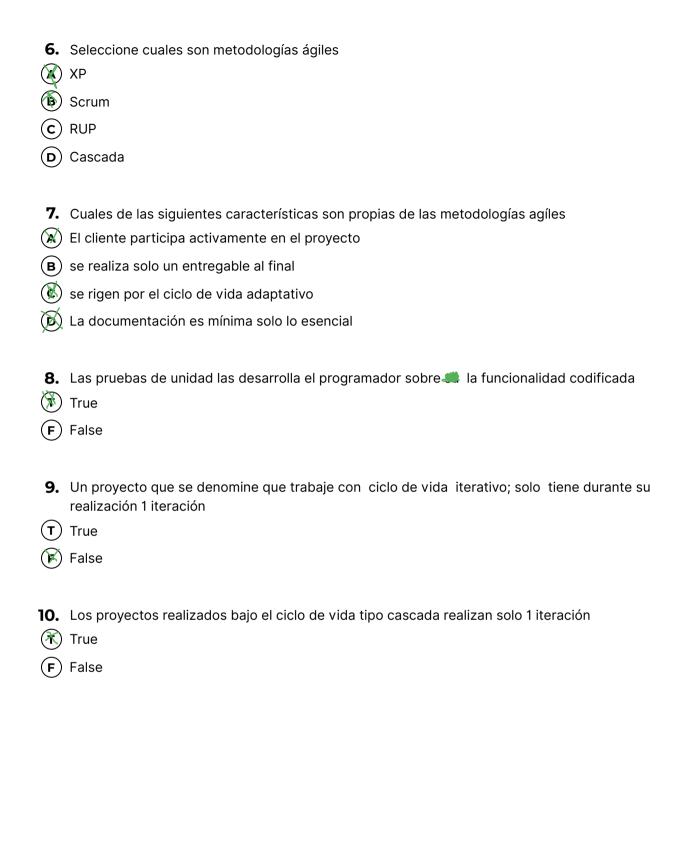


Name	
Date	

## Proyectos y metodologias de desarrollo de software

Score		

1. (F)	En un software realizado con metodologias agiles(ciclo adaptativo) se hacen varios entregables True False
2. (T)	Los proyectos adaptativos definen el alcance desde etapas tempranas True False
3. (F)	Un proyecto adaptativo define el alcance del proyecto por fases o entregables True False
4. A B C	La persona dentro del equipo de desarrollo encargada de diseñar la solución estructural del software para cumplir los requisitos funcionales y no funcionales es?  El cliente  El jefe de proyectos  El líder técnico  El arquitecto de software
(A) (B) (C)	La fase del proyecto donde los inversionistas examinar la viabilidad del proyecto segun PMI Planeación Ejecución Monitoreo y control Inicio





#### Name \_\_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

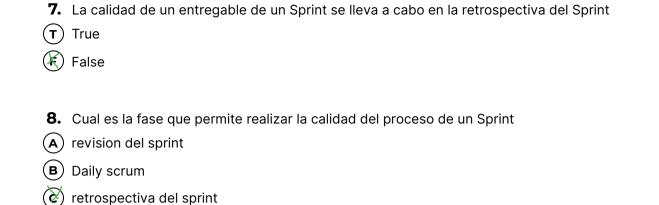
#### Scrum

🕅 True

**F** False

Score \_\_\_\_\_

1. (**) (F)	Scrum tiene como valor la transparencia, todo se debe socializar True False
2. A B C D	En cual de estos artefactos encontramos priorizados las características o requerimientos Sprint backlog Sprint Product backlog Burnchart
<b>3.</b> (T)	El cliente no estan relevante durante todo el proceso del proyecto de software True False
4. (A) (E) (C)	Que personaje en Scrum determina la priorización de las características o los requerimientos del proyecto de software  Scrum master  Product owner equipo de desarrollo
5. A B O D	El artefacto que es indispensable para la revisión periódica en la fase de ejecucion de un sprint es?  Sprint planning  La historia de usuario  Daily Scrum  Sprint backlog
6.	En el sprint backlog se puede definir las tareas con sus tiempos y sus recursos para cumplicon las características seleccionadas del Sprint



- 9. La planeación de un Sprint es la fase donde se ejecutan las tareas del Sprint
- True

(**D**) Planeación de un Sprint

- (R) False
- 10. Señale cuales de estas afirmaciones son ciertas
- (A) En Scrum las entregas de valor se realizan al final
- (B) Un pilar del Scrum es la mejora continua
- El Scrum trabaja por ventanas de tiempo llamados Sprints
- (D) La reunión constante entre los miembros de un equipo no es necesaria



