

IREB Prüfung

Certified Professional for Requirements Engineering

RE@Agile

- Practitioner -

Übungsprüfung

Fragebogen:	Set_Public_DE_2.0.1
Releasedatum:	1. Mai 2024
Lehrplan:	RE@Agile 2.1.0

☐ bestanden

☐ nicht bestanden

erreichte Punktzahl

Erläuterung zur Übungsprüfung

Die vorliegende Übungsprüfung dient zur Veranschaulichung einer echten Prüfungen im Rahmen des CPRE RE@Agile Practitioner. Sie kann zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden.

Falls Sie eine Prüfung unter realistischen Bedingungen üben wollen, drucken Sie die vorliegende Übungsprüfung aus und bearbeiten diese ohne Zuhilfenahme von Hilfsmitteln wie Seminarunterlagen oder Büchern in 35 Minuten am Stück. Sorgen Sie dafür, dass Sie in dieser Zeit möglichst ungestört arbeiten können.

Zum Bestehen der Prüfung müssen hier wie in der echten Prüfung mindestens 70,00 Prozent der Punkte erreicht werden. Dies entspricht 18,90 der maximal 27 möglichen Punkte für die vorliegende Übungsprüfung.

Auswertung der Ergebnisse

In dem Dokument „Lösungen zur Übungsprüfung“ finden Sie die Angabe der korrekten Antworten. Nutzen Sie die Excel-Datei „Korrekturhilfe zur Übungsprüfung“, um Ihre Gesamtpunktzahl zu ermitteln.

Nutzungsbedingungen

Die vorliegende Übungsprüfung oder Teile hiervon dürfen in unveränderter Form unentgeltlich weitergegeben werden oder im Rahmen von Trainingsmaterialien eingesetzt werden, sofern der IREB e.V. als Quelle und Besitzer des Urheberrechts genannt wird.

1. Was ist RE@Agile

1. Was ist die Definition von RE@Agile (1 Antwort)

A4A0101

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) RE@Agile ist ein iterativer und inkrementeller Ansatz.
<input type="checkbox"/>	B) RE@Agile ist ein scrumbasierter Ansatz.
<input type="checkbox"/>	C) RE@Agile ist ein Lean-Ansatz.
<input type="checkbox"/>	D) RE@Agile ist ein hybrider Ansatz.

2. Geben Sie an, welche der folgenden Rollen den Product Owner bei der Durchführung von Requirements Engineering-Arbeiten unterstützt und welche nicht.

A4K0106

1 Punkt

Unterstützt	Unterstützt nicht	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Ein Mitglied des Entwicklungsteams, als Experte für Datenbanken
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Ein Usability Engineer
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Ein Business Analyst
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Ein Test Manager

3. Wer ist für die Qualität der Anforderungen gemäß Scrum verantwortlich? (1 Antwort)

A4A0104

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Demand-Spezialisten wie z.B. Requirements Engineers
<input type="checkbox"/>	B) Das Scrum Team
<input type="checkbox"/>	C) Der Product Owner
<input type="checkbox"/>	D) QM-Experten wie Tester

2. Projekte erfolgreich starten

4. Geben Sie an, welche der folgenden Fragen für die Definition der Systemgrenze hilfreich sind und welche nicht.

A4K0205

2 Punkte

Unterstützt	Unterstützt nicht	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Welche Ziele des Systems müssen von den Nutzern des Kontextes erreicht werden?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Welche technischen Schnittstellen oder Benutzeroberflächen muss das System dem Kontext bereitstellen?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Welche Features oder Funktionalitäten im Kontext entfallen durch das neue System?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Welche Features oder Funktionalitäten muss das System und welche der Kontext bereitstellen?

5. Angenommen, Sie sind Product Owner für einen Online-Shop. Welche der beiden folgenden Stakeholder sind die wichtigsten? (2 Antworten)

A4P0208

2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Die Steuerberater der Käufer
<input type="checkbox"/>	B) Die Lieferorganisation für gekaufte Produkte
<input type="checkbox"/>	C) Die Käufer von Produkten, die im Online-Shop verkauft werden
<input type="checkbox"/>	D) Der Ehepartner/Ehemann des Käufers
<input type="checkbox"/>	E) Die Tester des Entwicklungsteams

6. Bei einem Entwicklungsvorhaben für einen Online Shop kommt es zu häufigen Änderungen der Vision und der Ziele. Welche zwei Erklärungen für diese Situation sind am ehesten zutreffend? (2 Antworten)

A4P0204

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Der Product Owner hat keine klare Vision für den Online Shop
<input type="checkbox"/>	B) Das Entwicklungsteam hat keine klare Vision über die Art der Implementierung des Online Shops.
<input type="checkbox"/>	C) Der Markt für den Online Shop ist radikalen Änderungen unterworfen.
<input type="checkbox"/>	D) Das gewählte Technologie-Framework für den Online Shop wird in einer grundlegend neuen Softwareversion freigegeben.
<input type="checkbox"/>	E) Aufgrund der Quartalszahlen änderte der Kunde seine Meinung, in welche Richtung die Vision gehen sollte.

