

# PRINCE2 Agile®-Musterprüfungen

## Die offiziellen PRINCE2 Agile-Musterprüfungen für Prüfungsteilnehmer

### Nutzungsbedingungen

Beachten Sie, dass Sie die folgenden Nutzungsbedingungen akzeptieren, wenn Sie dieses Dokument herunterladen bzw. verwenden:

1. Alle Musterprüfungen (in elektronischer oder gedruckter Form) sind für den Privatgebrauch bestimmt.

2. Die Musterprüfungen sind ausschließlich zu folgender Verwendung bestimmt:

- Als Lernhilfe für Kandidaten, die an einer PRINCE2 Agile-Prüfung teilnehmen möchten  
– oder –
- Zu Referenzzwecken

3. Indem Sie ein kostenloses digitales Exemplar der PRINCE2 Agile-Musterprüfungen herunterladen, stimmen Sie zu, Folgendes mit dem Dokument nicht zu tun:

- Drucken oder reproduzieren (außer für den eigenen Gebrauch)
- Weitergeben an oder teilen mit Dritten
- Verkaufen

4. Wenn Sie diese Musterprüfung oder Teile davon für andere Zwecke als zum Selbststudium oder zur Referenz verwenden möchten, wenden Sie sich an das AXELOS Accreditation Team ([accreditation@axelos.com](mailto:accreditation@axelos.com)).



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

***Musterprüfung 2***

***Antworten und Begründungen***

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
1	A	1.1.g	<p>A. Richtig. „Anpassen, um auf die speziellen Anforderungen eines Projekts hinsichtlich seiner Umgebung, des Umfangs, der Komplexität, der Wichtigkeit, der Leistungsfähigkeit und des Risikos eingehen zu können“ ist ein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe 5.2, Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. Dies ist Bestandteil des Agile Manifesto; es ist kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.1, Tab. 7.1, Abb. 2.1</p> <p>C. Falsch. Dies ist eine Kernpraktik der Kanban-Methode; es ist kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.7.2, Tab. 7.1, 20.4.1.2</p> <p>D. Falsch. Dies ist eines der fünf Prinzipien von Lean Startup; es ist kein PRINCE2-Grundprinzip. Siehe E.9, Tab. 7.1, 20.4.2</p>
2	A	1.2.f	<p>A. Richtig. 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>B. Falsch. Änderungen sind während der gesamten Laufzeit des Projekts möglich, sie müssen jedoch gesteuert und kontrolliert werden. Das Thema „Änderungen“ beschreibt, wie das Projektmanagement Issues bewertet und behandelt, die potenziell Auswirkungen auf die Baseline-Aspekte des Projekts haben können (seine Pläne und fertiggestellten Produkte). Issues können unerwartete allgemeine Probleme, Änderungsanträge oder Qualitätsfehler sein. Siehe Tab. 5.1</p> <p>C. Falsch. 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. Änderungen sind während der gesamten Laufzeit des Projekts möglich, sie müssen jedoch gesteuert und kontrolliert werden. Das Thema „Änderungen“ beschreibt, wie das Projektmanagement Issues bewertet und behandelt, die potenziell Auswirkungen auf die Baseline-Aspekte des Projekts haben können (seine Pläne und fertiggestellten Produkte). Issues können unerwartete allgemeine Probleme, Änderungsanträge oder Qualitätsfehler sein. Siehe Tab. 5.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
3	C	1.3.g	<p>A. Falsch. Der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ dient zur Planung der nächsten Phase. Die Aktivitäten für den Projektabschluss werden bei der Erstellung des Phasenplans der letzten Managementphase geplant. Siehe Abb. 21.1</p> <p>B. Falsch. Teile des Projektnutzens werden oft erst nach dem Projektabschluss erzielt. Siehe Abb. 9.1</p> <p>C. Richtig. Der Zweck des Prozesses „Abschließen eines Projekts“ ist es, einen Punkt zu definieren, an dem die Abnahme des Projektprodukts bestätigt wird, und anzuerkennen, dass die in der ursprünglichen Projektleitdokumentation definierten Ziele (oder auch genehmigte Änderungen dieser Ziele) erreicht wurden oder mit dem Projekt keine weiteren Ergebnisse erzielt werden können. Siehe 22.1</p> <p>D. Falsch. Zweck des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ ist es, die Beziehung zwischen dem Projektmanager und dem (den) Teammanager(n) zu steuern und zu kontrollieren, indem die Anforderungen an Abnahmen, Ausführung und Lieferung der Projektarbeit festgelegt werden. Siehe 20.1</p>
4	D	1.4.g	<p>D. Richtig.</p> <p>(1) Ein Arbeitspaket ist ein Informationssatz zu mindestens einem erforderlichen Produkt, den der Projektmanager zusammengetragen hat, um die Verantwortung für die Bearbeitung oder Lieferung formal an einen Teammanager oder ein Teammitglied zu übertragen. Siehe A.26.1</p> <p>(4) Ein Arbeitspaket ist ein Informationssatz zu mindestens einem erforderlichen Produkt, den der Projektmanager zusammengetragen hat, um die Verantwortung für die Bearbeitung oder Lieferung formal an einen Teammanager oder ein Teammitglied zu übertragen. Siehe A.26.1</p> <p>A, B, C. Falsch.</p> <p>(2) Ein Arbeitspaket ist ein Informationssatz zu mindestens einem erforderlichen Produkt, den der Projektmanager zusammengetragen hat, um die Verantwortung für die Bearbeitung oder Lieferung formal an einen Teammanager oder ein Teammitglied zu übertragen. Siehe A.26.1</p> <p>(3) An den Lieferantenvertreter wird keine Verantwortung für die Umsetzung oder Lieferung übertragen. Ein Arbeitspaket ist ein Informationssatz zu mindestens einem erforderlichen Produkt, den der Projektmanager zusammengetragen hat, um die Verantwortung für die Bearbeitung oder Lieferung formal an einen Teammanager oder ein Teammitglied zu übertragen. Siehe A.26.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
5	A	1.5.e	<p>A. Richtig.</p> <p>(1) Der Projektmanager ist dafür verantwortlich, dass das Projekt ein Resultat hervorbringt, das den im Business Case angegebenen Nutzen realisieren kann. Siehe Tab. B.1</p> <p>(2) Der Projektmanager ist befugt, die laufende Abwicklung eines Projekts im Tagesgeschäft im Auftrag des Lenkungsausschusses und innerhalb der vom Ausschuss vorgegebenen Rahmenbedingungen zu übernehmen. Die Hauptaufgabe des Projektmanagers ist es sicherzustellen, dass das Projekt die erforderlichen Produkte innerhalb der festgelegten Toleranzen bezüglich Zeit, Kosten, Qualität, Umfang, Risiko und Nutzen hervorbringt. Siehe Tab. B.1</p> <p>B, C, D. Falsch.</p> <p>(3) Die Rolle des Benutzervertreters spezifiziert die Anforderungen derjenigen, die das Projektprodukt nutzen werden, koordiniert die Zusammenarbeit zwischen den Benutzern und dem Projektmanagement-Team und kontrolliert, ob die Lösung diese Anforderungen innerhalb der Rahmenbedingungen des Business Case hinsichtlich Qualität, Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit erfüllen wird. Siehe Tab. B.1</p> <p>(4) Der Auftraggeber ist der oberste Entscheidungsträger und wird bei der Entscheidungsfindung vom Benutzervertreter und vom Lieferantenvertreter unterstützt. Siehe Tab. B.1</p>
