

Product Owner

Übungsprüfung v01.00 für Syllabus v04

Anzahl Fragen	40
Art der Prüfung	Multiple Choice; zu jeder Frage gibt es nur eine korrekte Antwort
Prüfungsdauer	
Reguläre Zeit	60 Minuten
Nachteilsausgleich: Zusätzliche Zeit bei Problemen aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse oder bei nachgewiesenen Beeinträchtigungen	15 Minuten
Erreichbare Prüfungsergebnisse	
Anzahl richtiger Antworten (Prozent)	Erreichtes Zertifikatslevel
0 – 20 (0% – 50%)	nicht bestanden
21 – 29 (> 50% – < 75 %)	Scrum Foundation
30 – 40 (75% – 100 %)	Product Owner

Leerseite

Fragen

Frage 1 (1001-1.0)

Was ist Scrum?

- a) Ein Prozess zur agilen Entwicklung von Software.
- b) Ein Rahmenwerk zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte.
- c) Ein Leitfaden, der Rollen, Ereignisse, Artefakte und Regeln zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte beschreibt.
- d) Eine Technik zur Erstellung von Produkten.

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 komplexe Anforderungen den größten Nutzen versprechen, wie beispielsweise Themen und Epics (Epen), sollten diese höher priorisiert werden als kleinere User Stories.
- c) Backlog-Einträge, wie beispielsweise Themen und Epics (Epen), sollten im Product Backlog nach ihrem Nutzen geordnet werden und in kleinere Einheiten 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 (1022-1.0)

Was wird bei der Sprint-Planung (Sprint Planning) geplant?

- a) Das Increment, welches die höchste Priorität hat.
- b) Die Increments, die in das nächste Release aufgenommen werden sollen.
- c) Die Arbeit für den nächsten Sprint.
- d) Die Verfügbarkeit des Scrum Teams in den nächsten Planungszyklen.

Frage 4 (1026-1.0)

Welche Frage sollte unter anderem beim Sprint Planning Meeting behandelt werden?

- a) Was muss der Product Owner bis zum nächsten Meeting erledigen?
- b) Was haben die Developer seit dem letzten Meeting erledigt?
- c) Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?
- d) Wobei kann uns der Scrum Master unterstützen?

Frage 5 (1028-1.0)

Ein Scrum Team hat im aktuellen Sprint noch Zeit und kann noch weitere Product-Backlog-Einträge fertigstellen. Wer entscheidet, welche Einträge im aktuellen Sprint zusätzlich fertiggestellt werden können?

- a) Der Product Owner.
- b) Der Scrum Master.
- c) In Absprache mit dem Product Owner können die Developer die Product-Backlog-Einträge aushandeln und zusätzlich in den Sprint Backlog ziehen.
- d) Der Kunde.

Frage 6 (1034-1.0)

Was passiert im Sprint Planning Meeting?

- a) Der Product Owner erstellt eine Prognose über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden soll.
- b) Die Developer beschreiben das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.
- c) Im Gespräch mit dem Product Owner wählen die Developer die Einträge aus dem Product Backlog aus, die in den aktuellen Sprint aufgenommen werden sollen.
- d) Der Scrum Master zeigt die Hindernisse für das Sprint-Ziel auf.

Frage 7 (1044-1.0)

Die Sprint-Dauer beträgt maximal einen Monat. Warum?

- a) Weil der Product Backlog so aufgeteilt wurde, dass eine User Story in maximal einem Monat abgearbeitet werden kann.
- b) Weil es schwierig ist, sich länger als einen Monat auf eine Aufgabe zu konzentrieren.
- c) Weil Kunden nicht länger warten wollen.
- d) Weil bei einem zu großen Zeithorizont eines Sprints die Gefahr besteht, dass sich die gewünschten Ergebnisse ändern können, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen kann.

Frage 8 (1050-1.0)

Welches Scrum-Ereignis dient dem Rückblick und der Vereinbarung von Initiativen zur Umsetzung von Verbesserungen?

- a) Sprint Retrospective.
- b) Daily Scrum.
- c) Sprint Review.
- d) Verbesserungen können jederzeit erkannt werden.

Frage 9 (1061-1.0)

Was besagt das agile Manifest?

- a) Individuen und Interaktionen müssen durch klare Prozesse und Tools bei der Kooperation unterstützt werden.
- b) Funktionierende Software ist gleich wichtig wie umfangreiche Dokumentation.
- c) Kooperationsverträge bilden die Grundlage für die Zusammenarbeit mit Projektbetroffenen.
- d) Reaktion auf Änderungen ist wichtiger als das Verfolgen eines festgelegten Plans.

Frage 10 (1067-1.0)

Welchen der folgenden Aspekte würde man in einer Definition of Done finden?

- a) Geschäftswert/Nutzen aktualisiert.
- b) Unit Test erfolgreich durchgeführt.
- c) Story ist klein genug.
- d) Akzeptanzkriterien sind eindeutig.

