



PRINCE2[®] Agile Foundation

VERSION 2

Globale Best Practice

Für alle Organisationen und Personen, die danach streben, ihren Erfolg durch Agilität zu beschleunigen!

Musterprüfung 2


Antworten und Begründungen

Mit
PeopleCert Plus
exklusive Vorteile
freischalten!

**Jetzt
mitmachen!**



Offizielle Schulungsunterlagen



Veröffentlicht von PeopleCert International Limited
Veröffentlicht in Zypern
Veröffentlichung gedruckt in Griechenland oder elektronisch vervielfältigt in Griechenland

Version 2.0 (Mai 2025)

Copyright © 2015-2025 PeopleCert International Limited und seine Tochtergesellschaften („PeopleCert“)

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments oder der darin enthaltenen Informationen darf kopiert, vertrieben, offengelegt oder anders als von PeopleCert befugt verwendet werden. Informationen, die als unter einer Creative-Commons-Lizenz stehend identifiziert wurden, können in Übereinstimmung mit dieser Lizenz verwendet werden. ITIL®, PRINCE2®, DEVOPS INSTITUTE®, LANGUAGECERT® und das Swirl-Logo sind eingetragene Marken von PeopleCert.

Rechtlicher Hinweis

Diese Veröffentlichung soll den Lesenden hilfreiche Informationen zur Verfügung stellen. Obwohl PeopleCert bei der Erstellung dieser Publikation mit Sorgfalt vorgegangen ist, übernimmt PeopleCert keine Garantie (weder ausdrücklich noch stillschweigend) für die Vollständigkeit, Genauigkeit oder Eignung der darin enthaltenen Informationen oder Beratungen, und PeopleCert haftet nicht für Verluste oder Schäden im Zusammenhang mit diesen Informationen oder Beratungen.

