

✓

¡Felicitaciones! ¡Aprobaste!

Calificación recibida

100 %

Para Aprobar 80 % o más

Ir al siguiente elemento

1. ¿El gerente de proyectos debe hacer preguntas abiertas al utilizar cuál de las siguientes destrezas interpersonales?

1 / 1 punto

- ☐ Comprensión de las herramientas
- ☒ Escucha empática

✓ **Correcto**

Al hacer preguntas abiertas, el gerente de proyectos puede entender las frustraciones de alguien y abordarlas mediante una solución beneficiosa para ambas partes. También es útil que haga preguntas abiertas cuando negocie y trate de crear confianza.

- ☒ Creación de confianza

✓ **Correcto**

Feedback: Al hacer preguntas abiertas, es más probable que el gerente de proyectos cree confianza, ya que sus compañeros de equipo se sentirán mejor comprendidos. También es útil que haga preguntas abiertas cuando negocie y escuche.

- ☒ Negociación

✓ **Correcto**

Al hacer preguntas abiertas durante una negociación, el gerente de proyectos puede comprender mejor las necesidades y perspectivas de la persona con la que negocia. Una mejor comprensión ayudará a crear una asociación exitosa. También es útil que haga preguntas abiertas cuando escuche y trate de crear confianza.

2. ¿Cuándo es el momento óptimo para enviar una encuesta de opinión?

1 / 1 punto

- ☐ Solo antes del lanzamiento de un producto o servicio
- ☒ Tanto antes como después del lanzamiento de un producto o servicio
- ☐ Solo después del lanzamiento de un producto o servicio

✓ **Correcto**

Enviar encuestas antes del lanzamiento puede ayudarte a realizar mejoras antes de la adopción masiva por los clientes. Realizar encuestas después del lanzamiento puede ayudarte a medir el éxito y a realizar mejoras futuras.

3. ¿Cuáles son los objetivos principales de una prueba de aceptación de usuarios (UAT)? Selecciona todas las opciones que correspondan.

1 / 1 punto

- ☒ Demostrar que el producto, servicio o proceso se comporta de formas previstas en escenarios del mundo real

✓ **Correcto**

La UAT permite al equipo recopilar información detallada sobre cómo los usuarios interactúan con un producto, servicio o proceso en condiciones que simulan el mundo real.

- ☒ Confirmar que el producto, servicio o proceso funciona como se deseaba

✓ **Correcto**

Cuando una función tiene el desempeño deseado durante el proceso de prueba, el equipo puede estar más seguro de que el producto, servicio o proceso funcionará correctamente una vez que se lance.

- ☐ Convencer a los clientes potenciales de que utilicen el nuevo producto, servicio o proceso

- ☒ Identificar los problemas que deben abordarse antes de considerar que el proyecto está completo

✓ **Correcto**

Durante la UAT, el equipo registrará cualquier problema técnico que los usuarios puedan haber tenido. También registrará cualquier solicitud de cambio de los usuarios. El equipo puede usar esta información para mejorar el producto, servicio o proceso.

4. Como gerente de proyectos que ejecuta una prueba de aceptación de usuarios (UAT), los guías a través de una secuencia de pasos para cumplir tareas inherentes al producto. ¿Cuál es la condición para estos pasos?

1 / 1 punto

- ☐ Los criterios de aceptación
- ☒ El recorrido crítico para el usuario (casos de prueba)
- ☐ La encuesta de opinión
- ☐ Los casos extremos

✓ **Correcto**

El recorrido crítico para el usuario les brinda a los usuarios una representación visual o una maqueta de su producto o les pide que realicen una demostración.

5. ¿Cuáles de las siguientes son las mejores prácticas para ejecutar una UAT eficaz? Selecciona todas las opciones que correspondan.

1 / 1 punto

- ☒ Escribir los guiones de la UAT en función de las historias de usuarios

✓ **Correcto**

La historia de usuario es una explicación general e informal de una función redactada desde la perspectiva del usuario final. También es necesario definir y anotar los criterios de aceptación y crear casos de prueba para cada elemento sometido a prueba.

- ☒ Crear casos de prueba para cada elemento sometido a prueba

✓ **Correcto**

El caso de prueba es una secuencia de pasos y sus resultados previstos. I (Los términos *caso de prueba* y *recorrido crítico para el usuario* pueden usarse indistintamente). También es necesario definir y anotar los criterios de aceptación y redactar guiones de UAT basados en las historias de los usuarios.

- ☒ Definir y anotar los criterios de aceptación

✓ **Correcto**

Los gerentes de proyecto deben anotar los criterios de aceptación para cada elemento que deseen probar. También deben crear casos de prueba para cada elemento sometido a prueba y redactar guiones de UAT basados en historias de usuarios.

- ☐ Determinar las credenciales y los permisos de acceso del usuario el día de la prueba

- ☐ Permitir que los usuarios decidan su propio plan para el proceso de prueba