

# 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)).



***Die PRINCE2 Agile® Practitioner-Prüfung***

***Musterprüfung 2***

***Antworten und Begründungen***

## Die PRINCE2 Agile® Practitioner-Prüfung

Prüfungsunterlagen: DE\_P2A\_PRAC\_2015\_SamplePaper2\_Rationale\_v3.0.1

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
1	C	1.1	<p>A. Falsch. Oftmals werden Dinge wie teamorientiertes, sich selbst organisierendes, kundenorientiertes, eigenverantwortliches, vertrauensvolles und nicht die Schuld bei anderen suchendes Verhalten als agile Werte betrachtet. Siehe Tab. 2.2</p> <p>B. Falsch. Scrum, Kanban und Lean sind Beispiele für Frameworks (auch als Methoden oder Ansätze bezeichnet), die allgemein als agil angesehen werden. Siehe 2.2.1.</p> <p>C. Richtig. Burn Charts, User Storys, Retrospektiven, Timeboxes und Messung des Flows werden in der Regel als Techniken betrachtet. Siehe Tab. 2.2</p> <p>D. Falsch. Priorisieren des Liefergegenstands, iteratives und inkrementelles Arbeiten, nicht alles liefern, auf die Zeit fokussiert sein, „Inspect and Adapt“ (Überprüfen und Anpassen), Kaizen und Einschränken von Work in Progress (WIP) sind anschauliche Beispiele für Konzepte. Siehe Tab. 2.2</p>
2	D	1.2	<p>A. Falsch. „Business as Usual“ (BAU) erfordert ein stabiles Team. Ein Team wird in einer Projektumgebung zusammengestellt. Siehe Tab. 1.1</p> <p>B. Falsch. Ein Projekt umfasst schwierige und unsichere Arbeiten. Aus diesem Grund hat es wahrscheinlich keine Ähnlichkeit mit dem zuvor abgeschlossenen Projekt. Siehe Tab. 1.1</p> <p>C. Falsch. BAU erfordert ein stabiles, kontinuierliches Team. Siehe Tab. 1.1</p> <p>D. Richtig. Ein temporäres Team wird für ein Projekt zusammengestellt. Siehe Tab. 1.1</p>
3	D	1.3	<p>A. Falsch. Scrum und Kanban sind keine Projektmanagement-Frameworks und in beiden ist keine Rolle eines Projektmanagers definiert. Weder Scrum noch Kanban können allein und isoliert zur Verwaltung eines Projekts verwendet werden. Siehe 3.7-6</p> <p>B. Falsch. Ein traditioneller Wasserfall-Lebenszyklus ist in „technische“ Phasen wie Analyse, Design, Build, Test und Implementierung aufgeschlüsselt. Siehe 6.4.2</p> <p>C. Falsch. Die SWOT-Analyse ist eine Technik, die in einem Workshop verwendet werden kann, um die vier Bereiche Stärken (Strengths), Schwächen (Weaknesses), Chancen (Opportunities) und Bedrohung (Threats) in Bezug auf geschäftliche Veränderungen oder den aktuellen Status zu identifizieren. Siehe Glossar, Tab. 26.1</p> <p>D. Richtig. Lean ist ein agiler Ansatz, dessen Schwerpunkt darauf liegt, Prozesse durch die Maximierung des Werts und die Vermeidung von Verschwendung (zum Beispiel von Zeit und Arbeitskraft) zu optimieren. Siehe Tab. 2.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
4	B	2.1	<p>A. Falsch. Zusammen mit den agilen Frameworks gibt es eine Vielzahl von Werten, Konzepten und Techniken, die als Teil der agilen Arbeitsweise gesehen werden. Die „Befehls- und Steuerungskultur“ und die Steuerung von Änderungen auf Detailebene wird als traditioneller Projektmanagementansatz betrachtet. Siehe 2.2.2, 3.7</p> <p>B. Richtig. Ein proaktiverer Umgang mit Änderungen in einer agilen Umgebung sowie eine gesteuerte und einheitliche Handhabung nach der Reaktion auf eine Änderung erfordern einen guten Änderungssteuerungs-Ansatz und ein gutes Konfigurationsmanagement. Siehe 14.3.2</p> <p>C. Falsch. PRINCE2 ermöglicht jede Arbeitsweise, zum Beispiel Umgebungen, die ein hohes Maß an Informalität, Zusammenarbeit und Vertrauen erfordern. Eine „bürokratische“ Arbeitsweise gilt hingegen als traditioneller Projektmanagementansatz. Siehe 3.7.</p> <p>D. Falsch. Im Gegensatz zum Wasserfallmodell sind agile Phasen kürzer, iterativer und inkrementeller und es ist unwahrscheinlich, dass sie sich auf die technischen Phasen konzentrieren. Siehe 2.1.1, 3.7</p>
5	D	2.2	<p>A. Falsch. Die am „häufigsten verwendeten“ agilen Ansätze sind Scrum und Kanban, aber sie sind nicht geeignet, ein Projekt allein zu managen. Siehe 3.7, Tab. 3.4</p> <p>B. Falsch. Agile ist viel mehr als nur das Scrum-Framework. Agile ist nicht Scrum. Es existieren weitere Frameworks (einschließlich Kanban) und das Scrum-Framework ist nur ein Teil der agilen Arbeitsweise. Siehe 3.7, Tab. 3.4</p> <p>C. Falsch. Agile ist viel mehr als nur das Scrum-Framework. Agile ist nicht Scrum. Es existieren weitere Frameworks (einschließlich Kanban) und das Scrum-Framework ist nur ein Teil der agilen Arbeitsweise. Siehe 3.7, Tab. 3.4</p> <p>D. Richtig. Scrum und Kanban können in einem Projekt als Teil eines Ansatzes für die Produktlieferung (sowie für BAU) verwendet werden, solange sie in einem größeren Projektmanagement-Framework wie PRINCE2 enthalten sind. Siehe 3.7, Tab. 3.4</p>

**Die PRINCE2 Agile® Practitioner-Prüfung**

---

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
6	D	2.4	<p>A. Falsch. Agile legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung, aber konzentriert sich nur wenig auf die Projektklenkung und das Projektmanagement. Die Projektunterstützung ist Aufgabe des Projektmanagers. Siehe 3</p> <p>B. Falsch. Agile legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung, aber konzentriert sich nur wenig auf die Projektklenkung und das Projektmanagement. Siehe 3</p> <p>C. Falsch. Agile legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung, aber konzentriert sich nur wenig auf die Projektklenkung und das Projektmanagement. Siehe 3</p> <p>D. Richtig. Die Stärke von PRINCE2 liegt in den Bereichen Projektklenkung und Projektmanagement. PRINCE2 legt im Gegensatz zu Agile jedoch nur einen geringen Schwerpunkt auf das Gebiet der Produktlieferung. Siehe 3</p>
7	B	5.2	<p>A. Falsch. Anpassung in PRINCE2 Agile umfasst die Verwendung des Agilometers. Durch die Nutzung priorisierter Qualitätskriterien wird das Grundprinzip „Produktorientierung“ angewendet. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Richtig. Produktbeschreibungen, Qualitätskriterien und Qualitätstoleranzen können priorisiert und aufgeteilt werden, um eine flexible Handhabung des Liefergegenstands zu ermöglichen. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. „Das Qualitätsniveau sichern“ ist kein PRINCE2-Grundprinzip, sondern eines der „fünf Ziele“. Siehe Tab. 7.1, Tab. 6.2</p> <p>D. Falsch. „Transparenz“ ist kein PRINCE2-Grundprinzip, sondern ein PRINCE2 Agile Wert. Siehe 7.4.1, Tab. 7.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
8	A	5.3	<p>A. Richtig. Dies ist ein Beispiel für eine „Machbarkeitsstudie“ bzw. ein Experiment, das dabei hilft, die „Version des Endprodukts, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht“, zu bestimmen, d. h. das „Minimum Viable Product“ (MVP) für das neue Unternehmenslogo. Siehe Tab. 7.1, Glossar</p> <p>B. Falsch. Dies kann sich positiv auf die aktuelle agile Umgebung auswirken. Dies ist jedoch eine Form von „Machbarkeitsstudie“ bzw. Experiment, um das MVP für das neue Unternehmenslogo zu erkennen oder zu bestimmen. Siehe 24.3, Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Das MVP ist eine „Version des Endprodukts, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht“. Es ist nicht mit der Realisierbarkeit des Projekts als Ganzem zu verwechseln. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Es ist zwar richtig, dass das vorgeschlagene neue Unternehmenslogo möglicherweise nicht einzigartig und wiedererkennbar genug ist, dies ist jedoch ein Beispiel für eine „Machbarkeitsstudie“ bzw. ein Experiment, das dabei hilft, die „Version des Endprodukts, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht“, zu bestimmen, d. h. das MVP für das neue Unternehmenslogo. Siehe Tab. 7.1, Glossar</p>