Musterprüfung 2: Antworten und Begründungen

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
1	C	2.2.15	<p>A. Falsch. Burn-Charts sind „eine Technik zur Darstellung des Fortschritts, beispielsweise innerhalb einer Timebox oder während einer Iteration. Dabei werden erledigte und noch anstehende Arbeiten anhand von ein oder mehreren Linien dargestellt, die regelmäßig, idealerweise täglich, aktualisiert werden“. Siehe 12.4.3</p> <p>B. Falsch. Die Definition of Done (DoD) ist „eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand, ein Arbeitsauftrag oder ein Bestandteil einer Aufgabe erfüllen muss, um als „fertig“ zu gelten“. Siehe 9.3.2.2</p> <p>C. Richtig. „Bewertungen der agilen Reife: wird zuerst beim „Vorbereiten eines Projekts“ oder beim „Initiieren eines Projekts“ bewertet. Sie basiert auf einer Bewertung der wichtigsten Messgrößen für Agilität (siehe Abschnitt 2.7.6): psychologische Sicherheit, agile Reife und agile Nachhaltigkeit.“ Siehe 12.4.1</p> <p>D. Falsch. Objectives and Key Results (OKRs) „sollen Organisationen dabei helfen, sich auf das Wesentliche zu fokussieren und ihre Teams auf gemeinsame Ziele auszurichten“. Sie werden nicht zur Bewertung der agilen Reife herangezogen. Siehe 12.3.2.3</p>
2	C	2.1.2	<p>A. Falsch. „Der Zweck der Practice „Issues“ besteht darin, Issues zu sammeln und zu bewerten und Änderungen an der Baseline des Projekts zu kontrollieren.“ Siehe 11.1</p> <p>B. Falsch. „Der Zweck der Practice „Risiko“ ist es, Unsicherheiten, die die Projektziele beeinträchtigen würden, zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern und dadurch die Erfolgchancen des Projekts zu erhöhen.“ Siehe Tabelle 10.1</p> <p>C. Richtig. „Der Zweck der Practice „Fortschritt“ ist es: Mechanismen zu etablieren, mit denen die tatsächlich erbrachten Leistungen überwacht und mit den Planzielen verglichen werden können und mit denen eine Prognose für die Projektziele und die weitere Machbarkeit des Projekts bereitgestellt werden kann.“ Siehe 12.1</p> <p>D. Falsch. „Der Zweck der Practice „Qualität“ besteht darin, die Anforderungen der Benutzer an die Projektprodukte zu dokumentieren und die Art und Weise zu etablieren, mit denen sie erfüllt werden.“ Siehe Tabelle 9.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
3	D	2.2.13	<p>A. Falsch. „Trading (oder Swapping) wird eingesetzt, um auf neue Änderungen zu reagieren, indem eine oder mehrere Anforderungen (Features oder User Storys) durch andere ersetzt werden, die in Bezug auf den erforderlichen Aufwand eine vergleichbare Größe haben.“ Er wird nicht zur Auflösung von Blockern verwendet. Siehe 11.4.1</p> <p>B. Falsch. „In einem Softwarekontext ist der Begriff Refactoring von Martin Fowler definiert als [...] der Prozess der Änderung eines Softwaresystems, durch die das externe Verhalten des Codes nicht verändert, sondern seine interne Struktur verbessert wird“. Dieses Konzept kann auf jedes Produkt angewendet werden, unabhängig davon, ob es sich um Software handelt oder nicht. Er wird nicht zur Auflösung von Blockern verwendet. Siehe 9.4.1</p> <p>C. Falsch. „Technische Schuld“ (Ward Cunningham) ist ein weiterer Begriff, der hauptsächlich im Softwarebereich verwendet wird. Er ist eine Metapher, die sich auf die möglichen Folgen einer Mangelhaftigkeit des Systemdesigns, der Softwarearchitektur oder der Softwareentwicklung bezieht. Die Schuld ist als Arbeit zu verstehen, die ausgeführt werden muss, bevor eine bestimmte Aufgabe als fertiggestellt angesehen werden kann.“ Siehe 9.4.2</p> <p>D. Richtig. Swarming „ist besonders wirksam jedoch als Technik zur Problemlösung, wenn ein Team auf ein Hindernis oder einen Blocker stößt, der den Fortschritt gefährdet. Wenn eine Aufgabe oder eine Story keine Fortschritte macht oder ein Hindernis auftaucht, das ein einzelnes Mitglied des Teams nicht allein lösen kann, kann das Team im „Schwarm“ an dem Issue arbeiten“. Siehe 11.4.2</p>
4	A	3.2.6	<p>A. Richtig. Das Thema „OKR definition“ umfasst Aktivitäten zur Definition oder Aktualisierung von OKRs im Team. Sein Ziel ist es zu definieren „eine klar definierte Menge an OKRs, die zur Steuerung des Projektfortschritts und zur Erfolgsmessung dient“. Siehe Tabelle 13.16</p> <p>B. Falsch. Das Thema „Release-Planung“ für die Initiierung umfasst Aktivitäten zur „Aktualisierung der Release Map“. Sein Ziel ist es zu aktualisieren ein „Release Map mit priorisierten Features und definierten Zeitplänen für kommende Releases.“ Siehe Tabelle 13.16</p> <p>C. Falsch. Das Thema „Persona-Definition“ ist nicht Teil des Release-Planungs-Workshops (für die Initiierung). Es wird im Projektinitiierungs-Workshop verwendet um zu „Identifizieren und definieren wichtige Benutzer-Personas, die als Orientierung für Produktentscheidungen dienen“. Siehe Tabelle 13.7</p> <p>D. Falsch. Das Thema „Nachbereitung“ umfasst Aktivitäten zur „Überprüfung der wichtigsten Outputs“ und dient nicht der Festlegung von Messungen zur Darstellung des Fortschritts. Siehe Tabelle 13.16</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
5	A	1.3.4	<p>A. Richtig. Nach dem Prinzip des „Steuern über Managementphasen „ein Projekt wird in einzelnen Phasen geplant, überwacht und gesteuert. Der Lenkungsausschuss gibt eine Phase nach der anderen frei und delegiert die Befugnis für die tägliche Steuerung der jeweiligen Phase, innerhalb der vereinbarten Toleranzen, an den Projektmanager“. Siehe 5.2.1.4</p> <p>B. Falsch. Nach dem Grundprinzip „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“ „das PRINCE2 Projektmanagement etabliert eine Governance-Struktur, indem Verantwortlichkeiten delegiert und Toleranzen (Grenzwerte) für sieben Leistungsaspekte festgelegt werden: Nutzen, Kosten, Zeit, Qualität, Umfang, Nachhaltigkeit und Risiko.“ Siehe 5.2.1.5.</p> <p>C. Falsch. Nach dem Grundprinzip „Produktorientierung“ „das PRINCE2 Projektmanagement legt den Schwerpunkt auf das Liefern klar definierter Outputs („Produkte“), anstatt sich ausschließlich auf Aktivitäten zu konzentrieren.“ Siehe 5.2.1.6.</p> <p>D. Falsch. Nach dem Grundprinzip „Anpassen an das Projekt“ „das PRINCE2 Projektmanagement ist flexibel und sollte je nach Projektgröße, Komplexität, Risiko und organisatorischem Kontext angepasst werden.“ Siehe 5.2.1.7.</p>
6	B	2.2.12	<p>A. Falsch. Ein Änderungsantrag ist „ein Vorschlag zur Änderung einer Baseline.“ Änderungsanträge kommen in der Regel von Benutzern und stellen zusätzliche Anforderungen oder eine Änderung der bestehenden Anforderungen dar. Siehe 11.3.1</p> <p>B. Richtig. Eine Spezifikationsabweichung ist „ein Produkt, das seine Qualitätsspezifikationen nicht erfüllen wird“. Siehe 11.3.1</p> <p>C. Falsch. „Ein Problem ist ein Issue mit unmittelbaren und negativen Auswirkungen [...]“ Ein Beispiel für ein Problem wäre, dass der ausgewählte Lieferant in Konkurs gegangen ist. Siehe 11.3.1</p> <p>D. Falsch. Ein Business-Chance ist „ein Issue, das unvorhergesehene positive Konsequenzen für das Projekt oder die Benutzerorganisation darstellt.“ Ein Beispiel für eine Business-Chance wäre eine zusätzliche Finanzierung, die zur Verfügung gestellt wurde. Siehe 11.3.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
7	D	1.3.5	<p>A. Falsch. Das Konzept der „Umfassende Kommunikation“ ist: „Die Idee ist, so viele Informationen wie möglich zu erhalten, um Missverständnisse oder Fehlinterpretationen zu minimieren, denn in den kurzen Iterationen innerhalb von Agile „bleibt keine Zeit für Missverständnisse.“ Siehe 2.7.3</p> <p>B. Falsch. Das „Growth Mindset“ „ist die grundlegende Überzeugung, dass jeder Mensch lernen, sich an Veränderungen anpassen und somit „wachsen“ kann, und wird oft als Kern des agilen Mindsets selbst angesehen.“ Siehe 2.7.3</p> <p>C. Falsch. Hier geht es um das Konzept „Servant Leadership“: „Einfach gesagt, steckt hinter Servant Leadership folgende Idee: Der beste Weg, ein Team zu führen besteht darin, ein Diener des Teams zu sein. Deshalb würde der Leader eines Teams die Anforderungen der Teammitglieder über die eigenen stellen. Es wäre seine Aufgabe, dafür zu sorgen, dass alle unterstützt werden, es ihnen gut geht und sie das haben, was sie brauchen.“ Siehe 2.7.3</p> <p>D. Richtig. Hier geht es um das Konzept „Training and Coaching“: „Die Menschen müssen nicht nur informiert werden, sondern sie müssen auch die Anwendung der vorgeschlagenen Änderungen durch theoretische Schulungen und praktisches Coaching am Arbeitsplatz verstehen.“ Siehe 2.7.3</p>
