.4, 6.4.1</p> <p>B. Falsch. Wenn PRINCE2 in einem agilen Kontext verwendet wird, sollte die Planung unbedingt auf Basis von Features und Feature-Gruppen erfolgen. Da der Hauptfokus des agilen Ansatzes auf die flexible Handhabung des Liefergegenstands ausgerichtet ist (siehe Kapitel 6), stellen als Anforderungen oder User Storys ausgedrückte Features den Puffer eines Projekts dar, wenn PRINCE2 und Agile kombiniert werden. Die Kostentoleranz ist auf null festgelegt – so wird die Erfüllung des Ziels „Für stabile Teams sorgen“ sichergestellt. Siehe 12.3.4, 6.4.4</p> <p>C. Richtig. Wenn PRINCE2 in einem agilen Kontext verwendet wird, sollte die Planung unbedingt auf Basis von Features und Feature-Gruppen erfolgen. Da der Hauptfokus des agilen Ansatzes auf die flexible Handhabung des Liefergegenstands ausgerichtet ist (siehe Kapitel 6), stellen als Anforderungen oder User Storys ausgedrückte Features den Puffer eines Projekts dar, wenn PRINCE2 und Agile kombiniert werden. Zeit und Kosten werden dagegen nicht als Puffer genutzt und bleiben daher in der Regel stabil. Siehe 12.3.4</p> <p>D. Falsch. Wenn PRINCE2 in einem agilen Kontext verwendet wird, sollte die Planung unbedingt auf Basis von Features und Feature-Gruppen erfolgen. Da der Hauptfokus des agilen Ansatzes auf die flexible Handhabung des Liefergegenstands ausgerichtet ist (siehe Kapitel 6), stellen als Anforderungen oder User Storys ausgedrückte Features den Puffer eines Projekts dar, wenn PRINCE2 und Agile kombiniert werden. Das Risiko wird nicht als Puffer genutzt. Ein Großteil der agilen Arbeitsweise wurde entwickelt, um die zahlreichen Risiken von Wasserfallprojekten abzufangen. So werden beispielsweise detaillierte Spezifikationen in den frühen Phasen vermieden, da sich Einzelheiten noch ändern können. Außerdem gibt es frühe und regelmäßige Lieferungen, um Missverständnisse aufzudecken. Die agile Arbeitsweise mindert zwar viele häufige Risiken (mit ein Grund für ihre zunehmende Verbreitung), sie birgt jedoch auch selbst einige Risiken. Siehe 12.3.4, 13.3.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
18	B	3.3.b	<p>A. Falsch. Einfach ausgedrückt ist es sehr unkompliziert, diese beiden Elemente zu synchronisieren, da PRINCE2 nur sehr wenige spezifische Leitlinien auf der Liefer- und Technikebene bietet. Siehe 10.3</p> <p>B. Richtig. Einfach ausgedrückt ist es sehr unkompliziert, diese beiden Elemente zu synchronisieren, da PRINCE2 nur sehr wenige spezifische Leitlinien auf der Liefer- und Technikebene bietet. Siehe 10.3</p> <p>C. Falsch. Einfach ausgedrückt ist es sehr unkompliziert, diese beiden Elemente zu synchronisieren, da PRINCE2 nur sehr wenige spezifische Leitlinien auf der Liefer- und Technikebene bietet. Es bietet jedoch viele Leitlinien auf der Projektmanagement- und Projektleitungsebene. Siehe 10.3</p> <p>D. Falsch. Einfach ausgedrückt ist es sehr unkompliziert, diese beiden Elemente zu synchronisieren, da PRINCE2 nur sehr wenige spezifische Leitlinien auf der Liefer- und Technikebene bietet. Es bietet jedoch viele Leitlinien auf der Projektmanagementebene. Siehe 10.3</p>
19	C	3.3.g	<p>A. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in puncto Fortschritt. Auf dieser Grundlage werden Prognosen für den künftigen Fortschritt erstellt. Dies steht im Gegensatz zur Nachverfolgung von Zeit (in der Form von Sprints) und Kosten, die nicht als Messgrößen für den Projektfortschritt geeignet sind. Siehe Tab. 8.1</p> <p>B. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in puncto Fortschritt. Auf dieser Grundlage werden Prognosen für den künftigen Fortschritt erstellt. Dies steht im Gegensatz zur Nachverfolgung von Zeit und Kosten (Budgets), die nicht als Messgrößen für den Projektfortschritt geeignet sind. Siehe Tab. 8.1</p> <p>C. Richtig. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in puncto Fortschritt. Auf dieser Grundlage werden Prognosen für den künftigen Fortschritt erstellt. Siehe Tab. 8.1</p> <p>D. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in puncto Fortschritt. Auf dieser Grundlage werden Prognosen für den künftigen Fortschritt erstellt. Dies steht im Gegensatz zur Nachverfolgung von Zeit und Kosten (häufig verbunden mit Ressourcen), die nicht als Messgrößen für den Projektfortschritt geeignet sind. Siehe Tab. 8.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
20	A	3.3.e	<p>A. Richtig. Die agile Arbeitsweise mindert zwar viele häufige Risiken (mit ein Grund für ihre zunehmende Verbreitung), sie birgt jedoch auch selbst einige Risiken. Siehe 13.3.3</p> <p>B. Falsch. Die agile Arbeitsweise mindert zwar viele häufige Risiken, sie birgt jedoch auch selbst einige Risiken. Es wäre nicht angemessen, sie generell als riskanter zu bezeichnen – dies ist von Fall zu Fall verschieden. Siehe 13.3.3</p> <p>C. Falsch. Die agile Arbeitsweise mindert zwar viele häufige Risiken, sie birgt jedoch auch selbst einige Risiken. Es wäre nicht angemessen, das mit ihr verbundene Risiko generell als minimal zu bezeichnen – dies wäre ungewöhnlich und ist von Fall zu Fall verschieden. Siehe 13.3.3</p> <p>D. Falsch. Die agile Arbeitsweise mindert zwar viele häufige Risiken, sie birgt jedoch auch selbst einige Risiken. Die Annahme, dass sie das Risiko komplett beseitigt, ist gefährlich, da dies nicht der Fall ist. Siehe 13.3.3</p>
