

PRINCE2 Agile®-proefexamens

De officiële proefexamens voor PRINCE2 Agile-accreditatie

Gebruiksvoorwaarden

Door dit document te downloaden en/of te gebruiken, gaat u ermee akkoord de hieronder vermelde gebruiksvoorwaarden na te leven:

1. Alle proefexamens (in elektronische of papieren vorm) zijn uitsluitend bestemd voor persoonlijk gebruik.

2. De proefexamens zijn uitsluitend bestemd als:

- studiehulpmiddel voor kandidaten die aan een PRINCE2 Agile-examen wensen deel te nemen, of
- referentiemateriaal.

3. Door het downloaden van een gratis digitale versie van de PRINCE2 Agile-proefexamens, gaat u ermee akkoord om het document niet:

- te reproduceren of af te drukken (tenzij voor persoonlijk gebruik);
- door te sturen naar of te delen met een derde partij;
- te verkopen.

4. Indien u dit proefexamen geheel of gedeeltelijk wilt gebruiken voor enig ander doel dan voor zelfstudie of referentie, dient u contact op te nemen met het AXELOS Accreditation Team (accreditation@axelos.com).



Het PRINCE2 Agile® Foundation-examen

Proefexamen 2

Antwoorden en uitleg

Voor het examen: NL_P2A_FND_2018_SamplePaper2_QuestionBk_v1.1.1

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|---|---|--------------------|--|
| 1 | A | 1.1.g | <p>A. Juist. 'Op maat maken voor de projectomgeving, de grootte, de complexiteit, het belang, de mogelijkheden en risico's' is een PRINCE2-principe. Zie 5.2, tabel 7.1</p> <p>B. Onjuist. Dit is onderdeel van het Agile manifest; het is geen PRINCE2-principe. Zie E.1, tabel 7.1, figuur 2.1</p> <p>C. Onjuist. Dit is een kernpraktijk van de Kanban-methode; het is geen PRINCE2-principe. Zie E.7.2, tabel 7.1, 20.4.1.2</p> <p>D. Onjuist. Dit is een van de vijf principes van Lean Startup; het is geen PRINCE2-principe. Zie E.9, tabel 7.1, 20.4.2</p> |
| 2 | A | 1.2.f | <p>A. Juist. Het doel van het thema wijziging is het identificeren, beoordelen en beheersen van potentiële en goedgekeurde wijzigingen ten opzichte van de projectbaselines. Zie tabel 5.1</p> <p>B. Onjuist. Verandering is toegestaan gedurende de levensduur van het project, het moet gewoon worden gemanaged en beheerst. Het thema wijziging beschrijft hoe projectmanagement issues met een potentiële impact op de baseline-aspecten van het project (de plannen of afgeronde producten) beoordeelt en daar actie op onderneemt. Issues kunnen onvoorziene algemene problemen zijn, wijzigingsverzoeken, of gevallen van kwaliteitsgebrek. Zie tabel 5.1</p> <p>C. Onjuist. Het doel van het thema risico is het identificeren, beoordelen en beheersen van onzekerheden om de kans van slagen van een project te vergroten. Zie tabel 5.1</p> <p>D. Onjuist. Verandering is toegestaan gedurende de levensduur van het project, het moet gewoon worden gemanaged en beheerst. Het thema wijziging beschrijft hoe projectmanagement issues met een potentiële impact op de baseline-aspecten van het project (de plannen of afgeronde producten) beoordeelt en daar actie op onderneemt. Issues kunnen onvoorziene algemene problemen zijn, wijzigingsverzoeken, of gevallen van kwaliteitsgebrek. Zie tabel 5.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----------|----------|---------------------------|--|
| 3 | C | 1.3.g | <p>A. Onjuist. Het proces 'managen van een faseovergang' zal de volgende fase plannen. Afsluitende activiteiten moeten worden gepland als onderdeel van het faseplan voor de laatste managementfase. Zie figuur 21.1</p> <p>B. Onjuist. Sommige benefits van het project zullen waarschijnlijk worden gerealiseerd na de projectafsluiting. Zie figuur 9.1</p> <p>C. Juist. Het doel van het proces 'afsluiten van een project' is te zorgen voor een vast punt waarop de acceptatie voor het projectproduct wordt bevestigd, en vast te stellen dat de doelstellingen die waren vastgelegd in de oorspronkelijke projectinitiatiedocumentatie zijn gerealiseerd (of dat goedgekeurde wijzigingen in de doelstellingen zijn gerealiseerd). Ook kan worden vastgesteld dat het project niets meer heeft bij te dragen. Zie 22.1</p> <p>D. Onjuist. Het doel van het proces 'managen productoplevering' is het beheersen van de schakel tussen de projectmanager en de teammanager(s), door formele requirements te stellen aan het aannemen, uitvoeren en opleveren van projectwerk. Zie 20.1</p> |
| 4 | D | 1.4.g | <p>D. Juist.</p> <p>(1) Een werkpakket is een verzameling van informatie over een of meer vereiste producten, samengesteld door de projectmanager om verantwoordelijkheid voor werk of oplevering formeel over te dragen aan een teammanager of teamlid. Zie A.26.1</p> <p>(4) Een werkpakket is een verzameling van informatie over een of meer vereiste producten, samengesteld door de projectmanager om verantwoordelijkheid voor werk of oplevering formeel over te dragen aan een teammanager of teamlid. Zie A.26.1</p> <p>A, B, C. Onjuist.</p> <p>(2) Een werkpakket is een verzameling van informatie over een of meer vereiste producten, samengesteld door de projectmanager om verantwoordelijkheid voor werk of oplevering formeel over te dragen aan een teammanager of teamlid. Zie A.26.1</p> <p>(3) De seniorleverancier heeft de verantwoordelijkheid voor het werk of de oplevering niet gekregen. Een werkpakket is een verzameling van informatie over een of meer vereiste producten, samengesteld door de projectmanager om verantwoordelijkheid voor werk of oplevering formeel over te dragen aan een teammanager of teamlid. Zie A.26.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|---|---|--------------------|---|
| 5 | A | 1.5.e | <p>A. Juist.</p> <p>(1) De projectmanager is er verantwoordelijk voor dat het project een resultaat oplevert waarmee de benefits, zoals gedefinieerd in de business case, kunnen worden gerealiseerd. Zie tabel B.1</p> <p>(2) De projectmanager heeft de bevoegdheid om het project dagelijks te managen namens de stuurgroep, binnen de door hen aangegeven beperkingen. De voornaamste verantwoordelijkheid van de projectmanager is erop toe te zien dat het project de vereiste producten vervaardigt, binnen de gespecificeerde toleranties wat betreft tijd, kosten, kwaliteit, scope, risico en benefits. Zie tabel B.1</p> <p>B, C, D. Onjuist.</p> <p>(3) De seniorgebruiker(s) is/zijn verantwoordelijk voor het specificeren van de behoeften van degenen die de projectproducten gaan gebruiken en voor het contact tussen gebruiker en projectmanagementteam. De seniorgebruiker moet ook monitoren dat de oplossing in die behoeften voorziet binnen de beperkingen van de business case in termen van kwaliteit, functionaliteit en gebruiksgemak. Zie tabel B.1</p> <p>(4) De opdrachtgever is de uiteindelijke beslisser en deze wordt bij de besluitvorming ondersteund door de seniorgebruiker en de seniorleverancier. Zie tabel B.1</p> |
| 6 | B | 2.1.a | <p>A. Onjuist. PRINCE2 Agile is alleen geschikt voor projecten. Routinewerk wordt dagelijkse bedrijfsvoering genoemd en omvat gebieden zoals voortdurende productontwikkeling, productonderhoud en continue verbetering. Zie 1.2</p> <p>B. Juist. PRINCE2 Agile is alleen geschikt voor projecten. Een project pakt een specifiek probleem, een specifieke kans of specifieke wijziging aan die zodanig moeilijk zijn dat ze niet kunnen worden behandeld als dagelijkse bedrijfsvoering. Zie 1.2, 1.2.2</p> <p>C. Onjuist. PRINCE2 Agile is alleen geschikt voor projecten. Een project is een tijdelijke situatie waarin een team wordt samengesteld om een specifiek probleem, een specifieke kans of specifieke wijziging aan te pakken die zodanig moeilijk zijn dat ze niet kunnen worden behandeld als dagelijkse bedrijfsvoering. Zie 1.2, 1.2.2</p> <p>D. Onjuist. PRINCE2 Agile is alleen geschikt voor projecten. Een zekere mate van onzekerheid is een typisch kenmerk van projectwerk. Een zekere mate van zekerheid hebben is een typisch kenmerk van dagelijkse bedrijfsvoering. Zie 1.2, tabel 1.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|---|---|--------------------|---|
