



Examen de muestra

Edición 202002

Copyright © EXIN Holding B.V. 2020. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Índice

Introducción	4
Examen de muestra	5
Soluciones	14
Evaluación	33

Introducción

Este es el examen de muestra para la certificación EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.LA). Las normas y reglamentos de exámenes EXIN se aplican a este examen.

El examen consiste en 40 preguntas de selección múltiple. Cada pregunta tiene varias respuestas posibles, de las cuales solo 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 1 punto. Usted necesita obtener 26 puntos o más para aprobar el examen.

El tiempo permitido para este examen es de 60 minutos.

¡Buena suerte!

Examen de muestra

1 / 40

¿De qué tipo de equipo pueden emerger los **mejores** requisitos, arquitecturas y diseños?

- A) Un equipo colocado (cubicado)
- B) Un equipo autoorganizado
- C) Un equipo capacitado
- D) Un equipo experimentado

2 / 40

Según los principios Agile, ¿cuál debe ser el ritmo del desarrollo?

- A) Rápido
- B) Creciente
- C) Sostenible

3 / 40

¿Cuál es una declaración del Manifiesto Ágil (Agile Manifesto)?

- A) Valoramos la negociación contractual sobre la colaboración con el cliente.
- B) Valoramos seguir un plan sobre la respuesta ante el cambio.
- C) Valoramos los procesos y herramientas sobre los individuos e interacciones.
- D) Valoramos el software funcionando sobre la documentación extensiva.

4 / 40

Una persona trabaja en el código, mientras que otra observa y comenta. De vez en cuando, intercambian estos roles.

¿De qué práctica se trata?

- A) Revisión de código
- B) Integración continua
- C) Programación en Pareja
- D) Desarrollo guiado por pruebas (TDD)

5 / 40

¿Quién puede desautorizar las decisiones del Dueño del Producto (Product Owner)?

- A) El Director General (CEO)
- B) El cliente
- C) El Equipo de Desarrollo
- D) Nadie

6 / 40

¿Quién sabe **más** sobre el progreso hacia un objetivo de negocio o una release?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El Dueño del Producto (Product Owner)
- C) El Scrum Master

7 / 40

Al final de un Sprint, un cliente solicita un informe que resuma la funcionalidad añadida y los defectos identificados y solucionados.

¿Quién es la persona **ideal** para preparar este informe?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El Dueño del Producto (Product Owner)
- C) El Scrum Master
- D) No se debería preparar este tipo de informe.

8 / 40

¿Cuál es la **principal** responsabilidad de un Scrum Master para mantener a un Equipo Scrum trabajando a su nivel máximo de productividad?

- A) Mantener las 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) Apoyar las decisiones del Equipo de Desarrollo y resolver sus problemas

9 / 40

La alta dirección desea auditar regularmente si el Equipo Scrum está siguiendo las prácticas y principios de Scrum.

¿Quién está en la **mejor** posición para realizar esta auditoría?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El Dueño del Producto (Product Owner)
- C) El Scrum Master
- D) Los testers

10 / 40

Hacia el final de un Sprint, el Equipo de Desarrollo se da cuenta de que no podrá completar las Historias de Usuario con las que se había comprometido.

¿Cuál es la **mejor** medida que puede tomar el Equipo de Desarrollo?

- A) Añadir recursos y miembros de equipo para alcanzar los objetivos del Sprint actual
- B) Pedir al Dueño del Producto (Product Owner) que decida qué Historias de Usuario se pueden posponer para el próximo Sprint
- C) Decidir una nueva Definición de Terminado (Definition of Done) para los elementos del Backlog del Sprint

11 / 40

¿Cuál es el método **más** eficiente y eficaz para comunicar información al y entre el Equipo de Desarrollo?

- A) El correo electrónico
- B) La conversación cara a cara
- C) Las redes sociales
- D) El teléfono

12 / 40

Durante un Sprint, un solo miembro del Equipo de Desarrollo está trabajando en una tarea.

¿Quién es responsable de esta tarea?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El miembro del Equipo de Desarrollo
- C) El Dueño del Producto (Product Owner)
- D) El Scrum Master

13 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tenían un rol llamado coordinador de proyecto, que facilita las interacciones, elimina obstáculos y se encarga de ser el coach del proceso para el equipo.

Después de la transición, ¿cómo se debería llamar este rol?

- A) Miembro del Equipo de Desarrollo
- B) Dueño del Producto (Product Owner)
- C) Gerente de Proyectos
- D) Scrum Master

14 / 40

¿Cuánto tiempo debería tardar un Equipo Scrum de cinco miembros en finalizar la Planificación del Sprint para un Sprint de tres semanas?

- A) Tanto tiempo como sea necesario
- B) De tres a seis horas
- C) De tres a seis días

15 / 40

¿Qué es un Sprint?

- A) Una sesión de lluvia de ideas en Programación Extrema (XP) para generar ideas de diseño
- B) Una carrera entre dos desarrolladores para ver quién puede completar una característica más rápido
- C) Una iteración en el marco Scrum
- D) La última iteración en el proyecto Scrum, cuando el Equipo de Desarrollo trabaja largas horas para terminarlo

16 / 40

¿Qué es una parte potencialmente entregable de un producto que ocurre durante un Sprint?

- A) Una característica
- B) Una funcionalidad
- C) Un Backlog de Producto
- D) Un incremento

17 / 40

¿Por qué la Reunión Diaria se debe tener en el mismo lugar y a la misma hora cada día?

- A) Porque se debería reservar una sala con antelación para la duración del Sprint
- B) Porque el Gerente de Proyectos debería recibir actualizaciones de estado a una hora determinada todos los días
- C) Porque mantener la misma hora y lugar minimiza la complejidad

18 / 40

Un miembro del Equipo de Desarrollo de un Equipo Scrum considera que un arquitecto técnico sénior de otro Equipo Scrum podría tener ideas y sugerencias valiosas sobre el producto.

¿Cuál es el **mejor** evento para solicitar estas sugerencias?

- A) La Reunión Diaria
- B) La Planificación del Sprint
- C) La Retrospectiva del Sprint
- D) La Revisión del Sprint

19 / 40

A mitad de un Sprint, un equipo ha completado todos los elementos del Backlog del Sprint.

¿Cuál es la **mejor** acción que se puede tomar?

- A) Cancelar el resto del Sprint y comenzar un Sprint nuevo con elementos nuevos
- B) Extender la duración del Sprint y ver si se pueden agregar más funcionalidades a los elementos terminados
- C) Seleccionar el siguiente elemento de la parte superior del Backlog de Producto y añadirlo al Backlog del Sprint
- D) Disminuir la duración del Sprint actual y de los siguientes Sprints

20 / 40

El Backlog de Producto se ordena de lo más valioso a lo menos valioso. Existen algunos criterios que determinan cuán valioso es un elemento del Backlog de Producto.

¿Cuáles son estos criterios?

- A) Tiempo en el Backlog, costo y riesgos
- B) Tiempo en el Backlog, costo y tamaño
- C) Valor, costo y riesgos
- D) Valor, costo y tamaño

21 / 40

La 'S' de INVEST significa 'pequeño'.

