



Examen de muestra

Edición 202107

Copyright © EXIN Holding B.V. 2021. 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.SP). 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, a menos que se indique lo contrario.

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

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

- A) Ayudar a las partes interesadas a entender el marco de trabajo Scrum y sus prácticas
- B) Mantener las características de alta prioridad en la parte superior del backlog de producto
- C) Evitar cambios en los elementos del backlog del sprint una vez que comienza el sprint

2 / 40

Durante un sprint, un Desarrollador está trabajando en una tarea.

¿Quién rinde cuentas de esta tarea?

- A) Este Desarrollador
- B) Los Desarrolladores
- C) El Product Owner
- D) El Scrum Master

3 / 40

Todos los eventos de Scrum son eventos limitados en el tiempo.

¿Cuál es la ventaja de los bloques de tiempo?

- A) Garantizan el compromiso del equipo de Scrum.
- B) Facilitan la comunicación osmótica.
- C) Minimizan la pérdida de tiempo.

4 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tenían un rol llamado coordinador de proyecto, que ayuda a crear un entorno de trabajo eficiente para todos los miembros del proyecto.

Después de la transición, ¿quién rinde cuentas de esta actividad?

- A) Desarrollador
- B) Product Owner
- C) Gestor de proyectos
- D) Scrum Master

5 / 40

Un Product Owner desea que se complete un elemento del backlog de producto en dos días. Los Desarrolladores que trabajan en este elemento piensan que completarlo tomará cinco días. El Scrum Master piensa que toma tres días. Un experto en la materia, que ha trabajado en elementos similares en el pasado, cree que debería tomar un día de esfuerzo, como máximo.

¿Qué estimación se debería utilizar para la planificación?

- A) La de los Desarrolladores
- B) La del Product Owner
- C) La del Scrum Master
- D) La del experto en la materia

6 / 40

A mitad de un sprint, un equipo ha completado todos los elementos del backlog del sprint.

¿Cuál es la **mejor** medida 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 perfeccionar 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

7 / 40

Un equipo virtual con personas de dos zonas con husos horarios diferentes está trabajando en un proyecto. Los horarios de trabajo de los miembros del equipo no coinciden, por lo que son menos eficaces de lo que esperaban.

¿Cuál es la **mejor** forma de aumentar la eficacia de este equipo virtual?

- A) Garantizar que todos los miembros del equipo de Scrum reciban toda la información
- B) Realizar el scrum diario (daily scrum) juntos incluso si los horarios de oficina no coinciden
- C) Utilizar la técnica de comunicación osmótica para resolver los desacuerdos

8 / 40

¿Cuándo se hace el refinamiento del backlog de producto?

- A) Solo al principio de un sprint
- B) Solo durante la retrospectiva del sprint
- C) Solo durante la revisión del sprint
- D) A lo largo del sprint

9 / 40

Un equipo de Scrum utiliza un tablero Kanban. Se ha alcanzado el límite de trabajo en progreso (WIP-limit) de una columna en el tablero Kanban.

¿Qué se debe hacer cuando esto ocurre?

- A) Asignar trabajo a los Desarrolladores en la siguiente columna para crear más capacidad
- B) Aumentar el límite de trabajo en progreso y seguir trabajando
- C) Ayudar a los Desarrolladores en la columna con el cuello de botella
- D) Esperar a que se arrastre trabajo a la siguiente columna para crear más capacidad

10 / 40

¿Cuál es el método **más** eficiente y efectivo para transmitir información a y entre los Desarrolladores?

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

11 / 40

Un equipo de Scrum selecciona un elemento del backlog de producto para el backlog del sprint.

¿Cuándo terminan los Desarrolladores un elemento del backlog del sprint?

- A) Cuando los Desarrolladores han hecho todo lo posible antes de que se acabe el sprint
- B) Cuando el elemento se ha analizado, diseñado, programado, probado y documentado
- C) Cuando se han cumplido los requisitos de la Definición de Terminado (definition of done, DoD)

12 / 40

¿Qué describe **mejor** la función que desempeña el scrum diario (daily scrum) en la supervisión de un proyecto de Scrum?

- A) El scrum diario brinda información a los Desarrolladores sobre su progreso y sus problemas.
- B) El scrum diario ayuda al Scrum Master a actualizar el burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente).
- C) El scrum diario le permite al Product Owner revisar el progreso de los Desarrolladores.

13 / 40

Al trabajar de forma ágil, ¿cómo debe ser el ritmo del desarrollo?

- A) Constante
- B) Rápido
- C) Creciente

14 / 40

En los últimos 8 sprints, los Desarrolladores han completado 72 puntos de historia en total. Se le pide al equipo de 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

15 / 40

Un equipo de Scrum trabaja en un proyecto en sprints de dos semanas. Durante la reunión de retrospectiva 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 Desarrolladores están autorizados a cambiar la duración del sprint.
- D) No, porque la duración del sprint no se puede cambiar por ningún motivo.

16 / 40

El progreso de un sprint se evalúa mediante un burn-down bar chart (gráfico de barras de trabajo pendiente).

¿Qué representa la barra en un burn-down bar chart?

- A) La cantidad de trabajo completado
- B) La cantidad de trabajo restante
- C) La velocidad de los Desarrolladores

17 / 40

Una buena práctica utilizada con frecuencia es definir los elementos del backlog de producto según el acrónimo "INVEST". La "I" de INVEST significa "independiente". Supongamos que un elemento del backlog de producto no es independiente.

¿Cuál es la consecuencia de tener elementos del backlog de producto?

- A) Se necesitan más conocimientos para construir los elementos.
- B) No se pueden ordenar los elementos según el valor de negocio.
- C) Se necesitan más Desarrolladores para construir los elementos.
- D) Se necesita que otro equipo de Scrum trabaje en los elementos.

18 / 40

¿Está permitido desautorizar las decisiones del Product Owner relativas al contenido del backlog de producto?