6	B	2.1.a	<p>A. Falsch. PRINCE2 Agile ist nur für den Einsatz in Projekten geeignet. Routinemäßige Arbeiten bzw. das Tagesgeschäft werden als „Business as Usual“ (BAU) bezeichnet. Der Begriff bezieht sich auf die laufende Produktentwicklung, Produktpflege und die kontinuierliche Verbesserung. Siehe 1.2</p> <p>B. Richtig. PRINCE2 Agile ist nur für den Einsatz in Projekten geeignet. Ein Projekt ist einem spezifischen Problem, einer Chance oder einer Änderung gewidmet, das bzw. die so komplex ist, dass es bzw. sie nicht als BAU behandelt werden kann. Siehe 1.2, 1.2.2</p> <p>C. Falsch. PRINCE2 Agile ist nur für den Einsatz in Projekten geeignet. Ein Projekt ist ein zeitlich befristetes Vorhaben, bei dem sich ein für diesen Zweck zusammengestelltes Team einem spezifischen Problem, einer Chance oder einer Änderung widmet, das bzw. die so komplex ist, dass es bzw. sie nicht als BAU behandelt werden kann. Siehe 1.2, 1.2.2</p> <p>D. Falsch. PRINCE2 Agile ist nur für den Einsatz in Projekten geeignet. Ein gewisses Maß an Unsicherheit ist ein Merkmal der Projektarbeit. Ein gewisses Maß an Sicherheit ist ein Merkmal von „Business as Usual“ (BAU). Siehe 1.2, Tab. 1.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
7	D	2.2.c	<p>A. Falsch. Lean ist ein Ansatz zur Prozessoptimierung, dessen Schwerpunkt darauf liegt, Wert zu maximieren, indem Verschwendung (z. B. von Zeit und Arbeitskraft) beseitigt wird. Siehe Tab. 2.1</p> <p>B. Falsch. Lean Startup war ursprünglich ein Ansatz für das Gründen und Managen von Start-up-Unternehmen, der aber inzwischen auf jedes Unternehmen angewendet werden kann und diese dabei unterstützt, Produkte schnell an Kunden zu liefern. Siehe Tab. 2.1</p> <p>C. Falsch. Eine Methode zur Verbesserung des Arbeitsflusses und Optimierung eines Systems, indem Arbeitsflüsse visualisiert werden und die Menge angefangener Arbeit (= WIP, Work in Progress) begrenzt wird. Siehe Tab. 2.1</p> <p>D. 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. Es wird auch zur Erhaltung dieser Produkte verwendet. Siehe Tab. 2.1, Anhang H</p>
8	C	2.3.a	<p>A. Falsch. PRINCE2 Agile kann jeden agilen Wert einbinden. Es ist nicht zutreffend, dass nur bestimmte Werte eingebunden werden können. Siehe 3.5, 2.2.2</p> <p>B. Falsch. PRINCE2 ist für jedes Projekt geeignet. PRINCE2 Agile bietet einen Leitfaden zur Anpassung von PRINCE2. Siehe 3.5, 1.1, 1.2</p> <p>C. Richtig. PRINCE2 Agile bietet einen Leitfaden zur Anpassung von PRINCE2 in einem agilen Kontext und umfasst, „wie die gängigen agilen Rollen der Struktur eines PRINCE2-Projektmanagement-Teams zuzuordnen sind“. Siehe 3.5</p> <p>D. Falsch. PRINCE2 Agile bietet keinen Leitfaden für die Auswahl des am besten geeigneten agilen Frameworks. Jedes Framework (jeder Ansatz) kann mit PRINCE2 verwendet werden, wenn es richtig angewendet wird. Siehe 3.5, 2.2.1, 2.2.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
9	D	2.3.a	<p>A. Falsch. PRINCE2 Agile eignet sich für jedes Projekt, auch außerhalb der IT. In PRINCE2 Agile wird die agile Arbeitsweise nicht als binärer Zustand verstanden (es gibt also nicht nur die Unterscheidung zwischen man arbeitet agil oder nicht agil). Es geht dabei vielmehr um die Frage, in welchem Umfang Agile auf die bestehende Situation angewendet werden kann. Es kann zum Beispiel in einem IT-Projekt verwendet werden, das auch nicht auf IT bezogene Outputs enthält. Siehe Tab. 3.4, 3.6</p> <p>B. Falsch. PRINCE2 Agile eignet sich für jedes Projekt, auch außerhalb der IT. In PRINCE2 Agile wird die agile Arbeitsweise nicht als binärer Zustand verstanden (es gibt also nicht nur die Unterscheidung zwischen man arbeitet agil oder nicht agil). Es geht dabei vielmehr um die Frage, in welchem Umfang Agile auf die bestehende Situation angewendet werden kann. Daher kann es in einfachen Projekten ebenso wie in komplexen Projekten verwendet werden. Siehe Tab. 3.4, 3.6</p> <p>C. Falsch. PRINCE2 Agile eignet sich für jedes Projekt, auch außerhalb der IT. In PRINCE2 Agile wird die agile Arbeitsweise nicht als binärer Zustand verstanden (es gibt also nicht nur die Unterscheidung zwischen man arbeitet agil oder nicht agil). Es geht dabei vielmehr um die Frage, in welchem Umfang Agile auf die bestehende Situation angewendet werden kann. Daher kann es in Projekten mit einem hohen Maß an Unsicherheit ebenso wie in weniger riskanten Projekten verwendet werden. Siehe Tab. 3.4, 3.6</p> <p>D. Richtig. PRINCE2 Agile eignet sich für jedes Projekt, auch außerhalb der IT. In PRINCE2 Agile wird die agile Arbeitsweise nicht als binärer Zustand verstanden (es gibt also nicht nur die Unterscheidung zwischen man arbeitet agil oder nicht agil). Es geht dabei vielmehr um die Frage, in welchem Umfang Agile auf die bestehende Situation angewendet werden kann. Siehe Tab. 3.4, 3.6</p>
10	D	2.4.d	<p>D. Richtig.</p> <p>(1) Dies ist richtig, weil der Vertreter des Lieferanten Leitlinien in Bereichen wie technischer Compliance kommuniziert. Siehe Tab. B.2</p> <p>(4) Dies ist richtig, weil der Vertreter des Lieferanten bei Bedarf Unterstützung bei Releases für die betriebliche Nutzung bietet. Siehe Tab. B.2</p> <p>A, B, C. Falsch.</p> <p>(2) Dies ist falsch, weil der Supplier Subject Matter Expert die anfängliche technische Sicherung durchführt, nicht der Vertreter des Lieferanten. Siehe Tab. B.2</p> <p>(3) Dies ist falsch, weil der Customer Subject Matter Expert die Ansichten des Kunden konsolidiert und kommuniziert, nicht der Vertreter des Lieferanten. Siehe Tab. B.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
11	A	3.1.f	<p>A. Richtig. Das Grundprinzip „Produktorientierung“ ermöglicht eine flexible Handhabung des Liefergegenstands, um die Steuerung des Projekts zu vereinfachen. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. Das Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“, nicht das Prinzip „Produktorientierung“, verwendet ein agiles Bewertungstool (Agilometer), um die Risiken zu bewerten, die mit der Lieferung verbunden sind. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Das Grundprinzip „Steuern über Managementphasen“, nicht das Grundprinzip „Produktorientierung“, nutzt die Implementierung kürzerer Phasen, damit die Steuerung beim Erstellen eines innovativen Produkts gewährleistet bleibt. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Falsch. Das Grundprinzip „Lernen aus Erfahrungen“, nicht das Grundprinzip „Produktorientierung“, nutzt die Technik „Inspect and Adapt“ (Überprüfen und Anpassen), um kontinuierlich Feedback zu erhalten und zu gewährleisten, dass das Projekt Wert liefert. Siehe Tab. 7.1</p>