8	A	2.2.11	<p>A. Richtig. "Mit einem kumulativen Risiko-Burn-down-Chart (John Brothers) kann die gesamte Ebene des Risikos von Iterationen verfolgt werden. [...] Dies zeigt Trends in der Risikoexposition (idealerweise nimmt die Ebene des Gesamtrisikos mit der Zeit ab) [...]." Siehe 10.4.2</p> <p>B. Falsch. „Es gibt viele unterschiedliche Versionen von Canvas und Projekt-Canvas, aber ein PRINCE2 Agile Projekt-Canvas sollte Folgendes enthalten: Projektvision, Geschäftswert, Business-Optionen, Kosten, Benutzer, Umfang, Nutzen und Hauptrisiken.“ Siehe 6.3.2.1</p> <p>C. Falsch. Das Risikoregister wird verwendet um „eine Aufzeichnung der im Zusammenhang mit dem Produkt identifizierten Projektrisiken zu pflegen, einschließlich ihres Status und der bisherigen Entwicklung.“ Es zeigt also den Status einzelner Risiken, nicht das Gesamtrisiko während einer Iteration. Siehe Tabelle 10.1</p> <p>D. Falsch. „Ein Burn-up-Chart (siehe Abbildung 12.3) ist ein Verlaufsdiagramm, das die erledigte Arbeit im Verhältnis zu einer festgelegten Frist darstellt. Es wird häufig auf Projekt- oder Produktebene eingesetzt, um Story Points über mehrere Phasen oder Iterationen hinweg abzubilden und potenzielle Fertigstellungstermine zu prognostizieren.“ Siehe 12.4.3</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
9	A	2.2.7	<p>A. Richtig. „Eine Technik, die in frühen Planungsphasen (z. B. auf der Projektproduktebene eines Projekts) eingesetzt werden kann, ist die sogenannte Magic Estimation. Es handelt sich dabei um ein schnelles, gemeinsam ausgeführtes Priorisierungsverfahren, das dazu dient, den relativen Umfang oder die relative Komplexität von Aufgaben oder User Storys ohne langwierige Diskussionen zu schätzen.“ Siehe 8.4.3</p> <p>B. Falsch. „Ein Produktstrukturplan ist nützlich, um die zu liefernden Produkte und ihre wesentlichen Bestandteile zu beschreiben. Jedes Produkt wird in einer hierarchischen Struktur in seine Komponenten unterteilt, und die Anforderungen für diese Elemente werden erfasst.“ Siehe 8.4.1</p> <p>C. Falsch. „Die Entwicklung des Produktstrukturplans hilft dabei, Abhängigkeiten zwischen den Produkten zu identifizieren. Diese Abhängigkeiten können in einem Produktflussdiagramm beschrieben werden, das die Abfolge, in der die Produkte im Plan entwickelt werden, und etwaige Abhängigkeiten zwischen ihnen veranschaulicht.“ Siehe 8.4.2</p> <p>D. Falsch. „Die Technik basiert darauf, zunächst „relative“ Schätzungen (anstelle von „absolute“ Schätzungen) anhand der Kenntnisse des gesamten Teams zu erstellen, und zwar so, dass alle Teammitglieder vorurteilsfrei beitragen können.“ Siehe 8.4.3</p>
10	D	3.2.4	<p>A. Falsch. „Arbeitspaket freigeben: Der Projektmanager erstellt und überprüft die Arbeitspaketbeschreibung zusammen mit dem Product Owner und dem Lieferteam, vergewissert sich, dass sie das Arbeitspaket angenommen haben, und erteilt dem Team die Befugnis, mit den Arbeiten zu beginnen.“ Für diese Aktivität im Rahmen des Prozesses "Steuern einer Phase" ist kein spezielles agiles Ereignis erforderlich. Siehe 13.4.1, Tabelle 13.9</p> <p>B. Falsch. „Korrekturmaßnahmen einteilen: Der Projektmanager sammelt alle relevanten Informationen zur Abweichung, identifiziert mögliche Lösungen, wählt die am besten geeignete Option und leitet Korrekturmaßnahmen durch die Freigabe eines Arbeitspakets ein.“ Für diese Aktivität im Rahmen des Prozesses „Steuern einer Phase“ ist kein spezielles agiles Ereignis erforderlich. Siehe 13.4.1, Tabelle 13.9</p> <p>C. Falsch. „Issues und Risiken eskalieren: Der Projektmanager analysiert die Release Map, um das Ausmaß der Abweichung und deren Auswirkungen zu bestimmen. Er entwickelt geeignete Gegenmaßnahmen, bewertet diese im Hinblick auf den Projekt-Canvas sowie ihre Auswirkungen auf die Release Map und fasst die Situation, die Optionen und seine Empfehlung in einem Ausnahmebericht für den Lenkungsausschuss zusammen.“ Für diese Aktivität im Rahmen des Prozesses „Steuern einer Phase“ ist kein spezielles agiles Ereignis erforderlich. Siehe 13.4.1, Tabelle 13.9</p> <p>D. Richtig. „Phasenstatus bewerten: der Projektmanager überprüft den Fortschritt der Phase und entscheidet, ob Maßnahmen erforderlich sind. Er aktualisiert die Release Map, sofern die aggregierte Bewertung zu Änderungen der Prognosen führt, und bestätigt, wenn die Verantwortung für eines der Produkte auf die Benutzer übergegangen ist.“ Diese Aktivität findet im Rahmen einer "Fortschrittsprüfung" statt. Siehe 13.4.1, Tabelle 13.9</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
11	A	1.1.7	<p>A. Richtig. „Prinzipien: die zentralen Leitlinien, die das agile Verhalten steuern. Diese leiten sich aus dem Agilen Manifest ab, einschließlich Prinzipien wie „Änderungen von Anforderungen willkommen heißen, auch wenn sie erst spät in der Entwicklung auftreten“. Teams, die diese Prinzipien verinnerlicht haben, verstehen das „Warum?“ hinter den Praktiken und Techniken/Prozessen, was zu einem anpassungsfähigeren agilen Ansatz führt.“ Siehe 2.6.1</p> <p>B. Falsch. „Praktiken: [...] Aktivitäten (z. B. Veranstaltungen/Workshops), die in agilen Frameworks eingesetzt werden. Dies sind die sichtbarsten Aspekte der agilen Umsetzung und eine Anleitung für das, was Agile-Teams tun, aber sie kratzen nur an der Oberfläche der wahren Agilität. Teams, die sich nur auf die Praktiken konzentrieren, scheinen zwar agil zu sein, verfügen aber nicht über das für den langfristigen agilen Erfolg notwendige Mindset.“ Siehe 2.6.1</p> <p>C. Falsch. „Prozesse: Die formalen Prozesse, die in agilen Frameworks verwendet werden, strukturieren die agilen Implementierungen und geben den Teams vor, wann sie Wert liefern und wie sie die Arbeit managen sollen. Prozesse allein gewährleisten jedoch keine Agilität; sie müssen durch tiefere Prinzipien und Werte unterstützt werden, um Raum für Veränderung und Innovationen zu schaffen.“ Siehe 2.6.1</p> <p>D. Falsch. „Werte: Die Grundwerte von Agile sind im Agilen Manifest definiert. Diese Werte sind die Grundlage von Agile und umfassen alles andere. Sie verlagern den Schwerpunkt von starren Prozessen auf Menschen, Zusammenarbeit und den Wert für die Benutzer. Ein wirklich agiles Team lebt nach diesen Werten, die es ihm ermöglichen, anpassungsfähiger und fähig zu kontinuierlicher Verbesserung zu sein.“ Siehe 2.6.1</p>
12	B	4.1.1	<p>A. Falsch. Die Roadmap in Agile ist nicht starr, sondern flexibel: „Produktvision und Roadmap: Agile Produktmanager pflegen eine übergeordnete Produktvision und richten die Arbeiten des Entwicklerteams durch eine flexible Roadmap auf diese Vision aus.“ Siehe 14.2.2.1</p> <p>B. Richtig. „Die Roadmap wird auf der Grundlage des Feedbacks von Stakeholdern, Kunden und der Marktbedingungen kontinuierlich angepasst.“ Siehe 14.2.2.1</p> <p>C. Falsch. Das agile Produktmanagement betont die Zusammenarbeit mit den Stakeholdern: „Agile Produktmanager arbeiten eng mit der Entwicklung, dem Design und anderen Stakeholdern zusammen, um sicherzustellen, dass das Produkt sowohl auf Business-Ziele als auch auf Benutzerbedürfnisse ausgerichtet ist.“ Siehe 14.2.2.1</p> <p>D. Falsch. Das Agil betont Flexibilität und Anpassungsfähigkeit, nicht Starrheit: „Iteration und Priorisierung: Das agile Produktmanagement legt den Schwerpunkt auf kurze Entwicklungszyklen, die oft als Sprints (in Scrum) oder Iterationen (in Kanban) bezeichnet werden. Der Produktmanager arbeitet eng mit dem Team zusammen, um Features und Verbesserungen auf der Grundlage des Business-Mehrwerts, Benutzer-Feedbacks und sich entwickelnder Marktanforderungen zu priorisieren.“ Siehe 14.2.2.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
