

IREB Prüfung

Requirements Engineering

Elicitation

Advanced Level

Multiple Choice Prüfung

Vorname:	
Nachname:	
Privatadresse:	
Telefon:	
E-Mail:	
Geburtsdatum:	
Heimatort:	
Geburtsort:	
Fragebogen:	Elicitation_SetPublic_DE_v2.0.0
Lehrplan:	Version 2.0

 bestanden **nicht bestanden**

erreichte Punktzahl

Erläuterung zur Übungsprüfung

Die vorliegende Übungsprüfung dient zur Veranschaulichung echter Prüfungen im Rahmen des IREB Requirements Engineering Advanced Level. Sie kann zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden.

Falls Sie eine Prüfung unter realistischen Bedingungen üben wollen, drucken Sie die vorliegende Übungsprüfung aus und arbeiten diese ohne Zuhilfenahme von Hilfsmitteln wie Seminarunterlagen oder Büchern in 37 Minuten am Stück durch. 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 22,40 der maximal 32 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 und um zu sehen, ob Sie die Übungsprüfung bestanden haben.

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. Konzepte zur strukturierten Planung und Durchführung der Anforderungsermittlung und Konfliktlösung

1. Welche der folgenden Aussagen beschreibt kein Ziel der Anforderungsermittlung sowie der Konfliktlösung? (1 Antwort) A5AP101
1 Punkt

Das Ziel der Anforderungsermittlung und Konfliktlösung ist es, ...

<input type="checkbox"/>	A) ... die Wünsche und Bedürfnisse der Stakeholder zu verstehen.
<input type="checkbox"/>	B) ... passende Techniken einzusetzen.
<input type="checkbox"/>	C) ... die relevanten Anforderungen zu kennen.
<input type="checkbox"/>	D) ... unter den Stakeholdern Konsens bezüglich dieser Anforderungen zu erzielen.

2. In der Planung einer Ermittlungsaktivität für ein Kartenvorverkaufs-System werden die relevanten Elemente durch fünf Aspekte beschrieben. A5KP102
2 Punkte

Welche der folgenden Aussagen bezüglich der Planung einer Ermittlungsaktivität sind korrekte Beispiele für diese Aspekte und welche sind keine korrekten Beispiele?

Korrektes Beispiel

Kein korrektes Beispiel

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Wir möchten die notwendigen Schritte beim Kauf eines Tickets bestimmen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Fünf erfahrene Mitarbeiter der Kartenvorverkaufsstelle werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, um diese Informationen zu liefern.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Wir werden mit ihnen Interviews an ihrem Tätigkeitsort durchführen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Falls es widersprüchliche Meinungen gibt, bitten wir das Management um eine Entscheidung.

2. Anforderungsquellen

3. Die Stakeholdertabelle ist ein Werkzeug für das Stakeholder-Relationship-Management.

A5AP201

1 Punkt

Welche zwei der folgenden Aussagen zu Stakeholdertabellen treffen am meisten zu? (2 Antworten)

<input type="checkbox"/>	A) Das Bandler-und-Grinder-Modell sollte angewendet werden, um Stakeholder in geeigneter Weise zu klassifizieren.
<input type="checkbox"/>	B) Stakeholderinformationen sollten in jedem Projekt dokumentiert und aktuell gehalten werden.
<input type="checkbox"/>	C) Die Stakeholdertabelle ist streng vertraulich und darf nur durch das Projektkernteam eingesehen werden.
<input type="checkbox"/>	D) Eine Stakeholdertabelle ist ein typisches Ergebnis einer Informations-basierten Ermittlungsaktivität.
<input type="checkbox"/>	E) Eine Stakeholdertabelle enthält Stakeholdergruppen oder -rollen. Aus Datenschutzgründen sollte die Tabelle keine konkreten Stakeholdernamen beinhalten.

4. Bei der pragmatischen Identifizierung von Stakeholdern ...(2 Antworten)

A5PP202

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) ... setzt der Requirements Engineer seine Erfahrung im Projektkontext ein.
<input type="checkbox"/>	B) ... verwendet der Requirements Engineer Checklisten für typische Stakeholdergruppen und -rollen.
<input type="checkbox"/>	C) ... bezieht der Requirements Engineer Organisationsstrukturen mit ein.
<input type="checkbox"/>	D) ... macht der Requirements Engineer von der Wiederverwendung bestehender Stakeholderdokumentation Gebrauch.
<input type="checkbox"/>	E) ... analysiert der Requirements Engineer den Produktlebenszyklus.

5. Geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zur Stakeholderdokumentation richtig oder falsch sind: A5KP203
1 Punkt

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Aufgrund von Datenschutzverordnungen muss jegliche Dokumentation über Stakeholder innerhalb von drei Monaten nach Produktivsetzung vernichtet werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Mindmaps können zur Stakeholderdokumentation eingesetzt werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Nach agilen Methoden durchgeführte Projekte erfordern keine Stakeholderdokumentation.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) "Wissensgebiet" ist ein geeignetes Attribut in der Stakeholderdokumentation.

6. Warum ist der Nutzer ein primärer Stakeholder? Wählen Sie den wichtigsten Grund aus. (1 Antwort) A5AP204
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Nutzer interaktiver Systeme stellen sehr hohe Anforderungen.
<input type="checkbox"/>	B) Nutzer von nicht-interaktiven Systemen sind nur schwer verfügbar.
<input type="checkbox"/>	C) Nutzer interaktiver Systeme sind sehr gut verfügbar.
<input type="checkbox"/>	D) Nutzer sind von interaktiven Systemen direkt betroffen.

7. Welche zwei der folgenden Aussagen zu Dokumenten als Anforderungsquellen sind korrekt? (2 Antworten)

A5PP205

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) UML-Modelle sind als Anforderungsquellen nicht geeignet.
<input type="checkbox"/>	B) Geschäftsprozessdokumentation kann relevante Anforderungen enthalten.
<input type="checkbox"/>	C) Schnittstellendokumentation hat als Anforderungsquelle nur sehr eingeschränkten Wert.
<input type="checkbox"/>	D) Systems-Engineering-Projekte haben für gewöhnlich wenige Dokumente als Anforderungsquellen.
<input type="checkbox"/>	E) Verfügbarkeit, Größe, Alter und Relevanz eines Dokuments beeinflussen seinen Wert als Anforderungsquelle.

3. Ermittlungstechniken

8. Welche zwei der folgenden Aussagen zur Befragungstechnik "Interview" sind richtig? (2 Antworten) A5PP301
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Nonverbale Kommunikation sollte vermieden werden, um den Protokollanten nicht zu verwirren.
<input type="checkbox"/>	B) Der Protokollant darf den Interviewer während des Interviews nicht unterbrechen.
<input type="checkbox"/>	C) Der Interviewer sollte alle im Interview zu stellenden Fragen vorab vorbereiten.
<input type="checkbox"/>	D) Während des Interviews sollte der Interviewer erinnerungsfähig, rücksichtsvoll und steuernd sein.
<input type="checkbox"/>	E) Teil der Vorbereitung des Protokollanten ist es, den Interviewleitfaden zu verstehen und wichtige Begriffe des Fachgebiets zu kennen.

9. Welche zwei der folgenden Aussagen bezüglich der Anwendung von Beobachtungstechniken sind nicht korrekt? (2 Antworten) A5PP302
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Besondere Aufmerksamkeit muss auf die mögliche Verzerrung des Wahrgenommenen („Observation Bias“) gelegt werden.
<input type="checkbox"/>	B) Die Ergebnisse können verzerrt werden, wenn die Beobachtung nicht nach den Regeln einer Blindstudie durchgeführt wird ("Lack of blinding bias").
<input type="checkbox"/>	C) Besondere Aufmerksamkeit muss auf die mögliche Vereinfachung durch Voreingenommenheit des Beobachters („Simplification Bias“) gelegt werden.
<input type="checkbox"/>	D) Es ist wichtig, den Unterschied zwischen offenen und geschlossenen Fragen zu kennen.
<input type="checkbox"/>	E) Die Definition der Ergebnisqualität sollte beinhalten, ob es um die Ermittlung qualitativer oder quantitativer Daten geht.

10. Welche der folgenden Aussagen zur Wiederverwendung von Anforderungen sind richtig und welche sind falsch?

A5KP303
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Im Umfeld von Produktlinien ist die Wiederverwendung von Anforderungen eher unüblich.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Anforderungen können nur für vergleichbare Systeme wiederverwendet werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Wiederverwendung von Anforderungen umfasst drei Aspekte: die Ermittlung, die Dokumentation und das Anforderungsmanagement.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Wiederverwendung von Anforderungen kann die Entstehung neuer kreativer Ideen verhindern.

11. Welche der folgenden Regeln trifft nicht für den Einsatz von Brainstorming im Requirements Engineering zu? (1 Antwort)

A5AP304
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Das Übernehmen und Kombinieren von geäußerten Ideen ist erlaubt und erwünscht.
<input type="checkbox"/>	B) Brechen Sie das Brainstorming ab, sobald es genügend Ideen hervorgebracht hat.
<input type="checkbox"/>	C) Klärende Fragen sind zulässig.
<input type="checkbox"/>	D) Freies Assoziieren und visionäres Denken sind ausdrücklich erwünscht.

