

Halbe Muster-Prüfung

1/2 Musterprüfung Scrum Product Owner - TÜV

Allgemeine Information

Die **Dauer** der Prüfung beträgt **30 Minuten**.

Die Prüfung erfolgt im **Multiple-Choice-Verfahren** und umfasst **20 Fragen**.

Die Prüfung gilt als **bestanden**, wenn Sie **24** oder mehr richtige Antworten haben.

Die **maximal erreichbare Punktzahl** ist **40**.

Bewertung

Pro Frage können jeweils eine oder mehrere Antworten richtig sein (Multiple Choice).

Richtig gesetzte Kreuze werden mit **1 Punkt** bewertet.

Falsch gesetzte Kreuze werden mit **1 Minuspunkt** bewertet (Punktabzug innerhalb der Aufgabe).

Nicht gesetzte Kreuze werden mit **0 Punkten** bewertet.

Innerhalb einer Frage können nicht weniger als 0 Punkte erreicht werden.

Papierbasierte Prüfungen

Alle Antworten sind auf dem beigegefügteten Antwortbogen einzutragen. Nur dieser wird bei der Auswertung berücksichtigt. Sämtliche Prüfungsunterlagen sind nach Abschluss dem Prüfer zurück zu geben.

Hinweis

Aus dem in den Fragenstellungen verwendeten Singular oder Plural lässt sich keinerlei Rückschluss auf die Anzahl korrekter Antworten ableiten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Schutz- und Urheberrechte

Die dem Teilnehmer ausgehändigten Prüfungsunterlagen, Software und andere zum Prüfungszweck überlassenen Medien (zusammen als „Materialien“ bezeichnet) sind urheberrechtlich geschützt. Die Mitnahme, Vervielfältigung, Weitergabe oder anderweitige Nutzung der ausgehändigten Materialien – auch auszugsweise – ist ausdrücklich verboten.

1) Was gehört zu den Aufgaben des Product Owner?

- a) Der Product Owner wählt den Scrum Master aus.
- b) Der Product Owner verantwortet die Priorisierung der Anforderungen.
- c) Der Product Owner ist der disziplinarische Vorgesetzte des Teams.
- d) Der Product Owner erstellt den Releaseplan.

2) Welche Elemente können im Product Backlog abgebildet werden?

- a) Funktionale Anforderungen
- b) Nicht Funktionale Anforderungen
- c) Produktverbesserungen und Fehler
- d) Tasks

3) Wer schätzt die Anforderungen im Product Backlog?

- a) Der Scrum Master
- b) Der Product Owner
- c) Die Developer
- d) Das gesamte Scrum-Team

4) Welchen Mehrwert bietet die Erstellung einer Story Map?

- a) Die Story Map unterstützt bei der Entwicklung des „Big Pictures“ und verbessert das gemeinsame Verständnis im Scrum Team.
- b) Die Story Map bietet eine gute Grundlage für die Priorisierung der Anforderungen.
- c) Die Story Map fördert das Denken aus Kunden- bzw. Prozesssicht im Scrum Team.
- d) Die User Story Map ersetzt das Product Backlog.

5) Im Kano-Modell wird in Basis-, Leistungs- und Begeisterungsmerkmale unterschieden. Welche der folgenden Aussagen treffen auf Basismerkmale nicht zu?

- a) Sie werden dem Kunden erst bei Nichterfüllung bewusst (implizite Erwartung).
- b) Bei Nichterfüllung entsteht Unzufriedenheit, bei Erfüllung aber keine Zufriedenheit.
- c) Sie stiften keine Zufriedenheit, führen aber auch zu keiner Unzufriedenheit.
- d) Sie rufen Begeisterung hervor.

6) Wem ist es erlaubt Änderungen am Product Backlog vorzunehmen?

- a) Scrum Master
- b) Product Owner
- c) Entwickler - aber in Absprache mit dem Product Owner
- d) Kunde und Key-Stakeholder

7) Für User Stories gilt:

- a) Sie stellen einen Wert für das Increment dar.
- b) Sie geben einen Nutzerwunsch wieder.
- c) Sie werden von den Developern geschrieben, damit die korrekte Umsetzung sichergestellt ist.
- d) Sie können fortlaufend durch Hinzufügen ergänzender Informationen konkretisiert werden.

8) Wer ist für die Anforderungserhebung für das Product Backlog verantwortlich?

- a) Scrum Master
- b) Product Owner
- c) Developer
- d) Auftraggeber

9) Welche Aussage/-n zur Anforderungserhebung ist/sind richtig?

- a) Die Anforderungserhebung ist nicht so wichtig, da bei Scrum jederzeit Anforderungen nachträglich ergänzt werden können.
- b) Die Anforderungserhebung liefert die Basis für die Erstellung des Initial Backlogs.
- c) Erhobene Anforderungen dürfen im weiteren Verlauf nicht verändert werden.
- d) Der Product Owner darf die Anforderungserhebung operativ delegieren.

10) Welche Aussage/-n zur Vorbereitung des Product Backlogs ist/sind korrekt?

- a) Ein komplett vorbereitetes Product Backlog beinhaltet geschätzte Items.
- b) Für die Vorbereitung des Product Backlogs ist das Sprint Planning vorgesehen.
- c) Die Vorbereitung des Product Backlogs beinhaltet die Festlegung des Definition of Done.
- d) Bei der Vorbereitung des Product Backlogs werden alle Epics in User Stories überführt.