13	B	3.1.1	<p>A. Falsch. „Zweck des Prozesses „Initiieren eines Projekts“ ist es, eine solide Grundlage für das Projekt zu etablieren, die dem Business ein klares Bild davon vermittelt, was mit den geplanten Arbeiten zur Lieferung des Projektprodukts verbunden ist, bevor größere Ausgaben oder Ressourcen zugesagt werden.“ Siehe 13.4.1</p> <p>B. Richtig. „Der Zweck des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ besteht darin, die Schnittstelle zwischen dem Projektmanager und dem Lieferteam zu steuern. Dies wird erreicht, indem die Anforderungen an die Annahme, Ausführung, Berichterstattung und Lieferung von Spezialistenprodukten vereinbart werden.“ Siehe 13.6.1</p> <p>C. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ ist es, durch Beantwortung der Frage „Handelt es sich um ein machbares und lohnendes Projekt?“ sicherzustellen, dass die Voraussetzungen für das Initiieren eines Projekts geschaffen werden.“ Siehe 13.2.1</p> <p>D. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Managen eines Phasenübergangs“ besteht darin, dem Projektmanager die Bereitstellung ausreichender Informationen an den Lenkungsausschuss sicherzustellen, damit er: den Erfolg der aktuellen Phase überprüfen, die aktualisierte Release Map überprüfen, den nächsten Phasenplan genehmigen (aktualisierte Release Map), den aktualisierten Projektplan überprüfen und die fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung und die Vertretbarkeit der Risiken bestätigen kann.“ Siehe 13.7.1</p>
14	B	2.1.2	<p>A. Falsch. „Der Zweck der Practice „Issues“ besteht darin, Issues zu sammeln und zu bewerten und Änderungen an der Baseline des Projekts zu kontrollieren.“ Siehe 11.1</p> <p>B. Richtig. „Der Zweck der Practice „Fortschritt“ ist es, Mechanismen zu etablieren, mit denen die tatsächlich erbrachten Leistungen überwacht und mit den Planzielen verglichen werden können und mit denen eine Prognose für die Projektziele und die weitere Machbarkeit des Projekts bereitgestellt werden kann.“ Siehe 12.1</p> <p>C. Falsch. „Der Zweck der Practice „Business Case“ ist die Etablierung geeigneter Mechanismen für die Beurteilung, ob ein Projekt wünschenswert, machbar und erreichbar ist (und bleibt), um auf dieser Grundlage über weitere Investitionen entscheiden zu können.“ Siehe 6.1</p> <p>D. Falsch. „Der Zweck der Practice „Risiko“ ist es, Unsicherheiten, die die Projektziele beeinträchtigen würden, zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern und dadurch die Erfolgchancen des Projekts zu erhöhen.“ Siehe 10.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
15	D	2.2.4	<p>A. Falsch. „Der Projektmanager ist befugt, die laufende Abwicklung eines Projekts im Auftrag des Lenkungsausschusses und innerhalb der vereinbarten Projekttoleranzen und Einschränkungen zu übernehmen.“ Es gibt nur einen Projektmanager, wenn es mehrere Teams gibt. Siehe Tabelle 7.2, Abbildung 7.2</p> <p>B. Falsch. „Der Team Coach arbeitet eng mit einem oder zwei spezifischen Teams zusammen, um deren Effektivität und Leistung zu verbessern.“ „Der Agile Coach dient als Mentor und Moderator, der Organisationen bei der Umsetzung und Aufrechterhaltung von agilen Prinzipien und agilen Praktiken unterstützt.“ Wenn es mehrere Teams gibt, werden sie nicht zusammengelegt. Siehe Tabelle 7.2, Abbildung 7.2</p> <p>C. Falsch. Entwickler „arbeiten schrittweise an der Lieferung qualitativ hochwertiger, funktionaler Produkt(e), der Lösung technischer Probleme und der kontinuierlichen Verbesserung der Ergebnisse, indem sie sich an (agile) Best Practices halten.“ Mehrere Teams haben die gleiche Zusammensetzung wie Projekte mit einem einzigen Team. Siehe Tabelle 7.2, Abbildung 7.2</p> <p>D. Richtig. Product Owners sind „dafür verantwortlich, die ihnen zugeteilte Arbeit innerhalb der mit dem Projektmanager vereinbarten Toleranzen und Einschränkungen zu liefern.“ Es kann mehr als einen Product Owner geben, wenn es mehrere Teams gibt. Siehe Tabelle 7.2, Abbildung 7.2</p>
16	B	1.1.10	<p>A. 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 Glossar</p> <p>B. Richtig. Scrum ist „ein iterativer, Timebox-basierter Ansatz zur Produktlieferung, der als „ein leichtgewichtiges Rahmenwerk beschrieben wird, das Menschen, Teams und Organisationen dabei hilft, durch adaptive Lösungen für komplexe Probleme Wert zu schaffen“ (The Scrum Guide von Ken Schwaber und Jeff Sutherland, aktualisiert im November 2020).“ Siehe Glossar</p> <p>C. Falsch. eXtreme Programming legt Wert auf schnelles Feedback, verwendet aber keine Sprints als Kernstruktur. „TDD bezieht sich auf die Test-first-Programmierkonzepte von eXtreme Programming (XP): Es bedarf der Automatisierung und findet in der Regel auf der Ebene des „Unit-Tests“ statt (d.h. des kleinsten testbaren Teils eines Systems).“ Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Kanban ist „ein Ansatz zur Verbesserung des Arbeitsflusses und Optimierung eines Systems, indem Arbeitsflüsse visualisiert werden und die Menge angefangener Arbeit begrenzt wird. Er stützt sich auf ein „Pull-System“, das durch die Begrenzung der Anzahl der im Umlauf befindlichen Arbeitselemente umgesetzt wird, um mögliche Engpässe in Prozessen zu identifizieren.“ Siehe Glossar</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
17	C	4.2.1	<p>A. Falsch. KI, nicht Menschen, verarbeitet riesige Daten schnell: „KI kann Grundprinzip durch eine kontinuierliche Analyse der Machbarkeit eines Projekts stärken. Mithilfe prädiktiver Analytik kann KI die künftige Leistung eines Projekts vorhersagen und anhand historischer und Echtzeit-Daten abschätzen, ob die erwarteten Nutzen mit dem geplanten Zeitrahmen und Budget erreichbar sind.“ Siehe 15.4.1</p> <p>B. Falsch. „KI unterstützt die Teamführung, indem sie Projektteams hilft, die Komplexität von Beziehungen zu verstehen, individuelle Stärken zu erkennen und die Verteilung der Arbeitslast zu überwachen.“ Siehe 15.4.2</p> <p>C. Richtig. „KI unterstützt eine effektive Kommunikation, indem sie die Erfassung und Verteilung von Informationen automatisiert, zeitnahe Einblicke ermöglicht und die Projekttransparenz erhöht. Sie kann die Antworten auf häufige Anfragen straffen [...]. Durch automatisierte Routine-Updates wird die Projekt-Leitungsebene entlastet, sodass sie sich in Bezug auf die Ausrichtung und das Engagement im Projekt auf strategisch relevante, wirkungsvolle Kommunikation konzentrieren kann.“ Siehe 15.4.2</p> <p>D. Falsch. „KI unterstützt eine effektive Kommunikation, indem sie die Erfassung und Verteilung von Informationen automatisiert, zeitnahe Einblicke ermöglicht und die Projekttransparenz erhöht. Ein Projekt-Chatbot kann häufige Anfragen automatisiert beantworten und so sicherstellen, dass Stakeholder schnell auf FAQs und wichtige Informationen zugreifen können.“ Es wird jedoch immer die Notwendigkeit bestehen, mit Stakeholdern zu kommunizieren. Siehe 15.4.2</p>
18	A	1.2.2	<p>A. Richtig. „Kommerzieller Kontext: Es ist zu berücksichtigen, dass die Lieferanten der Produkte des Projekts möglicherweise nicht zur beauftragenden Organisation gehören.“ Siehe 1.3.4</p> <p>B. Falsch. „Liefermethode: Es ist wichtig, die Art und Weise zu berücksichtigen, in der die Projektarbeit geliefert werden soll (z. B. linear-sequenziell, iterative-inkrementelle). PRINCE2 Projektmanagement ist so konfiguriert, dass das Projekt jede beliebige Liefermethode einsetzen kann, wohingegen PRINCE2 Agile speziell für Projekte konzipiert ist, die iterative und inkrementelle (agile) Liefermethoden verwenden.“ Siehe 1.3.4</p> <p>C. Falsch. „Organisatorischer Kontext: Projekte finden nicht im luftleeren Raum statt; sie können Teil eines Programms oder Portfolios sein, oder es kann sich um eigenständige Projekte handeln, die eine einmalige Änderung in der Betriebsumgebung einleiten[...].“ Siehe 1.3.4</p> <p>D. Falsch. „Umfang: Der Umfang und die Komplexität eines Projekts können von relativ einfachen bis hin zu wesentlich größeren und komplexeren reichen. Der Umfang des Projekts beeinflusst die Art und Weise, wie es gemanagt und gesteuert wird, z. B. die Formalität rund um Governance, Dokumentation, Projektstruktur und festgelegte Toleranzen.“ Siehe 1.3.4</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
