

# Testexamen

für

## Scrum Product Owner Professional Certificate (SPOPC)



1. Scrum ist...
  - a. eine Projektmanagementmethode.
  - b. eine Softwareentwicklungsmethode.
  - c. ein Rahmenwerk zur Produktentwicklung.
  - d. ein Rahmenwerk für das Management von IT-Projekten.
  
2. Welcher Begriff ist mit der empirischen Prozesskontrolle verbunden?
  - a. Transparenz.
  - b. Respekt.
  - c. Sprints.
  - d. Stakeholder.
  
3. Welcher Begriff stellt einen Scrum-Wert dar?
  - a. Anpassung.
  - b. Offenheit.
  - c. Ehrlichkeit.
  - d. Diversität.
  
4. Welche Tätigkeit gehört zur Ergebnisverantwortlichkeit eines Product Owners?
  - a. Leiten des Sprint Plannings.
  - b. Teilnahme am Daily Scrum.
  - c. Ordnen des Product Backlogs.
  - d. Zuordnen der Product-Backlog-Elemente auf die Developer.

5. Welche Anforderung müssen die oben befindlichen Product-Backlog-Elemente erfüllen?
  - a. Sie sind als User Story formuliert.
  - b. Sie wurden vom Scrum Master genehmigt.
  - c. Sie sind geschätzt und mit einem Punktwert versehen.
  - d. Sie sind klein genug, um in einen Sprint zu passen.
  
6. Wie geht man am besten mit nicht funktionalen Anforderungen um?
  - a. Sie werden in die Definition of Done aufgenommen.
  - b. Sie werden von den Entwicklern überprüft und genehmigt.
  - c. Sie werden vom Management genehmigt.
  - d. In Scrum stehen nur die funktionalen Anforderungen im Vordergrund.
  
7. Welche Aussage über die Ergebnisverantwortlichkeit des Product Owners ist nicht richtig?
  - a. Die Ergebnisverantwortlichkeit des Product Owners kann von mehreren Personen übernommen werden.
  - b. Ein Komitee kann den Product Owner beraten.
  - c. Der Product Owner ist dafür verantwortlich das Product Backlog zu verwalten.
  - d. Der Product Owner muss für die Transparenz des Product Backlogs sorgen.
  
8. Welche Metrik zeigt dem Product Owner am besten, dass Wert für den Kunden geschaffen wird?
  - a. Anzahl der Entwickler.
  - b. Time-to-market.
  - c. Kundenzufriedenheit.
  - d. Velocity.
  
9. 3 Scrum Teams arbeiten an einem Produkt. Es existiert aber nur ein Produkt Backlog. Dieses Vorgehen ist....
  - a. Richtig.
  - b. Falsch.

10. Welche Vorteile hat Empirie im Kontext von Scrum?

- a. Das Risiko kann eliminiert werden.
- b. Das Portfoliomanagement kann optimiert werden.
- c. Das Risiko reduziert sich und Entscheidungen werden auf Basis realer Daten getroffen.
- d. Das Sprint Backlog wird validiert die Einträge des Product Backlogs werden verfeinert.

11. Die Definition of Done muss für alle Sprints gleich sein.

- a. Richtig.
- b. Falsch.

12. Welche Aussage ist richtig? Nach der Sprintplanung kann nur mit der Entwicklungsarbeit begonnen werden, wenn...

- a. alle Anforderungen komplett spezifiziert sind.
- b. ein Sprintziel vereinbart wurde.
- c. das Sprint Backlog vollständig ist.
- d. die Architektur in ihren Grundstrukturen festgelegt wurde.

13. An einem Produkt arbeiten 4 Scrum Teams. Wie viele Sprint Backlogs gibt es?

- a. 2 Scrum Teams teilen sich jeweils ein Sprint Backlog.
- b. Es gibt ein separates Sprint Backlog für Frontend- und Backend-Development.
- c. Es gibt ein einheitliches Sprint Backlog für alle Teams.
- d. Es gibt ein Sprint Backlog für funktionale und eines für nicht-funktionale Anforderungen.
- e. Jedes Scrum Team verfügt über ein eigenes Sprint Backlog.

14. Ein Product Owner steht kaum für die Fragen der Developer zur Verfügung. Wer ist dafür verantwortlich, diese Situation zu beheben?

- a. Die Developer: sie müssen notfalls den Sprint abbrechen.
- b. Die Stakeholder: sie müssten sich besser mit den Developern abstimmen.
- c. Der Scrum Master: er müsste dem Product Owner seine Ergebnisverantwortlichkeit besser erklären.
- d. Der Vorgesetzte des Product Owners: er müsste ihn oder sie auf seine / Ihre Verantwortung hinweisen.

15. Um die Grundlagen für die Produktentwicklung zu schaffen, kann ein Vorbereitungssprint durchgeführt werden. Hier wird z.B. das Product Backlog erstellt.

- a. Richtig.
- b. Falsch.