- A) Sí, el Director General (CEO) puede desautorizar las decisiones del Product Owner, porque el Director General es, en definitiva, responsable de toda la organización.
- B) Sí, el cliente puede desautorizar las decisiones del Product Owner porque Scrum se centra en el cliente y este debería obtener valor.
- C) No, no se pueden desautorizar las decisiones del Product Owner porque esto obligaría al equipo de Scrum a ajustar su planificación con demasiada frecuencia.
- D) No, no se pueden desautorizar las decisiones del Product Owner porque él es el encargado del backlog de producto.

19 / 40

Los tres artefactos de Scrum tienen un compromiso hacia el que trabaja el equipo de Scrum.

¿Cuál es el compromiso del backlog del sprint?

- A) La Definición de Terminado (definition of done, DoD) que aclara la visión del producto
- B) La Definición de Terminado que aclara qué elementos se deben desarrollar en el sprint
- C) El objetivo del sprint que aclara cuáles son los requisitos para considerar los elementos como completados
- D) El objetivo del sprint que aclara lo que el equipo desea lograr en el sprint

20 / 40

En un equipo de Scrum, ¿quién rinde cuentas para garantizar que el cliente obtenga el mayor valor posible del producto?

- A) Los Desarrolladores
- B) El Product Owner
- C) El Scrum Master

21 / 40

¿Qué es un objetivo del producto?

- A) Una lista de lo que se necesita para el producto
- B) Una medida de calidad para verificar si un incremento está completo
- C) Una meta que se debe alcanzar en el siguiente sprint
- D) Una visión del producto o servicio

22 / 40

¿Cuánto tiempo debería tardar un equipo de Scrum de 5 miembros en finalizar la planificación del sprint para un sprint de 3 semanas?

- A) Tanto tiempo como sea necesario
- B) 6 horas
- C) 8 horas

23 / 40

¿Qué **dos** enunciados son enunciados de valor según lo descrito en el Manifiesto Ágil?

Por favor, recuerda elegir 2 respuestas.

- A) Documentación extensiva sobre software funcionando
- B) Negociación contractual sobre colaboración con el cliente
- C) Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
- D) Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

24 / 40

Un equipo de Scrum utiliza un radiador de información para visualizar el progreso.

¿Por qué es útil visualizar el progreso?

- A) Porque ayuda al Scrum Master a asignar los elementos del backlog de producto
- B) Porque ayuda al equipo de Scrum a trabajar mejor juntos
- C) Porque muestra a los demás compañeros cuán ocupado está el equipo de Scrum

25 / 40

Un cliente solicita un informe sobre las técnicas que un equipo de Scrum utiliza para el desarrollo.

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

- A) Los Desarrolladores
- B) El Product Owner
- C) El Scrum Master

26 / 40

¿Cuál es la definición de la velocidad de un equipo de Scrum?

- A) Un entendimiento común de cuán rápido se debe terminar un sprint
- B) El número de puntos de historia que los Desarrolladores pueden terminar en un sprint
- C) El límite óptimo de trabajo en progreso (WIP-limit) de cada sprint
- D) La suma de todos los elementos del backlog del sprint completados

27 / 40

Cuando se utiliza la estimación por afinidad, ¿cómo se asignan los puntos de historia a las historias de usuario?

- A) Todas las historias de usuario se clasifican según su esfuerzo relativo y después se reúnen en grupos según los puntos de historia estimados.
- B) Cada Desarrollador estima de forma individual la historia de usuario antes de que todos los Desarrolladores se pongan de acuerdo respecto de los puntos de historia.
- C) Los Desarrolladores utilizan múltiples historias de usuario de referencia y las comparan con la historia de usuario.

28 / 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) De la revisión del código
- B) De la integración continua
- C) De la programación por pares
- D) Del desarrollo guiado por pruebas

29 / 40

Un Desarrollador de un equipo de Scrum piensa que una parte interesada podría ofrecer retroalimentación e ideas valiosas sobre el incremento desarrollado.

¿Cuál es el **mejor** evento para solicitar esta retroalimentación?

- A) El scrum diario (daily scrum)
- B) La planificación del sprint
- C) La retrospectiva del sprint
- D) La revisión del sprint

30 / 40

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

¿Qué elementos del backlog de producto deberían ser pequeños?

- A) Todos los elementos del 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) Ningún elemento del backlog de producto, solo los elementos del backlog del sprint

31 / 40

¿De qué tipo de equipo emergen las **mejores** arquitecturas, requisitos y diseños?

- A) Un equipo ubicado en un mismo lugar (collocated team)
- B) Un equipo autoorganizado
- C) Un equipo capacitado
- D) Un equipo experimentado

32 / 40

El Product Owner está analizando los criterios para ordenar los elementos del backlog de producto.

¿Qué criterio **no** tiene que tener en cuenta?

- A) La dependencia
- B) La disponibilidad de los Desarrolladores
- C) El riesgo
- D) El valor

33 / 40

¿Por qué el scrum diario (daily scrum) se debe tener a la misma hora y en el mismo lugar todos los días del sprint?

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

34 / 40

Al revisar un burn-down bar chart (gráfico de barras de trabajo pendiente), un Desarrollador 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 añadió trabajo al backlog de producto.
- B) Se eliminó trabajo del backlog de producto.
- C) Los Desarrolladores terminaron menos historias de usuario de las asignadas.
- D) Los Desarrolladores terminaron más historias de usuario de las asignadas.

35 / 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"
- C) Ningún de los dos

36 / 40

Un equipo de Scrum desea definir claramente una lista de elementos que se deben completar antes de poder considerar un incremento como completado.

¿Qué es probable que utilicen para este fin?

- A) El burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente)
- B) La Definición de Terminado (definition of done, DoD)
- C) El backlog de producto
- D) El backlog del sprint

37 / 40

¿Qué parte potencialmente entregable de un producto ocurre durante un sprint?

