



# PRINCE2<sup>®</sup> Agile Practitioner VERSION 2

## Globale Best Practice

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

## Musterprüfung 1


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 1: Antworten und Begründungen

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
1	C	1.1.1	<p>A. Falsch. Zusammenarbeit verbleibt wichtig im Agile: „Zusammenarbeit: Agile betont die enge Zusammenarbeit mit Teammitgliedern, Stakeholdern und Nutzern, um Werte zu liefern. Bei der agilen, Zusammenarbeit geht es nicht nur um Teamarbeit, sondern auch um die Schaffung einer Kultur der gemeinsamen Verantwortung und gegenseitigen Unterstützung. Dies ermöglicht es agilen Teams, unterschiedliche Perspektiven zu nutzen und fördert die Ko-Kreation von Lösungen.“ Siehe 2.6.2</p> <p>B. Falsch. „Schließlich macht es die Komplexität, die zu Mehrdeutigkeit führt, fast unmöglich, eine einzige Lösung zu finden, die alle Bedürfnisse befriedigt und alle Risiken abdeckt. Anstatt Zeit und Energie mit der Suche nach einer perfekten Lösung zu verschwenden, ist es besser, anpassungsfähig zu bleiben und schnell auf eine andere Lösung umsteigen zu können.“ Siehe 2.4</p> <p><b>C. Richtig. „Anpassungsfähigkeit: die Fähigkeit, sich im Rahmen einer größeren Strategie schnell an Ziele anzupassen.“ Siehe Tabelle 2.3</b></p> <p>D. Falsch. Es geht um „Verständnis“, nicht um „Anpassungsfähigkeit“ um „ein tiefes Verständnis für die zugrunde liegenden Benutzerbedürfnisse.“ Siehe Tabelle 2.3</p>
2	B	1.1.3	<p>A. Falsch. Ein wesentliches Merkmal des agilen Mindsets sind Transparenz und reichhaltige Kommunizieren. „Wo Informationen offen fließen und mehr als nur Text umfassen. In agilen Teams ist Offenheit unerlässlich, um Vertrauen aufzubauen und alle an den Zielen, Fortschritten und Herausforderungen ausgerichtet zu halten. Dies fördert den angstfreien Austausch von Updates, Feedback und Hindernissen und ermöglicht es Teams, fundierte Entscheidungen zu treffen und effektiver zusammenzuarbeiten. Regelmäßige Besprechungen, eine offene Dokumentation und eine klare Sichtbarkeit des aktuellen Arbeitsstandes unterstützen diese Transparenz und gewährleisten den Fortschritt und die Ausrichtung auf die festgelegte Richtung.“ Wenn Teammitglieder nur dann teilnehmen können, wenn sie es wünschen, ist das nicht im Sinne der Transparenz. Siehe 2.6.2.</p> <p><b>B. Richtig. Ein wesentliches Merkmal des agilen Mindsets sind Transparenz und reichhaltige Kommunizieren. „Regelmäßige Besprechungen, eine offene Dokumentation und eine klare Sichtbarkeit des aktuellen Arbeitsstandes unterstützen diese Transparenz und gewährleisten den Fortschritt und die Ausrichtung auf die festgelegte Richtung.“ Eine Online-Sitzung zur Aktualisierung des Burn-Charts und die Teilnahme an der Sitzung zum Austausch von Fortschritten sollten für Transparenz und umfassende Kommunikation sorgen. Siehe 2.6.2</b></p> <p>C. Falsch. Ein wesentliches Merkmal des agilen Mindsets sind Transparenz und reichhaltige Kommunizieren. „Regelmäßige Besprechungen, eine offene Dokumentation und eine klare Sichtbarkeit des aktuellen Arbeitsstandes unterstützen diese Transparenz und gewährleisten den Fortschritt und die Ausrichtung auf die festgelegte Richtung.“ Dem Projektmanager zu erlauben, den Fortschritt zu präsentieren, ist dem Informationsaustausch nicht förderlich. Siehe 2.6.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			D. Falsch. Ein wesentliches Merkmal des agilen Mindsets sind Transparenz und reichhaltige Kommunizieren. „Wo Informationen offen fließen und mehr als nur Text umfassen. In agilen Teams ist Offenheit unerlässlich, um Vertrauen aufzubauen und alle an den Zielen, Fortschritten und Herausforderungen ausgerichtet zu halten. Dies fördert den angstfreien Austausch von Updates, Feedback und Hindernissen und ermöglicht es Teams, fundierte Entscheidungen zu treffen und effektiver zusammenzuarbeiten. Regelmäßige Besprechungen, eine offene Dokumentation und eine klare Sichtbarkeit des aktuellen Arbeitsstandes unterstützen diese Transparenz und gewährleisten den Fortschritt und die Ausrichtung auf die festgelegte Richtung.“ Wenn die Mitglieder eines Teams an separaten täglichen Stand-up-Meetings teilnehmen, wird dieses Mindset der Transparenz und der reichhaltigen Kommunikation nicht unterstützt. Siehe 2.6.2
3	B	1.2.1	<p>A. Falsch. Als Teil des Grundprinzips „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“, „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><b>B. Richtig. Als Teil des Grundprinzips „Produktorientierung“, „PRINCE2 Projektmanagement legt den Schwerpunkt auf das Liefern klar definierter Outputs („Produkte“), anstatt sich ausschließlich auf Aktivitäten zu konzentrieren. Der Nutzen des Grundprinzips „Produktorientierung“ besteht unter anderem in: Gewährleistung von Effizienz durch Vermeidung unnötiger Arbeit, Vermeidung unkontrollierter Änderungen („scope creep“). Steigerung der Stakeholder-Zufriedenheit durch Festlegung klarer Erwartungen. Erleichterung eines reibungslosen und gesteuerten Projektabschlusses und, falls erforderlich, Projektunterbrechung und -wiederaufnahme.“ Den Bedürfnissen der Benutzer wird durch die Erstellung mehrsprachiger Versionen der Kampagne Rechnung getragen. Siehe 5.2.1.6.</b></p> <p>C. Falsch. Als Teil des Grundprinzips „Rollen, Verantwortlichkeiten und Beziehungen definieren“, „Projekte brauchen die richtigen Leute mit klaren Rollen und Erwartungen. Sowohl interne als auch externe Stakeholder sollten identifiziert und effektiv eingebunden werden. Herausforderungen entstehen, weil an Projekten mehrere Teams, Organisationen und Managementstrukturen beteiligt sind. Klare Definitionen der Rollen und Verantwortlichkeiten gewährleisten eine reibungslose Durchführung.“ Es ist zwar richtig, dass dieses Prinzip im Projekt angewandt wird, aber es ist nicht richtig, dass der Projektmanager für die Einbeziehung der Nutzerinteressen verantwortlich ist, da der Chief Product Owner dafür sorgt, dass die Benutzenandorderungen erfüllt werden. Siehe 5.2.1.3, Tabelle B.1</p> <p>D. Falsch. Als Teil des Grundprinzips „Steuern über Managementphasen“, „Ein Projekt wird in einzelnen Phasen geplant, überwacht und gesteuert. Der Lenkungsausschuss delegiert die Befugnis für die tägliche Steuerung einer Phase, innerhalb der vereinbarten Toleranzen, an den Projektmanager.“ Dieses Prinzip wird hier jedoch nicht angewandt, da sich das Projekt weder in der</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Initiierungsphase befindet, noch Vor dem Projekt, noch wenden wir das Grundprinzip an. Siehe 5.2.1.4.
4	B	1.2.2	<p>A. Falsch. Diese Option priorisiert den Umfang gegenüber der Nachhaltigkeit, was gegen die festgelegte Toleranz des Projekts für Nachhaltigkeit verstößt. „Umfang. Festgestellt – für Must-haves; Flexibel – für Should und Could-haves“; „Nachhaltigkeit. Festgestellt – für die Mindestkriterien; Flexibel– für alles, was über die Mindestkriterien hinausgeht“. Siehe Tabelle 3.1</p> <p><b>B. Richtig. In diesem Fall ist Nachhaltigkeit eine feste Toleranz, was bedeutet, dass bei allen Entscheidungen die Einhaltung von ethischen und ökologischen Standards priorisiert werden muss. Bei den Einträgen „Should have“ und „Could have“ ist der Umfang flexibel. „Umfang. Festgestellt – für Must-haves; Flexibel – für Should und Could-haves“; „Nachhaltigkeit. Festgestellt – für die Mindestkriterien; Flexibel – für alles, was über die Mindestkriterien hinausgeht“. Siehe Tabelle 3.1</b></p> <p>C. Falsch. Diese Lösung mag zwar wie ein Kompromiss erscheinen, aber die Beschaffung bei dem größeren Lieferanten verstößt immer noch gegen die festgelegte Toleranz für Nachhaltigkeit. „Nachhaltigkeit. Festgestellt – für die Mindestkriterien Flexibel – für alles, was über die Mindestkriterien hinausgeht“. Siehe Tabelle 3.1</p> <p>D. Falsch. Diese Entscheidung führt zu einer Verzögerung, die gegen den festen Zeitplan verstößt. „Zeit. Nulltoleranz für zusätzliche Zeit auf allen Ebenen der Planung.“ Siehe Tabelle 3.1</p>
5	C	1.2.3	<p>A. Falsch. Theoretisches Wissen ist zwar wichtig, aber die ausschließliche Konzentration auf Vorträge und Terminologie bietet nicht die praktische Anwendung, die für die Verbesserung der agilen Reife notwendig ist. 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> <p>B. Falsch. Die Beschränkung von Sitzungen auf bestimmte Rollen unterstützt nicht die organisationsweite Umsetzung agiler Praktiken. „Training und Coaching: Bei der Implementierung neuer Ideen, Konzepte und Arbeitsweisen durch Agile ist es entscheidend, dass möglichst viele Menschen verstehen, was sich ändert und warum (der Zweck der Veränderung). Dies führt zu einer reibungsloseren organisationsweiten Umsetzung von Veränderungen.“ Siehe 2.7.3</p> <p><b>C. Richtig. Dieser Ansatz steht im Einklang mit dem Grundsatz, dass Menschen sowohl ein theoretisches Verständnis als auch eine praktische Anwendung benötigen, um agile Praktiken effektiv umsetzen zu können. Das Konzept „Training und Coaching“ impliziert, dass „Menschen nicht nur informiert werden müssen, sondern sie müssen auch die Anwendung der vorgeschlagenen Änderungen durch theoretische Schulungen und praktisches Coaching am Arbeitsplatz verstehen.“ Siehe 2.7.3</b></p> <p>D. Falsch. Auch wenn es wertvoll sein kann, von erfolgreichen Beispielen zu lernen, kann es sein, dass die Fokussierung auf gewinnorientierte Fallstudien den einzigartigen Herausforderungen von NowByou als NGO nicht gerecht wird. Bei diesem Ansatz fehlt das maßgeschneiderte, praktische Coaching-Element. Training und</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			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
6	C	1.3.1	<p>A. Falsch. „Echte Agilität geht über die Befolgung bestimmter Vorgehensweisen hinaus; sie erfordert eine ständige Anpassung und Befähigung der Teams, effektiv auf Änderungen zu reagieren. Durch die Förderung von Experimenten, das Lernen aus Feedback und die schnelle Anpassung können Agile-Teams unnötige Arbeiten minimieren, Verzögerungen reduzieren und benutzerorientierte Lösungen liefern. Daher geht es bei der Agilität weniger um die starre Einhaltung eines Frameworks als vielmehr um den Aufbau einer Kultur der Zusammenarbeit, der Kreativität und der Anpassungsfähigkeit an die sich wandelnden Bedürfnisse.“ Siehe 2.3</p> <p>B. Falsch. Finanzielle Anreize allein sind keine Garantie dafür, dass Änderungen auf Dauer Bestand haben werden. „Um die Motivation für die Umsetzung und Einhaltung agiler Werte zu erhöhen, werden Bonussysteme eingeführt, bei denen sich Peers gegenseitig bewerten und für vorbildliches Verhalten auf Grundlage der agilen Werte Punkte bzw. eine fiktive Währung vergeben können. Um ausgewogenere Motivationssysteme zu erreichen und in Anbetracht der Tatsache, dass die meisten Menschen neben immateriellen Motivatoren wie Zweck und Anerkennung auch greifbare Anreize brauchen, basiert ein weiteres in Agile häufig eingesetztes Verfahren auf persönlichen Werten.“ Siehe 4.5</p> <p><b>C. Richtig. „Bei der Festlegung der Ebene, auf der der Change-Management-Ansatz zu erfassen ist, sollte man Folgendes berücksichtigen: [...] die sich entwickelnde Kultur und Möglichkeiten, um sicherzustellen, dass Änderungen nach der Transformation nicht wieder rückgängig gemacht werden[...]“ Ref 4.2.1</b></p> <p>D. Falsch. „Bei der Festlegung der Ebene, auf der der Change-Management-Ansatz erfasst werden soll, ist es sinnvoll, Folgendes zu berücksichtigen: [...] die Kommunizieren-Strategie und alle relevanten Lern- oder Weiterbildungsmaßnahmen, die erforderlich sind [...]“ Es ist zwar wichtig, die Kommunizieren-Strategie zu berücksichtigen, aber sie ist nicht das Wichtigste. Siehe 4.2.1</p>