Frage 11 (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 die Developer, diese umzusetzen.
- b) Eng verflochtene User Stories deuten auf einen schlecht aufgebauten Product Backlog hin.
- c) Eng verflochtene User Stories sind den Developern 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 12 (1115-1.0)

Ein Scrum Team arbeitet seit Kurzem an einem Projekt. Die Sprint-Dauer ist auf 4 Wochen festgelegt. In Ihrer Rolle als Product Owner möchten Sie sicherstellen, dass durch Ihren ungeplanten Urlaubswunsch die Arbeiten nicht behindert werden. Damit Sie am nächsten Planungsmeeting noch vor Ihrem Urlaub teilnehmen und zum Sprint-Ende wieder da sein können, schlagen Sie vor, den gerade begonnenen Sprint auf 2 Wochen zu verkürzen. Würde der Scrum Master Ihrem Wunsch entsprechen?

- a) Nein, da durch diese einmalige Verkürzung der Vorteil des gleichmäßigen Rhythmus (Kadenz) beeinträchtigt würde und das Scrum Team in Gefahr geriete, aus dem Tritt zu kommen.
- b) Nein, da diese Entscheidung die Developer zu treffen haben.
- c) Ja, da eine Änderung der Sprint-Dauer immer möglich ist.
- d) Ja, da der Product Owner für den Erfolg des Produktes verantwortlich ist.

Frage 13 (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 14 (1123-1.0)

Als Product Owner haben Sie entschieden, den Sprint abubrechen. Was ist die beste Begründung für Ihre Entscheidung?

- a) Der Scrum Master sieht aufgrund vieler neuer Verpflichtungen die Velocity des Teams im Sprint gefährdet.
- b) Diese Entscheidung treffen nicht Sie, sondern der Scrum Master, da dieser den besten Überblick hat.
- c) Sie sind der Meinung, dass die Developer zu viel Zeit in Tests investieren.
- d) Aufgrund der aktuellen Situation sehen Sie, dass es nicht mehr sinnvoll ist, dass das Sprint-Ziel für diesen Sprint erreicht wird.

Frage 15 (1126-1.0)

Wozu dient die Velocity?

- a) Anhand der im Sprint erzielten Velocity lässt sich die Leistungsfähigkeit der Developer messen.
- b) Die der Sprint-Planung zugrunde gelegte Velocity dient lediglich dazu, eine möglichst gute Vorhersage treffen zu können, welche User Stories mit hoher Wahrscheinlichkeit am Ende des Sprints der Definition of Done (DoD) entsprechen.
- c) Die der Sprint-Planung zugrunde gelegte Velocity dient lediglich dazu, eine möglichst gute Vorhersage treffen zu können, welche User Stories mit hoher Wahrscheinlichkeit am Ende des Sprints fertiggestellt sind, also der Definition of Ready (DoR) entsprechen.
- d) Anhand der im Sprint erzielten Velocity lässt sich die Leistungsfähigkeit der Developer Teams in einem Projekt untereinander gut vergleichen.

Frage 16 (1130-1.2)

Task Board und Sprint-Burn-down-Chart sind zwei wichtige Mittel zur Informationsverbreitung innerhalb eines Scrum Teams. Welchem Zweck dienen sie?

- a) Beide dienen der Selbstorganisation des Scrum Teams.
- b) Beide werden im Rahmen des Daily Scrums vom Scrum Master aktualisiert und zeigen den Fortschritt der Arbeiten im Sprint.
- c) Das Burn-down-Chart gibt Auskunft über die bereits abgearbeiteten und die noch abzuarbeitenden Story Points im Sprint. Das Task Board gibt Auskunft über die bereits abgearbeiteten und die noch abzuarbeitenden User Stories / technischen Tasks im Sprint. Beide sind die wesentlichen Werkzeuge des Scrum Masters bei der Überwachung des Arbeitsfortschritts.
- d) Beide dienen der Berichterstattung über den Fortschritt gegenüber anderen Stakeholdern.

Frage 17 (1134-1.0)

Auf welcher Planungsebene („Planning Onion“) findet die Entwicklung der Produktvision statt?

- a) Auf der Ebene der Produktvisionsplanung.
- b) Auf der Ebene der Strategieplanung.
- c) Auf der Ebene der Produktplanung.
- d) Auf der Ebene der Portfolioplanung.

Frage 18 (1135-1.1)

Ein Product Owner hat die erste Idee einer Produktvision für ein vollkommen neues Produkt entwickelt. Auf dieser Basis will er die Entwicklung unmittelbar starten. Was ist der beste Rat, den Sie ihm geben können? Sie raten ihm, ...

- a) ... er solle erst die Produktvision mit den Key Stakeholdern abstimmen.
- b) ... sofort mit der Entwicklung zu beginnen, da er erst im Laufe des agilen Projekts genau wissen könne, welche Funktionen das Produkt benötigt, um erfolgreich sein zu können.
- c) ... erst einen detaillierten Projektplan mit allen benötigten User Stories aufzustellen.
- d) ... sich mit dem Scrum Master über das weitere Vorgehen abzustimmen.

