

## Test-Prüfung: Product Owner

**Fragen:** 15

**Zeit** 20 Minuten

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

Dieses 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.

Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Je nach erreichter Punktzahl ist die Test-Prüfung wie folgt abgeschlossen worden:

- **0% – <60% (0 – 8 Punkte):** nicht bestanden
- **60% – <100% (9 – 15 Punkte):** **Product Owner**

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

Persönliche Daten:

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

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

Leerseite

## Fragen

### Frage 1 (1007-1.1)

Welcher Ansatz (bzw. welches Modell oder Vorgehen) sollte warum gewählt werden, um die Prognosesicherheit beim Treffen von Entscheidungen zu optimieren?

- a) Das Kano-Modell erhöht die Prognosesicherheit bei der Produktentwicklung, weil sich die Kundenanforderungen exakt vorherbestimmen lassen. Damit wird verhindert, dass erfolgsrelevante Funktionen zu spät implementiert werden.
- b) Affinity Estimation erhöht die Prognosesicherheit bei der Aufwandschätzung für User Stories, da durch den Teamansatz beim Schätzen eine hohe Präzision der Ergebnisse gewährleistet wird.
- c) Ein iteratives und inkrementelles Vorgehen unterstützt ein schnelles Lernen, reduziert so die Risiken und trägt zu einer Optimierung der Prognosesicherheit bei.
- d) Planning Poker erhöht die Prognosesicherheit bei der Aufwandschätzung für User Stories, da durch den Teamansatz beim Schätzen exakte Ergebnisse gewährleistet werden.

### Frage 2 (1029-1.0)

Ein Scrum Team stellt im aktuellen Sprint fest, dass es nicht alle ausgewählten User Stories fertigstellen kann. Welche Rolle(n) entscheidet (entscheiden), welche Einträge im aktuellen Sprint fertiggestellt werden sollen?

- a) Der Product Owner.
- b) Product Owner und Entwicklungsteam legen dies in Absprache fest.
- c) Der Scrum Master.
- d) Der Kunde in Absprache mit dem Product Owner.

### Frage 3 (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, dass sichergestellt werden kann, diese langfristig aufrechterhalten zu können, ohne dass Teammitglieder aufgrund von Überlastung ausgewechselt werden müssen.

### Frage 4 (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 5** (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 6** (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 7** (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 8** (1147-1.0)

Was ist KEIN Vorteil der Planung auf mehreren Ebenen?

- a) Der Output der übergeordneten Planungsebene stellt den Input für die untergeordnete Ebene dar. Dies ist eine Voraussetzung dafür, dass die tägliche Entwicklungsarbeit immer an der Strategie der obersten Planungsebene ausgerichtet ist.
- b) Die mit der Planning Onion beschriebene Planung auf mehreren Ebenen bietet eine einfach zu etablierende Art der Planung von Produkten in der Praxis.
- c) Über eine geeignete Verzahnung der einzelnen Planungsebenen kann sichergestellt werden, dass neue Erkenntnisse aus der täglichen Entwicklungsarbeit als Feedback in höheren Planungsebenen berücksichtigt werden können.
- d) Die mit der Planning Onion beschriebene Planung auf mehreren Ebenen hilft bei richtiger Umsetzung allen Stakeholdern, den Überblick zu behalten.

**Frage 9** (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 10** (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, mit 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 11** (1155-1.1)

Was ist die beste Beschreibung für den Einsatz einer Definition of Done (DoD)?

- a) Die Definition of Done (DoD) ist eine Checkliste, die sicherstellt, dass eine User Story den an sie gestellten Erwartungen entspricht.
- b) Die Definition of Done (DoD) ist eine vom Scrum Team gemeinschaftlich festgelegte Checkliste, an der sich das Entwicklungsteam orientiert, um sicherzustellen, dass eine User Story den an sie gestellten Erwartungen entspricht.
- c) Die Definition of Done (DoD) ist eine Checkliste, die sicherstellt, dass alle Arbeiten für eine User Story in Epik-Form fertiggestellt sind.
- d) Die Definition of Done (DoD) ist eine Checkliste, an der sich das Entwicklungsteam orientiert, um sicherzustellen, dass alle Arbeiten für eine User Story in einem einzigen Sprint fertiggestellt werden können.

