



Examen de muestra

Edición 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.

EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulated in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by EXIN.



Índice

Introducción	4
Examen de muestra	5
Soluciones	14
Evaluación	32

Introducción

Éste es el examen tipo EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.LA). Las normas y reglamentos de exámenes EXIN se aplican a este examen.

Este examen consiste en 40 preguntas de opción múltiple. Cada pregunta tiene un número de respuestas posibles, de las cuales sólo una es correcta.

El número máximo de puntos que se pueden obtener en este examen es de 40. Cada respuesta correcta tiene un valor de un punto. Si usted consigue 26 puntos o más, habrá aprobado el examen.

El tiempo permitido para este examen es de 60 minutos.

¡Buena suerte!

Examen de muestra

1 / 40

Durante la reunión diaria, se responden tres preguntas.

¿Cuál de las siguientes preguntas es una de ellas?

- A. ¿Qué obstáculos hay en el camino?
- B. ¿Quién se encargará de la siguiente tarea?
- C. ¿Qué solicitudes del cliente recibimos?

2 / 40

Un equipo de Scrum se da cuenta que podría demorarse en entregar un componente que otro equipo de Scrum está esperando.

¿Cuál es el mejor foro para analizar el problema y encontrar una solución?

- A. El Scrum diario de cualquiera de los dos equipos
- B. Scrum de Scrum
- C. Revisión del Sprint
- D. Retrospectiva del Sprint

3 / 40

Un equipo de Scrum pensó que sería una buena práctica definir claramente un checklist de elementos que deben completarse antes de decir que una historia está 'terminada'.

¿Qué instrumento es posible que usen para esto?

- A. Un gráfico de evolución (Burndown chart)
- B. La Definición de Terminado (Definition of Done)
- C. El Backlog de Producto
- D. El Backlog de Sprint

4 / 40

Al final de un Sprint, el equipo de desarrollo se da cuenta de que no podrá completar las historias con las que se comprometió.

¿Cuál es la mejor forma en la que debe proceder el equipo de desarrollo?

- A. Agregar recursos e integrantes del equipo para cumplir los objetivos del Sprint actual.
- B. Solicitarle al Dueño del producto que decida qué historias pueden retrasarse hasta el siguiente Sprint.
- C. Decidir una nueva Definición de Terminado para los elementos del Backlog del Sprint.

5 / 40

Una práctica recomendada que se usa con frecuencia es definir historias de usuario según el acrónimo "INVEST". La "S" de "INVEST" significa "Small" (pequeño).

Con respecto a la historia de usuario en un Sprint, ¿qué debe ser pequeño?

- A. La cantidad de Sprints necesaria para concretar la historia de usuario
- B. La cantidad de integrantes que participa en el equipo
- C. Los puntos de historia o las horas ideales implicados
- D. La extensión de la historia de usuario escrita

6 / 40

¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor el rol que tiene la reunión diaria en el seguimiento de un proyecto Scrum?

- A. La reunión diaria permite que el Scrum Master actualice el Gráfico de Avance (Burn-down chart).
- B. En la reunión diaria, se le informa al equipo de desarrollo de su progreso y sus problemas.
- C. La reunión diaria le permite al Dueño del producto (Product Owner) revisar el progreso del equipo.

7 / 40

La S de INVEST significa "Small" (pequeño).

¿Qué elementos en el Backlog de producto deberían ser pequeños?

- A. Todos los elementos en el Backlog de producto
- B. Los elementos en la parte superior del Backlog de producto
- C. Los elementos en la parte inferior del Backlog de producto
- D. Solo los elementos en el Backlog del Sprint deberían ser pequeños

8 / 40

Un equipo de Scrum está estimando historias de usuario. El Scrum Master sugiere la técnica de Póker de planificación.

¿Qué es el proceso de Póker de planificación?

- A. Comparar la historia (Story) con historias de referencia y luego estimarla.
- B. Estimar por cuenta propia y luego analizar las estimaciones de los demás.
- C. Clasificar todas las historias en función del esfuerzo relativo requerido.

9 / 40

¿Cuál es una afirmación en el Manifiesto Ágil?

- A. Valoramos la negociación de contratos más que la colaboración con clientes.
- B. Valoramos seguir un plan más que responder a los cambios.
- C. Valoramos los procesos y las herramientas más que a los clientes y a la interacción.
- D. Valoramos el software funcional mas que una documentación extensiva.

10 / 40

El equipo de desarrollo determina que se ha comprometido por encima de sus posibilidades para un Sprint.

¿Quién debería estar presente al revisar y ajustar el trabajo de Sprint?

- A. El equipo de desarrollo, el Scrum Master y el Dueño del producto (Product Owner). Se debe consultar con las partes interesadas.
- B. El equipo de desarrollo y el Scrum Master. Se debe consultar con el Dueño del producto.
- C. El equipo de desarrollo solamente. Se debe consultar con el Dueño del producto.

11 / 40

¿Cómo debería definirse 'Terminado' cuando están trabajando múltiples equipos de Scrum en un solo producto?

- A. Todos los equipos de Scrum deben tener la misma Definición de Terminado (Definition of Done - DoD).
- B. Cada equipo de Scrum debe definir y usar su propia Definición de Terminado.
- C. El Scrum Master define cuándo un elemento está 'terminado'.

12 / 40

Un equipo de Scrum selecciona un elemento del Backlog de producto (Product Backlog Item, PBI) para el Backlog del Sprint.

¿Qué debe hacer el equipo de desarrollo para terminar el elemento del Backlog de producto que selecciona?

- A. Tanto como pueda realizarse en el Sprint antes de la fecha límite.
- B. Tanto como se requiera para cumplir con la Definición de Terminado.
- C. Analizar, diseñar, programar, probar y documentar el elemento del Backlog de producto.

13 / 40

¿Cuál de las siguientes es una característica deseable de los radiadores de información?

- A. Actuales
- B. Detallados
- C. Proporcionados según lo que se necesite saber
- D. Estables

14 / 40

¿Cuánto tardaría un equipo de Scrum de 5 integrantes en finalizar la planificación del Sprint para un Sprint de 3 semanas?

- A. De 3 a 6 horas
- B. De 3 a 6 días
- C. Lo que sea necesario

15 / 40

Según los principios ágiles, ¿cuál debería ser el ritmo de desarrollo?

- A. Rápido
- B. Creciente
- C. Sostenible

16 / 40

¿Por qué el Scrum diario debe realizarse en el mismo lugar y horario?

- A. La sala debe reservarse con anticipación para la duración del Sprint.
- B. Un horario y lugar fijos son lo mejor para la continuidad del marco de trabajo de Scrum.
- C. El Gerente de proyectos debe recibir las actualizaciones de estado a una determinada hora todos los días.

17 / 40

En los últimos ocho Sprints, el equipo ha completado 85 puntos de historia en total de trabajo. Se le solicitó al equipo que comience a trabajar en un nuevo proyecto que se estima que tendrá 64 puntos de historia.

¿Cuántos Sprints se necesitarían para completar el proyecto?

- A. Cinco
- B. Siete
- C. Ocho
- D. Diez

18 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tienen un rol llamado Coordinador de Proyectos, que facilita las interacciones, elimina obstáculos y actúa como Coach del proceso, para el equipo.

¿Cómo debería llamarse este rol después de la transición?