Frage 19 (1144-1.0)

Wie beurteilen Sie die Aussage, dass „alle Vorabplanung nur so weit gehen sollte, dass sie für die Zukunft ausreichend hilfreich ist“?

- a) Die Aussage ist falsch. Richtig ist, sich die Planungsoptionen bis zum letzten Tag im Sprint offenzuhalten, denn so lässt sich die notwendige Balance zwischen Vorhersage und Anpassung erreichen.
- b) Die Aussage ist richtig, da sich für lange Zeiträume einfach nicht sicher planen lässt. Deshalb beträgt der Planungshorizont bei Scrum maximal einen Monat.
- c) Die Aussage ist nicht richtig, da bei komplexen Themen viel Vorplanung notwendig ist, um zum Ziel zu kommen.
- d) Die Aussage ist richtig. Ein Grundgedanke, der Scrum zugrunde liegt, ist der, dass sich der Planungsfehler erhöht, je weiter die Planung in die Zukunft geht. Zur Vermeidung von Planungsfehlern aufgrund einer zu weiten Vorausplanung und der daraus resultierenden notwendigen Aufwände für die Neuplanung sollte die Planung nur so weit wie unbedingt nötig in die Zukunft weisen.

Frage 20 (1148-1.0)

Bei der Planung auf mehreren Ebenen („Planning Onion“) ist für jede Ebene ein Planungsteam definiert. Welche der folgenden Aussagen ist NICHT richtig?

- a) Auf der Tagesebene koordinieren die Developer ihre Arbeiten mit dem Product Owner.
- b) Auf der Portfolioebene planen entsprechend autorisierte Stakeholder. In der Praxis kann einer davon die Person sein, der später die Rolle des Product Owners übertragen wird.
- c) Auf der Release-Ebene interessiert den Product Owner, welche Releases mit welchem Funktionsumfang wann zur Verfügung gestellt werden sollten/müssen.
- d) Auf der Produktebene hat der Product Owner die Planungsverantwortung (= Ergebnisverantwortung). Zur Erstellung des Product Backlogs wird er mit den verschiedenen Stakeholder-Gruppen zusammenarbeiten.

Frage 21 (1149-1.0)

Wer sollte die Rolle des Product Owners übernehmen?

- a) Die Person mit der größten technischen Erfahrung, wenn es um eine interne Softwareentwicklung geht.
- b) Eine Person, die über die nötige Kompetenz verfügt, notwendige Entscheidungen bezüglich des zu entwickelnden Produkts treffen zu können, wenn sie getroffen werden müssen.
- c) Die Person mit der größten betriebswirtschaftlichen Kompetenz, wenn es um eine kommerzielle Softwareentwicklung geht.
- d) Wenn es sich um eine ausgelagerte Entwicklung handelt (beispielsweise durch ein Softwarehaus), dann sollte die Rolle des Product Owners mit einer Person aus dem Softwarehaus besetzt werden, da diese in der Regel den besseren Kontakt zu den Developern hat, was die Kommunikation erleichtert.

Frage 22 (1153-1.0)

Wie lässt sich am besten sicherstellen, dass das Sprint-Planungsmeeting effizient verlaufen kann und nur diejenigen User Stories in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die höchstwahrscheinlich auch bearbeitet werden können?

- a) 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.
- b) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- c) Die Developer stellen sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen.
- d) Der Product Owner stellt sicher, dass alle User Stories, die für diesen Sprint infrage kommen, aus den 3 Cs (Card, Conversation, Confirmation) bestehen. Zusätzlich bereitet er sich intensiv auf das Gespräch (Conversation) mit den Developern vor, um alle Fragen beantworten zu können. Das Gespräch (Conversation) sollte dann unter anderem auf Basis der Definition of Ready (DoR) geführt werden, um sicherzustellen, dass alle wesentlichen Voraussetzungen erfüllt sind, um eine Story im Sprint fertigstellen zu können.

Frage 23 (1159-1.0)

Welche Aussage ist am ehesten richtig?

- a) Ein guter Product Owner kann immer sicherstellen, dass alle Elemente in seinem Product Backlog mit Stakeholdern verhandelbar sind. Dazu benötigt er unter anderem soziale Kompetenz.
- b) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass die Developer an den richtigen Aufgaben arbeiten. Dazu muss er die Fähigkeiten der Developer genau kennen und notfalls die Prioritäten an die Fähigkeiten des Teams anpassen.
- c) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass alle Backlog-Einträge so weit wie nur möglich voneinander unabhängig sind. Damit stellt er sicher, dass die Developer immer an den richtigen Aufgaben arbeiten.
- d) Ein guter Product Owner sorgt dafür, dass alle Backlog-Einträge priorisiert sind. Damit stellt er sicher, dass die Developer immer an den richtigen Aufgaben arbeiten.