9	D	5.4	<p>A. Falsch. Ein Business Case enthält immer die Kosten und den Zeitaufwand für die Lieferung der Produkte des Projekts. Daher wird dadurch nicht das Thema „Business Case“ angepasst. Siehe A.2.2</p> <p>B. Falsch. Risiken werden im Risikoregister aufgezeichnet, nicht im Agilometer. Das Risikoregister kann auch Risiken enthalten, die beim Abschluss des Agilometer-Eignungstests identifiziert wurden. Siehe Tab. 23.2, A.25.1</p> <p>C. Falsch. Wenn ein hohes Maß an Unsicherheit besteht, gilt es, den Business Case sehr schnell zu entwickeln und die Annahmen rasch zu testen. Der Ansatz könnte als „Vertrauensvorschuss“ beschrieben werden. Damit werden jedoch die Annahmen beschrieben, die die Grundlage des Business Case bilden. Eine Abhängigkeit zwischen Projekt-Outputs würde hingegen dem Risikomanagement unterliegen, anstatt dass „ein Vertrauensvorschuss“ erforderlich wäre. Siehe Tab. 8.1, A.16.2, 13.1.1</p> <p>D. Richtig. Bei der Erstellung eines Business Case ist Verständnis dafür erforderlich, wie sich die inkrementelle Lieferung eines Produktes und der damit verbundene Wert auf die Durchführbarkeit des Projekts (positiv oder negativ) auswirken und auch die Fähigkeit zur frühzeitigen Lieferung eines Teilnutzens beeinflussen. Siehe Tab. 8.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
10	B	5.4	<p>A. Falsch. Eine Einschränkung bei Burn-down Charts ist, dass sie von einem unveränderten Arbeitsvolumen ausgehen. Eine Änderung oder wahrscheinliche Änderung des Arbeitsvolumens wird sich nicht so leicht in einem Burn-down Chart darstellen lassen. Daher sollte ein Burn-up Chart verwendet werden. Siehe 15.4.1.3</p> <p>B. Richtig. Eine Einschränkung bei Burn-down Charts ist, dass sie von einem unveränderten Arbeitsvolumen ausgehen. Eine Änderung oder wahrscheinliche Änderung des Arbeitsvolumens wird sich nicht so leicht in einem Burn-down Chart darstellen lassen. Daher sollte ein Burn-up Chart verwendet werden. Siehe 15.4.1.3</p> <p>C. Falsch. Ein Teamstatusbericht wird verwendet, um in einer im Arbeitspaket festgelegten Häufigkeit den Status des Arbeitspakets zu melden. Er dient nicht zum Überwachen der Fortschritte. Siehe A.3.1</p> <p>D. Falsch. Kanban steuert (aber überwacht nicht) den Work in Progress mittels WIP-Limits. Brand-u-Like verwendet Kanban derzeit nicht. Dort fängt man gerade erst an, agile Ansätze einzuführen. Siehe 20.4.1.2</p>
11	B	5.5	<p>A. Falsch. Ein agiles Team ist „selbstorganisierend“, d. h. der Teammanager ist nicht allein verantwortlich für das Management der mit dem Arbeitspaket verbundenen Risiken, welche in einem täglichen Stand-up-Meeting besprochen würden. Die Verantwortung hierfür sollte beim gesamten Team liegen, insbesondere beim ernannten Risikoeigentümer. Siehe 7.4, 13.3.2</p> <p>B. Richtig. Der Grad der Formalität für die Aufzeichnung und Meldung von Risiken sollte den Anforderungen eines Projekts entsprechen. Bei einigen Projekten kann ein Risikoregister mit wenigen Spalten genügen, die manuell auf einem Team-Board aktualisiert werden. Diese können dem Projektmanager auf eine beliebige Weise, sofern geeignet, gemeldet werden. Siehe 13.3.1, 20.5, Tab. 23.3</p> <p>C. Falsch. Es kann ein einzelnes Risikoregister für das gesamte Projekt geben, aber es ist auch möglich, dass jedes Team ein eigenes Risikoregister hat, um Risiken auf der für die Situation angemessenen Ebene zu managen. Siehe 13.3</p> <p>D. Falsch. Durch die Darstellung von Risiken auf einem Team-Board sind diese gut sichtbar und der Projektmanager kann leicht darauf zugreifen. Es muss zwar ein einzelnes Risikoregister erstellt werden, aber die Informationen können von den Team-Boards abgerufen werden. Siehe Abb. 13.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
12	A	5.5	<p>A. Richtig. Ein „Safe-to-fail“-Experiment ist ein Experiment, das im Fall eines Scheiterns nur eine begrenzte Auswirkung auf das System oder den Plan hat. Siehe Tab. 13.1, Glossar</p> <p>B. Falsch. Es stimmt zwar, dass die Rolle, die das Team managt (d. h. der Teammanager), für das Management der Risiken auf Lieferebene verantwortlich ist, dies erklärt jedoch nicht, weshalb ein „Safe-to-fail“-Experiment durchgeführt werden sollte. Siehe 13.3, Tab. 13.1, Glossar</p> <p>C. Falsch. Dies ist ein Issue, das eine „Ursache“ oder „Quelle“ für ein Risiko bezüglich des erfolgreichen Abschlusses der Teamarbeit darstellt. Daher sollte es als Risiko gemanagt werden. Siehe 13.3</p> <p>D. Falsch. Ein „Safe-to-fail“-Experiment kann entwickelt werden, um die Auswirkungen auf ein System oder einen Plan im Fall eines Scheiterns (d. h. beschränkte Auswirkungen) zu untersuchen. Siehe 13.3, Tab. 13.1, Glossar</p>
13	C	5.6	<p>A. Falsch. Die Kundenqualitätserwartungen sind eine Beschreibung der erwarteten Qualität der Produkte des Projekts und der Normen und Prozesse, die angewendet werden müssen, um diese Qualität zu erreichen. Die Aussage beschreibt den Projektlösungsansatz und wie Agile verwendet wird; dies sollte in der Projektbeschreibung aufgezeichnet werden. Siehe A.21.2, Tab. 23.1</p> <p>B. Falsch. Eine Voraussetzung enthält grundlegende Aspekte, die aktuell und weiterhin vorhanden sein müssen, damit der Plan gelingt. Eine Voraussetzung muss vorhanden sein, bevor der Phasenplan für die Initiierung implementiert werden kann. Die Aussage beschreibt den Projektlösungsansatz und wie Agile verwendet wird; dies sollte in der Projektbeschreibung aufgezeichnet werden. Siehe Tab. 23.1, A.16.2</p> <p>C. Richtig. Der Projektlösungsansatz enthält ein agiles Element, das die Verwendung von Agile beschreibt, welche Techniken und Ansätze ausgewählt wurden und welchen Nutzen das Projekt durch das agile Element hat. Siehe Tab. 23.1</p> <p>D. Falsch. Der Projektmanager kann das Projektlogbuch verwenden, um die informelle Kommunikation zu speichern. Die Aussage beschreibt jedoch den Projektlösungsansatz und wie Agile verwendet wird; dies sollte in der Projektbeschreibung aufgezeichnet werden. Siehe Tab. 23.1, Tab. 23.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
14	A	5.7	<p>A. Richtig. Das Design Unternehmenskleidung ist Teil des Arbeitspakets „Begleitmaterial“. Dies ist eine Änderung der Priorisierung auf Produktlieferebene, da die Arbeiten früher aufgenommen werden müssen. Die Arbeiten sollten dazu in einer Form von Produkt-Backlog kontinuierlich durch den Product Owner priorisiert werden. Deshalb ist dies die am besten geeignete Antwort. Siehe 9.2</p> <p>B. Falsch. Das Design Unternehmenskleidung ist Teil des Arbeitspakets „Begleitmaterial“. Dies ist eine Änderung der Priorisierung auf Produktlieferebene, auf der ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team die Freiheit haben sollte, Änderungen dynamisch zu handhaben, solange sich diese Änderungen auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Siehe 14.3, 25.5</p> <p>C. Falsch. Das Design Unternehmenskleidung ist Teil des Arbeitspakets „Begleitmaterial“. Dies ist eine Änderung der Priorisierung, keine Änderung am Produkt; die Produktbeschreibung muss nicht geändert werden. Siehe 25.5, A.17</p> <p>D. Falsch. Das Design Unternehmenskleidung ist Teil des Arbeitspakets „Begleitmaterial“. Dies ist eine Änderung der Priorisierung, keine Änderung am Produkt. Ein befähigtes, sich selbst organisierendes Team sollte Änderungen dynamisch handhaben dürfen, solange sich diese Änderungen auf der Detailebene und innerhalb der definierten Toleranzen befinden. Siehe 14.3, 25.5</p>
