

Egzamin IREB

Certyfikowany specjalista inżynierii wymagań

Pozyskiwanie wymagań - Praktyk -

Egzamin próbny

Kwestionariusz:	Zestaw publiczny
Data wydania:	13.03.2025
Sylabus:	Pozyskiwanie wymagań 3.2

☐ Zaliczony

☐ Niezaliczony

Łączna liczba punktów

Informacje o egzaminie próbnym

Niniejszy egzamin próbny stanowi przykład rzeczywistego egzaminu CPRE Pozyskiwanie wymagań – Praktyk. Może on być używany podczas przygotowań do rzeczywistego egzaminu.

Jeśli chcesz użyć tego egzaminu w rzeczywistych warunkach egzaminacyjnych, wydrukuj egzamin i w czasie 37 minut odpowiedz na pytania bez pomocy takich jak materiały szkoleniowe czy książki. Upewnij się, że podczas odpowiadania na pytania napotkasz jak najmniej zakłóceń.

Aby zdać ten egzamin, należy uzyskać 70,00% poprawnych odpowiedzi, podobnie jak na rzeczywistym egzaminie. Jest to 22.40 punktów na 32 możliwych do zdobycia na egzaminie punktów.

Ocena wyników

W dokumencie „Odpowiedzi do egzaminu” znajdziesz poprawne odpowiedzi. Aby określić liczbę zdobytych punktów skorzystaj z arkusza Excel „Pomoc dla egzaminu próbnego”.

Warunki użycia

Niniejszy egzamin próbny, jak również jego części, może być rozpowszechniany w niezmienionej formie bez opłat i może być używany do celów szkoleniowych, o ile jako źródło i właściciel praw autorskich jest wskazane IREB e.V.

1 Ramy strukturyzacji i zarządzania pozyskiwaniem wymagań i rozwiązywaniem konfliktów

1. Które z poniższych stwierdzeń **nie** jest celem pozyskiwania wymagań i rozwiązywania konfliktów? (1 odpowiedź)

A5AP101
1 Punkt

Celem pozyskiwania wymagań i rozwiązywania konfliktów jest ...

<input type="checkbox"/>	A) ... zrozumienie pragnień i potrzeb interesariuszy.
<input type="checkbox"/>	B) ... zastosowanie odpowiednich technik.
<input type="checkbox"/>	C) ... poznanie odpowiednich wymagań.
<input type="checkbox"/>	D) ... osiągnięcie konsensusu między interesariuszami co do tych wymagań.

2. Podczas planowania czynności związanych z pozyskiwaniem wymagań dla systemu sprzedaży biletów, należy opisać istotne elementy za pomocą pięciu aspektów.

A5KP102
2 Punkty

Które z poniższych stwierdzeń związanych z planowaniem czynności pozyskiwania wymagań są poprawnymi przykładami tych aspektów, a które są przykładami niepoprawnymi?

Prawidłowy
przykład

Niepoprawny
przykład

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Chcemy określić przepływ czynności związanych z zakupem biletu.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Do dostarczenia tych informacji zostanie wybranych losowo 5 doświadczonych pracowników biura sprzedaży biletów.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Przeprowadzimy z nimi wywiady w ich własnej lokalizacji.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) W przypadku różnic zdań między nimi, poprosimy kierownictwo o podjęcie decyzji.

2 Źródła wymagań

3. Tabela interesariuszy jest narzędziem do zarządzania relacjami z interesariuszami.

A5AP201
1 Punkt

Które dwa z poniższych stwierdzeń dotyczących tabeli interesariuszy są najbardziej trafne? (2 odpowiedzi)

<input type="checkbox"/>	A) Do odpowiedniej klasyfikacji interesariuszy należy wykorzystać model Bandlera i Grindera.
<input type="checkbox"/>	B) Informacje o interesariuszach powinny być dokumentowane i przechowywane w każdym projekcie.
<input type="checkbox"/>	C) Tabela interesariuszy jest ściśle poufna i może zostać udostępniona wyłącznie głównemu zespołowi projektowemu.
<input type="checkbox"/>	D) Tabela interesariuszy jest typowym wynikiem czynności pozyskiwania ukierunkowanych na informacje.
<input type="checkbox"/>	E) Tabela interesariuszy zawiera grupy lub role interesariuszy. Ze względu na ochronę danych należy unikać podawania nazwisk poszczególnych interesariuszy

4. Podczas pragmatycznej identyfikacji interesariuszy, inżynier wymagań... (2 odpowiedzi)

A5PP202
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) ... wykorzystuje ich doświadczenie w kontekście projektu.
<input type="checkbox"/>	B) ... korzysta z list kontrolnych typowych grup i ról interesariuszy.
<input type="checkbox"/>	C) ... korzysta ze struktur organizacyjnych.
<input type="checkbox"/>	D) ... ponownie wykorzystuje istniejącą dokumentację interesariuszy.
<input type="checkbox"/>	E) ... wykorzystuje analizę cyklu życia produktu.