12	B	3.1.e	<p>A. Falsch. Das Grundprinzip „Lernen aus Erfahrungen“ unterstützt die Technik „Inspect and Adapt“ (Überprüfen und Anpassen), nicht das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Richtig. Im Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ liegt der Kern dessen, was Menschen dazu ermächtigt, sich selbst zu organisieren und die Kontrolle zu behalten. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Das Grundprinzip „Steuern über Managementphasen“ unterstützt in Situationen mit hoher Unsicherheit viele kurze Phasen, nicht das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Falsch. Das Grundprinzip „Produktorientierung“ priorisiert Qualitätskriterien und Qualitätstoleranzen, nicht das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“. Siehe Tab. 7.1</p>
13	C	3.2.d	<p>A. Falsch. „Umfassende Kommunikation“ ermöglicht den ungehinderten Informationsaustausch in einer Kultur von Commitment, nicht „Selbstorganisation“. Siehe 7.4.3</p> <p>B. Falsch. „Erforschung“ steht für das gemeinsame Erarbeiten von Feedback der Stakeholder, nicht „Selbstorganisation“. Siehe 7.4.5</p> <p>C. Richtig. „Selbstorganisation“ bildet die Grundlage für gegenseitigen Respekt während des Projekts. Siehe 7.4.4</p> <p>D. Falsch. „Transparenz“ gewährleistet, dass alle mit der Situation vertraut sind und es keine Überraschungen gibt, nicht „Selbstorganisation“. Siehe 7.4.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
14	B	3.2.e	<p>A. Falsch. „Selbstorganisation“, nicht „Erforschung“, baut auf die Mitarbeiter, die am intensivsten mit der Arbeit befasst sind, da sie am besten wissen, wie vorgegangen werden sollte. Siehe 7.4.4</p> <p>B. Richtig. „Erforschung“ nutzt Lernen, um mithilfe von iterativen Feedbackschleifen die im Rahmen des Projekts erstellten Produkte zu verbessern. Siehe 7.4.5</p> <p>C. Falsch. „Umfassende Kommunikation“, nicht „Erforschung“, motiviert Menschen, zum Kommunizieren den effektivsten Kanal zu nutzen. Siehe 7.4.3</p> <p>D. Falsch. „Transparenz“ dient dazu, mehr Informationen bekannt zu machen, damit alle mit der Situation vertraut sind, nicht „Erforschung“. Siehe 7.4.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
15	B	3.3.e	<p>A. Falsch. Der Teammanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Lieferebene und der Projektmanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Projektebene. Das bedeutet jedoch nicht, dass der teambasierte Ansatz für das Risikomanagement nicht mehr gebraucht wird. Dies ist im Gegenteil der Fall, wenn PRINCE2 mit Agile verwendet wird, da dann das gesamte Team auf Risiken achten und gegebenenfalls die Verantwortung für sie übernehmen sollte. Letztendlich liegt die Rechenschaftspflicht für das Managen von Risiken jedoch bei der Person, die das Team und/oder das Projekt leitet. Sie liegt nicht beim Projektmanager. Siehe 13.3</p> <p>B. Richtig. Der Teammanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Lieferebene und der Projektmanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Projektebene. Das bedeutet jedoch nicht, dass der teambasierte Ansatz für das Risikomanagement nicht mehr gebraucht wird. Dies ist im Gegenteil der Fall, wenn PRINCE2 mit Agile verwendet wird, da dann das gesamte Team auf Risiken achten und gegebenenfalls die Verantwortung für sie übernehmen sollte. Letztendlich liegt die Rechenschaftspflicht für das Managen von Risiken jedoch bei der Person, die das Team und/oder das Projekt leitet. Siehe 13.3</p> <p>C. Falsch. Der Teammanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Lieferebene und der Projektmanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Projektebene. Das bedeutet jedoch nicht, dass der teambasierte Ansatz für das Risikomanagement nicht mehr gebraucht wird. Dies ist im Gegenteil der Fall, wenn PRINCE2 mit Agile verwendet wird, da dann das gesamte Team auf Risiken achten und gegebenenfalls die Verantwortung für sie übernehmen sollte. Letztendlich liegt die Rechenschaftspflicht für das Managen von Risiken jedoch bei der Person, die das Team und/oder das Projekt leitet. Sie liegt nicht beim Lenkungsausschuss. Siehe 13.3</p> <p>D. Falsch. Der Teammanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Lieferebene und der Projektmanager ist verantwortlich für das Risikomanagement auf Projektebene. Das bedeutet jedoch nicht, dass der teambasierte Ansatz für das Risikomanagement nicht mehr gebraucht wird. Dies ist im Gegenteil der Fall, wenn PRINCE2 mit Agile verwendet wird, da dann das gesamte Team auf Risiken achten und gegebenenfalls die Verantwortung für sie übernehmen sollte. Letztendlich liegt die Rechenschaftspflicht für das Managen von Risiken jedoch bei der Person, die das Team und/oder das Projekt leitet. Sie liegt nicht beim Projektteam. Siehe 13.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
16	A	3.3.c	<p>A. Richtig. Die Begriffe werden vor allem im Softwarebereich verwendet. Siehe Tab. 11.2, 11.3.4</p> <p>B. Falsch. Die Begriffe werden vor allem im Softwarebereich verwendet. Siehe Tab. 11.2</p> <p>C. Falsch. Die Begriffe werden vor allem im Softwarebereich verwendet. Siehe Tab. 11.2</p> <p>D. Falsch. Die Begriffe werden vor allem im Softwarebereich verwendet. Siehe Tab. 11.2</p>
17	B	3.3.a	<p>A. Falsch. Eine Möglichkeit zur Präsentation eines Business Case besteht in der Beschreibung von Best-Case- und Worst-Case-Szenarien, die sich auf die Anzahl der geplanten zu liefernden Features beziehen. Diese Szenarien können nur berechnet werden, wenn Anforderungen auf hoher Ebene oder (eventuell) mittlerer Ebene definiert werden. Es ist unwahrscheinlich, dass detaillierte Anforderungen direkt in den Business Case übertragen werden können. Siehe 9.3</p> <p>B. Richtig. Eine Möglichkeit zur Präsentation eines Business Case besteht in der Beschreibung von Best-Case- und Worst-Case-Szenarien, die sich auf die Anzahl der geplanten zu liefernden Features beziehen. Diese Szenarien können nur berechnet werden, wenn Anforderungen auf hoher Ebene oder (eventuell) mittlerer Ebene definiert werden. Es ist unwahrscheinlich, dass detaillierte Anforderungen direkt in den Business Case übertragen werden können. Siehe 9.3</p> <p>C. Falsch. Eine Möglichkeit zur Präsentation eines Business Case besteht in der Beschreibung von Best-Case- und Worst-Case-Szenarien, die sich auf die Anzahl der geplanten zu liefernden Features beziehen. Diese Szenarien können nur berechnet werden, wenn Anforderungen auf hoher Ebene oder (eventuell) mittlerer Ebene definiert werden. Es ist unwahrscheinlich, dass detaillierte Anforderungen direkt in den Business Case übertragen werden können. Siehe 9.3</p> <p>D. Falsch. Eine Möglichkeit zur Präsentation eines Business Case besteht in der Beschreibung von Best-Case- und Worst-Case-Szenarien, die sich auf die Anzahl der geplanten zu liefernden Features beziehen. Diese Szenarien können nur berechnet werden, wenn Anforderungen auf hoher Ebene oder (eventuell) mittlerer Ebene definiert werden. Es ist unwahrscheinlich, dass detaillierte Anforderungen direkt in den Business Case übertragen werden können. Siehe 9.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
