

Agile Coach

Übungsprüfung v01.00 für Syllabus v04

Anzahl Fragen	20
Art der Prüfung	Multiple Choice; zu jeder Frage gibt es nur eine korrekte Antwort
Prüfungsdauer	
Reguläre Zeit	30 Minuten
Nachteilsausgleich: Zusätzliche Zeit bei Problemen aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse oder bei nachgewiesenen Beeinträchtigungen	8 Minuten
Erreichbare Prüfungsergebnisse	
Anzahl richtiger Antworten (Prozent)	Erreichtes Zertifikatslevel
0 – 14 (0% – <75%)	nicht bestanden
15 – 20 (75% – 100 %)	Agile Coach

Leerseite

Fragen

Frage 1 (1640-1.0)

Was stellt KEINE Säule der empirischen Prozesssteuerung dar?

- a) Transparenz.
- b) Ereignisse (Events).
- c) Überprüfung (Inspection).
- d) Anpassung (Adaptation).

Frage 2 (1610-1.1)

Die Situation: Sechs Wochen vor dem geplanten Release-Termin besteht der Product Owner darauf, dass eine bisher im Product Backlog nicht enthaltene und mit anderen Arbeiten nicht vergleichbare Funktion noch umgesetzt werden muss. Die User Story wird vom Developer mit 5 Story Points bewertet. Im Schnitt schafft das Developer 100 Story Points in einem Sprint mit Stories in der Größe von 0,5 bis maximal 8 Story Points. Der Scrum Master und zwei Drittel des Developers sind der Meinung, dass die Story problemlos umgesetzt werden kann. Wie sollte sich ein guter Coach, der das Team zum ersten Mal sieht, verhalten?

- a) Nachdem die Mehrheit die Umsetzung für möglich hält, sollte das den Coach nicht weiter interessieren.
- b) Da es kein einstimmiges Meinungsbild gibt, sollte der Coach das Team darauf ansprechen, damit das Team sich überlegen kann, wie es mit diesem Tatbestand am besten verfährt.
- c) Da der Coach das Team gerade erst kennengelernt hat, sollte er darauf vertrauen, dass es seine Sache schon richtig macht.
- d) Funktionen, die erst in „letzter Sekunde“ in den Backlog eingeschoben werden, bilden immer ein großes Risiko, auf das der Coach das Team hinweisen sollte.

Frage 3 (1618-1.1)

Vervollständigen Sie folgenden Satz: Viele kleinere und häufigere Releases ...

- a) ... führen immer zu einem höheren Return on Investment.
- b) ... verringern mit hoher Wahrscheinlichkeit die Gesamtinvestitionen in das Endprodukt.
- c) ... verringern das Risiko durch schnelles Lernen.
- d) ... benötigen immer eine DevOps-Umgebung.

Frage 4 (1666-1.0)

Welcher der nachfolgenden Teilsätze vervollständigt den folgenden Satzanfang im Sinne von Scrum NICHT richtig: Bei der Planung ...

- a) ... sollten die Planungsoptionen bis zum letzten verantwortbaren Augenblick offengehalten werden.
- b) ... sollten sich alle bewusst sein, dass im Voraus erstellte Pläne nicht zwingend korrekt sein können.
- c) ... sollte der Planungsbestand richtig organisiert sein, um Verschwendung zu vermeiden.
- d) ... sollte die Vorabplanung hilfreich und exzessiv sein, um Verschwendung zu verhindern.

Frage 5 (1601-1.1)

Auch beim agilen Vorgehen muss eine gewisse planerische Vorarbeit geleistet werden. Da beim Betreten von Neuland nie alles planbar ist, kann es beim agilen Vorgehen dazu führen, dass aufgrund der im Projekt erworbenen neuen Erkenntnisse die bisher entwickelten Arbeitsergebnisse (Inkremete) für die angestrebte Lösung vollkommen oder teilweise nicht mehr brauchbar sind. Wie sollte ein guter Coach das am besten begründen?