5. Określ, czy następujące stwierdzenia dotyczące dokumentacji interesariuszy są prawdziwe, czy fałszywe:

A5KP203
1 Punkt

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Przepisy dotyczące ochrony danych wymagają zniszczenia całej dokumentacji interesariuszy trzy miesiące po wdrożeniu systemu.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Do dokumentacji interesariuszy można wykorzystać mapy myśli.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Zwinne projekty nie wymagają dokumentacji interesariuszy.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) "Obszar specjalizacji" jest odpowiednim atrybutem dla dokumentacji interesariuszy.

6. Dlaczego użytkownik jest głównym interesariuszem? Wybierz najważniejszy powód. (1 odpowiedź)

A5AP204
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Użytkownicy systemów interaktywnych są bardzo wymagający.
<input type="checkbox"/>	B) Użytkownicy systemów nieinteraktywnych są trudno dostępni.
<input type="checkbox"/>	C) Użytkownicy systemów interaktywnych są bardzo łatwo dostępni.
<input type="checkbox"/>	D) Interaktywne systemy mają bezpośredni wpływ na użytkowników.

7. Które dwa z poniższych stwierdzeń dotyczących dokumentów jako źródeł wymagań są poprawne? (2 odpowiedzi)

A5PP205
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Modele UML nie są odpowiednie jako źródła wymagań.
<input type="checkbox"/>	B) Dokumentacja procesów biznesowych może zawierać właściwe wymagania.
<input type="checkbox"/>	C) Dokumentacja interfejsu ma ograniczoną wartość jako źródło wymagań.
<input type="checkbox"/>	D) W projektach inżynierii systemowej zwykle istnieje niewiele dokumentów będących źródłem wymagań.
<input type="checkbox"/>	E) Dostępność, rozmiar, wiek i znaczenie dokumentu wpływają na jego wartość jako źródła wymagań.

3 Techniki pozyskiwania

8. Które dwa z poniższych stwierdzeń dotyczących techniki zadawania pytań o nazwie "wywiad" są poprawne? (2 odpowiedzi) A5PP301
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Należy unikać komunikacji niewerbalnej, ponieważ może ona zmylić osobę sporządzającą notatki.
<input type="checkbox"/>	B) Osoba sporządzająca notatki nie może przerywać prowadzącemu wywiad w trakcie jego trwania.
<input type="checkbox"/>	C) Osoba prowadząca wywiad powinna z góry przygotować wszystkie pytania, które zostaną zadane podczas wywiadu.
<input type="checkbox"/>	D) Podczas wywiadu osoba przeprowadzająca wywiad powinna zapamiętywać, być delikatna i sterować procesem.
<input type="checkbox"/>	E) Częścią przygotowania osoby sporządzającej notatki jest zrozumienie wytycznych dotyczących wywiadu i znajomość ważnych terminów z danej dziedziny.

9. Które dwa z poniższych stwierdzeń **są błędne** w odniesieniu do stosowania technik obserwacji? (2 odpowiedzi) A5PP302
2 Punkty

<input type="checkbox"/>	A) Należy wystrzegać się tendencji do upraszczania osoby sporządzającej notatki.
<input type="checkbox"/>	B) Należy wystrzegać się braku uprzedzeń obserwatora.
<input type="checkbox"/>	C) Należy wystrzegać się tendencji do upraszczania badaczy.
<input type="checkbox"/>	D) Ważne jest, aby znać różnicę między pytaniami otwartymi i zamkniętymi.
<input type="checkbox"/>	E) Definicja wyniku jakościowego powinna obejmować to, czy należy uzyskać dane jakościowe czy ilościowe.

