

IREB Prüfung

Certified Professional for Requirements Engineering

Requirements Elicitation

- Practitioner -

Übungsprüfung

Fragebogen:	Set_Public
Releasedatum:	15.02.2024
Lehrplan:	Requirements Elicitation 3.1

Bestanden

Nicht bestanden

Erreichte Punktzahl

Erläuterung zur Übungsprüfung

Die vorliegende Übungsprüfung dient zur Veranschaulichung echter Prüfungen im Rahmen des CPRE Requirements Elicitation – Practitioner –. 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 „Answers to the practice exam DE“ finden Sie die Angabe der korrekten Antworten. Nutzen Sie die Excel-Datei „CorrectionAidForThePracticeExam DE“, 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 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
v2.0.0
EU 1.1
- Das Ziel der Anforderungsermittlung und Konfliktlösung ist es, ...

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

2. In der Planung einer Ermittlungsaktivität für ein Kartenvorverkaufs-System werden die relevanten Elemente durch fünf Aspekte beschrieben. A5KP102
2 Punkte
v2.0.0
EU 1.3
- 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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Fünf erfahrene Mitarbeiter der Kartenvorverkaufsstelle werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, um diese Informationen zu liefern.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Wir werden mit ihnen Interviews an ihrem Tätigkeitsort durchführen.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Falls es widersprüchliche Meinungen gibt, bitten wir das Management um eine Entscheidung.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

2 Anforderungsquellen

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

A5AP201
1 Punkt
v2.0.0
EU 2.2

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

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

A5PP202
1 Punkt
v2.0.0
EU 2.2.1

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

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

A5KP203
1 Punkt
v2.0.0
EU 2.2.3

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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Mindmaps können zur Stakeholderdokumentation eingesetzt werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Nach agilen Methoden durchgeführte Projekte erfordern keine Stakeholderdokumentation.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) "Wissensgebiet" ist ein geeignetes Attribut in der Stakeholderdokumentation.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

A5AP204
1 Punkt
v2.0.0
EU 2.2.4

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

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

A5PP205
1 Punkt
v2.0.0
EU 2.3

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

3 Ermittlungstechniken

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

A5PP301
1 Punkt
v2.0.0
EU 3.1.1

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

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

A5PP302
2 Punkte
v2.0.0
EU 3.1.2

<input type="checkbox"/>	A) Besondere Aufmerksamkeit muss auf die mögliche Verzerrung des Wahrgenommenen („Observation Bias“) gelegt werden.	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	C) Besondere Aufmerksamkeit muss auf die mögliche Vereinfachung durch Voreingenommenheit des Beobachters („Simplification Bias“) gelegt werden.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	D) Es ist wichtig, den Unterschied zwischen offenen und geschlossenen Fragen zu kennen.	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	E) Die Definition der Ergebnisqualität sollte beinhalten, ob es um die Ermittlung qualitativer oder quantitativer Daten geht.	<input type="checkbox"/>

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

A5KP303
2 Punkte
v2.0.0
EU 3.1.3

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

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

A5AP304
1 Punkt
v2.0.0
EU 3.2.1

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

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

A5KP305
1 Punkt
v2.0.1
EU 3.2.3

- Entwickeln Sie ein Verständnis für Ihre Benutzergruppe und deren Absichten.
- Planen Sie ein wenig – erstellen Sie für alles andere Prototypen.
- 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 Prototypen, die 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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Erwartungen der Stakeholder könnten durch einen auf Papier skizzierten Prototypen enttäuscht werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<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.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

A5KP306
2 Punkte
v2.0.0
EU 3.2.4

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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Szenarien und Use Cases stehen üblicherweise im Verhältnis N:1 zueinander.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Szenarien werde üblicherweise in späteren Projektphasen eingesetzt.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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

A5KP307
2 Punkte
v2.0.0
EU 3.3.2

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

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

A5PP308
2 Punkte
v2.0.0
EU 3.3.4

<input type="checkbox"/>	A) Grundsätzlich ist ein Zustandsdiagramm der UML ein schlechteres Denkwerkzeug als ein Klassendiagramm.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	B) Die Erstellung eines Modells zusammen mit dem Stakeholder stellt eine implizite Anwendung des Modells als Denkwerkzeug dar.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	C) Modelle als Denkwerkzeuge können bei der Strukturierung des Ermittlungsprozesses hilfreich sein.	<input checked="" type="checkbox"/>
<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"/>
<input type="checkbox"/>	E) Informationen, die sich mit der gewählten Modellierungssprache nicht darstellen lassen, haben keinen negativen Einfluss auf das Modell als Denkwerkzeug.	<input checked="" type="checkbox"/>

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

A5KP309
1 Punkt
v2.0.0
EU 3.3.5

Richtig

Falsch

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 checked="" type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Mind-Mapping ist eine geeignete Technik für die Dokumentation eines Meetings oder Workshops (Protokoll).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Der behandelte Sachverhalt ist in einem zentralen Bild in der Mindmap hervorgehoben.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
v2.0.0
EU 4.1

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

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

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

A5AP402
2 Punkte
v2.0.0
EU 4.2

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

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

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
v2.0.0
EU 5.1

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Rechenschaftspflicht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Neutralität	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Das Shannon-Weaver-Modell bildet die Basis der Kommunikationstheorie. Welche zwei der folgenden Konzepte sind Teil dieses Modells? (2 Antworten)

A5PP502
1 Punkt
v2.0.0
EU 5.2

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

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
v2.0.0
EU 5.2

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

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

A5AP504
2 Punkte
v2.0.0
EU 5.3

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

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