Frage 24 (1162-1.0)

Ein guter Product Owner sorgt immer dafür, dass jede User Story dem Akronym DEEP entspricht. Wie ist diese Aussage zu bewerten?

- a) Die Aussage ist falsch. Jede User Story soll dem Akronym INVEST entsprechen.
- b) Die Aussage ist richtig. Ein „E“ aus DEEP steht für „Emergent“ und meint, dass sich die User Story im Laufe der Zeit entwickelt und damit immer konkreter wird, da alle Beteiligten lernen. Sobald sich der Product Owner sicher ist, dass sich der Product Backlog nur noch wenig verändert, kann er entsprechend dem „P“ aus DEEP priorisiert werden. Anschließend wird er entsprechend dem zweiten „E“ („Estimated“) aus DEEP geschätzt.
- c) Die Antwort ist richtig. Unter anderem soll mit einem Vorgehen nach DEEP erreicht werden, dass der Verschwendung von Planungsressourcen entgegengewirkt wird. In einem agilen Projektumfeld ist allen klar, dass vieles, was in der Zukunft einmal wünschenswert sein wird, heute gar nicht oder nur mit einer hohen Fehlerwahrscheinlichkeit geplant werden kann. Daher besagt das Akronym DEEP nichts anderes, als dass der Product Backlog so aufgebaut sein soll, dass er für einen „sicheren“ Planungshorizont erlaubt, die Developer mit Aufgaben zu betrauen, die den größten Nutzen bringen.
- d) Die Aussage ist richtig. DEEP steht dafür, dass jede User Story nach Scrum folgende Eigenschaften aufweisen muss: „Detailed appropriately“, „Emergent“, „Estimated“ und „Prioritized“.

Frage 25 (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 ihre richtige Umsetzung objektiv feststellen zu können. Sobald 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, damit zu jeder Zeit Änderungen an der Anforderung vorgenommen werden können.

Frage 26 (1165-1.0)

Welche Aussage gibt die beste Auskunft über den Sprint Backlog?

- a) Der Sprint Backlog entsteht im Planungsmeeting (Sprint Planning).
- b) Der Sprint Backlog enthält ausschließlich geschätzte User Stories.
- c) Die Developer haben diejenigen User Stories in den Sprint Backlog gezogen, die dem Product Goal entsprechen.
- d) Die Developer haben diejenigen User Stories in den Sprint Backlog gezogen, von denen sie der Meinung sind, dass sie im Sprint umgesetzt werden können.

Frage 27 (1166-1.0)

Welche Aussage gibt die beste Auskunft über das Produktinkrement und die Releases?

- a) Jede umgesetzte User Story, die der Definition of Done entspricht, wird automatisch zu einem Bestandteil des nächsten Releases.
- 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.

Frage 28 (1232-1.0)

Welche 5 Events kennt Scrum?

- a) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Refinement
- b) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint
- c) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Planning II
- d) Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Stakeholder Meeting

Frage 29 (1234-1.0)

Ergänzen Sie den Satz: Das Konzept des Minimum Marketable Product (MMP) verfolgt das Ziel, ...

- a) ... erste grobe Ideen zum Produkt zu sammeln.
- b) ... einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen und einen ersten Business Value zu liefern.
- c) ... für die auf das MMP folgende Stufe des MVP Aussagen zu validieren.
- d) ... einen Preis zu ermitteln, den der Anwender bereit ist zu zahlen.

Frage 30 (1236-1.0)

Der Umfang einer neuen Applikation ist durch gesetzliche Vorgaben eindeutig festgelegt und präzise beschrieben. Welche Aussage ist richtig?

- a) Eine agile Umsetzung ist immer zu bevorzugen, da man auch in solchen Fällen immer auf die Lernkurve achten sollte.
- b) Agiles Vorgehen ist immer hilfreich, deswegen sollte man versuchen, über den Umfang noch einmal zu verhandeln.
- c) Da klassische Projekte den Umfang fixieren, sollte ein klassischer Projektansatz bevorzugt werden.
- d) Eine agile Vorgehensweise kann recht einfach auch abgewandelt werden, sodass man den Umfang fixieren kann.

Frage 31 (1243-1.0)

Warum sollte vor dem Start eines agilen Projektes / einer agilen Produktentwicklung der Produktumfang (die Produktgrenzen) so weit als möglich und bekannt identifiziert sein?

- a) Damit ein detaillierter Product Backlog von Anfang an für das gesamte Projekt aufgestellt werden kann.
- b) Damit die Developer möglichst viele Freiheiten für die Umsetzung haben, um die beste technische Lösung zu finden.
- c) Damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen und architektonische Auswirkungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- d) Damit der Product Owner die technische Umsetzung der Entwicklung besser steuern kann.

Frage 32 (1245-1.0)

Welche Aussage zum „Commitment: Produktziel“ ist richtig?

