

## Test-Prüfung: Product Owner

**Fragen:** 20

**Zeit** 30 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 richtig ist, sofern nicht ausdrücklich nach mehr als einer Antwort gefragt wird.

Die maximal erreichbare Punktzahl beträgt 20 Punkte. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Je nach erreichter Punktzahl wird dem Kandidaten folgende Zertifizierung zuerkannt:

Richtige Antworten	Score	
0 – 10	0 % – 50 %	–
11 – 14	>50 % – <75 %	Scrum Foundation
15 – 20	75 % – 100 %	Product Owner

Aus diesen Angaben können Sie keine Rechte ableiten.

Viel Erfolg!

**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** (1020-1.1)

Was ist die beste Aussage über den Aufbau eines Product Backlogs?

- a) Alle User Stories im Product Backlog sollten sehr klein und so geordnet sein, dass diejenigen mit dem höchsten Nutzen vorrangig abgearbeitet werden können.
- b) Da große User Stories den größten Nutzen versprechen, wie beispielsweise Themen und Epen, sollten diese höher priorisiert werden als kleinere User Stories.
- c) User Stories, wie beispielsweise Themen und Epen, sollten im Product Backlog nach ihrem Nutzen geordnet werden und in kleinere User Stories aufgeschlüsselt werden, wenn sie in einem der nächsten Sprints umgesetzt werden sollen.
- d) Agiles Projektmanagement nach Scrum verlangt keinen besonderen Aufbau des Product-Backlogs.

**Frage 3** (1024-1.1)

Wie lange dauert die Sprintplanung?

- a) Die Dauer ist exakt auf 8 Stunden festgelegt.
- b) Es kommt auf die Größe des Entwicklungsteams an. Die Dauer sollte 8 Stunden nie überschreiten.
- c) Die Dauer hängt von der Anzahl der zu schätzenden User Stories ab.
- d) 4 Stunden (bei einem 2-wöchigen Sprint).

**Frage 4** (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 5** (1036-1.0)

Welche Rolle trägt die Verantwortung für eine Aufgabe, die einem einzelnen Teammitglied des Scrum Teams zugeordnet wurde?

- a) Nach dem Motto „Einer für alle, alle für einen“ trägt das gesamte Scrum Team die Verantwortung.
- b) Die Rolle, der die Aufgabe zugeordnet wurde
- c) Der Scrum Master.
- d) Das Entwicklungsteam.

**Frage 6** (1062-1.0)

Welche Rolle in Scrum entspricht der Rolle des Projektmanagers?

- a) Product Owner.
- b) Scrum Master.
- c) Scrum Master und Product Owner teilen sich die Rolle.
- d) In Scrum gibt es diese Rolle nicht.

**Frage 7** (1113-1.0)

User Stories im Product Backlog sollen dem Akronym INVEST entsprechen. Unter anderem sollen sie unabhängig („independent“) voneinander sein. Was ist die beste Erklärung, mit der Sie einen neuen Product Owner von der Sinnhaftigkeit dieser Forderung zu überzeugen versuchen würden?

- a) Je enger die einzelnen User Stories miteinander verflochten sind, desto schwieriger wird es für das Entwicklungsteam, diese umzusetzen.
- b) Eng verflochtene User Stories deuten auf einen schlecht aufgebauten Product Backlog hin.
- c) Eng verflochtene User Stories sind dem Entwicklungsteam in der Regel schlecht begreiflich zu machen.
- d) Eng verflochtene User Stories verkomplizieren das Schätzen der einzelnen User Stories und machen eine Priorisierung im Extremfall unmöglich. Letzteres ist besonders dann ein Nachteil, wenn die User Stories im Product Backlog nach ihrem Nutzen priorisiert werden sollen, um einen bestmöglichen Return on Investment (ROI) zu erreichen.

**Frage 8** (1121-1.1)

Mit welcher Begründung kann ein Product Owner bestimmen, dass zum Schätzen des Aufwandes zur Umsetzung der User Stories die Affinity-Estimation-Technik statt des Planning Pokers angewendet wird?

- a) Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- b) Weil eine große Anzahl von User Stories geschätzt werden soll.
- c) Weil der Release Backlog dem Akronym DEEP entsprechen soll.
- d) Weil nur wenige User Stories zu schätzen sind.

**Frage 9** (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 10** (1138-1.0)

Welche Aussage zum Kano-Modell der Kundenzufriedenheit ist NICHT richtig?

- a) Es besagt, dass der Entwicklung der Begeisterungsmerkmale eines Produktes die meisten Ressourcen zuzuordnen sind, da so in der Regel ein besserer Return on Investment (ROI) erreicht werden kann.
- b) Es beschreibt den Zusammenhang zwischen dem Erreichen bestimmter Eigenschaften eines Produktes/einer Dienstleistung und der erwarteten Zufriedenheit von Kunden.
- c) Es erlaubt, die Wünsche (Erwartungen) von Kunden (Stakeholdern) zu erfassen, zu klassifizieren und bei der Produktentwicklung und dem Ressourceneinsatz zu berücksichtigen.
- d) Es dient zur Klassifizierung der Erwartungen der Stakeholder in Basis-, Leistungs- und Begeisterungsmerkmale des Produktes.

**Frage 11** (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 12** (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 13** (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 14** (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 15** (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 16** (1155-1.1)

Was ist die beste Beschreibung für eine Definition of Done (DoD)?

