



# Scrum Master Übungsprüfung

## Allgemeine Informationen

- **Dauer:** 45 Minuten
- **Fragetyp:** Multiple-Choice (eine oder mehrere richtige Antworten möglich)
- **Bestehensgrenze:** 75 % der maximalen Punktzahl
- **Maximale Punktzahl:** 20 Punkte
- **Bewertung:**
  - Richtige Antwort: **+1 Punkt**
  - Keine Markierung: **0 Punkte**

**Hinweis:** Diese Übungsprüfung dient ausschließlich der Vorbereitung auf die Scrum Master-Zertifizierung und ist kein offizieller oder lizenzierter Test. Die Fragen orientieren sich am **Scrum Guide** und sind zur Übung gedacht.

---

## Themenbereich: Grundlagen von Scrum

### Frage 1: Welche drei Säulen bilden die Grundlage von Scrum?

(Mehrfachauswahl möglich)

- A) Transparenz
- B) Planung
- C) Überprüfung
- D) Anpassung

### Frage 2: Welches dieser Prinzipien ist ein wesentlicher Bestandteil von Scrum?

- A) Iterative, inkrementelle Entwicklung
- B) Umfangreiche Dokumentation vor Beginn der Entwicklung
- C) Festgelegte Prozesse mit wenig Spielraum für Anpassungen
- D) Hierarchische Entscheidungsstrukturen

### Frage 3: Welche der folgenden Aussagen trifft auf Scrum zu?

- A) Scrum ist ein vordefiniertes Prozessmodell mit festen Abläufen
- B) Scrum ist ein Framework für komplexe Produktentwicklung
- C) Scrum ersetzt herkömmliches Projektmanagement vollständig
- D) Scrum legt genau fest, wie Code zu schreiben ist

---

## Themenbereich: Scrum Rollen und Verantwortlichkeiten

### Frage 4: Welche Aussage über den Scrum Master ist korrekt?

- A) Der Scrum Master ist der Vorgesetzte der Developer
- B) Der Scrum Master hilft dabei, Scrum korrekt zu verstehen und anzuwenden
- C) Der Scrum Master trifft die Produktentscheidungen
- D) Der Scrum Master ist für die technische Umsetzung verantwortlich

### Frage 5: Wer ist für die Priorisierung des Product Backlogs verantwortlich?

- A) Der Scrum Master
- B) Die Developer
- C) Der Product Owner
- D) Der CEO des Unternehmens

### Frage 6: Was ist eine Hauptverantwortung der Developer?

- A) Auswahl der Sprint-Backlog und Lieferung eines funktionierenden Inkrements
- B) Kontrolle des Budgets und der Unternehmensstrategie
- C) Leitung der Sprint-Planung durch das Management
- D) Genehmigung der Anforderungen durch den Kunden

## Themenbereich: Scrum Events (Meetings)

### Frage 7: Welches Scrum Event findet täglich statt?

- A) Sprint-Review
- B) Sprint-Retrospektive
- C) Daily Scrum
- D) Sprint-Planung

### Frage 8: Was ist der Hauptzweck eines Sprint-Reviews?

- A) Bewertung der Team-Performance durch das Management
- B) Vorstellung des Arbeitsfortschritts und Einholen von Feedback
- C) Diskussion von Konflikten innerhalb des Teams
- D) Erstellen des Projektbudgets für den nächsten Sprint

### Frage 9: Was passiert in der Sprint-Retrospektive?

- A) Reflektion des Teams wie es effektiver werden kann
- B) Planung der nächsten Produktfunktionalitäten
- C) Kontrolle, ob der Sprint erfolgreich war oder nicht
- D) Entscheidung über die nächste Sprint-Länge

---

## Themenbereich: Scrum Artefakte

### Frage 10: Was ist ein Product Backlog?

- A) Eine Liste aller Aufgaben, die im nächsten Sprint erledigt werden
- B) Eine dynamische geordnete Liste von Anforderungen, die das Produkt benötigt
- C) Eine Sammlung aller abgeschlossenen Aufgaben aus vorherigen Sprints
- D) Eine Dokumentation aller Fehlerberichte

### Frage 11: Wer erstellt das Sprint Backlog?

- A) Der Product Owner
- B) Der Scrum Master
- C) Die Developer
- D) Das Management

### Frage 12: Was bedeutet "Definition of Done"?

- A) Eine Checkliste, die beschreibt, wann ein Produktinkrement als fertig gilt
- B) Ein Kriterium, das vom Scrum Master vorgegeben wird
- C) Eine Liste von Anforderungen für den nächsten Sprint
- D) Eine Kundenfreigabe für jedes Produktinkrement

## Themenbereich: Scrum Prinzipien in der Praxis

### Frage 13: Was ist der Zweck eines Sprints?

- A) Entwicklung eines funktionierenden Produktinkrements
- B) Abschluss der gesamten Produktentwicklung
- C) Planung der nächsten Sprints
- D) Fertigstellung aller geplanten Aufgaben unabhängig von der Sprint-Dauer