3. Umgang mit funktionalen Anforderungen

7. Welche der beiden folgenden Vorteile, in Bezug auf die Handhabung von Anforderungen auf verschiedenen Abstraktionsebenen, sind die wichtigsten? (2 Antworten) A4P0303
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Anforderungen auf verschiedenen Ebenen lassen sich leichter in Werkzeugen bearbeiten.
<input type="checkbox"/>	B) Abstraktere Anforderungen helfen, den Überblick zu behalten.
<input type="checkbox"/>	C) Abhängigkeiten zwischen den Ebenen werden automatisch erkannt.
<input type="checkbox"/>	D) Die Zerlegung "nur bei Bedarf" spart Zeit.
<input type="checkbox"/>	E) Die Anzahl der Anforderungen wird im Endeffekt reduziert.

8. Welche der folgenden Prüfungen würden sich in einer Definition of Ready **nicht** befinden? (1 Antwort) A4A0308
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Die Story ist klein genug, um in einem Sprint umgesetzt zu werden.
<input type="checkbox"/>	B) Die Story wurde in Refinement Meetings mit dem Entwicklungsteam geschätzt.
<input type="checkbox"/>	C) Mindestens 90% der mit der Story verknüpften Testfälle wurden erfolgreich durchgeführt.
<input type="checkbox"/>	D) Der Product Owner hat zusammen mit den Stakeholdern Akzeptanzkriterien für die Story definiert.

9. Welche der folgenden Aussagen zur Qualitätssicherung von Anforderungen gelten für die meisten agilen Projekte und welche sind falsch?

A4K0309

1 Punkt

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) User Storys müssen perfekt sein, um vom Team umgesetzt zu werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) User Storys müssen gut genug sein, damit das Team sie schätzen kann.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) User Storys sollten die in der Definition of Ready (DoR) definierten Qualitätskriterien erfüllen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) User Storys sollten die in der Definition of Done (DoD) definierten Qualitätskriterien erfüllen.

10. Welche zwei der folgenden gehören zu den INVEST-Kriterien?
(2 Antworten)

A4P0304

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Wertvoll (valuable)
<input type="checkbox"/>	B) Nicht verhandelbar (non-negotiable)
<input type="checkbox"/>	C) Interaktiv (interactive)
<input type="checkbox"/>	D) Volatil (volatile)
<input type="checkbox"/>	E) Unabhängig

4. Umgang mit Qualitätsanforderungen und Randbedingungen

11. Bestimmen Sie, welche beiden der gegebenen Aussagen bezüglich der Akzeptanzkriterien für Qualitätsanforderungen am besten geeignet sind. (2 Antworten) A4P0405
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Qualitätsanforderungen vererben Akzeptanzkriterien.
<input type="checkbox"/>	B) Qualitätsanforderungen brauchen Akzeptanzkriterien.
<input type="checkbox"/>	C) Qualitätsanforderungen sind Akzeptanzkriterien.
<input type="checkbox"/>	D) Qualitätsanforderungen und Akzeptanzkriterien stehen in einem 1:1-Verhältnis zueinander.
<input type="checkbox"/>	E) Akzeptanzkriterien für Qualitätsanforderungen können die Anforderungen um zulässige Toleranzgrenzen erweitern.

12. Bestimmen Sie, welche der folgenden Aussagen über Qualitätsbäume richtig und welche falsch sind. A4K0406
1 Punkt

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Qualitätsbäume sind eine bewährte Methode, um Qualitätsanforderungen zu strukturieren.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Zweige des Qualitätsbaums sind Kategorien von Qualitäten, gefolgt von Unterkategorien.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Blätter des Qualitätsbaums zeigen konkrete Szenarien für eine Kategorie oder Unterkategorie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Blätter sind so präzise, dass sie keine Abnahmekriterien benötigen.