- A) Una característica
- B) Una funcionalidad
- C) Un backlog del sprint
- D) Un incremento

38 / 40

Un equipo de Scrum está estimando historias de usuario. El Scrum Master sugiere la técnica de planning poker.

¿Cómo funciona el planning poker?

- A) Se compara la historia con otras historias de referencia y después se estima
- B) Se estima por cuenta propia, y después se comentan las estimaciones de los demás entre todos
- C) Se clasifican todas las historias según el esfuerzo relativo requerido

39 / 40

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

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

- A) La alta dirección
- B) Los Desarrolladores
- C) El Product Owner
- D) El Scrum Master

40 / 40

Varios equipos están trabajando en el mismo producto y tienen un desacuerdo sobre la Definición de Terminado (definition of done, DoD).

- El Product Owner dice que cada equipo debería determinar su propia Definición de Terminado y trabajar hacia sus objetivos del sprint basándose en esa Definición.
- El Scrum Master dice que solo debería haber una Definición de Terminado hacia la que todos los equipos trabajen.

¿Quién tiene razón?

- A) El Product Owner, porque una Definición de Terminado de equipo ayuda a alcanzar los objetivos del sprint de forma más eficiente.
- B) El Product Owner, porque la Definición de Terminado forma parte de sus responsabilidades.
- C) El Scrum Master, porque los procesos de Scrum forman parte de sus responsabilidades.
- D) El Scrum Master, porque utilizar una Definición de Terminado conjunta ayuda a que encajen todas las partes.

Soluciones

1 / 40

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

- A) Ayudar a las partes interesadas a entender el marco de trabajo Scrum y sus prácticas
- B) Mantener las características de alta prioridad en la parte superior del backlog de producto
- C) Evitar cambios en los elementos del backlog del sprint una vez que comienza el sprint

- A) Correcto. Esto es responsabilidad del Scrum Master. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)
- B) Incorrecto. Esto es responsabilidad del Product Owner.
- C) Incorrecto. No se deben hacer cambios en los elementos del backlog del sprint, pero esto es responsabilidad de todo el equipo de Scrum, no solo del Scrum Master.

2 / 40

Durante un sprint, un Desarrollador está trabajando en una tarea.

¿Quién rinde cuentas de esta tarea?

- A) Este Desarrollador
- B) Los Desarrolladores
- C) El Product Owner
- D) El Scrum Master

- A) Incorrecto. Este Desarrollador puede estar trabajando en la tarea, pero todos los Desarrolladores deben rendir cuentas.
- B) Correcto. Un Desarrollador puede trabajar en una tarea a solas, pero todos los Desarrolladores deben rendir cuentas del desarrollo del producto. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)
- C) Incorrecto. El Product Owner no rinde cuentas de tareas individuales. El Product Owner rinde cuentas del backlog de producto.
- D) Incorrecto. El Scrum Master rinde cuentas para que el equipo de Scrum siga los procesos de Scrum, pero no rinde cuentas de esta tarea específica.

3 / 40

Todos los eventos de Scrum son eventos limitados en el tiempo.

¿Cuál es la ventaja de los bloques de tiempo?

- A) Garantizan el compromiso del equipo de Scrum.
 - B) Facilitan la comunicación osmótica.
 - C) Minimizan la pérdida de tiempo.
-
- A) Incorrecto. El compromiso del equipo de Scrum no se basa en los bloques de tiempo.
 - B) Incorrecto. La comunicación osmótica significa que las personas obtienen información útil al escuchar por casualidad a las demás hablar de ello, y se implican y se ayudan mutuamente de ser necesario.
 - C) Correcto. En Scrum, se prefieren las reuniones con objetivos fijos y una duración máxima (bloques de tiempo) a las reuniones "ad hoc". Los bloques de tiempo limitan el tiempo que se pasa en reuniones. (Bibliografía: A, Capítulo 1.1.2)

4 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. Ya tenían un rol llamado coordinador de proyecto, que ayuda a crear un entorno de trabajo eficiente para todos los miembros del proyecto.

Después de la transición, ¿quién rinde cuentas de esta actividad?

- A) Desarrollador
 - B) Product Owner
 - C) Gestor de proyectos
 - D) Scrum Master
-
- A) Incorrecto. Los Desarrolladores se concentran en desarrollar elementos del backlog.
 - B) Incorrecto. El Product Owner rinde cuentas del backlog de producto.
 - C) Incorrecto. El rol de gestor de proyectos no existe en Scrum.
 - D) Correcto. El trabajo de este coordinador de proyectos es igual al del Scrum Master. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)

5 / 40

Un Product Owner desea que se complete un elemento del backlog de producto en dos días. Los Desarrolladores que trabajan en este elemento piensan que completarlo tomará cinco días. El Scrum Master piensa que toma tres días. Un experto en la materia, que ha trabajado en elementos similares en el pasado, cree que debería tomar un día de esfuerzo, como máximo.

¿Qué estimación se debería utilizar para la planificación?

- A) La de los Desarrolladores
 - B) La del Product Owner
 - C) La del Scrum Master
 - D) La del experto en la materia
- A) Correcto. Los Desarrolladores son responsables de todas las estimaciones. Estas son las personas que harán el trabajo, por lo que son quienes mejor saben cuánto esfuerzo requiere. Nadie más puede invalidar sus estimaciones. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)
- B) Incorrecto. El Product Owner determina lo que se debe estimar, pero no tiene ningún control sobre la estimación como tal.
- C) Incorrecto. El Scrum Master tiene voz y voto para elegir el proceso de estimación, pero no tiene ningún control sobre la estimación definitiva.
- D) Incorrecto. Los Desarrolladores hacen la estimación. Las personas que no forman parte del equipo de Scrum, por ejemplo, los expertos en la materia, no tienen ningún control sobre la estimación de los elementos del backlog de producto.

6 / 40

A mitad de un sprint, un equipo ha completado todos los elementos del backlog del sprint.