- A. Coordinador de proyectos
- B. Gerente de proyectos
- C. Scrum Master
- D. Gerente de proyectos de Scrum

19 / 40

Un equipo de Scrum estima una historia usando la técnica de Póker de planificación. El equipo decide asignar 5 puntos de historia a la historia, porque los desarrolladores estimaron 2 puntos y los evaluadores estimaron 3 puntos.

¿Qué afirmación es verdadera respecto de este escenario?

- A. Los puntos son asignados por el Scrum Master, no por el equipo de desarrollo.
- B. Los puntos son asignados para toda la historia, no para partes de la historia.
- C. Los puntos nunca se estiman, sino que siempre se determinan de antemano.
- D. El equipo de desarrollo también debe preguntarle al Dueño del producto (Product Owner) sobre la estimación.

20 / 40

Un cliente solicita un informe que resuma la funcionalidad incorporada y los defectos encontrados y solucionados, justo al final de un Sprint.

¿Quién podría preparar este informe de la mejor manera?

- A. El Dueño del producto
- B. El Scrum Master
- C. El equipo de desarrollo
- D. Este tipo de informe no debería prepararse.

21 / 40

¿Cuál es la principal responsabilidad del Scrum Master para que el equipo de Scrum siga trabajando a su nivel máximo de productividad?

- A. Mantener características de alta prioridad en la parte superior del Backlog de Producto
- B. No permitir cambios en el Backlog de Producto una vez que comienza el Sprint.
- C. Respaldar las decisiones del equipo de desarrollo y resolver sus problemas.

22 / 40

La colaboración es el parámetro más importante para el éxito de un equipo de Scrum.

¿Qué término describe mejor este tipo de interacción?

- A. Trabajo de equipo distribuido
- B. Uso compartido del radiador de información (Information Radiator)
- C. Comunicación osmótica

23 / 40

El Backlog de producto se ordena desde lo más valioso hasta lo menos valioso. Hay algunos criterios que determinan cuán valioso es un elemento del Backlog de producto.

¿Cuáles son esos criterios?

- A. Beneficios, Costo, Riesgos
- B. Beneficios, Costo, Tamaño
- C. Tiempo en el Backlog, Costo, Riesgos
- D. Tiempo en el Backlog, Costo, Tamaño

24 / 40

Al revisar un Gráfico de Avance (Burn-down chart) de barras de Release, un Scrum Master recientemente asignado observó que la parte inferior de la barra se había movido por encima del eje horizontal entre el Sprint 3 y 4.

¿Qué sucedió en el Sprint 3?

- A. El equipo de desarrollo terminó menos de las historias asignadas.
- B. El equipo de desarrollo terminó más de las historias asignadas.
- C. Se agregó trabajo al Backlog de producto.
- D. Se quitó trabajo del Backlog de producto.

25 / 40

Finalizó un Sprint y fue un desastre. Ninguna de las historias planificadas se completaron, y la revisión se tuvo que cancelar. La Alta Gerencia desea establecer la responsabilidad de esto.

¿Quién es responsable en última instancia del éxito o del fracaso de un equipo de Scrum?

- A. El Dueño del product (Product Owner)
- B. El Scrum Master
- C. La Alta Gerencia
- D. El Equipo

26 / 40

¿Quién tiene más conocimiento del progreso para lograr un objetivo de negocio o una Release?

- A. El Dueño del producto
- B. El Scrum Master
- C. El equipo de desarrollo

27 / 40

En un Sprint, se supervisa el progreso en un Gráfico de Avance (Burn-down chart).

¿Qué muestra un Gráfico de Avance (Burn-down chart)?

- A. La cantidad de trabajo completado
- B. La cantidad de trabajo que falta por completar
- C. La velocidad del equipo de desarrollo

28 / 40

Un equipo de Scrum no cumplió con los objetivos del Sprint. Uno de los integrantes clave del equipo de desarrollo se enfermó y faltó 2 días justo al comienzo del Sprint de 4 semanas.

¿Cuál es el motivo más probable por el que el equipo no cumplió con los objetivos del Sprint?

- A. El Dueño del producto no puede priorizar.
- B. Al equipo de desarrollo le faltan habilidades.
- C. El equipo no planificó el Sprint eficazmente.
- D. El equipo de desarrollo está sobrecargado de trabajo.

29 / 40

Su equipo usa un panel Kanban. Se llega al límite de una columna de Trabajo en curso (WIP) en el tablero Kanban.

¿Qué se espera que haga cuando sucede esto?

- A. Asignar trabajo a colegas en la siguiente columna para liberar capacidad.
- B. Ampliar el límite de Trabajo en curso y seguir trabajando.
- C. Ayudar a colegas en la columna con el cuello de botella.
- D. Esperar a que el trabajo se arrastre a la siguiente columna para liberar capacidad.

30 / 40

El Dueño del Producto (Product Owner) quiere que una historia se complete en dos días. El integrante del equipo que trabaja en la historia calcula que le llevará cinco días. El Scrum Master considera que debería tomarle tres días. Un experto en la materia que ha trabajado anteriormente en historias similares piensa que, como máximo, debería ser un día de trabajo.

¿La estimación de quién debería usarse para la planificación?

- A. El Dueño del Producto (Product Owner)
- B. El Scrum Master
- C. El experto en la materia
- D. El integrante del equipo

31 / 40

La Alta gerencia desea auditar periódicamente si el equipo está siguiendo las prácticas y los principios de Scrum.

¿Quién está en la mejor posición para realizar tal auditoría?

- A. El Dueño del product. (Product Owner)
- B. El Scrum Master
- C. El Equipo de Desarrollo
- D. Los Responsables de Pruebas

32 / 40

El Dueño del producto (Product Owner) se va tres semanas de vacaciones. El equipo debe cerrar el Sprint actual y comenzar uno nuevo al finalizar la primera semana de las vacaciones del Dueño del producto.

¿Cuál es la mejor manera de continuar los rituales de Scrum en esta situación?

- A. Cada equipo de Scrum idealmente debe tener dos Dueños de producto para contar con cobertura.
- B. Se le debe solicitar al Dueño del producto que retrase una semana sus vacaciones.
- C. El Scrum Master debe asumir las tareas del Dueño del producto.

33 / 40

¿Cuál es la definición de velocidad de un equipo?

- A. Un entendimiento compartido de cuán rápido debe hacerse un Sprint.
- B. El límite de Trabajo en curso óptimo de cada Sprint.
- C. La cantidad de puntos de historia que un equipo puede terminar en un Sprint.
- D. La suma de todos los elementos del Backlog del Sprint completados.

34 / 40

Un equipo de Scrum trabaja en un proyecto en Sprints de 2 semanas. Durante la reunión de planificación del Sprint del decimoquinto Sprint, el Scrum Master dice: "Hemos visto en los últimos 12 Sprints que no podemos enviar incrementos potencialmente entregables en 2 semanas. Aumentemos la duración del Sprint 16".

¿Debería aumentarse la duración?

- A. Sí, porque el Scrum Master puede cambiar la duración del Sprint.
- B. Sí, porque el rendimiento del Sprint anterior es un buen motivo para cambiar.
- C. No, porque la duración del Sprint no puede cambiarse por ningún motivo.
- D. No, porque solo los integrantes del equipo de desarrollo pueden cambiar la duración del Sprint.