15	A	5.7	<p>A. Richtig. Die Formalität der Regelungen zur Berichterstattung sollte vereinbart werden, zum Beispiel: low-tech Burn Charts. Teamstatusberichte können durch Abrufen von dargestellten Informationen erstellt werden. Siehe 20.3.1</p> <p>B. Falsch. Das Burn-down Chart zeigt den idealen Fortschritt als gerade diagonale Linie. Die „eigentliche“ Linie wird zur Prognose des Fortschritts verwendet. In einem Burn-up Chart wird die geplante Arbeit als gerade horizontale Linie dargestellt, es sei denn, Arbeit wurde hinzugefügt. Siehe Abb. 15.1</p> <p>C. Falsch. PRINCE2 und Agile liefern einen umfangreichen Leitfadens zum Nachhalten des Fortschritts. Deshalb sollte sich der Projektmanager auf die Schaffung grundlegender Grenzen konzentrieren, die die Mitarbeiter befähigen, ihre Arbeit selbstorganisiert durchzuführen. Was geliefert wird, ist der primäre Aspekt der Leistung, der für das gesamte Projektmanagement-Team von größtem Interesse ist. Deshalb ist die Verwendung von Burn Charts selbstverständlich, unabhängig von der Projektebene. Siehe 15.3</p> <p>D. Falsch. Es mag zwar verschiedene Schwerpunktbereiche auf Projekt- und Teamebene geben, aber was geliefert wird, ist der primäre Aspekt der Leistung, der für das gesamte Projektmanagement-Team von größtem Interesse ist. Deshalb ist die Verwendung von Burn Charts selbstverständlich, unabhängig von der Projektebene. Siehe 15.3</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
16	B	5.8	<p>A. Falsch. Ein Teamstatusbericht könnte mit Zustimmung des Liefertteams durch ein tägliches Stand-up-Meeting ersetzt werden. Dies ist jedoch ein Issue, über das unverzüglich eine Berichterstattung erfolgen muss. Siehe Tab. 23.3</p> <p>B. Richtig. Dies ist ein Issue, über das unverzüglich eine Berichterstattung erfolgen muss und der in das Issueregister eingetragen werden muss. Siehe Tab. 23.2</p> <p>C. Falsch. Ein Teamstatusbericht könnte durch einen Information Radiator ersetzt werden, bei dem Informationen bei Bedarf durch den Projektmanager eingeholt („pulled“) werden können. Da dies jedoch ein Issue ist, muss unverzüglich eine Berichterstattung an den Projektmanager erfolgen. Siehe Tab. 23.3</p> <p>D. Falsch. Ein Ausnahmebericht würde durch den Projektmanager während des Prozesses „Steuern einer Phase“ ausgelöst. Siehe Tab. 19.1</p>
17	A	5.9	<p>A. Richtig. Beim Arbeiten mit Agile auf Lieferebene steht im Mittelpunkt der Planung die unmittelbare Zukunft; dies entspricht oft einer Timebox von zwei bis vier Wochen. Siehe 12.3.3.</p> <p>B. Falsch. Wichtige Timeboxes wie Releases sollten sorgfältig geplant werden, um sie in die Managementphasen zu integrieren und einzupassen. Ein Arbeitspaket kann ein oder mehrere Releases und eine oder mehrere Timeboxes enthalten. Siehe Tab. 7.1, Tab. 23.1</p> <p>C. Falsch. Ein Release ist eine Gruppe zusammengehöriger Produkte, die als Einheit übergeben werden. Die Inhalte eines Releases werden als Einheit gemanagt, getestet und implementiert. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Eine Phase entspricht innerhalb von Agile am ehesten „einer Timebox auf höherer Ebene, die als Container für eine Reihe von Timeboxes niedrigerer Ebene fungiert“. Eine Phase liefert meist mehrere Arbeitspakete, die als Timebox gemanagt werden, welche aus einer Reihe von Sprints besteht. Siehe 19.2.</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
18	D	5.9	<p>A. Falsch. Ein Teamstatusbericht könnte mit Zustimmung des Liefertteams durch ein tägliches Stand-up-Meeting oder Scrum-Meeting ersetzt werden. Allerdings muss das Team vermeiden, das tägliche Stand-up-Meeting als Mechanismus für die „Berichterstattung an“ zu sehen. Siehe Tab. 23.3</p> <p>B. Falsch. Kooperatives Verhalten ist ein wichtiger Aspekt der agilen Arbeitsweise. Dadurch wird jedoch der PRINCE2 Agile-Leitfaden schlecht angewendet, da das Team vermeiden muss, das tägliche Stand-up-Meeting als Mechanismus für die „Berichterstattung an“ zu sehen. Siehe 23.3, Tab. 2.2</p> <p>C. Falsch. Teamstatusberichte könnten ersetzt werden, indem sowohl ein Information Radiator als auch ein Burn-down Chart verwendet werden. Alternativ könnten sie durch ein tägliches Stand-up- oder Scrum-Meeting ersetzt werden. Allerdings muss das Team vermeiden, das tägliche Stand-up-Meeting als Mechanismus für die „Berichterstattung an“ zu sehen. Siehe Tab. 23.3</p> <p>D. Richtig. Ein Teamstatusbericht könnte mit Zustimmung des Liefertteams durch ein tägliches Stand-up-Meeting oder Scrum-Meeting ersetzt werden. Allerdings muss das Team vermeiden, das tägliche Stand-up-Meeting als Mechanismus für die „Berichterstattung an“ zu sehen. Siehe Tab. 23.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
19	C	4.1	<p>A. Falsch. Wenn ein Projekt in Verzug gerät, würde bei einer herkömmlichen Reaktion die Möglichkeit in Betracht gezogen, die Anzahl der beteiligten Personen zu erhöhen, um den Fortschritt zu beschleunigen. Der Austausch von Teammitgliedern kann kurzfristig jedoch einen abträglichen Effekt haben, da Zeit für die Einarbeitung der neuen Teammitglieder aufgebracht werden muss. Siehe 6.4.4</p> <p>B. Falsch. Das Konzept der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands stellt sicher, dass der Schwerpunkt auf der Lieferung eines geringeren Umfangs oder der Verwendung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität liegt, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. Die Qualitätstoleranz der Lieferung von mindestens einminütiger Werbung kann genutzt werden, um in Phase 3 das Qualitätsniveau zu halten. Die längere Werbung könnte in Phase 4 hinzugefügt werden. Das Produkt würde dabei innerhalb der Toleranzgrenzen bleiben. Siehe 6.4.2</p> <p>C. Richtig. Das Konzept der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands stellt sicher, dass der Schwerpunkt auf der Lieferung eines geringeren Umfangs oder der Verwendung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität liegt, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. Die Qualitätstoleranz der Lieferung von mindestens einminütiger Werbung kann genutzt werden, um das Qualitätsniveau zu halten. Siehe 6.4.2</p> <p>D. Falsch. Das Konzept der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands stellt sicher, dass der Schwerpunkt auf der Lieferung eines geringeren Umfangs oder der Verwendung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität liegt, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. Die Radiowerbungskampagne ist jedoch ein „Must“ (muss umgesetzt werden) und der Umfang kann deshalb nicht im Lauf der Phase reduziert werden. Siehe 6.4.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
20	B	4.1	<p>A. Falsch. PRINCE2 Agile ist der Auffassung, dass die Features des Produkts der sicherste und sinnvollste Bereich sind, in dem Kompromisse eingegangen werden können. Ein PRINCE2 Agile-Projekt wird nicht mit der Intention konzipiert, bestimmte Liefergegenstände unberücksichtigt zu lassen. Es zielt jedoch darauf ab, durch eine entsprechende Reduzierung des Liefervolumens Fristen einzuhalten und das Qualitätsniveau zu sichern. Die Möglichkeit, bei Bedarf den Umfang zu reduzieren, dient als Puffer. Siehe 6.4.5</p> <p>B. Richtig. PRINCE2 Agile ist der Auffassung, dass die Features des Produkts der sicherste und sinnvollste Bereich sind, in dem Kompromisse eingegangen werden können. Ein PRINCE2 Agile -Projekt wird nicht mit der Intention konzipiert, bestimmte Liefergegenstände unberücksichtigt zu lassen. Es zielt jedoch darauf ab, durch eine entsprechende Reduzierung des Liefervolumens Fristen einzuhalten und das Qualitätsniveau zu sichern. Dazu muss jedes Video priorisiert werden. Siehe 6.4.5</p> <p>C. Falsch. Das Konzept der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands stellt sicher, dass der Schwerpunkt auf der Lieferung eines geringeren Umfangs oder der Verwendung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität liegt, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. Dies ist Bestandteil des Ziels „Das Qualitätsniveau sichern“. Siehe 6.4.2</p> <p>D. Falsch. Das Ziel „Änderungen willkommen heißen“ erkennt an, dass Änderungen auf der Detailebene unvermeidlich sind und dynamisch gehandhabt werden sollten. Siehe 6.4.3</p>