19	A	3.2.5	<p>A. Richtig. „Der Zweck des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ besteht darin, die Schnittstelle zwischen dem Projektmanager und dem Lieferteam zu steuern. Dies wird erreicht, indem die Anforderungen an die Annahme, Ausführung, Berichterstattung und Lieferung von Spezialistenprodukten vereinbart werden.“ Siehe 13.6.1</p> <p>B. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Managen eines Phasenübergangs“ besteht darin, dem Projektmanager die Bereitstellung ausreichender Informationen an den Lenkungsausschuss sicherzustellen, damit er: den Erfolg der aktuellen Phase überprüfen, die aktualisierte Release Map überprüfen, den nächsten Phasenplan genehmigen (aktualisierte Release Map), den aktualisierten Projektplan überprüfen und die fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung und die Vertretbarkeit der Risiken bestätigen kann.“ Siehe 13.7.1</p> <p>C. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Steuern einer Phase“ ist, die anfallenden Arbeiten zuzuweisen und zu überwachen, Issues zu bearbeiten, erzielte Fortschritte an den Lenkungsausschuss zu melden und Korrekturmaßnahmen einzuleiten, um sicherzustellen, dass die Phase innerhalb der durch den Lenkungsausschuss vorgegebenen Toleranzen bleibt.“ Siehe 13.5.1</p> <p>D. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ ist es, durch Beantwortung der Frage „Handelt es sich um ein machbares und lohnendes Projekt?“ sicherzustellen, dass die Voraussetzungen für das Initiieren eines Projekts geschaffen werden.“ Siehe 13.2.1</p>
20	C	1.3.1	<p>A. Falsch. Zum Inhalt des kommerzieller Management-Ansatzes auf hoher Ebene gehören „Liefermodell, Ressourcen (für Lieferantenansprache, Beschaffung, Vertragsmanagement-Aktivitäten), Verantwortlichkeiten, unterstützende Tools und Techniken, Standards, Referenzen“. Siehe Tabelle 7.3</p> <p>B. Falsch. Zum Inhalt des Nutzenmanagement-Ansatzes auf hoher Ebene gehören "Verfahren zur Nutzenrealisierung, Anleitung zur Nutzenmessung und Toleranzen, Verantwortlichkeiten, Ressourcen für Nutzenmanagement-Aktivitäten, unterstützende Tools und Techniken, Standards, Referenzen". Siehe Tabelle 6.1</p> <p>C. Richtig. Ein PRINCE2 Agile Projekt-Canvas „enthält die folgende: Projektvision, Geschäftswert, Business-Optionen, Kosten, Benutzer, Umfang, Nutzen und Hauptrisiken“. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. „Benutzer-/Kundenanforderungen können anfangs recht umfangreich oder vage formuliert sein. Vor diesem Hintergrund ist eine spezifische Art von User Story, auch bekannt als Epic (Mike Cohn), entstanden. In Agile werden Epics oft als User Storys auf hoher Ebene bezeichnet, die in detailliertere User Storys heruntergebrochen werden können.“ Siehe 8.3.2.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
21	A	2.2.14	<p>A. Richtig. „In PRINCE2 Agile liegt das Augenmerk des gesamten Projektmanagement-Teams in der Regel auf der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands. Deshalb ist die Verwendung von Burn-Charts naheliegend, und zwar unabhängig von der jeweiligen Projektebene.“ Siehe 12.3.1</p> <p>B. Falsch. „In PRINCE2 Agile liegt das Augenmerk des gesamten Projektmanagement-Teams in der Regel auf der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands. Deshalb ist die Verwendung von Burn-Charts naheliegend, und zwar unabhängig von der jeweiligen Projektebene.“ In PRINCE2 Agile Nulltoleranz ist gesetzt „für zusätzliche Kosten auf allen Ebenen der Planung.“ Es macht daher keinen Sinn, die Ausgaben mit dem Budget zu vergleichen. Siehe 12.3.1, Tabelle 3.1</p> <p>C. Falsch. „In PRINCE2 Agile liegt das Augenmerk des gesamten Projektmanagement-Teams in der Regel auf der flexiblen Handhabung des Liefergegenstands. Deshalb ist die Verwendung von Burn-Charts naheliegend, und zwar unabhängig von der jeweiligen Projektebene.“ In PRINCE2 Agile Nulltoleranz ist gesetzt „für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung“, Daher gibt es keine Toleranz für die Punktverfolgung. Siehe 12.3.1, Tabelle 3.1</p> <p>D. Falsch. „Retrospektiven, die die Möglichkeit bieten, Erfahrungen zu sammeln und danach zu handeln, um die Umsetzung von Veränderungen zu verbessern.“ Sie treten am Ende einer Iteration und nicht während einer Iteration auf und sollten daher nicht verwendet werden, um den Fortschritt während einer Iteration zu verfolgen. Siehe 4.2.4</p>
22	B	2.2.2	<p>A. Falsch. Es ist der Nutzenmanagement-Ansatz, der verwendet wird, um „die zu etablierenden Nutzenmanagement-Maßnahmen zu definieren [...]“. Siehe Tabelle 6.1</p> <p>B. Richtig. „Die Definition eines Minimum Viable Product (MVP) variiert je nach Projekt und hängt vom Grad der Unsicherheit ab. In einem hochgradig innovativen Umfeld geht es häufig darum, zentrale Annahmen möglichst früh zu validieren. In PRINCE2 Agile dient das Minimum Viable Product (MVP) der Überprüfung der Produktidee und der Machbarkeit, indem die wichtigsten Features mit minimalem Aufwand getestet werden.“ Siehe 6.3.1</p> <p>C. Falsch. Es ist eine Arbeitspaketbeschreibung, die dazu dient, „zu beschreiben, wie ein oder mehrere Produkte hergestellt und geliefert werden“. Siehe Tabelle 8.1</p> <p>D. Falsch. Es ist ein Produktstrukturplan, das es „nützlich ist, um die zu liefernden Produkte und ihre wesentlichen Bestandteile zu beschreiben“. Siehe 8.4.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
23	C	1.1.4	<p>A. Falsch. „Langfristige Auswirkung vs. kurzfristige Mechanik: „Agil sein“ führt zu einem kulturellen Wandel und langfristiger organisatorischer Resilienz, während „agil handeln“ allein mehr auf die Mechanik agiler Vorgehensweisen ausgerichtet ist, die zwar kurzfristige Effizienzgewinne bringen, aber keine nachhaltige Resilienz.“ Siehe 2.3.1</p> <p>B. Falsch. „Anpassungsfähigkeit vs. Routine: „Agil sein“ ermöglicht es den Teams, sich an Änderungen anzupassen und kritisch über ihre Arbeit nachzudenken, während „agil handeln“ allein die Teams einschränken kann, wenn sie sich starr an Frameworks halten, ohne das „Warum“ dahinter zu verstehen.“ Siehe 2.3.1</p> <p>C. Richtig. „Langfristige Auswirkung vs. kurzfristige Mechanik: „Agil sein“ führt zu einem kulturellen Wandel und langfristiger organisatorischer Resilienz, während „agil handeln“ allein mehr auf die Mechanik agiler Vorgehensweisen ausgerichtet ist, die zwar kurzfristige Effizienzgewinne bringen, aber keine nachhaltige Resilienz.“ Siehe 2.3.1</p> <p>D. Falsch. „Anpassungsfähigkeit vs. Routine: „Agil sein“ ermöglicht es den Teams, sich an Änderungen anzupassen und kritisch über ihre Arbeit nachzudenken, während „agil handeln“ allein die Teams einschränken kann, wenn sie sich starr an Frameworks halten, ohne das „Warum“ dahinter zu verstehen.“ Siehe 2.3.1</p>
24	A	4.1.2	<p>A. Richtig. „Um nach der Übergabe die Kontinuität und Ausrichtung an agilen Vorgehensweisen zu sichern, müssen mehrere agile Artefakte und Tools effektiv übergeben werden.“ Siehe 14.2.1</p> <p>B. Falsch. „Eskalationspfade mit klaren Kontaktangaben und Zeitvorgaben für die Lösung von Issues unterstützen den Wissenstransfer und die betriebliche Umsetzung.“ Sie gewährleisten jedoch keine Ausrichtung auf agile Praktiken nach der Überführung. Siehe 14.2.1</p> <p>C. Falsch. „Abschließend trägt die Einrichtung kontinuierlicher Feedback-Mechanismen, z. B. in Form von Umfragen oder strukturierten Check-ins, zusätzlich zur erfolgreichen Transformation bei. Diese Mechanismen liefern Echtzeit-Einblicke zur Überwachung des Integrationserfolgs und ermöglichen bei Bedarf Anpassungen.“ Sie gewährleisten jedoch keine Ausrichtung auf agile Praktiken nach der Überführung. Siehe 14.2.1</p> <p>D. Falsch. „Betriebsverfahren, die in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung dargestellt sind und Konfigurationsmanagement, Wartungspläne, anwendbare Service Level Agreements (SLAs) sowie Leitfäden zur Fehlerbehebung umfassen, erleichtern eine reibungslose und konsistente Wartung und schaffen klare betriebliche Rahmenbedingungen.“ Sie gewährleisten jedoch nicht die AUSRICHTUNG auf agile Praktiken nach der Überführung. Siehe 14.2.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
