



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Guia de Preparação

Edição 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. 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.



Conteúdo

1. Visão geral	4
2. Requisitos do exame	7
3. Lista de conceitos básicos	10
4. Literatura do exame	12

1. Visão geral

EXIN Agile Scrum Master [ASM.PR]

Escopo

O Scrum Master é responsável por garantir que o Scrum seja compreendido e executado. Os Scrum Masters conseguem isso facilitando a aderência do time de Scrum à teoria, às práticas e às regras do Scrum.

Para isto, o papel de Scrum Master enfrenta a aparente contradição do Scrum Master como líder servil para o time e também como alguém sem autoridade. O Scrum Master tem a responsabilidade de maximizar o rendimento do time e ajudar os membros do time a adotar e usar o Scrum. Um Scrum Master bem-sucedido influencia as pessoas, tanto no time quanto fora dele. O Scrum Master ajuda as pessoas que estão fora do time de Scrum a entender quais interações com o time de Scrum são úteis e quais não são.

Resumo

O EXIN Agile Scrum Master é uma certificação que busca confirmar tanto as habilidades quanto o conhecimento das práticas Ágeis e do framework Scrum.

O Agile Scrum ensina como trabalhar em conjunto para alcançar um objetivo com sucesso. As metodologias Ágeis são abordagens populares no desenvolvimento de software e que estão cada vez mais sendo utilizadas em outras áreas. As práticas Scrum incluem o estabelecimento de times multifuncionais e auto gerenciáveis, produzindo uma entrega de trabalho ao final de cada iteração ou Sprint. O foco dessa certificação é a adoção do Ágil ou do Scrum no local de trabalho e assumir o papel de Scrum Master.

Contexto

O exame EXIN Agile Scrum Master é parte do programa de qualificação EXIN e foi desenvolvido em cooperação com especialistas internacionais da área.



Público alvo

A forma Ágil de pensar é mais conhecida no campo do desenvolvimento de software, mas os princípios cada vez mais são aplicados em outros tipos de projetos. Scrum é o framework Ágil mais usada, e é adequada a todos os profissionais que buscam manter seu conhecimento atualizado em relação aos desenvolvimentos mais recentes nos campos de Gestão de Projetos e TI, especialmente aqueles que lideram ou participam de projetos. Em particular, a certificação é adequada para profissionais que trabalhem em um contexto Ágil e tenham a ambição de facilitar o time de Scrum, assumindo o papel de Scrum Master.

Requisitos para a certificação

- Conclusão do exame EXIN Agile Scrum Master com sucesso.
- Conclusão de um treinamento Certificado EXIN para EXIN Agile Scrum Master, incluindo exercícios práticos, com sucesso.

O conhecimento da terminologia Scrum, por exemplo, por meio do exame EXIN Agile Scrum Foundation, é altamente recomendável.

Detalhes do exame

Tipo do exame:	Questões de múltipla escolha
Número de questões:	40
Índice mínimo para aprovação:	65%
Permitido consultas de livros/notas:	Não
Permitido utilizar equipamentos eletrônicos:	Não
Tempo permitido para o exame:	90 minutos

As Regras e Regulamentos dos exames EXIN aplicam-se a este exame.

Nível Bloom

A certificação EXIN Agile Scrum Master testa os candidatos nos Níveis Bloom 2, 3 e 4 de acordo com a Taxonomia Revisada de Bloom:

- **Nível Bloom 2: Compreensão** – uma etapa além de lembrar (Nível 1). A compreensão mostra que os candidatos conseguem entender o que é apresentado e podem avaliar como o material didático pode ser aplicado a seu próprio ambiente. Este tipo de pergunta pretende demonstrar que o candidato é capaz de organizar, comparar, interpretar e escolher a descrição correta de fatos e ideias.
- **Nível Bloom 3: Aplicação** – mostra que os candidatos têm a capacidade de utilizar as informações em um contexto diferente daquele em que elas foram aprendidas. Este tipo de pergunta pretende demonstrar que o candidato é capaz de resolver problemas em novas situações, aplicando o conhecimento adquirido, fatos, técnicas e regras de um modo novo ou diferente. A pergunta geralmente contém um breve cenário.
- **Nível Bloom 4: Análise** – mostra que os candidatos têm a capacidade de decompor as informações aprendidas em suas partes para compreendê-las. Este nível Bloom é testado principalmente nos exercícios práticos. Os exercícios práticos têm o objetivo de demonstrar que o candidato é capaz de examinar e decompor a informação em partes, identificando motivos ou causas, fazer inferências e encontrar evidências para respaldo de generalizações.