18	B	3.3.d	<p>A. Falsch. Sowohl beim agilen Ansatz als auch in PRINCE2 gilt die Prämisse, dass der Unsicherheitsfaktor umso größer wird, je weiter man in die Zukunft blickt. Dies führt zur Verwendung des Begriffes „Planungshorizont“. Demnach ist ein Plan für die nächsten zwei Wochen ziemlich detailliert, wohingegen ein Plan für die nächsten zwölf Monate deutlich weniger detailliert ausfallen wird. Empirische Planung kann sich auf beide Pläne beziehen. Sie bezeichnet die Planung auf der Basis von Nachweisen aus der Vergangenheit. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p> <p>B. Richtig. Sowohl beim agilen Ansatz als auch in PRINCE2 gilt die Prämisse, dass der Unsicherheitsfaktor umso größer wird, je weiter man in die Zukunft blickt. Das bedeutet, dass bei langfristigen Schätzungen gegenüber kurzfristigen Schätzungen eine höhere Fehlertoleranz eingerechnet werden muss. Dies führt zur Verwendung des Begriffes „Planungshorizont“. Demnach ist ein Plan für die nächsten zwei Wochen ziemlich detailliert mit nur einer geringen Fehlertoleranz, wohingegen ein Plan für die nächsten zwölf Monate deutlich weniger detailliert ausfallen und eine höhere Fehlertoleranz aufweisen wird. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p> <p>C. Falsch. Sowohl beim agilen Ansatz als auch in PRINCE2 gilt die Prämisse, dass der Unsicherheitsfaktor umso größer wird, je weiter man in die Zukunft blickt. Dies führt zur Verwendung des Begriffes „Planungshorizont“. Demnach ist ein Plan für die nächsten zwei Wochen ziemlich detailliert, wohingegen ein Plan für die nächsten zwölf Monate deutlich weniger detailliert ausfallen wird. Im Rationalismus werden anhand von Schlussfolgerungen oder Logik Vorhersagen getroffen und der gewünschte Verlauf geplant. Rationalismus wird in PRINCE2 Agile nicht angewendet. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3, 12.2.1</p> <p>D. Falsch. Sowohl beim agilen Ansatz als auch in PRINCE2 gilt die Prämisse, dass der Unsicherheitsfaktor umso größer wird, je weiter man in die Zukunft blickt. Dies führt zur Verwendung des Begriffes „Planungshorizont“. Demnach ist ein Plan für die nächsten zwei Wochen ziemlich detailliert, wohingegen ein Plan für die nächsten zwölf Monate deutlich weniger detailliert ausfallen wird. Planungspoker ist eine Planungstechnik, die sich auf beide Pläne beziehen kann. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
19	C	3.3.f	<p>A. Falsch. Sowohl PRINCE2 als auch Agile sehen Änderungen als unvermeidlich an. Diese können willkommene oder nicht willkommene Änderungen sein. Siehe 14.3</p> <p>B. Falsch. Sowohl PRINCE2 als auch Agile sehen Änderungen als unvermeidlich an. Sie werden nie vermeidbar sein, da Projekte kompliziert sind. Siehe 14.3</p> <p>C. Richtig. Sowohl PRINCE2 als auch Agile sehen Änderungen als unvermeidlich an. Siehe 14.3</p> <p>D. Falsch. Sowohl PRINCE2 als auch Agile sehen Änderungen als unvermeidlich an. Diese können wünschenswerte oder nicht wünschenswerte Änderungen sein. Siehe 14.3</p>
20	B	3.3.b	<p>A. Falsch. Wenn das Ausmaß/der Umfang der Arbeit klein ist und es in der Regel nur ein Team gibt, ist die Einfachheit der Synchronisation wahrscheinlich eindeutig. Die Projektmanager- und Teammanager-Rolle sind kombiniert. Die häufigsten agilen Rollen sollten einfach aufeinander abzustimmen sein. Siehe Tab. 10.1</p> <p>B. Richtig. Wenn das Ausmaß/der Umfang der Arbeit klein ist und es in der Regel nur ein Team gibt, ist die Einfachheit der Synchronisation wahrscheinlich eindeutig. Die Projektmanager- und Teammanager-Rolle sind kombiniert. Die häufigsten agilen Rollen sollten einfach aufeinander abzustimmen sein. Siehe Tab. 10.1</p> <p>C. Falsch. Wenn das Ausmaß/der Umfang der Arbeit klein ist und es in der Regel nur ein Team gibt, ist die Einfachheit der Synchronisation wahrscheinlich eindeutig. Die Projektmanager- und Teammanager-Rolle sind kombiniert. Die häufigsten agilen Rollen sollten einfach aufeinander abzustimmen sein. Die Abstimmung von agilen Rollen aufeinander sollte nie vermieden werden. Siehe Tab. 10.1</p> <p>D. Falsch. Wenn das Ausmaß/der Umfang der Arbeit klein ist und es in der Regel nur ein Team gibt, ist die Einfachheit der Synchronisation wahrscheinlich eindeutig. Die Projektmanager- und Teammanager-Rolle sind kombiniert. Die häufigsten agilen Rollen sollten einfach aufeinander abzustimmen sein. Siehe Tab. 10.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
21	C	3.3.g	<p>A. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in Bezug auf den Fortschritt. Die Planung als Teil eines Sprints bietet allein nicht genügend Informationen, um den Fortschritt zu bewerten. Siehe Tab. 8.1</p> <p>B. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in Bezug auf den Fortschritt. Die Lieferung im Rahmen des Budgets bietet allein nicht genügend Informationen, um den Fortschritt zu bewerten. Siehe Tab. 8.1</p> <p>C. Richtig. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in Bezug auf den Fortschritt. Siehe Tab. 8.1</p> <p>D. Falsch. Die regelmäßige Lieferung von Produkten, die die entsprechenden Akzeptanzkriterien/Qualitätskriterien erfüllen, ist die primäre Informationsquelle in Bezug auf den Fortschritt. Die Lieferung unter Anwendung der richtigen Anzahl an Ressourcen bietet allein nicht genügend Informationen, um den Fortschritt zu bewerten. Siehe Tab. 8.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
22	B	3.4.a	<p>A. Falsch. Die Eignung der Verwendung von Agile muss zum ersten Mal im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiiieren eines Projekts“ bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Sie wird im Vorfeld des Projekts konkret geprüft und anschließend in der Initiierungsphase genauer bewertet. Dies findet nicht während des Prozesses „Steuern einer Phase“ zum ersten Mal statt. Siehe 17.3, 24.2</p> <p>B. Richtig. Die Eignung der Verwendung von Agile muss zum ersten Mal im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiiieren eines Projekts“ bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Sie wird im Vorfeld des Projekts konkret geprüft und anschließend in der Initiierungsphase genauer bewertet. Siehe 17.3, 24.2</p> <p>C. Falsch. Die Eignung der Verwendung von Agile muss zum ersten Mal im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiiieren eines Projekts“ bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Sie wird im Vorfeld des Projekts konkret geprüft und anschließend in der Initiierungsphase genauer bewertet. Siehe 17.3, 24.2</p> <p>D. Falsch. Die Eignung der Verwendung von Agile muss zum ersten Mal im Rahmen der beiden Prozesse „Vorbereiten eines Projekts“ und „Initiiieren eines Projekts“ bewertet werden. Bewertet wird dies mit dem Agilometer. Sie wird im Vorfeld des Projekts konkret geprüft und anschließend in der Initiierungsphase genauer bewertet. Dies findet nicht während des Prozesses „Managen eines Phasenübergangs“ zum ersten Mal statt. Siehe 17.3, 24.2</p>