7	A	1.3.2	<p><b>A. Richtig. Die Anwältin „leitet die Bemühungen von NowByou, marginalisierte Communities einzubinden und ihren Stimmen Gehör zu verschaffen“. Wichtige Einflussnehmer können sein „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 1.6 NowByou, 4.2.2</b></p> <p>B. Falsch. Obwohl BrightPulse über Erfahrungen mit agilem Marketing und Diversität verfügt und die Erstellung von Kampagnenmaterialien überwacht, ist es unwahrscheinlich, dass es ein wichtiger Einflussnehmer bei den lokalen Gemeinschaften ist. Wichtige Einflussnehmer können sein „die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können.“ Siehe 1.6 NowByou, 4.2.2</p> <p>C. Falsch. Der Kampagneanalyst ist auf die Analyse von Kampagnen und die Messung der Beeinflussen spezialisiert und wird wahrscheinlich kein wichtiger Einflussnehmer in den lokalen Gemeinschaften sein. Wichtige Einflussnehmer können sein „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 1.6 NowByou, 4.2.2</p> <p>D. Falsch. Obwohl der Spezialist für Kommunikation ein Experte für digitale Kommunikation ist, der sich auf soziale Medien für NGOs spezialisiert hat, ist es unwahrscheinlich, dass er ein wichtiger Einflussnehmer bei den lokalen Gemeinschaften ist. Wichtige Einflussnehmer können sein „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 1.6 NowByou, 4.2.2</p>
8	C	1.3.3	<p>A. Falsch. Eine Skill-Matrix „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.“ Dies ist zwar hilfreich, aber erst die Delegationsmatrix klärt die Rollen und unterstützt so die Teamarbeit. Siehe 7.4.1</p> <p>B. Falsch. Auch wenn die Co-Located eines Teams in einem Büro dazu beitragen kann, den sozialen Zusammenhalt zu entwickeln, wäre es wahrscheinlich nicht effektiv, dies vorzuschreiben. „Unabhängig davon, ob Teams virtuell, vor Ort oder mit einem hybriden Ansatz arbeiten, muss die Art und Weise, wie Menschen miteinander arbeiten, sorgfältig gestaltet werden, um sowohl die Zeit der Beteiligten optimal zu nutzen als auch den sozialen Zusammenhalt zu stärken.“ Daher ist es nicht notwendig, co-located zu sein, obwohl es die Teamarbeit fördert. Siehe 4.3.3</p> <p><b>C. Richtig. Erfolgreiches Arbeiten über Kulturen hinweg erfordert „die Festlegung klarer Übergänge, innerhalb derer sich die Menschen bewegen können“. Siehe 4.3.1</b></p> <p>D. Falsch. Es ist unwahrscheinlich, dass alle Vertreter der Polizeikräfte über Erfahrungen mit Agilität verfügen. „Im Idealfall besetzen Organisationen jede benötigte Rolle mit einer eigenen Person – in der Praxis ist das jedoch oft nicht umsetzbar.“ Siehe 4.3.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
9	B	1.3.4	<p>A. Falsch. Der Kommunikationsmanagement-Ansatz erleichtert, nicht verhindert, das bidirektionale Feedback. „Der Kommunikationsmanagement-Ansatz kann verwendet werden, um die Kommunikationsmittel und -häufigkeit zu definieren und zu beschreiben, sowie um Feedback aus dem gesamten Ökosystem zu erhalten, das die Ausrichtung und Gestaltung der Initiative unterstützt. Er gewährleistet die Einbeziehung der Stakeholder durch einen kontrollierten und wechselseitigen Informationsfluss.“ Siehe 4.4</p> <p><b>B. Richtig. Die Anpassung von Botschaften an die verschiedenen Anliegen ist einen Nutzen der Kommunikationsmanagement-Ansatz.</b>  <b>„Ein Kommunikationsmanagement-Ansatz betont den beidseitigen Austausch: empfangen und senden. Dabei wird versucht, die Wahrnehmungen und Anliegen der Beteiligten zu verstehen und anzugehen, bevor sie sich zu größeren Risiken entwickeln. Auf diese Weise können Botschaften auch auf die Anliegen und Interessen der einzelnen Gruppen innerhalb der Veränderungsinitiative und des breiteren organisatorischen Ökosystems zugeschnitten werden.“</b> Siehe 4.4</p> <p>C. Falsch. Informelle Netzwerke werden als Teil der effektiven Kommunikation genutzt. „Die meiste Kommunikation innerhalb von Organisationen findet außerhalb der formellen Kanäle statt. Daher ist es am besten, diesen Umstand zu akzeptieren und Informationen in mehreren Formaten bereitzustellen, die freigegeben werden können, sowie unterschiedliche Möglichkeiten zu bieten, Feedback zu geben.“ Siehe 4.4</p> <p>D. Falsch. „Generische Botschaften sind selten effektiv, da Menschen Informationen über verschiedene Kanäle beziehen. Die Identifizierung und Zusammenarbeit mit wichtigen Einflussnehmern aus den Benutzer-, Lieferanten- und Business-Stakeholdergruppen hilft, unterschiedliche Perspektiven einzubeziehen. Dies stellt starke Feedback-Schleifen sicher und ermöglicht angepasste Botschaften für jede dieser Gruppen.“ Siehe 4.4</p>
10	B	1.3.5	<p>A. Falsch. Die Frage bezieht sich auf das Hervorheben von Kompetenzen Lücken. „Teamwerte und Rechenschaftspflichten gemeinsam festlegen" geht es darum, zu verstehen, „wo die Grenzen der Selbstorganisation liegen und wann Entscheidungen aufgrund von Organisationsrichtlinien eskaliert werden müssen.“ Siehe 4.5</p> <p><b>B. Richtig. „Zur Erstellung von Schulungsplänen und zur Befähigung von Teammitgliedern wird häufig ein Artefakt, die sogenannte „Team-Skill-Matrix“, verwendet, um die Bereiche der aktuellen und geplanten zukünftigen Fachkenntnisse und Fähigkeiten in agilen Teams visuell darzustellen.“</b> Siehe 4.5</p> <p>C. Falsch. Die Frage bezieht sich auf das Hervorheben von Kompetenzen Lücken. „Motivation durch wertebasierte Anreize und persönliche Werte" bezieht sich auf die Motivation von „Mitarbeitern bei der Umsetzung von agilen Werten.“ Siehe 4.5</p> <p>D. Falsch. Die Frage bezieht sich auf das Hervorheben von Kompetenzen Lücken. „Visuelles Management mit Team-Dashboards“ bezieht sich auf das Haben von „Informationen im agilen Kontext visuell.“ Siehe 4.5</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
11	C	2.1.1	<p>A. Falsch. Die Practice „Risiko“ „geht es darum, wie das Projektteam mit Unsicherheiten umgeht.“ Siehe 5.3.1.5</p> <p>B. Falsch. Die Practice „Fortschritt“ „befasst sich mit der kontinuierlichen Realisierbarkeit der Pläne. Sie erklärt die Überwachung der Leistung und den Eskalationsprozess, falls Ereignisse nicht nach Plan verlaufen, durch eine Mischung aus ereignis- und zeitbasierten Steuerungsmitteln. Schließlich, in dieser Practice wird festgestellt, ob und wie das Projekt fortgeführt werden soll.“ Siehe 5.3.1.7.</p> <p><b>C. Richtig. „Der Business Case (Managementprodukt) wird zu einem Projekt-Canvas (Artefakt) angepasst. Der Projekt-Canvas sollte in verschiedenen Szenarien – Best Case, Worst Case und Expected Case – darstellen, wie die Projektziele erreicht und welche Nutzen in den jeweiligen Fällen realisiert werden können.“ Siehe Tabelle 5.2</b></p> <p>D. Falsch. Die Practice „Qualität“ „erläutert, wie die ersten Ideen immer weiter ausgearbeitet werden, bis allen Stakeholdern klar ist, welche Qualitätskriterien die zu liefernden Produkte erfüllen müssen – und wie das Projektmanagement sicherstellen wird, dass diese Anforderungen auch erfüllt werden.“ Siehe 5.3.1.4</p>
12	C	2.1.2b	<p>A. 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.“ Der Wert steht dabei jedoch nicht im Mittelpunkt der Practice „Business Case“. Siehe 2.6.1</p> <p>B. Falsch. Als Teil der psychologischen Sicherheit, Mitarbeiter sollen sich „Sicherheit beim Beitragen fühlen: Ich werde ermutigt, meine Ideen und Fähigkeiten offen mitzuteilen, weil ich weiß, dass meine Beiträge geschätzt und respektiert werden.“ Siehe 2.7.4</p> <p><b>C. Richtig. „Bei Agile liegt der Fokus auf dem Wert, um sicherzustellen, dass jede Anstrengung direkt dazu beiträgt, sinnvolle Ergebnisse für Benutzer und Stakeholder zu liefern. Die Priorisierung von Werten erleichtert es, sich auf Lösungen zu konzentrieren, die echte Probleme beheben, die Zufriedenheit der Benutzer verbessern und die Ziele des Business unterstützen.“ Dies kann erreicht werden, indem jeder User Story ein Wert zugewiesen wird. Siehe 6.3.1, Anhang A.9</b></p> <p>D. Falsch. Als Teil der psychologischen Sicherheit, Mitarbeiter sollen sich „Sicherheit durch Zugehörigkeit fühlen: Ich fühle mich als Teil des Teams angenommen und wertgeschätzt und kann ich selbst sein, ohne Angst vor Ausgrenzung.“ Siehe 2.7.4</p>
13	C	2.1.2c	<p>A. Falsch. „Bei der Erstellung von Personas wird dringend empfohlen, diese im Rahmen eines bereichsübergreifenden Workshops durchzuführen, an dem auch Mitglieder des Entwicklerteams teilnehmen. Dies fördert sowohl die bereichsübergreifende Zusammenarbeit als auch die Identifikation mit den Benutzern. Wichtig ist zudem, dass Personas bewusst fiktiv bleiben, da ein ausreichendes Maß an Abstraktion Raum für mehr Innovation schafft.“ Das Ziel der Erstellung von Personas wird kaum</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>erreicht, wenn die Persona auf einer Person basiert, die dem Anwalt bekannt ist. Siehe 6.4.1</p> <p>B. Falsch. „Bei der Erstellung von Personas wird dringend empfohlen, diese im Rahmen eines bereichsübergreifenden Workshops durchzuführen, an dem auch Mitglieder des Entwicklerteams teilnehmen. Dies fördert sowohl die bereichsübergreifende Zusammenarbeit als auch die Identifikation mit den Benutzern. Wichtig ist zudem, dass Personas bewusst fiktiv bleiben, da ein ausreichendes Maß an Abstraktion Raum für mehr Innovation schafft.“ Der Anwalt sollte zu einem Workshop eingeladen werden und nicht der alleinige Ersteller der Personas sein. Siehe 6.4.1</p> <p><b>C. Richtig. „Bei der Erstellung von Personas wird dringend empfohlen, diese im Rahmen eines bereichsübergreifenden Workshops durchzuführen, an dem auch Mitglieder des Entwicklerteams teilnehmen. Dies fördert sowohl die bereichsübergreifende Zusammenarbeit als auch die Identifikation mit den Benutzern. Wichtig ist zudem, dass Personas bewusst fiktiv bleiben, da ein ausreichendes Maß an Abstraktion Raum für mehr Innovation schafft.“ Siehe 6.4.1</b></p> <p>D. Falsch. „Im Gegensatz zu traditionellen Benutzergruppen, die historisch nach demografischen Daten gruppiert wurden, liegt der Fokus bei Agile auf den Bedürfnissen der Benutzer – unabhängig davon, ob es sich um externe Kunden oder interne bzw. öffentliche Nutzer handelt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass demografische Merkmale wie Alter, Beruf und Einkommen nicht mehr zuverlässig darauf hinweisen, dass Menschen die gleichen Wünsche und Bedürfnisse haben.“ Daher ist es nicht hilfreich, eine Persona auf der Grundlage demografischer Daten zu erstellen. Siehe 6.4.1</p>