- a) Da agile Projekte immer schneller zu Lösungen führen, gleicht sich das wieder aus. Außerdem sind die Planungszyklen beim agilen Vorgehen kürzer als beim plangesteuerten Vorgehen, und damit sind auch die Verluste durch falsche Planung bei agilen Projekten geringer.
- b) Das macht gar nichts. Beim agilen Vorgehen erfolgt die konkrete Planung nur über eine kurze Zeitspanne (maximal einige Sprints). Beim plangesteuerten Vorgehen erfolgt die Vorabplanung in der Regel über das gesamte Projekt oder über eine längere Projektphase hinweg, was einen viel höheren Aufwand für Änderungen und Neuplanung mit sich bringt als beim agilen Vorgehen.
- c) Das macht gar nichts. Beim agilen Vorgehen erfolgt die konkrete Planung nur über eine kurze Zeitspanne (maximal einige Sprints). Beim plangesteuerten Vorgehen erfolgt die Vorabplanung aller Details immer über das gesamte Projekt hinweg, was einen viel höheren Aufwand für Änderungen und Neuplanung mit sich bringt als beim agilen Vorgehen.
- d) Das macht gar nichts. Beim plangesteuerten Vorgehen gibt es das gleiche Problem, dass sich beim Betreten von Neuland nicht alles vorab exakt planen lässt. Beim agilen Vorgehen erfolgt die konkrete Planung nur über eine kurze Zeitspanne (maximal einige Sprints). Beim plangesteuerten Vorgehen erfolgt die Vorabplanung in der Regel über das gesamte Projekt oder über eine längere Projektphase hinweg, was einen viel höheren Aufwand für Änderungen und Neuplanung mit sich bringt als beim agilen Vorgehen.

Frage 6 (1632-1.0)

Was ist die beste Begründung für ein Vorgehen nach Scrum?

- a) Scrum hilft besser, Lösungen zu entwickeln.
- b) Mit Scrum geht die Entwicklung von Produkten schneller.
- c) Das inkrementelle Vorgehen bei Scrum unterstützt schnelles Lernen und Reagieren auf Änderungswünsche und führt letztendlich zu besseren Ergebnissen.
- d) In Scrum gibt es nur wenige Regeln und Rollen, wodurch das Arbeiten einfacher wird.

Frage 7 (1672-1.0)

Wie sollte Scrum idealerweise in einer Organisation eingeführt werden?

- a) Durch ein klares Vorgehen nach dem Akronym ADAPT zur Einführung von Scrum.
- b) Durch ein klares Vorgehen nach dem Akronym ADAPT zur Einführung von Scrum mit klarer Unterstützung durch das Management.
- c) Durch eine Enterprise Transition Community (ETC), die ein Scrum-Training durchführt und anschließend die Rollen verteilt.
- d) Organisationsspezifisch und unter Einhaltung eines agilen, also adaptiven Vorgehens.

Frage 8 (1641-1.2)

Was unterstützt die Selbststeuerung eines Scrum Teams NICHT?

1. Osmotische Kommunikation.
2. Retrospective.
3. Review.
4. Daily Scrum.
5. Information Radiators.
6. Sprint Goal.

- a) Nur 1, 3 und 6.
- b) Nichts aus der Liste.
- c) Nur 1 und 6.
- d) Nichts aus der Liste außer 3.

Frage 9 (1617-1.0)

Teams von Entwicklern können sich entweder auf die Entwicklung bestimmter lösungsübergreifender Teilfunktionen oder auf die Entwicklung einzelner größerer Teilsysteme konzentrieren. Beispielsweise könnte sich ein Team von Entwicklern auf die Teilfunktion „User Account“ konzentrieren. Im Rahmen dieser lösungsübergreifenden Funktion stellt das Team von Entwicklern sicher, dass alle grundlegenden Aspekte (wie beispielsweise „Anlegen“, „Löschen“, „Passwort ändern“ etc.), die eine Accountverwaltung aufweisen müssen, für alle Teilsysteme, wie beispielsweise für einen Onlineshop, verfügbar sind.

Welche der folgenden Aussagen ist richtig?

1. Scrum fordert die Entwicklung von homogenen Teilsystemen.
2. Scrum fordert die Entwicklung von lösungsübergreifenden Teilfunktionen, die in Teilsysteme integriert werden.
3. Mit Scrum lassen sich sowohl lösungsübergreifende Teilfunktionen als auch homogene Teilsysteme entwickeln.