| 7 | D | 2.2.c | <p>A. Onjuist. Lean is een aanpak die gericht is op het verbeteren van processen door verspilling te elimineren (zoals verspilde tijd en inspanning) en zo de waarde te maximaliseren. Zie tabel 2.1</p> <p>B. Onjuist. Oorspronkelijk was Lean Startup een aanpak voor het oprichten en managen van start-ups, maar nu van toepassing op elke business om deze te helpen producten snel aan hun klanten op te leveren. Zie tabel 2.1</p> <p>C. Onjuist. Kanban is een manier om de doorstroming te verbeteren en verbetering van het systeem te stimuleren via visualisatie en het beheersen van work in progress. Zie tabel 2.1</p> <p>D. Juist. Scrum is een framework waarbinnen mensen complexe, adaptieve systemen aanpakken en tegelijkertijd op een productieve en creatieve wijze producten opleveren met de hoogst mogelijke waarde. Het wordt ook gebruikt om deze producten te ondersteunen. Zie tabel 2.1, Bijlage H</p> |
| 8 | C | 2.3.a | <p>A. Onjuist. PRINCE2 Agile kan elk agile gedrag verwerken. Het is niet zo dat alleen een bepaald gedrag kan worden opgenomen. Zie 3.5, 2.2.2</p> <p>B. Onjuist. PRINCE2 is geschikt voor elk project. PRINCE2 Agile biedt richtlijnen voor het op maat maken van PRINCE2. Zie 3.5, 1.1, 1.2</p> <p>C. Juist. PRINCE2 Agile biedt richtlijnen voor het op maat maken van PRINCE2 in een agile context en omvat 'het afstemmen van de veelvoorkomende agile rollen met de PRINCE2-projectmanagementteamstructuur'. Zie 3.5</p> <p>D. Onjuist. PRINCE2 Agile geeft geen richtlijnen voor het selecteren van het meest geschikte agile framework. Alle frameworks (aanpakken) kunnen met PRINCE2 worden gebruikt, mits ze op de juiste manier worden toegepast. Zie 3.5, 2.2.1, 2.2.2</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 9 | D | 2.3.a | <p>A. Onjuist. PRINCE2 Agile is geschikt voor alle projecten en niet alleen voor IT-projecten. PRINCE2 Agile beschouwt werken op een agile manier niet als een binaire voorwaarde (u werkt op een agile manier of niet). Het beschouwt agile altijd als een vraag voor hoeveel (of hoe weinig) het kan worden gebruikt aan de hand van de bestaande situatie. Het kan bijvoorbeeld voor een IT-project worden gebruikt, maar het project kan ook niet-IT-gerelateerde output omvatten. Zie tabel 3.4, 3.6</p> <p>B. Onjuist. PRINCE2 Agile is geschikt voor alle projecten en niet alleen voor IT-projecten. PRINCE2 Agile beschouwt werken op een agile manier niet als een binaire voorwaarde (u werkt op een agile manier of niet). Het beschouwt agile altijd als een vraag voor hoeveel (of hoe weinig) het kan worden gebruikt aan de hand van de bestaande situatie. Daarom kan het worden gebruikt in eenvoudige projecten, maar ook in complexe projecten. Zie tabel 3.4, 3.6</p> <p>C. Onjuist. PRINCE2 Agile is geschikt voor alle projecten en niet alleen voor IT-projecten. PRINCE2 Agile beschouwt werken op een agile manier niet als een binaire voorwaarde (u werkt op een agile manier of niet). Het beschouwt agile altijd als een vraag voor hoeveel (of hoe weinig) het kan worden gebruikt aan de hand van de bestaande situatie. Daarom kan het worden gebruikt in projecten met hoge maten van onzekerheid, maar ook in projecten met minder risico. Zie tabel 3.4, 3.6</p> <p>D. Juist. PRINCE2 Agile is geschikt voor elk project, niet alleen voor IT-projecten. PRINCE2 Agile beschouwt werken op een agile manier niet als een binaire voorwaarde (u werkt op een agile manier of niet). Het beschouwt agile altijd als een vraag voor hoeveel (of hoe weinig) het kan worden gebruikt aan de hand van de bestaande situatie. Zie tabel 3.4, 3.6</p> |
| 10 | D | 2.4.d | <p>D. Juist.</p> <p>(1) Dit is juist, omdat de vertegenwoordiger van de leverancier richtlijnen geeft op het gebied van technische naleving. Zie tabel B.2</p> <p>(4) Dit is juist, omdat de vertegenwoordiger van de leverancier ondersteuning biedt bij de oplevering voor operationeel gebruik van het systeem wanneer dat nodig is. Zie tabel B.2</p> <p>A, B, C. Onjuist.</p> <p>(2) Dit is onjuist, omdat de subject matter expert van de leverancier de initiële technische borging uitvoert, niet de vertegenwoordiger van de leverancier. Zie tabel B.2</p> <p>(3) Dit is onjuist, omdat de subject matter expert van de klant de standpunten van de klant consolideert en communiceert, niet de vertegenwoordiger van de leverancier. Zie tabel B.2</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 11 | A | 3.1.f | <p>A. Juist. Het principe van een 'productgerichte aanpak' maakt flexibel wat wordt opgeleverd om het makkelijker te maken om het project te beheersen. Zie tabel 7.1</p> <p>B. Onjuist. Het principe 'op maat maken voor het project' maakt gebruik van een agile beoordelingstool (Agilometer) om de risico's van de oplevering te beoordelen, niet het principe 'productgerichte aanpak'. Zie tabel 7.1</p> <p>C. Onjuist. Het principe 'managen per fase' implementeert kortere stappen om ervoor te zorgen dat het beheersen wordt gehandhaafd wanneer er een innovatief product wordt geproduceerd, niet het principe 'productgerichte aanpak'. Zie tabel 7.1</p> <p>D. Onjuist. Het principe 'leren van ervaringen' maakt gebruik van de techniek van inspecteren en aanpassen om voortdurend feedback te geven en ervoor te zorgen dat het project waarde oplevert en niet het principe 'productgerichte aanpak'. Zie tabel 7.1</p> |
| 12 | B | 3.1.e | <p>A. Onjuist. Het principe 'leren van ervaringen', niet het principe 'manage by exception', ondersteunt de techniek van inspecteren en aanpassen. Zie tabel 7.1</p> <p>B. Juist. Het principe van 'manage by exception' vormt de kern van empowerment geven zodat mensen zelforganiserend kunnen zijn en te blijven beheersen. Zie tabel 7.1</p> <p>C. Onjuist. Het principe 'managen per fase', niet het principe 'manage by exception', ondersteunt in situaties met veel onzekerheden het gebruik van veel korte fases. Zie tabel 7.1</p> <p>D. Onjuist. Het principe 'productgerichte aanpak', niet het principe 'manage by exception', prioriteert kwaliteitscriteria en kwaliteitstoleranties. Zie tabel 7.1</p> |
| 13 | C | 3.2.d | <p>A. Onjuist. 'Veelzijdige communicatie', niet 'zelforganisatie' maakt het mogelijk dat informatie vrij kan worden doorgegeven in een cultuur van commitment. Zie 7.4.3</p> <p>B. Onjuist. 'Verkenning' zoekt gezamenlijk naar feedback van projectstakeholders, niet 'zelforganisatie'. Zie 7.4.5</p> <p>C. Juist. 'Zelforganisatie' zorgt voor wederzijds respect in het project. Zie 7.4.4</p> <p>D. Onjuist. 'Transparantie' betekent dat iedereen op de hoogte is van de situatie en dat er geen verrassingen zijn, niet 'zelforganisatie'. Zie 7.4.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 14 | B | 3.2.e | <p>A. Onjuist. 'Zelforganisatie', niet 'verkenning' maakt gebruik van de mensen die het dichtst bij het werk staan, want zij weten het beste hoe het werk moet worden uitgevoerd. Zie 7.4.4</p> <p>B. Juist. 'Verkenning' bevordert het gebruik van het leerproces om de producten van het project te verbeteren, door iteratieve feedbacklussen. Zie 7.4.5</p> <p>C. Onjuist. 'Veelzijdige communicatie' moedigt mensen aan om altijd het meest effectieve communicatiekanaal te gebruiken, niet 'verkenning'. Zie 7.4.3</p> <p>D. Onjuist. 'Transparantie' brengt meer informatie in de openbaarheid, zodat iedereen de situatie kent, niet 'verkenning'. Zie 7.4.1</p> |