21	B	3.3.f	<p>A. Falsch. Allgemein gesagt sollte ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team auf Lieferebene Änderungen relativ dynamisch handhaben dürfen, solange diese Änderungen sich auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Die Änderungsinstanz muss diese nicht genehmigen, da sie Details betreffen. Eine wesentliche Änderung, die Auswirkungen auf die auf Phasen- oder Projektebene festgelegten Baselines haben kann, muss möglicherweise an den Lenkungsausschuss oder die Änderungsinstanz eskaliert werden. Siehe 14.3.3</p> <p>B. Richtig. Allgemein gesagt sollte ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team auf Lieferebene Änderungen relativ dynamisch handhaben dürfen, solange diese Änderungen sich auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Siehe 14.3.3</p> <p>C. Falsch. Allgemein gesagt sollte ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team auf Lieferebene Änderungen relativ dynamisch handhaben dürfen, solange diese Änderungen sich auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Der Projektmanager muss diese nicht genehmigen, da sie Details betreffen. Eine wesentliche Änderung, die Auswirkungen auf die auf Phasen- oder Projektebene festgelegten Baselines haben kann, muss möglicherweise an den Lenkungsausschuss oder die Änderungsinstanz eskaliert werden. Siehe 14.3.3</p> <p>D. Falsch. Allgemein gesagt sollte ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team auf Lieferebene Änderungen relativ dynamisch handhaben dürfen, solange diese Änderungen sich auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Wenn sie sich außerhalb der Toleranzen befinden, wäre dies nicht akzeptabel. Siehe 14.3.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
22	C	3.4.d	<p>A. Falsch. Der Teamplan wird im Rahmen des Prozesses „Managen der Produktlieferung“, nicht des Prozesses „Steuern einer Phase“ erstellt. Siehe Tab. 20.1</p> <p>B. Falsch. Auf der Lieferebene wählen die Teammitglieder in der Regel die nächste zu erledigende Arbeit auf der Grundlage des Auftrags, der vom Customer Subject Matter Expert, der Mitglied im Lieferteam ist (z. B. ein Product Owner), festgelegt wurde. Dementsprechend werden Arbeiten normalerweise nicht speziellen Teammitgliedern zugewiesen. Siehe 19.3.2</p> <p>C. Richtig. Phasen bestehen wahrscheinlich aus Timeboxes (z. B. einem oder mehreren Releases, die einen oder mehrere Sprints enthalten), wobei der Schwerpunkt darauf liegt, eine Reihe von Features idealerweise in den operativen Betrieb zu liefern. Siehe 19.3.1</p> <p>D. Falsch. Arbeitspakete werden vom Teammanager während des Prozesses „Managen der Produktlieferung“, nicht während des Prozesses „Steuern einer Phase“ abgenommen. Siehe Tab. 20.1, 20.3.1</p>
23	D	3.4.b	<p>A. Falsch. Im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiieren eines Projekts“ muss die Eignung der Verwendung von Agile bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Siehe 17.3</p> <p>B. Falsch. Im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiieren eines Projekts“ muss die Eignung der Verwendung von Agile bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Siehe 17.3</p> <p>C. Falsch. Im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiieren eines Projekts“ muss die Eignung der Verwendung von Agile bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Siehe 17.3</p> <p>D. Richtig. Im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiieren eines Projekts“ muss die Eignung der Verwendung von Agile bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Siehe 17.3</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
24	C	3.4.c	<p>A. Falsch. PRINCE2 Agile baut auf dem Konzept der flexiblen Handhabung oder Priorisierung des Liefergegenstands auf. Im Hinblick auf die Fortschrittsberichterstattung sollte der Lenkungsausschuss erwarten, dass der Schwerpunkt stärker auf die zu liefernde Menge gelegt wird. Siehe 6.1, 18.3</p> <p>B. Falsch. PRINCE2 Agile baut auf dem Konzept der flexiblen Handhabung oder Priorisierung des Liefergegenstands auf. Im Hinblick auf die Fortschrittsberichterstattung sollte der Lenkungsausschuss erwarten, dass der Schwerpunkt stärker auf die zu liefernde Menge gelegt wird. Siehe 6.1, 18.3</p> <p>C. Richtig. Im Hinblick auf die Fortschrittsberichterstattung sollte der Lenkungsausschuss erwarten, dass der Schwerpunkt stärker auf die zu liefernde Menge gelegt wird. Siehe 18.3</p> <p>D. Falsch. PRINCE2 Agile baut auf dem Konzept der flexiblen Handhabung oder Priorisierung des Liefergegenstands auf. Im Hinblick auf die Fortschrittsberichterstattung sollte der Lenkungsausschuss erwarten, dass der Schwerpunkt stärker auf die zu liefernde Menge gelegt wird. Siehe 6.1, 18.3</p>