¿Qué elementos del Backlog de Producto deberían ser pequeños?

- A) Todos los elementos en el Backlog de Producto
- B) Los elementos en la parte inferior del Backlog de Producto
- C) Los elementos en la parte superior del Backlog de Producto
- D) Solo los elementos en el Backlog del Sprint deben ser pequeños

22 / 40

Un Equipo Scrum desea definir claramente una lista de elementos que se deben completar antes de poder considerar una Historia de Usuario como completada.

¿Qué artefacto es probable que utilicen para este fin?

- A) El Gráfico de Avance (Burn-Down chart)
- B) La Definición de Terminado (Definition of Done)
- C) El Backlog de Producto
- D) El Backlog del Sprint

23 / 40

Un Dueño del Producto (Product Owner) desea que se complete una Historia de Usuario en dos días. El Equipo de Desarrollo que trabaja en la Historia piensa que completarla tomará cinco días. El Scrum Master considera que debería tomar tres días. Un experto en la materia, que ha trabajado en Historias similares en el pasado, cree que debería tomar un día de esfuerzo, como máximo.

¿Qué estimación se debería utilizar para la planificación?

- A) La del Equipo de Desarrollo
- B) La del Dueño del Producto
- C) La del Scrum Master
- D) La del experto en la materia

24 / 40

Un Equipo Scrum selecciona un elemento del Backlog de Producto para el Backlog del Sprint.

¿Qué debe hacer el Equipo de Desarrollo para terminar el elemento del Backlog de Producto?

- A) Analizar, diseñar, programar, probar y documentar el elemento del Backlog de Producto
- B) Todo lo que se pueda hacer en el Sprint antes de la fecha límite
- C) Todo lo que se requiera para cumplir la Definición de Terminado (Definition of Done)

25 / 40

¿Qué describe **mejor** la función que desempeña la Reunión Diaria en el monitoreo de un proyecto Scrum?

- A) La Reunión Diaria brinda información al Equipo de Desarrollo sobre su progreso y sus problemas.
- B) La Reunión Diaria ayuda al Scrum Master a actualizar el Gráfico de Avance (Burn-Down chart).
- C) La Reunión Diaria le permite al Dueño del Producto (Product Owner) revisar el progreso del Equipo de Desarrollo.

26 / 40

En la Reunión Diaria, se contestan tres preguntas.

¿Cuál es una de estas preguntas?

- A) ¿Qué obstáculos existen?
- B) ¿Qué solicitudes recibimos del cliente?
- C) ¿Quién debería encargarse de la próxima tarea?

27 / 40

Un Equipo Scrum trabaja en un proyecto en Sprints de dos semanas. Durante la reunión de Planificación del Sprint del decimoquinto Sprint, el Scrum Master dice:

"Hemos visto en los últimos doce Sprints que no podemos crear incrementos potencialmente entregables en dos semanas. Deberíamos aumentar la duración del decimosexto Sprint".

¿Se debería aumentar la duración?

- A) Sí, porque el rendimiento de los Sprints anteriores es una buena razón para hacer un cambio.
- B) Sí, porque el Scrum Master puede cambiar la duración del Sprint.
- C) No, porque solo los miembros del Equipo de Desarrollo pueden cambiar la duración del Sprint.
- D) No, porque la duración del Sprint no se puede cambiar por ningún motivo.

28 / 40

Un Equipo 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 con otras Historias de referencia, y después estimarla
- B) Estimar por cuenta propia, y después comentar las estimaciones de los demás entre todos
- C) Clasificar todas las Historias según el esfuerzo relativo requerido

29 / 40

Cuando se utiliza la Estimación por Afinidad, ¿cómo se asignan los Puntos de Historia a las Historias de Usuario?

- A) Cada miembro del Equipo de Desarrollo estima por cuenta propia las Historias de Usuario y, después, todo el equipo alcanza un acuerdo respecto a los Puntos de Historia.
- B) El Equipo de Desarrollo utiliza múltiples Historias de Usuario de referencia y las compara con las Historias de Usuario.
- C) Las Historias de Usuario se clasifican según su esfuerzo relativo y después se reúnen en grupos según los Puntos de Historia estimados.

30 / 40

En los últimos 8 Sprints, el Equipo Scrum ha completado 72 Puntos de Historia en total. Se le pide al Equipo Scrum que empiece a trabajar en un nuevo proyecto, estimado en 56 Puntos de Historia.

¿Cuántos Sprints se necesitan para completar este proyecto?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

31 / 40

Una buena práctica utilizada con frecuencia es definir las Historias de Usuario según el acrónimo INVEST. La 'S' de INVEST significa 'pequeño'.

Respecto a la Historia de Usuario en un Sprint, ¿qué debe ser pequeño?

- A) La extensión de la Historia de Usuario escrita
- B) El número de Sprints necesario para realizar la Historia de Usuario
- C) El número de miembros del equipo implicados
- D) Los Puntos de Historia u Horas Ideales implicadas

32 / 40

El progreso de un Sprint se monitoriza mediante un Gráfico de Avance (Burn-Down chart).

¿Qué muestra el Gráfico de Avance?

- A) La cantidad de trabajo completado
- B) La cantidad de trabajo restante
- C) La Velocidad del Equipo de Desarrollo

33 / 40

Al revisar un Gráfico de barras de Avance (Burn-Down bar chart), un Scrum Master observa que la parte inferior de la barra se ha elevado por encima del eje horizontal entre el tercer y cuarto Sprint.

¿Qué ocurrió en el tercer Sprint?

- A) Se agregó trabajo al Backlog de Producto.
- B) Se eliminó trabajo del Backlog de Producto.
- C) El Equipo de Desarrollo terminó menos Historias de Usuario de las asignadas.
- D) El Equipo de Desarrollo terminó más Historias de Usuario de las asignadas.

34 / 40

¿Cuál es la definición de la Velocidad de un equipo?

- A) Un entendimiento común de cuán rápido se debe terminar un Sprint
- B) El número de Puntos de Historia que un equipo puede terminar en un Sprint
- C) El límite óptimo de Work-in-Progress de cada Sprint
- D) La suma de todos los elementos del Backlog del Sprint completados

35 / 40

Un Equipo Scrum utiliza un panel Kanban. Se ha alcanzado el límite de Work-in-Progress de una columna en el panel Kanban.

¿Qué se debe hacer cuando esto ocurre?

- A) Asignar trabajo a los miembros del Equipo de Desarrollo en la siguiente columna para crear más capacidad
- B) Aumentar el límite de Work-in-Progress y seguir trabajando
- C) Ayudar a los miembros del Equipo de Desarrollo en la columna con el cuello de botella
- D) Esperar a que se arrastre trabajo a la siguiente columna para liberar más capacidad

36 / 40

¿Cuál es un beneficio **clave** de los radiadores de información (information radiators)?