14	D	2.1.3	<p>A. Falsch. Es stimmt zwar, dass der Projekt-Canvas dokumentieren sollte „Nutzen: erwarteter Nutzen; messbarer Nutzen und Toleranz“, aber die Erstellung eines agilen Transformationsplans ist keine „messbare Verbesserung, die aus einem Ergebnis resultiert, das von der investierenden Organisation als Vorteil wahrgenommen wird [...]“ Es handelt sich um einen Output als Teil des Projektprodukts. Siehe Abbildung 6.3, Glossar</p> <p>B. Falsch. Es stimmt zwar, dass das Projekt-Canvas wie der Business-Case zeigen muss, dass sich das Projekt lohnt: „ein PRINCE2 Agile Projekt-Canvas sollte Folgendes enthalten: Projektvision, Geschäftswert, Business-Optionen, Kosten, Benutzer, Umfang, Nutzen und Hauptrisiken“, aber ist die Erstellung eines agilen Transformationsplans keine „messbare Verbesserung, die aus einem Ergebnis resultiert, das von der investierenden Organisation als Vorteil wahrgenommen wird [...]“ Es handelt sich um einen Output als Teil des Projektprodukts. Siehe 6.3.2.1, Glossar</p> <p>C. Falsch. Es stimmt, dass der Nutzen aus der agilen Transformation wahrscheinlich erst nach dem Abschließen eines Projekts im Rahmen der Technik des Business Case Managements zum Tragen kommt: „Bestätigen: bedeutet, zu bewerten, ob die beabsichtigte Nutzen realisiert wurden (oder realisiert werden). Die Nutzenbestätigung erfolgt in der Regel nach Abschluss des Projekts.“ Dies erklärt jedoch nicht, warum der agiler Transformationsplan ein Output als Teil des Projektprodukts und nicht ein Nutzen ist. Siehe 6.3.1.</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p><b>D. Richtig. Ein Nutzen ist definiert als „die messbare Verbesserung eines Ergebnisses, das von der investierenden Organisation als vorteilhaft betrachtet wird und zu einem oder mehreren Business-Ziel(en) beiträgt.“ Ein agiler Transformationsplan ist ein Output, der Teil des Projektprodukts ist, kein Nutzen. Ein Output ist definiert als „der materielle oder immaterielle Liefergegenstand einer Aktivität. Beim PRINCE2 Projektmanagement sind Outputs die Spezialistenprodukte, die genutzt werden, um Veränderung zu ermöglichen.“ Daher sollte der agiler Transformationsplan unter "Umfang; [...] Projektprodukt; Epics/Hauptfeatures" dokumentiert werden. Siehe Glossar, Abbildung 6.3</b></p>
15	C	2.1.4a	<p>A. Falsch. Der Issuemanagement-Ansatz sollte „beschreiben, wie Issues erfasst und gemeldet werden und wie Änderungen an der Projekt-Baseline bewertet und gesteuert werden.“ Siehe Tabelle 11.1</p> <p>B. Falsch. Der kommerzieller Management-Ansatz beschreibt „die Art der Beschaffung und des Vertrages muss sicherstellen, dass sie agile Ansätze für die Produktentwicklung unterstützt, z. B. feste Lieferteams und Kosten pro Iteration, die Definition eines MVP (Minimum Viable Product) und möglicher Toleranzen, den Einsatz einer vereinbarten „Definition of Done“, möglicherweise Vorgaben für die Selbstorganisation des Lieferteams und für die Nachverfolgung/ Berichterstattung.“ Vereinbarungen über Ko-Lokation oder Remote Teams sind keine Richtlinie oder Form der Auftragsvergabe. Siehe Tabelle 7.3</p> <p><b>C. Richtig. Die Struktur des Projektmanagement-Teams sollte „die am Projekt beteiligten Menschen, ihre Beziehung und die Art ihrer Zusammenarbeit definieren.“ „Die beschriebenen Arbeitspraktiken sollten agile Arbeitsweisen widerspiegeln und alle Techniken, Kennzahlen, Artefakte usw. definieren, die im gesamten Projekt verwendet werden sollten. Sie sollten auch Vorkehrungen für lokale oder Remote-Teams beinhalten, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf agilen Techniken und Tools liegen sollte, um Transparenz und umfassende Kommunikation zu ermöglichen.“ Siehe Tabelle 7.3</b></p> <p>D. Falsch. Rollenbeschreibungen sollten „die Rollen der Mitglieder des Projektmanagement-Teams und ihre spezifischen Verantwortlichkeiten beschreiben.“ Vorkehrungen für Ko-Lokation oder remote Teams fallen nicht in die Verantwortung der Rolle. Siehe Tabelle 7.3</p>
16	B	2.1.4b	<p>A. Falsch. Der Projektauftraggeber sollte „Toleranzen für agile Entscheidungen genehmigen“. Ein gemeinsamer Ton und eine gemeinsame Marke sind keine Elemente der Lieferung von Werten. Siehe Tabelle B.1</p> <p><b>B. Richtig. Der Chief Product Owner sollte „sicherstellen, dass Prioritäten über alle Teams hinweg klar definiert sind.“ Siehe Tabelle 7.2</b></p> <p>C. Falsch. Der Projektmanager sollte „als Servant Leader agieren, der die Zusammenarbeit zwischen PRINCE2 Agile-Governance und den Teams erleichtert.“ Priorisierung ist damit nicht verbunden. Siehe Tabelle 7.2</p> <p>D. Falsch. Der Product Owner sollte sicherstellen, dass das Produkt-Backlog mit dem Projekt-Backlog und dem PRINCE2 Agile-</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Grundprinzip der „fortlaufenden geschäftlichen Rechtfertigung“ und den Projekttoleranzen ausgerichtet ist.“ Der Product Owner nimmt keine teamübergreifende Priorisierung vor. Siehe Tabelle 7.2
17	D	2.1.5	<p>A. Falsch. Projektsicherung sollte „die Einleitung der PRINCE2 Agile-Grundprinzipien und agiler Praktiken überwachen.“ Sie unterstützen den Projektmanager jedoch nicht bei der Bewältigung von Risiken bei der agilen Umsetzung (der Widerstand des Vorsitzenden gegen die agile Umsetzung). Siehe Tabelle 7.2</p> <p>B. Falsch. Die Projektunterstützung, nicht die Projektsicherung, sollte „die Erfüllung der Berichtsanforderungen aller Stakeholder dadurch unterstützen, dass aktuelle Informationen aus Projekt- und Team-Dashboards abgerufen werden können“ Auf diese Weise erhält der Vorsitzende zwar die erforderlichen Berichte, aber der Widerstand des Vorsitzenden gegen die Umsetzung der agilen Methoden wird dadurch nicht beseitigt. Siehe Tabelle 7.2</p> <p>C. Falsch. Die Projektunterstützung, nicht der Agile Coach, sollte „für eine reibungslose Kommunikation zwischen PRINCE2 Agile Governance-Rollen und den Teams sorgen“. Auf diese Weise erhält der Vorsitzende zwar die erforderlichen Berichte, aber der Widerstand des Vorsitzenden gegen die Umsetzung der agilen Methoden wird dadurch nicht beseitigt. Siehe Tabelle 7.2</p> <p><b>D. Richtig. „Der Agile Coach dient als Mentor und Moderator, der Organisationen bei der Umsetzung und Aufrechterhaltung von agilen Grundprinzipien und agilen Praktiken unterstützt.“ Der Agile Coach sollte „teamübergreifend arbeiten, um systemische Blocker für die Agile Umsetzung zu identifizieren und zu beseitigen [...].“ Siehe Tabelle 7.2</b></p>
18	B	2.2.1g	<p>A. Falsch. Der Auftraggeber „ist dafür verantwortlich, dass die Kampagne auf die strategischen Ziele ausgerichtet ist und als Vorbild für die agile Transformation der Organisation dient“. Der Auftraggeber übernimmt also strategische Aufgaben und ist rechenschaftspflichtig für das Projekt, nicht aber für die Forschung und Dokumentation. Siehe 1.6 Zusätzliche Informationen zu NowByou (Personen)</p> <p><b>B. Richtig. Die Projektunterstützung bietet „Unterstützung bei der Stakeholder-Analyse“ und bietet „auf agile Iterationen und Workshops zugeschnittene administrative Unterstützung“ sowie Hilfe bei Berichten und Dokumentation im Allgemeinen. Daher unterstützt diese Rolle die Forschung zur Analyse und Dokumentation der Stakeholder. Siehe Tabelle B.1</b></p> <p>C. Falsch. Die Projektsicherung überwacht die „Einhaltung der agilen PRINCE2-Grundprinzipien und der agilen Praktiken“ und gewährleistet, dass „Qualitäts- und Governance-Prüfungen in die iterative Lieferung integriert werden“. Daher unterstützt die Rolle nicht die Forschung und Dokumentation der Stakeholder-Analyse, sondern bestätigt, dass der Prozess und die Qualität mit den Kontrollmechanismen des Projekts einhergehen. Siehe Tabelle B.1</p> <p>D. Falsch. Der Agile Coach dabei hilft „agile Arbeitsweisen innerhalb des PRINCE2 Agile-Frameworks in die Projektansätze zu integrieren“. Diese Rolle führt also keine Forschung für die Analyse der Stakeholder durch und dokumentiert sie auch nicht. Siehe Tabelle B.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
19	C	2.2.1k	<p>A. Falsch. Diese Erfahrung wäre eher für die Rolle des Entwicklers geeignet. „Entwickler sind für den Entwurf, die Ausarbeitung und das Pflegen der Outputs verantwortlich. Dazu gehört die Entwicklung von Produkten, die Mitwirkung an deren Gestaltung und die Zusammenarbeit mit anderen Teammitgliedern, um die technische Machbarkeit sicherzustellen.“ Siehe Tabelle 7.2</p> <p>B. Falsch. Diese Erfahrung wäre eher für die Rolle des Team Coaches geeignet. Der Team Coach „arbeitet eng mit einem oder zwei spezifischen Teams zusammen, um deren Effektivität und Leistung zu verbessern“. Dazu gehört auch „Hilfe zur Selbstorganisation der Teams“. Siehe Tabelle 7.2</p> <p><b>C. Richtig. „Tester stellen die Qualität und Zuverlässigkeit des Produkts sicher, indem sie Tests/Qualitätsüberprüfungen entwerfen, durchführen und gegebenenfalls automatisieren.“ Dazu gehört die Überprüfung von „Produkten im Hinblick auf die Abnahme-/Qualitätskriterien und die „Definition of Done“ des Teams überprüfen“. Siehe Tabelle 7.2</b></p> <p>D. Falsch. Diese Erfahrung wäre eher für die Rolle der Projektunterstützung geeignet. „Die Projektunterstützung ist verantwortlich für die Bereitstellung von Services wie administrativer Unterstützung, Beratung und Leitlinien zu den Projekt-Tools sowie zur Unterstützung von Planung, Risikomanagement und Änderungsmanagement.“ Dazu gehört auch die Unterstützung bei der Verwaltung der Berichterstattung durch „Aktualisierung und Abruf von Informationen aus Projekt-/Team-Dashboards“. Siehe Tabelle 7.2</p>
