

Comenzado el sábado, 17 de octubre de 2020, 15:07

Estado Finalizado

Finalizado en sábado, 17 de octubre de 2020, 15:59

Tiempo empleado 52 minutos 31 segundos

Calificación 86,0 de 100,0

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 2,5 sobre 2,5

Velocidad es una estimación de cuanto trabajo puede completarse en un periodo de tiempo dado, basado en la cantidad de tiempo ideal disponible del equipo.

Seleccione una:

- ☐ a. Verdadero
- ☒ b. Falso ✓

Pregunta **2**

Incorrecta

Puntúa 0,0 sobre 2,5

El product backlog es:

Seleccione una:

- ☐ a. Una lista de requerimientos
- ☒ b. Mantenido por el product owner ✗
- ☐ c. Cualquiera puede agregar un requerimiento
- ☐ d. Todas las anteriores
- ☐ e. Ninguna de las anteriores
- ☐ f. A y B

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 2,5 sobre 2,5

¿Cuándo debería realizarse una reunión de Retrospectiva?

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones de abajo
- ☐ b. Al principio de cada release
- ☒ c. Al final de cada Sprint ✓
- ☐ d. Al principio de cada Sprint

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 2,5 sobre 2,5

¿Cuál de los eventos de Nexus consta de 3 partes?

Seleccione una:

- ☐ a. Nexus Daily Scrum
- ☐ b. Nexus Sprint Planning
- ☒ c. Nexus Sprint Retrospective ✓
- ☐ d. Nexus Sprint Review

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

¿Cuál es la cantidad máxima de equipos que pueden ser administrados con el framework NEXUS?

Seleccione una:

- ☐ a. 5
- ☒ b. 9 ✓
- ☐ c. 15
- ☐ d. No hay límite máximo de equipos

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Una buena prueba de software

Seleccione una:

- ☐ a. Es exhaustiva
- ☐ b. Verifica el correcto funcionamiento de todos los requerimientos
- ☒ c. Encuentra defectos ✓
- ☐ d. B y C

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Partición de equivalencias es:

Seleccione una:

- ☐ a. Una técnica de caja negra usada solamente por los desarrolladores.
- ☐ b. Una técnica de caja negra que solo puede ser usada durante system testing
- ☒ c. Una técnica de caja negra apropiada para todos los niveles de testing ✓
- ☐ d. Una técnica de caja blanca apropiada para testeo de componentes.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Esta técnica de testing examina la estructura básica de un programa y deriva los datos de testeo desde la lógica del programa, asegurándose que todas las sentencias y condiciones se ejecutan al menos una vez.

Seleccione una:

- ☐ a. Testing de caja negra
- ☐ b. Testing de aceptación por parte del usuario
- ☐ c. Estrategia de mitigación de errores por azar
- ☒ d. Testing de caja blanca ✓

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

El Testing de caja negra es: Testing basado en el análisis de la especificación de una porción del software sin referencia a su estructura interna.

Seleccione una:

- ☒ a. Verdadero ✓
- ☐ b. Falso

Pregunta **10**

Incorrecta

Puntúa 0,0
sobre 2,5

Pedro es el PO de un nuevo proyecto, quiere completar el Product Backlog y crear la lista inicial de user stories y requerimientos. ¿Qué debería hacer para obtener esa lista?

Seleccione una:

- ☒ a. Realizar un workshop de requerimientos con el usuario. ✗
- ☐ b. Una sesión de torbellino de ideas con el equipo
- ☐ c. Identificar riesgos
- ☐ d. A y B

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

El Product Owner está en un workshop con el Cliente. El Cliente le explica que el caso de negocio ha cambiado y que algunos de los requerimientos futuros ya no serán incluidos. ¿Qué debería hacer el Product Owner?

Seleccione una:

- ☐ a. Nada.
- ☐ b. Bajar las prioridades de esos requerimientos y moverlos al final del Product Backlog.
- ☒ c. Remover los requerimientos del Product Backlog. ✓
- ☐ d. Decirle al Cliente que es demasiado tarde y que los requerimientos serán implementados.
- ☐ e. Reclamar que el Cliente no sabe lo que quiere.

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Juan, el Scrum Master del equipo, organiza una Retrospective Meeting. Juan, el equipo y el Product Owner se reúnen en una habitación separada. El equipo es bastante nuevo. ¿Cómo debería Juan comenzar?