- A) Permiten al Dueño del Producto (Product Owner) visualizar los pasos de trabajo y los elementos de trabajo.
- B) Permiten al Dueño del Producto identificar los elementos del Backlog de Producto que se deben refinar.
- C) Garantizan que todos puedan entender el estado del proyecto o cualquier otro mensaje que muestren.
- D) Proporcionan detalles sobre el costo total del producto y los niveles de satisfacción del cliente.

37 / 40

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

¿Cuál es el **mejor** foro para plantear este problema y encontrar una solución?

- A) La Reunión Diaria de cualquiera de los dos equipos
- B) El Scrum de Scrums
- C) La Retrospectiva del Sprint
- D) La Revisión del Sprint

38 / 40

¿Cómo se debería definir la Definición de Terminado (Definition of Done) cuando múltiples Equipos Scrum están trabajando en un solo producto?

- A) Todos los Equipos Scrum trabajan para crear una Definición de Terminado en común.
- B) Cada Equipo Scrum debe definir y utilizar su propia Definición de Terminado.
- C) Los Scrum Masters de los Equipos Scrum definen cuándo un elemento está Terminado.

39 / 40

¿Qué tipo de contrato es adaptativo y compatible con la manera de trabajar de Scrum?

- A) El tipo de contrato de "precio fijo"
- B) El tipo de contrato de "tiempo y material o unidad fija"
- C) Ningún tipo de contrato

40 / 40

Al crear un área de trabajo Agile, ¿qué generará **más** valor para la colaboración en equipo?

- A) Enviar actualizaciones por correo electrónico al colega que trabaja en la característica
- B) Establecer equipos distribuidos
- C) Hacer llamadas de Reunión Diaria con todo el Equipo Scrum
- D) Maximizar la comunicación osmótica

Soluciones

1 / 40

¿De qué tipo de equipo pueden emerger los **mejores** requisitos, arquitecturas y diseños?

- A) Un equipo colocado (cubicado)
- B) Un equipo autoorganizado
- C) Un equipo capacitado
- D) Un equipo experimentado

- A) Incorrecto. Un equipo colocado ayuda a garantizar la comunicación, pero no necesariamente lleva a mejores requisitos, arquitecturas y diseños.
- B) Correcto. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos autoorganizados. (Bibliografía A: Los Principios Agile)
- C) Incorrecto. Un equipo capacitado puede trabajar bien, pero un equipo Ágil tendrá un mejor rendimiento que las personas bien capacitadas.
- D) Incorrecto. Un equipo Ágil experimentado sería mejor que un equipo Ágil sin experiencia, pero un equipo Ágil probablemente tiene un mejor rendimiento que un equipo experimentado tradicional.

2 / 40

Según los principios Agile, ¿cuál debe ser el ritmo del desarrollo?

- A) Rápido
- B) Creciente
- C) Sostenible

- A) Incorrecto. Un ritmo rápido puede llevar a un constante exceso de trabajo y hacer que el equipo sufra rápidamente de burnout.
- B) Incorrecto. Aunque al principio puede haber un ritmo creciente, este no es el objetivo del desarrollo Ágil.
- C) Correcto. Uno de los principales beneficios de un ritmo sostenible es que los desarrolladores se centran más en producir que en trabajar. Esto fomenta un entorno de trabajo más agradable y una mayor productividad. (Bibliografía A: Los Principios Agile)

3 / 40

¿Cuál es una declaración del Manifiesto Ágil (Agile Manifesto)?

- A) Valoramos la negociación contractual sobre la colaboración con el cliente.
 - B) Valoramos seguir un plan sobre la respuesta ante el cambio.
 - C) Valoramos los procesos y herramientas sobre los individuos e interacciones.
 - D) Valoramos el software funcionando sobre la documentación extensiva.
-
- A) Incorrecto. Valoramos la colaboración con el cliente sobre la negociación contractual.
 - B) Incorrecto. Valoramos la respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.
 - C) Incorrecto. Valoramos los individuos e interacciones sobre los procesos y herramientas.
 - D) Correcto. Valorar el software funcionando sobre la documentación extensiva es una declaración del Manifiesto Ágil. (Bibliografía A: El Manifiesto Agile)

4 / 40

Una persona trabaja en el código, mientras que otra observa y comenta. De vez en cuando, intercambian estos roles.

¿De qué práctica se trata?

- A) Revisión de código
 - B) Integración continua
 - C) Programación en Pareja
 - D) Desarrollo guiado por pruebas (TDD)
-
- A) Incorrecto. La revisión de código significa que alguien examina el código creado. Podría ser tanto la persona que creó el código, como cualquier otra.
 - B) Incorrecto. La integración continua significa que todos los programadores deben subir sus versiones de código más recientes al repositorio aproximadamente cada hora. Esto garantiza que el trabajo anterior esté Terminado y no necesite muchos ajustes adicionales.
 - C) Correcto. La Programación en Pareja es la práctica de dos desarrolladores que trabajan juntos. Uno codifica, y el otro observa y comenta. (Bibliografía A: Programación Extrema (XP))
 - D) Incorrecto. El Desarrollo guiado por pruebas consiste en tener escenarios de prueba preparados antes de que se escriba el programa, para que lo que el programador escriba pase la prueba.

5 / 40

¿Quién puede desautorizar las decisiones del Dueño del Producto (Product Owner)?

- A) El Director General (CEO)
 - B) El cliente
 - C) El Equipo de Desarrollo
 - D) Nadie
- A) Incorrecto. Toda la organización debe respetar las decisiones del Dueño del Producto para que el proyecto tenga éxito. Nadie, ni siquiera el CEO, debe permitirse desautorizar esas decisiones.
- B) Incorrecto. Los Dueños del Producto se deberían comunicar con el cliente de forma efectiva y utilizar la información para mantener el Backlog de Producto actualizado con todos los cambios, pero el Dueño del Producto es quien toma las decisiones y los clientes no pueden desautorizarlas.
- C) Incorrecto. El Equipo de Desarrollo puede pedirle al Dueño del Producto que aclare un elemento del Backlog de Producto, pero no puede desautorizar sus decisiones. Toda la organización debe respetar las decisiones del Dueño del Producto.
- D) Correcto. Toda la organización debe respetar las decisiones del Dueño del Producto para que el proyecto tenga éxito. Nadie, ni siquiera el CEO, debe permitirse desautorizar esas decisiones. (Bibliografía A: Rol 1: El Dueño del Producto (Product Owner))

6 / 40

¿Quién sabe **más** sobre el progreso hacia un objetivo de negocio o una release?

- A) El Equipo de Desarrollo
 - B) El Dueño del Producto (Product Owner)
 - C) El Scrum Master
- A) Incorrecto. El Equipo de Desarrollo debe trabajar en terminar los elementos, y no preocuparse por ordenarlos ni por monitorizar el progreso hacia los objetivos de negocio.
- B) Correcto. Una de las tareas del Dueño del Producto es ser la Voz del Cliente. El Dueño del Producto planifica las releases y se enfoca en las cuestiones de negocio. (Bibliografía A: Rol 1: El Dueño del Producto (Product Owner))
- C) Incorrecto. El Scrum Master es quien sabe más sobre cómo dar coaching al Equipo Scrum y eliminar obstáculos.