Treinamento

Horas de contato

A carga horária mínima para este treinamento é de 16 horas. Isto inclui trabalhos em grupo, preparação para o exame e pausas curtas. Esta carga horária não inclui trabalhos extra aula, exercícios práticos, logística de preparação para o exame e pausas para almoço. O número de horas recomendado para os exercícios práticos é de no máximo 8. Os exercícios práticos podem ser realizados fora do treinamento. Eles também podem ser incluídos no treinamento, se a duração do treinamento for prolongada.

Indicação de tempo de estudo

120 horas, dependendo do conhecimento pré-existente. A matriz da literatura no Capítulo 4. Literatura neste Guia de Preparação refere-se ao corpo de conhecimento que é testado no exame.

Organizações de Treinamento Credenciadas

Você pode encontrar a lista das nossas Organizações de Treinamento Credenciadas: www.exin.com.

2. Requisitos do exame

Os requisitos do exame são definidos nas especificações do exame. A tabela a seguir lista os tópicos do módulo (requisitos do exame) e subtópicos (especificações do exame).

Requisito do exame	Especificação do exame	Peso
1. Forma Ágil de pensar		15%
	1.1 Conceitos Ágeis	5%
	1.2 Melhorar continuamente o processo	2.5%
	1.3 Outros Frameworks e outros Frameworks Ágeis	5%
	1.4 Aplicação dos princípios Ágeis ao Gerenciamento de Serviços de TI	2.5%
2. Papel do Scrum Master		22.5%
	2.1 Responsabilidades e Compromisso	7.5%
	2.2 Coaching o Time e Mediação (coaching the team and mediating)	7.5%
	2.3 Outros papéis (Product Owner, Time de Desenvolvimento)	7.5%
3. Estimativa, planejamento, monitoramento e controle Ágeis		32.5%
	3.1 Escrevendo o Backlog do Produto e da Sprint	7.5%
	3.2 Planejamento Ágil	5%
	3.3 Estimativa Ágil	10%
	3.4 Acompanhamento e progresso da comunicação	7.5%
	3.5 Permanecendo no Controle	2.5%
4. Projetos Complexos		12.5%
	4.1 Escalando Projetos Ágeis	5%
	4.2 Adequação do Ágil para diferentes tipos de projetos	5%
	4.3 Administração Ágil em ferramentas e integração de ferramentas	2.5%
5. Adotando o Ágil		17.5%
	5.1 Apresentação do Ágil	7.5%
	5.2 Auto-organização	5%
	5.3 Requisitos Ágeis e um ambiente adequado	5%
Total		100%

Especificações do exame

1. Mindset Ágil

1.1. Conceitos Ágeis

O candidato é capaz de...

- 1.1.1 explicar o Mindset Ágil
- 1.1.2 explicar como a Agilidade oferece previsibilidade e flexibilidade

1.2 Melhorar continuamente o processo

O candidato é capaz de...

- 1.2.1 explicar como utilizar a melhoria contínua

1.3 Outros Frameworks e outros Frameworks Ágeis

O candidato é capaz de...

- 1.3.1 reconhecer outros frameworks e metodologias: Waterfall (Cascata), Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps.

1.4 Aplicação dos princípios Ágeis ao Gerenciamento de Serviços de TI

O candidato é capaz de...

- 1.4.1 explicar como aplicar os princípios Ágeis ao Gerenciamento de Serviços de TI

2. Papel do Scrum Master

2.1. Responsabilidades e Compromisso

O candidato é capaz de...

- 2.1.1 explicar quais tarefas e responsabilidades pertencem ao papel do Scrum Master
- 2.1.2 explicar quais soluções são adequadas para a resolução de problemas
- 2.1.3 explicar quais ferramentas devem ser utilizadas para facilitar a Time

2.2 Coaching o Time e Mediação

O candidato é capaz de...

- 2.2.1 explicar quando e como mediar por meio do conflito
- 2.2.2 explicar como se deve orientar e desafiar a Time
- 2.2.3 explicar a importância do treinamento

2.3 Outros papéis (Product Owner, Time de Desenvolvimento)

O candidato é capaz de...

- 2.3.1 explicar todos os papéis no Framework Scrum

3. Estimativa, planejamento, monitoramento e controle Ágeis

3.1 Escrevendo o Backlog do Produto e da Sprint

O candidato é capaz de...

- 3.1.1 explicar por que uma boa Definição de Pronto é tão importante
- 3.1.2 criar e reconhecer boas Histórias do Usuário
- 3.1.3 explicar como manter o Backlog do Produto e como adicionar itens ao Backlog do Produto

3.2 Planejamento Ágil

O candidato é capaz de...