25	D	2.3.1	<p>A. Falsch. Der Product Owner hat die Verantwortung „die Produkt-Backlogs und User Storys vorbereiten und pflegen. Arbeitspaketbeschreibungen mit dem Projektmanager vereinbaren“. Siehe Tabelle B.1</p> <p>B. Falsch. „Der Team Coach arbeitet eng mit einem oder zwei spezifischen Teams zusammen, um deren Effektivität und Leistung zu verbessern.“ Siehe Tabelle 7.2</p> <p>C. Falsch. Testers sind dafür verantwortlich „Qualitätssicherungsprozesse in agile Iterationen integrieren sowie Produkte im Hinblick auf die Abnahmekriterien und die „Definition of Done“ des Teams überprüfen“. Siehe Tabelle B.1</p> <p>D. Richtig. Entwickler sind dafür verantwortlich „Produktinkremente während eines Projekts entwerfen, entwickeln und pflegen“. Siehe Tabelle B.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
26	C	1.4.4	<p>A. Falsch. "Agile Arbeitsweisen unterstützen das organisatorische Change Management durch: häufige Releases, die eine schrittweise und reibungslose Übernahme von Veränderung ermöglichen; Einbinden der Benutzer im Lieferteam, zur Förderung der organisatorischen Umsetzung; häufiges Testen zur Forderung des Engagements der Benutzer; Fortschrittsüberprüfungen, einschließlich Demos, die das Engagement der Benutzer fördern und die Umsetzung beschleunigen; Retrospektiven, die Möglichkeit bieten, Erfahrungen zu sammeln und danach zu handeln, um die Umsetzung von Veränderungen zu verbessern; regelmäßiges Feedback, das sowohl während der Iterationen als auch nach einem Release einbezogen werden kann." Siehe 4.2.4</p> <p>B. Falsch. "Agile Arbeitsweisen unterstützen das organisatorische Change Management durch: häufige Releases, die eine schrittweise und reibungslose Übernahme von Veränderungen ermöglichen; Einbinden der Benutzer im Lieferteam, zur Förderung der organisatorischen Umsetzung; häufiges Testen, zur Forderung des Engagements der Benutzer; Fortschrittsüberprüfungen, einschließlich Demos, die das Engagement der Benutzer fördern und die Umsetzung beschleunigen; Retrospektiven, die Möglichkeit bieten, Erfahrungen zu sammeln und danach zu handeln, um die Umsetzung von Veränderungen zu verbessern; regelmäßiges Feedback, das sowohl während der Iterationen als auch nach einem Release einbezogen werden kann." Siehe 4.2.4</p> <p>C. Richtig. "Agile Arbeitsweisen unterstützen das organisatorische Change Management durch: häufige Releases, die eine schrittweise und reibungslose Übernahme von Veränderungen ermöglichen; Einbinden der Benutzer im Lieferteam, zur Förderung der organisatorischen Umsetzung; häufiges Testen, zur Forderung des Engagements der Benutzer; Fortschrittsüberprüfungen, einschließlich Demos, die das Engagement der Benutzer fördern und die Umsetzung beschleunigen; Retrospektiven, die Möglichkeit bieten, Erfahrungen zu sammeln und danach zu handeln, um die Umsetzung von Veränderungen zu verbessern; regelmäßiges Feedback, das sowohl während der Iterationen als auch nach einem Release einbezogen werden kann." Daher unterstützen häufige Releases OCM. Siehe 4.2.4</p> <p>D. Falsch. "Agile Arbeitsweisen unterstützen das organisatorische Change Management durch: häufige Releases, die eine schrittweise und reibungslose Übernahme von Veränderungen ermöglichen; Einbinden der Benutzer im Lieferteam, zur Förderung der organisatorischen Umsetzung; häufiges Testen, zur Forderung des Engagements der Benutzer; Fortschrittsüberprüfungen, einschließlich Demos, die das Engagement der Benutzer fördern und die Umsetzung beschleunigen; Retrospektiven, die Möglichkeit bieten, Erfahrungen zu sammeln und danach zu handeln, um die Umsetzung von Veränderungen zu verbessern; regelmäßiges Feedback, das sowohl während der Iterationen als auch nach einem Release einbezogen werden kann." Siehe 4.2.4</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
27	A	2.2.5	<p>A. Richtig. Eine Delegationsmatrix „kann nützlich sein, um Verantwortlichkeiten und Entscheidungsbefugnisse transparent zu machen, für die richtige Ausrichtung zu sorgen und das Maß an Verwirrung zu reduzieren“. In der Practice „Organisation“ wird eine Delegationsmatrix verwendet. Siehe 7.4.3</p> <p>B. Falsch. Story Mapping „ist eine Methode zur Definition und Aufgliederung der Arbeit, die für die Entwicklung eines Produkts erforderlich ist, das den Anforderungen der Benutzer entspricht“. In der Practice der Pläne wird eine Story Map verwendet. Siehe 8.3.2.4</p> <p>C. Falsch. „Personas sind ein wertvolles Instrument bei der Entwicklung von Business Cases, da sie dabei helfen, die spezifischen Nutzen zu identifizieren und zu artikulieren, die eine vorgeschlagene Lösung oder ein Projekt ihren/seinen Benutzern, Kunden und Stakeholdern liefern kann.“ Personas werden in der Business Case Practice verwendet. Siehe 6.4.1</p> <p>D. Falsch. „Eine Skill-Matrix (siehe Abbildung 7.3) ist ein wertvolles Tool für Projekt-(Liefer-)Teams, da sie einen klaren Überblick über die Fähigkeiten des Teams gibt und einzelne Stärken, Lücken und Entwicklungsbereiche hervorhebt. Sie trägt dazu bei, dass die richtigen Personen auf der Grundlage ihres Fachwissens mit den richtigen Aufgaben betraut werden und Schulungsbedarf identifiziert wird, um Fähigkeitsdefizite zu beheben.“ Siehe 7.4.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
28	D	1.1.3	<p>A. Falsch. „Organisationale Resilienz und Zielausrichtung: Agile Teams sind darauf vorbereitet, mit Änderungen umzugehen und ihre Herangehensweise bei Bedarf anzupassen, während sie gleichzeitig die Arbeit priorisieren, die zu den Zielen der Organisation beiträgt. Agile Organisationen sind dadurch resilienter, da sie besser in der Lage sind, Unsicherheiten zu bewältigen und effektiv auf unvorhergesehene Herausforderungen zu reagieren, während sie sich darauf konzentrieren, die Ergebnisse mit dem höchsten Wert zu liefern.“ Siehe 2.4</p> <p>B. Falsch. „Psychologische Sicherheit ist eine wesentliche Voraussetzung für ein produktives und innovatives agiles Umfeld. In agilen Organisationen, in denen schnelles Feedback, Zusammenarbeit und ständiges Lernen von zentraler Bedeutung sind, müssen sich die Mitarbeitenden sicher fühlen, um sich auszudrücken, Risiken einzugehen und Ideen in Frage zu stellen, ohne Angst vor Verurteilungen oder negativen Konsequenzen zu haben.“ Siehe 2.7.4</p> <p>C. Falsch. „Im Rahmen des PRINCE2 Projektmanagements wird ein Change-Management-Ansatz empfohlen, der für die Anwendung außerhalb eines Projektumfelds angepasst werden kann. Der Change-Management-Ansatz kann dabei helfen, den Zielzustand der Organisation zu definieren, um das agile Mindset und die agilen Werte einzuführen, zusammen mit der Art und Weise, wie sich das Business vom aktuellen Zustand weg und durch alle Zwischenzustände hindurch verändern wird (siehe Tabelle 4.1).“ Siehe 4.2.1</p> <p>D. Richtig. „Reaktionsfähigkeit und Innovationskraft: Agile Organisationen räumen dem Lernen und der Entwicklung Priorität ein und nutzen Feedback-Schleifen, um über Erfolge und Herausforderungen zu reflektieren. Diese Selbstverpflichtung zur kontinuierlichen Verbesserung hilft den Teams, Prozesse zu verbessern und unnötige Arbeiten zu reduzieren, um flexibel zu bleiben, ihren Ansatz im Laufe der Zeit zu verfeinern und innovative Lösungen für komplexe Probleme zu entwickeln.“ Siehe 2.4</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