25	C	3.4.g	<p>A. Falsch. Ein Abschlussworkshop kann ein Review des endgültigen Releases beinhalten. Dies ist jedoch kein außergewöhnliches Ereignis, da im Laufe des Projekts bereits einige Releases stattfinden. Während des gesamten Projekts finden regelmäßig Benutzerabnahmetests statt. Siehe 22.4.1, 22.3</p> <p>B. Falsch. Eine Demo des Endprodukts würde als Teil des Abschlussworkshops erfolgen, stellt jedoch keine Überraschung für den Kunden dar, da der Kunde während des Projekts konstant eingebunden ist, was für Transparenz sorgt. Siehe 22.4.1</p> <p>C. Richtig. Der Projektabschluss kann in Form eines Workshops erfolgen, bei dem die ursprüngliche Baseline in Bezug auf die endgültigen Outputs und Ergebnisse des Projekts überprüft wird und die Vorbereitung zur Freigabe des Abschlusses erfolgen kann. Er kann ein Review des endgültigen Releases beinhalten. Siehe 22.3</p> <p>D. Falsch. Die Schulungen und die technische Dokumentation sind beim Abschließen eines Projekts abgeschlossen, da sie iterativ und inkrementell während des Projekts erstellt wurden. Siehe 22.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
26	A	3.5.f	<p>A. Richtig.</p> <p>(1) Im Rahmen eines Workshops kann eine Projektproduktbeschreibung erstellt werden. Siehe Tab. 23.1</p> <p>(2) Eine Projektproduktbeschreibung legt den Schwerpunkt wahrscheinlich auf die Definition eines Produkts mit engem Bezug zum gewünschten Ergebnis, anstatt nur eine Lösung zu definieren. Siehe Tab. 23.1</p> <p>B, C, D. Falsch.</p> <p>(3) Beim Nutzenmanagement-Ansatz liegt der Schwerpunkt wahrscheinlich darauf, wie regelmäßig Releases geplant sind, um im Projektverlauf Nutzen bereitzustellen. Siehe Tab. 23.1</p> <p>(4) Der Kommunikationsmanagement-Ansatz muss den Ansatz in Bezug auf die gemeinsamen agilen Techniken zur Kommunikation klar definieren. Siehe Tab. 23.1</p>
27	B	3.6.a	<p>A. Falsch. Die Nutzentoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Null Toleranz für die Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist. Oberhalb der Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist, können Toleranzen angewendet werden. Siehe Tab. 6.1</p> <p>B. Richtig. Die Nutzentoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Null Toleranz für die Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist. Oberhalb der Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist, können Toleranzen angewendet werden. Siehe Tab. 6.1</p> <p>C. Falsch. Die Nutzentoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Null Toleranz für die Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist. Oberhalb der Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist, können Toleranzen angewendet werden. Siehe Tab. 6.1</p> <p>D. Falsch. Die Nutzentoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Null Toleranz für die Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist. Oberhalb der Ebene, die im Business Case als „minimaler Funktionsumfang“ definiert ist, können Toleranzen angewendet werden. Siehe Tab. 6.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
28	C	3.6.d	<p>A. Falsch. Nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“, sondern das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ stellt den Schutz des Qualitätsniveaus sicher. Siehe 6.4.2</p> <p>B. Falsch. Nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“, sondern das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“ verhindert, dass die Lieferung von Features mit geringem Wert das Projekt verzögert. Siehe 6.4.5</p> <p>C. Richtig. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ wird erreicht, indem die Projekt-Baseline auf der richtigen Ebene festgelegt wird. Siehe 6.4.3</p> <p>D. Falsch. Nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“, sondern das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ baut Vertrauen in den Projektfortschritt auf. Siehe 6.4.1, Tab. 6.2</p>
29	D	3.6.e	<p>A. Falsch. Nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ akzeptiert, dass nicht alles geliefert werden muss, was definiert wurde. Siehe 6.4.5</p> <p>B. Falsch. Nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“, sondern das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ ermöglicht dem Projekt die frühzeitige Realisierung von Nutzen. Siehe 6.4.1</p> <p>C. Falsch. Nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“, sondern das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ hilft bei der Planung. Siehe 6.4.1</p> <p>D. Richtig. Das Ziel „Für stabile Teams sorgen“ vermeidet den Einsatz zusätzlicher Mitarbeiter zur Verbesserung des Fortschritts in einem Sprint. Siehe 6.4.4, Tab. 6.2</p>
30	B	3.6.b	<p>A. Falsch. Nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“, sondern das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ schützt das Projekt vor der Verdichtung späterer Phasen, um eine pünktliche Lieferung zu ermöglichen. Siehe 6.4.2</p> <p>B. Richtig. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ verringert die Wahrscheinlichkeit von Kostenüberschreitungen bei festen Ressourcen. Siehe 6.4.1</p> <p>C. Falsch. Nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“, sondern das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ führt zu geringeren Betriebskosten über die gesamte Lebensdauer des Produkts. Siehe 6.4.2</p> <p>D. Falsch. Nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ ermöglicht die Lieferung eines genaueren Endprodukts. Siehe 6.4.3</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