- 3.2.1 explicar o planejamento iterativo em todos os momentos do planejamento: Roadmap do Produto, Planejamento de Liberações Planejamento da Sprint
- 3.2.2 explicar o papel do Scrum Master em todos os momentos do planejamento: Roadmap do Produto, Planejamento de Liberações e Planejamento da Sprint

3.3 Estimativa Ágil

O candidato é capaz de...

- 3.3.1 explicar quando e como estimar usando Pontos por História, Horas Ideais e Dias Ideais
- 3.3.2 explicar como orientar uma sessão de planejamento, com e sem o Planning Poker
- 3.3.3 reconhecer erros na estimativa
- 3.3.4 explicar como calcular o Retorno sobre o Investimento (ROI)

3.4 Acompanhamento e progresso da comunicação

O candidato é capaz de...

- 3.4.1 identificar impedimentos, desvios, barreiras e outros obstáculos que influenciam o andamento tanto positiva quanto negativamente
- 3.4.2 explicar como criar Radiadores de Informação, como interpretá-los e como agir sobre os resultados
- 3.4.3 explicar os métodos de acompanhamento mais comumente utilizados (Gráfico Burn-Down, Velocidade...)

3.5 Permanecendo no Controle

O candidato é capaz de...

- 3.5.1 explicar como gerenciar problemas, erros e informar pessoas de fora da Time

4. Projetos Complexos

4.1 Escalando Projetos Ágeis

O candidato é capaz de...

- 4.1.1 explicar como utilizar o Backlog de Produto em um ambiente escalado
- 4.1.2 explicar como escalar Times maiores usando o Scrum de Scrums

4.2 Adequação do Ágil para diferentes tipos de projetos

O candidato é capaz de...

- 4.2.1 explicar em quais casos não é possível utilizar o Ágil
- 4.2.2 identificar os limites de um Time Scrum

4.3 Administração Ágil em ferramentas e integração de ferramentas

O candidato é capaz de...

- 4.3.1 explicar quais ferramentas podem ajudar uma Time a utilizar ou adotar o Ágil e, dessa forma, aumentar a qualidade do processo de desenvolvimento

5. Adotando o Ágil

5.1 Apresentação do Ágil

O candidato é capaz de...

- 5.1.1 explicar que quais atividades de gerenciamento de projetos são importantes incluir no plano de transição
- 5.1.2 explicar quais marcos são importantes na transição
- 5.1.3 explicar como lidar com a resistência à mudança

5.2 Auto-organização

O candidato é capaz de...

- 5.2.1 explicar o que a auto-organização significa e como o gerenciamento de projetos é compartilhado
- 5.2.2 explicar o que significa ter uma Time transversal

5.3 Requisitos Ágeis e um ambiente adequado

O candidato é capaz de...

- 5.3.1 explicar quais mudanças de cultura precisam ser realizadas antes de adotar o Ágil
- 5.3.2 explicar quais mudanças físicas precisam ser realizadas antes de adotar o Ágil

3. Lista de conceitos básicos

Este capítulo contém os termos com que os candidatos devem se familiarizar.

Por favor, note que o conhecimento destes termos de maneira independente não é suficiente para o exame; O candidato deve compreender os conceitos e estar apto a fornecer exemplos.

English	Portuguese
Affinity estimation	Estimativa de afinidade
ADAPT (Awareness, Desire, Ability, Promote and Transfer)	ADAPT (Awareness (Consciência), Desire (Desejo), Ability (Habilidade), Promote (Promover) and Transfer (Transferência))
Agile Manifesto	Manifesto Ágil
Burn-down (bar) chart	Gráfico (de barras) Burn-Down
Champion skeptic	Campeão Cético
CMM	CMM (Capability Maturity Model)
CMM Key Practice Area (KPA)	Área Chave de Processo
Coach	Coach
Commitment	Compromisso
Conserver	Conservador
Continuous integration	Integração contínua
Crystal	Crystal
Customer	Cliente
Customer Relationship Management System (CRM)	Sistema de gestão de relacionamento com o cliente (CRM)
Daily Scrum / stand-up	Reunião Diária / Stand-up
Definition of Done (Done)	Definição de Pronto (Pronto)
DevOps	DevOps
Diehard	Inflexível
Distributed team	Times distribuídos
DSDM	DSDM
Elapsed time	Tempo decorrido
Enterprise Transition Community (ETC)	Comunidade de Transição Corporativa (ETC)
Epics	Épicos
Escaped defect	Defeito escapado
Estimation	Estimativa
Extreme programming (XP)	eXtreme Programming (XP)
Follower	Adepto/seguidor
Gantt Chart	Gráfico de Gantt
Ideal hours/ Ideal days	Horas ideais/Dias ideais
Improvement Community (IC)	Comunidade de Melhoria (IC)
Increment	Incremento
Information radiator	Radiador de informação
Internal coaching	Coaching interno
Internal Rate of Return (IRR)	Taxa Interna de Retorno (TIR)
IT Service Management (ITSM)	Gerenciamento de Serviços de TI