12. T. Z. Warfel beschreibt acht grundlegende Prinzipien für die Anwendung des Prototyping: A5KP305
1 Punkt

- Entwickeln Sie ein Verständnis für Ihre Benutzergruppe und die Absicht.
- Planen Sie ein wenig – erstellen Sie einen Prototypen für den Rest.
- Definieren Sie Erwartungen.
- Erstellen Sie Skizzen.
- Es geht um einen Prototypen – nicht um die Mona Lisa.
- Wenn sich etwas nicht umsetzen lässt, simulieren Sie es.
- Erstellen Sie nur einen Prototypen von dem, was Sie benötigen.
- Verringern Sie das Risiko – frühzeitig und häufig.

Geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zu Prototyping richtig oder falsch sind.

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Ein skizzierter Prototyp ist besser als ein programmierter Prototyp.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Erwartungen der Stakeholder könnten durch einen auf Papier skizzierten Prototypen enttäuscht werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Um das Prototyping-Trauma zu vermeiden, müssen Sie Ihre Benutzergruppe und ihre Erwartungen verstehen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Prototyping ermöglicht es, verschiedene Lösungen auszuprobieren und aus Feedback zu ihnen zu lernen, wodurch sich Risiken minimieren lassen.

13. Geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zu Szenarien und Storyboards richtig oder falsch sind: A5KP306
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Ein Storyboard ist die textuelle Repräsentation eines konkreten Handlungsablaufs für ein System.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Szenarien und Use Cases stehen üblicherweise im Verhältnis N:1 zueinander.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Szenarien fokussieren sich auf den Gut-Fall eines Ablaufs, während Storyboards die Negativ-Fälle sowie die unerwünschten Anwendungen des Systems beschreiben.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Szenarien werde üblicherweise in späteren Projektphasen eingesetzt.

14. Geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zum Denken in Problemen und Zielen richtig oder falsch sind. A5KP307
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Das Denken in Problemen und Zielen ist eine Technik.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Lösung hat immer einen Bezug zu einem Problem und einem Ziel.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Was für Stakeholder A ein Problem darstellt, kann für Stakeholder B eine Lösung sein.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Das Denken in Problemen und Zielen kann ebenfalls hilfreich sein, um Anforderungskonflikte zu identifizieren und aufzulösen.

15. Welche zwei der folgenden Aussagen zu Modellen als Denkwerkzeuge sind richtig? (2 Antworten)

A5PP308
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Grundsätzlich ist ein Zustandsdiagramm der UML ein schlechteres Denkwerkzeug als ein Klassendiagramm.
<input type="checkbox"/>	B) Die Erstellung eines Modells zusammen mit dem Stakeholder stellt eine implizite Anwendung des Modells als Denkwerkzeug dar.
<input type="checkbox"/>	C) Modelle als Denkwerkzeuge können bei der Strukturierung des Ermittlungsprozesses hilfreich sein.
<input type="checkbox"/>	D) Das Stellen einer Interviewfrage auf Basis eines Modells, das der Requirements Engineer für die Vorbereitung des Interviews genutzt hatte, stellt eine explizite Verwendung eines Modells als Denkwerkzeug dar.
<input type="checkbox"/>	E) Informationen, die sich mit der gewählten Modellierungssprache nicht darstellen lassen, haben keinen negativen Einfluss auf das Modell als Denkwerkzeug.

16. Welche der folgenden Aussagen zu "Mind-Mapping" sind richtig und welche falsch?

A5KP309
1 Punkt

Richtig
Falsch

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Mind-Mapping ist eine lineare oder laterale Darstellungstechnik und dient in der Anforderungsermittlung als Denkwerkzeug.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Informationen, die auf den Zweigen einer Mindmap dargestellt werden, sollten aus Gründen der Verifizierbarkeit in vollständigen Sätzen oder unter Zuhilfenahme einer Anforderungsschablone formuliert werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Mind-Mapping ist eine geeignete Technik für die Dokumentation eines Meetings oder Workshops (Protokoll).
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Der behandelte Sachverhalt ist in einem zentralen Bild in der Mindmap hervorgehoben.

