

Design Sprint Certification CPDSC™

Sample Exam V012022

1. Las empresas necesitan enfrentarse a un mercado cada vez más competitivo, de forma más eficiente y ágil, para ofrecer productos de valor al cliente y maximizar sus resultados. Por esta razón, necesitan hacer uso de métodos:
 - A. Para la definición del producto equivocado
 - B. Para desarrollar eficazmente sólo una funcionalidad
 - C. Para la definición del producto adecuado
 - D. Para ganar fama en las redes sociales

2. ¿Cuáles son las tres etapas del ciclo de aprendizaje del Lean Startup?
 - A. Idear, Prototipar, Desarrollar
 - B. Construir, Medir, Aprender
 - C. Empatizar, Definir, Idear
 - D. Especificar, Desarrollar, Aprender

3. La forma tradicional de desarrollar soluciones, en la que uno pasa varios meses investigando, planificando, especificando y desarrollando para luego entregar el resultado final al cliente, tiene una gran posibilidad de aportar a la empresa:
 - A. Más seguridad de tener el producto adecuado
 - B. Un producto perfecto, fruto de mucho tiempo de trabajo
 - C. Menos coste, esfuerzo y más calidad en el resultado
 - D. Desperdicio, por no ser lo que el cliente realmente quiere

4. La gestión tradicional, más rígida, asociada al mando y al control, y que castiga los errores, tiene como consecuencia
 - A. Inhibir la experimentación e impedir la innovación
 - B. No hay desperdicio ni re-trabajo
 - C. Mucha innovación y agilidad para la empresa
 - D. Una garantía de alta rentabilidad

- 5.** El lema de las startups y organizaciones exponenciales es:
- A. No cometer nunca un error y obtener más beneficios
 - B. Hazlo bien a la primera y aprende poco a poco
 - C. Fallar rápido y aprender más rápido
 - D. Más vale pájaro en mano que dos volando
- 6.** Cuáles son los tres pilares del Design Thinking que pueden adoptar los equipos para conseguir mejores resultados:
- A. Agilidad, Descubrimiento y Desarrollo
 - B. Autonomía, Autogestión y Autocontrol
 - C. Objetivo, Colaboración y Escala
 - D. Experimentación, Colaboración y Empatía
- 7.** Marque el ítem que corresponda a tres de los aspectos que caracterizan el ambiente de trabajo que las empresas promueven cada vez más:
- A. Orientación a las personas, liderazgo horizontal y predominio emocional
 - B. Mayor disposición al cambio, a los beneficios y a la planificación
 - C. Experimentación, gestión y control
 - D. Liderazgo autocrático orientado al proceso y dominio intelectual
- 8.** A través de la iteración y la colaboración se puede lograr el desarrollo del producto:
- A. Mínimamente estable
 - B. Mínimamente viable
 - C. Mínimo pagable
 - D. Mínimamente sostenible
- 9.** Marque la opción cuya frase es verdadera:
- A. El pensamiento de diseño (Design Thinking) busca descubrir el problema del cliente
 - B. Lean ayuda a construir el producto adecuado
 - C. La agilidad se centra en hacer las cosas bien
 - D. Todo lo anterior