13. Welche Aussage beschreibt am besten das Verhältnis zwischen Qualitätsanforderungen und der Definition of Done (DoD)? (1 Antwort)

A4A0409

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Die Definition of Done (DoD) muss um Qualitätsanforderungen ergänzt werden.
<input type="checkbox"/>	B) Qualitätsanforderungen sollten nicht Teil der Definition of Done (DoD) sein.
<input type="checkbox"/>	C) Ob Qualitätsanforderungen in die Definition of Done (DoD) aufgenommen werden, entscheidet allein das Entwicklungsteam.
<input type="checkbox"/>	D) Das Kriterium "Alle für das Backlog Item relevanten Qualitätsanforderungen sind erfüllt" ist Teil der Definition of Done (DoD)

14. Bestimmen Sie, ob die gegebenen Randbedingungen Produkt-Randbedingungen sind oder ob es sich um Prozess-Randbedingungen handelt.

A4K0411

2 Punkte

Produkt-Randbedingun	Prozess-Randbedingun	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Verwenden Sie eine handelsübliche Software
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Einhaltung von Compliance-Vorschriften bei der Bereitstellung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Budgetbeschränkungen sind zu erfüllen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Wiederverwendung von funktionalen Komponenten
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Die Verwendung einer vorgeschriebenen Technologie

15. Bitte geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zur Klassifizierung von Qualitätsanforderungen richtig oder falsch sind.

A4K0402
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Kapazitätsanforderungen sind eine Kategorie von Qualitätsanforderungen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Fähigkeiten sind eine Kategorie von Qualitätsanforderungen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Wartbarkeit ist eine Kategorie von Qualitätsanforderungen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Zuverlässigkeit ist eine der Kategorien von Qualitätsanforderungen.

16. Welche der folgenden Aussagen über die Verwendung von Randbedingungen ist korrekt? (1 Antwort)

A4A0412
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Randbedingungen gelten nur für eine Iteration.
<input type="checkbox"/>	B) Randbedingungen gelten nur für einen Release.
<input type="checkbox"/>	C) Randbedingungen können in mehreren Produkten wiederverwendet werden, wenn man sie einmal festgelegt hat.
<input type="checkbox"/>	D) Die Gültigkeitsdauer von Randbedingungen wird in der Definition of Done (DoD) festgelegt.

5. Priorisieren und Schätzen von Anforderungen

17. Welche der folgenden Aussagen sind bezüglich der Messung des geschäftlichen Mehrwerts in Ausrichtung auf die strategischen Ziele des Unternehmens am besten geeignet? (1 Antwort)

A4A0504
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Lassen Sie die Stakeholder die gelieferten Features basierend auf einem fiktiven Budget "kaufen" und bestimmen Sie den relativen Wert zwischen den gelieferten Features.
<input type="checkbox"/>	B) Vergleichen Sie das gelieferte Produkt-Inkrement Sprint für Sprint mit der Product-Roadmap basierend auf den geplanten und gelieferten Features.
<input type="checkbox"/>	C) Alle akzeptierten, auf den Anforderungen basierenden Ergebnisse haben den gleichen Wert, da sie Teil der Velocity sind.
<input type="checkbox"/>	D) Der Wert wird in der Sprint-Planung vergeben und bei dem Sprint-Review durch den Product Owner gesammelt.

18. Welche zwei Methoden sind am besten geeignet, um Backlog-Items zu priorisieren? (2 Antworten)

A4P0507
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) MoSCoW verwenden
<input type="checkbox"/>	B) Die Vergabe von Story Points und nach diesen Werten sortieren
<input type="checkbox"/>	C) Die Zuweisung von Aufgaben und die Sortierung nach der Anzahl der Aufgaben
<input type="checkbox"/>	D) Die Zuweisung des geschäftlichen Mehrwertes und die Sortierung nach diesen Werten
<input type="checkbox"/>	E) SMART verwenden

19. Bitte geben Sie an, welche der beiden folgenden Abhängigkeiten typischerweise einen Einfluss auf Anforderungen haben, und bei der initialen Erhebung von Anforderungen ermittelt werden können.
(2 Antworten)

A4P0509
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Abhängigkeiten von Veranstaltungen (Business Events)
<input type="checkbox"/>	B) Abhängigkeiten zu anderen Produkten
<input type="checkbox"/>	C) Technische Abhängigkeiten
<input type="checkbox"/>	D) Abhängigkeiten zu anderen Entwicklungsteams
<input type="checkbox"/>	E) Abhängigkeiten zwischen den Implementierungsteams

20. Welche der folgenden Aussagen über die Abhängigkeiten zwischen dem potenziellen geschäftlichen Mehrwert und den damit verbundenen Risiken sind richtig und welche nicht richtig?

