

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [75.18/75.44/95.24](#) / [General](#) / [Parcialito 04/09](#)

**Comenzado el** miércoles, 4 de septiembre de 2024, 17:14

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** miércoles, 4 de septiembre de 2024, 17:20

**Tiempo empleado** 5 minutos 49 segundos

**Calificación** 10,00 de 10,00 (100%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 2,00  
sobre 2,00

Teniendo en cuenta el capítulo "Product Discovery", de Federico Zuppa:

¿Por qué es importante que los desarrolladores entiendan el modelo de negocio de la empresa para la que trabajan?

Seleccione una:

- ☒ a. Para diseñar productos que satisfagan las necesidades del negocio ✓
- ☐ b. Para comunicarse mejor con los clientes
- ☐ c. Para poder implementar las últimas tecnologías

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Para diseñar productos que satisfagan las necesidades del negocio

Pregunta 2


Correcta

Se puntúa 2,00  
sobre 2,00

Del artículo "How to Identify Project Stakeholders", de Fahad Usmani:

La gestión de interesados/stakeholders se realiza

Seleccione una:

- ☒ a. La identificación se realiza al principio del proyecto, y luego se los gestiona durante todo el desarrollo del mismo,  pudiendo hallarse más interesados en cualquier momento del proyecto
- ☐ b. Al principio del proyecto, ya que necesitamos conocer quiénes son para que el proyecto satisfaga sus expectativas
- ☐ c. Cada vez que un interesado presenta un pedido o queja al equipo del proyecto

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: La identificación se realiza al principio del proyecto, y luego se los gestiona durante todo el desarrollo del mismo, pudiendo hallarse más interesados en cualquier momento del proyecto

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 2,00  
sobre 2,00

Teniendo en cuenta el artículo "Lean Inception", del blog de Paulo Caroli:

¿Por qué el autor diseñó el Lean Inception?

Seleccione una:

- ☐ a. Para proporcionar una alternativa a las metodologías de desarrollo en cascada
- ☒ b. Para agilizar el proceso inicial de los proyectos ágiles ✓
- ☐ c. Para crear un nuevo marco de trabajo para la gestión de proyectos
- ☐ d. Para reducir la dependencia de herramientas de control de versiones

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Para agilizar el proceso inicial de los proyectos ágiles

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 2,00  
sobre 2,00

Teniendo en cuenta el artículo "The New User Story Backlog is a Map", de Jeff Patton

Según el autor, el USM sirve como herramienta visual y por lo tanto:

Seleccione una:

- ☐ a. Hay que conservar solamente la parte del release que estamos desarrollando para no confundir con aspectos ya desarrollados y entregados
- ☒ b. Hay que conservarlo como un radiador de información durante el desarrollo del producto ✓
- ☐ c. Hay que usarlo para una planificación inicial y luego se lo traslada al backlog plano

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Hay que conservarlo como un radiador de información durante el desarrollo del producto

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 2,00  
sobre 2,00

Teniendo en cuenta el video de Pablo Tortorella y Damián Buonamico, “¿Qué es el User Story Mapping?”

¿Cuáles son los beneficios de usar el User Story Mapping?

Seleccione una:

- ☐ a. Permite una mejor comprensión del proceso del usuario
- ☐ b. Facilita la comunicación entre las partes interesadas en un proyecto
- ☐ c. Ayuda a priorizar las funcionalidades de un producto
- ☒ d. Todas las anteriores. ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Todas las anteriores.

◀ Trabajos Practicos

Ir a...