23	C	3.4.e	<p>A. Falsch. Der Prozess „Managen der Produktlieferung“ ist der Verbindungsprozess zwischen PRINCE2 und Agile, nicht der Prozess „Vorbereiten eines Projekts“. Siehe 20.3</p> <p>B. Falsch. Der Prozess „Managen der Produktlieferung“ ist der Verbindungsprozess zwischen PRINCE2 und Agile, nicht der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“. Siehe 20.3</p> <p>C. Richtig. Bei der Kombination von PRINCE2 und Agile muss der Prozess „Managen der Produktlieferung“ als der Verbindungsprozess gesehen werden. Er ist der Klebstoff, der das Projektmanagement (bei dem PRINCE2 viel Unterstützung bietet) mit der Produktlieferung (bei der Agile viele Leitlinien bietet) verbindet. Siehe 20.3</p> <p>D. Falsch. Der Prozess „Managen der Produktlieferung“ ist der Verbindungsprozess zwischen PRINCE2 und Agile, nicht der Prozess „Initiiieren eines Projekts“. Siehe 20.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
24	B	3.4.f	<p>A. Falsch. Im Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ ist die Überprüfung der entstandenen Kosten weniger wichtig als die Überprüfung des bis zu diesem Zeitpunkt gelieferten Volumens. Siehe 21.3, 21.4</p> <p>B. Richtig. Ein geeigneter Leitfaden zur Anpassung für den Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ beinhaltet, zu überprüfen, wie viel geliefert wird (und die Qualität) im Vergleich zu dem, was geplant war. Während der Phase sorgt die regelmäßige, iterative und inkrementelle Lieferung von Produkten für Klarheit darüber, wie viele Features geliefert wurden und wie hoch deren Qualitätsniveau ist. Dies gibt einen klareren Hinweis auf den Fortschritt als Informationen über Zeit und Kosten. Siehe 21.3, 21.4</p> <p>C. Falsch. Im Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ ist die Überprüfung der aufgewendeten Zeit weniger wichtig als die Überprüfung des bis zu diesem Zeitpunkt gelieferten Volumens. Siehe 21.3, 21.4</p> <p>D. Falsch. Die Überprüfung der abgeschlossenen Risiken kann als Teil der Lernerfahrungen erfolgen, aber im Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ ist dies weniger wichtig als die Überprüfung des bis zu diesem Zeitpunkt gelieferten Volumens. Siehe 21.3, 21.4</p>
25	D	3.4.c	<p>A. Falsch. Der Prozess „Vorbereiten eines Projekts“ wird zwar vom Unternehmens- bzw. Programmmanagement und dem Kunden verwendet, um die Projektarbeit auszulösen, es ist jedoch der Prozess „Lenken eines Projekts“, der während der Projektdauer wie eine Schnittstelle zwischen ihnen und dem Projekt fungiert. Siehe 18.1, 18.3, Abb. 17.1</p> <p>B. Falsch. Das Unternehmens- bzw. Programmmanagement und der Kunde verfügen mit dem Prozess „Lenken eines Projekts“ (nicht mit dem Prozess „Initiiere ein Projekt“) über eine Schnittstelle zum Projekt. Mithilfe des Prozesses sollten sie den Grundgedanken hinter Agile und wie es die Produkte und den Nutzen des Projekts liefert verstehen. Siehe 18.1, 18.3, Abb. 17.2</p> <p>C. Falsch. Das Unternehmens- bzw. Programmmanagement oder der Kunde verfügen mit dem Prozess „Lenken eines Projekts“ (nicht mit dem Prozess „Abschließen eines Projekts“) über eine Schnittstelle zum Projekt. Mithilfe des Prozesses sollten sie den Grundgedanken hinter Agile und wie es die Produkte und den Nutzen des Projekts liefert verstehen. Siehe 18.1, 18.3, Abb. 22.1</p> <p>D. Richtig. Das Unternehmens- bzw. Programmmanagement oder der Kunde verfügen mit dem Prozess „Lenken eines Projekts“ über eine Schnittstelle zum Projekt. Mithilfe des Prozesses sollten sie den Grundgedanken hinter Agile und wie es die Produkte und den Nutzen des Projekts liefert verstehen. Siehe 18.1, 18.3, Abb. 18.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
26	B	3.5.g	<p>B. Richtig.</p> <p>(2) Ein Arbeitspaket ist eine formale Schnittstelle, aber in der Regel wird es gemeinsam durchgeführt und vom Projektmanager und Teammanager und gegebenenfalls mit dem Lieferteam verhandelt. Siehe Tab. 23.1</p> <p>(3) Ein Arbeitspaket sollte so definiert werden, dass es einen sicheren Steuerungsrahmen bietet, gleichzeitig jedoch dem Lieferteam Raum lässt, sich selbst zu organisieren und so das Produkt auf die effektivste Weise zu erstellen. Siehe Tab. 23.1</p> <p>A, C, D. Falsch.</p> <p>(1) Das Risikoregister kann Risiken enthalten, die bei der agilen Risikobewertung identifiziert wurden. Siehe Tab. 23.3</p> <p>(4) Der Teamstatusbericht kann durch ein tägliches Stand-up-Meeting ersetzt werden, an dem der Projektmanager teilnimmt. Siehe Tab. 23.3</p>
27	C	3.6.d	<p>A. Falsch. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ bietet eine frühzeitige Realisierung von Nutzen, nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“. Siehe 6.4.1</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“, nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“, bedeutet, zu akzeptieren, dass nicht alles, was definiert wurde, geliefert werden muss. Siehe 6.4.5</p> <p>C. Richtig. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ ermöglicht ein genaueres Endprodukt. Siehe 6.4.3, Tab. 6.2</p> <p>D. Falsch. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ führt zu geringeren Betriebskosten während der Lebensdauer eines Produkts, nicht das Ziel „Änderungen willkommen heißen“. Siehe 6.4.2, Tab. 6.2</p>
28	D	3.6.a	<p>A. Falsch. Die Zeittoleranz ist für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung auf null gesetzt. Siehe Tab. 6.1</p> <p>B. Falsch. Die Zeittoleranz ist für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung auf null gesetzt. Siehe Tab. 6.1</p> <p>C. Falsch. Die Zeittoleranz ist für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung auf null gesetzt. Siehe Tab. 6.1</p> <p>D. Richtig. Die Zeittoleranz ist für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung auf null gesetzt. Siehe Tab. 6.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