| | | | |
|----|---|-------|--|
| 15 | B | 3.3.e | <p>A. Onjuist. Het is de verantwoordelijkheid van de rol die het team managet (d.w.z. de teammanager) om de risico's op opleverniveau te managen en het is de verantwoordelijkheid van de rol die het project managet (d.w.z. de projectmanager) om de risico's op projectniveau te managen. Dat wil niet zeggen dat de teamaanpak van risicomanagement niet langer nodig is. Bij het gebruik van PRINCE2 met agile is het tegendeel het geval, want dan moet het hele team op risico's letten en, indien van toepassing, de risico's op zich nemen, maar uiteindelijk ligt de eindverantwoordelijkheid voor het management bij de persoon die het team en/of het project leidt. Dit is niet de verantwoordelijkheid van de projectmanager. Zie 13.3</p> <p>B. Juist. Het is de verantwoordelijkheid van de rol die het team managet (d.w.z. de teammanager) om de risico's op opleverniveau te managen en het is de verantwoordelijkheid van de rol die het project managet (d.w.z. de projectmanager) om de risico's op projectniveau te managen. Dat wil niet zeggen dat de teamaanpak van risicomanagement niet langer nodig is. Bij het gebruik van PRINCE2 met agile is het tegendeel het geval, want dan moet het hele team op risico's letten en, indien van toepassing, de risico's op zich nemen, maar uiteindelijk ligt de eindverantwoordelijkheid voor het management bij de persoon die het team en/of het project leidt. Zie 13.3</p> <p>C. Onjuist. Het is de verantwoordelijkheid van de rol die het team managet (d.w.z. de teammanager) om de risico's op opleverniveau te managen en het is de verantwoordelijkheid van de rol die het project managet (d.w.z. de projectmanager) om de risico's op projectniveau te managen. Dat wil niet zeggen dat de teamaanpak van risicomanagement niet langer nodig is. Bij het gebruik van PRINCE2 met agile is het tegendeel het geval, want dan moet het hele team op risico's letten en, indien van toepassing, de risico's op zich nemen, maar uiteindelijk ligt de eindverantwoordelijkheid voor het management bij de persoon die het team en/of het project leidt. Dit is niet de verantwoordelijkheid van de stuurgroep. Zie 13.3</p> <p>D. Onjuist. Het is de verantwoordelijkheid van de rol die het team managet (d.w.z. de teammanager) om de risico's op opleverniveau te managen en het is de verantwoordelijkheid van de rol die het project managet (d.w.z. de projectmanager) om de risico's op projectniveau te managen. Dat wil niet zeggen dat de teamaanpak van risicomanagement niet langer nodig is. Bij het gebruik van PRINCE2 met agile is het tegendeel het geval, want dan moet het hele team op risico's letten en, indien van toepassing, de risico's op zich nemen, maar uiteindelijk ligt de eindverantwoordelijkheid voor het management bij de persoon die het team en/of het project leidt. Dit is niet de verantwoordelijkheid van het projectteam. Zie 13.3</p> |
|----|---|-------|--|