Name	
Date	

### velocidad y puntos de historias

La necesidad o funcionalidad que se necesita

(E) El tipo de salida

Score \_\_\_\_\_

1.	Que componentes tiene una historia de usuario?
	Confirmación
B	Tiempo
<b>(E)</b>	Ficha
<b>(b)</b>	Conversación
E	Cortesía
2.	Cuales de estas técnicas se pueden emplear para estimar los puntos de una historia de usuario?
X	Emplearía la técnica de planning poker
	Asignación de puntos por un experto
<b>(c)</b>	Asignación de puntos por el product owner
D	La asignación de puntos la asignaría un cliente
3.	Que elemento se emplea para estimar el esfuerzo de una historia de usuario?
A	Tiempo de historia
B	Velocidad
(E)	Punto de historia
D	Historia terminada
E	Ninguna de las anteriores
4.	La redacción de una historia de usuario debe contener
A	Los datos de entrada
B	El Rol
$\widetilde{\mathbb{C}}$	La finalidad

<b>5.</b>	Juan es un Scrum master de un proyecto de software y le toca liderar a un equipo que nunca a trabajado junto; que decisión debería tomar juan para estimar la velocidad del equipo?  Preguntar a cada integrante lo que sabe hacer
$\bigcirc$	Determinar la velocidad de acuerdo a la experiencia del mejor miembro del equipo
<b>(E)</b>	Determinar a partir de los primeros sprints la velocidad promedio y de acuerdo a ese dato trabajar el resto de sprints
D	Determinar un valor de acuerdo a su experiencia para todos los Sprints
6. <b>%</b> <b>F</b>	Una Historia de usuario es difícil de estimar si su tamaño es grande True False
7. (T) (F)	La cantidad de historias de usuario en un sprint determinan el rendimiento o velocidad de un equipo True False
8. (r) (F)	En la velocidad de un Sprint solo se tienen en cuenta los puntos de las historias de usuario que fueron realizadas o terminadas  True  False
9. (T) (K)	Se podria aproximar el tiempo o duración de un proyecto con la velocidad media del equipo y la ventana de tiempo de un sprint(semanas) True False
10.	cuales de estas afirmaciones son ciertas o se aplican para los criterios de aceptación de una historia de usuario
lack	No tienen utilidad al validar una historia de usuario dentro de un sprint
$\bigcirc$	No sirven para revisar si una historia de usuario es correcta
<b>(C)</b>	Se recomienda ser elaborados por el product Owner y alguien de la empresa de software
<b>B</b>	Se recomienda que sigan la redacción dado -cuando - entonces



(K) False

Name	
Date	

# Estimacion de tiempos y diagramas gantt y Pert

Score			

_	
1. (P) (F)	El diagrama de Gantt es empleado para la planeación de un proyecto y sirve para mirar las tareas, sus dependencias y sus hitos True False
T	Al comienzo de un proyecto no se tendrá mucha incertidumbre de él, por eso, el nivel o el calculo de una tarea tiene una variabilidad baja al calcular la tarea  True  False
3. A B C E	Diga cuales de estas variables o términos se emplean para calcular la holgura Tiempo duración de la actividad Tiempo de comienzo mas tardío Tiempo de terminación mas temprano Tiempo de terminación mas tardío Tiempo final del proyecto
4. (F)	La ruta critica en un diagrama de PERT se obtiene con las actividades con valor de holgura 0 True False
$\overline{}$	El diagrama de Gantt y de PERT no son dos técnicas empleadas en planeación True

6.	En un cono de incertidumbre se determina dos punt máximo como [1.5 x , 2.3x] si la tarea tiene una dura cual seria el rango posible de la tarea			}
<b>(A</b> )	[7, 23]			
$\mathbf{B}$	[15,20]			
<b>c</b>	[15,22]			
<b>(b)</b>	[15, 23]			
7.	una tarea por el método estimación estadístico tien sigma=0.8 cual es el rango de la tarea para abarcar		-	
(A)	[8,15]	ana prosasmada dere	0.0	
(B)	[5, 20]			
$(\tilde{Q})$	[6, 10]			
<b>D</b>	Ninguna de las anteriores			
<b>8.</b>	Calcule el tiempo esperado si su tiempo optimista es medio o mas probable 15	s 12; el tiempo pesimis	ta es 26 y tiempo	
(A)	17			
<b>B</b>	15			
	16			
<b>(D)</b>	19			
9.	Sea una tarea <p> con duración de 6 días y</p>	Tarea	P	
	dado el siguiente diagrama responda cual es su holgura			
A	6	15	21	
B	7	22	28	
<b>(c)</b>	8	Duració		
D	22	Duracio	11. 0	
E	Ninguna de las anteriores			

10.	Señale cuales de estas afirmaciones son
	correctas de acuerdo al dibujo

El tiempo máximo para terminar la tarea es 28

La tarea pude comenzar en el tiempo 20 sin afectar el proyecto

C La tarea puede terminar en 30 sin afectar el proyecto

(D) La tarea puede comenzar en tiempo 13

Tarea <u>P</u>		
4.5	0.1	
15	21	
22	28	
Duración: 6		