11) Welche Aussage/-n zur Velocity sind korrekt?

- a) Die Velocity muss von Sprint zu Sprint ansteigen.
- b) Die Velocity dient der Leistungsmessung der Developer.
- c) Die Velocity kann beispielsweise erhöht werden, wenn im Rahmen der zurückliegenden Sprint Retrospektive Verbesserungen der internen Abläufe erarbeitet wurden.
- d) Die Velocity kann verringert werden, wenn im Rahmen der Sprint Retrospektive ablaufbezogene Probleme für die folgenden Sprints identifiziert wurden.

12) Welche inhaltlichen Grundsätze gelten bei der Releaseplanung?

- a) Die Strategie der Releases wird durch den Scrum Master fixiert.
- b) Ein Release darf ausschließlich Funktionalitäten für den Kunden beinhalten.
- c) Ein Release kann budgetierte Funktionalitäten beinhalten, z.B. Funktionen für den Anwender, für die Wartbarkeit, für die Skalierbarkeit etc.
- d) Der Scope/Inhalt der Releases wird vom Product Owner definiert.

13) Eine Product Vision...

- a) ... sollte regelmäßig auf Aktualität geprüft werden
- b) ... sollte für jeden Sprint neu festgelegt werden
- c) ... stellt die Antwort der Developer auf das Product Backlog dar
- d) ... wird vom Product Owner verantwortet

14) Der Business Value ...

- a) ... beeinflusst die Priorisierung der User Stories im Product Backlog
- b) ... ist Voraussetzung für eine Aufnahme einer Anforderung vom Product Backlog in das Sprint Backlog
- c) ... kann folgenlos vernachlässigt werden
- d) ... ist auf Basis nachvollziehbarer Daten exakt zu ermitteln und freizugeben

15) Welche Aussage/-n zu Product Backlog Items ist/sind korrekt?

- a) Sie können im Sprint Backlog zu User Stories konkretisiert werden
- b) Product Backlog Items können Epics sein
- c) Product Backlog Items sind zusätzliche Anforderungen, die über die Product Vision hinausgehen
- d) Sie sind unveränderliche Anforderungen an das Inkrement

16) Was sind typische Ursachen, wenn ein Product Backlog Item nicht geschätzt werden kann?

- a) Die Developer haben die Anforderung nicht verstanden.
- b) Der Scrum Master hat keine Erfahrung mit der jeweiligen User Story.
- c) Die Anforderung ist zu groß/komplex.
- d) Es handelt sich um ein Epic

17) Welche Aufgaben sind bei der Vorbereitung des Product Backlogs zu erledigen?

- a) Schätzung der Product Backlog Items
- b) Priorisierung der Product Backlog Items
- c) Task Planning der Product Backlog Items
- d) Resource Assignment der User Stories

18) Was sind Zeichen eines schlechten Verständnisses der Releaseplanung?

- a) Die Releases berücksichtigen nicht alle Product Backlog Items.
- b) Die Releases sind nicht evaluierbar.
- c) Der Releaseplan wird als wichtigster Plan im Scrum Projekt angesehen.
- d) Der Releaseplan wird aus dem Sprint Backlog abgeleitet.

19) Wie können interne bzw. technische Anforderungen in der Releaseplanung berücksichtigt werden?

- a) Als eigenständige Releases, die rein der technischen Wartung dienen.
- b) Als Budgets von Story Points, die pro Sprint für derartige Anforderungen eingeplant werden.
- c) Anforderungen, die nicht unmittelbar dem Nutzer dienen, werden nicht berücksichtigt.
- d) Durch genaue Schätzung der Product Backlog Items.



20) Was ist eine übliche Einheit, in der die Velocity angegeben wird?

- a) Story Point
- b) User Story
- c) Task
- d) Sprint



Teilnehmer: (9mxua)

Punkte:		a	b	c	d
_____	1				
_____	2				
_____	3				
_____	4				
_____	5				
_____	6				
_____	7				
_____	8				
_____	9				
_____	10				

Punkte:		a	b	c	d
_____	11				
_____	12				
_____	13				
_____	14				
_____	15				
_____	16				
_____	17				
_____	18				
_____	19				
_____	20				

Answer sheet

1/2 Musterprüfung Scrum Product Owner - TÜV

Datum: 18.01.2022

Ort: Muster City

Nr.: M10006-22

Teilnehmerdaten (Bitte in Blockschrift ausfüllen)

Blanko-Code: 9mxua

Anrede: [] Frau [] Herr

Name: _____

Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Geburtsort: _____

Unterschrift: _____

Nachfolgendes ist nur auszufüllen und zu unterschreiben, wenn die Prüfungskorrektur nicht direkt in CertBay vor Ort erfolgt.

Ergebnis:

_____ von 40 maximal erreichbaren Punkten.

[] Prüfung bestanden

[] Prüfung nicht bestanden

Prüfungsbeauftragter



	a	b	c	d
1		<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>
2	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
3			<input checked="" type="radio"/>	
4	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
5			<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
6		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
7	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>
8		<input checked="" type="radio"/>		
9		<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>
10	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	

	a	b	c	d
11			<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
12			<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
13	<input checked="" type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>
14	<input checked="" type="radio"/>			
15		<input checked="" type="radio"/>		
16	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
17	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
18		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
19	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
20	<input checked="" type="radio"/>			

Lösungsbogen

1/2 Musterprüfung Scrum Product Owner - TÜV

Datum: 18.01.2022

Ort: Muster City

Nr.: M10006-22