



**EXIN
Agile Scrum**

MASTER

Certified by


Examen de muestra

Edición 202111

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	22
Evaluación	53

Introducción

Este es el examen de muestra para la certificación EXIN Agile Scrum Master (ASM.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.

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 90 minutos.

¡Buena suerte!

Examen de muestra

1 / 40

La empresa Yellow Industries está perdiendo clientes. La queja principal de sus clientes es que Yellow Industries simplemente no crea el producto que quieren. La junta directiva desea empezar a trabajar de un modo más ágil para hacer que la empresa sea financieramente saludable de nuevo.

¿Cómo beneficiaría **más** a Yellow Industries el trabajar de una forma más ágil?

- A) Ayudaría a crear un ambiente más amigable para el personal, lo que aumenta los resultados valiosos.
- B) Ayudaría a hacer que los clientes sean más responsables de expresar lo que quieren antes del desarrollo.
- C) Ayudaría a reducir los costes de personal de la empresa, porque Agile es una forma eficiente de trabajar.
- D) Ayudaría a la empresa a crear más valor para el cliente al trabajar más estrechamente con los clientes.

2 / 40

La forma ágil de trabajar ofrece más predictibilidad y más flexibilidad que las metodologías tradicionales.

¿Cómo ayuda Scrum a lograr más predictibilidad y flexibilidad?

- A) - Teniendo una reunión diaria siempre a la misma hora con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Introduciendo un tablero Scrum para hacer un seguimiento del trabajo con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
- B) - Haciendo una nueva planificación del sprint en cada iteración con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- No teniendo un horario de trabajo fijo para el equipo con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
- C) - Utilizando una estimación de la velocidad del equipo con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Reordenando los elementos del backlog de producto según sea necesario con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
- D) - Utilizando retrospectivas del sprint para cambiar procesos con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Teniendo expectativas de nivel de servicio (SLEs) estrictas con el fin de ayudar a aportar flexibilidad

3 / 40

Una Scrum Master sabe que debería ayudar a eliminar barreras, pero tiene dudas sobre si también sería útil establecer una forma de mejora continua.

¿Eliminar barreras tiene algo en común con establecer la mejora continua?

- A) Sí. Una Scrum Master que elimina una barrera está haciendo una parte de la mejora continua que el equipo necesita para establecer un flujo.
- B) Sí. La mejora continua se centra en mejorar el producto, por lo que la Scrum Master debería utilizarla para ayudar al flujo del equipo.
- C) No. Los elementos de mejora continua deberían estar en un backlog de mejora continua y las barreras no pertenecen allí.
- D) No. Eliminar barreras es una tarea de la que se encarga la Scrum Master, mientras que los Desarrolladores se encargan de la mejora continua.

4 / 40

Los requisitos de negocio pueden cambiar en cualquier momento, por lo que el equipo de proyecto ahorra esfuerzo y tiempo al hacer solamente el trabajo necesario para que el paso requerido se pueda considerar completado.

¿Qué metodología ágil representa **mejor** este enunciado?

- A) DSDM
- B) Kanban
- C) LeSS
- D) SAFe

5 / 40

Aisha es una Scrum Master. Durante un sprint, se da cuenta de que el equipo no completará un producto potencialmente entregable para el final de este sprint. Aisha sospecha que se debe a que el equipo no revisa todo el código antes de integrarlo.

¿Qué debería hacer Aisha?

- A) Pedir permiso al Product Owner para cancelar el sprint actual
- B) Pedir al equipo que analice qué se puede mejorar en el próximo sprint
- C) Exigir al equipo que revise todo el código antes de integrarlo
- D) Extender la duración del sprint para completar el producto entregable

6 / 40

Un equipo nuevo está empezando a hacer la transición a Scrum. Es un equipo piloto. El Product Owner ya ha trabajado antes en un equipo de Scrum. Los Desarrolladores son completamente nuevos en Scrum. El Scrum Master ha recibido algo de formación formal, pero tiene una experiencia limitada. Por ahora, tienen un director de proyectos que supervisa el proyecto.

El equipo debe formarse en el marco de trabajo de Scrum.

¿Quién rinde cuentas para garantizar que esto se lleve a cabo?

- A) Los Desarrolladores
- B) El Product Owner
- C) El director de proyectos
- D) El Scrum Master

7 / 40

¿Qué tareas y responsabilidades le corresponden al Scrum Master?

- A) El Scrum Master evalúa la madurez del equipo e informa al Product Owner en caso de que necesiten formación o coaching, para que el Product Owner pueda actuar en consecuencia.
- B) El Scrum Master ayuda a organizar reuniones y coordinar el trabajo, a hacer un seguimiento del avance de las tareas con el uso de herramientas visuales, y también ayuda a los miembros del equipo a superar las dificultades.
- C) El Scrum Master hace un seguimiento del backlog de producto y se asegura de que el Product Owner y los Desarrolladores entiendan claramente los elementos y su orden, prioridad y valor.
- D) El Scrum Master gestiona a los Desarrolladores y revisa y asigna las tareas en la reunión del scrum diario (daily scrum) para que todos los miembros del equipo puedan mantenerse concentrados en las tareas con las que se han comprometido.

8 / 40

Naz es Scrum Master de un equipo de Scrum establecido hace cuatro meses. Trabajan en el desarrollo de una aplicación para caminantes y excursionistas. Esta aplicación forma parte de un paquete de programas y tiene enlaces y dependencias de otros productos, algunos de los cuales ya están en el mercado y otros que todavía están en desarrollo.

Además de Naz, este equipo de Scrum multifuncional está conformado por siete Desarrolladores y el Product Owner, que es bastante nuevo en este rol.

Los miembros del equipo de Scrum han estado trabajando muy bien juntos. Sin embargo, Naz se da cuenta de que el scrum diario (daily scrum) se alarga con frecuencia y a veces dura hasta 30 minutos. Se discute mucho con el Product Owner sobre los elementos del tablero, lo que a veces incluye preguntas y discusiones sobre las dependencias, y a los miembros del equipo les gusta comprender bien y obtener respuestas a sus preguntas antes de continuar con el siguiente elemento del tablero.

¿Qué debería hacer la Scrum Master para mejorar esta situación?

- A) Limitar la conversación a "En qué estoy trabajando hoy", "Qué logré ayer" y "¿Hay algún impedimento?"
- B) Reconocer que este es un equipo de Scrum grande con problemas complicados y destinar 30 minutos a esta reunión
- C) Dividir la reunión en dos partes para trabajar en los elementos que tienen dependencias complicadas de otros productos
- D) Parar la reunión y tomarse un tiempo para hacer coaching a todo el equipo sobre el propósito y el formato del scrum diario

9 / 40

Un equipo de Scrum está buscando una forma de optimizar su trabajo diario. Este equipo tiene un estilo de trabajo caótico. A menudo se encargan de mucho trabajo de manera individual. Son profesionales altamente capacitados, pero a veces olvidan tareas. Si identifican un problema, no siempre saben cómo pedir a los demás que vengan y les ayuden. El equipo directivo desea que este equipo retome el control de la situación. Para ello,

los Desarrolladores proponen la siguiente solución:

- Un **canal específico** en su plataforma de contactos en la red para hacer un seguimiento de los obstáculos y repartir las tareas

El Product Owner propone una solución totalmente diferente:

- Un **diagrama de Gantt** al que se le pueda hacer seguimiento en línea y que el equipo directivo entienda bien

Su Scrum Master propone otras dos posibles soluciones:

- Un **tablero Kanban**, que incluye límites de trabajo en progreso (WIP-limits) y tickets bloqueadores
- Un **tablero Scrum**, que no incluye límites de trabajo en progreso ni tickets bloqueadores, pero es fácil de entender

¿Qué herramienta es **más** probable que ayude a este equipo?

- A) El canal específico
- B) El diagrama de Gantt
- C) El tablero Kanban
- D) El tablero Scrum

10 / 40

Durante un sprint, un Desarrollador no entiende la historia de usuario en la que está trabajando. Esta es una posible barrera para el éxito del proyecto.

¿Qué debería hacer el Scrum Master para que el Desarrollador pueda trabajar al máximo de su capacidad?

- A) Pedir al Desarrollador que ignore la historia y la ponga en el backlog de producto hasta que el equipo la entienda
- B) Pedir al Desarrollador que pase más tiempo analizando e investigando la historia de usuario para poder entenderla
- C) Pedir al Product Owner que explique la historia de usuario y consiga un recurso que ayude al Desarrollador a entenderla
- D) Pedir al Product Owner que ponga de nuevo la historia de usuario en el backlog de producto, la mejore y la reescriba

11 / 40

Un equipo se opone a la implementación de las prácticas de Agile Scrum. El Scrum Master ha decidido identificar el tipo de oposición: pasiva o activa.

¿Por qué el Scrum Master debería identificar esto?

- A) Porque se debe hacer una comparación con las anécdotas de compañeros de otros equipos sobre cómo trabajan con Scrum
- B) Porque identificar el tipo de oposición ayudará al Scrum Master a identificar la mejor forma de hacer coaching al equipo
- C) Porque ayuda al Scrum Master a planificar una sesión de formación sobre los eventos de Scrum para reafirmar el valor de los eventos
- D) Porque el equipo podría haber perdido de vista el objetivo del sprint y podría necesitar formación para volver a realinearse con el sprint

12 / 40

Susan es Scrum Master en una gran empresa. Susan solía ser una Desarrolladora, pero se ofreció como voluntaria para el rol de Scrum Master. Los miembros de su equipo trabajan bien juntos y tienen un buen entendimiento de los principios y metodologías ágiles.

Sin embargo, el equipo está bajo mucha presión en el sprint actual debido a algunos problemas. Los Desarrolladores no tienen un conocimiento detallado del entorno de pruebas. El equipo utiliza tickets bloqueadores para señalar este y otros problemas durante el scrum diario (daily scrum). Los miembros del equipo seleccionan el siguiente elemento del backlog en el que van a trabajar basándose en sus habilidades y preferencias.

Durante el scrum diario, Susan nota que un Desarrollador informa de un impedimento en el ticket en el que trabaja. Una vez más, este impedimento se debe a la falta de entendimiento del entorno de pruebas. Ninguna persona del equipo ofrece ayuda, pero Susan sabe cómo resolver este problema gracias a su experiencia previa.

¿Qué debería hacer Susan?

- A) Organizar una sesión corta de formación para que el equipo mejore su conocimiento del entorno de pruebas
- B) Hablar con el Desarrollador después del scrum diario y utilizar su experiencia para mostrarle cómo resolver el problema
- C) Mostrar rápidamente a los Desarrolladores cómo resolver este problema, haciéndoles coaching y compartiendo sus conocimientos de este modo

13 / 40

Una empresa está trabajando con varios equipos de Scrum para asegurarse de cumplir con los plazos que requieren sus clientes. Estos equipos deben asegurarse de no duplicar sus esfuerzos y de que las dependencias son visibles y están claras.

La empresa ha optado por tener un solo backlog, un solo Product Owner y varios equipos de Scrum. Cada equipo de Scrum tiene varios Desarrolladores y su propio Scrum Master.

¿Qué rol de Scrum es el **más** apto para coordinar los esfuerzos?

- A) Los Desarrolladores, porque los equipos son autoorganizados y deberían ser capaces de coordinar
- B) El Product Owner, porque es quien coordina también el backlog de producto
- C) Los Scrum Masters, porque tienen tiempo de coordinar con los demás Scrum Masters

14 / 40

Un equipo ha empezado a trabajar recientemente con Scrum. Su antiguo director ahora actúa como el Product Owner del equipo.

Antes de la transición, el Product Owner solía repartir las tareas entre los miembros del equipo. El Product Owner continúa haciendo esto después de la transición a Agile, porque funcionaba muy bien antes de la transición. Los Desarrolladores simplemente lo aceptan, sin siquiera hablar de este asunto.

¿El Product Owner debería seguir repartiendo las tareas?

- A) Sí, porque el Product Owner es la persona más apta para determinar qué se debe hacer y quién debe hacerlo.
- B) Sí, porque el equipo ha tenido excelentes resultados cuando esta persona repartía las tareas antes de la transición.
- C) No, porque los Desarrolladores son las únicas personas del equipo que pueden repartir las tareas en Scrum.
- D) No, porque el equipo no ha discutido sobre cuál es la mejor forma de repartir las tareas para ellos.

15 / 40

Los distintos roles en Scrum rinden cuentas y son responsables de cosas diferentes. Uno de los roles rinde cuentas para adaptar el plan y el modo de trabajo, según y cuando sea necesario, con el fin de garantizar que se avance hacia el objetivo del sprint.

¿Qué rol rinde cuentas de esto?

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

16 / 40

Un equipo de Scrum utiliza la Definición de Terminado (definition of done, DoD) por primera vez durante la reunión de planificación del sprint. En esta reunión, el equipo estima el tamaño de los elementos del backlog y crea el backlog del sprint.

¿Por qué el equipo necesita la DoD durante la reunión de planificación del sprint?