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 16 | A | 3.3.c | <p>A. Juist. De termen worden meestal gebruikt in het softwaredomein. Zie tabel 11.2, 11.3.4</p> <p>B. Onjuist. De termen worden meestal gebruikt in het softwaredomein. Zie tabel 11.2</p> <p>C. Onjuist. De termen worden meestal gebruikt in het softwaredomein. Zie tabel 11.2</p> <p>D. Onjuist. De termen worden meestal gebruikt in het softwaredomein. Zie tabel 11.2</p> |
| 17 | B | 3.3.a | <p>A. Onjuist. Een manier om een business case te presenteren is de scenario's voor het beste en het slechtste geval te beschrijven die betrekking hebben op het aantal features dat voor oplevering is gepland. Deze scenario's kunnen alleen worden berekend bij het gebruik van requirements van hoog of (misschien) gemiddeld niveau. Gedetailleerde requirements kunnen waarschijnlijk niet rechtstreeks aan de business case worden toegewezen. Zie 9.3</p> <p>B. Juist. Een manier om een business case te presenteren is de scenario's voor het beste en het slechtste geval te beschrijven die betrekking hebben op het aantal features dat voor oplevering is gepland. Deze scenario's kunnen alleen worden berekend bij het gebruik van requirements van hoog of (misschien) gemiddeld niveau. Gedetailleerde requirements kunnen waarschijnlijk niet rechtstreeks aan de business case worden toegewezen. Zie 9.3</p> <p>C. Onjuist. Een manier om een business case te presenteren is de scenario's voor het beste en het slechtste geval te beschrijven die betrekking hebben op het aantal features dat voor oplevering is gepland. Deze scenario's kunnen alleen worden berekend bij het gebruik van requirements van hoog of (misschien) gemiddeld niveau. Gedetailleerde requirements kunnen waarschijnlijk niet rechtstreeks aan de business case worden toegewezen. Zie 9.3</p> <p>D. Onjuist. Een manier om een business case te presenteren is de scenario's voor het beste en het slechtste geval te beschrijven die betrekking hebben op het aantal features dat voor oplevering is gepland. Deze scenario's kunnen alleen worden berekend bij het gebruik van requirements van hoog of (misschien) gemiddeld niveau. Gedetailleerde requirements kunnen waarschijnlijk niet rechtstreeks aan de business case worden toegewezen. Zie 9.3</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 18 | B | 3.3.d | <p>A. Onjuist. Zowel agile als PRINCE2 gaan ervan uit dat hoe verder u in de toekomst kijkt, hoe meer onzekerheid er is. Dit leidt tot het gebruik van de term 'planningshorizon', waarbij een plan voor de komende twee weken vrij gedetailleerd zou zijn en waarbij een plan voor de komende twaalf maanden veel minder gedetailleerd zou zijn. Empirische planning kan betrekking hebben op beide plannen. Het is het idee van planning op basis van bewijs uit het verleden. Zie 12.3.3, figuur 12.3</p> <p>B. Juist. Zowel agile als PRINCE2 gaan ervan uit dat hoe verder u in de toekomst kijkt, hoe meer onzekerheid er is. Dit betekent dat voor een schatting op langere termijn een grotere foutenmarge nodig is dan voor een schatting op kortere termijn. Dit leidt tot het gebruik van de term 'planningshorizon', waarbij een plan voor de komende twee weken vrij gedetailleerd zou zijn en een relatief lage foutenmarge zou hebben, terwijl een plan voor de komende twaalf maanden veel minder gedetailleerd zou zijn en een relatief hoge foutenmarge zou hebben. Zie 12.3.3, figuur 12.3</p> <p>C. Onjuist. Zowel agile als PRINCE2 gaan ervan uit dat hoe verder u in de toekomst kijkt, hoe meer onzekerheid er is. Dit leidt tot het gebruik van de term 'planningshorizon', waarbij een plan voor de komende twee weken vrij gedetailleerd zou zijn en waarbij een plan voor de komende twaalf maanden veel minder gedetailleerd zou zijn. Rationalisme is waar redenering of logica wordt gebruikt om voorspellingen te doen en te plannen wat er moet gebeuren. Rationalisme wordt niet gebruikt in PRINCE2 Agile. Zie 12.3.3, figuur 12.3, 12.2.1</p> <p>D. Onjuist. Zowel agile als PRINCE2 gaan ervan uit dat hoe verder u in de toekomst kijkt, hoe meer onzekerheid er is. Dit leidt tot het gebruik van de term 'planningshorizon', waarbij een plan voor de komende twee weken vrij gedetailleerd zou zijn en waarbij een plan voor de komende twaalf maanden veel minder gedetailleerd zou zijn. Planning poker is een planningstechniek die betrekking kan hebben op beide plannen. Zie 12.3.3, figuur 12.3</p> |
| 19 | C | 3.3.f | <p>A. Onjuist. Zowel PRINCE2 als agile zien verandering als onvermijdelijk. Het kan een welkome verandering zijn of juist niet. Zie 14.3</p> <p>B. Onjuist. Zowel PRINCE2 als agile zien verandering als onvermijdelijk. Het zal nooit vermijdbaar zijn omdat projecten gecompliceerd zijn. Zie 14.3</p> <p>C. Juist. Zowel PRINCE2 als agile zien verandering als onvermijdelijk. Zie 14.3</p> <p>D. Onjuist. Zowel PRINCE2 als agile zien verandering als onvermijdelijk. Het kan een wenselijke verandering zijn of juist niet. Zie 14.3</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 20 | B | 3.3.b | <p>A. Onjuist. Als de omvang van het werk klein is en er doorgaans maar één team is, is de synchronisatie waarschijnlijk eenvoudig te realiseren. De rollen van projectmanager en teammanager worden gecombineerd. De meest voorkomende agile rollen moeten gemakkelijk met elkaar kunnen afstemmen. Zie tabel 10.1</p> <p>B. Juist. Als de omvang van het werk klein is en er doorgaans maar één team is, is de synchronisatie waarschijnlijk eenvoudig te realiseren. De rollen van projectmanager en teammanager worden gecombineerd. De meest voorkomende agile rollen moeten gemakkelijk met elkaar kunnen afstemmen. Zie tabel 10.1</p> <p>C. Onjuist. Als de omvang van het werk klein is en er doorgaans maar één team is, is de synchronisatie waarschijnlijk eenvoudig te realiseren. De rollen van projectmanager en teammanager worden gecombineerd. De meest voorkomende agile rollen moeten gemakkelijk met elkaar kunnen afstemmen. De afstemming van agile rollen zou nooit moeten worden vermeden. Zie tabel 10.1</p> <p>D. Onjuist. Als de omvang van het werk klein is en er doorgaans maar één team is, is de synchronisatie waarschijnlijk eenvoudig te realiseren. De rollen van projectmanager en teammanager worden gecombineerd. De meest voorkomende agile rollen moeten gemakkelijk met elkaar kunnen afstemmen. Zie tabel 10.1</p> |