20	D	2.1.6a	<p>A. Falsch. Das Projekt-Canvas wird als Teil der Practice „Business Case“ verwendet, um die Elemente eines Business Cases visuell darzustellen. Das Projekt-Canvas „in der Regel enthält die folgende: Projektvision, Geschäftswert, Business-Optionen, Kosten, Benutzer, Umfang, Nutzen und Hauptrisiken“. Siehe 6.3.2.1</p> <p>B. Falsch. „User Storys sollten als Zusammenfassung der wichtigsten Informationen zu einer Anforderung angesehen werden.“ Daher dokumentiert eine User Story zwar eine einzelne Anforderung, aber nicht alle Anforderungen für Version A. Siehe 8.3.2.3</p> <p>C. Falsch. „Ein Projekt-Backlog ist eine PRINCE2 Agile-Version eines klassischen Backlogs, das so angepasst wurde, dass es den Inhalt einer Projektproduktbeschreibung ersetzt. Es enthält in der Regel mehr Anforderungen auf hoher Ebene in Form von Epic User Storys (siehe Abschnitt 8.3.2.2) und sollte die „Definition of Ready“ (DoR) und „Definition of Done“ (DoD) des Projekts (aus dem Qualitätsmanagement-Ansatz) zeigen oder auf sie verweisen. Es sollte auch ein Hinweis darauf enthalten sein, welche Personen oder Rollen für die Abnahme des Projektprodukts verantwortlich sind.“ Da das Szenario in dieser Frage mehr ins Detail geht, trifft der Projekt-Backlog nicht zu. Siehe 8.3.2.1</p> <p><b>D. Richtig. „Ein Produkt-Backlog in PRINCE2 Agile enthält alles, was auch ein reguläres Backlog enthält, aber es sollte auch die „Definition of Done“ (DoD) des Teams enthalten oder darauf verweisen. Produkt-Backlogs werden auf Teamebene vom für die Erstellung der Outputs verantwortlichen Teammitglied genutzt.“ Im Produkt-Backlog werden die Anforderungen als</b></p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<b>User Storys mit allen vom Team benötigten oder zu aktualisierenden Informationen definiert. Siehe 8.3.2.1</b>
21	A	2.1.6c	<p><b>A. Richtig. Das Schätzen der Arbeit wird in der Practice „Plan“ verwendet und findet während des Prozesses „Managen der Produktlieferung“ statt. „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</b></p> <p>B. Falsch. Dies beschreibt die Practice „Qualität“ und deren Schwerpunkt auf der Definition und Einhaltung von Qualitätsstandards, und der Qualitätsmanagement-Ansatz, der beschreibt „der anzuwendenden Qualitätstechniken und -standards sowie der Rollen und Verantwortlichkeiten für das Erreichen der erforderlichen Qualitätsspezifikationen und Abnahmekriterien während eines Projekts.“ Siehe Tabelle 9.1</p> <p>C. Falsch. Hier wird die Practice „Issues“ beschrieben. Es ist zwar richtig, dass Änderungen an der Projekt-Baseline Teil der Practice sein können, aber der Product Owner und das Lieferteam nehmen diese Änderungen nicht vor. Die Projekt-Baseline ist „Die aktuellen genehmigten Versionen der Managementprodukte und Projektprodukte, die der Änderungssteuerung unterliegen“. Siehe Glossar</p> <p>D. Falsch. Dies beschreibt die Practice „Fortschritt“, da Objectives and Key Results (OKRs) Teil dieser Practice sind. Es ist zwar richtig, dass das Team seine eigenen OKRs definiert, doch geschieht dies während des Prozesses „Managen eines Phasenübergangs“ in einem Workshop mit anderen Teams sowie dem Projektmanager. „OKR (John Doerr) ist ein Zielsetzungs-Framework, das Organisationen hilft, ehrgeizige Ziele zu definieren und zu verfolgen.“ Siehe 12.3.2.3</p>
22	C	2.1.7	<p>A. Falsch. Die Angaben in der Frage stehen im Widerspruch zur iterativen Lieferung, da sie auf detaillierten Plänen beruht. Es ist zwar richtig, dass am Ende der Iteration 2 auch das Ende der Phase ist und der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ benötigt wird, um die nächste Phase zu planen, aber der Plan (die Release Map) wird eher auf einer hohen Ebene erstellt. „Anhand der Informationen aus einer Story Map (siehe Abschnitt 8.3.2.4) 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. Diese Releases werden dann visuell getrennt und mit Fristen versehen, die in der Regel zwei bis vier Iterationen umfassen.“ Das Team plant die nächste Iteration auf Aufgabenebene im Prozess „Managen der Produktlieferung“. Siehe 8.3.2.5</p> <p>B. Falsch. Die Informationen in der Frage beziehen sich auf detaillierte Pläne auf der Ebene der Aufgaben. Es ist zwar richtig, dass am Ende der Iteration 2 auch das Ende der Phase ist und der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ benötigt wird, um die nächste Phase zu planen, aber der Plan (die Release Map) wird eher auf einer hohen Ebene erstellt. „Anhand der Informationen aus einer Story Map (siehe Abschnitt 8.3.2.4) kann eine Release Map erstellt werden, in der die User Storys in geeignete Releases</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>geclustert werden, die aufgrund ihrer Priorität und entwicklungsbezogenen sowie technischen Gesichtspunkten sinnvoll sind. Diese Releases werden dann visuell getrennt und mit Fristen versehen, die in der Regel zwei bis vier Iterationen umfassen.“ Im Agile, werden die Pläne gerade rechtzeitig erstellt, um eine zu frühe Planung und die damit verbunden Risiken zu vermeiden. Siehe 8.3.2.5</p> <p><b>C. Richtig. Die Informationen in der Frage beziehen sich auf detaillierte Pläne auf der Ebene der Aufgaben. Es ist zwar richtig, dass am Ende der Iteration 2 auch das Ende der Phase ist und der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ benötigt wird, um die nächste Phase zu planen, aber der Plan (die Release Map) wird eher auf einer hohen Ebene erstellt. „Anhand der Informationen aus einer Story Map (siehe Abschnitt 8.3.2.4) 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. Diese Releases werden dann visuell getrennt und mit Fristen versehen, die in der Regel zwei bis vier Iterationen umfassen.“ Das Team plant die nächste Iteration auf Aufgabenebene im Prozess „Managen der Produktlieferung“. Siehe 8.3.2.5</b></p> <p>D. Falsch. Die in der Frage enthaltenen Informationen deuten darauf hin, dass sich das Projekt am Ende von Iteration 2 befindet. Daher wird der Prozess „Managen eines Phasenübergangs“ benötigt, um die nächste Phase zu planen, und der Plan (die Release Map) wird eher auf hoher Ebene erstellt. „Anhand der Informationen aus einer Story Map (siehe Abschnitt 8.3.2.4) kann eine Release Map erstellt werden, in der die User Storys in geeignete Releases geclustert werden, die aufgrund ihrer Priorität und entwicklungsbezogenen/ technischen Gesichtspunkten sinnvoll sind. Diese Releases werden dann visuell getrennt und mit Fristen versehen, die in der Regel zwei bis vier Iterationen umfassen.“ Die nächsten Iterationen können definiert werden, aber noch nicht auf Ebene der Aufgaben. Siehe 8.3.2.5</p>
23	B	2.1.8a	<p>A. Falsch. Der Zweck des Kommunikationsmanagement-Ansatzes ist es zu „definieren und beschreiben der Art und Frequenz der Kommunikation sowie des Feedback-Erhalts aus dem gesamten Projekt-Ökosystem, um die Ausrichtung und Gestaltung des Projekts zu unterstützen“. Es beschreibt nicht die agilen Verhaltensweisen. Siehe Tabelle 4.1</p> <p><b>B. Richtig. Im Qualitätsmanagement-Ansatz, „Agile Arbeitsweisen sollten einbezogen und dokumentiert werden, um sicherzustellen, dass agile Verhaltensweisen Teil des Ansatzes sind und angemessen sichergestellt werden“. Siehe Tabelle 9.1</b></p> <p>C. Falsch. Das Qualitätsregister dient „der Zusammenfassung aller geplanten oder durchgeführten Qualitätsmanagement-Aktivitäten“. Es beschreibt nicht die agilen Verhaltensweisen. Siehe Tabelle 9.1</p> <p>D. Falsch. Die Erfahrungsliste erfasst „Erfahrungen, die für dieses Projekt oder für zukünftige Projekte von Nutzen sein können“. Es beschreibt nicht die agilen Verhaltensweisen. Siehe Tabelle 12.1</p>
24	B	2.1.8b	<p>A. Falsch. Der BrightPulse-Ansatz hat sich bei früheren Projekten bewährt, und der Qualitätsmanagement-Ansatz kann</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>maßgeschneidert werden. „Auf Wunsch kann ein alternatives Verfahren verwendet werden, wenn das Business spezifische Verfahren für Produktdesign, -entwicklung und -tests hat, die auf die eigene Organisation zugeschnitten sind. Die Nutzung eines alternativen Verfahrens sollte als Teil der Anpassungsentscheidungen in der Projektleitdokumentation (PID) dokumentiert werden.“ Siehe 9.3.1</p> <p><b>B. Richtig. Der BrightPulse-Ansatz hat sich bei früheren Projekten bewährt, und der Qualitätsmanagement-Ansatz kann maßgeschneidert werden. „Auf Wunsch kann ein alternatives Verfahren verwendet werden, wenn das Business spezifische Verfahren für Produktdesign, -entwicklung und -tests hat, die auf die eigene Organisation zugeschnitten sind. Die Nutzung eines alternativen Verfahrens sollte als Teil der Anpassungsentscheidungen in der Projektleitdokumentation (PID) dokumentiert werden.“ Siehe 9.3.1</b></p> <p>C. Falsch. Durch diesen Ansatz ist es nicht notwendig, einen zusätzlichen Auftragnehmer zu finden. Der BrightPulse-Ansatz hat sich bei früheren Projekten bewährt, und der Qualitätsmanagement-Ansatz kann maßgeschneidert werden. „Auf Wunsch kann ein alternatives Verfahren verwendet werden, wenn das Business spezifische Verfahren für Produktdesign, -entwicklung und -tests hat, die auf die eigene Organisation zugeschnitten sind. Die Nutzung eines alternativen Verfahrens sollte als Teil der Anpassungsentscheidungen in der Projektleitdokumentation (PID) dokumentiert werden.“ Siehe 9.3.1</p> <p>D. Falsch. „Auf Wunsch kann ein alternatives Verfahren verwendet werden, wenn das Business spezifische Verfahren für Produktdesign, -entwicklung und -tests hat, die auf die eigene Organisation zugeschnitten sind. Die Nutzung eines alternativen Verfahrens sollte als Teil der Anpassungsentscheidungen in der Projektleitdokumentation (PID) dokumentiert werden.“ Der Entscheidung über die Anpassung des Projektansatzes für dieses Projekt und die Entscheidung über die Anwendung des Ansatzes bei Zukünftigen Projekten nach der Pilotphase wird im Transformationsplan Rechnung getragen. „Ein agiler Transformationsplan umfasst in der Regel mehrere Projekte/Initiativen, um die unternehmensweite Umsetzung von Agile zu ermöglichen.“ Siehe 9.3.1, 2.7.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
25	A	2.1.9	<p><b>A. Richtig. Der Qualitätsmanagement-Ansatz beschreibt „agile Arbeitsweisen“. Daher ist es angebracht, die von externen Anbietern verwendeten agilen Testmethoden im Rahmen des Qualitätsmanagement-Ansatzes zu dokumentieren. Siehe Tabelle 9.1</b></p> <p>B. Falsch. Als Teil der Aktivität „Projekt Freigeben“, „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“. Dies erklärt jedoch nicht, warum diese Anforderung im Qualitätsmanagement-Ansatz als Teil der Practice „Qualität“ dokumentiert werden sollte. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>C. Falsch. Es stimmt nicht, dass das agile „zuerst testen/prüfen“ nur für die Softwareentwicklung verwendet werden kann. „Wenn PRINCE2 Projektmanagement im agilen Kontext angewendet wird, sollte frühzeitig eine Entscheidung dazu getroffen werden, welche Anteile des Testing und der Qualitätskontrolle in der bevorzugten agilen Arbeitsweise von „zuerst prüfen/testen“ oder zumindest von „im Verlauf testen/prüfen“ durchgeführt werden können. Dies ist der einzige Bereich, in dem die Übertragung agiler Konzepte und Techniken, die ursprünglich aus dem Softwareentwicklungsbereich stammen, sorgfältig gehandhabt werden muss. Software kann iterativ erstellt und häufig durch Automatisierung getestet werden. Die Häufigkeit kann in Bezug auf iterative Versionen (Builds) Tage, Stunden oder Minuten betragen. Dieser Ansatz kann auch für andere Produkte verwendet werden, z. B. für eine Marketing-Kampagne. Er kann dann aber vielleicht nicht so schnell oder nicht per Automatisierung umgesetzt werden.“ Siehe 9.4.3</p> <p>D. Falsch. Der kommerzielle Management-Ansatz beschreibt das Verfahren für die Auswahl eines Lieferanten und nicht die agilen Arbeitsmethoden, die dieser anwenden wird. Der kommerzielle Management-Ansatz verdeutlicht das „Liefermodell, die Ressourcen (für Marktengagement, Beschaffung, Vertragsmanagement), die Verantwortlichkeiten, die unterstützenden Tools und Techniken, die Standards und die Referenzen“. Siehe Tabelle 7.3</p>