Seleccione una:

- ☐ a. Comenzar directamente con el tema y preguntar que fue mal durante el Sprint.
- ☒ b. Comenzar la sesión recordando a cada uno los objetivos y las reglas de la reunión. ✓
- ☐ c. Tomar un marcador, ir al pizarrón y preguntar que anduvo mal durante el Sprint.
- ☐ d. Preguntar a cada uno en la habitación una breve frase que represente como se sintió en el último Sprint.
- ☐ e. Dejar que el Product Owner empiece la sesión

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Pedro es el PO de un nuevo proyecto de software. El quiere completar el Product Backlog y crear la lista inicial de user stories y requerimientos. ¿Qué criterio debería considerarse mientras escribe la lista inicial de items?

1. User stories que describen explícitamente las funcionalidades requeridas por el cliente.
2. Requerimientos que manejan detalles de la plataforma de software a utilizar.
3. Requerimientos no funcionales importantes como escalabilidad, performance, etc.
4. Requerimientos con respecto a la interfaz de usuario.
5. User stories requeridas para entender el concepto principal del producto.
6. Requerimientos para el modelo de base de datos subyacente.

Seleccione una:

- ☐ a. Todas las anteriores
- ☒ b. 1 y 5 ✓
- ☐ c. 1 y 3
- ☐ d. 1, 3 y 5

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

En una reunión de retrospectiva el equipo reclama que tiene un grupo de user stories para implementar y que todavía no sabe mucho acerca de la estrategia de release detrás de esas actividades. ¿Qué debería hacer el Product Owner?

Seleccione una:

- ☐ a. Nada.
- ☐ b. Explicar la estrategia al Scrum Master.
- ☒ c. Crear un Plan de Release que muestra las prioridades de las user stories y sus fechas de release. ✓
- ☐ d. Invitar a una reunión para explicar la estrategia.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

La visión de manufactura analiza la calidad desde la perspectiva del equilibrio entre costos y diseño

Seleccione una:

- ☐ a. Verdadero
- ☒ b. Falso ✓

Respuesta correcta

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

Para hacer aseguramiento de calidad de proceso en un proyecto es necesario que el proyecto tenga un proceso definido de antemano

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

El foco de la mejora continua en los proyectos de gestión Ágil está puesto únicamente en la mejora del producto que se le entregará al cliente

Seleccione una:

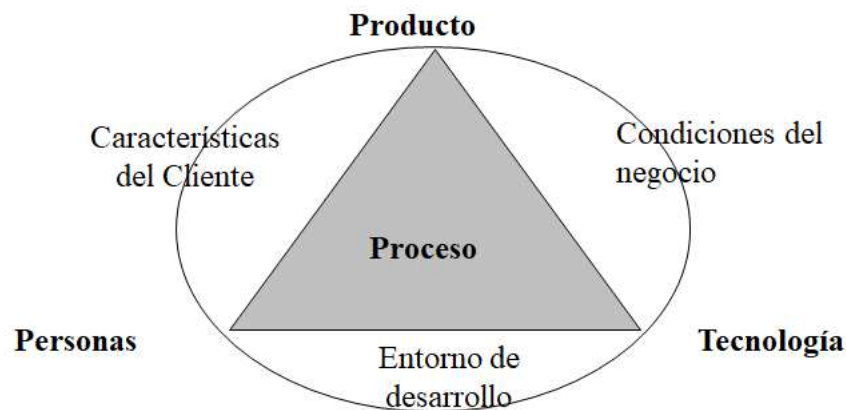
- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

Pregunta **18**

Finalizado

Puntúa 22,0
sobre 25,0

Explique lo que representa el siguiente gráfico y la razón por la que se plantea que el proceso es el único factor controlable en la mejora de la calidad del software



A la calidad de proceso la hacemos primero entendiendo que el proceso tiene que ser adaptado, personalizado a cada proyecto en particular. En este gráfico vemos que el proceso se ve englobado por su entorno de desarrollo, las características del cliente y las condiciones particulares del negocio, es por esto por lo que el proceso tiene como característica que de alguna manera es el único factor involucrado en la construcción de software que uno lo puede controlar. Porque a las características del producto no las controlamos nosotros, ni a los clientes, ni a las personas, ni a la tecnología. En cambio, al proceso sí. Con controlar el proceso puedo decir "saco esto, o pongo esto" y eso me permite a mi probar e ir mejorando mi proceso (en SCRUM, por ejemplo, la ceremonia que se fija en la calidad de proceso es la Retrospectiva) . Por esto es muy importante las incidencias de las personas en el proceso porque ellos ayudan a que el proceso sea mejor (o peor).