| 21 | C | 3.3.g | <p>A. Onjuist. De regelmatige oplevering van producten die voldoen aan de juiste acceptatiecriteria/kwaliteitscriteria is de primaire bron van informatie met betrekking tot voortgang. Het plannen van een sprint geeft op zichzelf niet genoeg informatie om de voortgang te kunnen beoordelen. Zie tabel 8.1</p> <p>B. Onjuist. De regelmatige oplevering van producten die voldoen aan de juiste acceptatiecriteria/kwaliteitscriteria is de primaire bron van informatie met betrekking tot voortgang. Een oplevering binnen het budget geeft op zichzelf niet genoeg informatie om de voortgang te kunnen beoordelen. Zie tabel 8.1</p> <p>C. Juist. De regelmatige oplevering van producten die voldoen aan de juiste acceptatiecriteria/kwaliteitscriteria is de primaire bron van informatie met betrekking tot voortgang. Zie tabel 8.1</p> <p>D. Onjuist. De regelmatige oplevering van producten die voldoen aan de juiste acceptatiecriteria/kwaliteitscriteria is de primaire bron van informatie met betrekking tot voortgang. Een oplevering van het juiste aantal resources geeft op zichzelf niet genoeg informatie om de voortgang te kunnen beoordelen. Zie tabel 8.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 22 | B | 3.4.a | <p>A. Onjuist. De toepasbaarheid van agile moet voor het eerst worden beoordeeld als onderdeel van de twee processen 'opstarten van een project' en 'initiëren van een project'. Dit wordt beoordeeld met behulp van de Agilometer. Het wordt specifiek beoordeeld tijdens de pre-projectfase en opnieuw, meer gedetailleerd, tijdens de initiatiefase. Dat gebeurt niet voor het eerst in het proces 'beheersen van een fase'. Zie 17.3, 24.2</p> <p>B. Juist. De toepasbaarheid van agile moet voor het eerst worden beoordeeld als onderdeel van de twee processen 'opstarten van een project' en 'initiëren van een project'. Dit wordt beoordeeld met behulp van de Agilometer. Het wordt specifiek beoordeeld tijdens de pre-projectfase en opnieuw, meer gedetailleerd, tijdens de initiatiefase. Zie 17.3, 24.2</p> <p>C. Onjuist. De toepasbaarheid van agile moet voor het eerst worden beoordeeld als onderdeel van de twee processen 'opstarten van een project' en 'initiëren van een project'. Dit wordt beoordeeld met behulp van de Agilometer. Het wordt specifiek beoordeeld tijdens de pre-projectfase en opnieuw, meer gedetailleerd, tijdens de initiatiefase. Zie 17.3, 24.2</p> <p>D. Onjuist. De toepasbaarheid van agile moet voor het eerst worden beoordeeld als onderdeel van de twee processen 'opstarten van een project' en 'initiëren van een project'. Dit wordt beoordeeld met behulp van de Agilometer. Het wordt specifiek beoordeeld tijdens de pre-projectfase en opnieuw, meer gedetailleerd, tijdens de initiatiefase. Dat gebeurt niet voor het eerst in het proces 'managen van een faseovergang'. Zie 17.3, 24.2</p> |
| 23 | C | 3.4.e | <p>A. Onjuist. Het is het proces 'managen productoplevering' dat het koppelingsproces is van PRINCE2 en agile, niet het proces 'opstarten van een project'. Zie 20.3</p> <p>B. Onjuist. Het is het proces 'managen productoplevering' dat het koppelingsproces is van PRINCE2 en agile, niet het proces 'managen van een faseovergang'. Zie 20.3</p> <p>C. Juist. Bij het combineren van PRINCE2 met agile moet het proces 'managen productoplevering' worden gezien als het koppelingsproces. Dit is de lijm die projectmanagement (waarbij PRINCE2 veel richtlijnen biedt) en productoplevering (waarbij agile veel richtlijnen biedt) combineert. Zie 20.3</p> <p>D. Onjuist. Het is het proces 'managen productoplevering' dat het koppelingsproces is van PRINCE2 en agile, niet het proces 'initiëren van een project'. Zie 20.3</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 24 | B | 3.4.f | <p>A. Onjuist. Bij het proces 'managen van een faseovergang' is het reviewen van de gemaakte kosten niet zo belangrijk als die van de tot dat moment opgeleverde hoeveelheid. Zie 21.3, 21.4</p> <p>B. Juist. De richtlijnen voor het op maat maken die geschikt kunnen zijn voor het proces 'managen van een faseovergang', omvatten het reviewen van de hoeveelheid die er wordt opgeleverd (en de kwaliteit ervan) in vergelijking met wat er gepland was. Gedurende de fase betekent de regelmatige oplevering van producten op een iteratieve en incrementele wijze dat het duidelijk is hoeveel features er zijn opgeleverd en wat hun kwaliteitsniveau is. Dit zal een duidelijkere indicatie geven over de voortgang dan de informatie over tijd en kosten. Zie 21.3, 21.4</p> <p>C. Onjuist. Bij het proces 'managen van een faseovergang' is het reviewen van de bestede tijd niet zo belangrijk als die van de tot dat moment opgeleverde hoeveelheid. Zie 21.3, 21.4</p> <p>D. Onjuist. Een review van de afgesloten risico's kan plaatsvinden als onderdeel van het leerproces, maar in het proces van het 'managen van een faseovergang' is dit niet zo belangrijk als die van de tot dat moment opgeleverde hoeveelheid. Zie 21.3, 21.4</p> |
| 25 | D | 3.4.c | <p>A. Onjuist. Hoewel het proces 'opstarten van een project' wordt gebruikt door het bedrijfsmanagement, programmamanagement en de klant om het projectwerk te triggeren, is het het proces 'sturen van een project' dat als interface werkt tussen hen en het project, tijdens de duur van het project. Zie 18.1, 18.3, figuur 17.1</p> <p>B. Onjuist. Bedrijfsmanagement, programmamanagement en de klant hebben een interface met het project via het proces 'sturen van een project' (niet het proces 'initieren van een project'). Bij het gebruik van dit proces moet men de gedachtegang achter agile begrijpen en hoe dit projectproducten en benefits oplevert. Zie 18.1, 18.3, figuur 17.2</p> <p>C. Onjuist. Bedrijfsmanagement, programmamanagement of de klant hebben een interface met het project via het proces 'sturen van een project' (niet het proces 'afsluiten van een project'). Bij het gebruik van dit proces moet men de gedachtegang achter agile begrijpen en hoe dit projectproducten en benefits oplevert. Zie 18.1, 18.3, figuur 22.1</p> <p>D. Juist. Bedrijfsmanagement, programmamanagement of de klant hebben een interface met het project via het proces 'sturen van een project'. Bij het gebruik van dit proces moet men de gedachtegang achter agile begrijpen en hoe dit de projectproducten en benefits oplevert. Zie 18.1, 18.3, figuur 18.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 26 | B | 3.5.g | <p>B. Juist.</p> <p>(2) Een werkpakket is een formele interface, maar wordt meestal in samenwerking uitgevoerd en onderhandeld door de projectmanager en teammanager en misschien ook met het oplevertteam. Zie tabel 23.1</p> <p>(3) Een werkpakket moet zo worden gedefinieerd dat er een betrouwbare beheersingsgrens wordt gecreëerd, terwijl er tegelijkertijd ruimte is voor het oplevertteam om het product te maken op de meest effectieve manier: door middel van zelforganisatie. Zie tabel 23.1</p> <p>A, C, D - Onjuist.</p> <p>(1) Het is het risicoregister dat risico's kan bevatten die tijdens de agile risicobeoordeling zijn geïdentificeerd. Zie tabel 23.3</p> <p>(4) Het is het checkpointrapport dat moet worden vervangen door een daily stand-up, die bijgewoond wordt door de projectmanager. Zie tabel 23.3</p> |
| 27 | C | 3.6.d | <p>A. Onjuist. Het is het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', niet het doel 'veranderingen omarmen', dat een vroege realisatie van de benefits oplevert. Zie 6.4.1</p> <p>B. Onjuist. Het is het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft', niet het doel 'veranderingen omarmen', dat accepteert dat niet alles wat is gedefinieerd ook moet worden opgeleverd. Zie 6.4.5</p> <p>C. Juist. Het doel 'veranderingen omarmen' zorgt voor een nauwkeuriger eindproduct. Zie 6.4.3, tabel 6.2</p> <p>D. Onjuist. Het is het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', niet het doel 'veranderingen omarmen', dat leidt tot lagere cost of ownership gedurende de levensduur van het product. Zie 6.4.2, tabel 6.2</p> |