29	A	3.6.b	<p>A. Richtig. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ ermöglicht, dass das Projekt eine frühzeitige Realisierung von Nutzen liefert. Siehe 6.4.1</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“, nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ unterstützt das Trading von Anforderungen durch andere ähnlichen Aufwands. Siehe 6.4.3</p> <p>C. Falsch. Das Ziel „Für stabile Teams sorgen“ dient der Vermeidung des Einsatzes zusätzlicher Mitarbeiter, um den Fortschritt innerhalb eines Sprints zu verbessern, nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“. Siehe 6.4.4</p> <p>D. Falsch. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“, nicht das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“, gewährleistet, dass die Aktivitäten zur Sicherstellung des Qualitätsniveaus nicht reduziert werden. Siehe 6.4.2</p>
30	C	3.6.e	<p>A. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ ermöglicht ein genaueres Endprodukt, nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“. Siehe 6.4.3</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ stellt sicher, dass die Support-Teams an geeigneten Schulungen teilnehmen, nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“. Siehe 6.4.2</p> <p>C. Richtig. Das Ziel „Für stabile Teams sorgen“ ermöglicht bei Bedarf, dass Teammitglieder wechseln, wenn sich die Anforderungen des Projekts ändern. Siehe 6.4.4, Tab. 6.2</p> <p>D. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ motiviert den Kunden, neue Ideen einzubringen, nicht das Ziel „Für stabile Teams sorgen“. Siehe 6.4.3</p>
31	D	3.6.f	<p>A. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ beinhaltet, dass Features durch andere ähnlichen Aufwands ausgetauscht werden (Swapping), nicht das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“. Siehe 6.4.3</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ wird durch Festlegen der Projekt-Baseline auf der richtigen Ebene erreicht, nicht das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“. Siehe 6.4.3</p> <p>C. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ motiviert den Kunden, neue Ideen einzubringen, nicht das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“. Siehe 6.4.3</p> <p>D. Richtig. Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“ priorisiert die Features, um das zu liefern, was der Kunde wirklich möchte. Siehe 6.4.5, Tab. 6.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
32	A	3.6.c	<p>A. Richtig. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ führt zu geringeren Betriebskosten während der gesamten Lebensdauer des Produkts. Siehe 6.4.2, Tab. 6.1</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ hilft bei der Planung, nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“. Siehe 6.4.1</p> <p>C. Falsch. Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“, nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“, bedeutet, zu akzeptieren, dass nicht alles, was definiert wurde, geliefert werden muss. Siehe 6.4.5</p> <p>D. Falsch. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ verbessert Ihren Ruf bei Ihrem Kunden, nicht das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“. Siehe 6.4.1</p>
33	C	4.1.e	<p>A. Falsch. Die Entscheidungsfindung auf der Grundlage von Erfahrung und Erkenntnis anstelle von logischen Schlussfolgerungen oder Intuition kennzeichnet nicht Spiking, sondern den Empirismus. Siehe Glossar</p> <p>B. Falsch. Der Ansatz zur Prozessoptimierung, dessen Schwerpunkt darauf liegt, Wert zu maximieren, indem Verschwendung (z. B. von Zeit und Arbeitskraft) beseitigt wird, wird als „Lean“ bezeichnet. Siehe Glossar</p> <p>C. Richtig. Beim Spiking wird eine befristete Arbeit 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>D. Falsch. Die Technik, bei der Planabweichungen, die eine vorab festgelegte Entscheidungsgrenze überschreiten, eskaliert werden, damit Maßnahmen ergriffen werden können – zum Beispiel, wenn die tatsächlichen Ausgaben das Budget um 10 % überschreiten –, heißt „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“, nicht Spiking. Siehe Glossar</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
34	B	4.1.f	<p>A. Falsch. Ein Stand-up-Meeting (Daily Scrum) ist ein kurzes Meeting zur Bewertung des Fortschritts. Es dauert in der Regel 15 Minuten oder weniger, in denen seit dem letzten Stand-up-Meeting erledigte Aufgaben, bis zum nächsten Stand-up-Meeting noch verbleibende Aufgaben sowie festgestellte Probleme dargestellt werden. Es dient nicht dazu, die Timeboxes zu planen, Änderungen im Team bekannt zu geben oder Sprints zusammenzufassen. Siehe Glossar, Anhang H</p> <p>B. Richtig. Ein Stand-up-Meeting (Daily Scrum) ist ein kurzes Meeting zur Bewertung des Fortschritts. Es dauert in der Regel 15 Minuten oder weniger, in denen seit dem letzten Stand-up-Meeting erledigte Aufgaben, bis zum nächsten Stand-up-Meeting noch verbleibende Aufgaben sowie festgestellte Probleme dargestellt werden. Es dient nicht dazu, die Timeboxes zu planen, Änderungen im Team bekannt zu geben oder Sprints zusammenzufassen. Siehe Glossar, Anhang H</p> <p>C. Falsch. Ein Stand-up-Meeting (Daily Scrum) ist ein kurzes Meeting zur Bewertung des Fortschritts. Es dauert in der Regel 15 Minuten oder weniger, in denen seit dem letzten Stand-up-Meeting erledigte Aufgaben, bis zum nächsten Stand-up-Meeting noch verbleibende Aufgaben sowie festgestellte Probleme dargestellt werden. Es dient nicht dazu, die Timeboxes zu planen, Änderungen im Team bekannt zu geben oder Sprints zusammenzufassen. Siehe Glossar, Anhang H</p> <p>D. Falsch. Ein Stand-up-Meeting (Daily Scrum) ist ein kurzes Meeting zur Bewertung des Fortschritts. Es dauert in der Regel 15 Minuten oder weniger, in denen seit dem letzten Stand-up-Meeting erledigte Aufgaben, bis zum nächsten Stand-up-Meeting noch verbleibende Aufgaben sowie festgestellte Probleme dargestellt werden. Es dient nicht dazu, die Timeboxes zu planen, Änderungen im Team bekannt zu geben oder Sprints zusammenzufassen. Siehe Glossar, Anhang H</p>
35	C	4.1.b	<p>A. Falsch. Eine messbare Verschlechterung, die sich aus einem Ergebnis ableitet, wird nicht als „Wert“ bezeichnet, sondern als „negativer Nebeneffekt“. Siehe A.2.2</p> <p>B. Falsch. Wert ist subjektiv, wobei verschiedene Personen unterschiedliche Kriterien anwenden, um zu bewerten, ob sie einen guten Wert erzielen. Siehe 9.4.2</p> <p>C. Richtig. Wert ist der gelieferte Nutzen im Verhältnis zu den eingesetzten Ressourcen. Er wird mitunter als „Nettonutzen“ bezeichnet, da er den Nutzen nach Einberechnung der Ausgaben darstellt. Siehe Glossar, 9.4.2</p> <p>D. Falsch. Um so viel Nutzen und Wert wie möglich zu liefern, ist es wichtig, sie messen und nachverfolgen zu können, obwohl sie subjektiv sind. Siehe 9.4.2.4</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