7 / 40

Al final de un Sprint, un cliente solicita un informe que resuma la funcionalidad añadida y los defectos identificados y solucionados.

¿Quién es la persona **ideal** para preparar este informe?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El Dueño del Producto (Product Owner)
- C) El Scrum Master
- D) No se debería preparar este tipo de informe.

- A) Incorrecto. Aunque quizás sea necesario consultar al Equipo de Desarrollo, no se le debe asignar la tarea de escribir el informe. Este equipo debe enfocarse en hacer funcionar la siguiente iteración.
- B) Incorrecto. Aunque el Dueño del Producto representa la Voz del Cliente, puede que no esté lo suficientemente familiarizado con los acontecimientos diarios como para escribir este informe.
- C) Correcto. El Scrum Master debe eliminar los obstáculos del Equipo de Desarrollo, por lo que es la persona más apta para escribir este informe. (Bibliografía A: Rol 2: Scrum Master)
- D) Incorrecto. Si genera valor para el cliente, se debería preparar el informe.

8 / 40

¿Cuál es la **principal** responsabilidad de un Scrum Master para mantener a un Equipo Scrum trabajando a su nivel máximo de productividad?

- A) Mantener las 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) Apoyar 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 permiten cambios, pero esto es responsabilidad de todo el equipo, y no solo del Scrum Master.
- C) Correcto. Esto es responsabilidad del Scrum Master. (Bibliografía A: Rol 2: Scrum Master)

9 / 40

La alta dirección desea auditar regularmente si el Equipo Scrum está siguiendo las prácticas y principios de Scrum.

¿Quién está en la **mejor** posición para realizar esta auditoría?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El Dueño del Producto (Product Owner)
- C) El Scrum Master
- D) Los testers

- A) Incorrecto. Esta tarea no le corresponde al Equipo de Desarrollo.
- B) Incorrecto. Esta tarea no le corresponde al Dueño del Producto.
- C) Correcto. Una de las responsabilidades del Scrum Master es ser el coach del Equipo Scrum y asegurarse de que están siguiendo los procesos de Scrum. Esto permite al Scrum Master realizar la auditoría. (Bibliografía A: Rol 2: Scrum Master)
- D) Incorrecto. Tester no es un rol en Scrum.

10 / 40

Hacia el final de un Sprint, el Equipo de Desarrollo se da cuenta de que no podrá completar las Historias de Usuario con las que se había comprometido.

¿Cuál es la **mejor** medida que puede tomar el Equipo de Desarrollo?

- A) Añadir recursos y miembros de equipo para alcanzar los objetivos del Sprint actual
- B) Pedir al Dueño del Producto (Product Owner) que decida qué Historias de Usuario se pueden posponer para el próximo Sprint
- C) Decidir una nueva Definición de Terminado (Definition of Done) para los elementos del Backlog del Sprint

- A) Incorrecto. Esta no es una práctica de Scrum. Hacer esto podría llevar a agregar nuevos colegas a un equipo funcional, lo que causaría demoras adicionales.
- B) Correcto. El Dueño del Producto debería decidir qué elementos tienen más valor y se deberían terminar primero en este Sprint. (Bibliografía A: Rol 1: El Dueño del Producto (Product Owner))
- C) Incorrecto. La Definición de Terminado es una garantía, para que el cliente obtenga el valor que necesita. No se debería cambiar la Definición de Terminado durante un Sprint.

11 / 40

¿Cuál es el método **más** eficiente y eficaz para comunicar información al y entre el Equipo de Desarrollo?

- A) El correo electrónico
- B) La conversación cara a cara
- C) Las redes sociales
- D) El teléfono

- A) Incorrecto. Aunque establecer reglas para los correos electrónicos podría ayudar a maximizar la comunicación osmótica, este no es el método más eficiente y eficaz para comunicar información.
- B) Correcto. El método más eficiente y eficaz para comunicar información al y entre el Equipo de Desarrollo es la conversación cara a cara. (Bibliografía A: Los Principios Agile)
- C) Incorrecto. Las redes sociales no son un método adecuado para comunicar información al y entre el Equipo de Desarrollo.
- D) Incorrecto. Hacer una llamada no es el mejor método para comunicar información. Tampoco maximiza la comunicación osmótica.

12 / 40

Durante un Sprint, un solo miembro del Equipo de Desarrollo está trabajando en una tarea.

¿Quién es responsable de esta tarea?

- A) El Equipo de Desarrollo
- B) El miembro del Equipo de Desarrollo
- C) El Dueño del Producto (Product Owner)
- D) El Scrum Master

- A) Correcto. Se puede asignar una tarea a un solo miembro durante el Sprint, pero el Equipo de Desarrollo entero será responsable de esa tarea. A ningún individuo le pertenece una tarea en concreto. (Bibliografía A: Rol 3: El Equipo de Desarrollo)
- B) Incorrecto. Se puede asignar la tarea a un solo miembro del Equipo de Desarrollo, pero todo el equipo será responsable.
- C) Incorrecto. El Dueño del Producto no es responsable de la tarea asignada, sino del Backlog de Producto.
- D) Incorrecto. El Scrum Master es responsable de que el Equipo Scrum siga los procesos de Scrum, no de esta tarea específica.

13 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tenían un rol llamado coordinador de proyecto, que facilita las interacciones, elimina obstáculos y se encarga de ser el coach del proceso para el equipo.

Después de la transición, ¿cómo se debería llamar este rol?

- A) Miembro del Equipo de Desarrollo
- B) Dueño del Producto (Product Owner)
- C) Gerente de Proyectos
- D) Scrum Master

- A) Incorrecto. El Equipo de Desarrollo se centra en desarrollar los elementos del Backlog del Sprint.
- B) Incorrecto. El Dueño del Producto es responsable del Backlog de Producto.
- C) Incorrecto. El rol de Gerente de Proyectos no existe en Scrum.
- D) Correcto. El trabajo de este coordinador de proyecto es similar al del Scrum Master. (Bibliografía A: Rol 2: Scrum Master)

14 / 40

¿Cuánto tiempo debería tardar un Equipo Scrum de cinco miembros en finalizar la Planificación del Sprint para un Sprint de tres semanas?

- A) Tanto tiempo como sea necesario
- B) De tres a seis horas
- C) De tres a seis días

- A) Incorrecto. Una reunión de Planificación del Sprint es limitada (timeboxed) a un máximo de ocho horas para un Sprint de un mes. De tres a seis días es claramente demasiado tiempo para dedicarlo solo a la planificación.
- B) Correcto. La Planificación del Sprint es una reunión limitada en el tiempo (timeboxed). Generalmente, tiene un límite de ocho horas para un Sprint de cuatro semanas, aunque puede ser proporcionalmente menos tiempo para Sprints más cortos. (Bibliografía A: Evento 1: El Sprint)
- C) Incorrecto. La planificación es importante, pero no debería tomar demasiado tiempo. De tres a seis días es una cantidad de tiempo excesiva.

15 / 40

¿Qué es un Sprint?