21	D	4.1	<p>A. Falsch. Null Toleranz ist für die zusätzlichen Kosten auf allen Ebenen der Planung festgelegt. Daher wäre dies nicht direkt von diesem Issue betroffen. Siehe Tab. 6.1</p> <p>B. Falsch. Null Toleranz ist für die zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung festgelegt. Daher wäre dies nicht direkt von diesem Issue betroffen. Siehe Tab. 6.1</p> <p>C. Falsch. Die Risikotoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Dies ist jedoch kein Risiko, sondern ein Issue, weshalb eine indirekte Auswirkung auf Risiken statt einer direkten Wirkung bestehen könnte. Siehe Tab. 6.1</p> <p>D. Richtig. Die Nutzentoleranz kann fest oder flexibel gehandhabt werden. Null Toleranz ist für die Ebene festgelegt, die als „minimaler Funktionsumfang“ in Bezug auf den Nutzen definiert ist, der als Teil des Business Case geliefert werden „muss“. Der Projektmanager muss identifizieren, ob der „minimale Funktionsumfang“ des Projekts noch geliefert wird und ob das Projekt sich daher innerhalb der Nutzentoleranz befindet oder in den Ausnahmezustand versetzt werden muss. Siehe Tab. 6.1</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
22	A	4.2 a)	<p>A. Richtig. Das Ziel „Pünktlich liefern und Fristen einhalten“ ermöglicht die frühzeitige Realisierung von Nutzen, die bei der Planung berücksichtigt werden können. Siehe 6.4.1</p> <p>B. Falsch. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ soll sicherzustellen, dass das richtige Qualitätsniveau geliefert wird, um zu verhindern, dass ein Produkt mit Fehlern in Betrieb genommen wird. Es geht nicht um Pünktlichkeit und die Einhaltung von Fristen. Siehe 6.4.1, 6.4.2</p> <p>C. Falsch. Die ganzseitige Anzeige ist eine „Should“-Anforderung (sollte umgesetzt werden). Das Ziel „Akzeptieren, dass der Kunde nicht alles benötigt“ erkennt an, dass der Umfang von Features bei Bedarf reduziert werden sollte, um pünktlich zu liefern. Siehe 6.4.5</p> <p>D. Falsch. Trading (oder Swapping) ist der Umgang mit Änderungen durch Ersetzung bzw. Austausch einer oder mehrerer Anforderungen (oder Features) durch andere ähnlicher Größe bezogen auf den Aufwand. Dies ist Bestandteil des Ziels „Änderungen willkommen heißen“. Siehe 6.4.3</p>
23	B	4.3 b)	<p>A. Falsch. Es ist zwar richtig, dass Entwicklungsteams sich in PRINCE2 Agile selbst organisieren sollten, aber es ist ein wesentlicher Bestandteil von PRINCE2 Agile, dass Zeiten festgesetzt werden, während der Umfang flexibel gehandhabt und das Qualitätsniveau geschützt werden sollte. Siehe 6.1, 6.1.4</p> <p>B. Richtig. Das Ziel „Das Qualitätsniveau sichern“ identifiziert das Konzept der flexiblen Handhabung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. „Hochwertige, erfolgreiche TV-Kampagne“ ist jedoch ein schlechtes Qualitätskriterium und definiert das allgemein erforderliche Qualitätsniveau nicht ausreichend. Auch die Funktion ist nicht richtig definiert. Siehe 6.4.2</p> <p>C. Falsch. Eine User Story ist ein Tool, das zur schriftlichen Erfassung einer Anforderung in der Form „Wer, Was und Warum?“ dient. Der Begriff „Projektabschlusskriterien“ wird in Agile für gewöhnlich verwendet, um zu bewerten, ob eine User Story abgeschlossen wurde. Er ist gleichbedeutend mit den Qualitätskriterien in PRINCE2. Jede User Story muss an die allgemeinen Kundenqualitätserwartungen und Projektabschlusskriterien angepasst werden, die in der Projektproduktbeschreibung definiert sind. Siehe A.21.1, 6.4.2, Glossar</p> <p>D. Falsch. Der Kunde sollte die meisten der gewünschten Features erhalten, aber mit dem richtigen Qualitätsniveau und pünktlicher Lieferung. Der Verkaufsbonus ist ein Nutzen, kein Feature – Als ein &lt;Rolle&gt; möchte ich &lt;Funktion&gt;, damit &lt;Nutzen&gt;. Siehe 25.6.1.2, Abb. 6.2, Tab. 6.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
24	C	4.2 c)	<p>A. Falsch. Es stimmt, dass das Marketingteam die Qualität des gelieferten Produkts schützen muss. Jedoch handelt es sich bei der beantragten Änderung um eine Änderung des Umfangs, nicht der Qualität, und Änderungen sollten willkommen geheißen werden. Siehe 6.1.3, 6.1.2</p> <p>B. Falsch. Es stimmt, dass die Werbung innerhalb der vereinbarten Kosten und des zeitlichen Rahmens geliefert werden sollte – dies sind Elemente, die festgelegt werden sollten. Dies erklärt jedoch nicht, warum das Marketingteam die vorgeschlagene Änderung des Umfangs willkommen heißen sollte. Siehe 6.1, 6.1.3</p> <p>C. Richtig. Trading (oder Swapping) ist der Umgang mit Änderungen durch Ersetzung bzw. Austausch einer oder mehrerer Anforderungen durch andere ähnlicher Größe bezogen auf den Aufwand. Dadurch können Änderungen willkommen geheißen werden, ohne dass sie die Zeit, die Kosten oder die Qualität beeinflussen. Siehe 6.4.3</p> <p>D. Falsch. Der Customer Subject Matter Expert (Customer SME) fungiert als Vertreter aller Kunden-Stakeholder. Er ist verantwortlich für die Gewährleistung, dass die Produkte des Projekts verstanden werden. Aber dies bezieht sich nicht auf die Einhaltung der „fünf Ziele“. Siehe Tab. B.2</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
25	B	4.3 d)	<p>A. Falsch. Das Konzept der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands stellt sicher, dass der Schwerpunkt auf der Lieferung eines geringeren Umfangs oder der Verwendung von Qualitätskriterien mit niedrigerer Priorität liegt, anstatt das allgemeine Qualitätsniveau des Endprodukts zu gefährden. Siehe 6.12</p> <p>B. Richtig. Zwar hat die Aufnahme neuer Teammitglieder in jeder Situation Auswirkungen, die agile Arbeitsweise ist durch den Wechsel von Mitarbeitern jedoch besonders betroffen, da Agile Dinge wie informelle Kommunikation und Selbstorganisation nutzt, während die Arbeiten in kurzen Zeiträumen geplant werden. Es ist wichtig zu verstehen, dass es während der Laufzeit eines Projekts unter Umständen Wechsel der Teammitglieder geben muss, wenn sich die Anforderungen des Projekts ändern. Aus diesem Grund ist es möglich, ein neues Teammitglied aufzunehmen, wenn die Arbeit in eine neue Phase eintritt und zusätzliche Kampagnen geliefert werden. Siehe 6.1.5</p> <p>C. Falsch. Es stimmt zwar, dass die Teams sich selbst organisieren sollten. Dies bezieht sich jedoch auf die Arbeit und nicht auf die Mitarbeiter, die diese Arbeit ausüben. Die Auswirkung, die die Änderung der Teamdynamik hat, wird in der Regel unterschätzt. Diese Auswirkung ist allerdings kurzfristig stärker zu spüren. Siehe 6.4.4, 6.1.4</p> <p>D. Falsch. Es gibt fünf generische Rollen, die verwendet werden können, falls gewünscht. Wie die Anzahl der Rollen verteilt ist, variiert je nach dem Bedarf des Liefertteams. Eine Person kann mehr als eine Rolle übernehmen (z. B. das Team führen und coachen). Ebenso können mehrere Personen eine Rolle übernehmen (z. B. das Produkt erstellen). Siehe 10.3.3</p>
26	D	4.2 e)	<p>A. Falsch. Laut dem Szenario können die Zeitungs- und die Radiokampagne auch in einer späteren Timebox in Phase 3 geliefert werden. Dies erklärt jedoch nicht die Notwendigkeit, frühzeitig ein Minimum Viable Product (MVP) zu liefern, um herauszufinden, was der Kunde wirklich möchte. Siehe 6.1.5</p> <p>B. Falsch. Es stimmt, dass die Qualität geschützt werden sollte. Dies erklärt jedoch nicht die Notwendigkeit, frühzeitig ein MVP zu liefern, um herauszufinden, was der Kunde wirklich möchte. Siehe 6.1.5, 6.1.2</p> <p>C. Falsch. Es stimmt, dass PRINCE2 Agile nur für Projekte verwendet werden sollte, in denen Flexibilität bezüglich des Liefergegenstands besteht. Dies erklärt jedoch nicht die Notwendigkeit, frühzeitig ein MVP zu liefern, um herauszufinden, was der Kunde wirklich möchte. Siehe 6.1.5, Abb. 24.1</p> <p>D. Richtig. Das Stellen der Frage, ob der Kunde wirklich alles benötigt, wonach er verlangt, ist eines der „fünf Ziele“. Diese Information kann frühzeitig über die Lieferung eines MVP herausgefunden werden. Siehe 6.1.5</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
