# Quicktest / Quickpoll questions AGILEPMF Italian VCCourse

| **Q nr** | **Question** | **Correct answer** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Quale delle seguenti caratteristiche NON è riferibile allo stile di lavoro Agile?1. Flessibilità
2. Conformità ai processi
3. Collaborazione stretta con il cliente
4. I dettagli vengono rimandati responsabilmente
 | b |
| 2 | Quale dei seguenti elementi NON fa parte del Manifesto Agile?1. Individuals and Interactions
2. Contract negotiation
3. Following a plan
4. Iterative development
 | d |
| 3 | Quale dei seguenti elementi consente di mettere in pratica la filosofia DSDM?1. Processo
2. Partner
3. Procedure
4. Prospettive
 | a |
| 4 | Quale dei seguenti aspetti prestazionali del progetto è possibile considerare variabile nell'approccio DSDM, in contrapposizione all'approccio tradizionale di gestione dei progetti?1. Tempistiche
2. Costi
3. Qualità
4. Ambito
 | d |
| 5 | Quale dei seguenti è uno degli 8 Principi del metodo DSDM?1. Consegnare in maniera incrementale
2. Cooperare
3. Sviluppare iterativamente
4. Dimostrare l'avanzamento
 | c |
| 6 | Nell'ambito del metodo di gestione progettuale AgilePM non è sufficiente rispettare gli 8 Principi per avere successo, ma è necessario implementare alcuni fattori strumentali per raggiungerlo. Quale tra i seguenti è un ISF?1. Demonstration of control
2. Flexible management
3. Business collaboration
4. Embracing the DSDM Approach
 | d |
| 7 | I Ruoli e le responsabilità Agile DSDM sono spalmati su due livelli. Quale livello si preoccupa principalmente di gestire, dirigere e coordinare?1. Livello di Business
2. Solution Development Team
3. Livello progetto
4. Livello di supporto
 | c |
| 8 | Quale dei seguenti Ruoli previsti dal metodo Agile DSDM garantisce e protegge gli interessi gestionali?1. Team Leader
2. Business Visionary
3. Workshop facilitator
4. Business Analyst
 | a |
| 9 | Quale delle seguenti responsabilità si applica al ruolo di Business Sponsor? a) Assicurare che la soluzione consegnata porterà ai benefici descritti e attesi nel Business Caseb) Essere responsabile dell'investimento descritto nel Business Case c) Assicurarsi che la business vision sia adeguatamente rappresentata nel Business Case d) Coordinare tutti gli aspetti gestionali del progetto ad alto livello  | b |
| 10 | Che ruolo DSDM è tenuto a fornire input specifici/specialistici allo sviluppo o test di una soluzione? a) Business Analyst b) Business Advisor c) Business Ambassador d) Business Visionary  | b |
| 11 | Quale fase NON può seguire la fase di Deployment? a) Feasibility b) Foundations c) Evolutionary Development d) Post-Project | a |
| 12 | Quale fase creerà gli Incrementi della soluzione? a) Feasibility b) Foundations c) Evolutionary Development d) Deployment  | c |
| 13 | Quali delle seguenti attività possono essere svolte entro la fase di Deployment? 1. Assemblare il rilascio finale da portare in produzione 2. Controllare che i benefici di business attesi siano stati ottenuti3. Rilasciare un sottoinsieme della soluzione finale4. Chiudere il progetto a) 1, 2, 3 b) 2, 3, 4 c) 1, 3, 4 d) 1, 2, 4  | c |
| 14 | Quale dei seguenti è lo scopo della fase di Foundations?1. Assicurare che solo i progetti giusti siano avviati, e che si basino su un obiettivo chiaramente definito
2. Stabilire se il progetto è fattibile dal punto di vista tecnico e di business (prospettiva dei costi)
3. Portare una baseline della Soluzione che si evolve in produzione
4. Stabilire una comprensione non dettagliata del progetto e la soluzione potenziale
 | d |
| 15 | 'Assicurare che solo i progetti giusti siano avviati, e che si basino su un obiettivo chiaramente definito' è lo scopo di quale delle seguenti fasi?1. Feasibility
2. Pre-Project
3. Foundations
4. Evolutionary Development
 | b |
| 16 | Che informazioni vengono date attraverso la Development Approach Definition?1. Un Modello di progettazione di alto livello della soluzione (lato business e lato tecnico)
2. L'approccio alla gestione del progetto come tutt'uno
3. Come saranno coinvolte e gestite le parti interessate
4. Una descrizione del come verrà garantita la qualità della soluzione
 | d |
| 17 | Come viene aggiornato il Project Review Report alla fine di ogni Incremento del progetto?1. Vengono aggiunte le registrazioni delle prestazioni di uno o più team
2. Vengono riassunti i Daily stand-up
3. Vengono incluse le versioni baseline del Delivery Plan
4. Vengono inserite nuove sezioni inerenti all'Incremento aggiunto
 | d |
| 18 | Quale delle seguenti è documentata nella Management Approach Definition?1. Come verrà dimostrato l'avanzamento, e se necessario riportato
2. Il calendario ad alto livello degli Incrementi del progetto e delle Timebox nel prossimo Incremento
3. La definizione di alto livello del driver di business e degli obiettivi per il progetto
4. La definizione degli strumenti, delle tecniche, delle pratiche e degli standard che verranno applicati
 | a |
| 19 | Quale dei seguenti prodotti NON è uno strumento di governance?1. Delivery Plan
2. Foundations Summary
3. Benefit assessment
4. Terms Of Reference
 | a |