¿Cuál es la **mejor** medida 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 perfeccionar 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 puede cancelar si su objetivo se vuelve obsoleto. En este caso, el objetivo del sprint todavía tiene sentido, por lo que no se debería cancelar.
- B) Incorrecto. Una vez que comienza un sprint, su duración es fija y no se puede disminuir ni extender.
- 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, Capítulo 2.3.3)
- D) Incorrecto. Una vez que comienza un sprint, su duración es fija y no se puede disminuir ni extender. Es mejor seleccionar más trabajo para los siguientes sprints, en lugar de disminuir su duración.

7 / 40

Un equipo virtual con personas de dos zonas con husos horarios diferentes está trabajando en un proyecto. Los horarios de trabajo de los miembros del equipo no coinciden, por lo que son menos eficaces de lo que esperaban.

¿Cuál es la **mejor** forma de aumentar la eficacia de este equipo virtual?

- A) Garantizar que todos los miembros del equipo de Scrum reciban toda la información
 - B) Realizar el scrum diario (daily scrum) juntos incluso si los horarios de oficina no coinciden
 - C) Utilizar la técnica de comunicación osmótica para resolver los desacuerdos
-
- A) Correcto. Ya sea por correo electrónico, documentos compartidos o una herramienta de comunicación, la mejor forma de favorecer la colaboración en un equipo virtual es garantizar que todos tengan acceso a toda la información y se mantengan al día. (Bibliografía: A, Capítulo 3.3)
 - B) Incorrecto. Esto obligaría a algunos miembros a participar en el scrum diario fuera de sus horarios de oficina. No es la mejor forma de aumentar la eficacia de este equipo virtual.
 - C) Incorrecto. La comunicación osmótica se utiliza principalmente para los equipos ubicados en un mismo lugar (collocated teams).

8 / 40

¿Cuándo se hace el refinamiento del backlog de producto?

- A) Solo al principio de un sprint
 - B) Solo durante la retrospectiva del sprint
 - C) Solo durante la revisión del sprint
 - D) A lo largo del sprint
-
- A) Incorrecto. El refinamiento del backlog de producto no solo se hace al principio del sprint, sino a lo largo de todo el sprint.
 - B) Incorrecto. El refinamiento del backlog de producto no solo se hace durante la retrospectiva del sprint, sino a lo largo de todo el sprint.
 - C) Incorrecto. El refinamiento del backlog de producto no solo se hace durante la revisión del sprint, sino a lo largo de todo el sprint.
 - D) Correcto. El refinamiento del backlog de producto es una actividad continua que se hace a lo largo del sprint. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)

9 / 40

Un equipo de Scrum utiliza un tablero Kanban. Se ha alcanzado el límite de trabajo en progreso (WIP-limit) de una columna en el tablero Kanban.

¿Qué se debe hacer cuando esto ocurre?

- A) Asignar trabajo a los Desarrolladores en la siguiente columna para crear más capacidad
 - B) Aumentar el límite de trabajo en progreso y seguir trabajando
 - C) Ayudar a los Desarrolladores en la columna con el cuello de botella
 - D) Esperar a que se arrastre trabajo a la siguiente columna para crear más capacidad
- A) Incorrecto. Esto no está permitido. Kanban solo permite arrastrar trabajo, no asignarlo. Los Desarrolladores deberían empezar a ayudar a los otros Desarrolladores a eliminar el cuello de botella.
- B) Incorrecto. Esto no está permitido. El límite de trabajo en progreso no debe cambiar accidentalmente ni en ningún momento en que se alcance este límite. Esto es, explícitamente, lo opuesto al objetivo del límite de trabajo en progreso. Al contrario, el propósito del límite es garantizar que se resuelven los cuellos de botella, no que se ignoran.
- C) Correcto. Alcanzar el límite de trabajo en progreso no es una señal para relajarse, sino de que hay un cuello de botella, el cual se debe resolver. Los Desarrolladores deben ayudar a los otros Desarrolladores que son el motivo por el que se ha alcanzado el límite de trabajo en progreso. (Bibliografía: A, Capítulo 6.3)
- 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.

10 / 40

¿Cuál es el método **más** eficiente y efectivo para transmitir información a y entre los Desarrolladores?

- 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 efectivo para transmitir información.
- B) Correcto. El método más eficiente y efectivo para transmitir información a y entre los Desarrolladores es la conversación cara a cara. (Bibliografía: A, Capítulo 7.4.4)
- C) Incorrecto. Las redes sociales no son un método adecuado para transmitir información a y entre los Desarrolladores.
- D) Incorrecto. Hacer una llamada no es el mejor método para transmitir información. Tampoco maximiza la comunicación osmótica.

11 / 40

Un equipo de Scrum selecciona un elemento del backlog de producto para el backlog del sprint.

¿Cuándo terminan los Desarrolladores un elemento del backlog del sprint?

- A) Cuando los Desarrolladores han hecho todo lo posible antes de que se acabe el sprint
 - B) Cuando el elemento se ha analizado, diseñado, programado, probado y documentado
 - C) Cuando se han cumplido los requisitos de la Definición de Terminado (definition of done, DoD)
- A) Incorrecto. Los Desarrolladores definen previamente qué se debe hacer en la Definición de Terminado y trabajan a un ritmo sostenible. Hacen solo y nada más lo necesario para que el elemento cumpla la Definición de Terminado.
- B) Incorrecto. Los pasos que los Desarrolladores deben dar no son relevantes. La Definición de Terminado determina cuándo se ha completado un elemento del backlog del sprint.
- C) Correcto. Cada elemento en el que los Desarrolladores trabajan durante el sprint debe estar completamente terminado antes de poder considerarlo como parte del incremento. Un sprint crea incrementos entregables que contienen elementos 100% terminados. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.2)

12 / 40

¿Qué describe **mejor** la función que desempeña el scrum diario (daily scrum) en la supervisión de un proyecto de Scrum?