- A) Porque se verifica que cada característica esté lista tan pronto como se complete en el sprint
- B) Porque el Product Owner debe confirmar que los elementos del backlog cumplen con los requisitos
- C) Porque el equipo debe aceptar el objetivo del sprint como un producto potencialmente entregable
- D) Porque la carga de trabajo depende de los requisitos tanto de las características como de la DoD

17 / 40

Un Product Owner escribe la siguiente historia de usuario para el backlog de producto:

Como empleado de entrada de datos, quiero una buena interfaz de usuario para administrar las facturas de los clientes, para poder trabajar con rapidez.

¿Esta historia de usuario proporciona la información específica necesaria para poder añadirla al backlog del sprint?

- A) Sí, porque se puede añadir información adicional durante un sprint.
- B) Sí, porque sigue la plantilla recomendada de una historia de usuario.
- C) No, porque la identidad del tipo de usuario no es lo suficientemente específica.
- D) No, porque los términos "buena" y "con rapidez" no son lo suficientemente específicos.

18 / 40

El Scrum Master y el Product Owner están analizando un nuevo backlog de producto. El Scrum Master se da cuenta de que el backlog de producto tiene algunas historias muy detalladas de menor prioridad. Algunos elementos de menor prioridad no están agrupados en Épicas, pero otros sí. Por otro lado, los elementos de alta prioridad no están agrupados en Épicas en absoluto y todos son muy detallados.

¿Es esta la forma en que se debe refinar el backlog de producto?

- A) Sí, porque los elementos de alta prioridad se añadirán a uno de los próximos backlogs del sprint.
- B) Sí, porque las historias de usuario de cualquier prioridad pueden ser muy detalladas o estar descritas de forma general.
- C) No, porque los elementos de alta prioridad no deberían ser detallados para permitir cambios inesperados.
- D) No, porque las historias siempre deberían pertenecer a una Épica para crear un objetivo del sprint coherente.

19 / 40

Los objetivos organizativos están relacionados con los productos y los requisitos del backlog de producto.

¿Cómo se relacionan estos conceptos?

- A) Los objetivos organizativos son objetivos del producto que contienen los elementos del backlog de producto. Los objetivos organizativos se refinan con regularidad, para añadir el mayor valor a la empresa. Los objetivos del producto son los elementos estables en la comunicación de la organización con el cliente.
- B) Los objetivos organizativos son las metas que la organización ha establecido para sí misma. Para lograrlas, los objetivos del producto deben respaldar uno o más objetivos organizativos. Los elementos del backlog de producto definen qué se necesita para lograr los objetivos del producto.
- C) Los elementos del backlog de producto pueden consolidarse en un solo resumen general del portfolio. Los objetivos organizativos respaldan los objetivos del producto de alto nivel, como aportación para el resumen del portfolio. La alta dirección utiliza el resumen del portfolio para ayudar a entender cómo se relacionan todos los productos.

20 / 40

A un equipo le cuesta mantener la reunión de planificación del sprint dentro del bloque de tiempo. Discuten por cada mínimo detalle y esto hace que se alargue la reunión. El Product Owner discute a menudo con los Desarrolladores sobre la estimación.

¿Quién rinde cuentas para garantizar que se resuelvan los conflictos durante esta reunión?

- A) Los Desarrolladores, porque permiten que el Product Owner los arrastre a conflictos sobre los detalles.
- B) La organización, porque debería facilitar formas de ayudar al equipo a trabajar juntos de manera adecuada.
- C) El Product Owner, porque es quien sigue interfiriendo con la estimación de los Desarrolladores.
- D) El Scrum Master, porque es quien rinde cuentas para garantizar una reunión eficaz.

21 / 40

Un Scrum Master está enseñando a un nuevo equipo a estimar utilizando puntos de historia. Un miembro más experimentado del equipo afirma que una estimación en puntos de historia sería útil solo para el sprint que están planificando, pero no en los próximos sprints. Dice que más bien deberían estimar en días ideales, porque estas estimaciones también son útiles para los próximos sprints, incluso si el elemento del backlog no acaba inmediatamente en el backlog del sprint.

¿Las estimaciones en días ideales son más útiles que las estimaciones en puntos de historia para los próximos sprints?

- A) Sí, porque las estimaciones en días ideales tienen en cuenta las interrupciones de un día de trabajo habitual.
- B) Sí, porque los días ideales se basan en las horas invariables de trabajo real.
- C) No, porque estimar con puntos de historia es generalmente más rápido que con días ideales.
- D) No, porque las estimaciones en puntos de historia se basan en una indicación relativa del tamaño.

22 / 40

Un equipo está estimando su velocidad. Han hecho lo siguiente para ayudar a estimar la velocidad:

- Los Desarrolladores han **hecho un pronóstico** de la velocidad en futuros sprints para un tipo de elementos del backlog de producto que nunca antes han hecho.
- El Scrum Master ha observado la velocidad de los sprints anteriores y ha anotado varios **valores históricos** que ayudan a estimar la velocidad en el siguiente sprint.
- El Product Owner ha consultado algunos **estándares del sector** en materia de velocidad.

¿Cuál de estas prácticas **no** es una buena forma de estimar la velocidad?

- A) Hacer un pronóstico
- B) Utilizar los valores históricos
- C) Utilizar los estándares del sector

23 / 40

Un equipo de Scrum tiene un historial de desempeño muy bueno. Sin embargo, últimamente no han sido capaces de alcanzar sus objetivos del sprint, a pesar de prever tiempo en cada sprint para los problemas imprevistos. El Scrum Master investiga este problema con el equipo en una reunión de retrospectiva del sprint.

Los Desarrolladores identifican los siguientes problemas con el último sprint:

- el equipo descubre algunos **impedimentos** en el flujo de trabajo después de cada sprint
- la dirección realiza con regularidad **solicitudes** inesperadas que requieren unas cuantas horas
- a los miembros **especialistas** los retiraron repentinamente del equipo para ayudar a otros equipos durante varios días
- el Product Owner se tomó dos semanas de **vacaciones** planificadas en el último mes

¿Qué problema es la razón **más** probable por la que no se han alcanzado los objetivos del sprint?

- A) Los impedimentos
- B) Las solicitudes
- C) Los especialistas
- D) Las vacaciones

24 / 40

Un equipo utiliza un tablero Kanban con cuatro columnas:

- 1 – Historia de usuario
- 2 – Pendiente
- 3 – En curso (3)
- 4 – Terminado

¿Cuál es el significado **más** probable del "(3)" en la tercera columna?

- A) Esta columna tiene un límite de trabajo en progreso (WIP-limit) de tres.
- B) Esta columna tiene tres tickets bloqueados invisibles que se deben resolver.
- C) Esta columna es la única dividida en tres carriles separados.
- D) Este equipo tiene tres miembros y tres columnas "En curso".

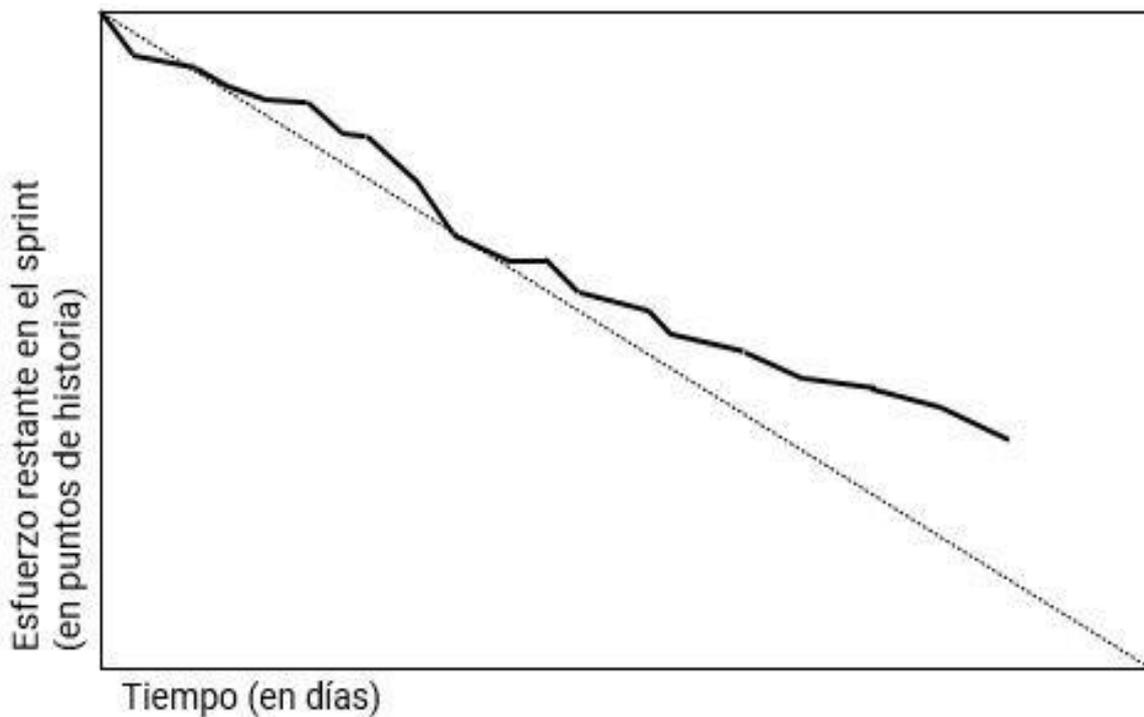
25 / 40

¿Cuál es el objetivo **principal** de un tablero Scrum?

- A) Ayuda a los Desarrolladores a organizar su trabajo y ver cuánto trabajo queda por hacer.
- B) Ayuda al Product Owner a hacer un seguimiento del trabajo del equipo e informar a los directores al respecto.
- C) Ayuda al Scrum Master a hacer un seguimiento de qué Desarrollador realiza qué tarea.

26 / 40

Un equipo de Scrum está utilizando un burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente) para hacer un seguimiento de su progreso. Durante el sprint, el gráfico se ve así:



¿Qué se sabe de este sprint?

- A) Los Desarrolladores están haciendo menos de lo que habían anticipado.
- B) Los Desarrolladores están al día para completar el objetivo del sprint.
- C) Los Desarrolladores se han encontrado con una barrera y están estancados.

27 / 40

Un equipo decide utilizar técnicas de Kanban en su tablero Scrum. Han introducido el concepto de los límites de trabajo en progreso (WIP-limits) y han empezado a utilizar tickets bloqueadores para identificar los impedimentos que evitan que se complete una tarea.

El Scrum Master no está seguro de qué hacer con los tickets bloqueadores una vez que se elimina un impedimento del tablero. No parece adecuado simplemente deshacerse de ellos.

¿Qué debería hacer el Scrum Master con los tickets bloqueadores para aportar el **mayor** valor al equipo?

- A) Agruparlos para ver si surge un tema común que indique una causa de muchos problemas
- B) Investigarlos para identificar una causa raíz después de haber resuelto el problema, con el fin de evitar más impedimentos
- C) Mantenerlos a la vista o revisarlos durante una retrospectiva del sprint para recordárselos a los Desarrolladores
- D) Simplemente marcarlos como "terminado" y retirarlos si el impedimento se ha resuelto y ya no existe

28 / 40

Un equipo de Scrum ha encontrado un error crítico que consideran que deben resolver de inmediato. El equipo siempre reserva un 20% del tiempo del sprint para reparar errores. Ya han añadido algunos errores heredados (legacy bugs) a este backlog del sprint para dedicarles este 20%. El equipo ha acordado no pasar más del 20% del tiempo reparando errores.

El Product Owner ha identificado que el nuevo error crítico tiene una prioridad más alta que los errores que han añadido actualmente al sprint.

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

- A) Añadir la tarea de resolver el nuevo error crítico al backlog del sprint incluso si pasan más del 20% del tiempo en errores
- B) Cancelar el sprint, hacer que el equipo se concentre en reparar los errores, y empezar un nuevo sprint una vez que los errores estén resueltos
- C) Poner el nuevo error en el backlog de producto porque ya se han completado el objetivo y el backlog del sprint
- D) Reemplazar una cantidad equivalente de trabajo de reparación de errores por el trabajo para reparar el nuevo error crítico con el fin de atenerse al 20%

29 / 40

Incluso en los grandes proyectos de desarrollo puede ser mejor tener un solo backlog de producto para un producto. Para gestionar adecuadamente el único backlog de producto, este no puede ser demasiado grande.

¿Cómo se debería mantener el backlog de producto en un tamaño razonable?

- A) Pronosticando cómo deben ser las próximas versiones
- B) Eliminando proactivamente las dependencias entre las historias de usuario
- C) Compartiendo con otras personas la obligación de rendir cuentas del backlog de producto
- D) Utilizando historias de usuario Épicas y agrupando las historias pequeñas en temas

30 / 40

Una empresa utiliza un enfoque Nexus para escalar un gran proyecto.

El equipo de integración Nexus coordina un solo sprint para todos los equipos. Cada equipo tiene su propio Scrum Master que ayuda a eliminar barreras.

Hay un solo Product Owner y un solo backlog de producto para todos los equipos de Scrum.

¿Es esta la forma correcta de utilizar un enfoque Nexus?