16. Während eines Sprints bemerken die Developer, dass sie nicht genügend Zeit haben, um alle für den Sprint ausgewählten Product-Backlog-Einträge umzusetzen. Wie sollten sich die Developer verhalten?

- a. Den Scrum Master informieren.
- b. Überstunden und Wochenendarbeit einplanen.
- c. Mehr Developer anfordern.
- d. Mit dem Product Owner Alternativen verhandeln.

17. Welche Tätigkeit muss ein Product Owner nicht unbedingt tun?

- a. Releasplanung.
- b. Ordnen des Product Backlogs.
- c. Kommunikation mit den Developern.
- d. Entwicklung eines Product Goals.

18. Wer ist für das Sprint Backlog verantwortlich?

- a. Der Product Owner.
- b. Der Scrum Master.
- c. Der Product Owner und der Scrum Master gemeinsam.
- d. Die Developer.

19. Während des Sprint Reviews können die Stakeholder die Product-Backlog-Einträge neu anordnen.

- a. Richtig.
- b. Falsch.

20. Was ist eine mögliche Konsequenz von Technical Debt?

- a. Das Produkt ist schlecht zu skalieren.
- b. Das Produkt ist schlecht dokumentiert.
- c. Das Produkt ist schlecht zu warten.
- d. Die Antworten A und C sind richtig.
- e. Die Antworten B und C sind richtig.

21. Was ist die Rolle des Managements in Scrum?

- a. Die Produktspezifikationen definieren, die der Product Owner dann umsetzt.
- b. Dem Scrum Team Information und Ressourcen zur Verfügung stellen.
- c. Die Developer überwachen und beurteilen.
- d. Die Kapazität der Developer überprüfen.

22. Wer darf einen Sprint abbrechen?

- a. Der Product Owner.
- b. Der Scrum Master.
- c. Sowohl der Product Owner als auch der Scrum Master.
- d. Die Entscheidung muss von Product Owner und Scrum Master gemeinsam getroffen werden.

23. Was tut ein Product Owner, wenn klar wird, dass die Developer nicht die gesamte, für den Sprint geplante Arbeit umsetzen können?

- a. Den Sprint abbrechen.
- b. Die Inhalte des Selected Backlog mit den Developern zusammen überarbeiten, damit das Sprintziel erreicht wird.
- c. Das Sprintziel anpassen.
- d. Das Product Backlog Refinement unterlassen, um Zeit zu sparen.

24. Wie entsteht ein Sprintziel?

- a. Der Product Owner legt das Sprintziel gemeinsam mit den Stakeholdern fest.
- b. Der Scrum Master gibt das Sprintziel vor.
- c. Die Developer entwickeln und formulieren das Sprintziel. Der Scrum Master und der Product Owner genehmigen es.
- d. Der Product Owner nimmt mit einer Zielsetzung hinsichtlich des Produkts am Sprint Planning teil und erarbeitet darauf basierend das Sprintziel mit den Developern

25. Was tun die Developer wenn der Product Owner nicht verfügbar ist?

- a. Der Scrum Master ordnet an, dass der Product Owner sofort erscheinen muss.
- b. Der Scrum Master übernimmt die Ergebnisverantwortlichkeit des Product Owners.
- c. Die Developer arbeiten weiter und treffen Entscheidungen, die sie dem Sprintziel näherbringen.
- d. Die Developer stellen die Arbeit ein und warten auf die Rückkehr des Product Owners.

26. Wer erstellt die Definition of Done?

- a. Der Product Owner.
- b. Die Organisation oder das Unternehmen.
- c. Der Scrum Master.
- d. Die Developer zusammen mit dem Scrum Master.

27. Wie lässt sich das Product Backlog am besten beschreiben?

- a. Eine emergente und geordnete Liste von Anforderungen an das Produkt.
- b. Eine priorisierte und vollständige Liste von Anforderungen an das Produkt.
- c. Ein Dokument, das das Projektziel detailliert beschreibt.
- d. Eine Liste von Anforderungen die die Developer im nächsten Sprint umsetzen werden.

28. Was ist kein Scrum Artefakt?

- a. Sprint Backlog.
- b. Increment.
- c. Definition of Done.
- d. Product Backlog.

29. Wie ordnet ein Product Owner das Product Backlog?

- a. Nach dem Wert.
- b. Nach dem Risiko.
- c. Nach dem Kriterium, das der Produkt Owner für angemessen hält.
- d. Nach dem Aufwand.

30. Welches Commitment bezieht sich auf das Increment?

- a. Das Sprintziel.
- b. Das Product Goal.
- c. Die Produktvision.
- d. Die Definition of Done.

# Lösung

1. C
2. A
3. B
4. C
5. D
6. A
7. A
8. C
9. A
10. C
11. B
12. B
13. E
14. C
15. B
16. D
17. A
18. D
19. B
20. D
21. B
22. A
23. B
24. D
25. C
26. B
27. A
28. C
29. C
30. D