| 28 | D | 3.6.a | <p>A. Onjuist. Tijdtolerantie is vastgesteld op nultolerantie voor extra tijd op alle planniveaus. Zie tabel 6.1</p> <p>B. Onjuist. Tijdtolerantie is vastgesteld op nultolerantie voor extra tijd op alle planniveaus. Zie tabel 6.1</p> <p>C. Onjuist. Tijdtolerantie is vastgesteld op nultolerantie voor extra tijd op alle planniveaus. Zie tabel 6.1</p> <p>D. Juist. Tijdtolerantie is vastgesteld op nultolerantie voor extra tijd op alle planniveaus. Zie tabel 6.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 29 | A | 3.6.b | <p>A. Juist. Het doel 'op tijd zijn en deadlines halen' stelt het project in staat om een vroege realisatie van benefits op te leveren. Zie 6.4.1</p> <p>B. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', dat het ruilen van requirements met andere van vergelijkbare grootte ondersteunt. Zie 6.4.3</p> <p>C. Onjuist. Het is het doel 'zorg voor stabiele teams', niet het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', dat het gebruik van extra mensen om de voortgang in een sprint te verbeteren vermijdt. Zie 6.4.4</p> <p>D. Onjuist. Het is het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', niet het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', dat ervoor zorgt dat projecten de activiteiten die het kwaliteitsniveau waarborgen niet verminderen. Zie 6.4.2</p> |
| 30 | C | 3.6.e | <p>A. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'zorg voor stabiele teams', dat een nauwkeuriger eindproduct mogelijk maakt. Zie 6.4.3</p> <p>B. Onjuist. Het is het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', niet het doel 'zorg voor stabiele teams', dat ervoor zorgt dat de ondersteunende teams de juiste training krijgen. Zie 6.4.2</p> <p>C. Juist. Het doel 'zorg voor stabiele teams' staat teamleden toe wijzigingen door te voeren als de behoeften van het project veranderen. Zie 6.4.4, tabel 6.2</p> <p>D. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'zorg voor stabiele teams', dat de klant aanmoedigt om nieuwe ideeën aan te dragen. Zie 6.4.3</p> |
| 31 | D | 3.6.f | <p>A. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft', dat features ruilt met andere features van vergelijkbare grootte. Zie 6.4.3</p> <p>B. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft', dat wordt bereikt door de baseline van het project op het juiste niveau te zetten. Zie 6.4.3</p> <p>C. Onjuist. Het is het doel 'veranderingen omarmen', niet het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft', dat de klant aanmoedigt om nieuwe ideeën aan te dragen. Zie 6.4.3</p> <p>D. Juist. Het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft' levert wat de klant echt wil hebben door de features te prioriteren. Zie 6.4.5, tabel 6.2</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 32 | A | 3.6.c | <p>A. Juist. Het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen' leidt tot lagere cost of ownership gedurende de levensduur van het product. Zie 6.4.2, tabel 6.1</p> <p>B. Onjuist. Het is het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', niet het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', dat helpt bij de planning. Zie 6.4.1</p> <p>C. Onjuist. Het is het doel 'accepteren dat de klant niet alles nodig heeft, niet het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', dat accepteert dat niet alles wat is gedefinieerd ook moet worden opgeleverd. Zie 6.4.5</p> <p>D. Onjuist. Het is het doel 'op tijd zijn en deadlines halen', niet het doel 'het kwaliteitsniveau beschermen', dat uw reputatie in de ogen van uw klant verbetert. Zie 6.4.1</p> |
| 33 | C | 4.1.e | <p>A. Onjuist. Het gebruik van bewijsmateriaal om beslissingen te nemen in tegenstelling tot redeneren of intuïtie is empirisme, niet spiking. Zie woordenlijst</p> <p>B. Onjuist. De aanpak die gericht is op het verbeteren van processen door verspilling te elimineren (zoals verspilde tijd en inspanning) en zo de waarde te maximaliseren, wordt 'Lean' genoemd. Zie woordenlijst</p> <p>C. Juist. Spiking is een tijdelijk werkstuk dat wordt gebruikt voor meer begrip van een bepaalde situatie. Het kan de vorm aannemen van een prototype of onderzoek en wordt vaak gebruikt voor het verminderen van de onzekerheid vanuit een technisch of klantperspectief. Experimenten zijn vergelijkbaar. Zie woordenlijst</p> <p>D. Onjuist. De techniek waarbij afwijkingen van een plan die een vooraf vastgestelde beheerslimiet overschrijden worden geëscaleerd om actie te ondernemen is 'manage by exception', niet spiking (bijvoorbeeld uitgaven die het budget met 10% overschrijden). Zie woordenlijst</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 34 | B | 4.1.f | <p>A. Onjuist. Een stand-up meeting (Daily Scrum) is een korte meeting om de voortgang te beoordelen. Duurt meestal 15 minuten of minder en is bedoeld om het werk te beschrijven dat is gedaan sinds de laatste stand-up en het werk dat nog moet worden gedaan voor de volgende, alsook eventuele tegengekomen problemen. Ze zijn niet bedoeld voor het plannen van de timeboxes, het aankondigen van teamwijzigingen of het samenvatten van sprints. Zie woordenlijst, Bijlage H</p> <p>B. Juist. Een stand-up meeting (Daily Scrum) is een korte meeting om de voortgang te beoordelen. Duurt meestal 15 minuten of minder en is bedoeld om het werk te beschrijven dat is gedaan sinds de laatste stand-up en het werk dat nog moet worden gedaan voor de volgende, alsook eventuele tegengekomen problemen. Ze zijn niet bedoeld voor het plannen van de timeboxes, het aankondigen van teamwijzigingen of het samenvatten van sprints. Zie woordenlijst, Bijlage H</p> <p>C. Onjuist. Een stand-up meeting (Daily Scrum) is een korte meeting om de voortgang te beoordelen. Duurt meestal 15 minuten of minder en is bedoeld om het werk te beschrijven dat is gedaan sinds de laatste stand-up en het werk dat nog moet worden gedaan voor de volgende, alsook eventuele tegengekomen problemen. Ze zijn niet bedoeld voor het plannen van de timeboxes, het aankondigen van teamwijzigingen of het samenvatten van sprints. Zie woordenlijst, Bijlage H</p> <p>D. Onjuist. Een stand-up meeting (Daily Scrum) is een korte meeting om de voortgang te beoordelen. Duurt meestal 15 minuten of minder en is bedoeld om het werk te beschrijven dat is gedaan sinds de laatste stand-up en het werk dat nog moet worden gedaan voor de volgende, alsook eventuele tegengekomen problemen. Ze zijn niet bedoeld voor het plannen van de timeboxes, het aankondigen van teamwijzigingen of het samenvatten van sprints. Zie woordenlijst, Bijlage H</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 35 | C | 4.1.b | <p>A. Onjuist. Een meetbare afname die het gevolg is van een eindresultaat wordt een dis-benefit genoemd, geen 'waarde'. Zie A.2.2</p> <p>B. Onjuist. Waarde is subjectief, waarbij verschillende mensen verschillende criteria toepassen om te beoordelen of ze goede waarde krijgen. Zie 9.4.2</p> <p>C. Juist. Waarde is de behaalde benefits in verhouding tot de resources die zijn ingezet om deze te behalen. Soms wordt het 'netto benefit' genoemd, omdat dit de benefits toont nadat de uitgaven zijn meegenomen in de berekening. Zie woordenlijst, 9.4.2</p> <p>D. Onjuist. Voor de oplevering van zoveel mogelijk benefits en waarde is het belangrijk om deze zaken te kunnen meten en volgen, zelfs als ze subjectief zijn. Zie 9.4.2.4</p> |