- 10.** Lean es una filosofía de gestión basada en el TPS (Sistema de Producción Toyota) y se centra en la estrategia empresarial para aumentar la satisfacción del cliente. Por lo tanto, es incorrecto afirmar que pretende:
- A. Capacitar a las personas y ofrecer valor al cliente
 - B. Más beneficios y satisfacción de los accionistas a costa de la calidad
 - C. Mejor gestión de los flujos, más calidad y mejora continua
 - D. Aprender continuamente y adaptarse al cambio
- 11.** Lean y Agile han sido ampliamente utilizados en las empresas. Respecto a estos planteamientos, podemos afirmar que:
- A. Son totalmente diferentes, ya que Lean se centra en la entrega rápida y los productos de valor, mientras que Agile busca construir con calidad y con respeto a las personas
 - B. Son complementarios, ya que Lean se centra en la entrega rápida y los productos de valor, mientras que Agile busca construir con calidad y con respeto a las personas
 - C. Son iguales en la búsqueda de la eficiencia, y ambos se centran en las entregas rápidas, los productos de valor, la construcción con calidad y el respeto a las personas
 - D. Son muy similares, ya que Lean se centra en la construcción del producto adecuado y Agile en la construcción de la manera correcta, pero ambos se centran en la entrega rápida, los productos de valor, la construcción con calidad y con respeto a las personas
- 12.** En cuanto a los enfoques utilizados actualmente por las empresas, están el Lean, asociado a la eficacia, y el Agile, asociado a la eficiencia. Cuando se combinan estos enfoques, el resultado que se puede conseguir es:
- A. Más eficacia
 - B. Más productividad
 - C. Más rentabilidad
 - D. Más trazabilidad
- 13.** Marque la alternativa que contiene tres elementos de Lean Thinking:
- A. Elimine los residuos, reduzca los costes y aumente los beneficios
 - B. Desarrollar con rapidez, ejecutar con eficacia y aportar valor
 - C. Capacitar a las personas, gestionar los flujos y aportar valor
 - D. Planificar a largo plazo, de forma detallada y rígida

- 14.** El término Design Thinking puede traducirse como "el pensamiento del diseñador" y se refiere a:
- A. Una filosofía de vida para la solución de problemas sencillos a través de una mirada más superficial
 - B. Una metodología paso a paso para resolver problemas críticos a través de una mirada más mecánica
 - C. Un enfoque ágil para resolver problemas complicados a través de una mirada más individual
 - D. Un enfoque práctico para resolver problemas complejos con una mirada más humana
- 15.** Las empresas tienen la posibilidad de resolver problemas y explorar posibilidades, donde cada acción es una oportunidad de aprendizaje para tomar mejores decisiones, construyendo el producto adecuado de la manera correcta. Esto es el resultado de la aplicación conjunta de ¿qué enfoques?
- A. Diseño de interiores, arquitectura e ingeniería
 - B. Diseño de productos, arquitectura de soluciones e ingeniería de requisitos
 - C. Pensamiento de diseño, Lean (Startup) y Agile
 - D. Diseño, marketing y promoción
- 16.** ¿Qué es lo que mejor define y cuál es el objetivo principal del MVP (Producto Mínimo Viable)?
- A. Versión del producto que permite dar una vuelta completa al ciclo de aprendizaje, con el menor esfuerzo y el menor tiempo de desarrollo, para validar una hipótesis sobre la solución de un problema
 - B. Versión del producto completa y desarrollada con todas las funcionalidades necesarias para satisfacer las necesidades del cliente, garantizando la consecución de su plena satisfacción
 - C. Versión del proyecto que aborda todos los requisitos y realiza todas las etapas de inicio, planificación, ejecución, seguimiento, control y cierre, garantizando el éxito de la entrega
 - D. Versión del prototipo con funcionalidades reales, sin preocuparse por el esfuerzo y el tiempo dedicado al desarrollo, siendo el resultado final lo más real posible

- 17.** La empatía, la colaboración y la experimentación son esenciales para las empresas de hoy, ya que son pilares que promueven:
- A. El mejor uso de la tecnología y los procesos establecidos
 - B. El aumento de las ventas y la rentabilidad de los accionistas
 - C. Innovación y enfoque en el ser humano
 - D. Planificación a largo plazo y visión holística
- 18.** El Design Thinking es un enfoque que busca descubrir problemas y encontrar posibles soluciones, a través de un proceso que suele darse según los siguientes pasos y que se presentan en el Doble Diamante, en sus distintas versiones:
- A. Iniciar, Planificar, Ejecutar, Supervisar, Controlar, Cerrar
 - B. Ampliar, Descubrir, Diferir, Desplegar, Practicar, Vender
 - C. Recibir, Analizar, Especificar, Ejecutar, Comprometer, Desplegar
 - D. Comprender, Definir, Divergente, Decidir, Prototipo, Validar
- 19.** Los enfoques de descubrimiento como el Design Thinking, el Design Sprint y el Lean Inception pueden utilizarse cuando:
- A. Si tiene un enfoque de desarrollo ágil
 - B. Si tiene un enfoque de desarrollo tradicional
 - C. Si tiene un enfoque de desarrollo híbrido
 - D. En todas las alternativas anteriores
- 20.** El uso de prototipos y diseños resultantes de un enfoque de descubrimiento puede estimarse y traducirse en funcionalidad para los desarrolladores. Cuándo es el mejor momento para utilizar este tipo de enfoque:
- A. Antes o durante las primeras etapas de desarrollo
 - B. Sólo cuando lo determine la parte interesada
 - C. Al final del desarrollo y la entrada en producción
 - D. Nunca debe utilizarse