### Frage 14: Wann kann ein Sprint abgebrochen werden?

- A) Wenn die Developer nicht genügend Fortschritte macht
- B) Wenn der Product Owner das Sprint-Ziel als obsolet betrachtet
- C) Wenn der Scrum Master es für notwendig hält
- D) Wenn das Management entscheidet, dass andere Aufgaben wichtiger sind

### Frage 15: Wie groß sollte ein Scrum Team sein (laut Scrum Guide)?

- A) Maximal 10 Personen
- B) Beliebig viele Personen, solange alle gut zusammenarbeiten
- C) Mindestens 10 Personen für eine effektive Produktentwicklung
- D) Maximal 5 Personen, um effizient zu sein

---

## Themenbereich: Zusammenarbeit und empirische Prozesse

### Frage 16: Welche Aussage beschreibt empirische Prozesssteuerung in Scrum am besten?

- A) Entscheidungen basieren auf Erfahrung, Beobachtung und Anpassung
- B) Planung und Kontrolle sind wichtiger als Anpassung
- C) Änderungen am Plan sollten vermieden werden
- D) Erfolg hängt von einer detaillierten Vorhersage der Arbeit ab

### Frage 17: Warum gibt es feste Zeitfenster für Scrum Events?

- A) Um sicherzustellen, dass alle Teammitglieder jeden Tag zur gleichen Zeit arbeiten
- B) Um eine regelmäßige Struktur zu gewährleisten und effiziente Meetings zu ermöglichen
- C) Um das Management über Fortschritte auf dem Laufenden zu halten
- D) Um zu verhindern, dass Entwickler zu lange an einem Problem arbeiten

### Frage 18: Für wen ist das Daily Scrum gedacht?

- A) Die Developer
- B) Die Developer und der Scrum Master
- C) Jeder, der Interesse hat
- D) Nur das Management



## **Offene Fragen (praktische Anwendung von Scrum)**

**Frage 19: Dein Team arbeitet an einem Sprint-Ziel, aber es gibt neue Anforderungen, die der Product Owner für wichtiger hält. Wie reagierst du als Scrum Master?**

**Frage 20: Während eines Sprint-Reviews stellt sich heraus, dass das aktuelle Produktinkrement nicht den Erwartungen des Kunden entspricht. Wie gehst du mit dieser Situation um?**

# Lösungsmatrix – Scrum Master Übungsprüfung



Frage	Richtige Antwort(en)	Punkte
1	A) Transparenz, C) Überprüfung, D) Anpassung	+1 pro richtige Antwort, -1 für falsche
2	A) Iterative, inkrementelle Entwicklung	+1
3	B) Scrum ist ein Framework für komplexe Produktentwicklung	+1
4	B) Der Scrum Master hilft dabei, Scrum korrekt zu verstehen und anzuwenden	+1
5	C) Der Product Owner	+1
6	A) Auswahl der Sprint-Ziele und selbstorganisierte Umsetzung der Arbeit	+1
7	C) Daily Scrum	+1
8	B) Vorstellung des Arbeitsfortschritts und Einholen von Feedback	+1
9	A) Analyse der Teamleistung und Planung von Verbesserungen	+1
10	B) Eine geordnete Liste von Anforderungen, die das Produkt benötigt	+1
11	C) Die Developer	+1
12	A) Eine Checkliste, die beschreibt, wann ein Produktinkrement als fertig gilt	+1
13	A) Entwicklung eines funktionierenden Produktinkrements	+1
14	B) Wenn der Product Owner das Sprint-Ziel als überholt betrachtet	+1
15	A) Maximal 10 Personen	+1
16	A) Entscheidungen basieren auf Erfahrung, Beobachtung und Anpassung	+1
17	B) Um eine regelmäßige Struktur zu gewährleisten und effiziente Meetings zu ermöglichen	+1
18	A) Die Developer	+1
19	<b>Offene Antwort – Beispiel - Kurzantwort: Ich erinnere den Product Owner daran, dass während des Sprints keine neuen Anforderungen aufgenommen werden. Falls die Änderung kritisch ist, kann er den Sprint abbrechen, aber das sollte eine Ausnahme sein. Ich fördere Transparenz und unterstütze eine bessere Backlog-Priorisierung für zukünftige Sprints.</b>	bis zu +1
20	<b>Offene Antwort – Beispiel - Kurzantwort: Ich nutze das Sprint-Review für konstruktives Feedback und unterstütze den Product Owner dabei, Verbesserungen im Product Backlog zu priorisieren. In der Retrospektive analysiert das Team mögliche Ursachen. Ich stelle sicher, dass Transparenz, Inspektion und Anpassung umgesetzt werden.</b>	bis zu +1

**Maximal erreichbare Punktzahl:** 20 Punkte  
**Bestehensgrenze:** Mindestens 15 Punkte (75%)