27	A	5.2	<p>A. Richtig. Die Verkürzung der Feedbackschleife zum Kunden unterstützt das Grundprinzip „Lernen aus Erfahrungen“. Siehe Tab. 7.1</p> <p>B. Falsch. Die agile Arbeitsweise misst der Gewährung von Toleranzen hinsichtlich dessen, was geliefert wird, eine größere Bedeutung bei und gewährt dagegen keine Toleranzen hinsichtlich Zeit und Kosten. Dies wendet das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ statt „Lernen aus Erfahrungen“ an. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Es ist nicht nur wichtig, das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ anzuwenden und sicherzustellen, dass es korrekt implementiert wird. Vielmehr muss auch erkannt werden, dass in diesem Prinzip der Kern dessen liegt, was Menschen dazu ermächtigt, sich selbst zu organisieren und mit dem angemessenen Maß an Governance die Kontrolle zu behalten, wenn sie PRINCE2 und Agile zusammen nutzen. Die agile Arbeitsweise misst der Gewährung von Toleranzen hinsichtlich dessen, was geliefert wird, eine größere Bedeutung bei und gewährt dagegen keine Toleranzen hinsichtlich Zeit und Kosten. Dies wendet das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ statt „Lernen aus Erfahrungen“ an. Siehe Tab. 7.1</p> <p>D. Falsch. Die agile Arbeitsweise misst der Gewährung von Toleranzen hinsichtlich dessen, was geliefert wird, eine größere Bedeutung bei und gewährt dagegen keine Toleranzen hinsichtlich Zeit und Kosten. Wenn nur ein Feature in Timebox 1 aufgenommen wird, gibt es keine Flexibilität bezüglich des Liefergegenstands. Infolgedessen besteht ein größeres Risiko einer Zeitüberschreitung. Dies wendet das Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ statt „Lernen aus Erfahrungen“ an. Siehe Tab. 7.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
28	B	5.3	<p>A. Falsch. Anforderungen innerhalb einer Timebox sollten mithilfe der MoSCoW-Priorisierung priorisiert werden. Eine Timebox bezieht sich nicht notwendigerweise auf eine Phase. Eine Phase kann mehrere Timeboxes enthalten. Siehe 25.5.1, Abb. 16.3</p> <p>B. Richtig. Nach dem Grundprinzip „Steuern über Managementphasen“ sollten Releases sorgfältig geplant werden, um sie in Phasen zu integrieren und einzupassen. Siehe Tab. 7.1</p> <p>C. Falsch. Das MVP ist eine Version des Endprodukts, die das Höchstmaß an validiertem Lernen mit dem geringsten Aufwand ermöglicht. Das MVP für die Website hätte in Phase 3 statt Phase 4 geliefert werden können, um schnell zu lernen bzw. schnell zu scheitern und das Grundprinzip „Fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung“ zu unterstützen. Siehe Tab. 7.1, Glossar</p> <p>D. Falsch. Der Zweck einer Retrospektive besteht darin, die Effektivität des Teams zu steigern, indem Fehler vermieden und erfolgreiche Verhaltensweisen gefördert werden. Sie unterstützt daher das Grundprinzip „Lernen aus Erfahrungen“ statt „Steuern über Managementphasen“. Siehe 10.4.3, Tab. 7.1</p>
29	D	5.4	<p>A. Falsch. Ein Kundenvertreter kann auf Detailebene zu mehr als einem Team beitragen, anstatt nur für ein einziges Team ernannt zu werden. Die Beteiligung von Kundenvertretern findet in der Regel in Fachbereichen statt und Kundenvertreter sind weniger stark beteiligt als Customer SMEs. Siehe 10.4.5.</p> <p>B. Falsch. Ein Kundenvertreter kann auf Detailebene zu mehr als einem Team beitragen, anstatt nur für ein einziges Team ernannt zu werden. Die Beteiligung von Kundenvertretern findet in der Regel in Fachbereichen statt und Kundenvertreter sind weniger stark beteiligt als Customer SMEs. Ein Vertreter des Lieferanten wird teilweise zugewiesen und in Hinblick auf bestimmte technische Informationen zu Rate gezogen. Ein Kundenvertreter wäre nicht in der Lage, den täglichen Support bereitzustellen, den das Marketingteam benötigt, und der Vertreter des Lieferanten würde nicht die Produktlieferung übernehmen. Siehe 10.4.5, Tab. B.2</p> <p>C. Falsch. Customer SMEs können Voll- oder Teilzeit arbeiten, abhängig von ihrer Rolle in der Organisation als Ganzes. Da nur „wenig tägliche“ Information und Beratung erforderlich ist, muss die Rolle nicht in Vollzeit besetzt werden. Der Supplier Subject Matter Expert (Supplier SME) arbeitet in der Regel Vollzeit. Siehe 10.4.4</p> <p>D. Richtig. Customer SMEs können Voll- oder Teilzeit arbeiten, abhängig von ihrer Rolle in der Organisation als Ganzes. Da nur „wenig tägliche“ Information und Beratung erforderlich ist, wird die Rolle höchstwahrscheinlich nicht in Vollzeit besetzt. Der Supplier SME arbeitet in der Regel Vollzeit. Siehe 10.4.4</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
30	D	5.4	<p>A. Falsch. Agile konzentriert sich auf Just-in-Time-Planung und verwendet häufig Backlogs für die Planung von Timeboxes. Die Teamplanung würde daher dann stattfinden, wenn die Arbeiten an der Timebox „Geschichte des Käses“ beginnen. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p> <p>B. Falsch. Kanban verwendet für die Einschätzung die Durchlaufzeiten. Bei Durchlaufzeiten geht es darum, wie lange eine Arbeitsaufgabe dafür benötigt, das System zu durchlaufen. Web&amp;Go nutzt Kanban, das IT-Team jedoch nicht, so dass die Durchlaufzeiten nicht anwendbar wären. Siehe Abb. 12.2, Glossar</p> <p>C. Falsch. Agile konzentriert sich auf Just-in-Time-Planung und verwendet Backlogs für die Planung von Timeboxes. Teamplanung würde daher dann stattfinden, wenn die Arbeiten an der Timebox „Geschichte des Käses“ beginnen würden. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p> <p>D. Richtig. Agile konzentriert sich auf Just-in-Time-Planung und verwendet häufig Backlogs für die Planung von Timeboxes. Die Teamplanung würde daher dann stattfinden, wenn die Arbeiten an der Timebox „Geschichte des Käses“ beginnen. Siehe 12.3.3, Abb. 12.3</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
31	C	5.5	<p>A. Falsch. Wenn sich die Änderungen auf die Baseline auswirken, anhand derer das Projekt begründet wurde, wird dies eher negativ wahrgenommen. Bei Änderungen an Baseline-Produkten, wie der Projektproduktbeschreibung, handelt es sich um Änderungen auf hoher Ebene, die Auswirkungen auf die Baseline haben und durch die Änderungssteuerung an den User Storys gehandhabt werden sollten. Die Verwendung von User Storys erklärt nicht, warum die Änderungssteuerung angewendet werden sollte. Siehe 14.2.1, Tab. 23.1, Abb. 14.1</p> <p>B. Falsch. Wenn sich die Änderungen auf die Baseline auswirken, anhand derer das Projekt begründet wurde, wird dies eher negativ wahrgenommen. Bei Änderungen an Baseline-Produkten, wie der Projektproduktbeschreibung, handelt es sich um Änderungen auf hoher Ebene, die Auswirkungen auf die Baseline haben und durch die Änderungssteuerung gehandhabt werden sollten, anstatt dynamisch als Änderung an den detaillierten Anforderungen behandelt zu werden. Siehe 14.2.1, Abb. 14.1, Tab. 23.1</p> <p>C. Richtig. Wenn sich die Änderungen auf die Baseline auswirken, anhand derer das Projekt begründet wurde, wird dies eher negativ wahrgenommen. Bei Änderungen an Baseline-Produkten, wie der Projektproduktbeschreibung, handelt es sich um Änderungen auf hoher Ebene, die Auswirkungen auf die Baseline haben und durch die Änderungssteuerung gehandhabt werden sollten. Siehe 14.2.1, Abb. 14.1, Tab. 23.1</p> <p>D. Falsch. Wenn sich die Änderungen auf die Baseline auswirken, anhand derer das Projekt begründet wurde, wird dies eher negativ wahrgenommen. Bei Änderungen an Baseline-Produkten, wie der Projektproduktbeschreibung, handelt es sich um Änderungen auf hoher Ebene, die Auswirkungen auf die Baseline haben und durch die Änderungssteuerung gehandhabt werden sollten. Der Customer SME ist Teil eines sich selbst organisierenden Liefertteams und sollte konsultiert werden. Siehe 14.2.1, Abb. 14.1, Tab. 23.1, Abb. 10.4</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