26	D	2.1.10a	<p>A. Falsch. Der Schieberegler „Flexibilität des Liefergegenstands“ bezieht sich darauf, ob „Sie sich auch wohl mit ihrer Rolle bei der Priorisierung von Aufgaben fühlen.“ Der Schieberegler „Vorteilhafte Rahmenbedingungen“ bezieht sich auf die Frage, ob „das gesamte Arbeitsumfeld das agile Arbeiten sehr unterstützt“. Siehe 10.3.2.2</p> <p>B. Falsch. Der Schieberegler „Einfachheit der Kommunikation“ bezieht sich darauf, ob „die Kommunikation zwischen allen Beteiligten sehr einfach ist“. Der Schieberegler „Vorteilhafte Rahmenbedingungen“ bezieht sich auf die Frage, ob „das gesamte Arbeitsumfeld das agile Arbeiten sehr unterstützt“. Siehe 10.3.2.2</p> <p>C. Falsch. Der Schieberegler „Fähigkeit iterativ und inkrementell zu arbeiten“ bezieht sich darauf: „Durch regelmäßige Teillieferungen für das Endprodukt ist es sehr einfach, Nutzen für den Kunden zu liefern.“ Der Schieberegler „Vorteilhafte Rahmenbedingungen“ bezieht sich auf die Frage, ob „das gesamte Arbeitsumfeld das agile Arbeiten sehr unterstützt“. Siehe 10.3.2.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<b>D. Richtig. Der Schieberegler „Vorteilhafte Rahmenbedingungen“ bezieht sich auf die Frage, ob „das allgemeine Arbeitsumfeld das agile Arbeiten sehr unterstützt“. Dazu gehören auch vertragliche Details, die „nicht die agile Arbeits- und Lieferweise behindern“. Siehe 10.3.2.2</b>
27	B	2.1.11	<p>A. Falsch. Der Schritt „Bewerten“ ist der Schritt, bei dem „[...] geschätzt und bewertet werden muss.“ Siehe 10.3.1</p> <p><b>B. Richtig. Der Schritt „Planen“ wird durch die „notwendigen Risikomaßnahmen geplant“ angesprochen. Siehe 10.3.1</b></p> <p>C. Falsch. Es ist richtig, dass der Schritt „Bewerten“ derjenige ist, bei dem „[...] abgeschätzt und bewertet werden muss“, aber diese Aktion bezieht sich auf die „Planung der notwendigen Risikomaßnahmen“. Siehe 10.3.1</p> <p>D. Falsch. Der Schritt „Planen“ wird durch die „notwendigen Risikomaßnahmen geplant“ angesprochen. Siehe 10.3.1</p>
28	C	2.1.13	<p>A. Falsch. Obwohl das Team diese Anforderung als „Must-have“ identifiziert hat, wird sie sich auf die Projekt-Baseline auswirken. Die Entscheidung über seine Aufnahme „wird vom Lenkungsausschuss oder von der Person (den Personen) getroffen, die die Befugnis hat (haben), über Änderungen zu entscheiden.“ Siehe 11.3.1</p> <p>B. Falsch. Obwohl die Änderung wichtig ist, wird sie sich auf die Projekt-Baseline auswirken. Die Entscheidung über seine Aufnahme „wird vom Lenkungsausschuss oder von der Person (den Personen) getroffen, die die Befugnis hat (haben), über Änderungen zu entscheiden [...]“. Siehe 11.3.1</p> <p><b>C. Richtig. Diese Änderung wirkt sich auf die Projekt-Baseline aus, und „eine formelle Bearbeitung ist unerlässlich“. Siehe 11.3.1</b></p> <p>D. Falsch. Änderungen an der Projekt-Baseline, einschließlich des Projekt-Backlogs, sind möglich, aber „eine formelle Bearbeitung wird unerlässlich sein“. Siehe 11.3.1</p>
29	C	2.1.12c	<p>A. Falsch. Wenn neue Anforderungen hinzukommen, müssen einige der bestehenden Anforderungen weichen, auch wenn sie sich auf nichtfunktionale Anforderungen beziehen. Dies erfolgt durch Entfernen von Anforderungen oder Aufgaben, die ein ähnliches Aufwandsniveau haben. „Erfolgreiches Trading setzt voraus, dass nur Aufgaben mit vergleichbarem Aufwand getauscht werden und die Änderungen mit den übergeordneten Projektzielen im Einklang stehen.“ Siehe 11.4.1</p> <p>B. Falsch. Das ist eine Detailänderung „wird die Änderung einer bestehenden Anforderung oder eine neue Anforderung beantragt, die sich nicht auf das Projekt-Backlog auswirkt, so wird dies als Schaffung eines passgenaueren Endprodukts und somit als etwas Positives betrachtet“. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung, die eine Änderung des Projekt-Backlogs bedeuten würde. Sie sollte nicht ignoriert werden. Sie sollte priorisiert und gehandelt werden, wenn sie eine höhere Priorität hat als eine bestehende Anforderung. Siehe 11.3.2, 11.4.1</p> <p><b>C. Richtig. „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.“ „Erfolgreiches Trading setzt</b></p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p><b>voraus, dass nur Aufgaben mit vergleichbarem Aufwand getauscht werden und die Änderungen mit den übergeordneten Projektzielen im Einklang stehen. Effektives Trading erfordert eine enge Zusammenarbeit mit dem PO, um die Prioritäten neuer und bestehender Aufgaben abzustimmen.“ Siehe 11.4.1</b></p> <p>D. Falsch. „Durch Trading kann das Team flexibel auf veränderte Prioritäten reagieren, ohne den Gesamtumfang zu erweitern oder den Ablauf der aktuellen Iteration zu stören. Anstatt neue Aufgaben zusätzlich zu bestehenden hinzuzufügen, tauscht das Team ein Element mit geringerer Priorität gegen die neue Anforderung aus, um die Arbeitsbelastung im Gleichgewicht zu halten.“ Siehe 11.4.1</p>
30	D	2.1.12b	<p>A. Falsch. Änderungen wie diese an der Baseline können nicht dynamisch behandelt werden. Nur Änderungen auf der Ebene der detaillierten Anforderungen können dynamisch behandelt werden. „Wenn eine Änderung einer Anforderung oder eine neue Anforderung darauf hinweist, dass eine Änderung des Projekt-Backlogs erforderlich ist, wird dies als eine Änderung der Baseline des Projekts angesehen.“ „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues mit Auswirkungen auf die Baseline formell auf der entsprechenden Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2</p> <p>B. Falsch. Das Agilometer dient zur Bewertung der Risiken, die mit dem Einsatz von Agile verbunden sind, wenn die Baseline-Änderungen nicht berücksichtigt werden. Das ist eine Baseline-Änderung. „Wenn eine Änderung einer Anforderung oder eine neue Anforderung darauf hinweist, dass eine Änderung des Projekt-Backlogs erforderlich ist, wird dies als eine Änderung der Baseline des Projekts angesehen.“ „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues mit Auswirkungen auf die Baseline formell auf der entsprechenden Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2</p> <p>C. Falsch. Änderungen wie diese an der Baseline können nicht dynamisch behandelt werden. Nur Änderungen auf der Ebene der detaillierten Anforderungen können dynamisch behandelt und gehandelt werden. „Wird durch die Änderung einer Anforderung oder eine neue Anforderung eine Änderung des Projekt-Backlogs erforderlich, wird dies als Änderung der Baseline des Projekts betrachtet.“ „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues, die sich auf die Baseline auswirken, formell auf der entsprechenden Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2</p> <p><b>D. Richtig. Das ist eine Baseline-Änderung. „Wird durch die Änderung einer Anforderung oder eine neue Anforderung eine Änderung des Projekt-Backlogs erforderlich, wird dies als Änderung der Baseline des Projekts betrachtet.“ „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues, die sich auf die Baseline auswirken, formell auf der entsprechenden Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2</b></p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
31	B	2.1.14c	<p>A. Falsch. Ein Burn-down-Chart „ist ein Verlaufsdiagramm, das die noch ausstehende Arbeit über die Zeit hinweg zeigt. Es wird häufig auf Teamebene eingesetzt, um Story Points gegenüber Tagen innerhalb einer Iteration abzubilden.“ Siehe 12.4.3</p> <p><b>B. Richtig. Ein Burn-up-Chart „ist ein Verlaufsdiagramm, das die erledigte Arbeit im Verhältnis zu einer festgelegten Frist darstellt. Es wird häufig auf Projekt-/ Produktebene eingesetzt, um Story Points über mehrere Phasen oder Iterationen hinweg abzubilden und potenzielle Fertigstellungstermine zu prognostizieren“. Siehe 12.4.3</b></p> <p>C. Falsch. Mit Hilfe von Team-Dashboards wird vom Teammanager an den Projektmanager berichtet. Projekt-Dashboards werden für Berichte des Projektmanagers an den Lenkungsausschuss verwendet. Das Projekt-Dashboard wird kontinuierlich „im Rahmen von Fortschritts-Review-Workshops aktualisiert und überprüft“. Siehe Tabelle 12.1</p> <p>D. Falsch. Ein Kumulatives Flussdiagramm (CFD, Cumulative Flow Diagram) ist „eine visuelle Darstellung, wie sich Aufgaben im Zeitverlauf durch die verschiedenen Phasen des Workflows bewegen. Es unterstützt dabei, Engpässe zu erkennen und den Gesamtfortschritt zu bewerten.“ Es ist unwahrscheinlich, dass es auf der Ebene des Projekts verwendet wird. Siehe 12.4.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
32	A	2.1.14c	<p><b>A. Richtig. Ein Burn-down-Chart „ist ein Verlaufsdiagramm, das die noch ausstehende Arbeit über die Zeit hinweg zeigt [...]“. Sie zeigt die Velocity der vom Team geleisteten Arbeit an. Velocity ist „eine Messgröße für die durchschnittliche Anzahl an Story Points, die ein oder mehrere Teams pro Timebox liefern“. Wenn ein Team zum Beispiel 20 User Storys pro Woche umsetzt, ist das seine Velocity und „sie kann dazu verwendet werden, sein künftiges Fortschrittstempo empirisch vorherzusagen, unter der Annahme, dass die Bedingungen unverändert bleiben“. Die reale Linie liegt über der Ideallinie, daher werden die Produkte nicht schnell genug geliefert. Das Team wird nicht alles in diesem Tempo fertigstellen können und muss sich auf Einträge mit hoher Priorität im Produkt-Backlog konzentrieren. Siehe 12.4.3, Glossar</b></p> <p>B. Falsch. Ein Burn-down-Chart „ist ein Verlaufsdiagramm, das die noch ausstehende Arbeit über die Zeit hinweg zeigt [...]“. Sie zeigt die Velocity der vom Team geleisteten Arbeit an. Velocity ist „eine Messgröße für die durchschnittliche Anzahl an Story Points, die ein oder mehrere Teams pro Timebox liefern“. Wenn ein Team zum Beispiel 20 User Storys pro Woche umsetzt, ist das seine Velocity und „sie kann dazu verwendet werden, sein künftiges Fortschrittstempo empirisch vorherzusagen, unter der Annahme, dass die Bedingungen unverändert bleiben“. Die reale Linie liegt über der Ideallinie, nicht darunter, daher werden die Produkte nicht schnell genug geliefert. Das Team wird nicht alles in diesem Tempo fertigstellen können und muss sich auf Einträge mit hoher Priorität im Produkt-Backlog konzentrieren. Siehe 12.4.3, Glossar</p> <p>C. Falsch. Ein Burn-up-Chart „ist das die tatsächlich erledigte Arbeit darstellt“, nicht ein Burn-down-Chart. „Ein Burn-down-Chart „ist ein Verlaufsdiagramm, das die noch ausstehende Arbeit über die Zeit hinweg zeigt [...]“. Ein Burn-up-Chart würde die „Arbeit gegen eine Frist“ zeigen und kann zur Prognose der Fertigstellungstermine für die Produkte verwendet werden, nicht ein Burn-down-Chart. Siehe 12.4.3, Glossar</p> <p>D. Falsch. Ein Burn-up-Chart „ist das die tatsächlich erledigte Arbeit darstellt“, nicht ein Burn-down-Chart. „Ein Burn-down-Chart ist ein Verlaufsdiagramm, das die noch ausstehende Arbeit über die Zeit hinweg zeigt [...]“. Ein Burn-up-Chart zeigt den Umfang der Fertigstellung und kann zur Berechnung der verbleibenden Arbeit verwendet werden, nicht aber ein Burn-down-Chart. Siehe 12.4.3, Glossar</p>