31	D	3.6.f	<p>A. Falsch. Nicht das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ vermeidet frühzeitig unnötige Details. Siehe 6.4.3</p> <p>B. Falsch. Nicht das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ erfordert einen formellen Prozess zur Änderungssteuerung. Siehe 6.4.3</p> <p>C. Falsch. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ sagt aus, dass eine unvollständige Dokumentation das Qualitätsniveau gefährden kann. Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“ wird nicht durch die Bereitstellung einer unvollständigen Dokumentation erreicht, sondern indem weniger Features mit niedrigerer Priorität geliefert werden. Siehe 6.4.2, 6.4.5</p> <p>D. Richtig. Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“ sagt aus, dass Features der sicherste Bereich für einen Kompromiss sind. Siehe 6.4.5, Tab. 6.2</p>
32	C	3.6.c	<p>A. Falsch. Nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ ermöglicht die dynamische Handhabung von Änderungen. Siehe 6.4.3</p> <p>B. Falsch. Nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“, sondern das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ liefert eine frühzeitige Realisierung von Nutzen. Siehe 6.4.1</p> <p>C. Richtig. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ fördert die Motivation der Benutzer-Community. Siehe 6.4.2</p> <p>D. Falsch. Nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“, sondern das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ legt die Projekt-Baseline auf der richtigen Ebene fest. Siehe 6.4.3</p>



F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
33	A	4.1.a	<p>A. Richtig. Die priorisierte Liste neuer Features für ein Produkt wird als „Produkt-Backlog“ oder einfach als „Backlog“ bezeichnet. Es kann aus User Storys bestehen, in denen jeweils beschrieben ist, wer das Feature haben möchte und warum. Als Oberbegriff kann es auch im Zusammenhang mit einer Phase, einem Release oder einem Sprint verwendet werden. Dabei repräsentiert es die Liste der Produktfeatures, deren Lieferung am Ende der jeweiligen Timebox erwartet wird. Siehe 19.3.3, Glossar</p> <p>B. Falsch. Die Baseline ist ein Bezugswert, auf dessen Basis eine Einheit überwacht und gesteuert wird. Siehe Glossar</p> <p>C. Falsch. Produktbeschreibungen und User Storys sind äquivalente Begriffe und können Produkt-Backlog-Einträge sein. Sie enthalten jedoch keine vollständige Liste der Anforderungen für das gesamte Projekt. Sie enthalten eine Beschreibung des Zwecks, des Aufbaus, der Herkunft/Ableitung und der Qualitätskriterien des Produkts. Erstellt werden sie während der Planung, sobald der Bedarf für das Produkt erkannt ist. Siehe Glossar, Tab. 23.1</p> <p>D. Falsch. Projektabnahmekriterien sind eine priorisierte Liste von Kriterien, die das Projektprodukt erfüllen muss, damit es vom Kunden abgenommen wird, d. h. messbare Definitionen der Attribute, die die Produktgruppe aufweisen muss, um von den wichtigen Stakeholdern akzeptiert zu werden (PRINCE2-Definition). Der Begriff wird in Agile gewöhnlich für die Beurteilung verwendet, ob eine User Story abgeschlossen wurde. Siehe Glossar</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
34	B	4.1.b	<p>A. Falsch. Velocity ist ein Ausdruck des Fortschritts, den ein Team macht. Wenn ein Team zum Beispiel 20 User Storys pro Woche umsetzt, ist das seine Velocity. Sie kann dazu verwendet werden, seinen künftigen Fortschritt empirisch zu prognostizieren (unter der Annahme, dass die Bedingungen unverändert bleiben). Siehe Glossar</p> <p>B. Richtig. Wert wird als der gelieferte Nutzen im Verhältnis zu den eingesetzten Ressourcen definiert. Agile verwendet üblicherweise den Begriff „Wert“, wohingegen in PRINCE2 meist von „Nutzen“ die Rede ist. Auch wenn die Begriffe nicht unbedingt deckungsgleich sind, werden sie oft synonym verwendet. Siehe 9.4.1, Glossar</p> <p>C. Falsch. Projektabnahmekriterien sind eine priorisierte Liste von Kriterien, die das Projektprodukt erfüllen muss, damit es vom Kunden abgenommen wird, d. h. messbare Definitionen der Attribute, die die Produktgruppe aufweisen muss, um von den wichtigen Stakeholdern akzeptiert zu werden (PRINCE2-Definition). In Agile wird dagegen anhand der Projektabnahmekriterien für gewöhnlich bewertet, ob eine User Story abgeschlossen wurde. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Vision ist die Feststellung eines gewünschten künftigen Zustands. Siehe Glossar</p>
35	B	4.1.g	<p>A. Falsch. Timeboxing wird als eine agile Technik betrachtet, nicht als eine agile Verhaltensweise. Siehe Tab. 2.2</p> <p>B. Richtig. Timeboxing wird als eine agile Technik betrachtet. Siehe Tab. 2.2</p> <p>C. Falsch. Timeboxing wird als eine agile Technik betrachtet, nicht als eine agile Methode. Siehe Tab. 2.2</p> <p>D. Falsch. Timeboxing wird als eine agile Technik betrachtet, nicht als ein agiler Wert. Siehe Tab. 2.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