- A) Una sesión de lluvia de ideas en Programación Extrema (XP) para generar ideas de diseño
 - B) Una carrera entre dos desarrolladores para ver quién puede completar una característica más rápido
 - C) Una iteración en el marco Scrum
 - D) La última iteración en el proyecto Scrum, cuando el Equipo de Desarrollo trabaja largas horas para terminarlo
-
- A) Incorrecto. No existe tal cosa, y esto no es un Sprint.
 - B) Incorrecto. No existen carreras entre los desarrolladores en Scrum. Esto sería contraproducente y no es acorde con el trabajo en equipo, ni con un ritmo sostenible.
 - C) Correcto. Una iteración se denomina un Sprint. (Bibliografía A: Evento 1: El Sprint)
 - D) Incorrecto. La última iteración es el Sprint de Release. No es, en absoluto, un Sprint en el que el Equipo de Desarrollo trabaja durante más horas.

16 / 40

¿Qué es una parte potencialmente entregable de un producto que ocurre durante un Sprint?

- A) Una característica
 - B) Una funcionalidad
 - C) Un Backlog de Producto
 - D) Un incremento
-
- A) Incorrecto. Una característica es un elemento potencial que forma parte de la parte que se podría entregar de un producto, que es el incremento.
 - B) Incorrecto. Una funcionalidad es un elemento potencial que podría formar parte de la parte que se podría entregar de un producto, que es el incremento.
 - C) Incorrecto. El Backlog de Producto es una representación del alcance del producto final, por lo que solo debe haber uno, sin importar cuántos Equipos Scrum trabajan en el proyecto.
 - D) Correcto. Un incremento es una parte del producto que se podría entregar y que ocurre durante un Sprint. (Bibliografía A: Artefacto 3: Incremento)

17 / 40

¿Por qué la Reunión Diaria se debe tener en el mismo lugar y a la misma hora cada día?

- A) Porque se debería reservar una sala con antelación para la duración del Sprint
 - B) Porque el Gerente de Proyectos debería recibir actualizaciones de estado a una hora determinada todos los días
 - C) Porque mantener la misma hora y lugar minimiza la complejidad
-
- A) Incorrecto. No es necesario reservar las salas como tal.
 - B) Incorrecto. No existe un Gerente de Proyectos en Scrum.
 - C) Correcto. La Reunión Diaria se realiza diariamente y debe ser a la misma hora y lugar todos los días a fin de reducir la complejidad. (Bibliografía B: Scrum Diario)

18 / 40

Un miembro del Equipo de Desarrollo de un Equipo Scrum considera que un arquitecto técnico sénior de otro Equipo Scrum podría tener ideas y sugerencias valiosas sobre el producto.

¿Cuál es el **mejor** evento para solicitar estas sugerencias?

- A) La Reunión Diaria
 - B) La Planificación del Sprint
 - C) La Retrospectiva del Sprint
 - D) La Revisión del Sprint
- A) Incorrecto. No es acertado pedir sugerencias durante un Sprint. Durante un Sprint, los elementos del Backlog del Sprint no deberían cambiar para no alterar el ritmo.
- B) Incorrecto. La reunión de Planificación del Sprint debería ser tan solo eso: una reunión de planificación. Este no es un evento adecuado para pedir sugerencias.
- C) Incorrecto. En la Retrospectiva del Sprint, los procesos de Scrum utilizados para crear el producto deberían ser revisados por el propio Equipo Scrum.
- D) Correcto. Esta es una reunión al final del Sprint en la que el Equipo Scrum y demás partes interesadas se reúnen para mostrar e inspeccionar los elementos Terminados del Sprint actual. El objetivo de esta reunión es reunir sugerencias y plantear las solicitudes de cambio lo antes posible. (Bibliografía A: Evento 4: Revisión del Sprint)

19 / 40

A mitad de un Sprint, un equipo ha completado todos los elementos del Backlog del Sprint.

¿Cuál es la **mejor** acción que se puede tomar?

- A) Cancelar el resto del Sprint y comenzar un Sprint nuevo con elementos nuevos
 - B) Extender la duración del Sprint y ver si se pueden agregar más funcionalidades a los elementos terminados
 - C) Seleccionar el siguiente elemento de la parte superior del Backlog de Producto y añadirlo al Backlog del Sprint
 - D) Disminuir la duración del Sprint actual y de los siguientes Sprints
- A) Incorrecto. Un Sprint se cancela cuando su objetivo se vuelve obsoleto. En este caso, el objetivo del Sprint todavía tiene sentido, por lo que no se debería cancelar.
- B) Incorrecto. No se debería extender un Sprint. En Scrum, los bloques de tiempo (timeboxes) nunca se extienden.
- C) Correcto. Si se completan todos los elementos a mitad de un Sprint, se puede añadir el siguiente elemento de la parte superior del Backlog de Producto al Backlog del Sprint. (Bibliografía A: Se han completado todos los elementos en medio del Sprint)
- D) Incorrecto. Una vez que comienza un Sprint, su duración es fija y no se puede disminuir ni aumentar. Es mejor seleccionar más trabajo para los siguientes Sprints, en lugar de disminuir su duración.

20 / 40

El Backlog de Producto se ordena de lo más valioso a lo menos valioso. Existen algunos criterios que determinan cuán valioso es un elemento del Backlog de Producto.

¿Cuáles son estos criterios?

- A) Tiempo en el Backlog, costo y riesgos
 - B) Tiempo en el Backlog, costo y tamaño
 - C) Valor, costo y riesgos
 - D) Valor, costo y tamaño
-
- A) Incorrecto. El tiempo en el Backlog no es un criterio, dado que no se trata de un sistema primero en entrar, primero en salir (first in first out - FIFO) o último en entrar, primero en salir (last in first out - LIFO).
 - B) Incorrecto. El tiempo en el Backlog no es un criterio, dado que no se trata de un sistema primero en entrar, primero en salir o último en entrar, primero en salir. Además, el tamaño no es relevante para el orden de los elementos del Backlog de Producto.
 - C) Correcto. Estos tres criterios son relevantes para ordenar los elementos del Backlog de Producto. (Bibliografía A: Ordenar los puntos del Backlog de Producto)
 - D) Incorrecto. El tamaño no es relevante para el orden de los elementos del Backlog de Producto.

21 / 40

La 'S' de INVEST significa 'pequeño'.

¿Qué elementos del Backlog de Producto deberían ser pequeños?

- A) Todos los elementos en el Backlog de Producto
 - B) Los elementos en la parte inferior del Backlog de Producto
 - C) Los elementos en la parte superior del Backlog de Producto
 - D) Solo los elementos en el Backlog del Sprint deben ser pequeños
-
- A) Incorrecto. Solo se deben detallar los elementos del Backlog de Producto de más alta prioridad, debido a que se deben completar primero.
 - B) Incorrecto. Cuanto más abajo estén los elementos en el Backlog de Producto, menos se necesita detallarlos. Estos elementos pueden cambiar con el paso del tiempo o incluso se pueden omitir o borrar del Backlog de Producto.
 - C) Correcto. Solo los elementos en la parte superior del Backlog de Producto deben ser pequeños, porque se trata de elementos lo suficientemente definidos como para ser incorporados en un Sprint. (Bibliografía A: Artefacto 1: Backlog de Producto)
 - D) Incorrecto. Los elementos del Backlog del Sprint deben ser pequeños, pero también deben serlo los elementos en la parte superior del Backlog de Producto.