33	D	3.1.1e	<p>A. Falsch. Im Rahmen des Annehmens eines Arbeitspakets, das Team „prüft die Arbeitspaketbeschreibung mit den enthaltenen User Storys, um zu verstehen, was wann geliefert werden soll [...]“. Das Beraten des Projektmanagers über die Fertigstellung des Arbeitspakets ist Teil der Aktivität „Abschluss eines Arbeitspakets melden“. Siehe Tabelle 13.12</p> <p>B. Falsch. Im Rahmen des Ausführens eines Arbeitspakets, „meldet das Team dem Projektleiter die abgeschlossenen Qualitätsaktivitäten und Produkte und holt die Genehmigungen für alle abgeschlossenen Produkte ein“. Das Beraten des Projektmanagers über die Fertigstellung des Arbeitspakets ist Teil der Aktivität „Abschluss eines Arbeitspakets melden“. Siehe Tabelle 13.12</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>C. Falsch. Im Rahmen des Bewertens eines Arbeitspakets, das Team „[...] überprüft Register und informelle Aufzeichnungen und aktualisiert das Team-Dashboard, damit der Projektmanager die erforderlichen aktuellen Informationen abrufen kann“. Das Beraten des Projektmanagers über die Fertigstellung des Arbeitspakets ist Teil der Aktivität „Abschluss eines Arbeitspakets melden“. Siehe Tabelle 13.12</p> <p><b>D. Richtig. Im Rahmen des Meldens über den Abschluss des Arbeitspakets, das Team „[...] meldet dem Projektmanager die Fertigstellung des Arbeitspakets“. Siehe Tabelle 13.12</b></p>
34	D	3.1.1e	<p>A. Falsch. Das Thema „Produkt-Backlog-Refinement“ umfasst Aktivitäten zur Klärung von Anforderungen und zur Priorisierung. Sein Ziel ist es, sicherzustellen, dass „das Team die User Storys versteht, Prioritäten festgelegt werden und das Produkt-Backlog mit den Projektzielen in Einklang gebracht wird“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p>B. Falsch. Das Thema „User Story-Refinement“ überprüft die Abnahmekriterien der Storys mit hoher Priorität, um sicherzustellen, dass sie klar und testbar sind. Sein Ziel ist es, „ein gemeinsames Verständnis dafür zu schaffen, was eine User Story als „fertig“ qualifiziert, Unklarheiten zu beseitigen und eine klare Grundlage für die Testdurchführung zu legen“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p>C. Falsch. Das Thema „Aufwandsschätzung“ schätzt den Aufwand für jede priorisierte User Story. Sein Ziel ist es, „ein gemeinsames Verständnis der Komplexität und des Aufwands für jede Story zu schaffen“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p><b>D. Richtig. Das Thema „Iterationsplanung“ wählt User Storys für die kommende Iteration auf der Grundlage von Prioritäten und geschätztem Aufwand aus. Sein Ziel ist „die Fertigstellung eines realistischen Teamplans für die nächste Iteration, um Team-Output und gelieferten Wert zu maximieren“. Siehe Tabelle 13.13</b></p>
35	B	3.1.1a	<p>A. Falsch. Als Teil des Themas „Nutzenanalyse“ im Projekt-Canvas-Workshop, liegt der Schwerpunkt auf dem „Brainstorming in Kleingruppen zu Nutzen und negativen Nebeneffekten, Sammlung und Diskussion der Ergebnisse sowie Festlegung von Toleranzen“. Siehe Tabelle 13.2</p> <p><b>B. Richtig. Als Teil des Themas „Definition der Projektvision“ im Projekt-Canvas-Workshop, liegt der Schwerpunkt auf dem „Brainstorming zu langfristigen Ergebnissen und einer Visioning-Übung in der Gruppe. Ziel: eine klare Projektvision, die das Projekt auf den Business-Mehrwert und die Nachhaltigkeitsziele ausrichtet“. Da dieses Projekt die Erprobung agiler Arbeitsweisen beinhaltet, ist dies die Vision für das agile Pilotprojekt (die „Merkmale des agilen Mindsets“). Siehe Tabelle 13.2, 2.6.2</b></p> <p>C. Falsch. Als Teil des Themas „Definition des Umfangs“ im Projekt-Canvas-Workshop, liegt der Schwerpunkt auf der Definition „des Projektzeitplans und der Toleranz; [...] des Umfangs in Epic User Storys und Priorisierung mit der MoSCoW-Technik; Definition [...] von Zielen, gewünschten/erforderlichen Kooperationen und Abhängigkeiten für das Projekt; Prüfen des Zeitplans und der Umfangstoleranzen“. Siehe Tabelle 13.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			D. Falsch. Als Teil des Themas „Definition der Benutzergruppen“ im Projekt-Canvas-Workshop, liegt der Schwerpunkt auf „Gruppendiskussionen, Brainstorming von ein bis drei wichtigen Benutzergruppen und deren Priorisierung an erster bis dritter Stelle. Ziel: klare Prioritäten für die wichtigsten Benutzergruppen“ Das Ziel ist es, die wichtigsten Benutzergruppen zu verstehen, nicht eine Vision zu schreiben. Siehe Tabelle 13.2
36	D	3.1.1a	<p>A. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Vorhandene Erfahrungen bewerten“ im Prozess „Vorbereiten eines Projekts“, „Der Projektmanager überprüft in Zusammenarbeit mit den wichtigsten Stakeholdern die Erfahrungen aus vergleichbaren früheren Projekten, befragt einzelne Personen oder Teams mit Erfahrungen aus ähnlichen Projekten und erstellt gegebenenfalls die Erfahrungsliste“. Siehe Tabelle 13.1</p> <p>B. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Projektansatz auswählen“ im Prozess „Vorbereiten eines Projekts“, „zusammen mit den wichtigsten Stakeholdern bewertet der Projektmanager die möglichen Lieferlösungen, bestimmt den für die Lieferung des Projektprodukts geeigneten Projektansatz und hält alle zu diesem Zeitpunkt bekannten Anpassungsanforderungen an die Methode fest“. Siehe Tabelle 13.1</p> <p>C. Falsch. Im Rahmen der Aktivität „Initiierungsphase planen“ im Prozess „Vorbereiten eines Projekts“, „der Projektmanager identifiziert etwaige Zeit- und Kostenrestriktionen für die Initiierungsphase und entwickelt in Zusammenarbeit mit den wichtigsten Stakeholdern eine grobe Release Map, die die in dieser Phase geplanten Arbeiten abbildet. Dabei werden auch potenzielle Risiken sowie deren Auswirkungen auf die nächste Projektphase überprüft. Abschließend legt der Projektmanager geeignete Steuerungsmaßnahmen für die Initiierungsphase fest“. Siehe Tabelle 13.1</p> <p><b>D. Richtig. Im Rahmen der Aktivität „Projektkurzbeschreibung zusammenstellen“ im Prozess „Vorbereiten eines Projekts“, „der Projektmanager bestätigt die Projektziele, die gewünschten Ergebnisse, den Umfang, die Ausschlüsse und die Projekttoleranzen, identifiziert etwaige Einschränkungen, Annahmen und Abhängigkeiten von anderen Projekten oder Aktivitäten und dokumentiert dies in der Projektkurzbeschreibung“. Hier besteht eine Abhängigkeit von den bestehenden Fundraising-Bemühungen. Siehe Tabelle 13.1</b></p>
37	A	3.1.1b	<p><b>A. Richtig. Die Überprüfung der Agilometer-Bewertung soll „der zuvor erhobenen Agilometer-Ergebnisse überprüfen, der identifizierten Risikobereiche und deren Bezug zu agilen Werten/Transformationszielen erörtern“. Ihr Ziel ist es „ein gemeinsames Verständnis der wichtigsten Risiken, die sich auf die Umsetzung von Agilität auswirken“. Siehe Tabelle 13.5</b></p> <p>B. Falsch. Risikoidentifizierung sollte „brainstormen zu zusätzlichen Chancen/Bedrohungen im Zusammenhang mit der Umsetzung von Agilität, die im Agilometer nicht erfasst wurden“. Das Ziel ist es „die Entwicklung einer umfassenden Risikoliste“. Das Risiko einer agilen Umsetzung wäre bei der Bewertung des Agilometers angesprochen worden. Siehe Tabelle 13.5</p> <p>C. Falsch. Risikobewertung sollte „die Eintrittswahrscheinlichkeiten der einzelnen Risiken sowie deren Auswirkungen bewerten.</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Priorisierungstechniken verwenden, um Bedrohungen/Chancen hinsichtlich ihrer Auswirkungen und Eintrittswahrscheinlichkeit zu bewerten". Das Ziel ist es „eine Priorisierungsliste, mit Schwerpunkt auf Risiken mit hoher Eintrittswahrscheinlichkeit und hoher Auswirkung“. Diese Aktivität ist nicht mit der Erhöhung von Risiken verbunden. Siehe Tabelle 13.5</p> <p>D. Falsch. Die Risikoplanung sollte in zwei Schritten erfolgen, mit dem Ziel, „sicherzustellen, dass praktische Schritte zur Implementierung von Abhilfemaßnahmen festgelegt werden". Diese Aktivität ist nicht mit der Erhöhung von Risiken verbunden. Siehe Tabelle 13.5</p>
38	C	3.1.1b	<p>A. Falsch. „Initiierung freigeben: Der Lenkungsausschuss prüft und genehmigt die Projektkurzbeschreibung sowie die Release Map für die Initiierung, informiert alle Stakeholder und betroffenen Standorte über den Projektstart und autorisiert den Projektmanager, mit der Initiierungsphase zu beginnen.“ Dieser Prozess würde stattfinden, bevor die Arbeit an der Verfolgung des Nutzens begonnen hat. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>B. Falsch. „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.“ Dieser Prozess würde stattfinden, bevor die Arbeit an der Verfolgung des Nutzens begonnen hat. Siehe Tabelle 13.4</p> <p><b>C. Richtig. „Phasen- oder Ausnahmeplan freigeben: Der Lenkungsausschuss überprüft das aktualisierte Projekt-Dashboard, prüft und genehmigt die aktualisierte Release Map oder weist den Projektmanager an, den vorzeitigen Abschluss des Projekts einzuleiten.“ Die „aktualisierte PID" ist „genehmigt", was den Nutzenmanagement-Ansatz einschließt. Die Festlegung von Baselines und die Verfolgung von Messungen wären Teil dieser Aktualisierung. Der „Nutzen" für dieses Projekt wird erst in der letzten Phase (4), dem Vertrieb der Kampagne, zum Tragen kommen, aber der Aufbau und die Baseline würden daher in Phase 3 erfolgen. Siehe Tabelle 13.4, Abbildung 1.7</b></p> <p>D. Falsch. „Nach Bedarf Anweisungen geben: Die Mitglieder des Lenkungsausschusses können jederzeit während des Projekts formlos Ratschläge geben oder Weisungsanfragen beantworten.“ Updates zu den Leistungen („Nutzen bestätigen“) erfolgen am Ende jeder Phase der Lieferung und nicht ad hoc. Siehe Tabelle 13.4</p>