- a) Der Product Backlog enthält die Aufgaben, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- b) Es beschreibt einen zukünftigen Umfang des Produkts und damit den Sprint Backlog.
- c) Es befindet sich im Sprint Backlog.
- d) Es beschreibt, „WIE“ das Ziel zu erfüllen ist.

Frage 33 (1253-1.0)

Welche Aussage zu den 3 Cs, an denen man sich bei Erstellung von User Stories orientieren soll, ist richtig?

- a) Ein C steht für Conversation und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer knapp zu formulieren ist.
- b) Ein C steht für Card und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer kurz und prägnant zu formulieren ist.
- c) Ein C steht für Confirmation und soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer durch einen kurzen Test zu testen sein muss.
- d) Die 3 Cs stehen für Card, Conversation und Confirmation. Von diesen 3 Cs müssen immer 2 Cs bei der Formulierung einer User Story beachtet werden.

Frage 34 (1257-1.0)

Iteratives Vorgehen bedeutet auch:

- a) Erkenntnisse, die aus einem Ergebnis einer Iteration gewonnen werden, können bei Anforderungen zu Veränderungen führen.
- b) Anforderungen an das Produkt werden verbal an die Developer übermittelt.
- c) Anforderungen an das Produkt werden vor der Erstellung des Lastenheftes erfasst.
- d) Erkenntnisse, die aus einem Ergebnis einer Iteration gewonnen werden, können zu einem neuen Auftrag führen.

Frage 35 (1258-1.0)

Agile Methoden und Prozesse gibt es viele. Was gehört nicht dazu?

- a) testgetriebene Entwicklung
- b) Project Life Cycle
- c) Extreme Programming (XP)
- d) Continuous Delivery

Frage 36 (1261-1.0)

Welcher der folgenden Begriffe bezeichnet kein gültiges definiertes Skalierungs-Framework?

- a) Nexus
- b) ScrumBan
- c) SAFe
- d) LeSS

Frage 37 (1263-1.0)

Welches Statement zu technischen Schulden ist richtig?

- a) Technische Schulden können zu Fehlern in der Lösung führen und so den beabsichtigten Nutzen der Lösung negativ beeinflussen.
- b) Fehler beim Formulieren von User Stories sind normal und können nie ganz ausgeschlossen werden. Zur Reduzierung von Fehlern sollte das Review Meeting immer gut vorbereitet sein.
- c) Fehler in der Entwicklung sind normal und können nie ganz ausgeschlossen werden. Zur Reduzierung von Fehlern sollte das Review Meeting immer gut vorbereitet sein.
- d) Technische Schulden führen immer zu Fehlern in der Lösung und beeinflussen daher den beabsichtigten Nutzen der Lösung negativ.

Frage 38 (1264-1.0)

Die Rollen „Product Owner“, „Developer“ und „Scrum Master“ bilden den zentralen Bestandteil von Scrum: das Scrum Team. Welche Aussage einer der Rollen ist richtig?

- a) Die Rolle „Product Owner“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass für jeden Sprint ein Plan erstellt wird.
- b) Die Rolle „Developer“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items) erstellt und verstanden werden.
- c) Die Rollen „Product Owner“ und „Developer“ sind unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) dafür, dass Product-Backlog-Einträge (Product Backlog Items) erstellt werden.
- d) Die Rolle „Scrum Master“ ist unter anderem ergebnisverantwortlich („Accountable“) für die Einführung von Scrum.

Frage 39 (1265-1.0)

Vervollständigen Sie den Satz: Der Sprint Backlog ...

- a) ... ist ein Plan von und für die Developer.
- b) ... besteht aus dem Produktziel (Product Goal) und beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts.
- c) ... ist ein Subset (Untermenge) aus dem Product Backlog und beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts.
- d) ... ist eine emergente (sich verändernde) und geordnete Liste der Dinge, die zur Produktverbesserung benötigt werden.

Frage 40 (1266-1.0)

Welche Aussage ist richtig?

- a) Zur Steuerung des Scrum Teams dient ausschließlich die Velocity.
- b) Scrum Teams steuern sich selbst.
- c) Der Rolle „Scrum Master“ obliegt die Steuerung des Scrum Teams.
- d) Die Developer steuern durch ihre Arbeitsleistung das Scrum Team.

Antworten

FRAGE	A	B	C	D					
1					41				
2					42				
3					43				
4					44				
5					45				
6					46				
7					47				
8					48				
9					49				
10					50				
11					51				
12					52				
13					53				
14					54				
15					55				
16					56				
17					57				
18					58				
19					59				
20					60				
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

Leerseite

Lösungen

Frage 1 (1001-1.0)

- a) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.
- b) **Richtig.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist ein Rahmenwerk zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte bzw. ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe, adaptive Aufgabenstellungen angehen können.
- c) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist kein Leitfaden, sondern ein Rahmenwerk.
- d) **Falsch.** [Der Scrum Guide™, Nov 2020]: Scrum ist weder ein Prozess noch eine Technik, sondern ein Rahmenwerk.