ITIL	ITIL
Lean	Lean
MoSCoW	MoSCoW
Net Present Value (NPV)	Valor Presente Líquido (VPL)
Originator	Inovador
Pair programming	Programação pareada
Planning	Planejamento
Planning onion	Planning Onion (Planejamento em vários níveis)
Planning poker	Planning poker
Pragmatist	Pragmático
Product Backlog	Backlog de Produto
Product Backlog Item (PBI)	Item de Backlog de Produto (IBP)
Product Owner	Product Owner
Refactoring	Refatoração
Release Burn Up	Burn-Up de Liberação
Release Burn-Down (bar) chart	Gráfico (de barras) Burn-Down da Liberação
Release planning	Planejamento da liberação
Resistance	Resistência
Return on Investment (ROI)	Retorno sobre o Investimento (ROI)
Saboteur	Sabotador
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrums	Scrum de Scrums
Skeptic	Cético
Splitting teams	Dividindo times
Sprint	Sprint
Sprint Backlog	Backlog da Sprint
Sprint Backlog Item (SBI)	Item de Backlog da Sprint (IBS)
Sprint Planning	Planejamento da Sprint
Sprint Retrospective	Retrospectiva da Sprint
Sprint Review	Revisão da Sprint
Story point	Ponto por História
Task Board	Quadro de tarefas
Team	Time
Test-driven (software) development	Desenvolvimento orientado a testes (TDD – Test-driven development)
Time-box/Time-boxing	Time-box/Time-boxing
Triangulation	Triangulação
User Story	História de usuário
Velocity of the team	Velocidade do time
Waste	Desperdício
Waterfall	Waterfall (Cascata)
Workspace	Espaço de trabalho

4. Literatura do exame

Literatura para o exame

O conhecimento necessário para o exame Agile Scrum Master é coberto na seguinte literatura:

- A. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>
- B. Cohn, Mike
Agile Estimating and Planning
Prentice Hall (2005)
<http://www.amazon.com/Agile-Estimating-Planning-Mike-Cohn/dp/0131479415>
- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™ - The definitive guide to Scrum: The Rules of the Game
Scrum.Org and ScrumInc.
É possível encontrar a versão mais recente do Scrum Guide aqui:
<http://www.scrumguides.org>
- D. <http://www.scaledagileframework.com/>
- E. Peter Measey
Agile and ITIL® and how they integrate
British Computer Society
http://bit.ly/agile_and_itil

Literatura adicional

- F. Schwaber, Ken
Agile Project Management with Scrum (Developer Best Practices)
Microsoft Press (2004)
<http://www.amazon.com/Agile-Project-Management-Developer-Practices/dp/073561993X>

Comentário

A literatura adicional destina-se exclusivamente a referência e aprofundamento do conhecimento.

Literature matrix

Requisito e especificação do exame		Literatura
1. Mindset Ágil		
1.1	Conceitos Ágeis	
1.1.1	Explique o Mindset Ágil	A, Capítulo 2
1.1.2	Explique como a Agilidade oferece previsibilidade e flexibilidade	A, Capítulo 5, 14, 15, C
1.2	Melhorar continuamente o processo	
1.2.1	Explique como utilizar a melhoria contínua	A, Capítulo 4, 7, C
1.3	Outros Frameworks e outros Frameworks Ágeis	
1.3.1	Reconhecer outros frameworks e metodologias: Waterfall (Cascata), Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps.	B, Capítulo 17 e EXIN Basic Training Material
1.4	Aplicação dos princípios Ágeis ao Gerenciamento de Serviços de TI	
1.4.1	Explique como aplicar os princípios Ágeis ao Gerenciamento de Serviços de TI	A, Capítulo 14, E
2. Papel do Scrum Master		
2.1	Responsabilidades e Compromisso	
2.1.1	Explique quais tarefas e responsabilidades pertencem ao papel do Scrum Master	A, Capítulo 7
2.1.2	Explique quais soluções são adequadas para a resolução de problemas	A, Capítulo 6, 7, 17
2.1.3	Explique quais ferramentas devem ser utilizadas para facilitar a Time	A, Capítulo 7, 20
2.2	Coaching o Time e Mediação	
2.2.1	Explique quando e como mediar por meio do conflito	A, Capítulo 18
2.2.2	Explique como se deve orientar e desafiar a Time	A, Capítulo 3, 18
2.2.3	Explique a importância do treinamento	A, Capítulo 6, 7, 11
2.3	Outros papéis (Product Owner, Time de Desenvolvimento)	
2.3.1	Explique todos os papéis no Framework Scrum	A, Capítulo 7, 10, 11, C
3. Estimativa, planejamento, monitoramento e controle Ágeis		
3.1	Escrevendo o Backlog do Produto e da Sprint	
3.1.1	Explique por que uma boa Definição de Pronto é tão importante	A, Capítulo 14, C
3.1.2	Criar e reconhecer boas Histórias do Usuário	A, Capítulo 12, 13, B, Capítulo 12
3.1.3	Explique como manter o Backlog do Produto e como adicionar itens ao Backlog do Produto	A, Capítulo 13