- a) Die Definition of Done (DoD) ist eine Checkliste, die sicherstellt, dass eine umgesetzte User Story den Anforderungen 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 umgesetzte User Story den Anforderungen 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 17** (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 18** (1161-1.0)

Welche Kombination von Statements enthält die beste Aussage im Sinne von Scrum?

- a) Eine Möglichkeit, die Rentabilität eines Produktes zu bemessen, ist die Berechnung des Returns on Investment (ROI). Daher sollte für jede User Story eine ROI-Bewertung durchgeführt werden.
- b) Die Betrachtung des Returns on Investment (ROI) kann kaum sinnvoll für jede feingranulare User Story durchgeführt werden. Daher sollte der ROI idealerweise nur für größere/komplexere User Stories (Epik oder Thema) berechnet und für eine Priorisierung des Product Backlogs genutzt werden.
- c) Die Betrachtung des Returns on Invest (ROI) hilft beim Erkennen des Break-even-Points. Jeder Product Owner muss diesen im Auge behalten, um die Weiterentwicklung seines Produktes steuern zu können.
- d) Der Return on Investment (ROI) sollte idealerweise auf Release-Ebene berechnet werden, insbesondere dann, wenn es sich um Major Releases handelt.

**Frage 19** (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 das die umgesetzte User Story alle Tests fehlerfrei durchlaufen hat, wird sie im Livebetrieb eingesetzt.
- 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 technischen Rahmenbedingungen umsetzbar sein.
- d) Jede User Story muss unter anderem verhandelbar (Negotiable) sein.

**Frage 20** (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.





### Lösungen für: 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	
16		X		
17	X			
18				X
19		X		
20				X



## Lösungen: 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 (1020-1.1)

- a) **Falsch.** Es sollen nur die User Stories klein genug sein, die in einem der nächsten Sprints umgesetzt werden sollen.
- b) **Falsch.** Die zu einem Thema (bzw. zu einer Epik) gehörenden User Stories können ganz unterschiedliche Nutzenlevels erfüllen. Erst die Gesamtheit aller User Stories ist Basis für den Nutzen des Themas (bzw. der Epik).
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Dies widerspricht dem Geist eines adaptiven Vorgehens.

### Frage 3 (1024-1.1)

- a) **Falsch.** Die Dauer richtet sich nach der Sprintlänge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.
- b) **Falsch.** Die Dauer richtet sich nach der Sprintlänge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.
- c) **Falsch.** Die Dauer richtet sich nach der Sprintlänge. Siehe Bemerkung zu Antwort D.
- d) **Richtig.** Die maximale Länge der Sprintplanung liegt bei 8 Stunden für einen 4-wöchigen Sprint und verkürzt sich entsprechend der festgelegten Sprintdauer. Bei einem 2-wöchigen Sprint sind es maximal 4 Stunden.

### Frage 4 (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 5 (1036-1.0)

- a) **Falsch.** Dieses Motto gilt für das Entwicklungsteam.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Der Scrum Master ist nur für seine Aufgaben verantwortlich.
- d) **Falsch.** Das Entwicklungsteam ist nur für seine Aufgaben verantwortlich.

### Frage 6 (1062-1.0)

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

**Frage 7** (1113-1.0)

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

**Frage 8** (1121-1.1)

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

**Frage 9** (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 10** (1138-1.0)

- a) Richtig. Das Kano-Modell sagt nichts über den Einsatz von Ressourcen in der Produktentwicklung aus. Diese Entscheidung muss der Product Owner treffen oder herbeiführen.
- b) Falsch.
- c) Falsch.
- d) Falsch.

**Frage 11** (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 12** (1143-1.0)

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

**Frage 13** (1147-1.0)

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

**Frage 14** (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 15** (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 16** (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 17** (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 18** (1161-1.0)

- a) Falsch.** Für kleine User Stories können in der Regel keine aussagekräftigen ROI-Bewertungen erstellt werden. Der Versuch wird sicherlich zu einer Zunahme an Verschwendung von Ressourcen führen.
- b) Falsch.** Zur Priorisierung des Product Backlogs eignet sich eher die Betrachtung des relativen Nutzen-Aufwand-Verhältnisses.
- c) Falsch.** Der Break-even-Point spielt nicht in allen Produktentwicklungen eine Rolle. Dies ist zum Beispiel in der Regel bei der Entwicklung von intern genutzten Lösungen der Fall.
- d) Richtig.** Für Major Releases sollte am ehesten ein ROI berechnet und nachgewiesen werden, wenn dies für das Projekt wichtig ist.

**Frage 19** (1163-1.0)

- a) **Falsch.** Nicht jede User Story wird zwingend unmittelbar nach dem Test in den Livebetrieb überführt. Darüber hinaus gibt auch User Stories (sogenannte Spikes), die nur mit dem Ziel umgesetzt werden, ein ausreichendes Wissen als Basis für bestimmte Entscheidungen erwerben zu können.
- b) **Richtig.** Nur für Stories, die prinzipiell einen Wert erkennen lassen, ist ein Entwicklungsaufwand gerechtfertigt.
- c) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar wünschenswert, trifft aber nicht auf den Gegenstand der Forderungen nach Unabhängigkeit entsprechend dem Akronym INVEST. Jede User Story sollte möglichst unabhängig von anderen User Stories sein, damit sie möglichst dann umgesetzt werden kann, wenn sie benötigt wird.
- d) **Falsch.** Diese Aussage enthält keine Begründung.

**Frage 20** (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.**

**Antworten:**

Frage	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				