

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
v2.0.1
EU 1.1

Celem pozyskiwania wymagań i rozwiązywania konfliktów jest ...

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

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

A5KP102
2 Punkty
v2.0.1
EU 1.3

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

Prawidłowy
przykład

Nieprawidłowy
przykład

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

2 Źródła wymagań

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

A5AP201
1 Punkt
v2.0.1
EU 2.2

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

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

A5PP202
1 Punkt
v2.0.1
EU 2.2.1

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

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

A5KP203
1 Punkt
v2.0.1
EU 2.2.3

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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Do dokumentacji interesariuszy można wykorzystać mapy myśli.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Zwinne projekty nie wymagają dokumentacji interesariuszy.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) "Obszar specjalizacji" jest odpowiednim atrybutem dla dokumentacji interesariuszy.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

A5AP204
1 Punkt
v2.0.1
EU 2.2.4

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

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

A5PP205
1 Punkt
v2.0.1
EU 2.3

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

3 Techniki pozyskiwania

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

A5PP301
1 Punkt
v2.0.1
EU 3.1.1

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

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

A5PP302
2 Punkty
v2.0.1
EU 3.1.2

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

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

A5KP303
2 Punkty
v2.0.1
EU 3.1.3

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

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

A5AP304
1 Punkt
v2.0.1
EU 3.2.1

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

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

A5KP305

1 Punkt

v2.0.1

EU 3.2.3

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

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

A5KP306

2 Punkty

v2.0.1

EU 3.2.4

Prawdziwe

Fałszywe

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Scenariusz obrazkowy jest tekstową reprezentacją konkretnej instancji przechodzenia przez przypadek użycia.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Scenariusze i przypadki użycia mają zazwyczaj relację N:1.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Scenariusze są wykorzystywane głównie w późniejszych fazach projektu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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

A5KP307
2 Punkty
v2.0.1
EU 3.3.2

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

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

A5PP308
2 Punkty
v2.0.1
EU 3.3.4

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

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

A5KP309
1 Punkt
v2.0.1
EU 3.3.5

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 checked="" type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Mapowanie myśli to odpowiednia technika dokumentowania spotkania lub warsztatu (protokół ze spotkania).	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Przedmiot zainteresowania znajduje się w centralnym obrazie na mapie myśli.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.

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

A5PP401
2 Punkty
v2.0.1
EU 4.1

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

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

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

A5AP402
2 Punkty
v2.0.1
EU 4.2

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

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

A5KP501
1 Punkt
v2.0.1
EU 5.1

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

20. Model Shannona–Weavera położył solidne fundamenty pod całą teorię komunikacji. Które dwie z poniższych koncepcji są częścią tego modelu? (2 odpowiedzi)

A5PP502
1 Punkt
v2.0.1
EU 5.2

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

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
v2.0.1
EU 5.2

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

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

A5AP504
2 Punkty
v2.0.1
EU 5.3

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

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