Frage 2 (1020-1.1)

- a) **Falsch.** Es sollen nur die Anforderungen 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 Backlog-Einträge ist Basis für den Nutzen des Themas (bzw. der Epik).
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Dies widerspricht dem Geist eines adaptiven Vorgehens.

Frage 3 (1022-1.0)

- a) **Falsch.** Es werden nicht einzelne Increments geplant, sondern die Arbeit, die im nächsten Sprint erledigt werden kann. Im Fokus steht, was erreicht werden kann, und nicht, ob ein bestimmtes/gewünschtes Increment erstellt werden kann.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort A.
- c) **Richtig.** Es wird die Arbeit für den nächsten Sprint geplant.
- d) **Falsch.** Es wird die Arbeit für den nächsten Sprint geplant.

Frage 4 (1026-1.0)

- a) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.
- b) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Unter anderem sollte die Frage, wie die ausgewählte Arbeit erledigt werden soll, behandelt werden.

Frage 5 (1028-1.0)

- a) **Falsch.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Entwicklern.
- b) **Falsch.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Entwicklern.
- c) **Richtig.** Laut Scrum Guide™ werden die Product-Backlog-Einträge zwischen dem Product Owner und den Entwicklern ausgehandelt. Der Kunde sowie die relevanten Stakeholder nehmen nicht am Planungsmeeting teil und werden durch den Product Owner vertreten, der auch für den Erfolg des Produktes die Verantwortung trägt.
- d) **Falsch.** Dies geschieht in Absprache zwischen dem Product Owner und den Entwicklern.

Frage 6 (1034-1.0)

- a) **Falsch.** Die Entwickler erstellen eine Prognose (= Auswahl der User Stories) über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden kann.
- b) **Falsch.** Der Product Owner beschreibt das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Der Scrum Master unterstützt bei der Auswahl des Sprint Backlogs. Hindernisse im Hinblick auf die Erreichung des Sprint-Ziels werden im Rahmen der Auswahl des Sprint Backlogs sichtbar und im Scrum Team diskutiert.

Frage 7 (1044-1.0)

- a) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- b) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- c) **Falsch.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.
- d) **Richtig.** Wenn der Zeithorizont eines Sprints zu groß gewählt wird, kann sich die Definition des Ergebnisses ändern, die Komplexität ansteigen und sich das Risiko erhöhen.

Frage 8 (1050-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Die Sprint Retrospective dient dazu.
- c) **Falsch.** Die Sprint Retrospective dient dazu.
- d) **Falsch.** Das Ereignis, nach dem gefragt wurde, ist die Sprint Retrospective. Die Aussage an sich ist richtig.

Frage 9 (1061-1.0)

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

Frage 10 (1067-1.0)

- a) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.
- d) **Falsch.** Die DoD soll unter anderem dazu beitragen, dass keine Tests vergessen werden.

Frage 11 (1113-1.0)

- a) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- b) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- c) **Falsch.** Eng verflochtene User Stories verkomplizieren unter anderem das Schätzen der einzelnen User Stories.
- d) **Richtig.**

Frage 12 (1115-1.0)

- a) **Richtig.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- b) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- c) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.
- d) **Falsch.** Die Änderung der Sprint-Dauer darf sich nicht an einzelnen Vorfällen ausrichten, da sonst die Kadenz abhandenkommen kann, das Scrum Team (insbesondere die Developer) aus dem Tritt kommt und eine schlechtere Leistung bringt.

Frage 13 (1121-1.1)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- c) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.
- d) **Falsch.** Die Wahl der Schätzmethode zur Bestimmung des Aufwands zur Umsetzung kann vom Product Owner nicht bestimmt werden.

Frage 14 (1123-1.0)

- a) **Falsch.** So etwas kann einmal vorkommen, ist aber kein Grund, einen Sprint abzubrechen.
- b) **Falsch.** Siehe Begründung zu Antwort D.
- c) **Falsch.** Die Entscheidung obliegt den Developern und resultiert unter anderem aus der Definition of Done.
- d) **Richtig.** Nur der Product Owner hat das Recht, einen Sprint abzubrechen, wenn er sieht, dass die Erreichung des Sprint-Ziels nicht mehr sinnvoll ist.

Frage 15 (1126-1.0)

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

Frage 16 (1130-1.2)

- a) **Richtig.** Diese Aussage liefert den eigentlichen Grund, warum diese Mittel eingesetzt werden. Auf Basis dieser Aussage kann ein Scrum Team auch geeignete andere Mittel zur Selbststeuerung finden.
- b) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar richtig, enthält aber keine Begründung, zu welchem Zweck diese Mittel eingesetzt werden.
- c) **Falsch.** Diese Aussage ist zwar richtig, enthält aber keine Begründung, zu welchem Zweck diese Mittel eingesetzt werden.
- d) **Falsch.** Beide dienen der Selbstorganisation des Scrum Teams.