35 / 40

¿Qué tipo de contrato es adaptativo y, por lo tanto, se adecua bien a la forma de trabajar de Scrum?

- A. El tipo de contrato "Tiempo y materiales, o unidad fija"
- B. El tipo de contrato "Precio fijo"
- C. Ninguno de los tipos de contrato

36 / 40

Según los principios Ágiles, ¿qué tipo de equipo puede proponer los **mejores** requisitos, arquitecturas y diseño?

- A. Co-ubicado
- B. Experimentado
- C. Auto-organizado
- D. Capacitado

37 / 40

La planificación ágil ocurre en múltiples niveles, incluido un plan diario, un plan de Sprint y un plan estratégico.

¿Qué termino describe mejor la planificación multinivel?

- A. Planificación por capas (Planning Onion)
- B. Póker de planificación
- C. Planificación del Sprint

38 / 40

Un integrante de un equipo de Scrum considera que un arquitecto técnico sénior de otro equipo podría tener algunas ideas y opiniones valiosas sobre el producto.

¿Cuál es el mejor evento para solicitar esas opiniones?

- A. Scrum diario
- B. Planificación del Sprint
- C. Retrospectiva del Sprint
- D. Revisión del Sprint

39 / 40

Una persona está trabajando en el código y otra persona está observando, criticando y ocasionalmente cambian los roles.

¿Qué práctica se está siguiendo?

- A. Revisión de código
- B. Integración continua
- C. Programación en pareja
- D. Desarrollo guiado por pruebas

40 / 40

¿Qué es un Sprint?

- A. Una sesión de intercambio de ideas (brainstorming) en programación extrema para generar ideas de diseño.
- B. Una carrera entre dos desarrolladores para ver quién puede completar una característica más rápido.
- C. Una iteración en la metodología Scrum.
- D. La última iteración en el proyecto Scrum, cuando el equipo trabaja largas horas para finalizar el proyecto.

Soluciones

1 / 40

Durante la reunión diaria, se responden tres preguntas.

¿Cuál de las siguientes preguntas es una de ellas?

- A. ¿Qué obstáculos hay en el camino?
 - B. ¿Quién se encargará de la siguiente tarea?
 - C. ¿Qué solicitudes del cliente recibimos?
- A. Correcto. Esta es una de las preguntas respondidas en una reunión diaria junto con "¿Qué se ha logrado desde la última reunión?" y "¿Qué se hará antes de la siguiente reunión?". (Bibliografía A: Rituales de Scrum: Reunión diaria)
- B. Incorrecto. Durante la reunión diaria, cada integrante del equipo de desarrollo debería responder estas tres preguntas:
1. ¿Qué se ha logrado desde la última reunión?
 2. ¿Qué se hará antes de la siguiente reunión?
 3. ¿Qué obstáculos hay en el camino?
- C. Incorrecto. Durante la reunión diaria, cada integrante del equipo de desarrollo debería responder estas tres preguntas:
1. ¿Qué se ha logrado desde la última reunión?
 2. ¿Qué se hará antes de la siguiente reunión?
 3. ¿Qué obstáculos hay en el camino?

2 / 40

Un equipo de Scrum se da cuenta que podría demorarse en entregar un componente que otro equipo de Scrum está esperando.

¿Cuál es el mejor foro para analizar el problema y encontrar una solución?

- A. El Scrum diario de cualquiera de los dos equipos
 - B. Scrum de Scrum
 - C. Revisión del Sprint
 - D. Retrospectiva del Sprint
- A. Incorrecto. La reunión diaria solo debería ser una breve conversación sobre los problemas y el progreso del equipo.
- B. Correcto. El Scrum de Scrums es una reunión de coordinación donde se pueden analizar las dependencias y la resolución de problemas entre equipos.
- C. Incorrecto. El objetivo de la revisión del Sprint consiste en demostrar la nueva funcionalidad.
- D. Incorrecto. La Retrospectiva del Sprint debería utilizarse para mejorar los procesos en la iteración anterior.

3 / 40

Un equipo de Scrum pensó que sería una buena práctica definir claramente un checklist de elementos que deben completarse antes de decir que una historia está 'terminada'.

¿Qué instrumento es posible que usen para esto?

- A.** Un gráfico de evolución (Burndown chart)
 - B.** La Definición de Terminado (Definition of Done)
 - C.** El Backlog de Producto
 - D.** El Backlog de Sprint
-
- A.** Incorrecto. El Gráfico de Avance (Burn-down chart) muestra cuánto trabajo se ha completado ya.
 - B.** Correcto. La Definición de "Terminado" (Definition of Done - DoD) es una definición bien entendida y claramente documentada de elementos que deben establecerse para marcar una historia (o iteración o proyecto) como hecha. (Bibliografía A: Instrumento 4: Definición de "Terminado")
 - C.** Incorrecto. El Backlog de producto muestra las historias de usuario restantes que deben hacerse antes de la Release.
 - D.** Incorrecto. El Backlog del Sprint muestra las historias de usuario restantes que deben hacerse en el Sprint actual.

4 / 40

Al final de un Sprint, el equipo de desarrollo se da cuenta de que no podrá completar las historias con las que se comprometió.

¿Cuál es la mejor forma en la que debe proceder el equipo de desarrollo?

- A.** Agregar recursos e integrantes del equipo para cumplir los objetivos del Sprint actual.
 - B.** Solicitarle al Dueño del producto que decida qué historias pueden retrasarse hasta el siguiente Sprint.
 - C.** Decidir una nueva Definición de Terminado para los elementos del Backlog del Sprint.
-
- A.** Incorrecto. Esta no es una práctica de Scrum. Hacer esto podría conducir a la incorporación de nuevos colegas en un equipo funcional, lo que generaría demoras adicionales. Agregar recursos podría ser una opción, pero nunca debería generar horas extra.
 - B.** Correcto. El Dueño del producto (Product Owner) debe decidir qué elementos tienen mayor valor y deben hacerse primero en este Sprint. (Bibliografía A: Roles de Scrum)
 - C.** Incorrecto. La Definición de Terminado (Definition of Done - DoD) es un hecho, de modo que el cliente obtiene el valor que necesita. La Definición de Terminado (Definition of Done - DoD) no debería cambiarse durante un Sprint.

5 / 40

Una práctica recomendada que se usa con frecuencia es definir historias de usuario según el acrónimo "INVEST". La "S" de "INVEST" significa "Small" (pequeño).

Con respecto a la historia de usuario en un Sprint, ¿qué debe ser pequeño?

- A. La cantidad de Sprints necesaria para concretar la historia de usuario
 - B. La cantidad de integrantes que participa en el equipo
 - C. Los puntos de historia o las horas ideales implicados
 - D. La extensión de la historia de usuario escrita
-
- A. Incorrecto. Una historia de usuario debe realizarse en un solo Sprint.
 - B. Incorrecto. Todos los integrantes del equipo idealmente trabajan en la misma funcionalidad, de modo que la cantidad de miembros del equipo trabajando en una historia de usuario puede ser de hasta 9, que no es exactamente un número pequeño.
 - C. Correcto. Las historias de usuario en la parte superior del Backlog de producto y, por lo tanto, las historias en el Sprint, deben ser pequeñas. Deben ser pequeñas para garantizar que se puedan incluir en un solo Sprint y que estén definidas con suficiente precisión. (Bibliografía A: , Parte 2)
 - D. Incorrecto. No, el texto debe ser apenas suficiente, pero no necesariamente pequeño. Si necesita 250 palabras para explicar lo que debe suceder, entonces así ha de ser.