A4K0511
1 Punkt

Korrekt
Nicht korrekt

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Der geschäftliche Mehrwert und Risiken sind unabhängig voneinander.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Fokussierung auf einen bestimmten geschäftlichen Mehrwert kann zu spezifischen Risiken führen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Es bestehen sehr häufig wechselseitige Abhängigkeiten zwischen potenziellem Geschäftswert und Risiken.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Fokussierung auf ein bestimmtes Risiko führt automatisch zur Umsetzung des geschäftlichen Mehrwerts.

21. Welche sind die beiden am besten geeigneten Maßnahmen zur Erstellung einer mittelfristigen Planung? (2 Antworten)

A4P0513

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Die Schätzung eines angemessenen Teiles des Product-Backlog
<input type="checkbox"/>	B) Die Schätzung des gesamten Product-Backlog
<input type="checkbox"/>	C) Die Architekten und Fachexperten bitten die Schätzung durchzuführen
<input type="checkbox"/>	D) Eine Vorplanung der Anforderungen zukünftiger Sprints basierend auf der Velocity des Teams
<input type="checkbox"/>	E) Das Berechnen der durchschnittlichen Schätzung von Elementen und das Verwenden des Ergebnisses für die Prognose von nicht geschätzten Elementen

6. Skalierung von RE@Agile

22. Welche beiden der folgenden Punkte sind **keine** gültigen Skalierungs-Frameworks? (2 Antworten)

A4P0613
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) SAFe
<input type="checkbox"/>	B) Scrum@Scale
<input type="checkbox"/>	C) LeSS
<input type="checkbox"/>	D) BassoNover
<input type="checkbox"/>	E) ScrumBan

23. Nach welcher der folgenden Hierarchiestufen sollte ein Product Backlog gegliedert sein? Wählen Sie die beste Antwort aus. (1 Antwort)

A4A0621
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Epics, Features, User Storys
<input type="checkbox"/>	B) Thema, Initiative, Epic, User Story
<input type="checkbox"/>	C) Anforderungsbereich, Feature, User Story
<input type="checkbox"/>	D) Es gibt keine festgelegten Regeln für die Benennung der Hierarchiestufen.

24. Bei der Skalierung müssen auch die Anforderungen strukturiert und verwaltet werden. Welche der folgenden Aussagen ist die einzig gültige in Bezug auf die Verantwortlichkeit für Anforderungen? (1 Antwort)

A4A0622
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Für jede Anforderungsstufe darf es nur einen Product Owner geben.
<input type="checkbox"/>	B) Die Person mit der Gesamtverantwortung für Anforderungen wird in allen Frameworks als Product Owner bezeichnet.
<input type="checkbox"/>	C) Je nach verwendetem Skalierungs-Framework müssen Rollendefinitionen und die Verantwortung für die Anforderungen festgelegt werden.
<input type="checkbox"/>	D) Der Product Owner ist die einzige Person, die die Anforderungen strukturieren und verwalten darf.

25. Welche der beiden folgenden Aussagen beschreiben den "Cone of Uncertainty" am besten? (2 Antworten)

A4P0623

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Je weiter in der Zukunft die geplanten Funktionalitäten liegen, desto ungewisser sind ihr Inhalt und ihr Fertigstellungstermin.
<input type="checkbox"/>	B) Je kürzer die Iterationen sind, desto schneller erhalten die Kunden ein Ergebnis, auf dessen Grundlage sie dem Team Feedback geben können.
<input type="checkbox"/>	C) Je genauer die Anforderungen beschrieben sind, desto besser repräsentiert ein Inkrement die Wünsche eines Kunden.
<input type="checkbox"/>	D) Je mehr Teams zusammenarbeiten, desto besser muss ihre Koordination bei der Verteilung der Anforderungen sein.
<input type="checkbox"/>	E) Je mehr kurzfristige Anforderungen umgesetzt werden müssen, desto einfacher ist es, den voraussichtlichen Umsetzungsaufwand dafür zu schätzen.

26. Welche der folgenden Ansätze und Überlegungen sind für die Produktvalidierung gut geeignet und welche sind nicht gut geeignet?

A4K0624

2 Punkte

Gut geeignet	Nicht gut geeignet	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Zur Produktvalidierung werden die im Produktinkrement umgesetzten Anforderungen mit den vorhandenen Anforderungen im Product Backlog verglichen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Für die Produktvalidierung ist eine große Anzahl von Stakeholdern bei einer Demonstration nützlich.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Zur Produktvalidierung kann ein Produktinkrement an potenzielle Endkunden geschickt werden, um deren Feedback einzuholen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Bei der Produktvalidierung werden die Ergebnisse sowohl der automatisierten als auch der manuellen Tests ausgewertet und mit dem geplanten Testabdeckungsplan verglichen.