36	A	4.1.h	<p>A. Richtig. Der Begriff „Velocity“ wird verwendet, um den Fortschritt, den ein Team macht, zu beschreiben. 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. Falsch. Das Work-in-Progress- bzw. WIP-Limit ist eine Einschränkung der zulässigen WIP-Menge in einem bestimmten Teil (oder einer bestimmten Spalte) des Systems zu irgendeinem beliebigen Zeitpunkt. Es wird in der Regel als Zahl ausgedrückt (z. B. die Höchstzahl der zulässigen parallel bearbeiteten Aufträge). Es schafft das Konzept eines Pull-Systems. Siehe Glossar</p> <p>C. Falsch. Eine User Story ist ein Tool, das zur schriftlichen Erfassung einer Anforderung in der Form „wer, was und warum“ verwendet wird. Die Anzahl der während eines bestimmten Zeitraums abgeschlossenen User Storys kann als Velocity des Teams bezeichnet werden. Siehe Glossar</p> <p>D. 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. Spiking hat keinen Bezug zu dem Fortschritt, den ein Team macht. Siehe Glossar</p>
37	D	4.1.i	<p>A. Falsch. Das iterative und inkrementelle Arbeiten ist ein Konzept, dem viele agile Frameworks folgen, während das Wasserfallmodell ein linear und sequenziell aufgebauter Entwicklungsansatz ist. Siehe Tab. 2.2, Glossar</p> <p>B. Falsch. Das Wasserfallmodell umfasst schwerfällige, dokumentenlastige Prozesse, während Agile leichtgewichtig und flexibel ist. Siehe 2.1.1</p> <p>C. Falsch. Bei einem Spike handelt es sich um eine befristete Arbeit, die dazu verwendet wird, 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. Siehe Glossar</p> <p>D. Richtig. Das Wasserfallmodell ist ein linear und sequenziell aufgebauter Entwicklungsansatz, der für jede Entwicklungsphase bestimmte Ziele vorgibt. Siehe Glossar</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
38	D	4.2.e	<p>A. Falsch. Ein Workshop sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 26.4.1.1</p> <p>B. Falsch. Ein Workshop sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 26.4.1.1</p> <p>C. Falsch. Ein Workshop sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 26.4.1.1</p> <p>D. Richtig. Brainstorming ist eine Technik, die während eines Workshops (nicht bei der Vorbereitung eines Workshops) verwendet wird. Sie dient zur Ideenfindung mit Unterstützung von Haftnotizen, die in Diskussionen hilfreich sind. Siehe Tab. 26.1</p>
39	A	4.2.a	<p>A. Richtig. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Produkt-Backlogs verantwortlich ist. Der Product Owner ist eine einzelne Person, kein Komitee. Diejenigen, die die Priorität eines Produkt-Backlog-Eintrags ändern möchten, müssen sich an den Product Owner wenden. Siehe Anhang H</p> <p>B. Falsch. Der Teammanager ist eine Rolle in PRINCE2, nicht in Scrum. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Produkt-Backlogs verantwortlich ist. Der Product Owner ist eine einzelne Person, kein Komitee. Diejenigen, die die Priorität eines Produkt-Backlog-Eintrags ändern möchten, müssen sich an den Product Owner wenden. Siehe Anhang H, Tab. B.1</p> <p>C. Falsch. Der Projektmanager ist eine Rolle in PRINCE2, nicht in Scrum. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Produkt-Backlogs verantwortlich ist. Der Product Owner ist eine einzelne Person, kein Komitee. Diejenigen, die die Priorität eines Produkt-Backlog-Eintrags ändern möchten, müssen sich an den Product Owner wenden. Siehe Anhang H, Tab. B.1</p> <p>D. Falsch. Das Entwicklungsteam ist eine Rolle in Scrum. Der Product Owner ist jedoch die einzige Person, die für das Management des Produkt-Backlogs verantwortlich ist. Der Product Owner ist eine einzelne Person, kein Komitee. Diejenigen, die die Priorität eines Produkt-Backlog-Eintrags ändern möchten, müssen sich an den Product Owner wenden. Siehe Anhang H, Tab. B.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
40	D	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. Falsch. Die Projektproduktbeschreibung ist eine besondere Form der Produktbeschreibung, die angibt, was im Rahmen des Projekts geliefert werden muss, damit eine Abnahme erfolgen kann. Siehe A.21.1</p> <p>C. Falsch. Ein Burn-down Chart besteht aus zwei Linien: einer geraden Linie, die den idealen Fortschritt angibt, sowie einer Linie, die das Volumen der erledigten Arbeit angibt. Siehe 15.4.1.2</p> <p>D. Richtig. Ein Burn-up Chart besteht aus zwei Linien, von denen eine die erledigte Arbeit anzeigt, indem sie wächst, und eine das gesamte Arbeitsvolumen. Siehe 15.4.1.3, Abb. 15.1</p>
41	C	4.2.b	<p>A. Falsch. Der Begriff Minimum Viable Product (MVP) entspricht größtenteils der Lean Startup-Sicht, dass es sich um eine „Version des Endprodukts handelt, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht“. In der Regel würde ein MVP so früh wie möglich während des Projekts geliefert werden. Das Projektprodukt, das entsteht, wenn ausschließlich die „Musts“ (muss umgesetzt werden) geliefert werden, entspricht eher einem Minimum Usable Subset. Siehe 20.4.2.5</p> <p>B. Falsch. Das Agilometer, nicht das MVP, hilft dabei, die Risikobelastung zu bewerten, die in Zusammenhang mit der Kombination agiler Methoden und PRINCE2 auftritt. Siehe Glossar</p> <p>C. Richtig. Es ist wichtig zu beachten, dass es bei einem MVP um das Lernen geht und dass ein MVP meist nicht operativ eingesetzt wird. Es kann in Form eines einfachen Experiments oder Prototyps vorliegen. Siehe 20.4.2.5</p> <p>D. Falsch. Es ist wichtig zu beachten, dass es bei einem MVP um das Lernen geht und dass ein MVP meist nicht operativ eingesetzt wird. Es kann in Form eines einfachen Experiments oder Prototyps vorliegen. Siehe 20.4.2.5</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
42	D	4.2.g	<p>A. Falsch. Im Rahmen von Agile werden für Schätzungen viele Varianten von Zahlensystemen verwendet, von denen die meisten auf der Fibonacci-Folge basieren. Siehe 12.4.1.2</p> <p>B. Falsch. Eine weitere verbreitete Technik für Schätzungen sind die sogenannten T-Shirt-Größen. Siehe 12.4.1.2</p> <p>C. Falsch. Der gängigste Ansatz bei relativen Schätzungen besteht darin, Anforderungen oder User Storys mit einem Punktwert zu versehen, der in Bezug zum Punktwert anderer Anforderungen und User Storys steht. Siehe 12.4.1.2, 12.2.3</p> <p>D. Richtig. Verwenden Sie bei Schätzungen statt Punkten keine tatsächlichen Zeitangaben. Da Punkte willkürlich sind, lassen sich Probleme und potenzielle Konflikte somit eindämmen. In Agile wird für Schätzungen Empirismus verwendet, nicht Rationalismus. Siehe 12.4.1.3, 12.2.1</p>