6 / 40

¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor el rol que tiene la reunión diaria en el seguimiento de un proyecto Scrum?

- A. La reunión diaria permite que el Scrum Master actualice el Gráfico de Avance (Burn-down chart).
 - B. En la reunión diaria, se le informa al equipo de desarrollo de su progreso y sus problemas.
 - C. La reunión diaria le permite al Dueño del producto (Product Owner) revisar el progreso del equipo.
-
- A. Incorrecto. El equipo de desarrollo debería (o podría) actualizar el Gráfico de Avance (Burn-down chart). Este no es el objetivo principal de la reunión diaria.
 - B. Correcto. Esto es exactamente para lo que sirve la reunión diaria. Diariamente se deben hacer 3 preguntas: ¿Qué se ha hecho desde la última reunión? ¿Qué se hará antes de la siguiente reunión? ¿Qué obstáculos hay en el camino? Cualquier otra cosa debe analizarse fuera de la reunión diaria. (Bibliografía A: Evento 3: Reunión diaria)
 - C. Incorrecto. El Dueño del producto (Product Owner) puede asistir, pero no debería usar esta reunión para obtener actualizaciones sobre el progreso del equipo de desarrollo.

7 / 40

La S de INVEST significa "Small" (pequeño).

¿Qué elementos en el Backlog de producto deberían ser pequeños?

- A. Todos los elementos en el Backlog de producto
 - B. Los elementos en la parte superior del Backlog de producto
 - C. Los elementos en la parte inferior del Backlog de producto
 - D. Solo los elementos en el Backlog del Sprint deberían ser pequeños
-
- A. Incorrecto. Los PBI de mayor prioridad se encuentran en la parte superior y son los más detallados, ya que deben completarse primero. Cuanto más abajo están los PBI en el Backlog de producto, menor es la necesidad de detallarlos. Pueden cambiar con el paso del tiempo o incluso se los puede omitir/borrar del Backlog de producto.
 - B. Correcto. Los elementos en la parte superior deberían ser pequeños porque son las historias de usuario importantes divididas en fragmentos y se definen con suficiente precisión para incorporar en el (siguiente) Sprint. (Bibliografía A, Capítulo 1)
 - C. Incorrecto. Los PBI de mayor prioridad se encuentran en la parte superior y son los más detallados, ya que deben completarse primero. Cuanto más abajo están los PBI en el Backlog de producto, menor es la necesidad de detallarlos. Pueden cambiar con el paso del tiempo o incluso se los puede omitir/borrar del Backlog de producto.
 - D. Incorrecto. Los elementos del Backlog del Sprint deben ser pequeños, pero los elementos en la parte superior del Backlog de producto también.

8 / 40

Un equipo de Scrum está estimando historias de usuario. El Scrum Master sugiere la técnica de Póker de planificación.

¿Qué es el proceso de Póker de planificación?

- A. Comparar la historia (Story) con historias de referencia y luego estimarla.
 - B. Estimar por cuenta propia y luego analizar las estimaciones de los demás.
 - C. Clasificar todas las historias en función del esfuerzo relativo requerido.
-
- A. Incorrecto. Esto es Triangulación.
 - B. Correcto. Esto es Póker de planificación. (Bibliografía A, Estimación)
 - C. Incorrecto. Esto es Estimación por afinidad.

9 / 40

¿Cuál es una afirmación en el Manifiesto Ágil?

- A. Valoramos la negociación de contratos más que la colaboración con clientes.
 - B. Valoramos seguir un plan más que responder a los cambios.
 - C. Valoramos los procesos y las herramientas más que a los clientes y a la interacción.
 - D. Valoramos el software funcional mas que una documentación extensiva.
-
- A. Incorrecto. Valoramos más la colaboración del cliente que la negociación de contratos.
 - B. Incorrecto. Valoramos más responder a los cambios que seguir un plan.
 - C. Incorrecto. Valoramos más a las personas y a la interacción que a los procesos y a las herramientas.
 - D. Correcto. Valorar el software funcional más que una documentación extensiva es una afirmación del manifiesto ágil. (Bibliografía A: Manifiesto ágil (Agile Manifesto))

10 / 40

El equipo de desarrollo determina que se ha comprometido por encima de sus posibilidades para un Sprint.

¿Quién debería estar presente al revisar y ajustar el trabajo de Sprint?

- A. El equipo de desarrollo, el Scrum Master y el Dueño del producto (Product Owner). Se debe consultar con las partes interesadas.
 - B. El equipo de desarrollo y el Scrum Master. Se debe consultar con el Dueño del producto.
 - C. El equipo de desarrollo solamente. Se debe consultar con el Dueño del producto.
-
- A. Incorrecto. El Scrum Master y el Dueño del producto (Product Owner) no son necesarios. Las partes interesadas deben mantenerse al margen de este debate.
 - B. Incorrecto. El Scrum Master es innecesario.
 - C. Correcto. El equipo de desarrollo en sí tiene que tomar decisiones sobre cómo distribuir el trabajo. Deben redistribuir el trabajo entre ellos. Si el proceso necesita de un asesoramiento, pueden pedirle al Scrum Master que lidere el debate. Se debe consultar al Dueño del producto (Product Owner) para garantizar que las tareas abandonadas tengan el valor más bajo para el cliente. (Bibliografía A: Roles de Scrum)

11 / 40

¿Cómo debería definirse 'Terminado' cuando están trabajando múltiples equipos de Scrum en un solo producto?

- A. Todos los equipos de Scrum deben tener la misma Definición de Terminado (Definition of Done - DoD).
 - B. Cada equipo de Scrum debe definir y usar su propia Definición de Terminado.
 - C. El Scrum Master define cuándo un elemento está 'terminado'.
-
- A. Correcto. Usar la misma Definición de Terminado garantiza que las piezas del proyecto encajarán entre sí y que estarán en el mismo estado de 'terminado'. (Bibliografía: Definición de Terminado y Scrum escalonado)
 - B. Incorrecto. Es importante seguir la misma Definición de Terminado, para que las piezas del proyecto puedan combinarse perfectamente.
 - C. Incorrecto. El Scrum Master no tiene ningún poder de decisión sobre lo que está 'terminado'. Esta tarea es del Dueño del producto (Product Owner) al representar la "voz del cliente".

12 / 40

Un equipo de Scrum selecciona un elemento del Backlog de producto (Product Backlog Item, PBI) para el Backlog del Sprint.

¿Qué debe hacer el equipo de desarrollo para terminar el elemento del Backlog de producto que selecciona?

- A. Tanto como pueda realizarse en el Sprint antes de la fecha límite.
 - B. Tanto como se requiera para cumplir con la Definición de Terminado.
 - C. Analizar, diseñar, programar, probar y documentar el elemento del Backlog de producto.
-
- A. Incorrecto. El equipo define de antemano lo que debe hacerse y trabaja a un ritmo sostenible.
 - B. Correcto. La Definición de Terminado está guiando lo que debe hacerse antes de terminar un elemento del Backlog. (Bibliografía A: Instrumento 4: Definición de Terminado)
 - C. Incorrecto. Los pasos que toma el equipo no son parte de este debate. Todo depende de cuál sea la definición de Terminado.