32	B	5.5	<p>A. Falsch. Obwohl es angebracht ist, eine unabhängige Prüfung auf Lieferebene durchzuführen, ob die Produkte des Projekts für den beabsichtigten Zweck geeignet sind, erklärt dies nicht die Notwendigkeit, diese „zuerst zu prüfen“. Siehe 11.3.4, Tab. B.2</p> <p>B. Richtig. Bei der Verwendung von PRINCE2 mit Agile muss frühzeitig, als Teil des Qualitätsmanagement-Ansatzes, eine Entscheidung in Bezug darauf getroffen werden, welche Anteile des Testing und der Qualitätskontrolle in der bevorzugten agilen Arbeitsweise von „zuerst prüfen/testen“ durchgeführt werden können. Siehe 11.3.4</p> <p>C. Falsch. Ein Entwickler, zum Beispiel ein Supplier SME, bietet die entsprechenden technischen Fähigkeiten, um die Produkte des Projekts zu entwerfen und eine erste Qualitätskontrolle durchzuführen. Dies erklärt jedoch nicht die Anforderung „zuerst prüfen“. Siehe 11.3.4, Tab. B.2</p> <p>D. Falsch. Definition of Ready bezeichnet eine Reihe von Kriterien, anhand derer bestimmt wird, ob mit einer Arbeit begonnen werden kann. Testing würde auf der Definition of Done basieren und nicht auf der Definition of Ready. Siehe Glossar</p>
33	B	5.6	<p>A. Falsch. Der Versand der Projektleitdokumentation per E-Mail und die Bitte um Bestätigung der Zustimmung wäre keine agile Arbeitsweise, die die Werte „Zusammenarbeit“ und „Selbstorganisation“ fördert. Siehe 7.4.2, 7.4.4</p> <p>B. Richtig. Die Projektleitdokumentation (oder Teile davon) sind eventuell im Information Radiator in Form von „Teamregeln“ vorhanden, damit sie für das Team ständig sichtbar sind. In dieser Frage bezieht sich „Teamregeln“ jedoch auf das Projektmanagement-Team. Die Liefertteams haben möglicherweise eigene „Teamregeln“. Siehe Tab. 23.1, Abb. 15.2</p> <p>C. Falsch. Workshops sind eine Form der umfassenden Kommunikation, die hilfreich für das Verständnis und die Vereinbarung der Werte ist, die implementiert werden sollen. Die Projektleitdokumentation (oder Teile davon) sind eventuell im Information Radiator vorhanden, damit sie für das Team ständig sichtbar sind. Allerdings würden die möglichen Vorteile agiler Werte nicht in der Projektleitdokumentation dokumentiert oder im Information Radiator angezeigt. Siehe 26.4.1, Tab. 23.1, Abb. 15.2</p> <p>D. Falsch. Wenn der Auftraggeber den Liefertteams die Ergebnisse präsentiert, ist dies kein kooperativer (agiler) Wert. Die Projektleitdokumentation (oder Teile davon) sind eventuell im Information Radiator vorhanden, damit sie für das Team ständig sichtbar sind. Siehe 7.4.2, Tab. 23.1, Abb. 15.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
34	A	5.6	<p>A. 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. Siehe Glossar</p> <p>B. Falsch. Die Timebox „Zahlung“ liefert unterschiedliche Anforderungen. Es ist unwahrscheinlich, dass sie Erfahrungen für die Lieferung der Timebox „Bestandskontrolle“ bereitstellt. Lean Startup bezieht sich auf die Verkürzung der Feedbackschleife in Einklang mit dem PRINCE2 Agile Wert „Erforschung“. Siehe 20.4.2.2</p> <p>C. Falsch. Betriebliche Übergaben finden wahrscheinlich bei einem Release oder sogar am Ende einer Timebox statt. Bis zum Ende der Timebox zu warten, beschleunigt jedoch nicht die Feedbackschleife zum Nachvollziehen der Kundenwünsche. Siehe 2.2, 20.4.2.2</p> <p>D. Falsch. Produktbeschreibungen im Arbeitspaket können auf einem Niveau definiert werden, das deutlich beschreibt, was das Team liefern muss, während das Team gleichzeitig beim Erstellen der Produkte nicht durch zu viele Details eingeschränkt wird. Die Entwicklung einer detaillierten Produktbeschreibung trägt nicht dazu bei, die Feedbackschleife zu beschleunigen und das Lernen zu ermöglichen. Siehe 20.4.2.2, 20.3.1</p>
35	A	5.7	<p>A. Richtig. Ein formeller Workshop kann zur Überprüfung der Phase als Teil eines Release-Reviews abgehalten werden oder wenigstens kann eine umfangreiche Demonstration für so viele Stakeholder wie angemessen angeboten werden. Siehe 21.3</p> <p>B. Falsch. In Retrospektiven wird zurückgeblickt und darüber nachgedacht, wie die Arbeit des Teams funktioniert hat, um Verbesserungen für die zukünftige Arbeitsweise umzusetzen. Ein Release-Review konzentriert sich eher auf Produkte als auf Prozesse. Siehe 21.3, 19.4.1</p> <p>C. Falsch. Ein formeller Workshop kann zur Überprüfung der Phase als Teil eines Release-Reviews durchgeführt werden oder wenigstens kann eine umfangreiche Demonstration für so viele Stakeholder wie angemessen angeboten werden – nicht nur für das Team. Siehe 21.3</p> <p>D. Falsch. Ein formeller Workshop kann durchgeführt werden, um die Phase zu überprüfen und um anschließend die nächste Phase als Teil eines Release-Reviews zu planen. Wenigstens sollte eine umfangreiche Demonstration für so viele Stakeholder wie angemessen angeboten werden. Bei der Demonstration der Funktionalität geht es allerdings um die Abnahme der Produkte der aktuellen Phase und nicht die Planung der nächsten Phase. Siehe 21.3</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
36	D	5.8	<p>A. Falsch. Kontinuierliche Prozessverbesserung ist ein bedeutendes Konzept in Agile. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um eine einbezogene Erfahrung, sondern um eine vereinbarte Arbeitsweise. Um diese Vereinbarung zu kommunizieren und festzuhalten, wird sie im Risikomanagement-Ansatz aufgezeichnet. Siehe Tab. 23.1, 23.2</p> <p>B. Falsch. Das Projektlogbuch kann vom Projektmanager zum Speichern von Informationen verwendet werden, die im Rahmen der informellen Kommunikation von Angesicht zu Angesicht gesammelt wurden. Um diese Vereinbarung zu kommunizieren und festzuhalten, wird sie im Risikomanagement-Ansatz aufgezeichnet. Siehe Tab. 23.1, 23.2</p> <p>C. Falsch. In Bezug auf die Rollen und Verantwortlichkeiten stützt sich die agile Arbeitsweise darauf, dass alle Beteiligten nach Risiken Ausschau halten und diese schnell zur Sprache bringen. Diese Verantwortung würde im Risikomanagement-Ansatz aufgezeichnet. Einzelne Risiken würden im Risikoregister aufgezeichnet. Siehe Tab. 23.1, 23.2</p> <p>D. Richtig. In Bezug auf die Rollen und Verantwortlichkeiten stützt sich die agile Arbeitsweise darauf, dass alle Beteiligten nach Risiken Ausschau halten und diese schnell zur Sprache bringen. Diese Verantwortung würde im Risikomanagement-Ansatz aufgezeichnet. Siehe Tab. 23.1</p>
37	B	5.8	<p>A. Falsch. Ein Burn-up Chart zeigt die abgeschlossene Arbeit im Vergleich zu der gesamten Arbeit, die in einer Timebox abgeschlossen werden muss. Es wird nicht für die Aufzeichnung von Kommunikation von Angesicht zu Angesicht verwendet. Siehe 15.4.1.3</p> <p>B. Richtig. Der Projektmanager kann im Projektlogbuch Informationen speichern, da unter Umständen sehr viel informell kommuniziert wird, zum Beispiel von Angesicht zu Angesicht. Siehe Tab. 23.2</p> <p>C. Falsch. Der Zweck einer Produktbeschreibung liegt darin, die Art, den Zweck, die Funktion und das Aussehen des Produkts im Detail zu verstehen. Sie wird nicht für die Aufzeichnung von informellen Diskussionen verwendet. Siehe A.17.1</p> <p>D. Falsch. Der Zweck der Produktstatusauskunft ist die Bereitstellung von Informationen über den Stand der Produkte innerhalb einer Phase oder einer Timebox. Sie wird nicht für die Aufzeichnung von informellen Diskussionen verwendet. Siehe A.18.1</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
38	C	5.9	<p>A. Falsch. Regelmäßige Releases werden geplant, um im Laufe des Projekts Nutzen bereitzustellen. Ein Großteil des Nutzens wird schon vor dem Ende des Projekts geliefert. Nutzen wird im Projekt „Golden Clog“ frühestens in Phase 3 geliefert. Siehe Tab 23.1</p> <p>B. Falsch. Der Nutzenmanagement-Ansatz dient zur Definition, wie und wann die Messung des erreichten Projektnutzens erfolgen kann. Regelmäßige Releases werden geplant, um im Laufe des Projekts Nutzen bereitzustellen. Ein Großteil des Nutzens wird schon vor dem Ende des Projekts geliefert. Nutzen wird im Projekt „Golden Clog“ frühestens in Phase 3 geliefert. Siehe A.1.1, Tab. 23.1</p> <p>C. Richtig. Regelmäßige Releases werden geplant, um im Laufe des Projekts Nutzen bereitzustellen. Ein Großteil des Nutzens wird schon vor dem Ende des Projekts geliefert. Nutzen wird im Projekt „Golden Clog“ frühestens in Phase 3 geliefert. Siehe Tab 23.1</p> <p>D. Falsch. Regelmäßige Releases werden geplant, um im Laufe des Projekts Nutzen bereitzustellen. Ein Großteil des Nutzens wird schon vor dem Ende des Projekts geliefert. Nutzen wird im Projekt „Golden Clog“ frühestens in Phase 3 geliefert. Phase 2 schafft die Grundlage für die Arbeiten in Phase 3, anstatt einen tatsächlichen Nutzen zu liefern. Siehe Tab. 23.1</p>