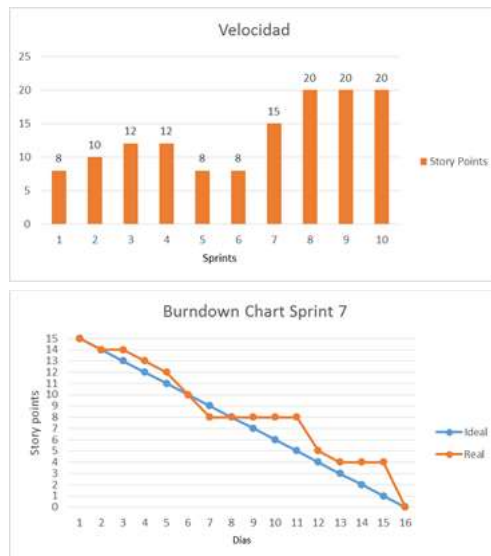
Comentario:

Pregunta **19**

Finalizado

Puntúa 19,0
sobre 25,0

Suponiendo un desarrollo ágil, analice en los siguientes gráficos el comportamiento del proyecto manifestado en los mismos y explique detalladamente la interpretación que hace luego del análisis:



La velocidad, es la métrica de SCRUM que más se usa, porque es concreta, es decir, no se estima. Se calcula sumando los puntos de historia de las user stories que terminó el equipo de desarrollo en el sprint.

En ese primer gráfico se ve que en los primeros **4 sprints** se realiza una leve suba de velocidad, pero luego en los **sprints 5 y 6** decae el rendimiento del equipo de desarrollo en términos de velocidad. Esto puede deberse a una mala interpretación del equipo de desarrollo sobre lo que es capaz de hacer en un sprint. Luego en los últimos **4 sprints** ocurre una suba aun mayor de velocidad. Quizás con una mejor comunicación y una mejor capacidad del equipo para reaccionar y tomar medidas correctivas, esa situación de bajada se solucionó y el rendimiento del equipo aumentó. También pone en evidencia un mejor manejo de riesgos, lo que les facilitó aumentar la velocidad en esos últimos sprints. Si la velocidad se vuelve estable (como en los sprints 3 y 4 y los sprints 8, 9 y 10) esto implica que va a ser más fácil estimar la capacidad en el próximo sprint.

El **Burndown Chart** es un gráfico que nos sirve para poder medir el progreso, ya que la gerencia necesita datos acerca del progreso del sprint en este caso.

En este gráfico, en el **sprint 7** lo que vemos que la relación entre la situación ideal y real se parecen bastantes, donde hubieron leves momentos donde lo real era mayor a lo ideal (sobre todo en los días 9, 10 y 11). Pero acá se ve que utilizaron buenas técnicas de estimación, buena velocidad de desarrollo (lograron completar los 15 story points que se dispusieron a hacer), buen manejo de los impedimentos en aquellos días complicados, buen manejo de la división y asignación de tareas.

Comentario:

donde hubieron leves momentos donde lo real era mayor a lo ideal (sobre todo en los días 9, 10 y 11) ??? que significa eso??

Incompleto

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

¿A que métrica corresponde esta definición?: "Relación entre el tiempo dedicado a trabajar en un elemento y el tiempo total del proceso"

Seleccione una:

- ☐ a. Tiempo de Ciclo
- ☐ b. Tiempo de Tocado
- ☐ c. Tiempo de Entrega
- ☒ d. Eficiencia de Ciclo ✓

Pregunta **21**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

El sistema Just in Time (JIT) significa: "Producir lo que el cliente desea, cuando lo desea, con la calidad necesaria y al menor costo posible".

Seleccione una:

- ☒ a. Verdadero ✓
- ☐ b. Falso

Pregunta **22**

Correcta

Puntúa 2,5
sobre 2,5

¿En cuál de estos principios Lean se basa Kanban?

Seleccione una:

- ☒ a. Ver el todo ✓
- ☐ b. Contratación continua de personal
- ☐ c. Inflexibilidad
- ☐ d. Estimación de Esfuerzos

[◀ Información para el segundo parcial](#)

Ir a...

[Segundo Parcial Práctico - Tema Grupo B](#)