Frage 17 (1134-1.0)

- a) **Falsch.** Diese Ebene gibt es nicht.
- b) **Falsch.**
- c) **Richtig.** Die Entwicklung der Produktvision ist Teil der Produktplanung.
- d) **Falsch.**

Frage 18 (1135-1.1)

- a) **Richtig.** Eine Produktvision muss immer mit den Key Stakeholdern abgestimmt sein.
- b) **Falsch.** Wenn die Key Stakeholder nicht eingebunden sind, wird dem Projekt immer die notwendige Unterstützung in Form von Geld, Ressourcen und/oder Unterstützung/Support fehlen.
- c) **Falsch.** Dieser Ansatz widerspricht einem agilen Vorgehen.
- d) **Falsch.** Es kann zwar auch sinnvoll sein, einen erfahrenen Scrum Master frühzeitig mit ins Boot zu nehmen. Jedoch kann das kein Ersatz für die notwendige Abstimmung mit den Key Stakeholdern sein.

Frage 19 (1144-1.0)

- a) **Falsch.** Die Aussage ist richtig und dient dazu, die notwendige Balance zwischen Vorhersagen („Raten“) und Anpassen („Chaos“) zu erreichen.
- b) **Falsch.** Auch wenn die Sprint-Länge in Scrum auf einen Monat begrenzt ist, heißt das nicht, dass der Product Owner nicht weiterdenkt. Vielmehr muss die Person in der Rolle des Product Owners eine längerfristige Release-Planung verfolgen.
- c) **Falsch.**
- d) **Richtig.**

Frage 20 (1148-1.0)

- a) **Richtig.** Die Koordination auf Tagesebene erfolgt innerhalb der Developer und mit Unterstützung des Scrum Masters. Der Product Owner kann als stummer Zeuge anwesend sein.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 21 (1149-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Der Product Owner muss die fachliche, persönliche und organisatorische Kompetenz besitzen (und den Mut haben), notwendige Entscheidungen zu treffen bzw. herbeizuführen.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.** Diese Antwort beschreibt die Rolle eines Proxy Product Owners, der in solchen Situationen notwendig werden kann. Der Product Owner muss immer auf der Auftraggeberseite angesiedelt sein, da sonst nicht sichergestellt ist, dass er notwendige Entscheidungen direkt treffen kann.

Frage 22 (1153-1.0)

- a) **Falsch.** Die DoR bietet zwar die beste Sicherheit, dass nur solche Elemente in den Sprint Backlog aufgenommen werden, die auch bearbeitet werden können. Dies allein sichert aber noch nicht den effizienten Verlauf der Sprint-Planung.
- 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) **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.
- d) **Richtig.**

Frage 23 (1159-1.0)

- a) **Falsch.** Es gibt unter Umständen Elemente in einem Product Backlog, die nicht verhandelbar sind. Dazu gehören unter anderem gesetzliche Vorschriften.
- b) **Falsch.** Die Prioritäten der Backlog-Einträge richten sich nach ihrem Nutzen und nicht nach den Fähigkeiten der Developer.
- c) **Falsch.** Die Unabhängigkeit der Einträge dient dazu, dass die Backlog Items unabhängig voneinander geschätzt und nach ihrem Nutzen priorisiert werden können. Die Unabhängigkeit ist also eine Voraussetzung für die nötige Priorisierung.
- d) **Richtig.** Die Priorisierung ermöglicht die Steuerung der Developer, sodass sie immer an den User Stories mit dem größten Nutzen arbeiten können.

Frage 24 (1162-1.0)

- a) **Richtig.** Das Akronym INVEST gilt für die einzelnen User Stories.
- b) **Falsch.**
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.** Die Aussage steht in keinem erkennbaren Verhältnis zur Frage.

Frage 25 (1163-1.0)

- a) **Falsch.** Nicht jede User Story wird zwingend unmittelbar nach dem Test in den Livebetrieb überführt. Darüber hinaus gibt es 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 zu. Jede User Story sollte möglichst unabhängig von anderen User Stories sein, damit sie möglichst dann umgesetzt werden kann, wenn sie benötigt wird.
- d) **Falsch.** Änderungen an Anforderungen können NICHT jederzeit vorgenommen werden. Sie müssen im Team abgestimmt werden, und das Sprint-Ziel darf nicht gefährdet sein.

Frage 26 (1165-1.0)

- a) **Falsch.** Antwort D gibt eine umfangreichere Auskunft über den Sprint Backlog.
- b) **Falsch.** Antwort D gibt eine umfangreichere Auskunft über den Sprint Backlog.
- c) **Falsch.** Den Begriff Product Goal gibt es in Scrum nicht.
- d) **Richtig.** Die Aussage gibt die beste Auskunft über Sinn und Zweck des Sprint Backlogs.

Frage 27 (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.**

Frage 28 (1232-1.0)

- a) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.
- d) **Falsch.** In Scrum sind folgende Events definiert: Sprint Planning, Sprint Review, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint.