36	A	4.1.c	<p>A. Richtig. Kundenanforderungen können anfangs recht umfangreich oder vage formuliert sein. Vor diesem Hintergrund ist eine andere Art von User Story, auch bekannt als Epic, entstanden. Dies ist faktisch eine User Story auf hoher Ebene oder eine Super-User Story, die im Laufe der Zeit in User Storys aufgeteilt wird, die so granular sind, dass Liefertteams sie bearbeiten können. Siehe 25.6.1.4, Glossar</p> <p>B. Falsch. Technische oder nicht-funktionale Storys beschreiben, wie ein Produkt funktioniert, etwa in Bezug auf Leistung oder Geschwindigkeit. Siehe 25.6.1.8</p> <p>C. Falsch. Epics können in einem Produkt-Backlog festgehalten werden, jedoch nicht weit oben, da sie nicht ausführlich genug sind. Siehe 25.6.1.4</p> <p>D. Falsch. Ein Epic ist die Definition einer Anforderung auf hoher Abstraktionsebene, die noch nicht ausreichend verfeinert oder verstanden worden ist. Irgendwann wird es verfeinert und in mehrere User Storys/Anforderungen aufgeteilt. Siehe Glossar</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
37	A	4.1.d	<p>A. Richtig. „Information Radiator“ ist ein Oberbegriff zur Beschreibung der Nutzung von Wänden oder Tafeln, die Informationen enthalten, auf die von den am Projekt arbeitenden Personen direkt zugegriffen werden kann. Der Information Radiator kann jede Art von Informationen enthalten. In der Regel enthält er jedoch Angaben dazu, welche Arbeiten zu erledigt sind und welche Fortschritte erzielt wurden. Siehe Glossar</p> <p>B. Falsch. Beim Spiking wird eine befristete Arbeit (ein Spike) dazu verwendet, eine bestimmte Situation besser zu verstehen. Ein Spike kann in Form eines Prototyps vorliegen oder aus einer Art Forschung bestehen und wird häufig dazu genutzt, Unsicherheiten aus technischer oder Kundenperspektive zu verringern. Experimente sind ähnlicher Natur. Siehe Glossar</p> <p>C. Falsch. Retrospektiven sind regelmäßige Ereignisse, bei denen betrachtet wird, wie Arbeits- und Vorgehensweisen verbessert werden können. Unter Einhaltung des Agile-Konzepts „Inspect and Adapt“ (Überprüfen und Anpassen) unterstützen Retrospektiven Teams dabei, ihre Arbeitspraktiken im Laufe der Zeit kontinuierlich Schritt für Schritt zu verbessern. Ein Information Radiator kann lediglich die Arbeitspraktiken des Teams anzeigen, wird jedoch nicht als primäres Mittel für ihre Überprüfung und Anpassung genutzt. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Ein Review und eine optionale Demo am Ende eines Sprints oder eines Releases bieten die Gelegenheit, geplante, aber nicht gelieferte Features oder Features, die ursprünglich nicht für das Release geplant, aber geliefert wurden, zu besprechen. Das „demonstrierte“ Produkt könnte statisch (z. B. ein Papierdesign) oder dynamisch (z. B. ein funktionsfähiger Prototyp) sein. Information Radiators werden in der Regel genutzt, um während eines Sprints oder einer anderen Timebox niedriger Ebene Fortschritte zu berichten. Sie können aus Release-Informationen bestehen, dienen jedoch nicht als primäres Mittel zur Vorführung von Releases. Siehe 19.3.3, Glossar</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
38	D	4.2.a	<p>A. Falsch. Entwicklungsteams sollten aus nicht mehr als neun Mitgliedern bestehen, da eine höhere Anzahl zu viel Koordination erfordert und eine zu hohe Komplexität erzeugt, als dass ein empirischer Prozess effektiv wäre. Siehe Anh. H</p> <p>B. Falsch. Entwicklungsteams sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen. Siehe Anh. H</p> <p>C. Falsch. Entwicklungsteams sind interdisziplinär. Sie haben als Team alle Fähigkeiten, die notwendig sind, um ein Produktinkrement zu erstellen. Siehe Anh. H</p> <p>D. Richtig. Einzelne Mitglieder des Entwicklungsteams können zwar spezialisierte Fähigkeiten oder Spezialgebiete haben, aber die Rechenschaftspflicht obliegt dem Team als Ganzem. Siehe Anh. H</p>
39	A	4.2.e	<p>A. Richtig. Idealerweise wird ein Workshop von einem unabhängigen Moderator geleitet, der nicht an einem bestimmten Ergebnis interessiert ist. Siehe 26.4.1</p> <p>B. Falsch. Vorbereitungen einschließlich der Strukturierung der Veranstaltung, wie z. B. die Vereinbarung einer Agenda und der Logistik, sind für einen erfolgreichen Workshop unverzichtbar und dauern gegebenenfalls so lange wie der Workshop selbst. Siehe 26.1.1.1</p> <p>C. Falsch. Einer der Vorbereitungsschritte für einen erfolgreichen Workshop ist es, speziell für diesen Workshop eine Agenda zu erstellen. Die Agenda eines vorherigen Workshops kann bei der Vorbereitung zwar herangezogen werden, sie sollte jedoch an die Anforderungen des jeweiligen Workshops angepasst werden. Siehe 26.4.1.1</p> <p>D. Falsch. Der vielleicht wichtigste Bereich, auf den man achten sollte, ist die Gruppendynamik. Starke Persönlichkeiten und kritische Ansichten müssen gemanagt werden, und genau hier kann sich ein neutraler Moderator als wertvoll erweisen. Siehe 26.4.1.4</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
40	B	4.2.f	<p>A. Falsch. Ein Kanban-Board ist ein Tool zur visuellen Darstellung der Arbeit im System mithilfe einer Reihe von Spalten und möglicherweise Zeilen, in denen sich die Arbeitsaufgaben von links nach rechts bewegen. Siehe Glossar</p> <p>B. Richtig. Ein Burn Chart ist eine der beliebtesten Techniken, die in agilen Umgebungen verwendet wird, um mithilfe von eingezeichneten Linien in einem Diagramm den Fortschritt anzuzeigen. Siehe 15.4.1, Abb. 15.1</p> <p>C. Falsch. Das Sprint-Backlog ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Produkt-Backlog-Einträge, ergänzt um einen Plan, um das Produktinkrement zu liefern und das Sprint-Ziel zu erreichen. Siehe Anh. H</p> <p>D. Falsch. Eine User Story ist ein Tool, das zur schriftlichen Erfassung einer Anforderung in der Form „Wer, Was und Warum?“ dient. Siehe 25.6.1.1, Glossar</p>