| 20 | Quale dei seguenti prodotti riflette e protegge gli interessi del Business?1. Delivery Plan
2. Development Approach Definition
3. Project Review Report
4. Terms Of Reference
 | d |
| 21 | Quale delle seguenti affermazioni NON è riferibile ad uno Should have?1. Importante ma non vitale
2. Voluto o desiderabile, ma meno importante
3. Doloroso da lasciare fuori, ma la soluzione è ancora fattibile
4. Potrebbe necessitare di un qualche tipo di workaround
 | b |
| 22 | Quale dei seguenti periodi temporali specifici NON è riferibile alla pratica del MoSCoW?1. Timebox
2. Progetto
3. Programma
4. Incremento
 | c |
| 23 | Quale fra le seguenti rappresenta le giuste proporzioni in termini di effort suggerite dall'approccio DSDM nell'ambito della pratica MoSCoW?1. 80/10/10
2. 50/25/25
3. 70/20/10
4. 60/20/20
 | d |
| 24 | Quali delle seguenti pratiche sono FONDAMENTALI affinchè un progetto DSDM riesca a consegnare in tempo una valida soluzione?1. Iterative Development e Facilitated Workshop
2. Timeboxing e Modelling
3. Modelling e MoSCoW
4. MoSCoW e Timeboxing
 | d |
| 25 | Quale potrebbe essere la durata media dell'intervento di un membro del SDT durante un Daily Stand-up?1. 10 minuti
2. 20 minuti
3. 5 minuti
4. 1 minuto
 | d |
| 26 | Qual è lo scopo del Kick-off all'interno di una Timebox?1. Richiedere l'accettazione formale dal Business Visionary e Technical Coordinator
2. Concordare il lavoro e accettare il carico come realistico
3. Garantire che l'output finale della Timebox sia idoneo allo scopo
4. Investigare dettagli e priorità
 | b |
| 27 | Quali sono i due formati di Timebox accettabili nell'ambito di un progetto gestito con l'approccio DSDM?1. Free format e Increment
2. Structured e Sprint
3. Free format e Sprint
4. Structured e Free format
 | d |
| 28 | Quando si suggerisce l'utilizzo di Timebox Free format in un progetto DSDM?1. Quando la Governance lo impone
2. Quando il Business Visionary e il Technical Coordinator non sono d'accordo con l'approccio DSDM
3. Quando l'utilizzo di Structured Timebox non è possibile o non aiuta
4. Quando il team Scrum vieta l'utilizzo di Structured Timebox
 | c |
| 29 | Quale dei seguenti NON si riferisce all'utilizzo delle tecniche di Modelling?1. Fissare le idee rendendo visibili i prodotti della soluzione che si evolve
2. Creare o mettere alla prova le idee colorando i prodotti della soluzione che si evolve
3. Migliorare la comunicazione e stimolare le giuste domande
4. Fissare i requisiti realizzando esempi di prova della soluzione
 | b |
| 30 | Identificare la parola/le parole mancante/i nella frase seguente.Si definisce Iterative Development quella pratica che consente alla soluzione di iniziare come [?] e di convergere a qualcosa che abbia un valore riconosciuto per il business.1. concetto di alto livello
2. modello
3. incremento
4. iterazione
 | a |
| 31 | Perchè un buon Configuration Management è importante nell'ambito della pratica di Iterative Development?1. Registra tutti i requisiti dai clienti
2. Controlla gli obiettivi delle Timebox
3. Fornisce risorse di gestione
4. Cattura tutte le precedenti versioni autorizzate
 | d |
| 32 | Quale pratica fornisce un ambiente interattivo nel quale tutte le parti interessate chiave possono contribuire al risultato finale?1. Modelling
2. Facilitated Workshop
3. Iterative Development
4. Timeboxing
 | b |
| 33 | Da cosa potrebbero essere facilitate la collaborazione e la comunicazione, in linea con il terzo ed il settimo principio DSDM?1. Dal Timeboxing
2. Da un buon Configuration Management
3. Dall'Incremental Delivery
4. Dalla colocazione
 | d |
| 34 | Quale delle seguenti NON è compresa in una User story?1. Card
2. Conversation
3. Compliance
4. Confirmation
 | c |
| 35 | Nell'ambito della pratica di Facilitated Worshop, quale dei seguenti ne rappresenta un beneficio?1. Ottenere il consenso da tutte le parti interessate
2. Decisioni di team rapide e di alta qualità
3. Maggiore coinvolgimento della Governance
4. Risoluzione sicura di tutte le issue
 | b |
| 36 | Nell'ambito della Pianificazione in un progetto DSDM, in quale fase del processo si dà la forma iniziale al progetto, e avviene un primo tentativo di cronogramma?1. Pre-project
2. Foundations
3. Evolutionary development
4. Feasibility
 | d |
| 37 | Quali sono le due dimensioni della Qualità in un progetto DSDM?1. Soluzione e test
2. Soluzione e processo
3. Standard e processo
4. Audit e test
 | b |
| 38 | Come viene controllata la Qualità durante un progetto DSDM?1. Gestendo obiettivi in un periodo di tempo prefissato
2. Attraverso verifiche anticipate e frequenti
3. Comprendendo e gestendo le priorità
4. Facilitando sessioni che consentono ad un team di lavorare per raggiungere un goal concordato
 | b |
| 39 | Quando dovrebbe essere testata la qualità di una soluzione?1. Alla fine di una Timebox
2. Alla fine di un Progetto
3. Alla fine di ogni Incremento
4. Come parte del processo di Iterative Development
 | d |
| 40 | Nell'ambito del controllo qualità di una soluzione, quale dei seguenti NON è un criterio di test suggerito dall'approccio DSDM?1. Test applicativi
2. Test ripetibili
3. Test collaborativi
4. Test Driven Development
 | a |