- a) Die Aussagen 1 und 2 sind richtig.
- b) Aussage 3 ist richtig.
- c) Alle Aussagen sind richtig.
- d) Aussage 1 ist richtig.

Frage 10 (1608-1.0)

Das erste „A“ im Akronym ADAPT steht für „Awareness“ (Bewusstsein). Was hat es damit auf sich im Zusammenhang mit der Umsetzung von Änderungen?

- a) Am Anfang jeder Änderung steht die Erkenntnis, dass der Status quo, also die aktuelle Situation, nicht mehr länger wünschenswert ist.
- b) Bei der Einführung von Scrum ist es wichtig, dass allen Stakeholdern erklärt wird, welche Vorteile damit für die Organisation erzielt werden.
- c) Als Agile Coach, der die Top-down-Einführung von Scrum leitet, ist es wichtig, dass mir bewusst ist, welche Ziele das Unternehmen verfolgt.
- d) Als Agile Coach, der die Enterprise Transition Community (ETC) leitet, ist es wichtig, dass allen Mitgliedern im ETC bewusst ist, welche Ziele das Unternehmen verfolgt.

Frage 11 (1665-1.0)

Welcher Aussage sollte ein guter Agile Coach zustimmen?

- a) Zur Einführung von Scrum sollte immer auf Nexus zurückgegriffen werden.
- b) Zur Einführung von Scrum sollte immer auf das Scaled Agile Framework zurückgegriffen werden.
- c) Zur Einführung von agilem Vorgehen/agilen Arbeitsweisen sollte immer auf Nexus zurückgegriffen werden.
- d) Nexus ist ein Prozessrahmenwerk für mehrere Scrum-Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.

Frage 12 (1634-1.1)

Was ist Nexus?

- a) Ein Rahmenwerk zur Einführung von Scrum in einzelnen Teams.
- b) Ein Rahmenwerk zur Einführung von Scrum in einem Unternehmen.
- c) Nexus definiert einen äußeren Rahmen zur Zusammenarbeit mehrerer Teams an Entwicklern, die an einem Produkt arbeiten.
- d) Ein neues Scrum-Rahmenwerk.

Frage 13 (1678-1.0)

Welche Zielsetzung wird mit dem Einsatz von Information Radiatoren verfolgt?

- a) Die bestmögliche Unterstützung der Selbststeuerung eines Teams zu jedem Zeitpunkt.
- b) Die Darstellung von Burn-up-Charts.
- c) Die Darstellung von Burn-down-Charts.
- d) Die Darstellung des Product Backlogs.

Frage 14 (1680-1.0)

Was ist von der Aussage zu halten, dass „Retrospectives“ nur im Rahmen eines agilen Vorgehens genutzt werden können“?

- a) Diese Aussage ist RICHTIG, da Retrospectives einen festen Bestandteil von Scrum darstellen.
- b) Diese Aussage ist FALSCH, da Retrospectives in anderen agilen Frameworks nicht definiert sind und somit ausschließlich im Rahmen von Scrum Anwendung finden.
- c) Diese Aussage ist FALSCH, da das Lernen aus der Vergangenheit immer einen positiven Nutzen erzielen sollte.
- d) Diese Aussage ist RICHTIG, da Retrospectives auf ein Lernen aus der Vergangenheit abzielen.

Frage 15 (1682-1.0)

Retrospectives basieren auf einem Sechs-Phasen-Modell. Worauf ist in der Phase „Daten sammeln“ (Gathering Data) besonders zu achten?

- a) Dass sich das Team möglichst viel Zeit lässt, um eine möglichst umfangreiche Liste an Fakten zu erhalten.
- b) Dass sich das Team möglichst viel Zeit lässt, um eine möglichst konkrete Liste an Fakten zu erhalten.
- c) Dass das Team darauf achtet, dass subjektive Darstellungen möglichst objektiviert werden.
- d) Dass das Team schnell zu einem Ergebnis kommt. Stichwort: Timebox.