**Frage 12** (1157-1.0)

Welche Kombination von Statements ist die beste?

- a) Die Definition of Done (DoD) kann als Quality Gate betrachtet werden, das ein bestimmtes Level an Qualität des erstellten Inkrements sicherstellen soll. Dies gilt auch für die Definition of Ready (DoR).
- b) Die Definition of Done (DoD) sollte schriftlich fixiert sein. Dies gilt auch für die Definition of Ready (DoR).
- c) Die Definition of Done (DoD) kann als Quality Gate betrachtet werden, das ein bestimmtes Level an Qualität des erstellten Inkrements sicherstellt. Dies gilt auch für die Definition of Ready (DoR).
- d) Die Definition of Ready (DoR) kann als Quality Gate betrachtet werden, das ein bestimmtes Level an Qualität des erstellten Inkrements sicherstellt. Dies gilt nicht für die Definition of Done (DoD).

**Frage 13** (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-User-Story) 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 14** (1163-1.0)

Ein guter Product Owner sorgt immer dafür, dass jede User Story dem Akronym INVEST entspricht. Welche Aussage liefert dafür die beste Begründung?

- a) Jede User Story muss unter anderem testbar (Testable) sein, um deren richtige Umsetzung objektiv feststellen zu können. Sobald die User Story alle Tests fehlerfrei durchlaufen hat, ist sichergestellt, dass sie im Livebetrieb eingesetzt werden kann.
- b) Jede User Story muss unter anderem werthaltig (Valuable) sein, also einen Wert haben, der den Aufwand rechtfertigt, die Story umzusetzen.
- c) Jede User Story muss unter anderem möglichst unabhängig (Independent) von anderen User Stories sein. Je geringer die Abhängigkeiten unter den User Stories, desto besser.
- d) Jede User Story muss unter anderem verhandelbar (Negotiable) sein, damit sie an neue Erkenntnisse der Stakeholder angepasst werden kann.

**Frage 15** (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.

## Antwortbogen

Frage	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Leerseite



**Lösungen: Test Exam Product Owner**

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	
11		X		
12	X			
13	X			
14		X		
15				X

Leerseite

## Erläuterungen: Test Exam Product Owner

### Frage 1 (1007-1.1)

- a) **Falsch.** Das Kano-Modell hilft lediglich bei der Gruppierung von Funktionen in die Bereiche Basis-, Leistungs- und Begeisterungsfaktor. Das Erkennen von möglichen und sinnvollen Funktionen basiert weiterhin auf den Fähigkeiten der Verantwortlichen.
- b) **Falsch.** Durch den Teamansatz bei Affinity Estimation kann in der Regel zwar die Prognosesicherheit (Exaktheit) des Schätzergebnis erhöht werden. Allerdings ist aufgrund des beschränkten Wertevorrats, der für eine Prognose zur Verfügung steht, sowie wegen dem unvermeidbaren Fehler beim Schätzen eine hohe Präzision nicht erreichbar.
- c) **Richtig.** [Der Scrum Guide™, Juli 2016]: Scrum nutzt einen iterativen, inkrementellen Ansatz (die empirische Prozesssteuerung), um die Prognosesicherheit zu optimieren und Risiken zu kontrollieren.
- d) **Falsch.** Durch den Teamansatz bei Planning Poker kann in der Regel zwar die Prognosesicherheit (Exaktheit) des Schätzergebnis erhöht werden. Allerdings ist aufgrund des beschränkten Wertevorrats, der für eine Prognose zur Verfügung steht, sowie wegen dem unvermeidbaren Fehler beim Schätzen ein exaktes Ergebnis nicht erreichbar.

### Frage 2 (1029-1.0)

- a) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.
- b) **Richtig.** Laut Scrum Guide™ werden die Product-Backlog-Einträge zwischen dem Product Owner und dem Entwicklungsteam ausgehandelt. Dies kann ad hoc oder im Vorfeld (im Sprint Planning) passieren.
- c) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort B.