39	C	3.1	<p>A. Falsch. Maßnahmen, die gewährleisten, dass alle die agile Philosophie akzeptieren und den Unterschied zu einer traditionellen Arbeitsweise verstehen, wirken sich auf den Schieberegler „Akzeptanz von Agile“ aus. Siehe 24.7.6</p> <p>B. Falsch. Maßnahmen, die das Team dazu anhalten, sich über Teillieferungen Gedanken zu machen, die in der einen oder anderen Form nützlich sind, wirken sich auf den Schieberegler „Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung“ aus. Siehe 24.4.3</p> <p>C. Richtig. Die Reduzierung des Umfangs und die Priorisierung als Teamübung ist kundenorientiert und ein Beispiel für ein Verhalten, das zur Erhöhung des Schiebereglers „Flexibilität bezüglich Liefergegenstand“ beiträgt. In diesem Fall ist die Reduzierung des Umfangs um eine Produktionslinie keine Option. Aber die Reihenfolge (Priorität), in der diese geliefert werden, kann geändert werden. Siehe 24.7.1</p> <p>D. Falsch. Nachdem mit dem Agilometer eine Bewertung erstellt wurde, wird im nächsten Schritt festgestellt, was man tun kann, um die Schieberegler zu verbessern und weiter nach links zu verschieben Siehe 24.4</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
40	B	3.1	<p>A. Falsch. Dieser Schieberegler zeigt an, inwieweit sich die Stakeholder damit angefreundet haben, dass Änderungen unvermeidlich sind und passieren müssen, damit man auf ein fehlerfreies Produkt hinarbeitet. In dem beschriebenen Issue geht es darum, eine Lösung für eine Situation zu finden, in der Teams getrennt voneinander arbeiten und deren Aktivitäten koordiniert werden müssen. Siehe 24.7.1</p> <p>B. Richtig. Dieser Schieberegler zeigt an, ob die Kommunikation zwischen sämtlichen Beteiligten einfach ist. Um allen Arten von Risiken aufgrund der getrennten Standorte zu begegnen, muss ein Umfeld mit umfassender Kommunikation geschaffen werden, in dem sehr viel direkte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht stattfindet und in dem visuelle Informationen in Form von Prototypen und Modellen allgemein verfügbar sind. Siehe 24.7.3</p> <p>C. Falsch. Dieser Schieberegler kennzeichnet die Einfachheit, mit der dem Kunden durch regelmäßige Teillieferungen des Endprodukts in diesem Projekt ein Nutzen bereitgestellt werden kann. In dem beschriebenen Issue geht es darum, eine Lösung für eine Situation zu finden, in der Teams getrennt voneinander arbeiten und deren Aktivitäten koordiniert werden müssen. Siehe 24.7.4</p> <p>D. Falsch. Dieser Schieberegler bezieht sich auf die Arbeitsumgebung insgesamt, die eine agile Arbeitsweise umfassend unterstützt. Das Personal arbeitet in Vollzeit. Es ist hinreichend ausgebildet und verfügt über effiziente Arbeitsplattformen. In dem beschriebenen Issue geht es darum, eine Lösung für eine Situation zu finden, in der Teams getrennt voneinander arbeiten und deren Aktivitäten koordiniert werden müssen. Siehe 24.7.5</p>
41	C	3.1	<p>A. Falsch. Damit eine User Story als „bereit“ gilt, muss sie einen messbaren Nutzen haben. Dieser Eintrag ist nicht messbar und hat auch nichts mit der Frage zu tun, warum die Kisten in einem Lager gewünscht werden. Siehe 25.6.1.7</p> <p>B. Falsch. Damit eine User Story als „bereit“ gilt, muss sie einen messbaren Nutzen haben. Dieser Eintrag ist nicht messbar und hat auch nichts mit der Frage zu tun, warum die Kisten in einem Lager gewünscht werden. Siehe 25.6.1.7</p> <p>C. Richtig. Damit eine User Story als „bereit“ gilt, muss sie einen messbaren Nutzen haben. Dieser Eintrag ist messbar. Siehe 25.6.1.7</p> <p>D. Falsch. Damit eine User Story als „bereit“ gilt, muss sie einen messbaren Nutzen haben. Dieser Eintrag ist nicht messbar und eigentlich eine Funktion, die auch keine Lösung enthalten sollte. Siehe 25.6.1.7</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
42	D	3.1	<p>A. Falsch. Verzögerungsfreiheit ist mit hoher Wahrscheinlichkeit ein „Must“ (muss umgesetzt werden). Ein „Must“ ist wie folgt definiert: „Muss erledigt werden, denn sonst würde entweder der Output der Timebox nicht funktionieren, oder es würde sich nicht rentieren, den Output zu liefern“. Siehe Tab. 25.3</p> <p>B. Falsch. Verzögerungen von bis zu zwei Minuten sind wahrscheinlich ein „Should“ (sollte umgesetzt werden). Ein „Should“ ist wie folgt definiert: „Sollte erledigt werden, denn das ist sehr wünschenswert oder wichtig, aber kein „Must“ (muss umgesetzt werden).“ Siehe Tab. 25.3</p> <p>C. Falsch. Dies ist wahrscheinlich ein „Must“ (muss umgesetzt werden) oder ein „Should“ (sollte umgesetzt werden), da ein Arbeitsplatz wahrscheinlich Anforderungen für eine behindertengerechte Nutzung erfüllen muss. Ein „Must“ ist wie folgt definiert: „Muss erledigt werden, denn sonst würde entweder der Output der Timebox nicht funktionieren, oder es würde sich nicht rentieren, den Output zu liefern“. Siehe Tab. 25.3</p> <p>D. Richtig. Alternative Parkmöglichkeiten sind verfügbar, so dass dies wahrscheinlich ein „Could“ (könnte umgesetzt werden) oder „Won't“ (wird nicht umgesetzt) ist. Ein „Could“ ist wie folgt definiert: „Könnte erledigt werden, denn es ist nach wie vor wünschenswert oder wichtig, aber nicht im gleichen Maß wie ein „Should“ (sollte umgesetzt werden)“. „Won't“ ist wie folgt definiert: „Wird nicht vor der Frist umgesetzt.“ Siehe Tab. 25.3</p>
43	B	3.1	<p>A. Falsch. Visualisierungen sind in Verbindung mit Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ideal, werden jedoch nicht unbedingt eigenständig verwendet. Burn Charts erfolgen auf Detailebene und genügen nicht, um allein verwendet zu werden. Siehe 26.3.1</p> <p>B. Richtig. Einer der besten Wege für eine effektive Kommunikation ist ein Höchstmaß an direkter Kommunikation von Angesicht zu Angesicht. Das Team sollte so arbeiten, dass es sich selbst organisiert und befähigt ist, Entscheidungen zu treffen. Siehe 26.3.1, 10.2</p> <p>C. Falsch. Ein Workshop ist eine bedeutende Veranstaltung, deren Organisation und Durchführung viel Zeit und Ressourcen benötigt. Daher ist es immer ratsam, sich die Frage zu stellen, ob ein Workshop wirklich notwendig ist oder ob es eine andere Möglichkeit gibt, das Ziel zu erreichen (z. B. ein einfaches Meeting). Siehe 26.4.1.5</p> <p>D. Falsch. Wenn Kommunikation Meinungen oder Gefühle umfasst, ist das geschriebene Wort nicht so effektiv wie ein Telefonanruf oder ein persönliches Gespräch. Wöchentliche Informationen würden ebenfalls nicht schnell genug Informationen über Entscheidungen bereitstellen, wenn zum Beispiel zwei Produktlinien gegeneinander ausgetauscht würden. Siehe 26.3.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
44	B	3.1	<p>A. Falsch. Ein Zweck des Schwerpunktbereichs „Regelmäßige Releases“ ist es, durch Sichtbarkeit und Leistungsnachweise das Vertrauen in den Projektfortschritt zu stärken. Dies wäre allerdings weniger nützlich als die Identifizierung eines Issues beim Endprodukt. Siehe 27.1</p> <p>B. Richtig. Ein Zweck des Schwerpunktbereichs „Regelmäßige Releases“ ist die Reduzierung des Risikos, dass ein falsches Produkt geliefert wird. Es wäre entscheidend, das Issue zu erkennen, dass Lkws keinen uneingeschränkten Zugang zum Standort haben, da dies schon zu Beginn ein Anliegen war. Siehe 27.1</p> <p>C. Falsch. Ein Zweck des Schwerpunktbereichs „Regelmäßige Releases“ ist es, Feedback zu ermöglichen. Dies wäre allerdings weniger nützlich als die Identifizierung eines Issues beim Endprodukt. Siehe 27.1</p> <p>D. Falsch. Dies ist keine Anforderung im Zusammenhang mit der Lieferung des Endprodukts. Deshalb ist sie nicht relevant für den Schwerpunktbereich „Regelmäßige Releases“. Siehe 27.1</p>