- A) El scrum diario brinda información a los Desarrolladores sobre su progreso y sus problemas.
 - B) El scrum diario ayuda al Scrum Master a actualizar el burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente).
 - C) El scrum diario le permite al Product Owner revisar el progreso de los Desarrolladores.
- A) Correcto. El propósito del scrum diario es evaluar el progreso hacia el objetivo del sprint e identificar y resolver obstáculos. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.2)
- B) Incorrecto. El Scrum Master no se encarga de hacer esto y tampoco es el objetivo del scrum diario.
- C) Incorrecto. El Product Owner puede asistir como oyente, pero el objetivo del scrum diario no es poner al Product Owner al día sobre el progreso de los Desarrolladores.

13 / 40

Al trabajar de forma ágil, ¿cómo debe ser el ritmo del desarrollo?

- A) Constante
 - B) Rápido
 - C) Creciente
- A) Correcto. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, Desarrolladores y usuarios deben ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida. (Bibliografía: A, Capítulo 7.4.4)
- B) Incorrecto. Un ritmo rápido puede llevar a un constante exceso de trabajo y hacer que el equipo sufra agotamiento rápidamente.
- C) Incorrecto. Aunque al principio se puede tener un ritmo creciente, no siempre es posible que siga creciendo. El ritmo debe ser constante y sostenible.

14 / 40

En los últimos 8 sprints, los Desarrolladores han completado 72 puntos de historia en total. Se le pide al equipo de 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, 5 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 $56/velocidad$ ($56/9=6,2$), lo que equivale a un poco más de 6. Por lo tanto, 7 es la respuesta más lógica. (Bibliografía: A, Capítulo 4.4.2)
- 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.

15 / 40

Un equipo de Scrum trabaja en un proyecto en sprints de dos semanas. Durante la reunión de retrospectiva 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 Desarrolladores están autorizados a 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. (Biliografía: A, Capítulo 2.3.2)
- 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, todo el equipo de Scrum 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.

16 / 40

El progreso de un sprint se evalúa mediante un burn-down bar chart (gráfico de barras de trabajo pendiente).

¿Qué representa la barra en un burn-down bar chart?

- A) La cantidad de trabajo completado
 - B) La cantidad de trabajo restante
 - C) La velocidad de los Desarrolladores
- A) Incorrecto. Esto es lo que se muestra en un burn-up chart (gráfico de trabajo completado).
- B) Correcto. El burn-down chart muestra la cantidad restante de trabajo. Es un gráfico de pendiente descendente. (Bibliografía: A, Capítulo 3.5.2)
- C) Incorrecto. Se puede deducir la velocidad a partir de los burn-down charts anteriores, pero este gráfico no la muestra directamente.

17 / 40

Una buena práctica utilizada con frecuencia es definir los elementos del backlog de producto según el acrónimo "INVEST". La "I" de INVEST significa "independiente". Supongamos que un elemento del backlog de producto no es independiente.

¿Cuál es la consecuencia de tener elementos del backlog de producto?

- A) Se necesitan más conocimientos para construir los elementos.
 - B) No se pueden ordenar los elementos según el valor de negocio.
 - C) Se necesitan más Desarrolladores para construir los elementos.
 - D) Se necesita que otro equipo de Scrum trabaje en los elementos.
- A) Incorrecto. Siempre se debe entender el elemento del backlog de producto antes de poder trabajar en él.
- B) Correcto. Si hay alguna dependencia, no es posible ordenar libremente los elementos, y el Product Owner deberá verificar constantemente las dependencias. (Bibliografía: A, Capítulo 4.3.1 y 4.3.2)
- C) Incorrecto. Las dependencias no necesariamente suponen mayores volúmenes de trabajo y, por lo tanto, tampoco generan la necesidad de contar con más Desarrolladores. Además, esto se relaciona más con la "S" de INVEST, que significa "pequeño" (small).
- D) Incorrecto. Un elemento del backlog de producto debería suponer trabajo para un solo equipo de Scrum, pero esta no es una razón por la que el elemento debe ser independiente.

18 / 40

¿Está permitido desautorizar las decisiones del Product Owner relativas al contenido del backlog de producto?

- A) Sí, el Director General (CEO) puede desautorizar las decisiones del Product Owner, porque el Director General es, en definitiva, responsable de toda la organización.
 - B) Sí, el cliente puede desautorizar las decisiones del Product Owner porque Scrum se centra en el cliente y este debería obtener valor.
 - C) No, no se pueden desautorizar las decisiones del Product Owner porque esto obligaría al equipo de Scrum a ajustar su planificación con demasiada frecuencia.
 - D) No, no se pueden desautorizar las decisiones del Product Owner porque él es el encargado del backlog de producto.
-
- A) Incorrecto. Toda la organización debe respetar las decisiones del Product Owner para que el proyecto tenga éxito. Nadie, ni siquiera el Director General, debe permitirse desautorizar estas decisiones.
 - B) Incorrecto. Los Product Owners se deben comunicar con el cliente de forma efectiva y utilizar la información para mantener el backlog de producto actualizado con todos los cambios, pero el Product Owner es quien toma las decisiones y los clientes no pueden desautorizarlas.
 - C) Incorrecto. Nadie puede desautorizar las decisiones del Product Owner, pero no por esta razón. En Scrum, se valora la respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.
 - D) Correcto. Nadie puede desautorizar las decisiones del Product Owner, pero esto no significa que nadie pueda influir en el Product Owner. En definitiva, el Product Owner es el encargado del backlog de producto y rinde cuentas de él. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)

19 / 40

Los tres artefactos de Scrum tienen un compromiso hacia el que trabaja el equipo de Scrum.

¿Cuál es el compromiso del backlog del sprint?