- 21.** Cuando se habla del desarrollo de soluciones innovadoras, desde la estrategia de la empresa hasta la ejecución y entrega, es correcto afirmar que Design Thinking, Lean y Agile se caracterizan por:
- A. Alineación con el propósito; diseño evolutivo; e ideación de posibles soluciones
 - B. Idear posibles soluciones, alinearse con el propósito y adaptarse al cambio
 - C. Exploración de problemas y oportunidades, diseño evolutivo e ideación de posibles soluciones
 - D. Adaptarse al cambio; alinearse con el propósito; y diseño evolutivo
- 22.** El Design Thinking busca resolver problemas, a través de la empatía, la colaboración y la experimentación, utilizando para ello los resultados:
- A. Planificación, ejecución y control
 - B. La divergencia y convergencia de ideas y visiones
 - C. Resolución de conflictos y negociación de ventas
 - D. Prospección de clientes y estudios de marketing
- 23.** Marque la alternativa correcta:
- A. El Design Thinking se centra en la exploración de problemas y oportunidades
 - B. Agile se ocupa de definir el producto a desarrollar
 - C. Lean se centra en la eficiencia en el desarrollo de soluciones
 - D. Todo lo anterior
- 24.** Cuando se trata de desarrollar soluciones innovadoras, lo más importante para las organizaciones es:
- A. Entregar rápido y obtener devoluciones a cualquier precio
 - B. No hay reclamaciones ni devoluciones de productos
 - C. Definir un problema y desarrollar soluciones para resolverlo
 - D. Ganar muchos seguidores y likes en las redes sociales
- 25.** Cuando se combinan varios enfoques para desarrollar productos y servicios que satisfagan las necesidades de los clientes, lo más apropiado es utilizar qué secuencia lógica:
- A. Empezar con agile, pasar por lean (startup) y terminar con Design Thinking
 - B. Empezar con lean (startup), pasar por Design Thinking y terminar con agile
 - C. Empezar con agile, pasar por Design Thinking y terminar con lean (startup)
 - D. Empezar con Design Thinking, pasar por lean (startup) y terminar con agile

- 26.** ¿Qué pretende aportar el Lean Startup a las organizaciones?
- A. Evitar la pérdida de tiempo y recursos en un producto obteniendo más calidad en su proceso final
 - B. Aumentar la rentabilidad y garantizar los resultados operativos
 - C. Permitir que las ventas aumenten y garantizar el liderazgo del mercado
 - D. Aumentar la eficacia de la producción y reducir las reclamaciones de los clientes
- 27.** El ciclo de aprendizaje de Lean Startup es uno que busca promover la validación de una hipótesis a través de un PMV, con los siguientes pasos:
- A. Planificar, ejecutar y cerrar
 - B. Aprender, construir y medir
 - C. Aprender, desaprender y reaprender
 - D. Definir, planificar y ejecutar
- 28.** ¿Cuáles son los elementos que componen el PMV?
- A. Proyecto, Máximo, Valioso
 - B. Plano, Macro, Vendido
 - C. Producto, Mínimo, Viable
 - D. Patrocinador, Material, Ganador
- 29.** El objetivo principal de PMV es:
- A. Validar una hipótesis/idea
 - B. Simulación de un producto real
 - C. Desarrollar la solución
 - D. Comprobar que el producto es bueno
- 30.** Cualquier cosa que se desarrolle en el producto más allá del MVP sin obtener el feedback del usuario lo es:
- A. Bono
 - B. Mayor alcance
 - C. Desventaja
 - D. Desperdicio