4. Konfliktlösung

17. In vielen Projekten kommen während der Anforderungsermittlung Konflikte zutage. Diese Konflikte können jedoch verdeckt sein und somit schwer zu erkennen. A5PP401
2 Punkte

Welche zwei der folgenden Verhaltensweisen sind typische Indikatoren für einen verdeckten Anforderungskonflikt? (2 Antworten)

<input type="checkbox"/>	A) Abstreiten
<input type="checkbox"/>	B) Budgetüberschreitung
<input type="checkbox"/>	C) Managementbeteiligung
<input type="checkbox"/>	D) Verschleierung
<input type="checkbox"/>	E) Uneinigkeit

18. Ein Anforderungskonflikt weist bestimmte Eigenschaften auf, zum Beispiel die Konfliktart, den Sachverhalt sowie die betroffenen Anforderungen. A5AP402
2 Punkte

Welcher der folgenden Aspekte stellt häufig eine weitere Eigenschaft eines Konflikts dar? (1 Antwort)

<input type="checkbox"/>	A) Gewählte Lösungstechnik
<input type="checkbox"/>	B) Mögliche Alternativen
<input type="checkbox"/>	C) Vorgeschichte des Konflikts
<input type="checkbox"/>	D) Betroffene Software-Komponenten

5. Fähigkeiten eines Requirements Engineers

19. Neben dem Verständnis grundlegender Konzepte und Techniken der Anforderungsanalyse muss ein Requirements Engineer für eine erfolgreiche Ausübung seiner Tätigkeit auch über eine Reihe von Soft Skills verfügen. A5KP501
1 Punkt

Welche der folgenden Eigenschaften sind relevante Soft Skills für einen Requirements Engineer und welche nicht?

Relevant	Nicht relevant	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Flexibilität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Rechenschaftspflicht
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Verantwortung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Neutralität

20. Das Shannon-Weaver-Modell bildet die Basis der Kommunikationstheorie. A5PP502
1 Punkt

Welche zwei der folgenden Konzepte sind Teil dieses Modells?
(2 Antworten)

<input type="checkbox"/>	A) Selbstkundgabe
<input type="checkbox"/>	B) Geteilter Erfahrungsbereich
<input type="checkbox"/>	C) Störung
<input type="checkbox"/>	D) Interpretation
<input type="checkbox"/>	E) Kanal

21. Ein Requirements Engineer organisiert einen Termin, um Entwicklern und Nutzern seine Arbeitsergebnisse zu präsentieren. Während der abschließenden Fragerunde stellt er fest, dass die Mehrheit der anwesenden Entwickler seine Kernaussage nicht richtig verstanden hat.

A5AP503
2 Punkte

Welche der folgenden Aussagen ist der wahrscheinlichste Grund für das Kommunikationsproblem? (1 Antwort)

<input type="checkbox"/>	A) Der Requirements Engineer hat seine Aussage nicht auf die richtige Weise verschlüsselt.
<input type="checkbox"/>	B) Der Requirements Engineer hat die Nachricht auf dem falschen Kanal gesendet.
<input type="checkbox"/>	C) Der Requirements Engineer hat nicht geprüft, ob er mit allen Anwesenden einen für das Verständnis notwendigen Erfahrungsbereich teilt.
<input type="checkbox"/>	D) Der Requirements Engineer hat nicht ausreichend auf Rückmeldung der Anwesenden geachtet.

22. Die Grundlage für Verbesserungen bildet die Selbstreflexion. Für einen Requirements Engineer sind verschiedene Arten der Selbstreflexion relevant.

A5AP504
2 Punkte

Welches der folgenden ist keine relevante Art der Selbstreflexion? (1 Antwort)

<input type="checkbox"/>	A) Prospektive Reflexion
<input type="checkbox"/>	B) Retrospektive Reflexion
<input type="checkbox"/>	C) Begleitende Reflexion
<input type="checkbox"/>	D) Endogene Reflexion

Lösungen zur Übungsprüfung Advanced Level Elicitation

Elicitation_SetPublic_DE_v2.0.0

Frage Nr.	Korrekte Antwort(en)
Frage 1:	B
Frage 2:	A) Korrektes Beispiel B) Korrektes Beispiel C) Korrektes Beispiel D) Kein korrektes Beispiel
Frage 3:	B, D
Frage 4:	A, D
Frage 5:	A) Falsch B) Richtig C) Falsch D) Richtig
Frage 6:	D
Frage 7:	B, E
Frage 8:	D, E
Frage 9:	B, D
Frage 10:	A) Falsch B) Falsch C) Richtig A) Richtig
Frage 11:	B

Frage Nr.	Korrekte Antwort(en)
Frage 12:	A) Falsch B) Richtig C) Falsch D) Richtig
Frage 13:	A) Falsch B) Richtig C) Falsch D) Falsch
Frage 14:	A) Falsch B) Richtig C) Richtig D) Richtig
Frage 15:	C, E
Frage 16:	A) Falsch B) Falsch C) Richtig D) Richtig
Frage 17:	A, D
Frage 18:	C
Frage 19:	A) Richtig B) Falsch C) Richtig D) Richtig
Frage 20:	C, E

Frage Nr.	Korrekte Antwort(en)
Frage 21:	C
Frage 22:	D