41	A	4.2.b	<p>A. Richtig. Bei Lean Startup ist es wesentlich, die Anforderungen des Kunden zu verstehen und sie schnell zu verstehen. Das ultimative Ziel ist es, die Anforderungen des Kunden besser zu verstehen (wobei zu berücksichtigen ist, dass der Kunde sie möglicherweise selbst nicht versteht) und diesen Lernvorgang zu beschleunigen. Siehe 20.4.2.2</p> <p>B. Falsch. Ein Business Case wird zum Dokumentieren der geschäftlichen Rechtfertigung für jegliches Projekt verwendet, unabhängig von dem verwendeten agilen Framework und basierend auf den geschätzten Kosten sowie dem erwarteten Nutzen, der erzielt und mit den zugehörigen Risiken verrechnet werden muss. Siehe A.2.1</p> <p>C. Falsch. Die Dynamic Systems Development Method (DSDM) ist ein agiles Projekt-Framework für die iterative Lieferung von Unternehmenssystemen durch den Einsatz von Timeboxing und die kontinuierliche Einbindung der Unternehmen. Dabei gibt es einen definierten Prozess und eine entsprechende Auswahl an Produkten, Rollen und Leitprinzipien. Siehe Tab. 2.1</p> <p>D. Falsch. Kanban basiert auf dem Prinzip „Beginne mit dem, was du gerade tust“ und nutzt die Verschiebung der Verpflichtung, um Durchlaufzeiten zu verkürzen. Siehe 20.4.1.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
42	C	4.2.g	<p>A. Falsch. Bei der agilen Schätzung werden zunächst relative Schätzungen (anstelle von absoluten Schätzungen) anhand der Kenntnisse des gesamten Teams erstellt. Die Schätzungen von einem anderen Team sind von geringem Wert für die Schätzung der Arbeit des aktuellen Teams, da die Bedingungen nicht gleich sind. Dies wäre Rationalismus und nicht der in agilen Umgebungen genutzte Empirismus. Siehe 12.4.1.1, 12.2.1, 12.4.1.3</p> <p>B. Falsch. Bei der agilen Schätzung werden zunächst relative Schätzungen (anstelle von absoluten Schätzungen) anhand der Kenntnisse des gesamten Teams erstellt. Die Schätzungen auf der Grundlage eines anderen Projekts von einem anderen Team sind von geringem Wert für die Schätzung der Arbeit des aktuellen Teams, da die Bedingungen nicht gleich sind. Dies wäre Rationalismus und nicht der in agilen Umgebungen genutzte Empirismus. Siehe 12.4.1.1, 12.2.1</p> <p>C. Richtig. Bei der agilen Schätzung werden zunächst relative Schätzungen (anstelle von absoluten Schätzungen) anhand der Kenntnisse des gesamten Teams erstellt. Siehe 12.4.1.1, 12.2.1, 12.4.1.3</p> <p>D. Falsch. Bei der agilen Schätzung werden zunächst relative Schätzungen (anstelle von absoluten Schätzungen) anhand der Kenntnisse des gesamten Teams erstellt. Siehe 12.4.1.1, 12.2.1</p>
43	D	4.2.c	<p>A. Falsch. Am Ende eines Sprints findet ein Release- oder Sprint-Review statt, um das gerade freigegebene Produkt (Inkrement) zu prüfen und das Produkt-Backlog anzupassen. Siehe Anh. H, 19.3.3</p> <p>B. Falsch. Ein Stand-up-Meeting oder Daily Scrum ist ein kurzes Meeting zur Bewertung des Fortschritts. Es dauert in der Regel 15 Minuten oder weniger, in denen erledigte Aufgaben, noch verbleibende Aufgaben sowie festgestellte Probleme dargestellt werden. Siehe 4.2.1.4, Anh. H</p> <p>C. Falsch. Im Sprint Planning wird die Arbeit für den kommenden Sprint geplant. Dieser Plan entsteht durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum-Teams. Siehe Anh. H</p> <p>D. Richtig. Bei einer Retrospektive wird zurückgeblickt und darüber nachgedacht, wie alles funktioniert hat, unter anderem in Bezug auf die Frage, wie ein Team gearbeitet hat, um Verbesserungen dabei zu erzielen, wie es in Zukunft arbeiten wird. Siehe 19.4.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
44	A	4.2.h	<p>A. Richtig. Das Erstellen von Arbeitsvereinbarungen ist ein Konzept, mit dem die Effektivität eines sich selbst organisierenden Teams entwickelt wird. Dies wird erreicht, indem gemeinsam eine Reihe von Teamrichtlinien oder Regeln entwickelt werden, um eine gewisse Struktur in die Arbeitsweise und das Verhalten des Teams zu bringen. Siehe 10.5.3</p> <p>B. Falsch. Das Erstellen von Arbeitsvereinbarungen ist ein Konzept, mit dem die Effektivität eines sich selbst organisierenden Teams entwickelt wird. Dies wird erreicht, indem gemeinsam eine Reihe von Teamrichtlinien oder Regeln entwickelt werden, um eine gewisse Struktur in die Arbeitsweise und das Verhalten des Teams zu bringen. Die Teamrichtlinien bzw. Regeln werden nicht vom Projektmanager genehmigt. Siehe 10.5.3</p> <p>C. Falsch. Das Erstellen von Arbeitsvereinbarungen ist ein Konzept, mit dem die Effektivität eines sich selbst organisierenden Teams entwickelt wird. Dies wird erreicht, indem gemeinsam eine Reihe von Teamrichtlinien oder Regeln entwickelt werden, um eine gewisse Struktur in die Arbeitsweise und das Verhalten des Teams zu bringen. Der Teammanager wäre Teil des Teams, jedoch als gleichwertiges Mitglied, da Teams selbstorganisierend sind. Die Teamrichtlinien bzw. Regeln werden nicht vom Teammanager genehmigt. Siehe 10.5.3</p> <p>D. Falsch. Das Erstellen von Arbeitsvereinbarungen ist ein Konzept, mit dem die Effektivität eines sich selbst organisierenden Teams entwickelt wird. Dies wird erreicht, indem gemeinsam eine Reihe von Teamrichtlinien oder Regeln entwickelt werden, um eine gewisse Struktur in die Arbeitsweise und das Verhalten des Teams zu bringen. Die Verwendung der Richtlinien anderer Teams würde ein Fehlen der Eigenverantwortung bedeuten und dem Konzept der Selbstorganisation widersprechen. Siehe 10.5.3, 10.5.3.5</p>