- 31.** Cuando se habla de desarrollar productos innovadores de forma ágil, hay que centrarse en aportar valor al cliente. Elija la opción que mejor describa el valor:
- A. Cuando su jefe se dé cuenta, en términos de resultados, de las bonificaciones que obtendrá por cumplir los plazos en la entrega de sus productos/servicios
 - B. Cuando su cliente percibe, en términos monetarios y sociales, las ganancias que tendrá con los beneficios y diferenciales de sus productos/servicios
 - C. Cuando su empleado percibe, en términos sociales y de colaboración, el trabajo que tendrá con el desarrollo de sus productos/servicios
 - D. Cuando su proveedor percibe, en términos comerciales y operativos, las ganancias que tendrá con la venta de sus productos/servicios
- 32.** El PMV puede entenderse como un conjunto de aspectos relacionados con:
- A. Efectivo, transacción y venta
 - B. Planificación, ejecución y entrega
 - C. Valor, viabilidad y utilidad
 - D. Precio, lugar y promoción
- 33.** Cuando se construye un PMV que sea efectivo, hay que tener en cuenta:
- A. Que se haga con bajo coste y esfuerzo
 - B. Que debe ofrecer una experiencia completa al cliente
 - C. Que debe validar una hipótesis
 - D. Todo lo anterior
- 34.** Para centrarse en aportar valor desde el principio, es necesario:
- A. Acordar un valor económico con el cliente
 - B. Comprender el dolor del usuario que hay que resolver
 - C. Planear para entregar el producto completo al final
 - D. Entregar sólo una parte del producto
- 35.** La entrega de valor por adelantado al cliente debe hacerse de la siguiente manera:
- A. Realización de una planificación detallada aprobada por el cliente
 - B. Creación de un producto completo con funcionalidad total
 - C. Crear un PMV, y luego entregarlo de forma iterativa e incremental
 - D. Descuento por pago anticipado en la compra

- 36.** ¿Cuáles son las cuatro opciones para tomar una decisión sobre un producto a la hora de validarlo con los usuarios y obtener comentarios?
- A. Experimentar (probar ideas), Ejecutar (desarrollar), Difundir (comunicar), Apoyar (servir a los usuarios)
 - B. Planificar (las actividades), Ejecutar (desarrollar), Controlar (según el plan), Cerrar (finalizar la iniciativa)
 - C. Descomponer (dividirlo en partes), Estimar (el esfuerzo necesario), Emerger (detallarlo necesario), Priorizar (según el valor)
 - D. Pivotar (volver a las hipótesis), Perseverar (seguir evolucionando la solución), Entregar (el producto listo para el usuario), Cancelar (no seguir con la solución)
- 37.** El proceso de desarrollo que parte del PMV hasta la entrega de una solución puede contener el siguiente paso:
- A. Aprender de cada experimento y volver a empezar
 - B. Identificar las hipótesis que necesitan ser validadas
 - C. Aprender lo que funciona y lo que no
 - D. Todo lo anterior
- 38.** ¿Cuál es la alternativa correcta que se refiere a la usabilidad en el PMV?
- A. Viabilidad técnica y financiera del desarrollo
 - B. Adaptación a las necesidades del mercado
 - C. Fácil manejo y fluidez de uso
 - D. Percepción de ganancias sociales y monetarias para el cliente
- 39.** ¿Cuál es la alternativa correcta que se refiere a la viabilidad en el PMV?
- A. Viabilidad técnica y financiera del desarrollo
 - B. Adaptación a las necesidades del mercado
 - C. Fácil manejo y fluidez de uso
 - D. Percepción de ganancias sociales y monetarias para el cliente
- 40.** ¿Qué frase describe mejor a un PMV?
- A. Producto listo, probado y completo
 - B. Lo hecho es mejor que lo perfecto
 - C. Hecho, perfecto e impecable
 - D. El que maximiza el valor para el accionista

RESPUESTAS

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