22 / 40

Un Equipo Scrum desea definir claramente una lista de elementos que se deben completar antes de poder considerar una Historia de Usuario como completada.

¿Qué artefacto es probable que utilicen para este fin?

- A)** El Gráfico de Avance (Burn-Down chart)
 - B)** La Definición de Terminado (Definition of Done)
 - C)** El Backlog de Producto
 - D)** El Backlog del Sprint
-
- A)** Incorrecto. Un Gráfico de Avance muestra la cantidad restante de trabajo con respecto al tiempo. No proporciona una lista de los elementos que se deben completar durante un Sprint.
 - B)** Correcto. La Definición de Terminado es una definición bien entendida y claramente documentada de los elementos que se deben establecer para marcar una Historia de Usuario (o iteración o proyecto) como completada. (Bibliografía A: Definición de Terminado (Definition of Done DoD))
 - C)** Incorrecto. El Backlog de Producto es una lista ordenada de todo lo que se podría necesitar en el producto final.
 - D)** Incorrecto. El Backlog del Sprint contiene los elementos seleccionados del Backlog de Producto que se deben entregar en un Sprint.

23 / 40

Un Dueño del Producto (Product Owner) desea que se complete una Historia de Usuario en dos días. El Equipo de Desarrollo que trabaja en la Historia piensa que completarla tomará cinco días. El Scrum Master considera que debería tomar tres días. Un experto en la materia, que ha trabajado en Historias similares en el pasado, cree que debería tomar un día de esfuerzo, como máximo.

¿Qué estimación se debería utilizar para la planificación?

- A)** La del Equipo de Desarrollo
 - B)** La del Dueño del Producto
 - C)** La del Scrum Master
 - D)** La del experto en la materia
-
- A)** Correcto. El Equipo de Desarrollo es responsable de todas las estimaciones. Podrían verse influenciados, pero las personas que realizarán el trabajo son las que hacen la estimación definitiva. (Bibliografía B: Backlog de Producto)
 - B)** Incorrecto. El Dueño del Producto define lo que se debe estimar, pero no tiene ningún control sobre la estimación como tal.
 - C)** Incorrecto. El Scrum Master determina el proceso de estimación, pero no tiene ningún control sobre la estimación definitiva.
 - D)** Incorrecto. No hay expertos en la materia en Scrum.

24 / 40

Un Equipo Scrum selecciona un elemento del Backlog de Producto para el Backlog del Sprint.

¿Qué debe hacer el Equipo de Desarrollo para terminar el elemento del Backlog de Producto?

- A) Analizar, diseñar, programar, probar y documentar el elemento del Backlog de Producto
 - B) Todo lo que se pueda hacer en el Sprint antes de la fecha límite
 - C) Todo lo que se requiera para cumplir la Definición de Terminado (Definition of Done)
- A) Incorrecto. Los pasos que el Equipo de Desarrollo debe dar no son relevantes. La Definición de Terminado determina cuándo se ha completado un elemento del Backlog del Sprint.
- B) Incorrecto. El Equipo de Desarrollo define previamente qué se debe hacer en la Definición de Terminado y trabaja a un ritmo sostenible.
- C) Correcto. La Definición de Terminado determina lo que se debe hacer para considerar un elemento del Backlog como completado. (Bibliografía A: Definición de Terminado (Definition of Done DoD))

25 / 40

¿Qué describe **mejor** la función que desempeña la Reunión Diaria en el monitoreo de un proyecto Scrum?

- A) La Reunión Diaria brinda información al Equipo de Desarrollo sobre su progreso y sus problemas.
 - B) La Reunión Diaria ayuda al Scrum Master a actualizar el Gráfico de Avance (Burn-Down chart).
 - C) La Reunión Diaria le permite al Dueño del Producto (Product Owner) revisar el progreso del Equipo de Desarrollo.
- A) Correcto. Este es exactamente el objetivo de la Reunión Diaria. Hay tres preguntas que se deberían hacer todos los días: 1) ¿Qué se ha conseguido desde la última reunión?, 2) ¿Qué se hará antes de la siguiente reunión?, y 3) ¿Qué obstáculos existen? Cualquier otro tema se debe discutir fuera de la Reunión Diaria. (Bibliografía A: Evento 3: Scrum Diario)
- B) Incorrecto. El Equipo de Desarrollo debe actualizar el Gráfico de Avance. Este no es el objetivo principal de la Reunión Diaria.
- C) Incorrecto. El Dueño del Producto puede asistir como oyente, pero la Reunión Diaria no es para actualizar al Product Owner sobre el progreso del Equipo de Desarrollo.

26 / 40

En la Reunión Diaria, se contestan tres preguntas.

¿Cuál es una de estas preguntas?

- A) ¿Qué obstáculos existen?
 - B) ¿Qué solicitudes recibimos del cliente?
 - C) ¿Quién debería encargarse de la próxima tarea?
- A) Correcto. Esta es una de las preguntas que se contestan en una Reunión Diaria, junto con "¿Qué se ha conseguido desde la última reunión?" y "¿Qué se hará antes de la siguiente reunión?". (Bibliografía A: Evento 3: Scrum Diario)
- B) Incorrecto. El Dueño del Producto (Product Owner) debe agregar las solicitudes nuevas al Backlog de Producto, y estas no se discuten durante la Reunión Diaria.
- C) Incorrecto. El objetivo de la Reunión Diaria no es repartir las tareas.

27 / 40

Un Equipo Scrum trabaja en un proyecto en Sprints de dos semanas. Durante la reunión de Planificación del Sprint del decimoquinto Sprint, el Scrum Master dice:

"Hemos visto en los últimos doce Sprints que no podemos crear incrementos potencialmente entregables en dos semanas. Deberíamos aumentar la duración del decimosexto Sprint".

¿Se debería aumentar la duración?

- A) Sí, porque el rendimiento de los Sprints anteriores es una buena razón para hacer un cambio.
 - B) Sí, porque el Scrum Master puede cambiar la duración del Sprint.
 - C) No, porque solo los miembros del Equipo de Desarrollo pueden cambiar la duración del Sprint.
 - D) No, porque la duración del Sprint no se puede cambiar por ningún motivo.
- A) Correcto. El Scrum Master da un argumento válido, basado en una cantidad considerable de trabajo previo, según el cual se debería cambiar la duración del Sprint. (Bibliografía A: Evento 1: El Sprint)
- B) Incorrecto. Se debería aumentar la duración, pero no porque el Scrum Master piense que es una buena idea.
- C) Incorrecto. Cualquier miembro del equipo puede sugerir el cambio. Sin embargo, el Equipo Scrum entero debatirá si la razón es lo suficientemente válida.
- D) Incorrecto. Idealmente, no se debe cambiar la duración del Sprint, pero no es lógico repetir una estrategia que no funciona. Si hay razones válidas para cambiar la duración del Sprint, lo mejor es hacerlo.