| 36 | A | 4.1.h | <p>A. Juist. De term 'velocity' wordt gebruikt als beschrijving van de mate waarin een team voortgang boekt. Als een team wekelijks bijvoorbeeld 20 user stories voltooit, is dit hun velocity. Deze kan worden gebruikt om hun toekomstige voortgangssnelheid op empirische wijze te voorspellen (waarbij wordt aangenomen dat de omstandigheden hetzelfde blijven). Zie woordenlijst</p> <p>B. Onjuist. Limiet voor work in progress (WIP) is een beperking op de toegestane hoeveelheid WIP's op een willekeurig moment in een bepaald onderdeel (of kolom) van het systeem. Het wordt vaak uitgedrukt in een cijfer (namelijk het maximale aantal toegestane werkitens) en resulteert in het concept van een pull-systeem. Zie woordenlijst</p> <p>C. Onjuist. User story is een tool om een requirement te schrijven in de vorm van wie, wat en waarom. Het is het aantal user stories dat in een bepaalde periode is voltooid, wat kan worden aangeduid als de velocity van het team. Zie woordenlijst</p> <p>D. Onjuist. Spike/spiking is een tijdelijk werkstuk dat wordt gebruikt voor meer begrip van een bepaalde situatie. Het kan de vorm aannemen van een prototype of onderzoek en wordt vaak gebruikt voor het verminderen van de onzekerheid vanuit een technisch of klantperspectief. Spiking heeft niets te maken met de mate waarin een team voortgang boekt. Zie woordenlijst</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 37 | D | 4.1.i | <p>A. Onjuist. Iteratief en incrementeel werken is een concept dat wordt gevolgd door veel agile frameworks, terwijl de watervalmethode een lineaire en opeenvolgende ontwikkelingsaanpak is. Zie tabel 2.2, woordenlijst</p> <p>B. Onjuist. De watervalmethode omvat zware en documentgestuurde processen, terwijl agile lichtgewicht en flexibel is. Zie 2.1.1</p> <p>C. Onjuist. Een spike is een tijdelijk werkstuk dat wordt gebruikt voor meer begrip van een bepaalde situatie. Het kan de vorm aannemen van een prototype of onderzoek en wordt vaak gebruikt voor het verminderen van de onzekerheid vanuit een technisch of klantperspectief. Zie woordenlijst</p> <p>D. Juist. De watervalmethode is een ontwikkelingsaanpak die lineair en opeenvolgend is, met duidelijk verschillende doelen voor elke ontwikkelingsfase. Zie woordenlijst</p> |
| 38 | D | 4.2.e | <p>A. Onjuist. Een workshop moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doel van de workshop, deelnemers, agenda, logistiek, inlezen. Zie 26.4.1.1</p> <p>B. Onjuist. Een workshop moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doel van de workshop, deelnemers, agenda, logistiek, inlezen. Zie 26.4.1.1</p> <p>C. Onjuist. Een workshop moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doel van de workshop, deelnemers, agenda, logistiek, inlezen. Zie 26.4.1.1</p> <p>D. Juist. Brainstormen is een techniek die tijdens een workshop (niet ter voorbereiding op een workshop) wordt gebruikt om ideeën te genereren met behulp van post-its om de discussie te bevorderen. Zie tabel 26.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 39 | A | 4.2.a | <p>A. Juist. De product owner is de enige persoon die verantwoordelijk is voor het managen van de product backlog. De product owner is één persoon, geen comité. Diegenen die de prioriteit van een product backlog-item willen veranderen, moeten de product owner aanspreken. Zie bijlage H</p> <p>B. Onjuist. De teammanager is een PRINCE2-rol, geen Scrum-rol. De product owner is de enige persoon die verantwoordelijk is voor het managen van de product backlog. De product owner is één persoon, geen comité. Diegenen die de prioriteit van een product backlog-item willen veranderen, moeten de product owner aanspreken. Zie bijlage H, tabel B.1</p> <p>C. Onjuist. De projectmanager is een PRINCE2-rol, geen Scrum-rol. De product owner is de enige persoon die verantwoordelijk is voor het managen van de product backlog. De product owner is één persoon, geen comité. Diegenen die de prioriteit van een product backlog-item willen veranderen, moeten de product owner aanspreken. Zie bijlage H, tabel B.1</p> <p>D. Onjuist. Het ontwikkelteam is een Scrum-rol. De product owner is echter de enige persoon die verantwoordelijk is voor het managen van de product backlog. De product owner is één persoon, geen comité. Diegenen die de prioriteit van een product backlog-item willen veranderen, moeten de product owner aanspreken. Zie bijlage H, tabel B.1</p> |
| 40 | D | 4.2.f | <p>A. Onjuist. Een Kanban-bord is een hulpmiddel dat wordt gebruikt bij Kanban om het werk visueel weer te geven in het systeem met behulp van een aantal kolommen en mogelijk rijen waarin werkitems van links naar rechts worden verplaatst. Zie woordenlijst</p> <p>B. Onjuist. De projectproductbeschrijving is een speciale vorm van een productbeschrijving die definieert wat het project moet opleveren om acceptatie te verkrijgen. Zie A.21.1</p> <p>C. Onjuist. Een burn-down chart heeft twee lijnen: een rechte lijn die de ideale snelheid van de voortgang weergeeft en een andere die de hoeveelheid werk laat zien die gedaan moet worden. Zie 15.4.1.2</p> <p>D. Juist. Een burn-up chart heeft twee lijnen, waarbij de stijgende lijn het voltooide werk laat zien, en de andere lijn de totale hoeveelheid werk die moet worden verricht. Zie 15.4.1.3, figuur 15.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 41 | C | 4.2.b | <p>A. Onjuist. De term minimum viable product (MVP) komt breed genomen overeen met het perspectief van de Lean Startup, namelijk een 'versie van het uiteindelijke product die zorgt voor de maximale hoeveelheid gevalideerde leerprocessen met de minste inspanning'. Over het algemeen wordt een MVP zo vroeg mogelijk tijdens het project opgeleverd. Het projectproduct dat ontstaat wanneer alleen de must haves zijn opgeleverd is eerder een minimum usable subset. Zie 20.4.2.5</p> <p>B. Onjuist. Het is de Agilometer, niet de MVP, waarmee het risiconiveau kan worden beoordeeld bij het gebruik van agile in combinatie met PRINCE2. Zie woordenlijst</p> <p>C. Juist. Het is belangrijk om te onthouden dat een MVP over leerprocessen gaat en mogelijk niet in operationeel gebruik komt. Het kan een eenvoudig experiment of prototype zijn. Zie 20.4.2.5</p> <p>D. Onjuist. Het is belangrijk om te onthouden dat een MVP over leerprocessen gaat en mogelijk niet in operationeel gebruik komt. Het kan een eenvoudig experiment of prototype zijn. Zie 20.4.2.5</p> |
| 42 | D | 4.2.g | <p>A. Onjuist. Er worden veel variaties van nummeringssystemen gebruikt als onderdeel van de agile schatting en de meeste zijn gebaseerd op de Fibonacci-volgorde. Zie 12.4.1.2</p> <p>B. Onjuist. Een andere zeer populaire schattingstechniek heet T-shirt sizing. Zie 12.4.1.2</p> <p>C. Onjuist. De meest voorkomende vorm van relatieve schatting is aan requirements of user stories een puntwaarde toe te kennen die iets betekent ten opzichte van een andere requirement of user story. Zie 12.4.1.2, 12.2.3</p> <p>D. Juist. Vermijd het gebruik van werkelijke tijden in plaats van punten bij het schatten. Omdat de punten willekeurig zijn, verminderen ze de kans op problemen en conflicten. Agile gebruikt empirisme om een schatting te maken, in plaats van rationalisme. Zie 12.4.1.3, 12.2.1</p> |