39	D	3.1.1c	<p>A. Falsch. In der Aktivität „Management-Ansätze vereinbaren“ des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager prüft gemeinsam mit dem Projektteam die Anpassungsanforderungen, sichtet Erfahrungen zu den Management-Ansätzen und definiert Ansätze für das Management von Änderungen, Kommunikation, Nachhaltigkeit, Nutzen, kommerziellen Aspekten, Qualität, Risiko, Issues sowie für das Digital- und Datenmanagement.“ Siehe Tabelle 13.6</p> <p>B. Falsch. In der Aktivität „Projektsteuerungsmittel einrichten“ des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager bewertet gemeinsam mit dem Projektteam die Auswirkungen von Erfahrungen, der Liefermethode, den Anpassungsanforderungen</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>und den Management-Ansätzen für die Projektsteuerungsmittel.“ Siehe Tabelle 13.6</p> <p>C. Falsch. In der Aktivität „Projektfreigabe beantragen“ des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager teilt die finale Version des Projekt-Canvas, der PID und der Release Map mit dem Lenkungsausschuss und bittet diesen formal um die Befugnis, das Projekt liefern zu dürfen.“ Siehe Tabelle 13.6</p> <p><b>D. Richtig. In der Aktivität „Projektplan erstellen“ des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager prüft, ob das Projekt-Backlog aktualisiert werden muss, identifiziert die Vorkehrungen für die Überführung des Projektprodukts in den operativen Betrieb, identifiziert und bestätigt die erforderlichen Personen und Ressourcen sowie deren Verfügbarkeit und dokumentiert die Release Map.“ Im Rahmen der Planung „während der Umwandlung einer Story Map in eine Release Map werden auch die Abhängigkeiten zwischen den Produkten definiert und die Releases entsprechend geplant“. Siehe Tabelle 13.6, 8.3.1.1</b></p>
40	C	3.1.1d	<p>A. Falsch. Es ist nicht „the good“. Es gibt den „Teilnehmenden Zeit, ihre Gedanken zu sammeln, und lassen Sie sie anschließend die positiven Aspekte des Projekts und der wichtigsten Ergebnisse benennen.“ Es ist das Team Building, das „ein Spiel oder eine Teamübung, z. B. eine Problemlösungsaufgabe, oder veranstalten Sie ein gemeinsames Essen, um die Moral zu steigern und die Beziehungen im Projektteam zu stärken“ ermöglicht. Dies ist der Eintrag in der Tagesordnung, der das Essen des Teams beinhaltet. Siehe Tabelle 13.11</p> <p>B. Falsch. Es ist nicht „das Lernen“. Das Lernen umfasst „eine Gruppendiskussion zur Erfassung von Erfahrungen und wichtigen Erkenntnissen“. Es ist das Team Building, das „ein Spiel oder eine Teamübung, z. B. eine Problemlösungsaufgabe, oder veranstalten Sie ein gemeinsames Essen, um die Moral zu steigern und die Beziehungen im Projektteam zu stärken“ ermöglicht. Dies ist der Eintrag in der Tagesordnung, der das Essen des Teams beinhaltet. Siehe Tabelle 13.11</p> <p><b>C. Richtig. Beim „Team Building“ geht es darum „ein Spiel oder eine Teamübung, z. B. eine Problemlösungsaufgabe, oder veranstalten Sie ein gemeinsames Essen, um die Moral zu steigern und die Beziehungen im Projektteam zu stärken. Ziel: Stärkung des Team-Zusammenhalts und der Zusammenarbeit.“ Siehe Tabelle 13.11</b></p> <p>D. Falsch. Es ist nicht die „Nachbereitung“. Es fasst „die Ergebnisse des Workshops zusammen und legt die nächsten Schritte fest.“ Es ist das Team Building, das „ein Spiel oder eine Teamübung, z. B. eine Problemlösungsaufgabe, oder veranstalten Sie ein gemeinsames Essen, um die Moral zu steigern und die Beziehungen im Projektteam zu stärken“ ermöglicht. Dies ist der Eintrag in der Tagesordnung, der das Essen des Teams beinhaltet. Siehe Tabelle 13.10, Tabelle 13.11</p>
41	C	3.1.1c	<p>A. Falsch. Es handelt sich nicht um das Thema „Nachbereitung“. Das Thema „Nachbereitung“ wird „die Ergebnisse des Workshops zusammenfassen und die nächsten Schritte festlegen.“ Es ist die Definition der Personas. Die Definition der Personas identifiziert</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>und definiert „wichtige Benutzer-Personas, die als Orientierung für Produktentscheidungen dienen.“ Siehe Tabelle 13.11, Tabelle 13.7</p> <p>B. Falsch. Es handelt sich nicht um das Thema „Verfeinerung des Projekt-Canvas“, da es „ein verfeinertes Projekt-Canvas einführt, das auf die aktualisierte Release Map und neue verfügbare Informationen abgestimmt ist.“ Siehe Tabelle 13.7</p> <p><b>C. Richtig. Es handelt sich um das Thema „Definition des Personas“, da es „wichtige Personas von Benutzern identifiziert und definiert, die als Leitfaden für Produktentscheidungen dienen.“ Siehe Tabelle 13.7</b></p> <p>D. Falsch. Es handelt sich nicht um das Thema „Management-Ansätze“. Das Ziel des Themas „Management-Ansätze“ ist es „die Etablierung klarer Richtlinien für eine strukturierte Agilität, bei gleichzeitiger Wahrung von Flexibilität sowie einer bedarfsgerechten Governance und Steuerung.“ Siehe Tabelle 13.7</p>
42	C	3.1.1g	<p>A. Falsch. Im Rahmen des Tagesordnungspunkts „Demo des Endprodukts“ in einem Projektabschluss-Workshop, sie „demonstrieren das endgültige Produkt zur Abnahme durch die Benutzer. Sammeln Sie abschließendes Feedback. Ziel: Bestätigen, dass das Produkt den Anforderungen entspricht und zur Übergabe bereit ist.“ Siehe Tabelle 13.19</p> <p>B. Falsch. Im Rahmen des Tagesordnungspunkts „Fortschrittsprüfung“ in einem Projektabschluss-Workshop, sie „aktualisieren die gesamte Projektdokumentation, einschließlich der PID, der Projektlogbücher, des Projekt-Dashboards und des Agilometers. Ziel: sicherstellen, dass die gesamte Dokumentation für die Überführung korrekt und vollständig ist.“ Siehe Tabelle 13.19</p> <p><b>C. Richtig. Im Rahmen des Tagesordnungspunkts „Erfahrungsbericht“ eines Projektabschluss-Workshops „definieren sie auf der Grundlage früherer Präsentationen umsetzbare Erfahrungen für zukünftige Projekte. Beziehen Sie nach Möglichkeit Erkenntnisse und Trends aus dem Agilometer und den Bewertungen der psychologischen Sicherheit ein“. Siehe Tabelle 13.19</b></p> <p>D. Falsch. Im Rahmen des Tagesordnungspunkts „Planung der endgültigen Übertrabe“ eines Projektabschluss-Workshops, sie „entwickeln einen Übergabeplan, in dem die Zuständigkeiten für den Support und die Anforderungen an den Betrieb, sowie die erforderlichen Nutzenmanagement-Maßnahmen im Detail enthalten sind. Ziel: Festlegen klarer Leitlinien für eine reibungslose Überführung in den Betrieb.“ Siehe Tabelle 13.19</p>
43	B	3.1.1g	<p>A. Falsch. In der „Demo des Endprodukts“ im Rahmen des Projektabschluss-Workshops, sie „demonstrieren das endgültige Produkt zur Benutzerabnahme. Sammeln Sie abschließendes Feedback. Ziel: Bestätigen, dass das Produkt den Anforderungen entspricht und zur Übergabe bereit ist.“ Siehe Tabelle 13.19</p> <p><b>B. Richtig. In der „Planung der endgültigen Übertrabe“ im Rahmen des Projektabschluss-Workshops, sie „entwickeln einen Übergabeplan, in dem die Zuständigkeiten für den Support und die Anforderungen an den Betrieb, sowie die erforderlichen Nutzenmanagement-Maßnahmen im Detail enthalten sind. Ziel: Festlegen klarer Leitlinien für eine reibungslose Überführung in den Betrieb.“ Siehe Tabelle 13.19</b></p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>C. Falsch. In der „Erfahrungen aus dem Projekt“ im Rahmen des Projektabschluss-Workshops, sie „stellen die gesammelten Erfahrungen aus den Phasen des Projekts und den einzelnen Teammitgliedern vor. Ziel: Erkenntnisse austauschen und gemeinsame Praktiken sowie Lernerfahrungen identifizieren.“ Siehe Tabelle 13.19</p> <p>D. Falsch. In der „Fortschrittsprüfung“ im Rahmen des Projektabschluss-Workshops, Gruppen „aktualisieren die gesamte Projektdokumentation, einschließlich der PID, des Projektlogbuchs, des Projekt-Dashboards und des Agilometers. Ziel: sicherstellen, dass die gesamte Dokumentation für die Überführung korrekt und vollständig ist.“ Siehe Tabelle 13.19</p>
44	B	3.1.2	<p>A. Falsch. Die gemeinsame Erarbeitung von Management-Ansätzen ist zwar Teil des Projektinitiierungs-Workshops, konzentriert sich aber auf übergreifende Governance-Themen wie Risiko-, Qualitäts- und Änderungsmanagement. Sie beinhaltet nicht direkt die Definition von Kriterien für die Bereitschaft von User Storys, was eine separate Aktivität ist, die speziell an die Definition von Bereitschaft im Projekt gebunden ist. In „Management-Ansätzen“, sie „schaffen Management-Ansätze mit.“ „Ziel: Etablierung klarer Richtlinien für eine strukturierte Agilität, bei gleichzeitiger Wahrung von Flexibilität sowie einer bedarfsgerechten Governance und Steuerung.“ Siehe Tabelle 13.7</p> <p><b>B. Richtig. Im Tagesordnungspunkt „Definition of Ready des Projekts“ in der „Projektinitiierungs-Workshop“ findet die folgende Übung statt: „Eine Liste allgemeiner produktübergreifender Kriterien identifizieren, die für den Beginn der Entwicklungsarbeiten an Arbeitspaketen/User Storys erforderlich sind (z. B. klare Anforderungen, Ressourcen, Abhängigkeiten, messbare und priorisierte Abnahmekriterien usw.). Ziel: Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses für das erforderliche Qualitätsniveau, bevor die Arbeiten an die Entwicklung übergeben werden können.“ Siehe Tabelle 13.7</b></p> <p>C. Falsch. Es ist zwar richtig, dass im Starting-up-Workshop Epics in User Storys zerlegt werden, wenn es um die Planung der Initiierungsphase und das Refinement geht, aber es ist falsch, dass sich diese Option auf Epics und User Storys bezieht. Bei der „Planung verfeinern“, aktualisiert das Team daher „die Initiierungsphasenplans entsprechend den zuvor vereinbarten Strategien zur Risikominderung und ggf. der früheren Dokumentation zu Zeitplänen, Kosten, Rollenbesetzungen usw. Ziel: sicherstellen, dass die Initiierungsphase die Projektziele realistisch unterstützt und die Durchführbarkeit des Projekts bei gleichzeitiger Anpassungsfähigkeit gewährleistet.“ Siehe Tab 13.3</p> <p>D. Falsch. Es ist zwar richtig, dass im Kick-off Workshop Team-Werte und Normen angesprochen werden, aber diese Normen beziehen sich nicht auf das DoR. In „Team-Werte und -Normen“, sie „definieren Team-Werte und legen Normen für die Zusammenarbeit fest. Ziel: Schaffung einer agilen Kultur und Abstimmung der Erwartungen an die zukünftige Zusammenarbeit.“ Siehe Tabelle 13.8</p>
