

✓ Control de lectura - Prácticas ágiles en la gestión del proyecto - ⌚ 15'

Fecha de entrega No hay fecha de entrega

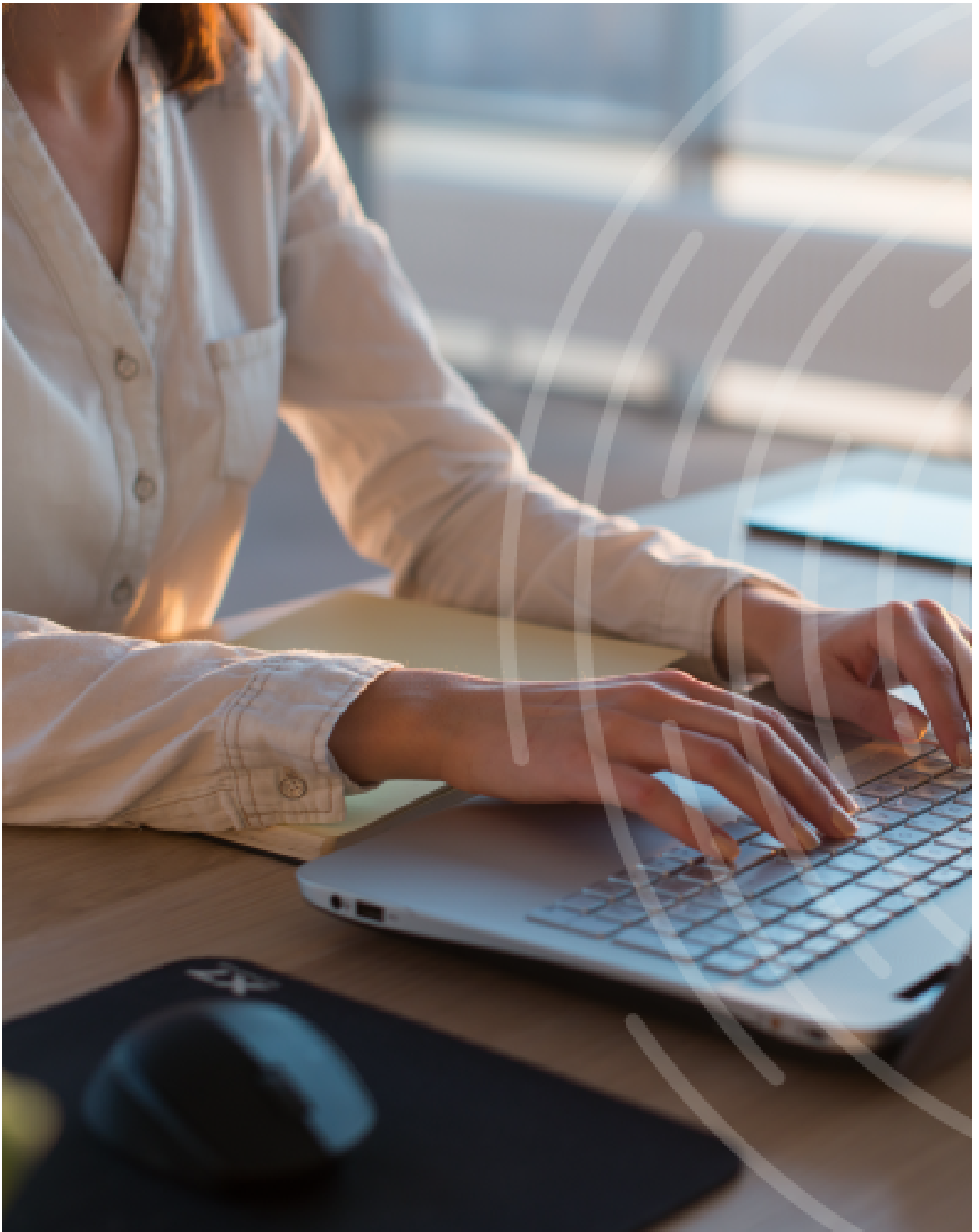
Puntos 10

Preguntas 4

Límite de tiempo 15 minutos

Intentos permitidos 2

Instrucciones



Estimado alumno, a continuación se plantean una serie de preguntas en las cuales usted deberá indicar acuerdo a lo aprendido en el cursado.

Tenga en cuenta que, para aprobar esta actividad, debe obtener una calificación mayor o igual al porcen curso y que tiene dos oportunidades para realizarla.