13 / 40

¿Cuál de las siguientes es una característica deseable de los radiadores de información?

- A. Actuales
 - B. Detallados
 - C. Proporcionados según lo que se necesite saber
 - D. Estables
-
- A. Correcto. Lo más importante de un radiador de información (Information Radiator) es que sea actual. Si no es actual, la gente tiene que buscar en otras fuentes de datos, mientras que la idea es que un radiador de información proporcione la información. (Bibliografía: Instrumento 5)
 - B. Incorrecto. Detallar no es necesario, siempre y cuando se brinde información de manera visible. Un indicador que sólo muestre la cantidad de días restantes en el Sprint no es algo detallado, pero podría funcionar bien como radiador de información.
 - C. Incorrecto. Los radiadores de información pueden estar visibles para cualquier persona que pase por delante.
 - D. Incorrecto. Los radiadores de información deben cambiar con frecuencia para estar actualizados.

14 / 40

¿Cuánto tardaría un equipo de Scrum de 5 integrantes en finalizar la planificación del Sprint para un Sprint de 3 semanas?

- A.** De 3 a 6 horas
 - B.** De 3 a 6 días
 - C.** Lo que sea necesario
-
- A.** Correcto. La reunión de planificación del Sprint es una reunión con límite de tiempo. Generalmente se fija en 8 horas para un Sprint de 4 semanas o proporcionalmente más corta para Sprints más cortos. (Bibliografía A: Evento 1: El Sprint)
 - B.** Incorrecto. Una reunión de planificación del Sprint casi nunca dura más de 8 horas. De 3 a 6 días definitivamente es demasiado tiempo para usar sólo en planificación. Se puede hacer planificación adicional durante el Sprint.
 - C.** Incorrecto. La planificación es importante, pero no debería tomar demasiado. La planificación adicional puede hacerse durante el Sprint, pero la reunión de planificación del Sprint es un evento con límite de tiempo.

15 / 40

Según los principios ágiles, ¿cuál debería ser el ritmo de desarrollo?

- A.** Rápido
 - B.** Creciente
 - C.** Sostenible
-
- A.** Incorrecto. Un ritmo rápido puede generar una sobrecarga constante y una rápida fatiga profesional del equipo.
 - B.** Incorrecto. Si bien inicialmente el ritmo puede ir en aumento, este no es el objetivo del desarrollo ágil.
 - C.** Correcto. Los beneficios clave de un ritmo sostenible es que los desarrolladores están más enfocados en producir que en trabajar. Esto genera un entorno de trabajo más ameno y una mayor productividad. (Bibliografía: Prácticas ágiles)

16 / 40

¿Por qué el Scrum diario debe realizarse en el mismo lugar y horario?

- A.** La sala debe reservarse con anticipación para la duración del Sprint.
 - B.** Un horario y lugar fijos son lo mejor para la continuidad del marco de trabajo de Scrum.
 - C.** El Gerente de proyectos debe recibir las actualizaciones de estado a una determinada hora todos los días.
-
- A.** Incorrecto. La reserva de la sala no es obligatoria según la Guía de Scrum.
 - B.** Correcto. La participación del equipo de desarrollo es obligatoria. Es más fácil organizar el trabajo diario en torno a un evento constante durante el Sprint.
 - C.** Incorrecto. Esto no es obligatorio según la Guía de Scrum.

17 / 40

En los últimos ocho Sprints, el equipo ha completado 85 puntos de historia en total de trabajo. Se le solicitó al equipo que comience a trabajar en un nuevo proyecto que se estima que tendrá 64 puntos de historia.

¿Cuántos Sprints se necesitarían para completar el proyecto?

- A. Cinco
- B. Siete
- C. Ocho
- D. Diez

- A. Incorrecto. 5 no es tiempo suficiente en función de la velocidad actual.
- B. Correcto. La velocidad del equipo es de $85/8=10,625$. La cantidad de Sprints necesarios para completar el proyecto es $64/velocidad$ ($64/10,625=6,024$), que resulta ser un poco más de 6. Por lo tanto, 7 es la respuesta más razonable, dado que nunca debemos redondear estas estimaciones hacia abajo. (Bibliografía: Estimación)
- C. Incorrecto. 8 es la cantidad de Sprints anteriores. No hay motivo para asumir que el próximo proyecto debería contener la misma cantidad de Sprints. La comparación existe solo cuando la duración del Sprint se mantiene igual.
- D. Incorrecto. 10 es aproximadamente la velocidad actual. No es la cantidad de Sprints necesarios para el próximo proyecto.

18 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tienen un rol llamado Coordinador de Proyectos, que facilita las interacciones, elimina obstáculos y actúa como Coach del proceso, para el equipo.

¿Cómo debería llamarse este rol después de la transición?

- A. Coordinador de proyectos
- B. Gerente de proyectos
- C. Scrum Master
- D. Gerente de proyectos de Scrum

- A. Incorrecto. No hay rol de Coordinador de proyectos en Scrum.
- B. Incorrecto. No hay rol de Gerente de proyectos en Scrum.
- C. Correcto. El trabajo del Coordinador de proyectos es similar al del Scrum Master. En Scrum es importante no cambiar los nombres de los diferentes roles. Esto permite que Scrum funcione. (Bibliografía A: Roles de Scrum)
- D. Incorrecto. En Scrum no existe el rol de Gerente de proyectos de Scrum.

19 / 40

Un equipo de Scrum estima una historia usando la técnica de Póker de planificación. El equipo decide asignar 5 puntos de historia a la historia, porque los desarrolladores estimaron 2 puntos y los evaluadores estimaron 3 puntos.

¿Qué afirmación es verdadera respecto de este escenario?

- A. Los puntos son asignados por el Scrum Master, no por el equipo de desarrollo.
 - B. Los puntos son asignados para toda la historia, no para partes de la historia.
 - C. Los puntos nunca se estiman, sino que siempre se determinan de antemano.
 - D. El equipo de desarrollo también debe preguntarle al Dueño del producto (Product Owner) sobre la estimación.
-
- A. Incorrecto. Asignar las estimaciones es responsabilidad del equipo de desarrollo.
 - B. Correcto. La historia (Story) debería estimarse como un todo. No deberían darse puntos por lo que un evaluador cree que necesita más lo que un desarrollador cree que necesita. Ambos deberían estimar la historia completa. (Bibliografía: Instrumentos de Scrum)
 - C. Incorrecto. Los puntos siempre se estiman.
 - D. Incorrecto. El Dueño del producto (Product Owner) no debería participar en las estimaciones.

20 / 40

Un cliente solicita un informe que resuma la funcionalidad incorporada y los defectos encontrados y solucionados, justo al final de un Sprint.

¿Quién podría preparar este informe de la mejor manera?

- A. El Dueño del producto
 - B. El Scrum Master
 - C. El equipo de desarrollo
 - D. Este tipo de informe no debería prepararse.
-
- A. Incorrecto. Si bien el Dueño del producto (Product Owner) representa la voz del cliente, es posible que no esté demasiado familiarizado con lo que sucede a diario para redactar este informe.
 - B. Correcto. El Scrum Master es el encargado de eliminar los obstáculos del equipo de desarrollo y, por lo tanto, es el más indicado para redactar este informe. (Bibliografía A: Roles de Scrum)
 - C. Incorrecto. Si bien el equipo de desarrollo debería ser consultado, no debería ser responsable de redactar el informe: debe centrarse en que la siguiente iteración funcione.
 - D. Incorrecto. Si esto le genera valor al cliente, el informe debe prepararse.