F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
45	D	4.2.d	<p>A. Falsch. Eine Chance, die dem Projekt möglicherweise Nutzen bringt, ist ein Risiko und sollte im Risikoregister und nicht als User Story erfasst werden. Siehe A.25.1</p> <p>B. Falsch. Eine Änderung, die dynamisch gehandhabt werden kann, wird innerhalb des Liefertteams bearbeitet und würde zur Anpassung einer User Story führen. Dies ist jedoch nicht das Format für eine User Story. Siehe 25.5.9, 25.6.1.1, 25.6.1.2</p> <p>C. Falsch. Das genaue Format variiert, basiert aber auf der Beschreibung von „wer, was und warum?“ Beispiel: Als ein &lt;Rolle&gt; möchte ich &lt;Funktion&gt;, damit &lt;Nutzen&gt;. Das System wird häufig als die Rolle in einer technischen Story und nicht in einer User Story verwendet. Siehe 25.6.1.1, 25.6.1.2, 25.6.1.8</p> <p>D. Richtig. Das genaue Format variiert, basiert aber auf der Beschreibung von „wer, was und warum?“ Beispiel: Als ein &lt;Rolle&gt; möchte ich &lt;Funktion&gt;, damit &lt;Nutzen&gt;. Siehe 25.6.1.1, 25.6.1.2</p>
46	B	5.1.a	<p>A. Falsch. Ein Schieberegler, der deutlich weiter rechts steht als vorhergesagt, könnte bedeuten, dass in bestimmten Bereichen weniger Kontrolle oder Steuerung erforderlich ist. Siehe 24.5</p> <p>B. Richtig. Jede Abweichung zwischen den Erwartungen und der Realität, wie sie vom Team wahrgenommen wird, würde eine Änderung des Projektmanagement- oder Lieferprozesses zur Folge haben. Ein Schieberegler, der deutlich weiter links steht als vorhergesagt, bedeutet wahrscheinlich, dass ein Risikobereich entstanden ist. Siehe 24.5</p> <p>C. Falsch. Das Agilometer ist als Hilfsmittel für fundierte Entscheidungen zu sehen. Das Agilometer selbst trifft weder Entscheidungen, noch gibt es eine Empfehlung ab. Siehe 24.4</p> <p>D. Falsch. Das Agilometer fokussiert sechs wichtige Bereiche. Jede Organisation muss ihr eigenes Agilometer entwickeln, da sie möglicherweise organisationsspezifische Faktoren berücksichtigen muss, die bei einer agilen Arbeitsweise wesentliche Risiken und Nutzen darstellen können. Das Konzept sollte daher recht einfach gehalten werden. Zu viele Schieberegler verschleiern unter Umständen Informationen, die zur Beantwortung einfacher Fragen erforderlich sind. Siehe 24.3, 24.6</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
47	C	5.1.a	<p>A. Falsch. Flexibilität bezüglich Liefergegenstand: Die Stakeholder haben sich damit angefreundet, dass Änderungen unvermeidlich sind und passieren müssen, um auf ein Produkt hinzuarbeiten. Dies hat keinen Einfluss auf die notwendige räumliche Nähe der Projektteilnehmer. Siehe 24.7.1</p> <p>B. Falsch. Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung: Durch regelmäßige Teillieferungen für das Endprodukt ist es sehr einfach, Nutzen für den Kunden zu liefern. Die regelmäßige Lieferung von formellen und informellen Liefergegenständen ermöglicht es, das Produkt und das Verständnis interaktiv zu verfeinern, was wiederum das iterative Arbeiten besonders leicht macht. Es besteht der Wunsch zu lernen, zu experimentieren und zu erforschen (und zu scheitern!). Die Philosophie „think big, start small“ wird aktiv gelebt. Siehe 24.7.4</p> <p>C. Richtig. Einfachheit der Kommunikation: Die Kommunikation zwischen den Beteiligten verläuft reibungslos. Das Umfeld ist durch umfassende Kommunikation mit viel persönlicher Interaktion von Angesicht zu Angesicht geprägt. Visuelle Informationen sind in Form von Prototypen und Modellen allgemein verfügbar. Informationen oder Daten in Bezug auf Wissen, ob historisch oder aktuell, sind einfach zu beschaffen. Ein Beispiel für einen Wert ist, dass Teammitglieder räumlich nah beieinander arbeiten. Siehe 24.7.3</p> <p>D. Falsch. Akzeptanz von Agile: Alle eng eingebundenen Stakeholder kennen und verstehen die Werte, Konzepte und Techniken der agilen Arbeitsweise. Sie wurden entsprechend geschult und verfügen bereits über Erfahrung auf diesem Gebiet. Sie arbeiten nicht nur gern auf diese Weise, sondern bevorzugen sie. Sie wissen um die Vorteile, die sie mit sich bringt. Weniger stark involvierte Stakeholder sind sich ebenfalls der Notwendigkeit bewusst, ihre jeweilige Rolle an der agilen Arbeitsweise auszurichten. Siehe 24.7.6</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
