
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. En el camino de facilitar la toma de decisiones empresariales en un entorno cambiante, surgen nuevas fórmulas de desarrollo de proyectos orientados a potenciar la agilidad y velocidad de respuesta de las organizaciones.

- Verdadero
- Falso

b. La metodología o método es el marco de trabajo de un proyecto que contempla un conjunto de programaciones, instrumentos, políticas y acciones desarrollados en etapas y encaminados a garantizar la consecución de los objetivos propuestos.

- Verdadero
- Falso

c. El objetivo del método de un proyecto es generar la mayor ganancia.

- Verdadero
- Falso

2. El método empleado en un proyecto tiene como finalidad:

- a. Ser eficiente para la consecución del objetivo.
- b. Ser eficaz para la consecución del objetivo.
- c. Ser eficiente y eficaz en la consecución del objetivo.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Una metodología ágil es aquella que...

- a. ... es capaz de proyectar una filosofía de trabajo en equipos organizados.
- b. ... infunde principios y valores en los componentes del equipo.

- c. ... fomenta una respuesta rápida de los colaboradores frente a cambios imprevistos.
- d. Todas las opciones son correctas.**

4. Con la metodología ágil, además de trabajar en equipo...

- a. ... es funcional.
- b. ... promueve relaciones de colaboración entre el cliente y el equipo de trabajo.
- c. ... es abierta y flexible.
- d. Todas las opciones son correctas.**

5. El Manifiesto Ágil es...

- a. ... una relación de principios y valores que definen a las metodologías ágiles.**
- b. ... una relación de principios y valores que definen a las metodologías tradicionales.
- c. ... una relación de normas que deben cumplir todas las metodologías aplicables en la gestión de proyectos.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. La metodología Scrum...

- a. ... hace referencia a una fórmula de trabajo no centrada en la planificación, sino más bien en la adaptación continuada de todas y cada una de las circunstancias que van surgiendo en el desarrollo vivo del avance de un proyecto.**
- b. ... hace referencia a una fórmula de trabajo centrada en la planificación y en la rigidez de sus procesos.
- c. ... es una fórmula de trabajo unidireccional, donde el equipo cubrirá las necesidades del cliente sin que este intervenga en el proceso.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

7. Scrum es una metodología ágil cuya naturaleza está basada en:

- a. La creación de equipos motivados, responsables comprometidos y autodirigidos.
- b. La distribución de tareas mediante roles definidos y sustentados en los principios y valores de las metodologías ágiles.

- c. La construcción del proceso evolutivo mediante pautas definidas con una duración predeterminada.
- d. Todas las opciones son correctas.**

8. La metodología Scrum es funcional porque...

- a. ... fomenta la innovación.
- b. ... fomenta la implicación de equipos motivados.
- c. ... fomenta el compromiso de los individuos que integran el equipo.
- d. Todas las opciones son correctas.**

9. Un *sprint* es una medida de tiempo claramente definido en el cual se produce un avance del producto, teniendo en cuenta siempre que este debe cumplir con los principios de poder ser entregado y poder ser usado por el cliente y donde...

- a. ... el equipo realiza un sobresfuerzo constante.
- b. ... el equipo realiza un esfuerzo cadente.**
- c. ... el equipo no realiza ningún sobresfuerzo.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

10. La práctica de Timeboxed hace referencia a...

- a. ... la acción de establecer un intervalo de tiempo máximo para alcanzar uno o varios objetivos.
- b. ... la acción de establecer un intervalo de tiempo máximo para alcanzar uno o varios objetivos y tomar decisiones.
- c. ... la acción de establecer un intervalo de tiempo máximo para alcanzar uno o varios objetivos, tomar decisiones o bien realizar unos trabajos concretos antes de iniciar la actividad.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. La metodología Scrum está basada en la eficiencia profesional, capaz de proyectar una filosofía de trabajo en equipos bien organizados, infundiendo principios y valores que ayudan a los componentes a desarrollar proyectos que requieren responder rápidamente a cambios imprevistos durante todo el proceso. Para Scrum, las personas son más importantes que las herramientas.

- Verdadero
- Falso

b. El Scrum focaliza su esfuerzo en la construcción de una solución con alto estándar de calidad.

- Verdadero
- Falso

c. El Scrum, para priorizar tareas en la fase de planificación de los *sprints*, decide qué diseñar, qué no hacer y qué orden seguir.

- Verdadero
- Falso

2. Los *Scrum Values* son:

- a. Compromiso, foco, respeto y coraje.
- b. Foco, respeto, coraje y franqueza.
- c. Compromiso, foco, franqueza, respeto y coraje.**
- d. Coraje, respeto y compromiso.

3. Los componentes del Scrum son:

- a. *Producto Owner* y *Scrum Master*.
- b. Scrum Master y equipo de desarrollo.
- c. Equipo de desarrollo y *Product Owner*.
- d. *Product Owner*, *Scrum Master* y equipo de desarrollo.**

4. Algunas de las responsabilidades de un *Product Owner* consisten en:

- a. Decidir qué hacer y qué no, y validar las entregas.
- b. Definir historias y asegurarse de que la lista de producto es visible para todos.
- c. Estar disponible para el equipo y priorizar el *Product Backlog*.
- d. Todas las opciones son correctas.**

5. Algunas de las responsabilidades de un *Scrum Master* consisten en:

- a. Promover buenas prácticas.**
- b. Impedir que el equipo se autogestione.
- c. Ayudar al *Product Owner* a que asegure el concepto de “hecho”.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. Los eventos que conforman el Scrum son:

- a. *Sprint Planning* y *Daily Scrum*.
- b. *Daily Scrum* y *Sprint Review*.
- c. *Sprint Review* y *Sprint Planning*.
- d. Todas las opciones son incorrectas.**

7. La pila de producto es:

- a. *Product Backlog*.**
- b. Pila de sprint.
- c. Incremento.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

8. Una historia de Scrum se crea cuando está compuesta por:

- a. Dos tiempos: la conversación y la confirmación.
- b. Una tarjeta.
- c. Tres tiempos: la tarjeta, la conversación y la confirmación.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

9. Para elaborar una correcta tarjeta de historia es importante que contenga información relativa a:

- a. La identificación para la funcionalidad.
- b. La descripción de la funcionalidad.
- c. El orden de prioridad y la estimación en tiempo.
- d. Todas las opciones son correctas.**

10. El *Sprint Backlog* es:

- a. Una lista de tareas que deberá desarrollar el equipo de trabajo en la fase de planificación del *sprint*.**
- b. Una lista de tareas que deberá desarrollar el equipo de trabajo en la fase de planificación proyecto.
- c. Una lista de fortalezas del equipo de desarrollo.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