- A) Sí, porque la empresa puede adaptar flexiblemente el enfoque Nexus para ajustarlo a las necesidades de cada empresa o proyecto específicos.
- B) Sí, porque Nexus siempre tiene un solo backlog de producto, un solo Product Owner y un sprint coordinado para todos los equipos.
- C) No, porque cada equipo debería tener su propio Product Owner y un backlog de producto independiente para respaldar su trabajo.
- D) No, porque los equipos no solo deberían compartir el Product Owner, el backlog de producto y el sprint, sino que también deberían compartir el Scrum Master.

31 / 40

No todos los proyectos son adecuados para un enfoque ágil. Una empresa tiene los siguientes proyectos.

- Un proyecto en el **departamento de RR. HH.** con un presupuesto ajustado, pero sin un plazo determinado. Los requisitos de este proyecto no están claros.
- Un proyecto en el **departamento de TI** con un plazo apremiante y un presupuesto ajustado. No es posible cambiar el alcance del proyecto.

¿Qué departamento tiene un proyecto que **no** es adecuado para un enfoque ágil?

- A)** El departamento de RR. HH., porque solo los proyectos de TI son adecuados para un enfoque ágil.
- B)** El departamento de RR. HH., porque no tiene requisitos claros para el proyecto.
- C)** El departamento de TI, porque no es posible cambiar el alcance del proyecto.
- D)** El departamento de TI, porque tiene un presupuesto ajustado y un plazo apremiante.

32 / 40

Una empresa desea utilizar un equipo de Scrum adicional al equipo de Scrum que trabaja actualmente en un proyecto.

¿Cuándo es esta una buena idea?

- A)** Cuando un proyecto es muy complejo y el equipo de Scrum actual no tiene todas las habilidades necesarias
- B)** Cuando el equipo de Scrum actual es muy diverso en términos de género, raza o cultura, y experiencias pertinentes
- C)** Cuando el equipo acaba de hacer la transición, y los miembros del equipo no trabajan bien juntos al principio
- D)** Cuando hay poco tiempo para la formación y el equipo de Scrum actual está conformado por muchas personas inexpertas

33 / 40

Una empresa tiene dificultades para adoptar Scrum. Todos los miembros del equipo trabajan desde casa al menos una parte del tiempo. Esto hace que implementar Scrum sea difícil para el Scrum Master.

El equipo aún no ha terminado de formarse en Scrum, por lo que a menudo tienen preguntas para el Scrum Master. Los miembros del equipo se sienten desconectados unos de otros y a menudo no prestan atención durante las reuniones. Parecen tener poca voluntad de aprender Scrum. Tampoco se comunican a menudo entre ellos, lo que significa que no coordinan muy bien sus tareas.

¿Qué herramienta ayudará **más** al equipo?

- A) Una plataforma de interacción social que permita a los miembros del equipo comunicarse continuamente
- B) Un tablero especial de mensajes para el Scrum Master en el que los miembros del equipo planteen preguntas
- C) Una aplicación que dé al equipo consejos diarios sobre cómo utilizar Scrum para facilitar el aprendizaje
- D) Un tablero Scrum digital en línea que sea visible para todos los miembros del equipo y que utilicen constantemente

34 / 40

El rol tradicional de director de proyectos no existe en Scrum. Sin embargo, todavía se deben realizar algunas actividades de las que normalmente se encarga el director de proyectos. La mayoría de estas tareas están repartidas entre los roles de Scrum.

Un ejemplo de las actividades que todavía son necesarias incluye:

- asegurarse de que los Desarrolladores hagan un seguimiento del progreso
- asegurarse de que el producto se documente de forma adecuada

¿Quién debería encargarse de estas actividades?

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

35 / 40

Una empresa ha descubierto que el proceso actual no está produciendo resultados aceptables. Hacer la transición a Scrum parece ser la mejor solución.

El Director General (CEO) ha creado un sentido de urgencia y también está conversando con las partes interesadas sobre sus planes. La mayoría de los empleados están entusiasmados por aprender más sobre Agile y han empezado a investigar Scrum por sí mismos.

La empresa tiene una gran reunión y decide de forma colectiva cómo hacer esta transición. Deciden hacer una transición lenta a Scrum, empezando por algunos proyectos pequeños y con un solo equipo de Scrum. El Director General decide que la formación será opcional debido a que los empleados están investigando de forma tan activa. Para el proyecto más importante, un director de proyectos experimentado desempeñará el rol de Product Owner.

Después de medio año, los resultados de la empresa no son los que se habían esperado con Scrum. Se dice que la transición es un fracaso.

¿Cuál es la razón **más** probable por la que la transición no funcionó?

- A) La empresa debería haber optado por una transición global (all-in transition) para reflejar el sentido de urgencia.
- B) Los empleados no recibieron suficiente formación en Scrum para que la transición funcionara.
- C) El director de proyectos no sabía lo suficiente sobre el producto como para desempeñar el rol de Product Owner.

36 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. A uno de los miembros del equipo, Alexander, parece que le desagrada realmente Scrum. Se expresa activamente en contra de las prácticas de Scrum y está arruinando el ambiente de cualquier reunión. Alexander es un saboteador.

Addy es la Scrum Master del equipo y quiere que Alexander se detenga, para que el equipo pueda tener éxito.

¿Cuál es la **mejor** forma de responder al comportamiento de Alexander?

- A) Reconocer los temores de Alexander y hacerles frente, y lograr que se sienta insatisfecho con la forma original de trabajar
- B) No permitir que Alexander hable en las reuniones, pasarlo a otro equipo o, si todo falla, considerar despedirlo
- C) Asegurarse de que Alexander entiende Scrum, darle tiempo para adaptarse, y designar a un campeón escéptico
- D) Dar ejemplo del comportamiento deseado, incluir a Alexander en las actividades de equipo y elogiarlo por hacer lo correcto

37 / 40

Los equipos de Scrum son autoorganizados. Esto significa que tienen la libertad de elegir la forma de trabajar y a qué se comprometen. Los equipos también resuelven sus propios problemas y deberían abarcar todas las competencias.

Casi parecería que no queda ningún rol para la dirección fuera del equipo de Scrum, pero esto no es cierto.

¿Cuál es el rol de la dirección en Scrum?

- A) Asegurarse de que los Product Owners y Scrum Masters tengan una planificación detallada y cumplan los plazos
- B) Asegurarse de que los equipos compitan entre sí por incentivos y continúen aumentando su eficacia
- C) Asegurarse de que los objetivos organizativos estén claros y de que la empresa tenga una mentalidad ágil para facilitar Scrum

38 / 40

Los equipos multifuncionales son mejores estimando el tamaño de las tareas nuevas que los demás equipos.

¿Por qué hacen mejores estimaciones?

- A) Porque el equipo requiere menos planificación que los demás equipos
- B) Porque el equipo no tiene que transferir trabajo a otros equipos
- C) Porque el equipo incluye a una persona especializada en las estimaciones de tareas
- D) Porque el equipo reúne todas las habilidades necesarias para realizar el trabajo

39 / 40

Una empresa está haciendo la transición de una cultura tradicional a una cultura ágil. En uno de los equipos, hay muchos conservadores. Los conservadores se oponen al cambio por el temor a lo desconocido y la incertidumbre que supone.

¿Cuál es la **mejor** forma de disponer de los conservadores durante la transición?

- A) Los conservadores se concentran en el panorama general. Utiliza sus habilidades para crear nuevas formas de hacer negocios, y optimizar la eficacia y la efectividad.
- B) Los conservadores pueden ver tanto las ventajas como las desventajas. Utiliza sus habilidades para que actúen como mediadores para identificar un punto medio aceptable entre los equipos.
- C) Los conservadores se adaptarán mejor a un cambio evolutivo. Utiliza sus habilidades para planificar pasos graduales para que la empresa haga la transición sin perturbar el negocio.

40 / 40

La junta de una empresa ha designado consultores para identificar la pérdida de ventaja competitiva de la organización. La empresa crea productos muy complejos y los clientes a menudo tienen nuevos requisitos después de las demostraciones de producto. La recomendación es que se vuelvan más ágiles.

La empresa decide cambiarse a Scrum de inmediato y ordena a todos los involucrados en los proyectos a asistir a una formación en Scrum. Todos los proyectos nuevos deberían estar utilizando Scrum.

La dirección no desea ajustar ninguno de los estilos ni estructuras actuales de liderazgo, porque eso les haría perder tiempo.

¿Es esta una forma adecuada de hacer la transición?

- A) Sí, porque un nuevo método inspirará a todos, y las implementaciones radicales son mejores para cortar de plano el antiguo modo de trabajar.
- B) Sí, porque Scrum es una metodología ágil simple y fácil de aprender, y formar de nuevo a todos garantiza que este enfoque funcionará pronto.
- C) No, porque Agile es más una mentalidad que una práctica, y tendrá más éxito si la dirección cambia la cultura antes de hacer la transición a Scrum.
- D) No, porque la dirección debería evaluar si Scrum es la mejor metodología ágil para la empresa y examinar las prácticas de los líderes del sector.

Soluciones

1 / 40

La empresa Yellow Industries está perdiendo clientes. La queja principal de sus clientes es que Yellow Industries simplemente no crea el producto que quieren. La junta directiva desea empezar a trabajar de un modo más ágil para hacer que la empresa sea financieramente saludable de nuevo.

¿Cómo beneficiaría **más** a Yellow Industries el trabajar de una forma más ágil?

- A) Ayudaría a crear un ambiente más amigable para el personal, lo que aumenta los resultados valiosos.
 - B) Ayudaría a hacer que los clientes sean más responsables de expresar lo que quieren antes del desarrollo.
 - C) Ayudaría a reducir los costes de personal de la empresa, porque Agile es una forma eficiente de trabajar.
 - D) Ayudaría a la empresa a crear más valor para el cliente al trabajar más estrechamente con los clientes.
-
- A) Incorrecto. Aunque esto puede ocurrir al empezar a trabajar de un modo ágil, no es lo que más ayuda a la empresa. El problema que afronta la empresa no es que los empleados no produzcan resultados. El problema es que los clientes no están satisfechos con los productos. Lo que más ayuda a la empresa es la retroalimentación que recibirá de los clientes.
 - B) Incorrecto. Los clientes no siempre saben qué solicitar antes de ver un incremento de valor. Los ciclos regulares de retroalimentación ayudarán más a la empresa. Pedir al cliente que exprese más ideas antes del desarrollo no ayudará a la empresa en absoluto.
 - C) Incorrecto. Agile no es una forma de reducir los costes de personal, porque suele ser una forma eficiente de trabajar. Agile se centra en crear más valor para el cliente, incluso si esto supone aumentar los costes de personal. La idea es que los clientes están dispuestos a pagar por el valor, lo que ayudará a la empresa a volver a ser saludable.
 - D) Correcto. El principal problema que afronta la empresa es que los clientes no están satisfechos con los productos. Agile ayudará a la empresa a mejorar este aspecto asegurándose de que el cliente dé retroalimentación con regularidad, lo que a su vez ayudará a crear más valor para el cliente. (Bibliografía: A, Capítulo 1.1)

2 / 40

La forma ágil de trabajar ofrece más predictibilidad y más flexibilidad que las metodologías tradicionales.

¿Cómo ayuda Scrum a lograr más predictibilidad y flexibilidad?

- A)** - Teniendo una reunión diaria siempre a la misma hora con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Introduciendo un tablero Scrum para hacer un seguimiento del trabajo con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
 - B)** - Haciendo una nueva planificación del sprint en cada iteración con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- No teniendo un horario de trabajo fijo para el equipo con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
 - C)** - Utilizando una estimación de la velocidad del equipo con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Reordenando los elementos del backlog de producto según sea necesario con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
 - D)** - Utilizando retrospectivas del sprint para cambiar procesos con el fin de ayudar a aportar predictibilidad
- Teniendo expectativas de nivel de servicio (SLEs) estrictas con el fin de ayudar a aportar flexibilidad
-
- A)** Incorrecto. Una reunión diaria siempre a la misma hora es predecible, pero no es el tipo de predictibilidad al que se refieren en este caso. Introducir un tablero Scrum no aumenta la flexibilidad.
 - B)** Incorrecto. Es más probable que una nueva planificación del sprint contribuya a la flexibilidad que a la predictibilidad, pues abarca un período de tiempo muy corto. La flexibilidad en términos de un horario flexible puede formar parte del trabajo ágil, pero también de otras formas más tradicionales de trabajar.
 - C)** Correcto. Estimar la velocidad del equipo ayuda a predecir la cantidad de trabajo que se puede realizar en (algunos de) los próximos sprints. Reordenar los elementos del backlog de producto garantiza que haya flexibilidad en lo que se hará durante el siguiente sprint. (Bibliografía: A, Capítulos 6.16 y 10.11)
 - D)** Incorrecto. Debería ser al revés. Cambiar los procesos equivale a incorporar un tipo de flexibilidad. Las SLEs pueden aportar algo de predictibilidad si se refieren a la velocidad.

3 / 40

Una Scrum Master sabe que debería ayudar a eliminar barreras, pero tiene dudas sobre si también sería útil establecer una forma de mejora continua.

¿Eliminar barreras tiene algo en común con establecer la mejora continua?