Frage 29 (1234-1.0)

- a) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.
- d) **Falsch.** Mit einem MMP wird das Ziel verfolgt, einen Grundumfang an gewünschten Funktionalitäten bereitzustellen, um einen ersten Business Value zu liefern.

Frage 30 (1236-1.0)

- a) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.
- b) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Da die Anforderungen (Umfang) gesetzlich vorgeschrieben sind, sind diese nicht verhandelbar. Daher sollte man bevorzugt einen klassischen Projektansatz wählen.

Frage 31 (1243-1.0)

- a) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- b) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.
- c) **Richtig.**
- d) **Falsch.** Die Identifikation des Produktumfangs ist wichtig, damit die einzuhaltenden Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung von Beginn an klar sind.

Frage 32 (1245-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Der Sprint Backlog stellt lediglich eine Untermenge der Anforderungen (aus dem Product Backlog) dar, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- c) **Falsch.** Das Produktziel befindet sich nicht im Sprint Backlog vielmehr enthält der Product Backlog die Aufgaben, die zur Erreichung des Produktziels erforderlich sind.
- d) **Falsch.** Das Produktziel ist die Grundlage zur Bestimmung „WAS“ (-> Product Backlog) zu seiner Erreichung erforderlich ist.

Frage 33 (1253-1.0)

- a) **Falsch.** Das C für Conversation soll darauf hinweisen, dass eine User Story immer im Rahmen einer Kommunikation erhoben und weitergegeben werden soll, um Missverständnisse leicht ausräumen zu können.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Das C für Confirmation soll darauf hinweisen, dass zu einer User Story immer ein Akzeptanztest gehört. Der notwendige Umfang des Tests orientiert sich an der Story.
- d) **Falsch.** Es sind alle 3 Cs zu beachten.

Frage 34 (1257-1.0)

- a) **Richtig.** Erkenntnisse, die in einer (oder nach einer) Iteration gewonnen werden, können zu geänderten oder neuen Anforderungen an das Produkt führen.
- b) **Falsch.** Weder wird Iteration unter „verbaler Kommunikation“ verstanden, noch sollten Anforderungen zwingend „nur“ mündlich an Developer übermittelt werden.
- c) **Falsch.** Lastenheft ist ein Begriff aus dem klassischen Vorgehen. Iteratives Vorgehen sieht vor, dass sich Anforderungen häufig ändern.
- d) **Falsch.** Es ist zwar sehr schön, wenn Erkenntnisse aus Iterationen zu neuen Aufträgen führen, das ist jedoch nicht unter „iterativem Vorgehen“ zu verstehen und auch nicht von einem iterativen Vorgehen abhängig.

Frage 35 (1258-1.0)

- a) **Falsch.**
- b) **Richtig.** Auch wenn ein Project Life Cycle nach der agilen Entwicklung bedacht werden sollte, ist er selbst keine agile Methode oder ein agiler Prozess.
- c) **Falsch.**
- d) **Falsch.**

Frage 36 (1261-1.0)

- a) **Falsch.** Nexus ist ein gültiges agiles Framework.
- b) **Richtig.** ScrumBan ist ein Kunstwort aus einer nicht näher definierten Mischung von Elementen aus Scrum und Kanban.
- c) **Falsch.** SAFe ist ein gültiges agiles Framework.
- d) **Falsch.** LeSS ist ein gültiges agiles Framework.

Frage 37 (1263-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Im Review Meeting werden die umgesetzten User Stories ausgesuchten Stakeholdern vorgestellt. Die Vorbereitung des Review Meetings spielt zum Erkennen von technischen Schulden keine Rolle.
- c) **Falsch.** Im Review Meeting werden die umgesetzten User Stories ausgesuchten Stakeholdern vorgestellt. Die Vorbereitung des Review Meetings spielt zum Erkennen von technischen Schulden keine Rolle.
- d) **Falsch.** Technische Schulden führen nicht IMMER zu Fehlern in der Lösung.

Frage 38 (1264-1.0)

- a) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Developer“.
- b) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Product Owner“.
- c) **Falsch.** Das gilt für die Rolle „Product Owner“.
- d) **Richtig.**

Frage 39 (1265-1.0)

- a) **Richtig.**
- b) **Falsch.** Das Produktziel (Product Goal) beschreibt den zukünftigen Zustand des Produkts.
- c) **Falsch.** Der Sprint Backlog ist zwar ein Subset aus dem Product Backlog. Er beschreibt allerdings nicht einen zukünftigen Zustand des Produkts. Dies macht das Produktziel (Product Goal).
- d) **Falsch.** Dies trifft auf den Product Backlog zu.

Frage 40 (1266-1.0)

- a) **Falsch.** Die Velocity ist eine Information von vielen, die ein Scrum Team zu seiner Selbststeuerung heranziehen kann.
- b) **Richtig.**
- c) **Falsch.** Scrum Teams steuern sich selbst.
- d) **Falsch.** Scrum Teams steuern sich selbst.