29	D	3.2.3	<p>A. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ ist es, durch Beantwortung der Frage „Handelt es sich um ein machbares und lohnendes Projekt?“ sicherzustellen, dass die Voraussetzungen für das Initiieren eines Projekts geschaffen werden.“ Siehe 13.2.1</p> <p>B. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Steuern einer Phase“ ist, die anfallenden Arbeiten zuzuweisen und zu überwachen, Issues zu bearbeiten, erzielte Fortschritte an den Lenkungsausschuss zu melden und Korrekturmaßnahmen einzuleiten, um sicherzustellen, dass die Phase innerhalb der durch den Lenkungsausschuss vorgegebenen Toleranzen bleibt.“ Siehe 13.5.1</p> <p>C. Falsch. „Der Zweck des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ besteht darin, die Schnittstelle zwischen dem Projektmanager und dem Lieferteam zu steuern. Dies wird erreicht, indem die Anforderungen an die Annahme, Ausführung, Berichterstattung und Lieferung von Spezialistenprodukten vereinbart werden.“ Siehe 13.6.1</p> <p>D. Richtig. „Der Zweck des Prozesses „Initiieren eines Projekts“ ist es, eine solide Grundlage für das Projekt zu schaffen, die dem Business ein klares Bild davon vermittelt, was mit den geplanten Arbeiten zur Lieferung des Projektprodukts verbunden ist, bevor größere Ausgaben oder Ressourcen zugesagt werden.“ Siehe 13.4.1</p>
30	B	3.2.1	<p>A. Falsch. „Der Projektmanager überprüft in Zusammenarbeit mit dem Projektteam die Management-Ansätze [...] und dokumentiert die Release Map“. Im Rahmen der Aktivität „Projektplan erstellen“ bei der Prozess „Initiieren eines Projekts“ „prüft der Projektmanager, ob der Projekt-Backlog aktualisiert werden muss“. Siehe Tabelle 13.6</p> <p>B. Richtig. Im Rahmen der Aktivität „Business-Case-Entwurf erstellen“ im Prozess „Vorbereiten eines Projekts“ „liegt der Projektmanager in Absprache mit dem CPO, dem leitenden Lieferanten und dem Management des Projekts fest, was das Projekt liefern soll, und erstellt den Projekt-Backlog“. „'Projekt-Backlog inkl. Epics wird im Rahmen des Starting-up-Workshops erstellt“. Siehe Tabelle 13.1, Tabelle 13.3</p> <p>C. Falsch. Als Teil der Aktivität „Arbeitspaket annehmen“ im Prozess der „Managen der Produktlieferung“ „das Lieferteam prüft die Arbeitspaketbeschreibung mit den enthaltenen User Storys, um zu verstehen, was wann geliefert werden soll. Das Team überprüft die Risiken bezogen auf den Teamplan, informiert den Projektmanager über zusätzliche oder geänderte Risiken und stimmt der Lieferung des Arbeitspakets zu“. Siehe Tabelle 13.12</p> <p>D. Falsch. Als Teil der Aktivität „Nächsten Phasenplan erstellen“ im Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ „Zusammen mit dem Projektteam überprüft und aktualisiert der Projektmanager gegebenenfalls die Bestandteile der PID, prüft die Erfahrungen, die für die nächste Phase relevant sind, und aktualisiert die Release Map mit den Details für die nächste Phase“. Siehe Tabelle 13.15</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
31	B	2.2.8	<p>A. Falsch. „Der Zweck der Practice „Risiko“ ist es, Unsicherheiten, die die Projektziele beeinträchtigen würden, zu identifizieren, zu bewerten und zu steuern und dadurch die Erfolgchancen des Projekts zu erhöhen.“ Siehe 10.1</p> <p>B. Richtig. „Der Zweck der Practice „Qualität“ besteht darin, die Anforderungen der Benutzer an die Projektprodukte zu dokumentieren und die Art und Weise zu etablieren, mit denen sie erfüllt werden.“ Siehe 9.1</p> <p>C. Falsch. „Mit der Practice „Organisation“ soll die Projektstruktur der Rechenschaftspflicht und Verantwortlichkeiten (das „Wer“) definiert und etabliert werden“. Siehe 7.1</p> <p>D. Falsch. „Der Zweck der Practice „Pläne“ besteht darin, die Kommunikation und Steuerung zu erleichtern, indem die zu liefernden Produkte selbst (das „Was“) und die Art und Weise ihrer Lieferung definiert werden (das „Wer“, „Wie“ und „Wo“ neben den Schätzungen des „Wann“ und des „Wievie!“), um den Business Case des Projekts (das „Warum“) zu erfüllen“. Siehe 8.1</p>
32	B	2.2.3	<p>A. Falsch. „Wenn die agile Reife hoch ist, kann das Persona-Set erweitert werden, aber alles über fünf wird für agile Pilotprojekte oder neue Produkte nicht empfohlen. Wenn zu viele Benutzerbedürfnisse gleichzeitig berücksichtigt werden sollen, gerät der Fokus auf die wichtigsten Zielgruppen aus dem Blick, die Priorisierung der Anforderungen wird erschwert, und die termingerechte Umsetzung des Projekts gerät in Gefahr.“ Siehe 6.4.1</p> <p>B. Richtig. „Wenn die agile Reife hoch ist, kann das Persona-Set erweitert werden, aber alles über fünf wird für agile Pilotprojekte oder neue Produkte nicht empfohlen. Wenn zu viele Benutzerbedürfnisse gleichzeitig berücksichtigt werden sollen, gerät der Fokus auf die wichtigsten Zielgruppen aus dem Blick, die Priorisierung der Anforderungen wird erschwert, und die termingerechte Umsetzung des Projekts gerät in Gefahr.“ Siehe 6.4.1</p> <p>C. Falsch. „Wenn die agile Reife hoch ist, kann das Persona-Set erweitert werden, aber alles über fünf wird für agile Pilotprojekte oder neue Produkte nicht empfohlen. Wenn zu viele Benutzerbedürfnisse gleichzeitig berücksichtigt werden sollen, gerät der Fokus auf die wichtigsten Zielgruppen aus dem Blick, die Priorisierung der Anforderungen wird erschwert, und die termingerechte Umsetzung des Projekts gerät in Gefahr.“ Siehe 6.4.1</p> <p>D. Falsch. „Wenn die agile Reife hoch ist, kann das Persona-Set erweitert werden, aber alles über fünf wird für agile Pilotprojekte oder neue Produkte nicht empfohlen. Wenn zu viele Benutzerbedürfnisse gleichzeitig berücksichtigt werden sollen, gerät der Fokus auf die wichtigsten Zielgruppen aus dem Blick, die Priorisierung der Anforderungen wird erschwert, und die termingerechte Umsetzung des Projekts gerät in Gefahr.“ Siehe 6.4.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
33	B	1.4.2	<p>A. Falsch. „[...] die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Der Lieferant wird die Umsetzung der Projektprodukte jedoch nicht wesentlich beeinflussen. Siehe 4.2.2</p> <p>B. Richtig. „[...] die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Siehe 4.2.2</p> <p>C. Falsch. „[...] die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Siehe 4.2.2</p> <p>D. Falsch. „[...] die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Siehe 4.2.2</p>
34	A	3.2.7	<p>A. Richtig. Das Thema „Demo des Endprodukts" sammelt abschließendes Feedback und demonstriert das „Endprodukt für die Benutzenabnahme". Sein Ziel ist es „zu bestätigen, dass das Produkt den Anforderungen entspricht und zur Übergabe bereit ist“. Siehe Tabelle 13.19</p> <p>B. Falsch. Das Thema „Projekt Erfahrungen" stellt „gesammelte Erfahrungen" vor. Sein Ziel ist es „Erkenntnisse auszutauschen und gemeinsame Praktiken sowie Lernerfahrungen zu identifizieren“. Siehe Tabelle 13.19</p> <p>C. Falsch. Das Thema „Fortschrittsprüfung" aktualisiert „die gesamte Dokumentation des Projekts". Sein Ziel ist es „sicherzustellen, dass die gesamte Dokumentation für die Überführung korrekt und vollständig ist“. Siehe Tabelle 13.19</p> <p>D. Falsch. Im Rahmen des Themas "Endgültige Planung der Übergabe" wird "ein Plan für die Übergabe entwickelt, in dem die Zuständigkeiten für die Unterstützung und die betrieblichen Anforderungen im Einzelnen aufgeführt sind [...]". Sein Ziel ist es „festzulegen klarer Leitlinien für eine reibungslose Überführung in den Betrieb“. Siehe Tabelle 13.19</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