### Frage 3 (1127-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Richtig.**

### Frage 4 (1128-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.**

### Frage 5 (1136-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Der Product Owner ist dafür verantwortlich, dass eine Produktvision erstellt wird. Dies ist quasi seine erste Aufgabe.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

### Frage 6 (1141-1.0)

- a) **Falsch.** Es widerspricht grundsätzlich dem agilen Ansatz, davon ausgehen zu können, dass ein langfristiger Plan auch eingehalten werden kann.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Der Sprint Backlog entsteht erst im Planungsmeeting am Anfang eines jeden Sprints.
- d) **Falsch.** Der Sprint Backlog entsteht erst im Planungsmeeting am Anfang eines jeden Sprints.

### Frage 7 (1143-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

**Frage 8** (1147-1.0)

- a) Falsch.
- b) **Richtig.** Eine solche Planung in die Praxis umzusetzen, ist nicht einfach.
- c) Falsch.
- d) Falsch.

**Frage 9** (1150-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** 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 selbst organisierendes Team handelt.
- c) **Falsch.** Vor dem Hintergrund der gravierenden Probleme in der Entwicklung sollte der Product Owner ein starkes Interesse haben, am Daily Scrum als Zuhörer teilzunehmen.
- d) **Falsch.**

**Frage 10** (1152-1.0)

- a) **Falsch.** 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.
- b) **Falsch.** 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.
- c) **Richtig.** Die DoR bietet die beste Sicherheit, dass nur solche Elemente in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die auch bearbeitet werden können.
- d) **Falsch.** 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.

**Frage 11** (1155-1.1)

- a) **Falsch.** Eine Liste allein kann nichts sicherstellen. Sie ist lediglich eine Basis, um etwas sicherstellen zu können.
- b) **Richtig.** Dies ist die beste Antwort, da sie das verantwortliche Team für die Entstehung der DoD und ihre Nutzung sowie die zugrunde liegende Absicht aufzeigt.
- c) **Falsch.** Eine Liste allein kann nichts sicherstellen. Sie ist lediglich eine Basis, um etwas sicherstellen zu können.
- d) **Falsch.** Die DoD ist eine Checkliste, mit der geprüft wird, ob alle Arbeiten für eine User Story umgesetzt wurden. Sie gibt jedoch keine Auskunft darüber, ob die User Story in einem einzigen Sprint fertiggestellt werden kann. Letzteres kann nur aus der Velocity und der Größe der User Story abgeleitet werden.

**Frage 12** (1157-1.0)

- a) **Richtig.** Dies ist die beste Antwort, da hier auch der Zweck von DoD und DoR genannt wird.
- b) **Falsch.** Dies ist zwar richtig, es gibt jedoch eine bessere Antwort.
- c) **Falsch.** Weder die DoD noch die DoR kann etwas sicherstellen. Beide Checklisten bilden lediglich eine wesentliche Basis, um die gewünschte Qualität sicherstellen zu können.
- d) **Falsch.**

**Frage 13** (1158-1.0)

- a) Richtig.** 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.
- b) Falsch.** 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.
- c) Falsch.** 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 sie 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.
- d) Falsch.** Satz 1 ist keine Folgerung aus Satz 2. Ansonsten sind beide Aussagen für sich richtig.

**Frage 14** (1163-1.0)

- a) Falsch.** Nicht jede User Story muss zwingend in den Livebetrieb überführt werden. Es gibt auch User Stories, die nur mit dem Ziel umgesetzt werden, ein ausreichendes Wissen als Basis für bestimmte Entscheidungen erwerben zu können.
- b) Richtig.** Nur für Stories, die einen Wert erkennen lassen, wird der Entwicklungsaufwand gerechtfertigt.
- c) Falsch.** Die Aussage ist zwar richtig, enthält jedoch keine Begründung.
- d) Falsch.** Es geht nicht um alle Stakeholder. Es geht lediglich um den Input des Entwicklungsteams bezüglich der Fragestellung, wie eine User Story umgesetzt werden kann.

**Frage 15** (1166-1.0)

- a) Falsch.** Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.
- b) Falsch.** Es gibt auch User Stories rein zum Wissenserwerb für bestimmte Stakeholder.
- c) Falsch.** Ob es im nächsten Sprint ausgeliefert wird, kann nicht gesagt werden.
- d) Richtig.**