- A) Sí. Una Scrum Master que elimina una barrera está haciendo una parte de la mejora continua que el equipo necesita para establecer un flujo.
 - B) Sí. La mejora continua se centra en mejorar el producto, por lo que la Scrum Master debería utilizarla para ayudar al flujo del equipo.
 - C) No. Los elementos de mejora continua deberían estar en un backlog de mejora continua y las barreras no pertenecen allí.
 - D) No. Eliminar barreras es una tarea de la que se encarga la Scrum Master, mientras que los Desarrolladores se encargan de la mejora continua.
-
- A) Correcto. Eliminar barreras aumenta el flujo. La mejora continua consiste principalmente en optimizar los procesos y la forma de trabajar, lo que a su vez podría mejorar el producto. Aumentar el flujo es el resultado y el objetivo de la mejora continua. (Bibliografía: A, Capítulo 7.5)
 - B) Incorrecto. Aunque tienen algo en común, la mejora continua no se centra en mejorar el producto.
 - C) Incorrecto. La mejora continua y la eliminación de barreras tienen algo en común. Los elementos de mejora no deberían estar en un backlog de producto. Un backlog de mejora continua es un mejor lugar para recopilar los elementos de mejora continua.
 - D) Incorrecto. La mejora continua y la eliminación de barreras tienen algo en común. La Scrum Master puede identificar oportunidades para mejorar el flujo y hacer mejoras continuas junto a los Desarrolladores.

4 / 40

Los requisitos de negocio pueden cambiar en cualquier momento, por lo que el equipo de proyecto ahorra esfuerzo y tiempo al hacer solamente el trabajo necesario para que el paso requerido se pueda considerar completado.

¿Qué metodología ágil representa **mejor** este enunciado?

- A) DSDM
 - B) Kanban
 - C) LeSS
 - D) SAFe
-
- A) Correcto. DSDM (ahora llamado Agile Business Consortium) establece que solo se hará el mínimo de trabajo en cada paso para avanzar al siguiente elemento, con la mentalidad de que el cambio continuo es una parte natural de los proyectos. (Bibliografía: A, Anexo A)
 - B) Incorrecto. Kanban consiste en visualizar el trabajo y limitar el trabajo en progreso (WIP).
 - C) Incorrecto. LeSS significa Scrum a Gran Escala (Large-Scaled Scrum) y es una metodología que se puede aplicar cuando múltiples equipos están trabajando juntos en un producto o servicio que se está desarrollando.
 - D) Incorrecto. SAFe consiste en escalar Agile más allá de un equipo, visualizar y limitar el trabajo en progreso (WIP), y descentralizar la toma de decisiones.

5 / 40

Aisha es una Scrum Master. Durante un sprint, se da cuenta de que el equipo no completará un producto potencialmente entregable para el final de este sprint. Aisha sospecha que se debe a que el equipo no revisa todo el código antes de integrarlo.

¿Qué debería hacer Aisha?

- A) Pedir permiso al Product Owner para cancelar el sprint actual
 - B) Pedir al equipo que analice qué se puede mejorar en el próximo sprint
 - C) Exigir al equipo que revise todo el código antes de integrarlo
 - D) Extender la duración del sprint para completar el producto entregable
- A) Incorrecto. Es muy inusual cancelar un sprint. El Product Owner solo lo cancelará si el objetivo del sprint se vuelve obsoleto.
- B) Correcto. Mirar atrás es una buena forma de evitar el mismo problema en el futuro. (Bibliografía: A, Capítulo 5.8)
- C) Incorrecto. La Scrum Master no debería exigir esto. Los miembros del equipo son autónomos. Sin embargo, la Scrum Master podría señalar que siente que sería una buena idea.
- D) Incorrecto. Extender la duración del sprint es muy inusual. Una vez que empieza un sprint, su duración es fija. Más bien, el trabajo inacabado del sprint actual debería pasarse de nuevo al backlog de producto o posponerse a un futuro sprint.

6 / 40

Un equipo nuevo está empezando a hacer la transición a Scrum. Es un equipo piloto. El Product Owner ya ha trabajado antes en un equipo de Scrum. Los Desarrolladores son completamente nuevos en Scrum. El Scrum Master ha recibido algo de formación formal, pero tiene una experiencia limitada. Por ahora, tienen un director de proyectos que supervisa el proyecto.

El equipo debe formarse en el marco de trabajo de Scrum.

¿Quién rinde cuentas para garantizar que esto se lleve a cabo?

- A) Los Desarrolladores
 - B) El Product Owner
 - C) El director de proyectos
 - D) El Scrum Master
- A) Incorrecto. Aunque los Desarrolladores son los que más tienen que aprender, el Scrum Master es quien rinde cuentas para garantizar que esto se lleve a cabo.
- B) Incorrecto. Aunque el Product Owner puede impartir un poco de su conocimiento, el Scrum Master es quien rinde cuentas para garantizar que esto se lleve a cabo.
- C) Incorrecto. El director de proyectos no es un rol definido en Scrum. Incluso si se trata de un equipo híbrido, el director de proyectos debería darle espacio al equipo para que puedan resolver esto por sí mismos.
- D) Correcto. A pesar de que los Desarrolladores son los que más tienen que aprender, y de que el Product Owner puede impartir un poco de su conocimiento, el Scrum Master es quien rinde cuentas para garantizar que esto se lleve a cabo. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6)

7 / 40

¿Qué tareas y responsabilidades le corresponden al Scrum Master?

- A) El Scrum Master evalúa la madurez del equipo e informa al Product Owner en caso de que necesiten formación o coaching, para que el Product Owner pueda actuar en consecuencia.
 - B) El Scrum Master ayuda a organizar reuniones y coordinar el trabajo, a hacer un seguimiento del avance de las tareas con el uso de herramientas visuales, y también ayuda a los miembros del equipo a superar las dificultades.
 - C) El Scrum Master hace un seguimiento del backlog de producto y se asegura de que el Product Owner y los Desarrolladores entiendan claramente los elementos y su orden, prioridad y valor.
 - D) El Scrum Master gestiona a los Desarrolladores y revisa y asigna las tareas en la reunión del scrum diario (daily scrum) para que todos los miembros del equipo puedan mantenerse concentrados en las tareas con las que se han comprometido.
-
- A) Incorrecto. El Scrum Master debería evaluar constantemente la madurez del equipo y hacer coaching al equipo en los aspectos necesarios para aumentar su nivel de madurez. Esto podría incluir al Product Owner u otras partes interesadas. Informar al Product Owner supone una estructura de mando y control que no es ágil.
 - B) Correcto. El Scrum Master es un habilitador, un agente de cambio, un coach y un facilitador. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.4)
 - C) Incorrecto. Los elementos del backlog de producto son responsabilidad principalmente del Product Owner. El Scrum Master puede ayudar a los Desarrolladores a entender los elementos, pero no gestiona el backlog de producto.
 - D) Incorrecto. Un equipo de Scrum es un equipo autoorganizado, y el Scrum Master no toma decisiones en nombre de los Desarrolladores. Un Scrum Master no es un director: esto supondría una estructura de mando y control que no es ágil.

8 / 40

Naz es Scrum Master de un equipo de Scrum establecido hace cuatro meses. Trabajan en el desarrollo de una aplicación para caminantes y excursionistas. Esta aplicación forma parte de un paquete de programas y tiene enlaces y dependencias de otros productos, algunos de los cuales ya están en el mercado y otros que todavía están en desarrollo.

Además de Naz, este equipo de Scrum multifuncional está conformado por siete Desarrolladores y el Product Owner, que es bastante nuevo en este rol.

Los miembros del equipo de Scrum han estado trabajando muy bien juntos. Sin embargo, Naz se da cuenta de que el scrum diario (daily scrum) se alarga con frecuencia y a veces dura hasta 30 minutos. Se discute mucho con el Product Owner sobre los elementos del tablero, lo que a veces incluye preguntas y discusiones sobre las dependencias, y a los miembros del equipo les gusta comprender bien y obtener respuestas a sus preguntas antes de continuar con el siguiente elemento del tablero.

¿Qué debería hacer la Scrum Master para mejorar esta situación?

- A) Limitar la conversación a "En qué estoy trabajando hoy", "Qué logré ayer" y "¿Hay algún impedimento?"
 - B) Reconocer que este es un equipo de Scrum grande con problemas complicados y destinar 30 minutos a esta reunión
 - C) Dividir la reunión en dos partes para trabajar en los elementos que tienen dependencias complicadas de otros productos
 - D) Parar la reunión y tomarse un tiempo para hacer coaching a todo el equipo sobre el propósito y el formato del scrum diario
- A) Incorrecto. Aunque estas preguntas pueden proporcionar ideas útiles y es bueno responder a ellas, muchas personas creen erróneamente que esto es lo único que se hace en el scrum diario. No se requiere hacer estas tres preguntas y también está bien hacer otras preguntas que sean más relevantes para el equipo.
- B) Incorrecto. Es aconsejable tener un equipo de Scrum de diez miembros o menos, por lo que este equipo de nueve está dentro de los límites. Destinar más tiempo a esta reunión no es la solución al problema.
- C) Incorrecto. El objetivo es optimizar la colaboración en equipo y el rendimiento de este inspeccionando el trabajo realizado desde el principio del sprint, así como planificar el trabajo y hacer pronósticos acerca del trabajo restante. Dividir la reunión dividiría la concentración y supondría más trabajo para colaborar en los enlaces entre reuniones.
- D) Correcto. El scrum diario está limitado en el tiempo a 15 minutos y su objetivo es inspeccionar el progreso hacia el objetivo del sprint. El scrum diario no es una reunión de planificación detallada y se centra en identificar dificultades, dependencias, desafíos y problemas. A menudo, es posible definir inmediatamente una respuesta adecuada, pero de no ser posible, formular la respuesta se convierte en parte del trabajo diario de uno o más miembros del equipo. (Bibliografía: A, Capítulo 8.1)

9 / 40

Un equipo de Scrum está buscando una forma de optimizar su trabajo diario. Este equipo tiene un estilo de trabajo caótico. A menudo se encargan de mucho trabajo de manera individual. Son profesionales altamente capacitados, pero a veces olvidan tareas. Si identifican un problema, no siempre saben cómo pedir a los demás que vengan y les ayuden. El equipo directivo desea que este equipo retome el control de la situación. Para ello,

los Desarrolladores proponen la siguiente solución:

- Un **canal específico** en su plataforma de contactos en la red para hacer un seguimiento de los obstáculos y repartir las tareas

El Product Owner propone una solución totalmente diferente:

- Un **diagrama de Gantt** al que se le pueda hacer seguimiento en línea y que el equipo directivo entienda bien

Su Scrum Master propone otras dos posibles soluciones:

- Un **tablero Kanban**, que incluye límites de trabajo en progreso (WIP-limits) y tickets bloqueadores
- Un **tablero Scrum**, que no incluye límites de trabajo en progreso ni tickets bloqueadores, pero es fácil de entender

¿Qué herramienta es **más** probable que ayude a este equipo?

- A) El canal específico
 - B) El diagrama de Gantt
 - C) El tablero Kanban
 - D) El tablero Scrum
-
- A) Incorrecto. Aunque un canal específico sea la propuesta de los Desarrolladores, este no responderá a ninguna de las necesidades del equipo. Un Scrum Master debería ser capaz de reconocer esto y convencer a los miembros del equipo de que su solución no es la mejor.
 - B) Incorrecto. Aunque este diagrama podría satisfacer al equipo directivo, no resolvería el problema del equipo. Además, el equipo directivo probablemente podría aprender a obtener información del tablero Kanban también.
 - C) Correcto. El tablero Kanban proporcionará una visión global de quién realiza cada tarea. Los límites de trabajo en progreso ayudarán al equipo a no encargarse de mucho trabajo de manera individual. Los tickets bloqueadores señalarán los problemas a los demás miembros del equipo, sin que nadie deba pedir ayuda. Esta solución es la mejor herramienta para este equipo. (Bibliografía: A, Capítulo 10)
 - D) Incorrecto. El tablero Scrum no puede responder a todas las necesidades de este equipo. Es fácil de entender, pero este equipo también puede trabajar con un tablero Kanban, que no es mucho más difícil de utilizar. El tablero Kanban responderá a todos los desafíos de este equipo.

10 / 40

Durante un sprint, un Desarrollador no entiende la historia de usuario en la que está trabajando. Esta es una posible barrera para el éxito del proyecto.

¿Qué debería hacer el Scrum Master para que el Desarrollador pueda trabajar al máximo de su capacidad?