48	A	5.1.d	<p>A. Richtig. Die Schlüsselrollen bei der Release-Planung sind der Kunde, der Lenkungsausschuss, der Projektmanager und das Lieferteam. Wie ein Produkt – schrittweise – freigegeben wird, hat einen unmittelbaren Einfluss darauf, wie Nutzen realisiert werden. Außerdem kann es einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob das Projekt weiterhin gerechtfertigt ist. Es ist möglich, dass ein Projekt im Hinblick auf die Finanzierung späterer Projektabschnitte frühzeitig Nutzen bereitstellen muss. Der Lenkungsausschuss muss sich der Bedeutung der Release-Planung vollständig bewusst sein. Sie betrifft nicht nur die Mitarbeiter auf der Lieferebene. Siehe 27.2.1</p> <p>B. Falsch. Wie ein Produkt – schrittweise – freigegeben wird, hat einen unmittelbaren Einfluss darauf, wie Nutzen realisiert werden. Außerdem kann es einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob das Projekt weiterhin gerechtfertigt ist. Es ist möglich, dass ein Projekt im Hinblick auf die Finanzierung späterer Projektabschnitte frühzeitig Nutzen bereitstellen muss. Der Lenkungsausschuss muss sich der Bedeutung der Release-Planung vollständig bewusst sein. Sie betrifft nicht nur die Mitarbeiter auf der Lieferebene. Siehe 27.2.1</p> <p>C. Falsch. Wie ein Produkt – schrittweise – freigegeben wird, hat einen unmittelbaren Einfluss darauf, wie Nutzen realisiert werden. Außerdem kann es einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob das Projekt weiterhin gerechtfertigt ist. Es ist möglich, dass ein Projekt im Hinblick auf die Finanzierung späterer Projektabschnitte frühzeitig Nutzen bereitstellen muss. Der Lenkungsausschuss muss sich der Bedeutung der Release-Planung vollständig bewusst sein. Sie betrifft nicht nur die Mitarbeiter auf der Lieferebene. Siehe 27.2.1</p> <p>D. Falsch. Wie ein Produkt – schrittweise – freigegeben wird, hat einen unmittelbaren Einfluss darauf, wie Nutzen realisiert werden. Außerdem kann es einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob das Projekt weiterhin gerechtfertigt ist. Es ist möglich, dass ein Projekt im Hinblick auf die Finanzierung späterer Projektabschnitte frühzeitig Nutzen bereitstellen muss. Der Lenkungsausschuss muss sich der Bedeutung der Release-Planung vollständig bewusst sein. Sie betrifft nicht nur die Mitarbeiter auf der Lieferebene. Siehe 27.2.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
49	D	5.1.c	<p>A. Falsch. Die Art und Häufigkeit der Kommunikation muss vom Projektmanagement-Team festgelegt werden und dem vereinbarten Grad der Formalität entsprechen. Es muss klar sein, wann informelle Kanäle zu verwenden sind (z. B. eine regelmäßige Einzelbesprechung, die nicht aufgezeichnet wird) und wann Entscheidungen formell aufgezeichnet werden müssen (z. B. für Auditzwecke). Dies sollte in der Kommunikationsmanagementstrategie dokumentiert werden. Siehe 26.3.1</p> <p>B. Falsch. Eine der effektivsten Methoden, die Kommunikation zu verbessern, ist die Verwendung des richtigen Instruments, um eine Botschaft zur richtigen Zeit zu übermitteln. Effektive Kommunikation muss organisiert und geplant werden. Das Vorhandensein vieler Kanäle allein genügt nicht, um die Interaktionen zu verbessern. Siehe 26.3.1, 26.3.3</p> <p>C. Falsch. Eine der effektivsten Methoden, die Kommunikation zu verbessern, ist die Verwendung des richtigen Instruments, um eine Botschaft zur richtigen Zeit zu übermitteln. Effektive Kommunikation muss organisiert und geplant werden. Siehe 26.3.1, 26.3.3</p> <p>D. Richtig. Der Zweck des Schwerpunktbereichs „Umfassende Kommunikation“ ist es, dabei zu helfen, viele der Kommunikationsprobleme, die bei einem Projekt auftreten können, zu vermeiden und aufzuzeigen, wie Informations- und Wissenstransfers zwischen den Stakeholdern des Projekts möglichst effektiv stattfinden können. Siehe 26.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
50	D	5.1.b	<p>A. Falsch. Das Lieferteam benötigt unabhängig vom gewählten Priorisierungsansatz die richtigen Fähigkeiten und die richtige Erfahrung. Die Priorisierung von Anforderungen spielt bei der Verwendung von PRINCE2 in einer agilen Umgebung eine wesentliche Rolle und ist dessen zentrales Element. Durch die kontinuierliche Priorisierung des Liefergegenstands und der zu erledigenden Arbeit können Fristen eingehalten und das Qualitätsniveau gesichert werden. Siehe 25.5</p> <p>B. Falsch. Funktionelle und nicht funktionelle Anforderungen sind kein Faktor für die Auswahl eines Priorisierungsansatzes. Im Allgemeinen wäre MoSCoW der Standardansatz, da er ausdrücklich für Situationen mit zeitgebundener und begrenzter Arbeit entwickelt wurde, beispielsweise für das Arbeiten an einem Projekt oder in einer Timebox. Siehe 25.5.1</p> <p>C. Falsch. Die Gesamtzahl der Anforderungen ist kein Faktor für die Auswahl eines Priorisierungsansatzes. MoSCoW findet üblicherweise auf höheren Ebenen und über einen längeren Zeitrahmen Anwendung. Dabei können Anforderungen nach Funktionen gruppiert werden, wobei zwischen den Funktionen Abhängigkeiten bestehen. Das Ordnen eignet sich vorwiegend für niedrigere Ebenen (oder für Aufgabenebenen), auf denen bestimmte technische Aktivitäten stattfinden. Siehe 25.5.1</p> <p>D. Richtig. Mit Blick auf die Produktlieferung gibt es zwei Ansätze zur Priorisierung, die bei einer agilen Arbeitsweise regelmäßig zum Einsatz kommen: MoSCoW und Ordnen (1, 2, 3, ... n). Es ist wichtig, je nach Situation den richtigen Ansatz zu verwenden, da sie unterschiedlich funktionieren. MoSCoW findet üblicherweise auf höheren Ebenen und über einen längeren Zeitrahmen Anwendung. Dabei können Anforderungen nach Funktionen gruppiert werden, wobei zwischen den Funktionen Abhängigkeiten bestehen. Das Ordnen eignet sich vorwiegend für niedrigere Ebenen (oder für Aufgabenebenen), auf denen bestimmte technische Aktivitäten stattfinden. Siehe 25.5.1</p>