	3.2	Planejamento Ágil	
	3.2.1	Explique o planejamento iterativo em todos os momentos do planejamento: Roadmap do Produto, Planejamento de Liberações Planejamento da Sprint	B, Capítulo 3, 13, 17
	3.2.2	Explique o papel do Scrum Master em todos os momentos do planejamento: Roadmap do Produto, Planejamento de Liberações e Planejamento da Sprint	B, Capítulo 15, C
	3.3	Estimativa Ágil	
	3.3.1	Explique quando e como estimar usando Pontos por História, Horas Ideais e Dias Ideais	B, Capítulo 4, 5, 8, 14
	3.3.2	Explique como orientar uma sessão de planejamento, com e sem o Planning Poker	B, Capítulo 6, 14, C
	3.3.3	Reconhecer erros na estimativa	B, Capítulo 1, 7 and 16
	3.3.4	Explique como calcular o Retorno sobre o Investimento (ROI)	B, Capítulo 10
	3.4	Acompanhamento e progresso da comunicação	
	3.4.1	Identificar impedimentos, desvios, barreiras e outros obstáculos que influenciam o andamento tanto positiva quanto negativamente	B, Capítulo 19
	3.4.2	Explique como criar Radiadores de Informação, como interpretá-los e como agir sobre os resultados	B, Capítulo 19, 20
	3.4.3	Explique os métodos de acompanhamento mais comumente utilizados (Gráfico Burn-Down, Velocidade...)	B, Capítulo 19
	3.5	Permanecendo no Controle	
	3.5.1	Explique como gerenciar problemas, erros e informar pessoas de fora da Time	B, Capítulo 14, 20
	4. Projetos Complexos		
	4.1	Escalando Projetos Ágeis	
	4.1.1	Explique como utilizar o Backlog de Produto em um ambiente escalado	A, Capítulo 17
	4.1.2	Explique como escalar Times maiores usando o Scrum de Scrums	A, Capítulo 17
	4.2	Adequação do Ágil para diferentes tipos de projetos	
	4.2.1	Explique em quais casos não é possível utilizar o Ágil	A, Capítulo 15, 17, C
	4.2.2	Identifique os limites de um Time Scrum	A, Capítulo 10, 17, C
	4.3	Administração Ágil em ferramentas e integração de ferramentas	
	4.3.1	Explique quais ferramentas podem ajudar uma Time a utilizar ou adotar o Ágil e, dessa forma, aumentar a qualidade do processo de desenvolvimento	A, Capítulo 2, 3, 18

5. Adotando o Ágil			
	5.1	Apresentação do Ágil	
	5.1.1	Explique quais atividades de gerenciamento de projetos são importantes incluir no plano de transição	A, Capítulo 2, 5, 8
	5.1.2	Explique quais marcos são importantes na transição	A, Capítulo 2, 3
	5.1.3	Explique como lidar com a resistência à mudança	A, Capítulo 6
	5.2	Auto-organização	
	5.2.1	Explique o que a auto-organização significa e como o gerenciamento de projetos é compartilhado	A, Capítulo 10
	5.2.2	Explique o que significa ter uma Time transversal	A, Capítulo 10, 11, B, Capítulo 6
	5.3	Requisitos Ágeis e um ambiente adequado	
	5.3.1	Explique quais mudanças de cultura precisam ser realizadas antes de adotar o Ágil	A, Capítulo 1, B, Capítulo 3
	5.3.2	Explique quais mudanças físicas precisam ser realizadas antes de adotar o Ágil	A, Capítulo 9, 18, 20

Contato EXIN

www.exin.com