21 / 40

¿Cuál es la principal responsabilidad del Scrum Master para que el equipo de Scrum siga trabajando a su nivel máximo de productividad?

- A. Mantener características de alta prioridad en la parte superior del Backlog de Producto
 - B. No permitir cambios en el Backlog de Producto una vez que comienza el Sprint.
 - C. Respalda las decisiones del equipo de desarrollo y resolver sus problemas.
-
- A. Incorrecto. Esto es responsabilidad del Dueño del producto (Product Owner).
 - B. Incorrecto. No se permite ningún cambio, pero esto es responsabilidad de todo el equipo, no únicamente del Scrum Master.
 - C. Correcto. Esta es tarea del Scrum Master. (Bibliografía A: Roles de Scrum)

22 / 40

La colaboración es el parámetro más importante para el éxito de un equipo de Scrum.

¿Qué término describe mejor este tipo de interacción?

- A. Trabajo de equipo distribuido
 - B. Uso compartido del radiador de información (Information Radiator)
 - C. Comunicación osmótica
-
- A. Incorrecto. Un equipo distribuido es un equipo que no trabaja junto en el mismo espacio.
 - B. Incorrecto. Un radiador de información (Information Radiator) es un dispositivo que muestra información actualizada y relevante.
 - C. Correcto. Reunir a los integrantes del equipo en una sola sala no sólo es para facilitar las conversaciones, sino por las comunicaciones osmóticas, en las que la gente puede obtener información útil al escuchar hablar a otra persona o ayudarse entre sí según sea necesario. (Bibliografía: Comunicación osmótica)

23 / 40

El Backlog de producto se ordena desde lo más valioso hasta lo menos valioso. Hay algunos criterios que determinan cuán valioso es un elemento del Backlog de producto.

¿Cuáles son esos criterios?

- A. Beneficios, Costo, Riesgos
 - B. Beneficios, Costo, Tamaño
 - C. Tiempo en el Backlog, Costo, Riesgos
 - D. Tiempo en el Backlog, Costo, Tamaño
-
- A. Correcto. Estos tres son relevantes para ordenar los PBI. (Bibliografía A, Parte 2).
 - B. Incorrecto, "tamaño" es sinónimo de costo en un equipo ágil.
 - C. Incorrecto, "tiempo en el Backlog" no es un criterio debido a que no es un sistema FIFO o LIFO.
 - D. Incorrecto. "Costo" y "tamaño" son sinónimos, y "tiempo en el Backlog" no es relevante, ya que el Backlog de producto no tiene FIFO o LIFO.

24 / 40

Al revisar un Gráfico de Avance (Burn-down chart) de barras de Release, un Scrum Master recientemente asignado observó que la parte inferior de la barra se había movido por encima del eje horizontal entre el Sprint 3 y 4.

¿Qué sucedió en el Sprint 3?

- A. El equipo de desarrollo terminó menos de las historias asignadas.
 - B. El equipo de desarrollo terminó más de las historias asignadas.
 - C. Se agregó trabajo al Backlog de producto.
 - D. Se quitó trabajo del Backlog de producto.
-
- A. Incorrecto. La parte inferior de las barras responde a cuánto trabajo todavía debe hacerse en la Release, no a cuánto se hizo en este Sprint.
 - B. Incorrecto. La parte inferior de las barras responde a cuánto trabajo todavía debe hacerse en la Release, no a cuánto se hizo en este Sprint.
 - C. Incorrecto. El trabajo agregado al gráfico habría hecho que la barra se mueva por debajo del eje 0, no por encima. Cuando la línea de trabajo completado llega al eje 0, todavía hay más trabajo por hacer: el trabajo que se agregó.
 - D. Correcto. En un Gráfico de Avance de barras de Release, el trabajo quitado del Backlog de producto puede indicarse moviendo la parte inferior de la barra hacia arriba. Esto muestra que el nuevo eje 0 se encuentra al mismo nivel de la barra. Cuando se llega a ese punto, no es necesario hacer ningún trabajo más, aunque el gráfico todavía no diga 0. (Bibliografía: Instrumento 5: Supervisión del progreso para lograr un objetivo)

25 / 40

Finalizó un Sprint y fue un desastre. Ninguna de las historias planificadas se completaron, y la revisión se tuvo que cancelar. La Alta Gerencia desea establecer la responsabilidad de esto.

¿Quién es responsable en última instancia del éxito o del fracaso de un equipo de Scrum?

- A. El Dueño del product (Product Owner)
 - B. El Scrum Master
 - C. La Alta Gerencia
 - D. El Equipo
-
- A. Incorrecto. Si bien es posible que el Dueño del producto (Product Owner) haya planteado inquietudes antes, no es responsable de todo el proyecto.
 - B. Incorrecto. El Scrum Master es responsable de que el equipo siga los procesos de Scrum, no de todo el proyecto.
 - C. Incorrecto. La gerencia sénior no tuvo ningún rol en el proyecto Scrum y no puede asumir ninguna responsabilidad.
 - D. Correcto. El equipo de desarrollo es responsable colectivamente del éxito o el fracaso de un proyecto Scrum. (Bibliografía A: Rol 3: El equipo de desarrollo)

26 / 40

¿Quién tiene más conocimiento del progreso para lograr un objetivo de negocio o una Release?

- A. El Dueño del producto
 - B. El Scrum Master
 - C. El equipo de desarrollo
-
- A. Correcto. Esta tarea es del Dueño del producto (Product Owner) por ser la "voz del cliente". (Bibliografía A: Roles de Scrum)
 - B. Incorrecto. El Scrum Master es quien más sabe sobre dirección del equipo y eliminación de obstáculos.
 - C. Incorrecto. El equipo de desarrollo debe trabajar para terminar los elementos, y no se le debe molestar pidiéndole y rastreando el avance de objetivos del negocio.

27 / 40

En un Sprint, se supervisa el progreso en un Gráfico de Avance (Burn-down chart).

¿Qué muestra un Gráfico de Avance (Burn-down chart)?

- A. La cantidad de trabajo completado
 - B. La cantidad de trabajo que falta por completar
 - C. La velocidad del equipo de desarrollo
-
- A. Incorrecto. Eso es un Gráfico de Trabajo Pendiente (Burn-Up Chart).
 - B. Correcto. El Gráfico de Avance (Burn-down chart) muestra la cantidad de trabajo que falta por completar: es un gráfico de pendiente descendente. (Bibliografía A, Instrumento 5: Supervisión del progreso para lograr un objetivo)
 - C. Incorrecto. Se puede inferir la velocidad de Gráficos de Avance anteriores, pero no muestra directamente la velocidad.

28 / 40

Un equipo de Scrum no cumplió con los objetivos del Sprint. Uno de los integrantes clave del equipo de desarrollo se enfermó y faltó 2 días justo al comienzo del Sprint de 4 semanas.

¿Cuál es el motivo más probable por el que el equipo no cumplió con los objetivos del Sprint?