- A) La Definición de Terminado (definition of done, DoD) que aclara la visión del producto
 - B) La Definición de Terminado que aclara qué elementos se deben desarrollar en el sprint
 - C) El objetivo del sprint que aclara cuáles son los requisitos para considerar los elementos como completados
 - D) El objetivo del sprint que aclara lo que el equipo desea lograr en el sprint
-
- A) Incorrecto. El objetivo del sprint es el compromiso relativo al backlog del sprint. La visión del producto se aclara en el objetivo del producto.
 - B) Incorrecto. El objetivo del sprint es el compromiso relativo al backlog del sprint. Los elementos que se deben desarrollar no se aclaran en la Definición de Terminado, sino en el backlog del sprint.
 - C) Incorrecto. El objetivo del sprint es el compromiso relativo al backlog del sprint. La Definición de Terminado aclara cuándo está completo un elemento.
 - D) Correcto. El objetivo del sprint es el compromiso relativo al backlog del sprint. Aclara lo que el equipo de Scrum desea lograr en el sprint al desarrollar los elementos del backlog de producto en el backlog del sprint. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)

20 / 40

En un equipo de Scrum, ¿quién rinde cuentas para garantizar que el cliente obtenga el mayor valor posible del producto?

- A) Los Desarrolladores
- B) El Product Owner
- C) El Scrum Master

- A) Incorrecto. Los Desarrolladores están comprometidos a crear cualquier aspecto de un incremento utilizable en cada sprint, pero no rinden cuentas para maximizar el valor del producto.
- B) Correcto. El Product Owner rinde cuentas para maximizar el valor del producto que resulta del trabajo del equipo de Scrum. (Bibliografía: B, Propietario del producto (Product Owner))
- C) Incorrecto. El Scrum Master rinde cuentas del establecimiento de Scrum tal y como se define en la Guía de Scrum. Esto influye en el valor para el cliente solo de forma indirecta.

21 / 40

¿Qué es un objetivo del producto?

- A) Una lista de lo que se necesita para el producto
- B) Una medida de calidad para verificar si un incremento está completo
- C) Una meta que se debe alcanzar en el siguiente sprint
- D) Una visión del producto o servicio

- A) Incorrecto. El backlog de producto es una lista de lo que se necesita para el producto.
- B) Incorrecto. La Definición de Terminado (definition of done, DoD) proporciona medidas de calidad para verificar si un incremento está completo.
- C) Incorrecto. El objetivo del sprint es la meta del siguiente sprint.
- D) Correcto. El objetivo del producto es el compromiso relativo al backlog de producto y aclara qué es lo que se debe lograr al desarrollar los elementos. Es la visión del producto o se deduce a partir de la visión del producto. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3 y B, Compromiso: Objetivo del Producto)

22 / 40

¿Cuánto tiempo debería tardar un equipo de Scrum de 5 miembros en finalizar la planificación del sprint para un sprint de 3 semanas?

- A) Tanto tiempo como sea necesario
- B) 6 horas
- C) 8 horas

- A) Incorrecto. Una reunión de planificación del sprint está limitada a un máximo de 8 horas para un sprint de un mes.
- B) Correcto. La duración máxima de la planificación del sprint es de 8 horas. Si el sprint es de menos de un mes, la reunión de planificación del sprint también es más corta. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.2)
- C) Incorrecto. La duración máxima de la planificación del sprint es de 8 horas. Si el sprint es de menos de un mes, la reunión de planificación del sprint también es más corta. En este caso, los sprints son de 3 semanas, por lo que las reuniones de planificación deberían ser de menos de 8 horas.

23 / 40

¿Qué **dos** enunciados son enunciados de valor según lo descrito en el Manifiesto Ágil?

Por favor, recuerda elegir 2 respuestas.

- A) Documentación extensiva sobre software funcionando
 - B) Negociación contractual sobre colaboración con el cliente
 - C) Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
 - D) Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan
-
- A) Incorrecto. Los enunciados de valor correctos son "colaboración con el cliente sobre negociación contractual", "respuesta ante el cambio sobre seguir un plan", individuos e interacciones sobre procesos y herramientas" y "software funcionando sobre documentación extensiva".
 - B) Incorrecto. Los enunciados de valor correctos son "colaboración con el cliente sobre negociación contractual", "respuesta ante el cambio sobre seguir un plan", individuos e interacciones sobre procesos y herramientas" y "software funcionando sobre documentación extensiva".
 - C) Correcto. Los enunciados de valor correctos son "colaboración con el cliente sobre negociación contractual", "respuesta ante el cambio sobre seguir un plan", individuos e interacciones sobre procesos y herramientas" y "software funcionando sobre documentación extensiva". (Bibliografía: A, Capítulo 7.4)
 - D) Correcto. Los enunciados de valor correctos son "colaboración con el cliente sobre negociación contractual", "respuesta ante el cambio sobre seguir un plan", individuos e interacciones sobre procesos y herramientas" y "software funcionando sobre documentación extensiva". (Bibliografía: A, Capítulo 7.4)

24 / 40

Un equipo de Scrum utiliza un radiador de información para visualizar el progreso.

¿Por qué es útil visualizar el progreso?

- A) Porque ayuda al Scrum Master a asignar los elementos del backlog de producto
 - B) Porque ayuda al equipo de Scrum a trabajar mejor juntos
 - C) Porque muestra a los demás compañeros cuán ocupado está el equipo de Scrum
-
- A) Incorrecto. El Scrum Master no asigna tareas, sino que los Desarrolladores arrastran sus propias tareas. Los Scrum Masters solo ayudan a los Desarrolladores a hacer su trabajo apoyando a los miembros del equipo de Scrum.
 - B) Correcto. Un radiador de información mejora la visualización. Esta es útil porque genera transparencia y, por lo tanto, mejora la retroalimentación y la colaboración. También permite tener un mayor control. (Bibliografía: A, Capítulo 6.1)
 - C) Incorrecto. Aunque esto pueda ser cierto, mostrar a los demás compañeros cuán ocupado está el equipo de Scrum no es el objetivo de la visualización.

25 / 40

Un cliente solicita un informe sobre las técnicas que un equipo de Scrum utiliza para el desarrollo.