- A) Pedir al Desarrollador que ignore la historia y la ponga en el backlog de producto hasta que el equipo la entienda
 - B) Pedir al Desarrollador que pase más tiempo analizando e investigando la historia de usuario para poder entenderla
 - C) Pedir al Product Owner que explique la historia de usuario y consiga un recurso que ayude al Desarrollador a entenderla
 - D) Pedir al Product Owner que ponga de nuevo la historia de usuario en el backlog de producto, la mejore y la reescriba
- A) Incorrecto. Esta historia forma parte del sprint y debería entregarse en este sprint.
- B) Incorrecto. Esto no ayuda al Desarrollador y probablemente empeore la barrera.
- C) Correcto. El Scrum Master rinde cuentas para garantizar la eliminación de las barreras. En este caso, pedir una explicación al Product Owner y conseguir un recurso que ayude a entender esta explicación es una buena forma de lograrlo. (Bibliografía: A, Capítulo 7.5)
- D) Incorrecto. El Product Owner no debería poner de nuevo la historia de usuario en el backlog de producto. No hay tiempo para mejorarla ni reescribirla, pues ya forma parte del sprint. Más bien, el Product Owner debería explicar otra vez la historia de usuario, ya sea al Scrum Master o directamente al Desarrollador.

11 / 40

Un equipo se opone a la implementación de las prácticas de Agile Scrum. El Scrum Master ha decidido identificar el tipo de oposición: pasiva o activa.

¿Por qué el Scrum Master debería identificar esto?

- A) Porque se debe hacer una comparación con las anécdotas de compañeros de otros equipos sobre cómo trabajan con Scrum
 - B) Porque identificar el tipo de oposición ayudará al Scrum Master a identificar la mejor forma de hacer coaching al equipo
 - C) Porque ayuda al Scrum Master a planificar una sesión de formación sobre los eventos de Scrum para reafirmar el valor de los eventos
 - D) Porque el equipo podría haber perdido de vista el objetivo del sprint y podría necesitar formación para volver a realinearse con el sprint
- A) Incorrecto. Esto podría funcionar con algunos tipos de oposición, como los "escépticos" descritos en el modelo de Cohn. En este caso, sin embargo, el tipo de oposición aún no está claro.
- B) Correcto. Identificar el tipo de oposición le permitirá al Scrum Master determinar cómo lidiar con este comportamiento y encontrar la mejor forma de hacer coaching al equipo. (Bibliografía: A, Capítulo 13.5)
- C) Incorrecto. No está claro si el equipo no entiende el valor de los eventos. El Scrum Master debería identificar correctamente el problema en primer lugar, antes de planificar una sesión de formación.
- D) Incorrecto. Esto podría ser útil si el equipo ha perdido de vista el objetivo del sprint, pero si no es el verdadero problema, es probable que esto aumente la oposición.

12 / 40

Susan es Scrum Master en una gran empresa. Susan solía ser una Desarrolladora, pero se ofreció como voluntaria para el rol de Scrum Master. Los miembros de su equipo trabajan bien juntos y tienen un buen entendimiento de los principios y metodologías ágiles.

Sin embargo, el equipo está bajo mucha presión en el sprint actual debido a algunos problemas. Los Desarrolladores no tienen un conocimiento detallado del entorno de pruebas. El equipo utiliza tickets bloqueadores para señalar este y otros problemas durante el scrum diario (daily scrum). Los miembros del equipo seleccionan el siguiente elemento del backlog en el que van a trabajar basándose en sus habilidades y preferencias.

Durante el scrum diario, Susan nota que un Desarrollador informa de un impedimento en el ticket en el que trabaja. Una vez más, este impedimento se debe a la falta de entendimiento del entorno de pruebas. Ninguna persona del equipo ofrece ayuda, pero Susan sabe cómo resolver este problema gracias a su experiencia previa.

¿Qué debería hacer Susan?

- A) Organizar una sesión corta de formación para que el equipo mejore su conocimiento del entorno de pruebas
 - B) Hablar con el Desarrollador después del scrum diario y utilizar su experiencia para mostrarle cómo resolver el problema
 - C) Mostrar rápidamente a los Desarrolladores cómo resolver este problema, haciéndoles coaching y compartiendo sus conocimientos de este modo
-
- A) Correcto. Preferiblemente, Susan no debería actuar como un Desarrollador: en su lugar, su rol es hacer coaching, guiar, facilitar y dirigir sirviendo a los demás. En su rol como coach, la Scrum Master, gracias a su experiencia con Scrum, ayuda al equipo a determinar la mejor forma de aplicar los principios ágiles y los métodos y técnicas de Scrum a su situación y contexto específicos. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.4)
 - B) Incorrecto. Esto ayudará a un solo Desarrollador gracias al coaching, pero no difundirá el conocimiento en todo el equipo. Los equipos ágiles están conformados por individuos multidisciplinarios.
 - C) Incorrecto. Preferiblemente, Susan no debería actuar como un Desarrollador: en su lugar, su rol es hacer coaching, guiar, facilitar y dirigir sirviendo a los demás. Si presenta una solución, el equipo no logrará entender cómo resolver el problema por sí mismos; y el rol de Scrum Master se verá comprometido.

13 / 40

Una empresa está trabajando con varios equipos de Scrum para asegurarse de cumplir con los plazos que requieren sus clientes. Estos equipos deben asegurarse de no duplicar sus esfuerzos y de que las dependencias son visibles y están claras.

La empresa ha optado por tener un solo backlog, un solo Product Owner y varios equipos de Scrum. Cada equipo de Scrum tiene varios Desarrolladores y su propio Scrum Master.

¿Qué rol de Scrum es el **más** apto para coordinar los esfuerzos?

- A) Los Desarrolladores, porque los equipos son autoorganizados y deberían ser capaces de coordinar
 - B) El Product Owner, porque es quien coordina también el backlog de producto
 - C) Los Scrum Masters, porque tienen tiempo de coordinar con los demás Scrum Masters
-
- A) Incorrecto. Aunque los equipos son autoorganizados, la coordinación es una tarea de la que debería encargarse el único Product Owner. El Product Owner tiene una visión global de todos los elementos del backlog de producto y, por consiguiente, de las dependencias.
 - B) Correcto. En Scrum, el Product Owner debería coordinar los esfuerzos de múltiples equipos. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6)
 - C) Incorrecto. Aunque los Scrum Masters tienen tiempo de coordinar, el Product Owner tiene una mejor visión global de los elementos del backlog de producto y, por consiguiente, de las dependencias.

14 / 40

Un equipo ha empezado a trabajar recientemente con Scrum. Su antiguo director ahora actúa como el Product Owner del equipo.

Antes de la transición, el Product Owner solía repartir las tareas entre los miembros del equipo. El Product Owner continúa haciendo esto después de la transición a Agile, porque funcionaba muy bien antes de la transición. Los Desarrolladores simplemente lo aceptan, sin siquiera hablar de este asunto.

¿El Product Owner debería seguir repartiendo las tareas?

- A)** Sí, porque el Product Owner es la persona más apta para determinar qué se debe hacer y quién debe hacerlo.
 - B)** Sí, porque el equipo ha tenido excelentes resultados cuando esta persona repartía las tareas antes de la transición.
 - C)** No, porque los Desarrolladores son las únicas personas del equipo que pueden repartir las tareas en Scrum.
 - D)** No, porque el equipo no ha discutido sobre cuál es la mejor forma de repartir las tareas para ellos.
-
- A)** Incorrecto. El hecho de que no se haya tenido una discusión al respecto no significa que no se debería haber discutido y que está bien simplemente continuar haciendo lo que el equipo hacía antes de la transición a Scrum. El Product Owner podría ser o no la persona más apta para repartir las tareas.
 - B)** Incorrecto. Según lo que se dice de esta situación, ni siquiera se discutió sobre cómo se deberían dividir las tareas entre los Desarrolladores. El equipo simplemente continuó haciendo lo que sea que hacía antes de la transición. Como mínimo, el equipo debe discutir sobre lo que funciona mejor para ellos.
 - C)** Incorrecto. Generalmente, los Desarrolladores son las personas más aptas para repartir las tareas en Scrum, porque esto hace que se comprometan. Sin embargo, el equipo es, en principio, libre de decidir otra forma de trabajar si les conviene más. El Product Owner no debería continuar repartiendo las tareas, pero la razón es porque no se discutió al respecto, y no porque los Desarrolladores sean las únicas personas que pueden repartir las tareas.
 - D)** Correcto. Al hacer la transición a Scrum, el equipo debería discutir sobre cuál es la mejor forma de repartir las tareas para ellos. Generalmente, el equipo funciona mejor cuando los Desarrolladores seleccionan las tareas por sí mismos, porque esto fomenta el compromiso. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6)

15 / 40

Los distintos roles en Scrum rinden cuentas y son responsables de cosas diferentes. Uno de los roles rinde cuentas para adaptar el plan y el modo de trabajo, según y cuando sea necesario, con el fin de garantizar que se avance hacia el objetivo del sprint.

¿Qué rol rinde cuentas de esto?

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

- A) Correcto. Los Desarrolladores son quienes rinden cuentas de esto, porque ellos son los que hacen el trabajo. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.2)
- B) Incorrecto. El Product Owner rinde cuentas para crear un objetivo del producto. Los Desarrolladores son responsables de garantizar que se realice el trabajo para avanzar hacia el objetivo del sprint.
- C) Incorrecto. El Scrum Master rinde cuentas para garantizar que el equipo reevalúe la forma en que trabajan, no para garantizar que se avance hacia el objetivo del sprint.

16 / 40

Un equipo de Scrum utiliza la Definición de Terminado (definition of done, DoD) por primera vez durante la reunión de planificación del sprint. En esta reunión, el equipo estima el tamaño de los elementos del backlog y crea el backlog del sprint.

¿Por qué el equipo necesita la DoD durante la reunión de planificación del sprint?

- A) Porque se verifica que cada característica esté lista tan pronto como se complete en el sprint
 - B) Porque el Product Owner debe confirmar que los elementos del backlog cumplen con los requisitos
 - C) Porque el equipo debe aceptar el objetivo del sprint como un producto potencialmente entregable
 - D) Porque la carga de trabajo depende de los requisitos tanto de las características como de la DoD
-
- A) Incorrecto. La Definición de Terminado se utiliza para hacer esto, pero no durante la reunión de planificación del sprint.
 - B) Incorrecto. Aunque el Product Owner debe confirmar que los elementos del backlog cumplen con los requisitos del cliente, y la Definición de Terminado puede ayudarle a hacerlo, esto no se suele hacer durante la reunión de planificación del sprint.
 - C) Incorrecto. La Definición de Terminado no se utiliza para evaluar el objetivo del sprint, aunque este es generalmente un incremento potencialmente entregable.
 - D) Correcto. La carga de trabajo depende de todos los requisitos para una característica, y esto incluye la Definición de Terminado. (Bibliografía: A, Capítulo 5.7)

17 / 40

Un Product Owner escribe la siguiente historia de usuario para el backlog de producto:

Como empleado de entrada de datos, quiero una buena interfaz de usuario para administrar las facturas de los clientes, para poder trabajar con rapidez.

¿Esta historia de usuario proporciona la información específica necesaria para poder añadirla al backlog del sprint?

- A) Sí, porque se puede añadir información adicional durante un sprint.
 - B) Sí, porque sigue la plantilla recomendada de una historia de usuario.
 - C) No, porque la identidad del tipo de usuario no es lo suficientemente específica.
 - D) No, porque los términos "buena" y "con rapidez" no son lo suficientemente específicos.
-
- A) Incorrecto. A veces, se puede añadir información adicional durante un sprint. Cuando los Desarrolladores tienen preguntas, se pueden añadir las respuestas durante un sprint. Sin embargo, los requisitos de calidad como "buena" o "con rapidez" se deben especificar antes de añadir la historia de usuario a un backlog del sprint.
 - B) Incorrecto. Las historias de usuario generalmente siguen esta plantilla: como , quiero , para , aunque también son posibles y se permiten otras plantillas. Esta historia de usuario sigue la plantilla, pero contiene algunos términos que no son específicos y que se deben aclarar antes de añadir el elemento a un backlog del sprint.
 - C) Incorrecto. No es necesario especificar más el tipo de usuario. El nombre de usuario no necesita ser específico. Pero se deben especificar más los términos "buena" y "con rapidez".
 - D) Correcto. Las historias de usuario en el backlog de producto que se pueden añadir a un backlog del sprint deben ser específicas. Los requisitos no funcionales deben ser específicos, para poder estimar los puntos de historia y para garantizar que la característica responda a las expectativas del cliente. (Bibliografía: A, Capítulo 6.11)

18 / 40

El Scrum Master y el Product Owner están analizando un nuevo backlog de producto. El Scrum Master se da cuenta de que el backlog de producto tiene algunas historias muy detalladas de menor prioridad. Algunos elementos de menor prioridad no están agrupados en Épicas, pero otros sí. Por otro lado, los elementos de alta prioridad no están agrupados en Épicas en absoluto y todos son muy detallados.

¿Es esta la forma en que se debe refinar el backlog de producto?