- A. El Dueño del producto no puede priorizar.
 - B. Al equipo de desarrollo le faltan habilidades.
 - C. El equipo no planificó el Sprint eficazmente.
 - D. El equipo de desarrollo está sobrecargado de trabajo.
-
- A. Incorrecto. El Dueño del producto (Product Owner) no decide cuánto se hace en un Sprint, si bien puede decidir qué se hace primero.
 - B. Incorrecto. Al equipo de desarrollo le pueden faltar habilidades, pero podría haber planificado aprenderlas como parte de la estimación.
 - C. Correcto. Es probable que el equipo de desarrollo no haya estimado bien los elementos del Backlog y que no haya planificado bien el trabajo. Una ausencia de 2 días no debería dar lugar a que no se cumplan los objetivos del Sprint, en especial si fue al comienzo del Sprint. (Bibliografía A: Artefactos de Scrum)
 - D. Incorrecto. Si bien el equipo puede estar sobrecargado de trabajo, esto es más el efecto de una mala planificación que la causa de no cumplir los objetivos del Sprint.

29 / 40

Su equipo usa un panel Kanban. Se llega al límite de una columna de Trabajo en curso (WIP) en el tablero Kanban.

¿Qué se espera que haga cuando sucede esto?

- A. Asignar trabajo a colegas en la siguiente columna para liberar capacidad.
 - B. Ampliar el límite de Trabajo en curso y seguir trabajando.
 - C. Ayudar a colegas en la columna con el cuello de botella.
 - D. Esperar a que el trabajo se arrastre a la siguiente columna para liberar capacidad.
-
- A. Incorrecto. Esto no está permitido. Kanban sólo permite arrastrar trabajo (pull), no asignar trabajo (push). El equipo debería comenzar a ayudar a sus colegas.
 - B. Incorrecto. Esto no está permitido. El límite WIP no debería cambiar accidentalmente o cuando se llega al límite WIP. Esto es explícitamente lo OPUESTO al objetivo del límite WIP. El límite se usa para garantizar que se resuelven los cuellos de botella, no para ignorarlos.
 - C. Correcto. "Cuando se completa un paso, las personas no pueden empujar el trabajo completado a la siguiente columna y liberar capacidad para trabajo nuevo, sino que deberían esperar a que la siguiente columna recoja el trabajo". Esta cita equivale a la respuesta D, pero hay una mejor respuesta.
 - D. Incorrecto. Cuando se llega al límite WIP, esto no es una señal para relajarse, sino más bien una señal de que hay un cuello de botella. Este cuello de botella debe resolverse. El equipo tiene que ayudar a los colegas que son el motivo por que el que se llegó al límite WIP.

30 / 40

El Dueño del Producto (Product Owner) quiere que una historia se complete en dos días. El integrante del equipo que trabaja en la historia calcula que le llevará cinco días. El Scrum Master considera que debería tomarle tres días. Un experto en la materia que ha trabajado anteriormente en historias similares piensa que, como máximo, debería ser un día de trabajo.

¿La estimación de quién debería usarse para la planificación?

- A. El Dueño del Producto (Product Owner)
 - B. El Scrum Master
 - C. El experto en la materia
 - D. El integrante del equipo
-
- A. Incorrecto. El Dueño del producto (Product Owner) determina qué debería estimarse, pero no tiene control sobre la estimación misma.
 - B. Incorrecto. El Scrum Master determina el proceso de estimación, pero no tiene control sobre la estimación final.
 - C. Incorrecto. No hay expertos en la materia en Scrum.
 - D. Correcto. Al final del día, la única estimación que importa es la de los integrantes del equipo que trabajan en la historia. (Bibliografía A: Evento 2: Planificación del Sprint)

31 / 40

La Alta gerencia desea auditar periódicamente si el equipo está siguiendo las prácticas y los principios de Scrum.

¿Quién está en la mejor posición para realizar tal auditoría?

- A. El Dueño del product. (Product Owner)
- B. El Scrum Master
- C. El Equipo de Desarrollo
- D. Los Responsables de Pruebas

- A. Incorrecto. Esto no es una tarea del Dueño del producto (Product Owner).
- B. Correcto. Una de las responsabilidades del Scrum Master es la de ser el instructor del equipo y asegurarse de que el equipo siga los procesos de Scrum. Esto permite que el Scrum Master realice esta auditoría. (Bibliografía A: Rol 2: El Scrum Master)
- C. Incorrecto. Esta no es una tarea del equipo de desarrollo.
- D. Incorrecto. Responsable de Pruebas no es un rol en Scrum.

32 / 40

El Dueño del producto (Product Owner) se va tres semanas de vacaciones. El equipo debe cerrar el Sprint actual y comenzar uno nuevo al finalizar la primera semana de las vacaciones del Dueño del producto.

¿Cuál es la mejor manera de continuar los rituales de Scrum en esta situación?

- A. Cada equipo de Scrum idealmente debe tener dos Dueños de producto para contar con cobertura.
 - B. Se le debe solicitar al Dueño del producto que retrase una semana sus vacaciones.
 - C. El Scrum Master debe asumir las tareas del Dueño del producto.
-
- A. Incorrecto. Un equipo de Scrum no necesita dos Dueños del producto (Product Owners).
 - B. Incorrecto. El Dueño del producto (Product Owner) no debería tener que retrasar sus vacaciones.
 - C. Correcto. En un Sprint bien planificado, el Scrum Master puede hacerse cargo de las tareas del Dueño del producto (Product Owner) durante un cierto tiempo. Si los elementos del Backlog de producto están bien ordenados, debería ser evidente lo que hay que hacer a continuación. De ser necesario, el Scrum Master puede hacerse cargo de esta tarea. (Bibliografía A: Roles de Scrum)

33 / 40

¿Cuál es la definición de velocidad de un equipo?

- A. Un entendimiento compartido de cuán rápido debe hacerse un Sprint.
 - B. El límite de Trabajo en curso óptimo de cada Sprint.
 - C. La cantidad de puntos de historia que un equipo puede terminar en un Sprint.
 - D. La suma de todos los elementos del Backlog del Sprint completados.
-
- A. Incorrecto. La velocidad específicamente muestra la cantidad de puntos de historia u horas o días ideales que puede hacer un equipo. La duración del Sprint está determinada por otras cosas.
 - B. Incorrecto. El límite de Trabajo en curso óptimo es para el tablero Kanban, no para un Sprint.
 - C. Correcto. La velocidad es la cantidad de unidades de trabajo completadas en un determinado intervalo. (Bibliografía A: Instrumento 2: Backlog del Sprint)
 - D. Incorrecto. No se sabría qué calcular con esto. Si se supiera la cantidad de puntos de historia, se podría usar esto para estimar la velocidad, pero definitivamente hay una respuesta mejor.

34 / 40

Un equipo de Scrum trabaja en un proyecto en Sprints de 2 semanas. Durante la reunión de planificación del Sprint del decimoquinto Sprint, el Scrum Master dice: "Hemos visto en los últimos 12 Sprints que no podemos enviar incrementos potencialmente entregables en 2 semanas. Aumentemos la duración del Sprint 16".

¿Debería aumentarse la duración?