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

- A) Los Desarrolladores
 - B) El Product Owner
 - C) El Scrum Master
- A) Incorrecto. Aunque quizás sea necesario consultar a los Desarrolladores, no se les debe asignar la tarea de escribir el informe.
- B) Incorrecto. El Product Owner se centra más en el contenido que en el contexto. Y una explicación sobre las técnicas utilizadas se relaciona con el contexto.
- C) Correcto. El Scrum Master se centra más en el contexto que en el contenido. Por lo tanto, es mejor pedirle al Scrum Master que escriba este informe. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)

26 / 40

¿Cuál es la definición de la velocidad de un equipo de Scrum?

- A) Un entendimiento común de cuán rápido se debe terminar un sprint
 - B) El número de puntos de historia que los Desarrolladores pueden terminar en un sprint
 - C) El límite óptimo de trabajo en progreso (WIP-limit) 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 los Desarrolladores pueden hacer en un sprint.
- B) Correcto. La velocidad es el número de unidades de trabajo completadas en un intervalo determinado. (Bibliografía: A, Capítulo 4.4.4)
- C) Incorrecto. El límite de trabajo en progreso es para el tablero Kanban, no para un sprint.
- D) Incorrecto. Esto se podría utilizar para estimar la velocidad, pero no es la manera en que se define.

27 / 40

Cuando se utiliza la estimación por afinidad, ¿cómo se asignan los puntos de historia a las historias de usuario?

- A) Todas las historias de usuario se clasifican según su esfuerzo relativo y después se reúnen en grupos según los puntos de historia estimados.
 - B) Cada Desarrollador estima de forma individual la historia de usuario antes de que todos los Desarrolladores se pongan de acuerdo respecto de los puntos de historia.
 - C) Los Desarrolladores utilizan múltiples historias de usuario de referencia y las comparan con la historia de usuario.
- A) Correcto. Así es como se asignan los puntos de historia utilizando la estimación por afinidad. (Bibliografía : A, Capítulo 4.4.7)
- B) Incorrecto. Así es como se asignan los puntos de historia a las historias de usuario utilizando el planning poker.
- C) Incorrecto. Esta es una descripción de cómo los Desarrolladores utilizan la triangulación para estimar los puntos de historia para todas las historias de usuario.

28 / 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) De la revisión del código
- B) De la integración continua
- C) De la programación por pares
- D) Del desarrollo guiado por pruebas

- A) Incorrecto. La revisión del código significa que alguien examina el código creado. Podría ser tanto la persona que creó el código, como alguien más.
- B) Incorrecto. La integración continua consiste en integrar continuamente el código nuevo en el anterior.
- C) Correcto. La programación por pares es la práctica de dos Desarrolladores que trabajan juntos. Uno codifica, y el otro observa y comenta. (Bibliografía: A, Capítulo 4.1.1)
- 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 Desarrollador escriba pase la prueba.

29 / 40

Un Desarrollador de un equipo de Scrum piensa que una parte interesada podría ofrecer retroalimentación e ideas valiosas sobre el incremento desarrollado.

¿Cuál es el **mejor** evento para solicitar esta retroalimentación?

- A) El scrum diario (daily scrum)
- B) La planificación del sprint
- C) La retrospectiva del sprint
- D) La revisión del sprint

- A) Incorrecto. No es recomendable pedir retroalimentación durante el scrum diario.
- B) Incorrecto. La reunión de planificación del sprint debería ser tan solo eso: una reunión de planificación.
- C) Incorrecto. En la retrospectiva del sprint, el equipo de Scrum debería revisar los procesos de Scrum utilizados para crear el producto.
- D) Correcto. Esta es una reunión al final del sprint en la que el equipo de Scrum, el cliente y quizás los representantes y asesores del usuario final se reúnen para ver todo lo que el equipo ha creado y dar y recibir retroalimentación. El objetivo de esta reunión es obtener retroalimentación y plantear las solicitudes de cambio lo antes posible. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.2)

30 / 40

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

¿Qué elementos del backlog de producto deberían ser pequeños?

- A) Todos los elementos del 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) Ningún elemento del backlog de producto, solo los elementos del backlog del sprint
- 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, Capítulo 2.3.3)
- 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.

31 / 40

¿De qué tipo de equipo emergen las **mejores** arquitecturas, requisitos y diseños?

- A) Un equipo ubicado en un mismo lugar (collocated team)
 - B) Un equipo autoorganizado
 - C) Un equipo capacitado
 - D) Un equipo experimentado
- A) Incorrecto. Un equipo ubicado en un mismo lugar garantiza la comunicación, pero no necesariamente lleva a mejores requisitos, arquitecturas y diseños.
- B) Correcto. El Manifiesto Ágil establece que las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos autoorganizados. (Bibliografía: A, Capítulo 7.4.4)
- 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.

32 / 40

El Product Owner está analizando los criterios para ordenar los elementos del backlog de producto.

¿Qué criterio **no** tiene que tener en cuenta?

- A) La dependencia
 - B) La disponibilidad de los Desarrolladores
 - C) El riesgo
 - D) El valor
- A) Incorrecto. Las dependencias son un factor importante que se debe tener en cuenta a la hora de ordenar elementos del backlog de producto. Un elemento puede tener poco valor como tal, pero se le podría dar mayor prioridad si es un prerrequisito para otro elemento de alto valor.
- B) Correcto. La disponibilidad de los Desarrolladores no es uno de los criterios para ordenar los elementos del backlog de producto, pero sí se debe tener en cuenta durante la planificación del sprint. El valor, el tamaño, las dependencias de otros elementos y los riesgos son los factores fundamentales para ordenar los elementos. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)
- C) Incorrecto. El riesgo es un factor importante a la hora de ordenar los elementos del backlog de producto. Un elemento de alto riesgo puede ser valioso, pero si es vulnerable a riesgos (como violaciones de seguridad de la información), se le puede dar menor prioridad que a un elemento que suponga menos riesgos.
- D) Incorrecto. El valor de los elementos es uno de los criterios principales a la hora de ordenar los elementos del backlog de producto.

