

# Scrum Practitioner Product Owner

## Prüfung: Test-Exam Product Owner v02.01 Syllabus v02.01

**Fragen:** 10

**Zeit** 30 Minuten

**Zusätzliche Zeit (Nachteilsausgleich):** 8 Minuten

Dieses Scrum Practitioner Test Examen erfolgt im Multiple-Choice-Verfahren.

Zu jeder Frage gibt es 4 Antwortmöglichkeiten von denen jeweils nur eine jeweils nur eine richtig ist, sofern nicht ausdrücklich nach mehr als einer Antwort gefragt wird.

Die maximal erreichbare Punktzahl beträgt 30 Punkte. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Je nach erreichter Punktzahl hat der Kandidat folgendes Level erreicht:

- **0% – <60% (0 – 5 Punkte):** nicht bestanden
- **60% – 100% (6 – 10 Punkte)** **Product Owner Level**

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

Persönliche Daten:

Name: \_\_\_\_\_

eMail: \_\_\_\_\_

\* Andere Muttersprache als Prüfung, nachgewiesene Krankheiten/Behinderungen

Copyright © itedas

Leerseite

**Frage 1** (1010-1.0)

Was ist die beste Basis, um in einem agilen Projekt die notwendige Transparenz sicherstellen zu können?

- a) Offene Kommunikation.
- b) Definition der wesentlichen Aspekte eines Vorgehens nach einem für alle Beteiligten gemeinsamen Standard.
- c) Osmotische Kommunikation.
- d) Definition aller Aspekte eines Vorgehens nach einem Standard.

**Frage 2** (1127-1.0)

Welche Aussage über die Velocity eines Scrum-Teams ist die beste?

- a) Die Velocity ist am Anfang eines Projektes in der Regel 50 % niedriger als im späteren Verlauf des Projektes.
- b) Ziel ist es, die Velocity möglichst schnell auf ein Maximum zu bringen, damit die Ressourcen optimal genutzt werden.
- c) Die Velocity ist im Wesentlichen konstant. Daher kann in einem Projekt nach der Anfangsphase für alle weiteren Sprints mit der gleichen Velocity gerechnet werden.
- d) Die Velocity sollte möglichst so gewählt werden, das sichergestellt werden kann, diese langfristig aufrecht erhalten zu können, ohne dass Teammitglieder aufgrund von Überlastung ausgewechselt werden müssen.

**Frage 3** (1128-1.0)

Was ist die beste Methode, um innerhalb des Scrum-Teams Informationen auszutauschen?

- a) Das direkte Gespräch von Mensch zu Mensch im gleichen Raum.
- b) Es wird ein zentrales Tool (Softwarelösung) benötigt, das auf die Belange des Scrum-Teams zugeschnitten ist.
- c) Visuell unterstützte Gespräche von Mensch zu Mensch im gleichen Raum.
- d) Alle Mittel und Methoden sind gleich gut.

**Frage 4** (1136-1.0)

Was ist KEINE passende Antwort auf die Frage, warum eine Produktvision wichtig ist?

- a) Die Produktvision bildet die Grundlage zum Aufbau des ersten Product Backlogs.
- b) Erst auf Basis der Produktvision kann der Product Owner tätig werden.
- c) Erst auf Basis der Produktvision ist es möglich, mit den Stakeholdern gezielt über deren Erwartungen zu sprechen.
- d) Die Produktvision dient zur langfristigen Ausrichtung der Produktentwicklung und ist somit der Leitstrahl, an dem sich Entscheidungen auch langfristig orientieren sollten.

**Frage 5** (1141-1.0)

Was ist das Ergebnis der Release-Planung?

- a) Ein Zeitplan, der aufzeigt, in welchem Sprint welche Product-Backlog-Elemente erstellt werden.
- b) Ein Zeitplan, der aufzeigt, wann mit welchen Product-Backlog-Elementen gerechnet werden kann.
- c) Ein Plan, der aufzeigt, in welchem Sprint welche Sprint-Backlog-Elemente angefangen werden können.
- d) Ein Plan, der aufzeigt, in welchem Sprint welche Sprint-Backlog-Elemente erstellt werden.

**Frage 6** (1143-1.0)

Als Product Owner sind Sie die verantwortliche Person für die Produktplanung. Welche Grundeinstellungen sollten Sie bei der Planung leiten?

- a) Alle Vorabplanung sollte nur so weit gehen, dass sie für die nächsten zwei, maximal drei Sprints ausreichend ist.
- b) Alle Vorabplanung sollte nur so weit gehen, dass sie für die Zukunft ausreichend hilfreich ist.
- c) Alle Vorabplanung sollte nur so weit gehen, dass sie für die nächsten zwei, maximal drei Releases ausreichend ist.
- d) Alle Vorabplanung sollte nur so weit gehen, dass sie für die nächsten drei, maximal sechs Monate ausreichend ist.