Frage 16 (1684-1.0)

Das Stufenmodell der Eskalation besteht aus neun Stufen, die man in drei Phasen (Abschnitte oder Schwellen) unterteilen kann. Welche der nachfolgenden Antwortmöglichkeiten gibt die drei Phasen (Abschnitte) wieder?

- a) win-win, begrenzte Vernichtung, Verhärtung
- b) Taten statt Worte, Verhärtung, gemeinsam in den Abgrund
- c) win-win, win-lose, lose-lose
- d) Schwierigkeit, Problem, Konflikt

Frage 17 (1686-1.0)

Welche Einstellung ist hilfreich, um Konflikten so gut wie möglich vorbeugen zu können?

- a) Problemorientierung und Respekt vor dem anderen.
- b) Lösungsorientierung und Respekt vor dem anderen.
- c) Konfliktpotenziale erkennen und ausblenden.
- d) Anderen frühzeitig den eigenen Standpunkt klarmachen und sie davon überzeugen.

Frage 18 (1688-1.0)

Die agilen Prinzipien hinter dem Manifest für agile Softwareentwicklung sind die Grundlage aller agilen Frameworks. Welcher Aussage stimmen Sie dabei am ehesten zu?

- a) Ein Team, das nach Scrum arbeiten möchte, muss alle Prinzipien einhalten, da sonst ein Arbeiten nach Scrum nicht möglich ist.
- b) Für ein Team ist das erste Prinzip: „Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch frühe und kontinuierliche Auslieferung wertvoller Software zufriedenzustellen.“ das wichtigste, wenn es Scrum wirklich einsetzen möchte.
- c) Die zwölf Prinzipien sind alle von gleicher Bedeutung. Ein Team sollte nach allen Prinzipien streben, um Scrum optimal nutzen zu können.
- d) Auch wenn die zwölf Prinzipien alle gleich viel wert sind, obliegt es dem Team zu entscheiden, welches der Prinzipien es als wichtig erachtet.

Frage 19 (1690-1.0)

Als Scrum Agile Coach stimmen Sie welcher folgenden Aussage bezüglich fixed time/fixed scope am ehesten zu?

- a) Unabhängig davon, ob ich agile oder klassische Projekte bearbeite, die drei Seiten des magischen Dreiecks (Umfang-Zeit-Kosten) müssen immer die gleiche Gewichtung in einem Projekt haben.
- b) Scrum kann nur für fixed time verwendet werden, denn der Sprint hat eine fixe Dauer.
- c) Es ist besser, mit fixed scope zu arbeiten, denn so weiß der Auftraggeber sicher, was er bekommt.
- d) Es ist besser, mit fixed time als mit fixed scope zu arbeiten, denn so kann in regelmäßigen Abständen überprüft werden, ob Änderungen im Backlog notwendig sind.

Frage 20 (1691-1.0)

In Scrum sind MVP (Minimum Viable Product) und MMP (Minimum Marketable Product) oftmals angewandte Release-Strategien. Welche Aussage ist richtig?

- a) Ein MVP dient dazu, eine kleine Einheit an Features an den Kunden zu liefern. Es ist also gleichzeitig das erste Release, während ein MMP eine erste Erweiterung des Produktes darstellt.
- b) Ein MVP ist ein erstes Release für den Kunden, mit dem er bereits produktiv arbeiten kann, während ein MMP das Ergebnis der vertraglich festgelegten Features bezeichnet.
- c) Ein MVP ist eine kleine Einheit an Features, um zu lernen. Die Summe an mehreren MVP wird dann MMP genannt.
- d) Ein MVP dient dazu, Rückmeldungen zu einem bestimmten Thema zu erhalten und zu lernen, während ein MMP die kleinste Menge an Features definiert, die einen Wert liefert.

Lösungen

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

Leerseite

Lösungen mit Begründung

Frage 1 (1640-1.0)

- a) **Falsch.** Durch die drei Säulen „Transparenz, Überprüfung (Inspection) und Anpassung (Adaptation)“ der empirischen Prozesssteuerung hilft Scrum hinsichtlich Arbeits- und Ergebnisqualität, immer besser zu werden.
- b) **Richtig.** „Ereignisse“ stellen eine der Komponenten von Scrum dar. Die anderen Komponenten lauten: Rollen, Artefakte und Regeln.
- c) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- d) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.