33 / 40

¿Por qué el scrum diario (daily scrum) se debe tener a la misma hora y en el mismo lugar todos los días del sprint?

- A) Porque se debería reservar una sala con antelación para la duración del sprint
 - B) Porque la dirección 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. Incluso si esta fuera una exigencia de la dirección, no es la razón por la que se debe tener el scrum diario en el mismo lugar y a la misma hora todos los días del sprint.
- C) Correcto. El scrum diario debe ser a la misma hora y en el mismo lugar todos los días del sprint para reducir la complejidad. (Bibliografía: B, Scrum diario (Daily Scrum))

34 / 40

Al revisar un burn-down bar chart (gráfico de barras de trabajo pendiente), un Desarrollador 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 añadió trabajo al backlog de producto.
 - B) Se eliminó trabajo del backlog de producto.
 - C) Los Desarrolladores terminaron menos historias de usuario de las asignadas.
 - D) Los Desarrolladores terminaron más historias de usuario de las asignadas.
-
- A) Incorrecto. Añadir trabajo al gráfico haría que la barra se mueva 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 añadió.
 - 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, Capítulo 3.5.2)
 - C) Incorrecto. La parte de abajo de la barra indica cuánto trabajo queda por realizar en la versión y 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 versión y no cuánto se ha realizado en este sprint.

35 / 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"
 - C) Ningún de los dos
-
- A) Incorrecto. Se puede hacer este tipo de contrato con Scrum, pero es más difícil trabajar con él en Agile. 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, Capítulo 5.6)
 - C) Incorrecto. El tipo de contrato de "tiempo y material" es compatible con la manera de trabajar de Scrum.

36 / 40

Un equipo de Scrum desea definir claramente una lista de elementos que se deben completar antes de poder considerar un incremento como completado.

¿Qué es probable que utilicen para este fin?

- A) El burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente)
 - B) La Definición de Terminado (definition of done, DoD)
 - C) El backlog de producto
 - D) El backlog del sprint
- A) Incorrecto. Un burn-down chart 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 señalar un incremento como terminado. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)
- 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.

37 / 40

¿Qué parte potencialmente entregable de un producto ocurre durante un sprint?

- A) Una característica
 - B) Una funcionalidad
 - C) Un backlog del sprint
 - D) Un incremento
- A) Incorrecto. Una característica es un elemento potencial que forma parte de la parte entregable de un producto, que es el incremento.
- B) Incorrecto. Una funcionalidad es un elemento potencial que podría formar parte de la parte entregable de un producto, que es el incremento.
- C) Incorrecto. El backlog del sprint es un plan a corto plazo para el proyecto que se implementará en un solo sprint. Sin embargo, este backlog del sprint no es una parte potencialmente entregable.
- D) Correcto. Un incremento es una parte entregable de un producto que ocurre durante un sprint. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.3)

38 / 40

Un equipo de Scrum está estimando historias de usuario. El Scrum Master sugiere la técnica de planning poker.

¿Cómo funciona el planning poker?

- A) Se compara la historia con otras historias de referencia y después se estima
 - B) Se estima por cuenta propia, y después se comentan las estimaciones de los demás entre todos
 - C) Se clasifican todas las historias según el esfuerzo relativo requerido
-
- A) Incorrecto. Este es el proceso de triangulación.
 - B) Correcto. Este es el proceso del planning poker. (Bibliografía: A, Capítulo 4.4.5)
 - C) Incorrecto. Este es el proceso de estimación por afinidad.

39 / 40

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

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

- A) La alta dirección
 - B) Los Desarrolladores
 - C) El Product Owner
 - D) El Scrum Master
-
- A) Incorrecto. La alta dirección no está en la mejor posición para realizar esta auditoría. Un Scrum Master es la persona más apta para hacerla.
 - B) Incorrecto. Esta tarea no le corresponde a los Desarrolladores. Ellos no se encargan de garantizar que se utilice adecuadamente el marco de trabajo Scrum.
 - C) Incorrecto. Un Product Owner rinde cuentas del backlog de producto, no se encarga de garantizar que se utilice adecuadamente el marco de trabajo Scrum.
 - D) Correcto. El Scrum Master es el coach del equipo de Scrum y garantiza que los procesos de Scrum se sigan de forma adecuada. Esto le permite al Scrum Master realizar esta auditoría. (Bibliografía: A, Capítulo 2.3.1)

40 / 40

Varios equipos están trabajando en el mismo producto y tienen un desacuerdo sobre la Definición de Terminado (definition of done, DoD).

- El Product Owner dice que cada equipo debería determinar su propia Definición de Terminado y trabajar hacia sus objetivos del sprint basándose en esa Definición.
- El Scrum Master dice que solo debería haber una Definición de Terminado hacia la que todos los equipos trabajen.

¿Quién tiene razón?

- A)** El Product Owner, porque una Definición de Terminado de equipo ayuda a alcanzar los objetivos del sprint de forma más eficiente.
 - B)** El Product Owner, porque la Definición de Terminado forma parte de sus responsabilidades.
 - C)** El Scrum Master, porque los procesos de Scrum forman parte de sus responsabilidades.
 - D)** El Scrum Master, porque utilizar una Definición de Terminado conjunta ayuda a que encajen todas las partes.
-
- A)** Incorrecto. Todos los equipos deberían trabajar hacia una Definición de Terminado conjunta.
 - B)** Incorrecto. La Definición de Terminado no es responsabilidad del Product Owner. Además, todos los equipos deberían trabajar hacia una Definición de Terminado conjunta.
 - C)** Incorrecto. El Scrum Master está en lo cierto, pero esta no es la razón. La Definición de Terminado no forma parte del proceso de trabajo.
 - D)** Correcto. Utilizar una Definición de Terminado conjunta garantiza que las piezas del proyecto podrán encajar entre sí y estarán en el mismo estado de terminado. (Bibliografía: A, Capítulo 2.4.3)

Evaluación

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

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



Driving Professional Growth

Contacto EXIN

www.exin.com