

User Stories Foundations Certificate (USFC)

Preguntas de Apoyo V042020

1. Las historias de usuario no son requisitos de software.
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
2. Las historias de usuario se deben documentar detalladamente con el fin de que el desarrollo del producto (software) sea exitoso.
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
3. ¿Cuál de estas es una característica de las historias de usuario?
 - a) Difíciles de entender y aceptar por parte del usuario.
 - b) Redundancia, repetición de información.
 - c) Documentación excesiva, difíciles de recordar.
 - d) Breves, descripción corta.
 - e) Ninguna de las anteriores.
4. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones no es cierta?
 - a) Las historias de usuario representan funcionalidades parciales, es decir, no indican funciones o procedimientos complejos y grandes que el sistema debe hacer.
 - b) Las historias de usuario siempre se escriben usando la forma “como usuario... quiero característica... para propósito”.
 - c) Las historias de usuario no se pueden agrupar por temas.
 - d) Las historias de usuario sirven como insumo para la documentación del software.
 - e) Todas son ciertas.
5. Si no hay una Definición de Preparado (DoR – Definition of Ready) establecida:
 - a) Las historias de usuario no se pueden refinar.
 - b) Las historias de usuario no se pueden escribir en el formato “Como...Quiero...Para”.
 - c) Las historias de usuario no se deben empezar a desarrollar.
 - d) Las historias de usuario no se pueden probar una vez que se han desarrollado.
 - e) No hay ninguna relación entre la Definición de Preparado y las Historias de Usuario.

6. La Historia de usuario:

Como Analista de cartera
Quiero un informe de deudores morosos
Para realizar análisis de cartera vencida

Es una historia de usuario inválida.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

7. La Historia de usuario:

Como Analista de cartera
Quiero informes de cartera
Para realizar análisis de cartera vencida

Es una historia de usuario válida.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

8. En un proyecto ágil, todas las historias de usuario se detallan al principio del proyecto. Esto:

- a) Evita que no se generen ambigüedades durante el desarrollo del producto.
- b) Permite que haya un inventario de requisitos actualizado.
- c) Demora el desarrollo del producto.
- d) Ayuda a que haya una definición acotada de la solución.
- e) No todas las historias de usuario se detallan al principio del proyecto, solo las que se desarrollarán en el primer Sprint.

9. Una historia de usuario puede tener muchos (más de 15) criterios de aceptación.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

10. Para ser desarrollada en un Sprint, una historia de usuario debe tener muchos (más de 15) criterios de aceptación.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
11. Una historia de usuario se puede desarrollar en un Sprint si:
- a) Fue solicitada por el Dueño de Producto.
 - b) Es lo suficientemente pequeña como para que pueda completarse en el Sprint (Definición de Terminado).
 - c) Se desarrolla junto a otras historias de usuario en el mismo Sprint.
 - d) a, b y c son ciertas.
 - e) a y c son ciertas.
12. El tamaño de las historias de usuario se mide en:
- a) Puntos de historia.
 - b) Tallas de camiseta.
 - c) Una escala de medición definida por el equipo.
 - d) a y b son ciertas.
 - e) a, b y c son ciertas.
13. Las historias de usuario se pueden escribir en cualquier formato.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
14. Expresar las historias de usuario en el formato “Como...Quiero...Para” tiene las siguientes desventajas:
- a) No ayuda a comprender el beneficio del negocio de forma que el equipo pueda llegar a ese beneficio por distintos caminos.
 - b) No permite implementar la historia a menos que se conozcan los criterios de aceptación de la misma.
 - c) No permite saber quién va a usar la funcionalidad.
 - d) a y b no son ciertas.
 - e) a y c no son ciertas.

