

Comenzado el	domingo, 11 de agosto de 2024, 09:00
Estado	Finalizado
Finalizado en	domingo, 11 de agosto de 2024, 09:41
Tiempo empleado	40 minutos 54 segundos
Puntos	29,00/30,00
Calificación	9,67 de 10,00 (96,67%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"El objetivo es formar a los ingenieros para que estén capacitados en la utilización de conocimientos tecnológicos generados por la ciencia de la computación para construir productos de software".

La anterior definición se refiere a:

- ☐ a. Ingeniería Electrónica
- ☐ b. Ingeniería en Telemática
- ☒ c. Ingeniería del Software ✔
- ☐ d. Ingeniería en CiberSeguridad

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Ingeniería del Software

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"La base de esta metodología es el modelo lineal secuencial que se repetirá iterativamente".

Corresponde a la metodología conducida por planes:

- ☐ a. Programación Extrema
- ☐ b. Espiral
- ☒ c. Incremental ✔
- ☐ d. Cascada

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Incremental

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La planificación adaptable es una de las características presentes en las metodologías ágiles.

- ☒ Verdadero ✔
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Corresponde a la visión del producto, a sus aspectos desde el punto de vista comercial".

La anterior definición es una de las etapas de la metodología Cascada conocida como:

- ☐ a. Diseño de la arquitectura
- ☐ b. Pruebas
- ☐ c. Codificación
- ☒ d. Definición del software ✔

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Definición del software

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"El objetivo principal del desarrollo de una maqueta del producto es disminuir los riesgos que podría traer la falta de claridad de los requerimientos".

El anterior objetivo es parte de la metodología conducida por planes llamado Prototipado

- ☒ Verdadero ✔
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Lo que se busca modelar es el proceso de agregar, eliminar, modificar o recuperar los objetos de datos obtenidos en la etapa de modelo de datos".

La anterior definición es una de las etapas de la metodología de Desarrollo Rápido de Aplicaciones (DRA) conocida como:

- ☐ a. Generación de aplicaciones
- ☒ b. Modelado de proceso ✓
- ☐ c. Modelo de gestión
- ☐ d. Prueba y entrega

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Modelado de proceso

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En qué fase del Proceso Unificado de Desarrollo del Software se tienen los siguientes artefactos claves: Instaladores, Convertidores de datos, Listado de últimos defectos y resoluciones.

- ☐ a. Elaboración
- ☐ b. Construcción
- ☐ c. Concepción
- ☒ d. Transferencia ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Transferencia

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En qué fase del Proceso Unificado el foco del riesgo se centra en la arquitectura.

- ☐ a. Construcción
- ☐ b. Transferencia
- ☒ c. Elaboración ✓
- ☐ d. Concepción

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Elaboración

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una de las actividades o tareas en la fase de Elaboración del Proceso Unificado consiste en "Entender el ambiente operacional"

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Promueve la toma de decisiones ante la inacción, fomenta una actitud positiva.", la definición anterior se refiere al valor de la metodología de Programación Extrema (XP).

- ☐ a. Simplicidad
- ☐ b. Comunicación
- ☐ c. Respeto
- ☒ d. Coraje ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Coraje

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La práctica primaria de "Espacio de trabajo informativo" en Programación Extrema (XP), están relacionadas a los valores de:

- ☐ a. Retroalimentación, respeto
- ☐ b. Comunicación, respeto
- ☐ c. Respeto, simplicidad
- ☒ d. Comunicación, retroalimentación ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Comunicación, retroalimentación

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Asegurar la entrega continua de productos con valor".

La anterior definición corresponde al principio en Programación Extrema (XP):

- ☒ a. Flujo ✓
- ☐ b. Falla
- ☐ c. Beneficio mutuo
- ☐ d. Mejora

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Flujo

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una de las funciones de este rol en la metodología de SCRUM es de: Define el producto / sistema a construir.

- ☐ a. Project manager
- ☐ b. Team
- ☒ c. Product Owner ✓
- ☐ d. Scrum master

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Product Owner

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Diagrama que muestra el trabajo sin terminar en el marco de trabajo de Scrum". Corresponde al artefacto:

- ☐ a. Product backlog
- ☐ b. Sprint backlog
- ☒ c. Burndown chart ✓
- ☐ d. Increment

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Burndown chart

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Iteración de duración fija entre 15 y 30 días en el marco de trabajo de Scrum", corresponde al flujo de trabajo:

- ☐ a. Sprint planning
- ☐ b. Daily Scrum
- ☐ c. Sprint retrospective
- ☒ d. Sprint ✔

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Sprint

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La ceremonia del Sprint planning en el marco de trabajo de Scrum corresponde a la actividad de planificación de una iteración:

- ☒ Verdadero ✔
- ☐ Falso

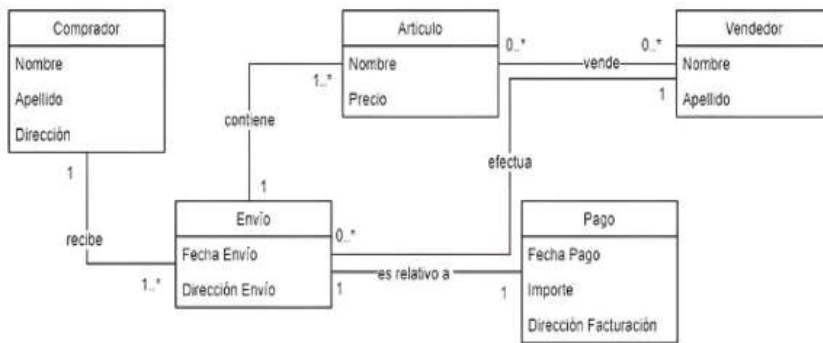
La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La siguiente imagen corresponde a un diagrama de:



Nota: La imagen contiene las siguientes clases de: Comprador, artículo, vendedor, envío y pago, cada una con su respectivas relaciones y atributos.