43	C	4.2.c	<p>A. Falsch. Eine Retrospektive sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 19.4.1.2</p> <p>B. Falsch. Eine Retrospektive sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 19.4.1.2</p> <p>C. Richtig. Das Sprint Planning erfolgt zu Beginn eines Sprints. Eine Retrospektive sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 19.4.1.2, Anhang H</p> <p>D. Falsch. Eine Retrospektive sollte fünf Vorbereitungsschritte haben: Ziel, Teilnehmer, Agenda, Logistik, Vorablektüre. Siehe 19.4.1.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
44	B	4.2.h	<p>A. Falsch. Arbeitsvereinbarungen und Regeln sind potenziell destruktiv, wenn sie nicht sorgfältig im Konsens erarbeitet werden und alle Betroffenen einbeziehen. Siehe 10.5.3.3</p> <p>B. Richtig. Das Team schafft die Rolle des Pastor of Fun. Diese Person ist dafür verantwortlich, dass das Team eine enge Bindung entwickelt, indem sie soziale Aktivitäten organisiert. Dies führt in der Regel dazu, dass sich alle menschlicher verhalten, was wiederum Verhaltensweisen wie Loyalität und Offenheit fördert. 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 10.5.3.4, 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. Siehe 10.5.3</p> <p>D. Falsch. In der Regel werden Teamarbeitsvereinbarungen sichtbar gemacht (vielleicht an der Wand) und vom Team mit der Zeit weiterentwickelt. Siehe 10.5.3.1</p>
45	A	4.2.d	<p>A. Richtig. Eine User Story ist „bereit“, wenn sie eine Funktion beschreibt, die keine Lösung beinhaltet. Siehe 25.6.1.7</p> <p>B. Falsch. Das genaue Format einer User Story kann variieren, basiert aber auf der Beschreibung von „wer (Rolle), was und warum“. Siehe 25.6.1.1, 25.6.1.2</p> <p>C. Falsch. Die User Story sollte zu einem bestimmten Zeitpunkt auch den ungefähren Arbeitsaufwand beschreiben, der zur Erstellung benötigt wird, sowie den Wert für den Kunden. Siehe 25.6.1.2</p> <p>D. Falsch. Die User Story sollte zu einem bestimmten Zeitpunkt auch den ungefähren Arbeitsaufwand beschreiben, der zur Erstellung benötigt wird, sowie den Wert für den Kunden. Siehe 25.6.1.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
46	B	5.1.b	<p>A. Falsch. In den Lieferphasen sollten die Anforderungen auf Detailebene vorliegen (möglicherweise mehr als 100). Sie werden möglicherweise in Form von detaillierten Anforderungen/User Storys zu den in der Initiierungsphase definierten Produktbeschreibungen erfasst. Siehe Tab. 25.2</p> <p>B. Richtig. In der Initiierungsphase sollten die Anforderungen auf mittlerer Ebene vorliegen (möglicherweise mehr als 10, aber weniger als 100). Sie werden möglicherweise in Form von Produktbeschreibungen oder Epics erfasst. Siehe Tab. 25.2</p> <p>C. Falsch. Vor dem Projekt sollten die Anforderungen auf hoher Ebene vorliegen (möglicherweise weniger als 10). Sie werden möglicherweise in Form von wichtigen Zielen des Projekts erfasst und in Stichpunkten zusammengefasst, gegebenenfalls als „Aufbau“ in der Projektproduktbeschreibung aufgeführt oder als Produktgruppen definiert. Siehe Tab. 25.2</p> <p>D. Falsch. In der Initiierungsphase sollten die Anforderungen auf mittlerer Ebene vorliegen (möglicherweise mehr als 10, aber weniger als 100). Sie werden möglicherweise in Form von Produktbeschreibungen oder Epics erfasst. Siehe Tab. 25.2</p>
47	A	5.1.c	<p>A. Richtig. Workshops lassen sich auch ohne Moderator durchführen, das würde aber in der Regel erfordern, dass die Gruppe im Vorfeld ihre eigenen Arbeitsnormen festgelegt und vereinbart hat. Dies ist oft zeitaufwendig und ist eher bei Teams der Fall, die bereits über einen längeren Zeitraum zusammenarbeiten. Siehe 26.4.1.5</p> <p>B. Falsch. Es gibt keine Regeln für die Anzahl der Workshopteilnehmer. Idealerweise wird ein Workshop von einem unabhängigen Moderator geleitet, der nicht an einem bestimmten Ergebnis interessiert ist. Ohne einen Moderator muss sich die Gruppe selbst kontrollieren, was schwierig ist, da sich die Teilnehmer auf die Erstellung der Inhalte konzentrieren, um das Ziel des Workshops zu erreichen. Siehe 26.4.1</p> <p>C. Falsch. 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> <p>D. Falsch. Bei der Erstellung einer Agenda für einen Workshop stehen zahlreiche Tools und Techniken zur Verfügung, mit denen bestimmte Probleme und Situationen angegangen werden können. Ein erfahrener Moderator wäre mit vielen davon vertraut. Siehe 26.4.1.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
48	B	5.1.d	<p>A. Falsch. Informationen über Anforderungen, die ausgetauscht (traded) werden können, sind nicht in einem Plan auf Projektebene enthalten. Aus einem Projektplan müsste klar hervorgehen, wie viele Releases im Laufe des Projekts geplant sind, wann sie stattfinden und welche Features freigegeben werden sollen. Siehe 27.2.1</p> <p>B. Richtig. Die Release-Planung muss in die PRINCE2-Pläne integriert werden. Aus einem Projektplan müsste klar hervorgehen, wie viele Releases im Laufe des Projekts geplant sind, wann sie stattfinden und welche Features freigegeben werden sollen. Siehe 27.2.1</p> <p>C. Falsch. Aus einem Projektplan müsste klar hervorgehen, wie viele Releases im Laufe des Projekts geplant sind, wann sie stattfinden und welche Features freigegeben werden sollen. Die Verwendung von allgemeinen Akzeptanzkriterien für eine User Story ist nicht enthalten. Siehe 27.2.1</p> <p>D. Falsch. Aus einem Projektplan müsste klar hervorgehen, wie viele Releases im Laufe des Projekts geplant sind, wann sie stattfinden und welche Features freigegeben werden sollen. In einem Projektplan sind keine Details der Geschäftskontakte erforderlich. Siehe 27.2.1</p>
49	B	5.1.a	<p>A. Falsch. Der Zweck dieses Schwerpunktbereichs ist es zu beschreiben, wie die agile Umgebung zu bewerten ist, um PRINCE2 so effektiv wie möglich anzupassen. Es geht nicht darum, Agile an PRINCE2 anzupassen. Siehe 24.1</p> <p>B. Richtig. Der Zweck dieses Schwerpunktbereichs ist es zu beschreiben, wie die agile Umgebung zu bewerten ist, um PRINCE2 so effektiv wie möglich anzupassen. Siehe 24.1</p> <p>C. Falsch. Mit dem Agilometer werden Werte und die Umgebung bewertet, es dient nicht nur dazu, agile Techniken zu bewerten. Siehe 24.1</p> <p>D. Falsch. Der Zweck dieses Schwerpunktbereichs ist es zu beschreiben, wie die agile Umgebung zu bewerten ist, um PRINCE2 so effektiv wie möglich anzupassen. Es geht nicht nur um die agilen Techniken, die für das Projekt geeignet sind. Siehe 24.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
50	C	5.1.d	<p>A. Falsch. Das Lieferteam, nicht der Lenkungsausschuss, führt Tests durch. Siehe 27.2.1</p> <p>B. Falsch. Produkt Owner, Scrum Master und Liefertteams würden identifizieren, ob eine Sprint-Retrospektive erforderlich ist. Siehe 27.2.1</p> <p>C. Richtig. 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. Die Liefertteams und/oder der Projektmanager synchronisieren die Releases, nicht der Lenkungsausschuss. Siehe 27.2.1</p>