| 43 | C | 4.2.c | <p>A. Onjuist. Een retrospective moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doelstelling, deelnemers, agenda, logistiek, vooraf lezen. Zie 19.4.1.2</p> <p>B. Onjuist. Een retrospective moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doelstelling, deelnemers, agenda, logistiek, vooraf lezen. Zie 19.4.1.2</p> <p>C. Juist. Sprint planning komt aan het begin van een sprint voor. Een retrospective moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doelstelling, deelnemers, agenda, logistiek, vooraf lezen. Paragraaf 19.4.1.2, Bijlage H</p> <p>D. Onjuist. Een retrospective moet vijf voorbereidingsstappen hebben: doelstelling, deelnemers, agenda, logistiek, vooraf lezen. Zie 19.4.1.2</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 44 | B | 4.2.h | <p>A. Onjuist. Werkafspraken en regels zijn mogelijk destructief als ze niet zorgvuldig en in consensus zijn ontwikkeld en van toepassing zijn op alle betrokkenen. Zie 10.5.3.3</p> <p>B. Juist. Het team roept de 'gangmaker' in het leven, die er verantwoordelijk voor is dat er een goede relatie wordt opgebouwd binnen het team. Dat resulteert doorgaans in het zichtbaar maken van de menselijke kant van alle personen, wat dan weer zorgt voor gedrag zoals loyaliteit en openheid. Het maken van werkafspraken is echter een concept dat wordt gebruikt om de effectiviteit van een zelforganiserend team te ontwikkelen. Hiervoor wordt collectief een set teamrichtlijnen of regels opgesteld om de manier van werken en het gedrag van het team enige structuur te geven. Zie 10.5.3.4, 10.5.3</p> <p>C. Onjuist. Het maken van werkafspraken is een concept dat wordt gebruikt om de effectiviteit van een zelforganiserend team te ontwikkelen. Hiervoor wordt collectief een set teamrichtlijnen of regels opgesteld om de manier van werken en het gedrag van het team enige structuur te geven. Zie 10.5.3</p> <p>D. Onjuist. Normaal gesproken worden de werkafspraken van het team zichtbaar gemaakt (bijvoorbeeld opgehangen aan de muur) en ontwikkelt het team ze in de loop der tijd. Zie 10.5.3.1</p> |
| 45 | A | 4.2.d | <p>A. Juist. Een user story is 'ready' als het een functie heeft die geen oplossing bevat. Zie 25.6.1.7</p> <p>B. Onjuist. Het exacte formaat van een user story kan variëren, maar het zal gebaseerd zijn op een beschrijving van 'wie (rol), wat en waarom' Zie 25.6.1.1, 25.6.1.2</p> <p>C. Onjuist. De user story moet op een gegeven moment ook een beeld geven van de inspanning die nodig is om het te maken en van de waarde die het voor de klant heeft. Zie 25.6.1.2</p> <p>D. Onjuist. De user story moet op een gegeven moment ook een beeld geven van de inspanning die nodig is om het te maken en van de waarde die het voor de klant heeft. Zie 25.6.1.2</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 46 | B | 5.1.b | <p>A. Onjuist. Requirements in de opleveringsfasen moeten op detailniveau liggen (mogelijk meer dan 100). Ze zullen mogelijk worden vastgelegd in gedetailleerde requirements/user stories met betrekking tot de productbeschrijvingen die in de initiatiefase zijn gedefinieerd. Zie tabel 25.2</p> <p>B. Juist. Requirements in de initiatiefase moeten op gemiddeld niveau liggen (mogelijk meer dan 10 maar minder dan 100). Ze zullen mogelijk worden vastgelegd in productbeschrijvingen of epics. Zie tabel 25.2</p> <p>C. Onjuist. Requirements in de pre-projectfase moeten op hoog niveau liggen (mogelijk minder dan 10). Ze worden mogelijk vastgelegd in de belangrijkste doelstellingen van het project als opsomming, wellicht vermeld onder de projectproductbeschrijving als 'samenstelling' of gedefinieerd als productgroepen Zie tabel 25.2</p> <p>D. Onjuist. Requirements in de initiatiefase moeten op gemiddeld niveau liggen (mogelijk meer dan 10 maar minder dan 100). Ze zullen mogelijk worden vastgelegd in productbeschrijvingen of epics. Zie tabel 25.2</p> |
| 47 | A | 5.1.c | <p>A. Juist. Groepen kunnen gebruik maken van workshops zonder facilitator, maar dit vereist normaal gesproken dat de groep eigen werknormen heeft vastgesteld en afgesproken. Vaak kost het tijd om dit op te zetten en komt het vaak voor in teams die al geruime tijd samen zijn. Zie 26.4.1.5</p> <p>B. Onjuist. Er bestaan geen regels voor het aantal workshops. De ideale manier om een workshop te leiden is door een neutrale facilitator te gebruiken die geen belang heeft bij het eindresultaat. Zonder een facilitator zal de groep zichzelf moeten controleren, wat moeilijk kan worden omdat de deelnemers zich focussen op het creëren van inhoud om het doel van de workshop te bereiken. Zie 26.4.1</p> <p>C. Onjuist. Sterke persoonlijkheden en tegenstrijdige standpunten moeten worden gemanaged en hier komt het belang van een neutrale facilitator pas echt naar voren. Zie 26.4.1.4</p> <p>D. Onjuist. Voor het opstellen van een agenda of een workshop zijn verschillende tools en technieken beschikbaar die gebruikt kunnen worden om bepaalde problemen en situaties aan te pakken. Een ervaren facilitator is vertrouwd met veel van deze zaken. Zie 26.4.1.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|--|
| 48 | B | 5.1.d | <p>A. Onjuist. Informatie over requirements die kunnen worden geruild wordt niet opgenomen in een plan op projectniveau. In een projectplan moet duidelijk worden aangegeven hoeveel releases er in de loop van het project worden verwacht, wanneer ze zullen plaatsvinden en welke features er bedoeld zijn bij welke release. Zie 27.2.1</p> <p>B. Juist. De release planning moet worden opgenomen in de PRINCE2-plannen. In een projectplan moet duidelijk worden aangegeven hoeveel releases er in de loop van het project worden verwacht, wanneer ze zullen plaatsvinden en welke features er bedoeld zijn bij welke release. Zie 27.2.1</p> <p>C. Onjuist. In een projectplan moet duidelijk worden aangegeven hoeveel releases er in de loop van het project worden verwacht, wanneer ze zullen plaatsvinden en welke features er bedoeld zijn bij welke release. Het gebruik van algemene acceptatiecriteria van een user story is niet inbegrepen. Zie 27.2.1</p> <p>D. Onjuist. In een projectplan moet duidelijk worden aangegeven hoeveel releases er in de loop van het project worden verwacht, wanneer ze zullen plaatsvinden en welke features er bedoeld zijn bij welke release. Een projectplan heeft geen details van de businesscontacten nodig. Zie 27.2.1</p> |
| 49 | B | 5.1.a | <p>A. Onjuist. Het doel van dit aandachtsgebied is om te beschrijven hoe de agile omgeving beoordeeld kan worden om PRINCE2 zo effectief mogelijk op maat te maken, niet door agile op maat te maken voor PRINCE2. Zie 24.1</p> <p>B. Juist. Het doel van dit aandachtsgebied is om te beschrijven hoe de agile omgeving beoordeeld kan worden om PRINCE2 het meest effectief op maat te maken. Zie 24.1</p> <p>C. Onjuist. De Agilometer beoordeelt het gedrag en de omgeving, het beoordeelt niet alleen de agile technieken. Zie 24.1</p> <p>D. Onjuist. Het doel van dit aandachtsgebied is om te beschrijven hoe de agile omgeving beoordeeld kan worden om PRINCE2 het meest effectief op maat te maken, niet alleen de agile technieken die geschikt zijn voor het project. Zie 24.1</p> |

| V | A | Syllabusreferentie | Uitleg |
|----|---|--------------------|---|
| 50 | C | 5.1.d | <p>A. Onjuist. Het testen wordt gedaan door het opleverteam en niet door de stuurgroep. Zie 27.2.1</p> <p>B. Onjuist. Product owners, Scrum master en de opleverteams identificeren of een sprint retrospective nodig is. Zie 27.2.1</p> <p>C. Juist. Hoe een product in de loop van de tijd opgeleverd wordt, heeft een rechtstreeks effect op hoe de benefits worden gerealiseerd en een belangrijk effect op de vraag of het project al dan niet gerechtvaardigd kan blijven. Het is mogelijk dat een project in een vroeg stadium benefits moet realiseren om latere delen van het project te financieren. De stuurgroep moet zich volledig bewust zijn van het belang van release planning. Dit geldt niet alleen voor de mensen die op opleverniveau werken. Zie 27.2.1</p> <p>D. Onjuist. De opleverteams en/of de projectmanager synchroniseren de releases, niet de stuurgroep. Zie 27.2.1</p> |