- ☐ a. Diagrama de secuencias
- ☐ b. Diagrama de actividades
- ☐ c. Diagrama de estados
- ☒ d. Diagrama de clases ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagrama de clases

Pregunta 18

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes diagramas corresponde a un tipo de diagramas estáticos?

- ☒ a. Diagramas de instalación ✓
- ☐ b. Diagramas de estado
- ☐ c. Diagramas de casos de uso
- ☐ d. Diagramas de actividades

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagramas de instalación

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes diagramas corresponde a un tipo de diagramas dinámicos?

- ☒ a. Diagramas de comunicación ✔
- ☐ b. Diagramas de clases
- ☐ c. Diagramas de paquetes
- ☐ d. Diagramas de componentes

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagramas de comunicación

Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Muestra la funcionalidad ofrecida por el sistema desde la perspectiva de los actores externos y la relación entre estas funcionalidades".

La anterior definición corresponde al tipo de diagrama de UML denominado como:

- ☐ a. Diagrama de clases
- ☒ b. Diagrama de casos de uso ✔
- ☐ c. Diagrama de actividades
- ☐ d. Diagrama de estado

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagrama de casos de uso

Pregunta 21

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Observe la siguiente representación de asociación entre 2 objetos.



Seleccione la opción que contenga un escenario que podría darse dado el modelo del diagrama anterior.

Nota: La imagen contiene dos clases: Casa con una relación de uno y Persona con una relación representada por un asterisco.

- ☐ a. Dos casas con una misma persona.
- ☐ b. Una misma persona en una o más casas
- ☐ c. Todo lo expresado por cualesquiera de las otras tres opciones planteadas como respuestas de esta pregunta.
- ☒ d. Una casa puede tener una o muchas personas. ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Una casa puede tener una o muchas personas.

Pregunta 22

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Seleccione la opción que contiene el tipo de requerimiento que brinda el cómo debe funcionar un sistema en relación con su ambiente operacional.

- ☐ a. Requerimientos externos
- ☒ b. Requerimientos no funcionales ✓
- ☐ c. Requerimientos funcionales
- ☐ d. Requerimientos de organización

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Requerimientos no funcionales

Pregunta 23

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el caso de un sistema para Reserva de Vuelos, se especifica el requerimiento:

“El sistema debe permitir a los usuarios buscar vuelos por fecha y destino”.

El anterior requerimiento corresponde a:

- ☐ a. Requerimientos no funcionales
- ☐ b. Requerimientos externos
- ☐ c. Requerimientos de organización
- ☒ d. Requerimientos funcionales ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Requerimientos funcionales

Pregunta 24

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

“Permite analizar la reacción del usuario ante la propuesta que tiene el equipo que desarrollará el sistema. Se pueden definir tres tipos de estas técnicas: pasivas, activas e interactivas”.

El anterior enunciado corresponde a una de las técnicas utilizadas en el relevamientos de requerimientos.

- ☐ a. Simulación de usuario
- ☐ b. Entrevistas
- ☒ c. Historietas ✓
- ☐ d. Prototipado

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Historietas

Pregunta 25

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"No se puede dividir más, sin perder la información".

La anterior definición corresponde a una de las propiedades de las reglas de negocio conocida como:

- ☐ a. Compacto
- ☒ b. Atómica ✓
- ☐ c. Inequívoca
- ☐ d. Compatible

Respuesta correcta

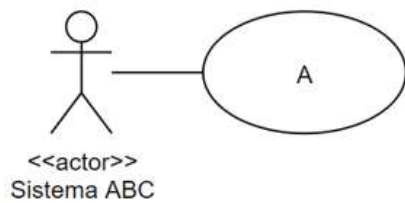
La respuesta correcta es: Atómica

Pregunta 26

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Observe el siguiente diagrama de casos de uso.



El diagrama anterior es incorrecto pues para actores que no son personas debe usarse una notación alterna.

Nota: El diagrama anterior representa al actor Sistema ABC mediante una figura humana.

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✗

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 27

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El orden correcto en las fases de una prueba es el siguiente:

- ☒ a. Inicio, ejecución, verificación y cierre. ✓
- ☐ b. Verificación, inicio, cierre y ejecución.
- ☐ c. Inicio, verificación, ejecución y cierre.
- ☐ d. Ejecución, cierre, inicio y verificación.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Inicio, ejecución, verificación y cierre.

Pregunta 28

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

"Detectar errores en los datos, lógica y algoritmos".

La anterior definición corresponde a uno de los objetivos en los niveles de pruebas de software denominado:

- ☐ a. Pruebas de sistema
- ☐ b. Pruebas funcionales
- ☒ c. Pruebas unitarias ✓
- ☐ d. Pruebas de aceptación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Pruebas unitarias

Pregunta 29

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Seleccione la opción que contiene el tipo de prueba del software que está orientado a probar el funcionamiento con datos masivos.

- ☐ a. Pruebas de seguridad
- ☐ b. Pruebas de usabilidad
- ☐ c. Pruebas de estrés
- ☒ d. Pruebas de volumen ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Pruebas de volumen

Pregunta 30

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

“Este método se diseña a partir de la estructura y lógica del software”. Podemos decir que con esa definición estábamos hablando del método de “caja blanca” en pruebas del software.

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'