Frage 2 (1610-1.1)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Da Sie das Team nicht kennen, sollten Sie das Thema zumindest kurz ansprechen.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 3 (1618-1.1)

- a) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.
- b) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Dies kann lediglich unter bestimmten Umständen der Fall sein.

Frage 4 (1666-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Richtig.** Die Vorabplanung sollte hilfreich und NICHT exzessiv sein.

Frage 5 (1601-1.1)

- a) **Falsch.**
- b) **Falsch.** Antwort D ist die bessere.
- c) **Falsch.** Projekte werden nicht „immer“ vollständig von Anfang bis Ende geplant. Größere Projekte werden in Phasen geplant.
- d) **Richtig.**

Frage 6 (1632-1.0)

- a) **Falsch.** Hier fehlt eine Begründung für die getroffene Aussage.
- b) **Falsch.** Hier fehlt eine Begründung für die getroffene Aussage.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.**

Frage 7 (1672-1.0)

- a) **Falsch.** Das gesamte Akronym dient lediglich als Gedankenstütze. Was immer zu beachten ist, sind die Begriffe „Awareness“, „Desire“ und „Ability“.
- b) **Falsch.** Auch wenn bei Änderungen die aktive Unterstützung des Managements unerlässlich ist.
- c) **Falsch.** Eine ETC entsteht eigentlich immer automatisch und besteht erst mal aus allen Stakeholdern, die sich bei ersten Schritten mit dem Thema auseinandersetzen. Eine ETC im engeren Sinne wird bei einer unternehmensweiten Einführung von Scrum hilfreich, wenn nicht sogar unentbehrlich.
- d) **Richtig.**

Frage 8 (1641-1.2)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Alles aus der Liste unterstützt die Selbstorganisation eines Teams.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 9 (1617-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Scrum fordert weder das eine noch das andere. Allerdings bevorzugt Scrum Funktionsteams.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 10 (1608-1.0)

- a) **Richtig.** Diese Erkenntnis ist die treibende Kraft hinter allen Änderungen.
- b) **Falsch.** Dies ist am Anfang aller Änderungsvorhaben allen Stakeholdern zu vermitteln.
- c) **Falsch.** Scrum sollte nicht top-down eingeführt werden.
- d) **Falsch.** Ein ETC ist, wie ein Scrum-Team, selbst organisiert.

Frage 11 (1665-1.0)

- a) **Falsch.** Nexus hat mit der Einführung von Scrum nichts zu tun. Bei Nexus geht es um die Organisation von mehreren Scrum-Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.
- b) **Falsch.** Das Scaled Agile Framework zielt auf eine organisationsweite Einführung einer agilen Arbeitsweise. Scrum ist dabei nur ein Thema.
- c) **Falsch.** Nexus hat mit der Einführung von Scrum nichts zu tun. Bei Nexus geht es um die Organisation von mehreren Scrum-Teams, die zusammenarbeiten, um ein integriertes Inkrement zu erzeugen.
- d) **Richtig.**

Frage 12 (1634-1.1)

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

Frage 13 (1678-1.0)

- a) **Richtig.** Information Radiatoren sollen die Selbststeuerung eines Teams unterstützen. Dies bezieht sich nicht nur auf den Arbeitsfortschritt, sondern auch auf die Steuerung des Teams, um beispielsweise die Kommunikation im Team zu verbessern.
- b) **Falsch.** Information Radiatoren sollen die Selbststeuerung eines Teams unterstützen. Dies bezieht sich nicht nur auf den Arbeitsfortschritt, sondern auch auf die Steuerung des Teams, um beispielsweise die Kommunikation im Team zu verbessern.
- c) **Falsch.** Information Radiatoren sollen die Selbststeuerung eines Teams unterstützen. Dies bezieht sich nicht nur auf den Arbeitsfortschritt, sondern auch auf die Steuerung des Teams, um beispielsweise die Kommunikation im Team zu verbessern.
- d) **Falsch.** Information Radiatoren sollen die Selbststeuerung eines Teams unterstützen. Dies bezieht sich nicht nur auf den Arbeitsfortschritt, sondern auch auf die Steuerung des Teams, um beispielsweise die Kommunikation im Team zu verbessern.