15. Los criterios de aceptación son un conjunto de condiciones que las historias de usuario deben cumplir para ser consideradas como “Terminadas”.
- a) Es suficiente si se cumplen al menos el 80 % de los criterios de aceptación.
 - b) Es suficiente si se cumplen la mitad más uno de los criterios de aceptación.
 - c) El número de criterios de aceptación para considerar una historia de usuario terminada lo decide el Equipo de desarrollo.
 - d) Se deben cumplir todos los criterios de aceptación.
 - e) a y c son ciertas.
16. Una historia de usuario se puede escribir en el formato de BDD: “Dado...Cuando...Entonces”.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
17. Una historia de usuario no se puede representar usando solo un nombre para la historia de usuario y un boceto o bosquejo.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
18. Cuando se trata de historias de usuario:
- a) La Definición de Preparado (DoR) y la Definición de Terminado (DoD) no tienen ninguna relación con ellas.
 - b) La Definición de Preparado (DoR) es más importante que la Definición de Terminado (DoD).
 - c) La Definición de Preparado (DoR) es menos importante que la Definición de Terminado (DoD).
 - d) Si no están presentes la DoR ni la DoD, es posible tener historias de usuario grandes en el Sprint.
 - e) Ninguna de las afirmaciones es cierta.
19. Las historias de usuario no se pueden usar en escenarios fuera del desarrollo de software.
- a) Falso.
 - b) Verdadero.

20. Si un equipo tiene un alto nivel de madurez en agilidad y Scrum, puede usar solo el título o nombre de las historias de usuario para representarlas y tener éxito con ello.
- a) Falso.
 - b) Verdadero.
21. Un equipo está dando sus primeros pasos en Scrum o viene de usar métodos tradicionales de desarrollo. Entonces, para representar la historia de usuario, es recomendable que use el título de la historia de usuario, junto a una descripción de la misma, además de los criterios de aceptación en prosa y de manera opcional un boceto.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
22. ¿Cuál de estos es un atributo de una buena historia de usuario?
- a) Grande.
 - b) Documentada en detalle.
 - c) Valiosa.
 - d) Teórica.
 - e) Contenida en otra.
23. El formato para escribir historias de usuario:
- Como <rol> quiero <funcionalidad> para <beneficio de negocio>
- No ofrece ninguna ventaja para el equipo de desarrollo de producto.
- a) Falso
 - b) Verdadero
24. La parte de la Conversación en las historias de usuario es un conjunto de aclaraciones realizadas por el Dueño de Producto que obligatoriamente deben quedar grabadas en audio o video.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.

25. Al escribir una historia de usuario, las partes obligatorias que se deben tener en cuenta son:
- a) El título o nombre de la historia de usuario.
 - b) El código o número de la historia de usuario.
 - c) Los miembros del equipo que la desarrollan o construyen.
 - d) El número del Sprint donde se construye.
 - e) Ninguna de las anteriores.
26. Los Criterios de Aceptación no delimitan el rango de acción de la historia de usuario a la que están asociados.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
27. De la Conversación sobre una historia de usuario se puede decir que:
- a) No es necesaria.
 - b) Al realizarse puede resultar que se actualicen los criterios de aceptación de la historia de usuario o solo que se deje el registro aclaratorio.
 - c) Solo termina cuando se conozcan todos los detalles de la historia de usuario.
 - d) El Dueño de Producto es el único que puede decidir cuándo es necesaria.
 - e) Todas las anteriores son falsas.
28. Las historias de usuario solo se representan de una manera.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
29. La parte más importante de las historias de usuario son sus Criterios de Aceptación.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.