10. Które z poniższych stwierdzeń dotyczących ponownego wykorzystania wymagań są prawdziwe, a które fałszywe?

A5KP303
2 Punkty

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) W przypadku linii produktów ponowne wykorzystanie wymagań jest dość rzadkie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Do ponownego wykorzystania wymagań kwalifikują się tylko podobne systemy.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Ponowne wykorzystanie wymagań ma trzy aspekty: aspekt elicytacji, aspekt dokumentacji i aspekt zarządzania wymaganiami.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Ponowne wykorzystanie wymagań może utrudniać realizację nowych, kreatywnych pomysłów.

11. Która z poniższych zasad **nie** dotyczy burzy mózgów w inżynierii wymagań? (1 odpowiedź)

A5AP304
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Dopuszczalne i pożądane jest wykorzystywanie i łączenie wyrażonych pomysłów.
<input type="checkbox"/>	B) Należy przerwać burzę mózgów, gdy tylko powstanie wystarczająca liczba pomysłów.
<input type="checkbox"/>	C) Dozwolone są pytania o wyjaśnienia.
<input type="checkbox"/>	D) Pożądane są wolne skojarzenia i wizjonerskie myślenie.

12. T.Z. Warfel opisuje osiem głównych zasad korzystania z prototypowania:

A5KP305
1 Punkt

- Zrozumienie odbiorców i intencji
- Trochę zaplanuj – resztę prototypuj
- Określ oczekiwania
- Możesz szkicować
- To prototyp – nie Mona Lisa
- Jeśli nie możesz tego zrobić, upozoruj to
- Prototypuj tylko to, czego potrzebujesz
- Zmniejszaj ryzyko – wcześniej i często

Zdecyduj, czy poniższe stwierdzenia dotyczące prototypowania są prawdziwe, czy fałszywe:

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Naszkicowany prototyp jest lepszy niż prototyp zaprogramowany.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Prototyp wykonany na papierze i ołówkiem może zawieść oczekiwania interesariuszy.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Musisz zrozumieć swoich odbiorców i ich intencje, aby uniknąć traumy związanej z prototypowaniem.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Prototypowanie pomaga zmniejszyć ryzyko poprzez badanie rozwiązań i uczenie się na podstawie informacji zwrotnych na ich temat.

13. Zdecyduj, czy poniższe stwierdzenia dotyczące scenariuszy i scenorysów są prawdziwe, czy fałszywe:

A5KP306
2 Punkty

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Scenariusz obrazkowy jest tekstową reprezentacją konkretnej instancji przechodzenia przez przypadek użycia.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Scenariusze i przypadki użycia mają zazwyczaj relację N:1.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Scenariusze koncentrują się na pozytywnych przypadkach, podczas gdy scenariusz obrazkowy przedstawia negatywne przypadki i niewłaściwe użycie systemu.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Scenariusze są wykorzystywane głównie w późniejszych fazach projektu.

14. Zdecyduj, czy poniższe stwierdzenia dotyczące myślenia w kategoriach problemów i celów są prawdziwe, czy fałszywe:

A5KP307
2 Punkty

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Myślenie w kategoriach problemów i celów to zestaw umiejętności.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Rozwiązanie jest zawsze związane z problemem i celem.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Problem interesariusza A może być rozwiązaniem dla interesariusza B.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Myślenie w kategoriach problemów i celów może również pomóc w identyfikacji i rozwiązywaniu konfliktów wymagań.

15. Które dwa z poniższych stwierdzeń dotyczących myślenia w kategoriach modeli są poprawne? (2 odpowiedzi)

A5PP308
2 Punkty

<input type="checkbox"/>	A) Generalnie diagram stanów UML jest znacznie mniej przydatny jako narzędzie do myślenia niż diagram klas.
<input type="checkbox"/>	B) Opracowanie modelu wspólnie z interesariuszem jest niejawnym wykorzystaniem modelu jako narzędzia do myślenia.
<input type="checkbox"/>	C) Modele jako narzędzie myślenia pomagają ustrukturyzować proces pozyskiwania informacji.
<input type="checkbox"/>	D) Zadanie pytania wynikającego z modelu, którego inżynier wymagań użył do przygotowania wywiadu, jest jawnym wykorzystaniem modelu jako narzędzia do myślenia.
<input type="checkbox"/>	E) Informacje, które nie pasują do wybranej notacji modelowania, nie utrudniają myślenia w kategoriach modelu.