- A) Sí, porque los elementos de alta prioridad se añadirán a uno de los próximos backlogs del sprint.
 - B) Sí, porque las historias de usuario de cualquier prioridad pueden ser muy detalladas o estar descritas de forma general.
 - C) No, porque los elementos de alta prioridad no deberían ser detallados para permitir cambios inesperados.
 - D) No, porque las historias siempre deberían pertenecer a una Épica para crear un objetivo del sprint coherente.
-
- A) Correcto. Lo más importante es que las historias de usuario que están en la parte superior del backlog de producto sean las de prioridad más alta, estén detalladas y no estén agrupadas en Épicas. No hay ningún problema si no todos los elementos están tan detallados, porque el backlog de producto es emergente: es decir, se podrán introducir nuevos requisitos en el backlog de producto durante el proyecto. Tampoco hay ningún problema si algunas historias de baja prioridad no encajan con una Épica. (Bibliografía: A, Capítulo 6.7)
 - B) Incorrecto. Aunque los elementos de baja prioridad pueden ser detallados o no, los elementos de alta prioridad deben ser detallados y no estar agrupados en Épicas.
 - C) Incorrecto. Los cambios inesperados deberían convertirse en requisitos nuevos en el backlog de producto, que después se debe reordenar. Los elementos de más alta prioridad deberían estar listos para ser añadidos a un backlog del sprint y no se deberían cambiar.
 - D) Incorrecto. Los elementos de alta prioridad no deberían estar agrupados en Épicas. La razón es que los elementos de alta prioridad se deberían añadir pronto a un sprint y deben ser lo suficientemente detallados para trabajar en ellos. Las Épicas no son detalladas ni se añaden a un sprint.

19 / 40

Los objetivos organizativos están relacionados con los productos y los requisitos del backlog de producto.

¿Cómo se relacionan estos conceptos?

- A) Los objetivos organizativos son objetivos del producto que contienen los elementos del backlog de producto. Los objetivos organizativos se refinan con regularidad, para añadir el mayor valor a la empresa. Los objetivos del producto son los elementos estables en la comunicación de la organización con el cliente.
 - B) Los objetivos organizativos son las metas que la organización ha establecido para sí misma. Para lograrlas, los objetivos del producto deben respaldar uno o más objetivos organizativos. Los elementos del backlog de producto definen qué se necesita para lograr los objetivos del producto.
 - C) Los elementos del backlog de producto pueden consolidarse en un solo resumen general del portfolio. Los objetivos organizativos respaldan los objetivos del producto de alto nivel, como aportación para el resumen del portfolio. La alta dirección utiliza el resumen del portfolio para ayudar a entender cómo se relacionan todos los productos.
-
- A) Incorrecto. Los objetivos organizativos influyen en los objetivos del producto, pero no son lo mismo. No se deberían refinar los objetivos organizativos, sino los elementos del backlog de producto. Una vez establecidos, los objetivos del producto deberían permanecer fijos, pero no son el elemento estable en la comunicación con el cliente.
 - B) Correcto. Esta respuesta describe una serie de actividades, desde la estrategia de negocio hasta los productos, como un medio para lograr las metas y objetivos organizativos. Se proporciona orientación de los niveles superiores a los inferiores, y las acciones se llevan a cabo desde los niveles inferiores hacia los superiores. (Bibliografía: A, Capítulo 6.1)
 - C) Incorrecto. Un resumen del portfolio puede ayudar a la organización a entender el panorama de productos, pero el objetivo de la gestión de portfolio es evaluar cuán efectivamente el panorama de productos respalda la estrategia de la organización, no al revés.

20 / 40

A un equipo le cuesta mantener la reunión de planificación del sprint dentro del bloque de tiempo. Discuten por cada mínimo detalle y esto hace que se alargue la reunión. El Product Owner discute a menudo con los Desarrolladores sobre la estimación.

¿Quién rinde cuentas para garantizar que se resuelvan los conflictos durante esta reunión?

- A) Los Desarrolladores, porque permiten que el Product Owner los arrastre a conflictos sobre los detalles.
 - B) La organización, porque debería facilitar formas de ayudar al equipo a trabajar juntos de manera adecuada.
 - C) El Product Owner, porque es quien sigue interfiriendo con la estimación de los Desarrolladores.
 - D) El Scrum Master, porque es quien rinde cuentas para garantizar una reunión eficaz.
-
- A) Incorrecto. Los Desarrolladores forman parte del problema, pero no rinden cuentas para garantizar que se resuelvan los conflictos. Incluso si su equipo es autoorganizado, y son todos profesionales y adultos, el Scrum Master es quien debe rendir cuentas para mantener al equipo bien encaminado durante las reuniones.
 - B) Incorrecto. La organización no rinde cuentas para garantizar que los miembros del equipo trabajen bien juntos. Esto va en contra del principio de autoorganización.
 - C) Incorrecto. El Product Owner forma parte del problema, pero no rinde cuentas para garantizar que se resuelvan los conflictos. El Scrum Master es quien debe rendir cuentas para mantener al equipo bien encaminado durante las reuniones.
 - D) Correcto. El Scrum Master garantiza que todos los eventos de Scrum se lleven a cabo y sean positivos, productivos y se mantengan dentro del bloque de tiempo. Esto incluye la obligación de rendir cuentas para garantizar que este conflicto se resuelva y no surja de nuevo. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.4)

21 / 40

Un Scrum Master está enseñando a un nuevo equipo a estimar utilizando puntos de historia. Un miembro más experimentado del equipo afirma que una estimación en puntos de historia sería útil solo para el sprint que están planificando, pero no en los próximos sprints. Dice que más bien deberían estimar en días ideales, porque estas estimaciones también son útiles para los próximos sprints, incluso si el elemento del backlog no acaba inmediatamente en el backlog del sprint.

¿Las estimaciones en días ideales son más útiles que las estimaciones en puntos de historia para los próximos sprints?

- A) Sí, porque las estimaciones en días ideales tienen en cuenta las interrupciones de un día de trabajo habitual.
 - B) Sí, porque los días ideales se basan en las horas invariables de trabajo real.
 - C) No, porque estimar con puntos de historia es generalmente más rápido que con días ideales.
 - D) No, porque las estimaciones en puntos de historia se basan en una indicación relativa del tamaño.
-
- A) Incorrecto. No se supone que los días ideales tengan en cuenta factores imprevistos en la estimación. Esto es lo que los diferencia de los días habituales.
 - B) Incorrecto. Aunque los días ideales se basan en las horas invariables de trabajo real, esto no los hace más útiles para los próximos sprints.
 - C) Incorrecto. Las estimaciones en días ideales son menos útiles que las estimaciones en puntos de historia para los próximos sprints. Sin embargo, no es porque los puntos de historia se estimen más rápido. La razón por la que los puntos de historia son más útiles es que el tamaño relativo es resistente a los cambios en las horas de trabajo necesarias para estimar la historia.
 - D) Correcto. Los puntos de historia tienen una vida útil más larga que una estimación en días ideales. Una estimación en días ideales puede cambiar para el siguiente sprint si cambia la experiencia del equipo con la tecnología, el ámbito y entre ellos. Una estimación en puntos de historia es de tamaño relativo, por lo que todas las tareas aún estarán relacionadas entre sí de la misma forma en el próximo sprint. (Bibliografía: A, Capítulo 7.4)

22 / 40

Un equipo está estimando su velocidad. Han hecho lo siguiente para ayudar a estimar la velocidad:

- Los Desarrolladores han **hecho un pronóstico** de la velocidad en futuros sprints para un tipo de elementos del backlog de producto que nunca antes han hecho.
- El Scrum Master ha observado la velocidad de los sprints anteriores y ha anotado varios **valores históricos** que ayudan a estimar la velocidad en el siguiente sprint.
- El Product Owner ha consultado algunos **estándares del sector** en materia de velocidad.

¿Cuál de estas prácticas **no** es una buena forma de estimar la velocidad?

- A) Hacer un pronóstico
 - B) Utilizar los valores históricos
 - C) Utilizar los estándares del sector
-
- A) Incorrecto. Esta es una buena práctica para estimar la velocidad. Hay ocasiones en las que el equipo no tiene datos históricos y simplemente no es factible ejecutar algunos sprints para observar la velocidad. En casos como estos, el equipo puede pronosticar la velocidad.
 - B) Incorrecto. Esta es una buena práctica para estimar la velocidad. Es una buena práctica cuando muy poco ha cambiado entre un antiguo proyecto y su equipo en comparación con el nuevo proyecto y su equipo.
 - C) Correcto. No hay ningún estándar del sector para estimar la velocidad. (Bibliografía: A, Capítulo 10.11)

23 / 40

Un equipo de Scrum tiene un historial de desempeño muy bueno. Sin embargo, últimamente no han sido capaces de alcanzar sus objetivos del sprint, a pesar de prever tiempo en cada sprint para los problemas imprevistos. El Scrum Master investiga este problema con el equipo en una reunión de retrospectiva del sprint.

Los Desarrolladores identifican los siguientes problemas con el último sprint:

- el equipo descubre algunos **impedimentos** en el flujo de trabajo después de cada sprint
- la dirección realiza con regularidad **solicitudes** inesperadas que requieren unas cuantas horas
- a los miembros **especialistas** los retiraron repentinamente del equipo para ayudar a otros equipos durante varios días
- el Product Owner se tomó dos semanas de **vacaciones** planificadas en el último mes

¿Qué problema es la razón **más** probable por la que no se han alcanzado los objetivos del sprint?

- A) Los impedimentos
 - B) Las solicitudes
 - C) Los especialistas
 - D) Las vacaciones
- A) Incorrecto. El equipo siempre debería encontrar algo para mejorar el flujo. Teniendo en cuenta que el equipo cumplió sus objetivos del sprint en el pasado, es poco probable que esta sea la razón por la que no han cumplido los objetivos del sprint últimamente.
- B) Incorrecto. Es poco probable que no se estén cumpliendo los objetivos del sprint debido a las solicitudes inesperadas, porque el equipo reserva tiempo para este tipo de solicitudes.
- C) Correcto. Es muy disruptivo cuando los miembros especialistas son retirados del equipo para complementar las habilidades de otros equipos. Esta es una gran limitación. Sobre todo si deben abandonar a su equipo durante varios días. Esta es probablemente la razón por la que el equipo no cumplió sus objetivos del sprint. (Bibliografía: A, Capítulo 7.5)
- D) Incorrecto. Los miembros del equipo pueden tomarse vacaciones, y esto no debería llevar a que no se cumplan los objetivos del sprint. Teniendo en cuenta que el equipo cumplió sus objetivos del sprint en el pasado, es poco probable que esta sea la razón por la que no han cumplido los objetivos del sprint últimamente.

24 / 40

Un equipo utiliza un tablero Kanban con cuatro columnas:

- 1 – Historia de usuario
- 2 – Pendiente
- 3 – En curso (3)
- 4 – Terminado

¿Cuál es el significado **más** probable del "(3)" en la tercera columna?

- A) Esta columna tiene un límite de trabajo en progreso (WIP-limit) de tres.
 - B) Esta columna tiene tres tickets bloqueados invisibles que se deben resolver.
 - C) Esta columna es la única dividida en tres carriles separados.
 - D) Este equipo tiene tres miembros y tres columnas "En curso".
-
- A) Correcto. Este es un ejemplo perfecto de un tablero Kanban, con las columnas de cada estado y un límite de trabajo en progreso expresado en la columna "En curso". (Bibliografía: A, Capítulo 10.6)
 - B) Incorrecto. Los tickets bloqueados nunca deberían ser invisibles. El equipo debería abordar este problema y resolver el bloqueo lo antes posible.
 - C) Incorrecto. Si se hacen diferentes carriles, estos deberían extenderse a todas las columnas y no solo ser visibles en una sola columna.
 - D) Incorrecto. En un tablero Kanban, la columna "En curso" no se debería dividir entre cada miembro del equipo.

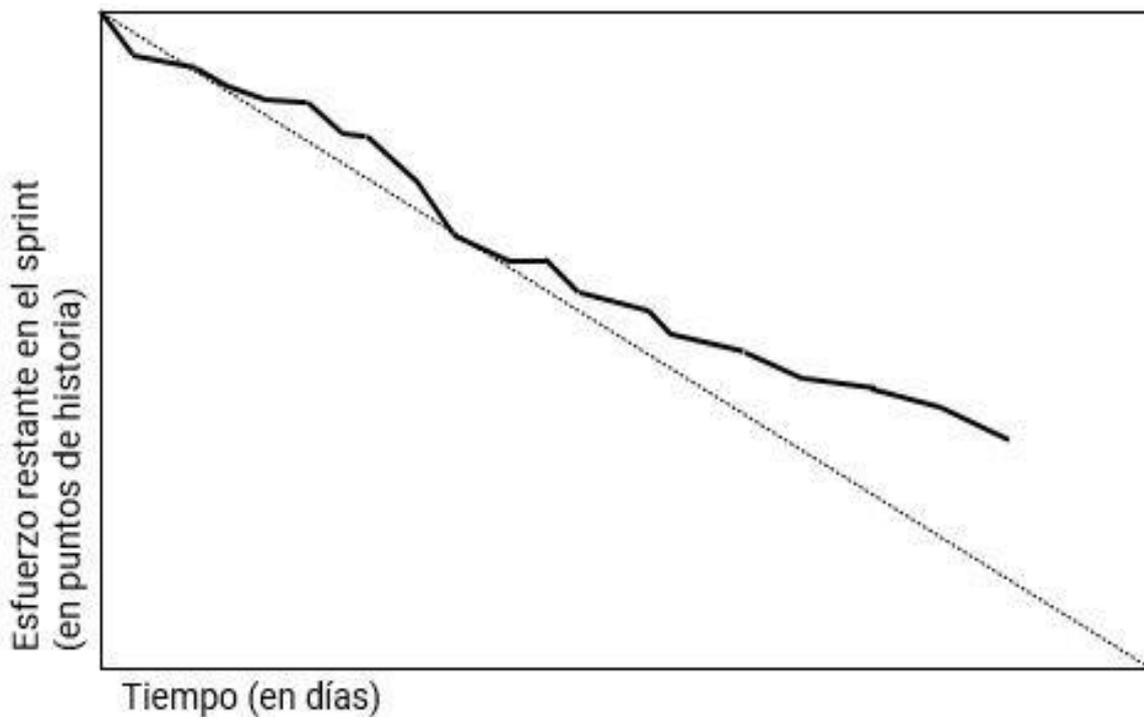
25 / 40

¿Cuál es el objetivo **principal** de un tablero Scrum?