- A. Sí, porque el Scrum Master puede cambiar la duración del Sprint.
 - B. Sí, porque el rendimiento del Sprint anterior es un buen motivo para cambiar.
 - C. No, porque la duración del Sprint no puede cambiarse por ningún motivo.
 - D. No, porque solo los integrantes del equipo de desarrollo pueden cambiar la duración del Sprint.
-
- A. Incorrecto. La duración debe aumentarse, pero no porque el Scrum Master considere que es una buena idea.
 - B. Correcto. El Scrum Master da un argumento válido, basado en una buena cantidad de trabajo previo, por el cual la duración del Sprint debe cambiarse. (Bibliografía A, Eventos de Scrum)
 - C. Incorrecto. La duración del Sprint idealmente no se cambia, pero repetir una estrategia que no funciona no es razonable. Si hay motivos válidos para cambiar la duración del Sprint, hágalo.
 - D. Incorrecto. Cualquier integrante del equipo puede sugerir el cambio. Todo el equipo de Scrum debatirá si el motivo es lo suficientemente válido.

35 / 40

¿Qué tipo de contrato es adaptativo y, por lo tanto, se adecua bien a la forma de trabajar de Scrum?

- A. El tipo de contrato "Tiempo y materiales, o unidad fija"
 - B. El tipo de contrato "Precio fijo"
 - C. Ninguno de los tipos de contrato
-
- A. Correcto. "Tiempo y materiales, o unidad fija: este es nuestro tipo de contrato preferido, que es compatible con la naturaleza adaptativa del proyecto". "Precio fijo: si bien a la mayoría de los clientes les gustan los contratos de alcance fijo y precio fijo, e incluso algunos de ellos deben por ley solo tener contratos de precio fijo, realmente no son de metodología ágil". Por lo tanto, la capacidad de adaptación es un valor clave. Es difícil adaptarse cuando el precio del proyecto está fijo. Por este motivo, "Tiempo y materiales, o unidad fija" claramente se adecua mejor a la metodología ágil y a Scrum. (Bibliografía A, Tipos de contrato y Scrum)
 - B. Incorrecto. Este tipo puede hacerse con Scrum, pero es más difícil trabajar en la metodología ágil con este contrato. Además, el contrato "Precio fijo" generalmente no es muy adaptativo. ¿Qué sucede si un cliente decide que una característica de alto valor debería implementarse porque el Retorno de la Inversión (ROI) es muy alto? No puede hacerse en un escenario de precio fijo.
 - C. Incorrecto. El tipo de contrato "Tiempo y materiales, o unidad fija" es adaptativo, por lo tanto, esta no puede ser la respuesta correcta.

36 / 40

Según los principios Ágiles, ¿qué tipo de equipo puede proponer los **mejores** requisitos, arquitecturas y diseño?

- A. Co-ubicado
 - B. Experimentado
 - C. Auto-organizado
 - D. Capacitado
-
- A. Incorrecto. Un equipo que comparte la misma sala garantiza una buena comunicación, pero no necesariamente genera mejores requisitos, arquitecturas y diseño.
 - B. Incorrecto. Un equipo ágil experimentado sería mejor que un equipo ágil sin experiencia, pero es probable que un equipo ágil supere a un equipo regular experimentado.
 - C. Correcto. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños surgen de los equipos auto-organizados. (Bibliografía A: Concepto de agilidad)
 - D. Incorrecto. Un equipo capacitado puede trabajar bien, pero un equipo ágil superará a personas capacitadas.

37 / 40

La planificación ágil ocurre en múltiples niveles, incluido un plan diario, un plan de Sprint y un plan estratégico.

¿Qué termino describe mejor la planificación multinivel?

- A. Planificación por capas (Planning Onion)
 - B. Póker de planificación
 - C. Planificación del Sprint
-
- A. Correcto. Cuando muestra los diferentes niveles de planificación en Scrum en un diagrama, este parece una cebolla ('onion'). (Bibliografía A: Planificación por capas)
 - B. Incorrecto. El Póker de planificación es un método para estimar tareas.
 - C. Incorrecto. La Planificación del Sprint no es multinivel, sino un ejemplo de la planificación en Scrum que ocurre en uno de los niveles.

38 / 40

Un integrante de un equipo de Scrum considera que un arquitecto técnico sénior de otro equipo podría tener algunas ideas y opiniones valiosas sobre el producto.

¿Cuál es el mejor evento para solicitar esas opiniones?

- A. Scrum diario
 - B. Planificación del Sprint
 - C. Retrospectiva del Sprint
 - D. Revisión del Sprint
-
- A. Incorrecto. No es conveniente pedir opiniones durante un Sprint. Durante un Sprint no se desea cambiar elementos del Backlog del Sprint, para poder mantener el ritmo.
 - B. La reunión de Planificación del Sprint debería ser tan solo eso: una reunión de planificación. Este no es un buen evento para pedir opiniones.
 - C. Incorrecto. En la Retrospectiva del Sprint, los procesos de Scrum utilizados para crear el producto deberían ser revisados por el propio equipo.
 - D. Correcto. La Revisión del Sprint es una demostración funcional del producto que se está creando y es el mejor evento para invitar a interesados externos y obtener sus opiniones. El producto mostrado en la revisión del Sprint no es el producto final. El producto final se presenta en el Sprint de Release. Un buen momento para pedir opiniones es cada dos revisiones del Sprint. (Bibliografía A: Evento 4: Revisión del Sprint)

39 / 40

Una persona está trabajando en el código y otra persona está observando, criticando y ocasionalmente cambian los roles.

¿Qué práctica se está siguiendo?

- A. Revisión de código
- B. Integración continua
- C. Programación en pareja
- D. Desarrollo guiado por pruebas

- A. Incorrecto. La revisión de código significa que alguien examina el código. Este podría ser usted o alguien más. No es programación en pareja.
- B. Incorrecto. Integración continua significa que todos los programadores deben cargar sus últimas versiones de código en el repositorio cada hora, aproximadamente. Esto nos permite asegurarnos de que los trabajos anteriores estén 'terminados' y que no necesiten demasiados ajustes adicionales.
- C. Correcto. La programación en pareja es la práctica de dos desarrolladores trabajando en una terminal: uno como conductor y otro como navegador. (Bibliografía A: Prácticas ágiles)
- D. Incorrecto. El desarrollo guiado por pruebas es tener preparados escenarios de prueba antes de que se escriba el programa, para que el programador escriba algo que pase la prueba.

40 / 40

¿Qué es un Sprint?

- A. Una sesión de intercambio de ideas (brainstorming) en programación extrema para generar ideas de diseño.
 - B. Una carrera entre dos desarrolladores para ver quién puede completar una característica más rápido.
 - C. Una iteración en la metodología Scrum.
 - D. La última iteración en el proyecto Scrum, cuando el equipo trabaja largas horas para finalizar el proyecto.
-
- A. Incorrecto. Eso no existe y no es un Sprint.
 - B. Incorrecto. No existe ninguna carrera entre desarrolladores en Scrum. Esto sería contraproducente y no es compatible con trabajar juntos y a un ritmo sostenible.
 - C. Correcto. Una iteración se denomina Sprint. (Bibliografía A: Eventos de Scrum)
 - D. Incorrecto. La última iteración es el Sprint de Release. No es un Sprint en el que el equipo trabaja más horas.

Evaluación

En la siguiente tabla se indican las respuestas correctas a las preguntas.

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

Contacto EXIN

www.exin.com