**Frage 7** (1150-1.0)

In der Rolle des Product Owners bekommen Sie die Anweisung von Ihrem Vorgesetzten, das Daily Scrum zukünftig auf 11:00 Uhr zu verlegen, damit Sie an dem täglichen Statusmeeting mit dem Vertrieb teilnehmen können. Wie reagieren Sie vor dem Hintergrund, dass es bei der Entwicklung gerade einige gravierende Probleme gibt?

- a) Sie reden mit dem Scrum-Team, teilen ihm den Sachverhalt mit, bitten um Verständnis, und stimmen im Scrum-Team eine Lösung ab.
- b) Sie schreiben dem Scrum-Team ein Mail und teilen ihm den neuen Termin für das Daily Scrum mit. Um dieser Anweisung den nötigen Nachdruck zu verleihen, setzen Sie alle Vorgesetzten in CC.
- c) Da Sie als Product Owner im Daily Scrum nicht anwesend sein müssen, nehmen Sie an dem Termin einfach nicht mehr teil.
- d) Sie reden mit dem Scrum-Team, teilen ihm den Sachverhalt mit, bitten um Verständnis, und teilen ihm den neuen Termin mit.

**Frage 8** (1152-1.0)

Wie lässt sich am besten sicherstellen, dass nur diejenigen User Stories in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die höchstwahrscheinlich auch bearbeitet und im Sprint fertiggestellt werden können?

- a) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den drei C (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- b) Das Entwicklungsteam stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den drei C (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- c) Das Scrum-Team stellt sicher, dass es eine Definition of Ready (DoR) gibt, anhand der geprüft werden kann, ob ein Product-Backlog-Element zur Bearbeitung bereit ist.
- d) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den drei C (Card, Conversation, Confirmation) bestehen. Zusätzlich bereitet er sich intensiv auf das Gespräch (Conversation) mit dem Entwicklungsteam vor, um alle Fragen beantworten zu können.

**Frage 9** (1158-1.0)

Welcher Aussage sollte ein Product Owner am ehesten zustimmen?

- a) Der Product Backlog sollte zu jedem Zeitpunkt den notwendigen Detaillierungsgrad (Thema-Epik-UserStory) aufweisen. Die Elemente im Sprint Backlog hingegen müssen in der Regel weiter detailliert werden.
- b) Der Product Owner ist ergebnisverantwortlich für den richtigen Inhalt und Aufbau des Product Backlogs. Das Entwicklungsteam hingegen priorisiert durch seine Entscheidung, was im Sprint Backlog enthalten ist.
- c) Der Product Backlog besteht aus User Stories mit unterschiedlichen Detaillierungsgraden. Dadurch kann sichergestellt werden, dass allen Elementen des Product Backlogs eine exakte Größe in Story Points oder in idealer Zeit zugeordnet werden kann.
- d) Das Entwicklungsteam muss in der Regel die Bestandteile des Sprint Backlogs in einzelne technische Tasks zerlegen, damit diese im Sprint besser geplant werden können. Daher sollte der Product Owner dafür Sorge tragen, dass der Product Backlog priorisiert ist.

**Frage 10** (1166-1.0)

Welche Aussage gibt die beste Auskunft über das „Produktinkrement“?

- a) Jede umgesetzte User Story, die der Definition of Done entspricht, wird zu einem Bestandteil des Produktinkrements des Sprints.
- b) Jede umgesetzte User Story wird zu einem Bestandteil des Produktinkrements des Sprints.
- c) Das im Sprint erstellte Produktinkrement wird im nächsten Release ausgeliefert.
- d) Jedes Produktinkrement ist in einem der nächsten Releases prinzipiell auslieferungsfähig.

Leerseite

**Antworten: Test-Exam**

Persönliche Daten:

Name: \_\_\_\_\_

eMail: \_\_\_\_\_

Frage	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Leerseite



## Lösungen: Test-Exam

Persönliche Daten:

Name: \_\_\_\_\_

eMail: \_\_\_\_\_

Frage	A	B	C	D
1		X		
2				X
3			X	
4		X		
5	X			
6		X		
7	X			
8			X	
9	X			
10				X