Frage 14 (1680-1.0)

- a) **Falsch.** Retrospectivs zielen auf ein Lernen aus der Vergangenheit, was immer einen positiven Nutzen erzielen sollte.
- b) **Falsch.** Retrospectivs zielen auf ein Lernen aus der Vergangenheit, was immer einen positiven Nutzen erzielen sollte.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Retrospectivs zielen auf ein Lernen aus der Vergangenheit, was immer einen positiven Nutzen erzielen sollte.

Frage 15 (1682-1.0)

- a) **Falsch.** Wichtig ist, dass das Team darauf achtet, dass subjektive Darstellungen möglichst objektiviert werden, um einen allgemeingültigen Lösungsansatz finden zu können.
- b) **Falsch.** Wichtig ist, dass das Team darauf achtet, dass subjektive Darstellungen möglichst objektiviert werden, um einen allgemeingültigen Lösungsansatz finden zu können.
- c) **Richtig.** Wichtig ist, dass das Team darauf achtet, dass subjektive Darstellungen möglichst objektiviert werden, um einen allgemeingültigen Lösungsansatz finden zu können.
- d) **Falsch.** Wichtig ist, dass das Team darauf achtet, dass subjektive Darstellungen möglichst objektiviert werden, um einen allgemeingültigen Lösungsansatz finden zu können.

Frage 16 (1684-1.0)

- a) **Falsch.** Es sind die drei Schwellen win-win, win-lose und lose-lose
- b) **Falsch.** Es sind die drei Schwellen win-win, win-lose und lose-lose
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Es sind die drei Schwellen win-win, win-lose und lose-lose

Frage 17 (1686-1.0)

- a) **Falsch.** Es ist Lösungsorientierung und Respekt vor dem anderen.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Es ist Lösungsorientierung und Respekt vor dem anderen.
- d) **Falsch.** Es ist Lösungsorientierung und Respekt vor dem anderen.

Frage 18 (1688-1.0)

- a) **Falsch.** Wichtig ist, nach allen Prinzipien und der Einhaltung dieser zu streben. Ein Team kann sehr wohl aber agil nach Scrum arbeiten, auch wenn noch nicht alle Prinzipien ausreichend eingehalten werden (können).
- b) **Falsch.** Wichtig ist, nach allen Prinzipien und der Einhaltung dieser zu streben. Keines der Prinzipien ist dabei vorzuziehen.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Auch wenn das Team sich über die zwölf Prinzipien unterhalten sollte und dabei durchaus Prioritäten setzen kann, welche der Prinzipien zuerst sichergestellt sein sollte, sind alle Prinzipien gleich wichtig, um Scrum optimal einsetzen zu können.

Frage 19 (1690-1.0)

- a) **Falsch.** In der Agilität wird die Priorität meist auf eine dieser Seiten gelegt.
- b) **Falsch.** Auch wenn Sprints eine fixe Dauer haben, können Gesamtaufträge sehr wohl auch fixed scope sein. Das Backlog sollte jedoch sehr klein ausfallen, denn fixed scope hat eher wenig mit agilen Anpassungen zu tun.
- c) **Falsch.** Es könnte sich Änderungen ergeben, auch nach der fertigen Umsetzung.
- d) **Richtig.**

Frage 20 (1691-1.0)

- a) **Falsch.** Ein MVP dient dazu, Rückmeldungen zu einem bestimmten Thema zu erhalten und zu lernen, während ein MMP die kleinste Menge an Features definiert, die einen Wert liefert.
- b) **Falsch.** Ein MVP dient dazu, Rückmeldungen zu einem bestimmten Thema zu erhalten und zu lernen, während ein MMP die kleinste Menge an Features definiert, die einen Wert liefert.
- c) **Falsch.** Ein MVP dient dazu, Rückmeldungen zu einem bestimmten Thema zu erhalten und zu lernen, während ein MMP die kleinste Menge an Features definiert, die einen Wert liefert.
- d) **Richtig.**