¡Éxito!

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MANTENER	Intento 2	4 minutos	10 de 10
MÁS RECIENTE	Intento 2	4 minutos	10 de 10
	Intento 1	10 minutos	5 de 10

Puntaje para este intento: **10** de 10
Entregado el 26 de ene en 21:29
Este intento tuvo una duración de 4 minutos.

Pregunta 1

2.5 / 2.5 pts

¿En qué artefactos de los proyectos ágiles se puede visualizar el alcance global del proyecto y lo que resta completar?

●

El Mapa de Historias de Usuario (User Story Map) y el listado de Pendientes de Producto (Product Backlog).

¡Correcto!

En proyectos ágiles, el alcance se define mediante el Mapa de Historias de Usuario (User Story Map) y el listado de Pendientes de Producto (Product Backlog). La Lista de Trabajo Pendiente de la Iteración o del Sprint (Sprint Backlog) contiene sólo el alcance de la iteración a realizarse o en curso. El Burndown Chart contiene el progreso del equipo en el desarrollo del incremento de producto del sprint.



El Mapa de Ruta del Producto (Product Roadmap) y la Lista de Trabajo Pendiente de la Iteración o del Sprint (Sprint Backlog).



La Lista de Trabajo Pendiente del Producto (Product Backlog) y La Lista de Trabajo Pendiente de la Iteración o del Sprint (Sprint Backlog).



La Lista de Trabajo Pendiente de la Iteración o del Sprint (Sprint Backlog) y el diagrama de trabajos pendientes (Burndown Chart).

Pregunta 2

2.5 / 2.5 pts

Usted está comenzando un nuevo proyecto ágil y ha convocado a todos los interesados clave a una reunión de inestancia del proyecto. En este taller se busca definir la visión compartida del valor que el proyecto debería proveer al negocio. Es posible que estos interesados no tengan una segunda oportunidad de reunirse todos juntos. ¿Qué es lo mejor que Usted podría recomendar para aprovechar este tiempo?



Escribir las épicas y las historias de Usuario.



Escribir un "Elevator Pitch".

¡Correcto!

El Elevator Pitch es una sentencia breve que describe los objetivos o metas del proyecto, los beneficios que se espera obtener y las características principales. Esta sentencia suele usarse en el acta de constitución del proyecto ágil. Comenzar a crear la Lista de Trabajo Pendiente del Producto (Product Backlog) es posterior y las Épicas e Historias de Usuario serán desarrolladas posteriormente por el equipo. Pedirles que expliquen claramente sus requisitos es ambiguo.

☐ Pedirles que expliquen claramente sus requisitos.

☐ Comenzar a elaborar la Lista de Trabajo Pendiente del Producto (Product Backlog).

Pregunta 3

2.5 / 2.5 pts

En su primer proyecto ágil, el equipo le informa al líder coach que van a realizar una sesión de Planificación Poker (Planning Poker) para planificar la próxima iteración. ¿Qué está queriendo obtener con esta sesión el equipo?

☐ El tiempo que va a llevar la próxima iteración.

☐ Las historias de usuario prioritarias para esta iteración.

☒ El tamaño relativo del trabajo de la iteración.

Planificación Poker (Planning Poker) es una técnica que permite estimar los puntos de historia de usuario, lo cuál determina el tamaño relativo de trabajo, en este caso de la iteración. No se modifica el tiempo que durará la iteración ni tiene que ver con la prioridad de las historias de usuario. Tampoco está relacionada con la velocidad del equipo.

¡Correcto!

☐ La velocidad del equipo.

Pregunta 4

2.5 / 2.5 pts

En su primer proyecto ágil, la líder coach le pregunta al equipo cuál es su velocidad. ¿Qué de lo siguiente no es verdadero respecto a la velocidad del equipo?

¡Correcto!



La velocidad del equipo generalmente es más alta en las primeras iteraciones.

La velocidad del equipo se define como la cantidad de puntos de historias de usuario que se completan en cada iteración. En las primeras iteraciones, normalmente el equipo no tiene tanto conocimiento ni práctica con el contexto del proyecto, por lo que la velocidad suele ser menor.



La velocidad del equipo se calcula dividiendo los puntos de historia de usuarios por el tiempo de duración de la iteración.



La velocidad promedio del equipo permite pronosticar cuándo se completará el proyecto.



La velocidad del equipo no se debe comparar entre los diferentes equipos.

Puntaje del examen: **10** de 10