## Lösungen: Test-Exam

<b>Frage 1</b> (1010-1.0)	<b>a) Falsch.</b> Offene Kommunikation ist ohne ein gemeinsames Verständnis über das, was kommuniziert wird, wenig hilfreich.
	<b>b) Richtig.</b> [Der Scrum Guide, Juli 2016]: Transparenz erfordert, dass die wesentlichen Aspekte nach einem gemeinsamen Standard definiert sind, damit die Stakeholder ein gemeinsames Verständnis teilen können.
	<b>c) Falsch.</b> Osmotische Kommunikation, also das „Mitbekommen“ von Informationen, ist hilfreich für eine umfassende und schnelle Kommunikation. Ohne ein gemeinsames Verständnis reicht dies allerdings nicht aus.
	<b>d) Falsch.</b> Die Definition ALLER Aspekte ist praxisfremd und führt zu einem enormen Overhead, der bei einem agilen Vorgehen nicht hilfreich ist.
<b>Frage 2</b> (1127-1.0)	<b>a) Falsch.</b>
	<b>b) Falsch.</b>
	<b>c) Falsch.</b>
	<b>d) Richtig.</b>
<b>Frage 3</b> (1128-1.0)	<b>a) Falsch.</b>
	<b>b) Falsch.</b>
	<b>c) Richtig.</b>
	<b>d) Falsch.</b>
<b>Frage 4</b> (1136-1.0)	<b>a) Falsch.</b>
	<b>b) Richtig.</b> Der Product Owner ist dafür verantwortlich, dass eine Produktvision erstellt wird. Dies ist quasi seine erste Aufgabe.
	<b>c) Falsch.</b>
	<b>d) Falsch.</b>
<b>Frage 5</b> (1141-1.0)	<b>a) Falsch.</b> Es widerspricht grundsätzlich dem agilen Ansatz, davon ausgehen zu können, dass ein langfristiger Plan auch eingehalten werden kann.
	<b>b) Richtig.</b>
	<b>c) Falsch.</b> Der Sprint-Backlog entsteht erst im Planungsmeeting am Anfang eines jeden Sprints.
	<b>d) Falsch.</b> Der Sprint-Backlog entsteht erst im Planungsmeeting am Anfang eines jeden Sprints.
<b>Frage 6</b> (1143-1.0)	<b>a) Falsch.</b>
	<b>b) Richtig.</b>
	<b>c) Falsch.</b>
	<b>d) Falsch.</b>
<b>Frage 7</b> (1150-1.0)	<b>a) Richtig.</b>
	<b>b) Falsch.</b> In dieser Situation ein Mail zu schreiben, ist der schlechteste Ansatz. Des Weiteren muss eine einvernehmliche Lösung im Scrum-Team gesucht werden, da es sich um ein selbstorganisierendes Team handelt

	<p><b>c) Falsch.</b> Vor dem Hintergrund der gravierenden Probleme in der Entwicklung sollte der Product Owner ein starkes Interesse haben, am Daily Scrum als Zuhörer teilzunehmen.</p>
	<p><b>d) Falsch.</b></p>
<b>Frage 8</b> (1152-1.0)	<p><b>a) Falsch.</b> Ohne eine DoR besteht die Möglichkeit, dass im Gespräch (Conversation) Punkte übersehen werden, die eine Bearbeitung erschweren oder unmöglich machen können. Damit ist die Gefahr groß, dass bestimmte User Stories nicht wie geplant im Sprint abgeschlossen werden können.</p>
	<p><b>b) Falsch.</b> Ohne eine DoR besteht die Möglichkeit, dass im Gespräch (Conversation) Punkte übersehen werden, die eine Bearbeitung erschweren oder unmöglich machen können. Damit ist die Gefahr groß, dass bestimmte User Stories nicht wie geplant im Sprint abgeschlossen werden können.</p>
	<p><b>c) Richtig.</b> Die DoR bietet die beste Sicherheit, dass nur solche Elemente in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die auch bearbeitet werden können.</p>
	<p><b>d) Falsch.</b> Ohne eine DoR besteht die Möglichkeit, dass im Gespräch (Conversation) Punkte übersehen werden, die eine Bearbeitung erschweren oder unmöglich machen können. Damit ist die Gefahr groß, dass bestimmte User Stories nicht wie geplant im Sprint abgeschlossen werden können.</p>
<b>Frage 9</b> (1158-1.0)	<p><b>a) Richtig.</b> Das Entwicklungsteam muss die einzelnen User Stories, die im Sprint Backlog enthalten sind, in der Regel in einzelne technische Tasks zerlegen, damit die Arbeiten vom Entwicklungsteam geplant werden können.</p>
	<p><b>b) Falsch.</b> Das Entwicklungsteam priorisiert nicht die Arbeit. Die Priorisierung erfolgt durch den Product Owner nach (in der Regel) wirtschaftlichen Gesichtspunkten. Im Rahmen der Product-Backlog-Pflege (Grooming) kann das Entwicklungsteam den Product Owner bei dieser Arbeit „lediglich“ unterstützen.</p>
	<p><b>c) Falsch.</b> Die Zuordnung von Story Points oder idealen Zeiten basiert auf Schätzungen. Schätzungen sind immer fehlerbehaftet. Die unterschiedlichen Detaillierungsgrade der User Stories im Product Backlog sollen nicht zu besseren Schätzergebnissen führen, sondern sollen verhindern, dass zu einem zu frühen Zeitpunkt Details geplant werden, die unter Umständen durch neuere Erkenntnisse wieder geändert werden müssen. Damit soll also der Verschwendung von Planungsressourcen vorgebeugt werden.</p>
	<p><b>d) Falsch.</b> Satz 1 ist keine Folgerung aus Satz 2. Ansonsten sind beide Aussagen für sich richtig.</p>
<b>Frage 10</b> (1166-1.0)	<p><b>a) Falsch.</b> Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.</p>
	<p><b>b) Falsch.</b> Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.</p>
	<p><b>c) Falsch.</b> Ob es im nächsten Sprint ausgeliefert wird, kann nicht gesagt werden.</p>
	<p><b>d) Richtig.</b></p>