- A) Ayuda a los Desarrolladores a organizar su trabajo y ver cuánto trabajo queda por hacer.
 - B) Ayuda al Product Owner a hacer un seguimiento del trabajo del equipo e informar a los directores al respecto.
 - C) Ayuda al Scrum Master a hacer un seguimiento de qué Desarrollador realiza qué tarea.
-
- A) Correcto. El tablero Scrum es una forma de visualizar el trabajo del equipo. Su objetivo principal es ayudar a los Desarrolladores a organizar su trabajo. (Bibliografía: A, Capítulo 10.2)
 - B) Incorrecto. Aunque el tablero Scrum se puede utilizar para hacer un seguimiento del trabajo del equipo y crear informes para la dirección, este no es su objetivo principal. Su objetivo principal es facilitar la autoorganización del equipo.
 - C) Incorrecto. Aunque el Scrum Master puede utilizar el tablero Scrum para hacer un seguimiento del trabajo de los Desarrolladores, este no es su objetivo principal. Su objetivo principal es facilitar la autoorganización del equipo.

26 / 40

Un equipo de Scrum está utilizando un burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente) para hacer un seguimiento de su progreso. Durante el sprint, el gráfico se ve así:



¿Qué se sabe de este sprint?

- A) Los Desarrolladores están haciendo menos de lo que habían anticipado.
 - B) Los Desarrolladores están al día para completar el objetivo del sprint.
 - C) Los Desarrolladores se han encontrado con una barrera y están estancados.
-
- A) Correcto. Actualmente, queda más trabajo por hacer en el sprint de lo que se había estimado que debería haber para este momento. Esto ha sido un problema durante casi todo el sprint. Los Desarrolladores están haciendo menos trabajo de lo que habían anticipado. (Bibliografía: A, Capítulo 10.11)
 - B) Incorrecto. La línea se desvía por encima del esfuerzo restante previsto en el sprint. Esta es una indicación de que el objetivo del sprint está en riesgo.
 - C) Incorrecto. Cuando los Desarrolladores están realmente estancados en algo, no se hace ningún trabajo. Los segmentos de la última línea aún son de pendiente descendente, así que el equipo no está estancado, pero está haciendo menos de lo que había anticipado.

27 / 40

Un equipo decide utilizar técnicas de Kanban en su tablero Scrum. Han introducido el concepto de los límites de trabajo en progreso (WIP-limits) y han empezado a utilizar tickets bloqueadores para identificar los impedimentos que evitan que se complete una tarea.

El Scrum Master no está seguro de qué hacer con los tickets bloqueadores una vez que se elimina un impedimento del tablero. No parece adecuado simplemente deshacerse de ellos.

¿Qué debería hacer el Scrum Master con los tickets bloqueadores para aportar el **mayor** valor al equipo?

- A) Agruparlos para ver si surge un tema común que indique una causa de muchos problemas
 - B) Investigarlos para identificar una causa raíz después de haber resuelto el problema, con el fin de evitar más impedimentos
 - C) Mantenerlos a la vista o revisarlos durante una retrospectiva del sprint para recordárselos a los Desarrolladores
 - D) Simplemente marcarlos como "terminado" y retirarlos si el impedimento se ha resuelto y ya no existe
-
- A) Correcto. Los tickets bloqueadores con temas comunes pueden ayudar a identificar las causas subyacentes de los problemas. Vale la pena investigar los temas comunes y el Scrum Master es la persona más apta para hacerlo. (Bibliografía: A, Capítulo 10.7)
 - B) Incorrecto. Aunque un Scrum Master puede investigar la causa de todos los problemas, esto requeriría demasiado tiempo. Podría ser mejor identificar los temas comunes y después pasar tiempo investigando las causas de los temas comunes en lugar de los casos individuales.
 - C) Incorrecto. Mantener los tickets bloqueadores a la vista para recordarles a los Desarrolladores los cuellos de botella o los errores puede dar una impresión negativa y no es útil.
 - D) Incorrecto. Se pueden resolver los problemas, pero entenderlos puede ser beneficioso en el futuro; los tickets bloqueadores son valiosos cuando se analizan.

28 / 40

Un equipo de Scrum ha encontrado un error crítico que consideran que deben resolver de inmediato. El equipo siempre reserva un 20% del tiempo del sprint para reparar errores. Ya han añadido algunos errores heredados (legacy bugs) a este backlog del sprint para dedicarles este 20%. El equipo ha acordado no pasar más del 20% del tiempo reparando errores.

El Product Owner ha identificado que el nuevo error crítico tiene una prioridad más alta que los errores que han añadido actualmente al sprint.

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

- A) Añadir la tarea de resolver el nuevo error crítico al backlog del sprint incluso si pasan más del 20% del tiempo en errores
 - B) Cancelar el sprint, hacer que el equipo se concentre en reparar los errores, y empezar un nuevo sprint una vez que los errores estén resueltos
 - C) Poner el nuevo error en el backlog de producto porque ya se han completado el objetivo y el backlog del sprint
 - D) Reemplazar una cantidad equivalente de trabajo de reparación de errores por el trabajo para reparar el nuevo error crítico con el fin de atenerse al 20%
-
- A) Incorrecto. Añadir trabajo adicional tiene como resultado un ritmo insostenible. Esta no es una práctica de Scrum.
 - B) Incorrecto. Un sprint se puede cancelar solo cuando el objetivo del sprint ya no tenga sentido. Este no es el caso.
 - C) Incorrecto. Ignorar un error crítico de alta prioridad hasta el final del sprint no es recomendable.
 - D) Correcto. Si se considera que el nuevo error tiene una prioridad más alta que uno o más errores en el backlog del sprint, el equipo puede reemplazar una cantidad equivalente de trabajo de reparación de errores por el trabajo para reparar el nuevo error. Este enfoque permite que el equipo no ignore los errores críticos a medida que van surgiendo. (Bibliografía: A, Capítulo 6.7)

29 / 40

Incluso en los grandes proyectos de desarrollo puede ser mejor tener un solo backlog de producto para un producto. Para gestionar adecuadamente el único backlog de producto, este no puede ser demasiado grande.

¿Cómo se debería mantener el backlog de producto en un tamaño razonable?

- A) Pronosticando cómo deben ser las próximas versiones
 - B) Eliminando proactivamente las dependencias entre las historias de usuario
 - C) Compartiendo con otras personas la obligación de rendir cuentas del backlog de producto
 - D) Utilizando historias de usuario Épicas y agrupando las historias pequeñas en temas
- A) Incorrecto. Planificar varias versiones con antelación no es una forma ágil de planificar. Cuanta más antelación a la hora de planificar una versión, menos se sabe y más variabilidad e incoherencia habrá.
- B) Incorrecto. En cualquier proyecto grande es posible que haya dependencias. Estas nunca pueden eliminarse por completo. Esto tampoco contribuirá específicamente a tener un backlog de producto manejable.
- C) Incorrecto. Incluso para los grandes backlogs de producto, puede haber un solo Product Owner. Compartir la obligación de rendir cuentas con un grupo de personas, ya sean otros Product Owners o no, no ayuda a que el backlog de producto mantenga un tamaño razonable. Por el contrario, tener a otras personas que deban rendir cuentas llevará a que el backlog de producto sea más grande, porque habría varias personas manejándolo.
- D) Correcto. Al escribir algunas historias de usuario Épicas y agrupar las historias de usuario pequeñas en temas, se puede mantener un número pequeño y manejable de elementos del backlog de producto. (Bibliografía: A, Capítulo 2.1)

30 / 40

Una empresa utiliza un enfoque Nexus para escalar un gran proyecto.

El equipo de integración Nexus coordina un solo sprint para todos los equipos. Cada equipo tiene su propio Scrum Master que ayuda a eliminar barreras.

Hay un solo Product Owner y un solo backlog de producto para todos los equipos de Scrum.

¿Es esta la forma correcta de utilizar un enfoque Nexus?

- A) Sí, porque la empresa puede adaptar flexiblemente el enfoque Nexus para ajustarlo a las necesidades de cada empresa o proyecto específicos.
 - B) Sí, porque Nexus siempre tiene un solo backlog de producto, un solo Product Owner y un sprint coordinado para todos los equipos.
 - C) No, porque cada equipo debería tener su propio Product Owner y un backlog de producto independiente para respaldar su trabajo.
 - D) No, porque los equipos no solo deberían compartir el Product Owner, el backlog de producto y el sprint, sino que también deberían compartir el Scrum Master.
-
- A) Incorrecto. Aunque la forma de trabajar propuesta es correcta, un enfoque Nexus prescribe exactamente cómo los equipos de Scrum deberían coordinar su proyecto.
 - B) Correcto. Si una sola persona desempeña el rol de Product Owner, será más fácil mantener la coherencia a la hora de ordenar los elementos del backlog de producto. El equipo de integración Nexus coordina un solo sprint para todos los equipos. Cada equipo tiene su propio Scrum Master, pero comparten un Product Owner. (Bibliografía: A, Capítulos 6.13 y 12)
 - C) Incorrecto. Los equipos comparten a una sola persona que desempeña el rol de Product Owner, aunque cada equipo tiene su propio Scrum Master. Tener un backlog de producto en común y un solo Product Owner crea coherencia a la hora de ordenar los elementos del backlog de producto.
 - D) Incorrecto. Cada equipo mantiene su propio Scrum Master, pero comparten un sprint, un backlog de producto y un Product Owner.

31 / 40

No todos los proyectos son adecuados para un enfoque ágil. Una empresa tiene los siguientes proyectos.

- Un proyecto en el **departamento de RR. HH.** con un presupuesto ajustado, pero sin un plazo determinado. Los requisitos de este proyecto no están claros.
- Un proyecto en el **departamento de TI** con un plazo apremiante y un presupuesto ajustado. No es posible cambiar el alcance del proyecto.

¿Qué departamento tiene un proyecto que **no** es adecuado para un enfoque ágil?

- A) El departamento de RR. HH., porque solo los proyectos de TI son adecuados para un enfoque ágil.
 - B) El departamento de RR. HH., porque no tiene requisitos claros para el proyecto.
 - C) El departamento de TI, porque no es posible cambiar el alcance del proyecto.
 - D) El departamento de TI, porque tiene un presupuesto ajustado y un plazo apremiante.
-
- A) Incorrecto. Cualquier proyecto puede funcionar con un enfoque ágil. Agile y Scrum no se limitan a proyectos de TI.
 - B) Incorrecto. Un proyecto sin requisitos claros, pero con un plazo cómodo será compatible con un enfoque ágil. Cualquier enfoque ágil acoge los cambios y los requisitos emergentes.
 - C) Correcto. No es posible hacer ningún cambio en este proyecto: ni en el presupuesto, ni en el plazo, ni en el alcance. Un proyecto como este no será compatible con un enfoque ágil. (Bibliografía: A, Capítulo 2)
 - D) Incorrecto. El presupuesto ajustado y el plazo apremiante no son ideales, pero la verdadera razón por la que este proyecto no es adecuado es que no es posible cambiar el alcance.

32 / 40

Una empresa desea utilizar un equipo de Scrum adicional al equipo de Scrum que trabaja actualmente en un proyecto.

¿Cuándo es esta una buena idea?

- A) Cuando un proyecto es muy complejo y el equipo de Scrum actual no tiene todas las habilidades necesarias
 - B) Cuando el equipo de Scrum actual es muy diverso en términos de género, raza o cultura, y experiencias pertinentes
 - C) Cuando el equipo acaba de hacer la transición, y los miembros del equipo no trabajan bien juntos al principio
 - D) Cuando hay poco tiempo para la formación y el equipo de Scrum actual está conformado por muchas personas inexpertas
-
- A) Correcto. Aportar conocimiento proveniente de fuentes externas al equipo de Scrum podría ser necesario si un proyecto es lo suficientemente grande como para escalarlo a múltiples equipos. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.1)
 - B) Incorrecto. El desarrollo ágil es aun mejor si hay suficiente diversidad. Esta no es una razón para añadir otro equipo de Scrum.
 - C) Incorrecto. Los miembros del equipo necesitan tiempo para aprender a trabajar bien juntos. Esta no es una razón para añadir otro equipo de Scrum.
 - D) Incorrecto. Añadir un equipo adicional no ayudará con la formación y el equipo de Scrum debería tener la oportunidad de superar la etapa inicial de falta de familiaridad.