45	D	3.2 a)	<p>A. Falsch. Bei dem Schieberegler „Maß der Zusammenarbeit“ geht es um die Arbeitsbeziehungen der beteiligten Parteien, nicht die Produktionslinien. Die Tatsache, dass die Lieferung der Produktionslinien nicht einem agilen Ansatz entspricht, ist eher bezeichnend für ein Problem mit dem Schieberegler „Vorteilhafte Umgebungsbedingungen“. Siehe 24.7.2, 24.7.5</p> <p>B. Falsch. Bei dem Schieberegler „Einfachheit der Kommunikation“ geht es darum, die Kommunikation unter allen Beteiligten sehr einfach zu machen. Die Hintergründe der Mitarbeiter sind nicht relevant dafür, wie die Kommunikation durchgeführt wird. Siehe 24.7.3</p> <p>C. Falsch. Bei dem Schieberegler „Vorteilhafte Umgebungsbedingungen“ geht es um die Arbeitsumgebung insgesamt und inwieweit sie eine agile Arbeitsweise umfassend unterstützt. Wenn nur zwei oder drei Teammitglieder agile Methoden verwenden wollen, ist dies eher bezeichnend für ein Problem mit dem Schieberegler „Akzeptanz von Agile“. Siehe 24.7.5, 24.7.6</p> <p>D. Richtig. Bei dem Schieberegler „Akzeptanz von Agile“ müssen alle Beteiligten die agile Philosophie akzeptieren und den Unterschied zu einer herkömmlichen Arbeitsweise verstehen. Siehe 24.7.6</p>

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>Referenz im Lehrplan</b>	<b>Begründung</b>
46	A	3.3 a)	<p>A. Richtig. Der Schieberegler „Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung“ bezieht sich darauf, dem Kunden durch regelmäßige Teillieferungen des Endprodukts einen Nutzen zu liefern. Da dies kein vernünftiger Ansatz für die Produktionslinie ist, würde dies auf eine niedrige Einstellung hindeuten. Siehe 24.7.4</p> <p>B. Falsch. Lernen und Validieren werden als kontinuierlicher Prozess für den Schieberegler „Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung“ angesehen. Dies würde als positive Eigenschaft gesehen und auf eine hohe Einstellung hindeuten. Siehe 24.7.4</p> <p>C. Falsch. Der Schieberegler „Einfachheit der Kommunikation“ macht es erforderlich, dass Teammitglieder räumlich nah beieinander arbeiten. Diese Eigenschaft ist nicht relevant für den Schieberegler „Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung“. Siehe 24.7.3</p> <p>D. Falsch. Der Schieberegler „Maß der Zusammenarbeit“ bezieht sich auf Mitarbeiter, die einen partnerschaftlichen Ansatz zwischen Kunden und Lieferanten umsetzen. Diese Eigenschaft ist nicht relevant für den Schieberegler „Fähigkeit zu iterativer Arbeit und inkrementeller Lieferung“. Siehe 24.7.2</p>
47	C	3.2 b)	<p>A. Falsch. Eine gute User Story definiert den Benutzer als eine Rolle, nicht als eine benannte Person. Siehe 25.6.1.7</p> <p>B. Falsch. Eine gute User Story sollte keine Lösung enthalten, wie zum Beispiel einen Warnhinweis. Siehe 25.6.1.7</p> <p>C. Richtig. Der Nutzen muss messbar sein und könnte weiterentwickelt werden, sodass er den Namen einer Vorschrift enthält. Siehe 25.6.1.7</p> <p>D. Falsch. Es gibt drei Felder, die das „Wer, Was und Warum“ beschreiben. Die Informationen sind absichtlich unzureichend, um ein Gespräch mit dem Kunden erforderlich zu machen. Zur Weiterentwicklung der User Story werden zusätzliche Informationen benötigt. Siehe 25.6.1.2</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
48	C	3.3 b)	<p>A. Falsch. Wenn neue Anforderungen eingehen, müssen einige der bestehenden möglicherweise weichen, auch wenn sie sich auf nicht-funktionale Anforderungen beziehen. Dies erfolgt durch Entfernen von Anforderungen oder Aufgaben, die ein ähnliches Maß an Aufwand erfordern. Siehe 25.5.9</p> <p>B. Falsch. Wenn der Kunde in Hinblick auf eine Anforderung seine Meinung ändert oder eine neue Anforderung einbringt, diese Anforderung jedoch keine Auswirkung auf die Projektproduktbeschreibung hat, würde das als Perspektive für ein präziseres Endprodukt und damit als etwas Positives angesehen. Diese neue Anforderung ändert nicht die Baseline. Siehe 25.5.8.1</p> <p>C. Richtig. Wenn neue Anforderungen eingehen, müssen einige der bestehenden möglicherweise weichen. Dies erfolgt durch das Entfernen von Anforderungen oder Aufgaben, die ein ähnliches Maß an Aufwand erfordern, nachdem die Priorität der neuen Anforderung definiert wurde. Siehe 25.5.9</p> <p>D. Falsch. Die Priorisierung der Anforderungen ist eine regelmäßige und grundlegende Aktivität bei der Verwendung von Agile, sodass das Team „die Menge nicht erledigter Arbeit maximiert“ und somit in der Lage ist, Termine einzuhalten, die Qualität der gelieferten Produkte zu sichern und auf Änderungen zu reagieren, die ein präziseres Endprodukt gewährleisten. Die neue Anforderung ist unter Umständen dringender als andere. Daher muss sie priorisiert werden, um sicherzustellen, dass sie angemessen eingeplant wird. Zum Beispiel könnten alle Funktionen im Zusammenhang mit dem Gewicht gleichzeitig geliefert werden. Siehe 25.5.10</p>

F	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
49	B	3.2 c)	<p>A. Falsch. Das tägliche Stand-up-Meeting bietet dem Lieferteam die Möglichkeit, Issues zu identifizieren. Dieser Ansatz stellt sicher, dass Issues entdeckt und schnell eskaliert werden, um sicherzustellen, dass Sprint- und Release-Ziele nicht beeinträchtigt werden. Dies erklärt jedoch nicht, inwieweit die Verwendung einer Webcam und von Kurznachrichten auf den Schwerpunktbereich „Umfassende Kommunikation“ zutreffen. Siehe 19.3.4</p> <p>B. Richtig. Technologie sollte im Hinblick darauf bewertet werden, ob sie die Kommunikation einfacher und effektiver macht. Webcams und Tools für die Zusammenarbeit können beim Aufbau eines mehrschichtigen Kommunikationsansatzes helfen. Siehe 26.3.1</p> <p>C. Falsch. Direkte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht sollte Telefongesprächen vorgezogen werden, aber es ist nicht immer möglich, dass sich alle am gleichen Ort befinden. Alternative Methoden müssen verwendet werden, wenn ein gemeinsamer Standort nicht möglich ist. Siehe 26.3.1</p> <p>D. Falsch. Für den Erfolg von PRINCE2 in einer agilen Umgebung ist eine effektive Kommunikation von entscheidender Bedeutung. Wenn die Kommunikation in einem agilen Kontext zusammenbricht, kann dies sehr schädlich sein. Es werden technische Lösungen gesucht, um den Kommunikationsverkehr auf schnellere, übersichtlichere Kanäle zu verlagern, wenn die Kommunikation nicht funktioniert. Siehe 26.3, 26.3.1</p>
50	D	3.3 d)	<p>A. Falsch. Die verschiedenen Ebenen eines Plans müssten in Bezug auf die Release-Planung synchronisiert werden. Dies ist eine gute Anwendung des Themas „Pläne“, nicht des Schwerpunktbereichs „Regelmäßige Releases“. Siehe 27.2.1</p> <p>B. Falsch. Es ist möglich, dass ein Projekt im Hinblick auf die Finanzierung späterer Projektabschnitte frühzeitig Nutzen bereitstellen muss. Dies ist jedoch kein Grund, warum Release-Pläne die Phasenpläne ergänzen sollten. Siehe 27.2.1</p> <p>C. Falsch. Eine Unterbrechung sollte nur erfolgen, wenn Produkte und Teilprodukte so schnell geliefert werden könnten, dass der Kunde Schwierigkeiten hätte, diese entsprechend entgegenzunehmen und zu verwenden. Ein gut gestalteter Release-Plan kann sich für eine Organisation als äußerst vorteilhaft erweisen. Er kann für Feedback sorgen, auf das bei der frühestmöglichen Gelegenheit reagiert werden kann. Siehe 27.2.1</p> <p>D. Richtig. Die Release-Planung muss in die PRINCE2-Pläne integriert werden. Die Release-Planung wird normalerweise im Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ überprüft. 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, 21.3</p>