28 / 40

Un Equipo 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 con otras Historias de referencia, y después estimarla
 - B) Estimar por cuenta propia, y después comentar las estimaciones de los demás entre todos
 - C) Clasificar todas las Historias según el esfuerzo relativo requerido
-
- A) Incorrecto. Este es el proceso de Triangulación.
 - B) Correcto. Este es el proceso de Póker de Planificación. (Bibliografía A: Póker de Planificación (Planning Poker))
 - C) Incorrecto. Este es el proceso de Estimación por Afinidad.

29 / 40

Cuando se utiliza la Estimación por Afinidad, ¿cómo se asignan los Puntos de Historia a las Historias de Usuario?

- A) Cada miembro del Equipo de Desarrollo estima por cuenta propia las Historias de Usuario y, después, todo el equipo alcanza un acuerdo respecto a los Puntos de Historia.
 - B) El Equipo de Desarrollo utiliza múltiples Historias de Usuario de referencia y las compara con las Historias de Usuario.
 - C) Las Historias de Usuario se clasifican según su esfuerzo relativo y después se reúnen en grupos según los Puntos de Historia estimados.
-
- A) Incorrecto. Así es como se asignan los Puntos de Historia a las Historias de Usuario utilizando el Póker de Planificación.
 - B) Incorrecto. Esta es una descripción de cómo el Equipo de Desarrollo utiliza la Triangulación para estimar los Puntos de Historia para todas las Historias de Usuario.
 - C) Correcto. Así es como se asignan los Puntos de Historia utilizando la Estimación por Afinidad. (Bibliografía A: Estimación por Afinidad)

30 / 40

En los últimos 8 Sprints, el Equipo Scrum ha completado 72 Puntos de Historia en total. Se le pide al Equipo Scrum que empiece a trabajar en un nuevo proyecto, estimado en 56 Puntos de Historia.

¿Cuántos Sprints se necesitan para completar este proyecto?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

- A) Incorrecto. En función de la Velocidad actual, cinco Sprints no son suficiente tiempo.
- B) Correcto. La Velocidad del equipo es de $72/8=9$. El número de Sprints necesarios para completar el proyecto es de $56/\text{Velocidad}$ ($56/9=6.2$), lo que equivale a un poco más de 6. Por lo tanto, 7 es la respuesta más lógica, debido a que estas estimaciones nunca se deberían redondear hacia la cifra inferior. (Bibliografía A: Trabajo inacabado vs Velocidad)
- C) Incorrecto. 8 es el número de Sprints anteriores. No hay razón para suponer que el próximo proyecto debería tener el mismo número de Sprints, a menos que la cantidad de Puntos de Historia sea similar.
- D) Incorrecto. 10 es aproximadamente la Velocidad actual. No es el número de Sprints necesarios para el próximo proyecto.

31 / 40

Una buena práctica utilizada con frecuencia es definir las Historias de Usuario según el acrónimo INVEST. La 'S' de INVEST significa 'pequeño'.

Respecto a la Historia de Usuario en un Sprint, ¿qué debe ser pequeño?

- A) La extensión de la Historia de Usuario escrita
- B) El número de Sprints necesario para realizar la Historia de Usuario
- C) El número de miembros del equipo implicados
- D) Los Puntos de Historia u Horas Ideales implicadas

- A) Incorrecto. El texto debe ser apenas suficiente, pero no necesariamente pequeño. De ser necesario, no hay problema con utilizar 250 palabras para explicar lo que debe ocurrir.
- B) Incorrecto. Una Historia de Usuario se debe realizar en un solo Sprint.
- C) Incorrecto. Idealmente, todos los miembros del equipo trabajan en una misma característica, por lo que puede haber hasta nueve miembros trabajando en una Historia de Usuario, lo que no es exactamente un número pequeño.
- D) 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 así para garantizar que puedan ser incluidas en un solo Sprint y que se definan con suficiente precisión. (Bibliografía A: Artefacto 1: Backlog de Producto)

32 / 40

El progreso de un Sprint se monitoriza mediante un Gráfico de Avance (Burn-Down chart).

¿Qué muestra el Gráfico de Avance?

- A) La cantidad de trabajo completado
 - B) La cantidad de trabajo restante
 - C) La Velocidad del Equipo de Desarrollo
-
- A) Incorrecto. Esto sería un Burn-Up chart.
 - B) Correcto. El Gráfico de Avance muestra la cantidad restante de trabajo. Es un gráfico de pendiente descendente. (Bibliografía A: Burn-down Chart (Gráfico de Avance))
 - C) Incorrecto. Se puede deducir la Velocidad a partir de los Gráficos de Avance anteriores, pero este gráfico no la muestra directamente.

33 / 40

Al revisar un Gráfico de barras de Avance (Burn-Down bar chart), un Scrum Master observa que la parte inferior de la barra se ha elevado por encima del eje horizontal entre el tercer y cuarto Sprint.

¿Qué ocurrió en el tercer Sprint?

- A) Se agregó trabajo al Backlog de Producto.
 - B) Se eliminó trabajo del Backlog de Producto.
 - C) El Equipo de Desarrollo terminó menos Historias de Usuario de las asignadas.
 - D) El Equipo de Desarrollo terminó más Historias de Usuario de las asignadas.
-
- A) Incorrecto. Añadir trabajo al gráfico haría que la barra se moviera hacia la parte inferior del eje horizontal, no hacia la parte superior. Cuando la línea de trabajo completado alcanza el eje horizontal, todavía queda más trabajo por realizar: el que se agregó.
 - B) Correcto. Eliminar trabajo del gráfico hace que la barra se eleve por encima del eje horizontal. Cuando la línea de trabajo completado alcanza la parte inferior de la barra, significa que no hay más trabajo por realizar, aunque el gráfico todavía no indique 0. (Bibliografía A: Barras Burn-down)
 - C) Incorrecto. La parte de abajo de la barra indica cuánto trabajo queda por realizar en la release, no cuánto se ha realizado en este Sprint.
 - D) Incorrecto. La parte de abajo de la barra indica cuánto trabajo queda por realizar en la release, no cuánto se ha realizado en este Sprint.

34 / 40

¿Cuál es la definición de la Velocidad de un equipo?

- A) Un entendimiento común de cuán rápido se debe terminar un Sprint
 - B) El número de Puntos de Historia que un equipo puede terminar en un Sprint
 - C) El límite óptimo de Work-in-Progress de cada Sprint
 - D) La suma de todos los elementos del Backlog del Sprint completados
- A) Incorrecto. La Velocidad es el número de Puntos de Historia, Horas Ideales o Días Ideales que un equipo puede hacer en un Sprint.
- B) Correcto. La Velocidad es el número de unidades de trabajo completadas en un intervalo determinado. (Bibliografía A: Velocidad)
- C) Incorrecto. El límite de Work-in-Progress es para el panel Kanban, no para un Sprint.
- D) Incorrecto. Esto se podría utilizar para estimar la Velocidad, pero no es la manera en que se define.