16. Które z poniższych stwierdzeń dotyczących tworzenia "map myśli" są prawdziwe, a które fałszywe?

A5KP309
1 Punkt

Prawdziwe	Fałszywe	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Mapowanie myśli jest liniową lub poprzeczną techniką reprezentacji i służy jako narzędzie myślowe do określania wymagań.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Informacje na gałęziach mapy myśli powinny być sformułowane w postaci pełnych zdań lub przy użyciu szablonu wymagań, aby dostarczyć weryfikowalnych informacji.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Mapowanie myśli to odpowiednia technika dokumentowania spotkania lub warsztatu (protokół ze spotkania).
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Przedmiot zainteresowania znajduje się w centralnym obrazie na mapie myśli.

4 Rozwiązywanie konfliktów

17. W wielu projektach podczas pozyskiwania wymagań pojawiają się konflikty. Konflikty te mogą być jednak ukryte, a przez to trudne do rozpoznania.

A5PP401
2 Punkty

Które dwa z poniższych zachowań są typowymi wskaźnikami ukrytego konfliktu wymagań? (2 odpowiedzi)

<input type="checkbox"/>	A) Odmowa
<input type="checkbox"/>	B) Przekroczenie kosztów
<input type="checkbox"/>	C) Zaangażowanie kierownictwa
<input type="checkbox"/>	D) Ukrywanie
<input type="checkbox"/>	E) Brak zgody

18. W przypadku konfliktu wymagań można wyróżnić kilka cech, np. rodzaj konfliktu, przedmiot konfliktu i wymagania, których konflikt dotyczy.

A5AP402
2 Punkty

Który z poniższych aspektów jest często używany jako kolejna cecha? (1 odpowiedź)

<input type="checkbox"/>	A) Wybrana technika rozwiązania
<input type="checkbox"/>	B) Potencjalne alternatywy
<input type="checkbox"/>	C) Historia konfliktu
<input type="checkbox"/>	D) Powiązane komponenty oprogramowania

5 Umiejętności inżyniera wymagań

19. Powszechnie uznaje się, że oprócz podstawowego zestawu umiejętności w zakresie koncepcji i technik inżynierii wymagań, inżynier wymagań aby odnieść sukces musi posiadać również szereg umiejętności miękkich.

A5KP501
1 Punkt

Które z poniższych umiejętności są zwykle istotnymi umiejętnościami miękkimi dla inżyniera wymagań, a które nie są istotne?

Istotne	Nie istotne	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Elastyczność
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Rozliczalność
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Odpowiedzialność
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Neutralność

20. Model Shannona–Weavera położył solidne fundamenty pod całą teorię komunikacji.

A5PP502
1 Punkt

Które dwie z poniższych koncepcji są częścią tego modelu? (2 odpowiedzi)

<input type="checkbox"/>	A) Samopoznanie
<input type="checkbox"/>	B) Wspólne doświadczenie
<input type="checkbox"/>	C) Hałas
<input type="checkbox"/>	D) Interpretacja
<input type="checkbox"/>	E) Kanał

21. Inżynier wymagań zorganizowała prezentację podsumowującą swoje ustalenia dla grupy programistów i użytkowników końcowych. Podczas pytań i odpowiedzi na koniec prezentacji dowiedziała się, że większość deweloperów nie w pełni zrozumiała jej główne przesłanie.

A5AP503
2 Punkty

Który z poniższych czynników był najprawdopodobniej przyczyną tego, że jej komunikacja nie odniosła sukcesu? (1 odpowiedź)

<input type="checkbox"/>	A) Nie zakodowała prawidłowo swojej wiadomości.
<input type="checkbox"/>	B) Użyła niewłaściwego kanału do przesłania wiadomości.
<input type="checkbox"/>	C) Nie sprawdziła, czy wszyscy uczestnicy dzielą z nią odpowiedni obszar doświadczenia.
<input type="checkbox"/>	D) Nie zwracała wystarczającej uwagi na informacje zwrotne od odbiorców.

22. Podstawą poprawy jest autorefleksja. W przypadku inżyniera wymagań istotnych jest kilka rodzajów autorefleksji.

A5AP504
2 Punkty

Który z poniższych typów **nie jest** powszechnie uznawany za odpowiedni typ refleksji? (1 odpowiedź)

<input type="checkbox"/>	A) Refleksja perspektywiczna
<input type="checkbox"/>	B) Refleksja retrospektywna
<input type="checkbox"/>	C) Refleksja towarzysząca
<input type="checkbox"/>	D) Refleksja endogeniczna