35	C	2.2.6	<p>A. Falsch. Der gegenteilige Ansatz des Empirismus „wird als „Rationalismus“ bezeichnet. Dabei werden anhand von Schlussfolgerungen oder Logik Vorhersagen getroffen und der erwartete Verlauf geplant“. Siehe 8.3</p> <p>B. Falsch. „Anhand der Informationen aus einer Story Map kann eine Release Map erstellt werden [...], in der die User Storys in geeignete Releases geclustert werden, die aufgrund ihrer Priorität und entwicklungsbezogenen sowie technischen Gesichtspunkten sinnvoll sind.“ Siehe 8.3.2.5</p> <p>C. Richtig. „Ein Prinzip, auf dem die meisten Agile-Methoden basieren, ist das Konzept des Empirismus. Dabei geht es darum, Entscheidungen aufgrund von Erfahrungen zu treffen (also aufgrund dessen, was gerade passiert bzw. bereits passiert ist). Ein einfaches Beispiel: Man beginnt mit einer Aufgabe und berechnet dann anhand der bereits erledigten Arbeit, wie viel Arbeitsaufwand bis zur Fertigstellung noch notwendig ist. So kann das Team eine Prognose erstellen oder ein Enddatum festlegen.“ Siehe 8.3</p> <p>D. Falsch. „Der gängigste Ansatz hierbei besteht darin, Anforderungen oder User Storys mit einem Punktwert (Story Points) zu versehen, der in Bezug zum Punktwert anderer Anforderungen und User Stories steht.“ Siehe 8.4.3</p>
36	A	3.2.2	<p>A. Richtig. Im Rahmen der Aktivität „Nach Bedarf Anweisungen geben“ innerhalb des Prozesses „Lenken eines Projekts“ „die Mitglieder des Lenkungsausschusses müssen jederzeit während eines Projekts formlos Ratschläge geben oder Weisungsanfragen beantworten. Der Lenkungsausschuss trifft Entscheidungen und liefert Erläuterungen und Anweisungen als Reaktion auf Anweisungen und Entscheidungen des Business, informelle Anfragen, eskalierte Issues, Ausnahmeberichte sowie gegebenenfalls ein aktualisiertes Projekt-Dashboard“. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>B. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Projekt Freigeben“ innerhalb des Prozesses „Lenken eines Projekts“ „der Lenkungsausschuss prüft und genehmigt die PID, bestätigt die Toleranzen für das Projekt, beschafft oder bestätigt die benötigten Personen und Ressourcen, informiert das Business und andere interessierte Parteien über die Genehmigung des Projekts und erteilt dem Projektmanager die Befugnis, das Projekt zu liefern“. Siehe Tabelle 3.1</p> <p>C. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Ausnahmeplan freigeben“ innerhalb des Prozesses „Lenken eines Projekts“ „Lenkungsausschuss überprüft das aktualisierte Projekt-Dashboard, prüft und genehmigt die aktualisierte Release Map oder weist den Projektmanager an, den vorzeitigen Abschluss des Projekts einzuleiten. Der Lenkungsausschuss kommuniziert den Status des Projekts an das Business und andere interessierte Parteien“. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>D. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Korrekturmaßnahmen einleiten“ innerhalb des Prozesses „Steuern einer Phase“ „der Projektmanager sammelt alle relevanten Informationen zur Abweichung, identifiziert mögliche Lösungen, wählt die am besten geeignete Option und leitet Korrekturmaßnahmen durch die Freigabe eines Arbeitspakets ein“. Siehe Tabelle 13.9</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
37	B	1.3.2	<p>A. Falsch. „Wir sind uns jedoch bewusst, dass es Unternehmen gibt, die sich gegen Agile als Liefermethode in Projekten entscheiden und nur das PRINCE2 Projektmanagement zur allgemeinen Governance und Steuerung einsetzen, da sie der Meinung sind, dass Agile nicht ihren Bedürfnissen entspricht.“ Siehe 3.1</p> <p>B. Richtig. „Die Stärke des Projektmanagements liegt in den Bereichen Governance und Steuerung. Es befasst sich jedoch nur wenig mit der Produktlieferung. Agile wiederum legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung und die Reaktion auf Veränderungen, aber befasst sich nur wenig mit der Lenkung und dem Management von Projekten (siehe Abbildung 3.1). In PRINCE2 Agile werden alle drei Bereiche aus Abbildung 3.1 angesprochen, wobei die Notwendigkeit von Governance und Steuerung durchgehend berücksichtigt wird.“ Siehe 3.1</p> <p>C. Falsch. „Die Stärke des Projektmanagements liegt in den Bereichen Governance und Steuerung. Es befasst sich jedoch nur wenig mit der Produktlieferung. Agile wiederum legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung und die Reaktion auf Veränderungen, aber befasst sich nur wenig mit der Lenkung und dem Management von Projekten (siehe Abbildung 3.1). In PRINCE2 Agile werden alle drei Bereiche aus Abbildung 3.1 angesprochen, wobei die Notwendigkeit von Governance und Steuerung durchgehend berücksichtigt wird.“ Siehe 3.1</p> <p>D. Falsch. „Die Stärke des Projektmanagements liegt in den Bereichen Governance und Steuerung. Es befasst sich jedoch nur wenig mit der Produktlieferung. Agile wiederum legt einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Produktlieferung und die Reaktion auf Veränderungen, aber befasst sich nur wenig mit der Lenkung und dem Management von Projekten (siehe Abbildung 3.1). In PRINCE2 Agile werden alle drei Bereiche aus Abbildung 3.1 angesprochen, wobei die Notwendigkeit von Governance und Steuerung durchgehend berücksichtigt wird.“ Siehe 3.1</p>
38	D	1.1.1	<p>A. Falsch. „Ein weit verbreiteter Irrglaube ist die Annahme, dass die bloße Umsetzung eines Frameworks Vorteile wie eine schnellere Lieferung oder eine höhere Qualität der Produkte garantiert.“ Siehe 2.3</p> <p>B. Richtig. „[...] folgt die Entwicklung nach dem Wasserfall-Konzept einem linearen, sequenziellen Ansatz. Bei diesem Ansatz muss jede Phase vollständig abgeschlossen sein, bevor man zur nächsten übergehen kann. Die größte Einschränkung besteht darin, dass der Wasserfall keine Anpassungsfähigkeit während des Prozesses zulässt.“ Siehe 2.2</p> <p>C. Falsch. „Wenn agiles Denken nicht vermittelt und kein angemessenes Maß an Freiheit zugelassen wird, ist es für eine Organisation sinnlos, ihre Prozesse, Frameworks oder Techniken als agil zu bezeichnen, wenn sie in Wirklichkeit nicht in der Lage ist, „agil zu sein“. Diese Diskrepanz wird oft als der Unterschied zwischen „agil sein“ und „agil handeln“ bezeichnet.“ Siehe 2.3</p> <p>D. Richtig. „Der wahre Wert von Agile liegt in der Veränderung des Mindsets, das von den Unternehmen eine Kultur verlangt, die die Teams befähigt, sich selbst zu organisieren, Entscheidungen unabhängig zu treffen und Innovationen voranzutreiben.“ Siehe 2.3</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
39	A	3.2.1	<p>A. Richtig. Bei der Aktivität „Auftraggeber und Projektmanager ernennen“ im Rahmen des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ „erstellt der Projektmanager das Projekttagbuch [...]“. Siehe Tabelle 13.1</p> <p>B. Falsch. Bei der „Business-Case-Entwurf erstellen“ im Rahmen des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ „leitet der Projektauftraggeber das Team bei der Entwicklung des Projekt-Canvas auf Basis des Projektmandats. Der Projektmanager definiert in Abstimmung mit dem CPO, dem Lieferantenvertreter und dem Projektauftraggeber die zu liefernden Ergebnisse des Projekts und erstellt das Projekt-Backlog“. Siehe Tabelle 13.1</p> <p>C. Falsch. Bei der Aktivität „Projekt-Dashboard“ im Rahmen des Prozesses „Initiiieren eines Projekts“ wird das „Projekt-Dashboard“ „erstellt“. Siehe Tabelle 13.8</p> <p>D. Falsch. Bei der Aktivität „Planung verfeinern“ im Rahmen des Prozesses „Vorbereiten eines Projekts“ wird die „Release Map“ „aktualisiert“. Siehe Tab 13.3</p>
40	C	1.1.8	<p>A. Falsch. Die Anpassungsfähigkeit bezieht sich auf den Schwerpunkt des agilen Mindsets auf „Überprüfen und Anpassen“ und nicht auf die Freiheit der Entscheidungen. Siehe 2.6.2.</p> <p>B. Falsch. „Transparenz“ beinhaltet zwar eine offene, „umfassende Kommunikation“, aber nicht die Freiheit, Entscheidungen zu treffen. Siehe 2.6.2.</p> <p>C. Richtig. Empowerment ist ein wesentliches Merkmal des agilen Mindsets, das „Selbstständigkeit und Selbstorganisation der Teams fördert“. Siehe 2.6.2.</p> <p>D. Falsch. Respekt betont „Empathie und Offenheit“ innerhalb des Teams, bezieht sich aber nicht direkt auf die Freiheit der Entscheidungen. Siehe 2.6.2.</p>

Vielen Dank für die Fertigstellung dieses Kurses!

Bitte nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um uns Ihr Feedback zu Ihren Erfahrungen und zum Lernen aus dem Kurs zu geben, indem Sie hier die Online-Umfrage zur Kursbewertung ausfüllen.