35 / 40

Un Equipo Scrum utiliza un panel Kanban. Se ha alcanzado el límite de Work-in-Progress de una columna en el panel Kanban.

¿Qué se debe hacer cuando esto ocurre?

- A) Asignar trabajo a los miembros del Equipo de Desarrollo en la siguiente columna para crear más capacidad
 - B) Aumentar el límite de Work-in-Progress y seguir trabajando
 - C) Ayudar a los miembros del Equipo de Desarrollo en la columna con el cuello de botella
 - D) Esperar a que se arrastre trabajo a la siguiente columna para liberar más capacidad
- A) Incorrecto. Esto no está permitido. Kanban solo permite arrastrar trabajo, no asignarlo. El Equipo de Desarrollo debería empezar a ayudar a sus miembros.
- B) Incorrecto. Esto no está permitido. El límite de Work-in-Progress no debería cambiar accidentalmente ni en ningún momento en que se alcance este límite. Esto es, explícitamente, lo contrario al objetivo del límite de Work-in-Progress. De hecho, el propósito del límite es garantizar que se resuelven los cuellos de botella, y no que se ignoran.
- C) Correcto. Alcanzar el límite de Work-in-Progress no es una señal para relajarse, sino de que hay un cuello de botella, el cual se debe resolver. El Equipo de Desarrollo debe ayudar a los miembros que son el motivo por el que se ha alcanzado el límite de Work-in-Progress. (Bibliografía A: Pull vs Push (Arrastrar vs Asignar))
- D) Incorrecto. Sería posible esperar a que se arrastre trabajo a la siguiente columna, dado que las personas no pueden asignar el trabajo completado. Sin embargo, esto no es lo que debería ocurrir. Se debería resolver el cuello de botella.

36 / 40

¿Cuál es un beneficio **clave** de los radiadores de información (information radiators)?

- A) Permiten al Dueño del Producto (Product Owner) visualizar los pasos de trabajo y los elementos de trabajo.
 - B) Permiten al Dueño del Producto identificar los elementos del Backlog de Producto que se deben refinar.
 - C) Garantizan que todos puedan entender el estado del proyecto o cualquier otro mensaje que muestren.
 - D) Proporcionan detalles sobre el costo total del producto y los niveles de satisfacción del cliente.
-
- A) Incorrecto. Aunque un panel Kanban es un radiador de información, su objetivo no es permitir al Dueño del Producto visualizar los pasos de trabajo.
 - B) Incorrecto. Los radiadores de información no identifican los elementos del Backlog de Producto que se deben refinar.
 - C) Correcto. El beneficio de los radiadores de información es que permiten a todos los involucrados entender el estado del proyecto de desarrollo o cualquier otro mensaje que muestren los radiadores, lo que aumenta la transparencia del proyecto. (Bibliografía A: Radiadores de Información)
 - D) Incorrecto. Esto tiene que ver con la posimplementación del producto, en la que se mide el costo de su desarrollo y también se pueden empezar a medir los niveles de satisfacción del cliente respecto a este producto.

37 / 40

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

¿Cuál es el **mejor** foro para plantear este problema y encontrar una solución?

- A) La Reunión Diaria de cualquiera de los dos equipos
 - B) El Scrum de Scrums
 - C) La Retrospectiva del Sprint
 - D) La Revisión del Sprint
-
- A) Incorrecto. La Reunión Diaria debería ser solo una conversación breve sobre los problemas y el progreso del Equipo de Desarrollo.
 - B) Correcto. El Scrum de Scrums es una reunión de coordinación en la que se puede conversar sobre las dependencias y la resolución de problemas que los equipos tengan en común. (Bibliografía A: Scrum Diario)
 - C) Incorrecto. La Retrospectiva del Sprint se debería utilizar para mejorar los procesos en la iteración anterior.
 - D) Incorrecto. El objetivo de la Revisión del Sprint es mostrar funcionalidades nuevas.

38 / 40

¿Cómo se debería definir la Definición de Terminado (Definition of Done) cuando múltiples Equipos Scrum están trabajando en un solo producto?

- A) Todos los Equipos Scrum trabajan para crear una Definición de Terminado en común.
 - B) Cada Equipo Scrum debe definir y utilizar su propia Definición de Terminado.
 - C) Los Scrum Masters de los Equipos Scrum definen cuándo un elemento está Terminado.
- A) Correcto. Utilizar una Definición de Terminado en común garantiza que las piezas del proyecto podrán encajar entre sí y estarán en el mismo estado de Terminado. (Bibliografía A: Artefactos)
- B) Incorrecto. Es importante utilizar la misma Definición de Terminado, para que las piezas del proyecto puedan integrarse perfectamente.
- C) Incorrecto. El Scrum Master nunca puede decidir lo que está Terminado. Esta tarea es del Dueño del Producto (Product Owner), por ser la Voz del Cliente.

39 / 40

¿Qué tipo de contrato es adaptativo y compatible con la manera de trabajar de Scrum?

- A) El tipo de contrato de "precio fijo"
 - B) El tipo de contrato de "tiempo y material o unidad fija"
 - C) Ningún tipo de contrato
- A) Incorrecto. Se puede hacer este tipo con Scrum, pero es más difícil trabajar de manera Ágil con este contrato. Además, el contrato de precio fijo generalmente no es muy adaptativo.
- B) Correcto. Este es el tipo de contrato que se prefiere y es compatible con la naturaleza adaptativa del proyecto. Es difícil ser adaptativo cuando el precio del proyecto es fijo. (Bibliografía A: Tipos de Contrato)
- C) Incorrecto. El tipo de contrato de "tiempo y material o unidad fija" es compatible con la manera de trabajar de Scrum.

40 / 40

Al crear un área de trabajo Agile, ¿qué generará **más** valor para la colaboración en equipo?

- A) Enviar actualizaciones por correo electrónico al colega que trabaja en la característica
 - B) Establecer equipos distribuidos
 - C) Hacer llamadas de Reunión Diaria con todo el Equipo Scrum
 - D) Maximizar la comunicación osmótica
- A) Incorrecto. Al comunicarse con un colega, se debería poner en copia a todos los miembros del Equipo Scrum. Esto maximiza la comunicación en el Equipo Scrum, en especial cuando se trabaja con miembros del equipo distribuidos.
- B) Incorrecto. El tipo de área de trabajo Agile más efectivo es cuando el Equipo Scrum está colocado (ubicado) en una sola sala a fin de maximizar las oportunidades de comunicación osmótica.
- C) Incorrecto. El tipo de área de trabajo Agile más efectivo es cuando el Equipo Scrum está colocado en una sola sala a fin de maximizar las oportunidades de comunicación osmótica.
- D) Correcto. Es una buena práctica maximizar la comunicación osmótica. Esto se hace principalmente a través de la colocación adecuada del equipo. (Bibliografía A: Comunicación Osmótica)

Evaluación

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

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

Contacto EXIN

www.exin.com