45	A	3.1.2	<p><b>A. Richtig. Der Zweck des Projektabschluss-Workshops im Prozess „Abschließen eines Projekts“ besteht darin, „den formellen Projektabschluss sicherzustellen, indem bestätigt</b></p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p><b>wird, dass das Endprodukt den Anforderungen entspricht, Erfahrungen reflektiert werden, die Dokumentation fertiggestellt und ein reibungsloser Übergang in den Betrieb vorbereitet wird.“ Siehe 13.8.4</b></p> <p>B. Falsch. Es ist zwar richtig, dass sich der Projektabschluss-Workshop auf die Gewährleistung eines „reibungslosen Übergangs zum Betrieb“ konzentriert, aber er liefert keinen detaillierten Implementierungsplan mit Aufgaben, insbesondere nicht für ein nächstes Projekt. Sie entwickeln „einen Übergabeplan, in dem die Zuständigkeiten für den Support und die Anforderungen an den Betrieb, sowie die erforderlichen Nutzenmanagement-Maßnahmen im Detail enthalten sind.“ Siehe 13.8.4</p> <p>C. Falsch. Der Zweck des Fortschritts-Review-Workshops im Prozess „Steuern einer Phase“ besteht darin, „den aktuellen Status des Projekts zu bewerten, das Erreichte zu würdigen und etwaige Herausforderungen anzugehen. Durch die Überprüfung wichtiger Kennzahlen, erreichter Ergebnisse und offener Risiken gewinnen das Team und die Stakeholder ein gemeinsames Verständnis über den Fortschritt und stimmen notwendige Strategien zur Risikominderung ab.“ Es ist zwar richtig, dass im Prozess „Abschließen eines Projekts“ eine Fortschrittsprüfung stattfindet, doch können sie keine Korrekturmaßnahmen einleiten, um die Ziele des Projekts zu erreichen. Siehe 13.5.4.1</p> <p>D. Falsch. Der Zweck des Fortschritts-Review-Workshops im Prozess „Steuern einer Phase“ besteht darin, „den aktuellen Status des Projekts zu bewerten, das Erreichte zu würdigen und etwaige Herausforderungen anzugehen. Durch die Überprüfung wichtiger Kennzahlen, erreichter Ergebnisse und offener Risiken gewinnen das Team und die Stakeholder ein gemeinsames Verständnis über den Fortschritt und stimmen notwendige Strategien zur Risikominderung ab.“ Es sind keine detaillierten Aufgaben und Verantwortlichkeiten für den Betrieb definiert. Siehe 13.5.4.1</p>
46	A	3.1.2	<p><b>A. Richtig. Als Teil der Aktivität „Arbeitspaket annehmen“ „das Lieferteam prüft die Arbeitspaketbeschreibung mit den enthaltenen User Storys, um zu verstehen, was wann geliefert werden soll“, dann „übernimmt die Lieferung des Arbeitspakets.“ Siehe Tabelle 13.12</b></p> <p>B. Falsch. Der Chief Product Owner priorisiert das Projekt-Backlog, nicht der Product Owner. Der Chief Product Owner sollte „für das Projekt-Backlog verantwortlich sein und dafür sorgen, dass es regelmäßig mit Hilfe von Benutzereingaben verfeinert wird.“ Siehe Tabelle 7.2</p> <p>C. Falsch. Als Teil der Aktivität „Arbeitspaket annehmen“ „das Lieferteam prüft die Arbeitspaketbeschreibung mit den enthaltenen User Storys, um zu verstehen, was wann geliefert werden soll“. Nicht alle Anforderungen im Arbeitspaket sind „Must-have“ und es ist nicht realistisch, sie alle zu liefern. Siehe Tabelle 13.12</p> <p>D. Falsch. Es ist richtig, dass der Product Owner bei der Abnahme des Arbeitspakets den Plan des Teams erstellt. Das Thema „Iterationsplanung“ in der „Team-Planungs-Workshop“ wählt „User Storys für die kommende Iteration auf der Grundlage von Prioritäten und geschätztem Aufwand“ aus. Sein Ziel ist es „die Fertigstellung eines realistischen Teamplans für die nächste Iteration, um Team-Output und gelieferten Wert zu maximieren.“</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Allerdings „prüft das Lieferteam die Arbeitspaketbeschreibung mit den enthaltenen User Storys, um zu verstehen, was wann geliefert werden soll.“ Siehe Tabelle 13.12, Tabelle 13.13
47	C	3.1.2	<p>A. Falsch. Der Agile-Enablement-Workshop wird „der zuvor erhobenen Agilometer-Ergebnisse überprüfen, der identifizierten Risikobereiche und deren Bezug zu agilen Werten/Transformationszielen erörtern“. Allerdings ist für die Erstellung des Plans zur agilen Transformation dies jedoch nicht relevant. Dieser Plan wird im Rahmen des Projektinitiierungs-Workshops erstellt, dessen Ergebnis lautet: „Management-Ansätze erstellt (bei Bedarf: Change-Management-Ansatz durch agilen Transformationsplan ersetzen)“. Siehe Tabelle 13.5, Tabelle 13.7</p> <p>B. Falsch. Der Projektmanager, nicht der Projektausschluss, sollte „mit den POs und Stakeholdern bei der Erstellung und Pflege der Produkt-Backlogs und Management-Ansätze abstimmen.“ Der agile Transformationsplan ersetzt den Change-Management-Ansatz. Siehe Tabelle B.1</p> <p><b>C. Richtig. Gemäß dem Szenario wird der agile Transformationsplan in Phase 1 (Initiierung) erstellt: „Projekt-Canvas, PID einschließlich Projekt-Backlog, agiler Transformationsplan“. Daher wird der „agile Transformationsplan“ wahrscheinlich im Projektinitiierungs-Workshop erstellt (und nicht im Agile-Enablement-Workshop), wo als Ergebnis „Management-Ansätze erstellt werden (bei Bedarf: den Change-Management-Ansatz durch einen agilen Transformationsplan ersetzen).“ Siehe 1.6 NowByou, Tabelle 13.7</b></p> <p>D. Falsch. „Ein agiler Transformationsplan umfasst in der Regel mehrere Projekte/Initiativen, um die unternehmensweite Umsetzung von Agile zu ermöglichen. Wenn die agile Umsetzung jedoch zum ersten Mal getestet und durch ein einziges „Pilotprojekt“ eingeführt wird, wird dieser Plan möglicherweise noch nicht benötigt; daher wird der Change-Management-Ansatz von PRINCE2 Agile entsprechend aktualisiert. Es wird also nicht getrennt von einem Projekt erstellt. Siehe 2.7.1</p>
48	B	4.1.1	<p>A. Falsch. „Agiles Produktmanagement bezieht sich auf den strategischen und taktischen Management-Ansatz für die Produktentwicklung unter Verwendung agiler Frameworks und Techniken (wie z. B. Scrum und Kanban).“ Daher ist es nicht sinnvoll, ein neues Projekt zu starten, um Produktverbesserungen zu liefern. Siehe 14.2.2.1</p> <p><b>B. Richtig. Produktmanagement umfasst „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</b></p> <p>C. Falsch. Produktmanagement umfasst „[...] 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</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			ausgerichtet ist.“ Die Beschränkung der Zusammenarbeit auf den Chief Product Owner schließt die verschiedenen Perspektiven aus, die in agilen Rahmenwerken entscheidend sind. Siehe 14.2.2.1 D. Falsch. „Agiles Produktmanagement bedeutet, den Produktlebenszyklus durch iterative Planung, Feedback und Anpassung zu steuern, mit dem Ziel, dass jedes Release inkrementellen Wert liefert[...]“ Agile fördert die gemeinsame Verantwortung für Aufgaben und Zuständigkeiten anstelle von zentraler Kontrolle. Siehe 14.2.2.1
49	B	4.1.3	A. Falsch. „Die kontinuierliche Lieferung stellt sicher, dass neue Features oder Fehlerbehebungen in kleinen, inkrementellen Änderungen für die Produktion freigegeben werden, so dass das Team schnelles Feedback von echten Benutzern erhält.“ Das Hinauszögern von Feedback und das Aufsetzen eines neuen Projekts verringert die Chancen für iterative Verbesserungen und widerspricht den agilen Grundprinzipien. Siehe 14.2.2.2. <b>B. Richtig. „Schnelle Iterationen und schnelles Feedback: Die kontinuierliche Lieferung stellt sicher, dass neue Features oder Fehlerbehebungen in kleinen, inkrementellen Änderungen für die Produktion freigegeben werden, so dass das Team schnelles Feedback von echten Benutzern erhält. Dies ermöglicht ein hohes Maß an Agilität – sowohl in der Produktentwicklung als auch im Betrieb.“ Siehe 14.2.2.2.</b> C. Falsch. „Schnelle Iterationen und schnelles Feedback: Die kontinuierliche Lieferung stellt sicher, dass neue Features oder Fehlerbehebungen in kleinen, inkrementellen Änderungen für die Produktion freigegeben werden, so dass das Team schnelles Feedback von echten Benutzern erhält.“ Agile ist die Zusammenarbeit mit externen Stakeholdern, um den Output iterativ zu verbessern und sich nicht nur auf interne Meinungen zu verlassen. Siehe 14.2.2.2. D. Falsch. „Schnelle Iterationen und schnelles Feedback: Die kontinuierliche Lieferung stellt sicher, dass neue Features oder Fehlerbehebungen in kleinen, inkrementellen Änderungen für die Produktion freigegeben werden, so dass das Team schnelles Feedback von echten Benutzern erhält.“ Agile ist die Zusammenarbeit mit externen Stakeholdern, um den Output iterativ zu verbessern und sich nicht nur auf interne Meinungen zu verlassen. Siehe 14.2.2.2.

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
50	B	4.2.1	<p>A. Falsch. „Fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung sicherstellen: [...] 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. KI-Tools können frühzeitig Anzeichen von Kostenüberschreitungen oder verminderten Nutzen erkennen und Stakeholder auf potenzielle Issues hinweisen, bevor diese eskalieren.“ Siehe 15.4.1</p> <p><b>B. Richtig. KI kann den Grundprinzip „Lernen aus Erfahrung“ erheblich stärken, „indem sie große Mengen an Rohdaten und Informationen auswertet und in zugängliche, umsetzbare Erkenntnisse verwandelt. Obwohl in Projekten gewonnene Erfahrungen häufig dokumentiert werden, werden die daraus abgeleiteten Erkenntnisse nur selten angewendet meist, weil der Zugang zu relevanten Informationen und deren Filterung schwierig ist. KI kann diese Erkenntnisse kategorisieren, analysieren und priorisieren, sodass sie leicht auffindbar und auf bestimmte Rollen oder Projektphasen zugeschnitten sind. Indem sie wiederkehrende Issues erkennt, potenzielle Risiken vorhersagt und bewährte Lösungen empfiehlt, stellt KI sicher, dass frühere Erfahrungen wirklich genutzt werden, was kontinuierliches Lernen und intelligentere Entscheidungsfindung über Projekte hinweg ermöglicht.“ Siehe 15.4.1</b></p> <p>C. Falsch. „Steuern über Managementphasen: [...] kann KI Prognosen zu Zeitrahmen, Kosten und Nutzen dynamisch an den aktuellen Projektfortschritt anpassen. So können Teams rasch datengestützte Anpassungen vornehmen, um das Projekt kontinuierlich an den Business-Zielen auszurichten. Bei der Planung der nächsten Iteration oder Phase kann KI die Prognosen verfeinern und die Ressourcenzuteilung auf Grundlage historischer und Echtzeit-Datenmuster optimieren.“ Siehe 15.4.1</p> <p>D. Falsch. „Produktorientierung: KI unterstützt dieses Grundprinzip, indem sie agilen Teams hilft, Produkte klar zu definieren und in überschaubare Aufgaben zu zerlegen. Sie hilft bei der Beschreibung von Produkten und der Definition von User Storys auf Grundlage von Benutzerbedürfnissen, sodass Anforderungen klar und auf Mehrwert ausgerichtet sind. Bei der Zerlegung des Projektprodukts in kleinere Bestandteile kann KI dabei helfen, diese Aufgaben für agile Backlogs und Iterationen zu priorisieren. Automatisierte, KI-gestützte Testing-Tools stellen sicher, dass jedes Produkt die Qualitätsspezifikationen erfüllt und ermöglichen eine frühzeitige Erkennung von Issues und kontinuierliche Verbesserung. So bleiben agile Teams darauf ausgerichtet, wertvolle, kundenzentrierte Produkte effizient bereitzustellen.“ Siehe 15.4.1</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.