30. Cuáles de las siguientes historias de usuarios son inválidas:
- a) El producto debe ser barato.
 - b) Supervisor de compras.
 - c) El usuario hace clic en el botón Aceptar.
 - d) El diseño del producto es innovador.
 - e) Todas son inválidas.
31. Cuáles de las siguientes historias de usuarios son válidas:
- a) Consultar datos personales.
 - b) Hacer una reserva en un restaurante cerca a mi casa.
 - c) Ingresar los nombres de los candidatos a presidente.
 - d) Ver una película.
 - e) Todas son válidas.
32. Una forma de representar las historias de usuario es usando: el Título + La descripción de Mike Cohn (Como...Quiero...Para) + Los criterios de aceptación escritos como BDD + (boceto - opcional).
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
33. El modo de representación de historias de usuarios que usa el Título de la historia + La descripción de Mike Cohn, no requiere de una conversación entre el Equipo y el Dueño de Producto.
- a) Falso.
 - b) Verdadero.
34. ¿Cuál de estas afirmaciones es cierta sobre las historias de usuario?
- a) El Rol representa quien está ejecutando la acción o quizás quien está recibiendo el valor de la actividad y normalmente se refiere o representa a un grupo de usuarios.
 - b) La Actividad representa lo que hace un desarrollador del producto para documentar la historia.
 - c) El Valor para el Negocio es el costo de construir la historia.
 - d) Las historias de usuario permiten conocer el nombre de todos los usuarios de la historia.
 - e) Todas son ciertas.

35. En una historia de usuario, el Rol representa quien está ejecutando la acción o quizás quien está recibiendo el valor de la actividad y normalmente se refiere o representa a un grupo de usuarios.
- a) Falso.
 - b) Verdadero.
36. En una historia de usuario, el valor comunica por qué es necesaria la actividad, lo cual puede conducir muchas veces al equipo a encontrar posibles actividades alternativas que pueden proveer el mismo valor con menos esfuerzo.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
37. Si una historia de usuario cumple los atributos INVEST:
- a) Es independiente y negociable.
 - b) Es valiosa para el negocio o usuario.
 - c) Su construcción se puede estimar con facilidad.
 - d) Es pequeña y se puede probar.
 - e) Todas las anteriores.
38. Entre los atributos que toda buena historia de usuario, preparada para construirse, debe tener, encontramos:
- a) Inmutable: la historia no puede cambiar ni antes ni durante su desarrollo.
 - b) Novedosa: la historia debe ser innovadora y disruptiva.
 - c) Visible: todos los interesados debe tener acceso a la historia.
 - d) Eficaz: El equipo debe ser efectivo al desarrollar la historia.
 - e) Pequeña: la historia se debe poder construir en una iteración o sprint, junto a otras historias.
39. Dos razones para que una historia se pueda dividir cuando sea muy grande, son:
- 1) incluirla dentro de otras historias de usuario pequeñas.
 - 2) que sean desarrolladas por miembros no permanentes del equipo.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.

40. Una historia de usuario cuyo tamaño supere los 3 a 4 días de una persona enfocada desarrollándola es considerada una historia pequeña.
- a) Falso.
 - b) Verdadero.
41. Si preguntamos lo más que se pueda sobre la necesidad del cliente o consumidor de la historia de usuario, sobre características innecesarias de la historia y validaciones excesivas, esto:
- a) Hace el desarrollo de la historia más lento.
 - b) Causa que la historia tenga un costo muy alto de implementación.
 - c) La historia no tendrá Retorno de la Inversión (ROI).
 - d) Asegura que la historia sea de Valor para el negocio y los usuarios.
 - e) Se logra que la historia sea útil para los usuarios.
42. ¿Desde el punto de vista del negocio, cliente o usuario de la historia de usuario, cuál es su atributo más importante?
- a) Estimable.
 - b) Pequeña.
 - c) Negociable.
 - d) Independiente.
 - e) Valor.

Respuestas

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 1. | A | 22. | C |
| 2. | B | 23. | A |
| 3. | D | 24. | B |
| 4. | C | 25. | E |
| 5. | C | 26. | B |
| 6. | B | 27. | B |
| 7. | A | 28. | B |
| 8. | E | 29. | B |
| 9. | A | 30. | E |
| 10. | B | 31. | E |
| 11. | D | 32. | A |
| 12. | E | 33. | A |
| 13. | A | 34. | A |
| 14. | E | 35. | B |
| 15. | D | 36. | A |
| 16. | A | 37. | E |
| 17. | B | 38. | E |
| 18. | E | 39. | B |
| 19. | A | 40. | A |
| 20. | B | 41. | D |
| 21. | A | 42. | E |