33 / 40

Una empresa tiene dificultades para adoptar Scrum. Todos los miembros del equipo trabajan desde casa al menos una parte del tiempo. Esto hace que implementar Scrum sea difícil para el Scrum Master.

El equipo aún no ha terminado de formarse en Scrum, por lo que a menudo tienen preguntas para el Scrum Master. Los miembros del equipo se sienten desconectados unos de otros y a menudo no prestan atención durante las reuniones. Parecen tener poca voluntad de aprender Scrum. Tampoco se comunican a menudo entre ellos, lo que significa que no coordinan muy bien sus tareas.

¿Qué herramienta ayudará **más** al equipo?

- A) Una plataforma de interacción social que permita a los miembros del equipo comunicarse continuamente
 - B) Un tablero especial de mensajes para el Scrum Master en el que los miembros del equipo planteen preguntas
 - C) Una aplicación que dé al equipo consejos diarios sobre cómo utilizar Scrum para facilitar el aprendizaje
 - D) Un tablero Scrum digital en línea que sea visible para todos los miembros del equipo y que utilicen constantemente
- A) Correcto. Una plataforma de interacción social responderá a la mayoría de los problemas. De esta forma, los miembros del equipo pueden estar conectados entre ellos cuando trabajan desde casa y comunicarse adecuadamente durante el día, mientras que el Scrum Master puede enseñar Scrum o recibir preguntas. Esta herramienta responde a la mayoría de las necesidades del equipo, aunque quizás no sea óptima para coordinar tareas. Esta es la herramienta que más ayudará al equipo en este momento. (Bibliografía: A, Capítulo 10.2)
- B) Incorrecto. Aunque esta herramienta resolverá el problema de cómo hacer preguntas al Scrum Master, este problema también se puede resolver de otro modo. Además, esta herramienta no responderá a ninguno de los demás problemas.
- C) Incorrecto. Aunque esto podría ayudar al equipo a aprender más sobre Scrum, no resuelve ninguno de los demás problemas. También es poco probable que un equipo desmotivado y desconectado aprenda de una aplicación.
- D) Incorrecto. Aunque esta herramienta resolverá el problema de no coordinar adecuadamente las tareas, no puede responder a ninguno de los demás problemas.

34 / 40

El rol tradicional de director de proyectos no existe en Scrum. Sin embargo, todavía se deben realizar algunas actividades de las que normalmente se encarga el director de proyectos. La mayoría de estas tareas están repartidas entre los roles de Scrum.

Un ejemplo de las actividades que todavía son necesarias incluye:

- asegurarse de que los Desarrolladores hagan un seguimiento del progreso
- asegurarse de que el producto se documente de forma adecuada

¿Quién debería encargarse de estas actividades?

- A)** Los Desarrolladores
 - B)** El Product Owner
 - C)** El Scrum Master
- A)** Incorrecto. Aunque los Desarrolladores serán los que hagan un seguimiento del progreso y documenten el producto, el Scrum Master asumirá estas actividades. El Scrum Master es la persona que se asegura de que se lleven a cabo estas actividades, incluso si el trabajo no lo hacen ellos.
- B)** Incorrecto. El Product Owner no rinde cuentas de estas actividades ni participa en ellas, a pesar de que el rol de Product Owner asume la mayoría de las actividades tradicionales del director de proyectos.
- C)** Correcto. El Scrum Master debería ser la persona que se asegura de que se lleven a cabo estas actividades, incluso si el trabajo no lo hacen ellos. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6.1)

35 / 40

Una empresa ha descubierto que el proceso actual no está produciendo resultados aceptables. Hacer la transición a Scrum parece ser la mejor solución.

El Director General (CEO) ha creado un sentido de urgencia y también está conversando con las partes interesadas sobre sus planes. La mayoría de los empleados están entusiasmados por aprender más sobre Agile y han empezado a investigar Scrum por sí mismos.

La empresa tiene una gran reunión y decide de forma colectiva cómo hacer esta transición. Deciden hacer una transición lenta a Scrum, empezando por algunos proyectos pequeños y con un solo equipo de Scrum. El Director General decide que la formación será opcional debido a que los empleados están investigando de forma tan activa. Para el proyecto más importante, un director de proyectos experimentado desempeñará el rol de Product Owner.

Después de medio año, los resultados de la empresa no son los que se habían esperado con Scrum. Se dice que la transición es un fracaso.

¿Cuál es la razón **más** probable por la que la transición no funcionó?

- A) La empresa debería haber optado por una transición global (all-in transition) para reflejar el sentido de urgencia.
 - B) Los empleados no recibieron suficiente formación en Scrum para que la transición funcionara.
 - C) El director de proyectos no sabía lo suficiente sobre el producto como para desempeñar el rol de Product Owner.
-
- A) Incorrecto. Una transición lenta es generalmente menos arriesgada y permitirá que el negocio continúe funcionando como de costumbre. Es poco probable que esta sea la causa del fracaso de la transición.
 - B) Correcto. Los empleados no recibieron una formación completa y cohesiva en Scrum. Esta es probablemente la razón por la que la transición no funcionó. (Bibliografía: A, Capítulo 2.1)
 - C) Incorrecto. Nada indica que el Product Owner no supiera lo suficiente sobre el producto. Es más probable que el fracaso se haya debido a la falta de conocimientos sobre Scrum.

36 / 40

Un equipo está haciendo la transición a Scrum. A uno de los miembros del equipo, Alexander, parece que le desagrada realmente Scrum. Se expresa activamente en contra de las prácticas de Scrum y está arruinando el ambiente de cualquier reunión. Alexander es un saboteador.

Addy es la Scrum Master del equipo y quiere que Alexander se detenga, para que el equipo pueda tener éxito.

¿Cuál es la **mejor** forma de responder al comportamiento de Alexander?

- A) Reconocer los temores de Alexander y hacerles frente, y lograr que se sienta insatisfecho con la forma original de trabajar
 - B) No permitir que Alexander hable en las reuniones, pasarlo a otro equipo o, si todo falla, considerar despedirlo
 - C) Asegurarse de que Alexander entiende Scrum, darle tiempo para adaptarse, y designar a un campeón escéptico
 - D) Dar ejemplo del comportamiento deseado, incluir a Alexander en las actividades de equipo y elogiarlo por hacer lo correcto
-
- A) Incorrecto. Esta es la mejor forma de superar la oposición de un intransigente.
 - B) Correcto. Esta es la mejor forma de superar la oposición de un saboteador. (Bibliografía: A, Capítulo 13.5)
 - C) Incorrecto. Esta es la mejor forma de superar la oposición de un escéptico.
 - D) Incorrecto. Esta es la mejor forma de superar la oposición de un seguidor.

37 / 40

Los equipos de Scrum son autoorganizados. Esto significa que tienen la libertad de elegir la forma de trabajar y a qué se comprometen. Los equipos también resuelven sus propios problemas y deberían abarcar todas las competencias.

Casi parecería que no queda ningún rol para la dirección fuera del equipo de Scrum, pero esto no es cierto.

¿Cuál es el rol de la dirección en Scrum?

- A) Asegurarse de que los Product Owners y Scrum Masters tengan una planificación detallada y cumplan los plazos
 - B) Asegurarse de que los equipos compitan entre sí por incentivos y continúen aumentando su eficacia
 - C) Asegurarse de que los objetivos organizativos estén claros y de que la empresa tenga una mentalidad ágil para facilitar Scrum
-
- A) Incorrecto. Los equipos de Scrum son autoorganizados. Esto significa que el Product Owner es responsable, junto al resto del equipo de Scrum, de la planificación detallada y los plazos. La dirección no debería interferir en esto.
 - B) Incorrecto. Hacer que los equipos compitan y ponerlos bajo presión para que sean cada vez más eficaces no es una forma ágil de trabajar. La dirección no debería hacer esto, porque hará que Scrum fracase en la organización.
 - C) Correcto. Si la dirección proporciona objetivos organizativos claros y mantiene la mentalidad ágil de la empresa, los equipos de Scrum pueden ser lo más productivos posible y ofrecer el máximo valor de negocio. (Bibliografía: A, Capítulo 5.6)

38 / 40

Los equipos multifuncionales son mejores estimando el tamaño de las tareas nuevas que los demás equipos.

¿Por qué hacen mejores estimaciones?

- A) Porque el equipo requiere menos planificación que los demás equipos
 - B) Porque el equipo no tiene que transferir trabajo a otros equipos
 - C) Porque el equipo incluye a una persona especializada en las estimaciones de tareas
 - D) Porque el equipo reúne todas las habilidades necesarias para realizar el trabajo
-
- A) Incorrecto. El nivel de planificación será el mismo, sin importar la multifuncionalidad.
 - B) Incorrecto. Este es uno de los beneficios de tener equipos multifuncionales, pero no es la razón por la que hacen mejores estimaciones.
 - C) Incorrecto. Las discusiones grupales contribuyen a hacer buenas estimaciones, pero no hay ninguna persona especializada en discusiones en el equipo.
 - D) Correcto. Los equipos multifuncionales reúnen todas las habilidades necesarias para realizar el trabajo sin depender de recursos externos. Siempre hay al menos un miembro del equipo con el conocimiento y las habilidades que se necesitan para completar la tarea, lo que significa que siempre hay alguien capaz de estimarla. (Bibliografía: A, Capítulo 7)

39 / 40

Una empresa está haciendo la transición de una cultura tradicional a una cultura ágil. En uno de los equipos, hay muchos conservadores. Los conservadores se oponen al cambio por el temor a lo desconocido y la incertidumbre que supone.

¿Cuál es la **mejor** forma de disponer de los conservadores durante la transición?

- A) Los conservadores se concentran en el panorama general. Utiliza sus habilidades para crear nuevas formas de hacer negocios, y optimizar la eficacia y la efectividad.
 - B) Los conservadores pueden ver tanto las ventajas como las desventajas. Utiliza sus habilidades para que actúen como mediadores para identificar un punto medio aceptable entre los equipos.
 - C) Los conservadores se adaptarán mejor a un cambio evolutivo. Utiliza sus habilidades para planificar pasos graduales para que la empresa haga la transición sin perturbar el negocio.
-
- A) Incorrecto. Esta es la forma en la que se debería disponer de los originadores. Los originadores dan la bienvenida al cambio, lo que los hace muy útiles para encontrar nuevas formas de hacer negocios y optimizar la eficacia.
 - B) Incorrecto. Esta es la forma en la que se debería disponer de los pragmáticos. Ellos pueden ver tanto las desventajas como las ventajas. Aunque no están muy entusiasmados por cambiar, están dispuestos a intentarlo. Pueden negociar bien entre los conservadores y los originadores.
 - C) Correcto. Los conservadores le temen a lo desconocido. Darles control sobre los pasos graduales dará buenos resultados tanto para los conservadores como para la empresa. No se apresurarán a introducir un cambio que la empresa no puede manejar y ayudarán a asegurarse de que la transición no perturbe el trabajo. (Bibliografía: A, Capítulo 13.2)

40 / 40

La junta de una empresa ha designado consultores para identificar la pérdida de ventaja competitiva de la organización. La empresa crea productos muy complejos y los clientes a menudo tienen nuevos requisitos después de las demostraciones de producto. La recomendación es que se vuelvan más ágiles.

La empresa decide cambiarse a Scrum de inmediato y ordena a todos los involucrados en los proyectos a asistir a una formación en Scrum. Todos los proyectos nuevos deberían estar utilizando Scrum.

La dirección no desea ajustar ninguno de los estilos ni estructuras actuales de liderazgo, porque eso les haría perder tiempo.

¿Es esta una forma adecuada de hacer la transición?

- A) Sí, porque un nuevo método inspirará a todos, y las implementaciones radicales son mejores para cortar de plano el antiguo modo de trabajar.
 - B) Sí, porque Scrum es una metodología ágil simple y fácil de aprender, y formar de nuevo a todos garantiza que este enfoque funcionará pronto.
 - C) No, porque Agile es más una mentalidad que una práctica, y tendrá más éxito si la dirección cambia la cultura antes de hacer la transición a Scrum.
 - D) No, porque la dirección debería evaluar si Scrum es la mejor metodología ágil para la empresa y examinar las prácticas de los líderes del sector.
-
- A) Incorrecto. Adoptar Agile es una transformación organizativa que tendría un impacto significativo en toda la organización. Los enfoques radicales no suelen funcionar bien en los entornos complejos, y menos aun si la dirección no desea cambiar sus hábitos.
 - B) Incorrecto. Lograr agilidad organizativa requiere mucho más que seleccionar un método ágil. La dirección subestima el cambio cultural requerido para lograr la agilidad organizativa e implementar Scrum con éxito.
 - C) Correcto. Aunque habrá muchos otros desafíos, la agilidad empieza por el nivel superior. En primer lugar, la dirección debe entender su rol en la necesaria transformación cultural que tendrá un impacto en todo el funcionamiento de la organización. Si la dirección no está dispuesta a cambiar, la transición no tendrá éxito. (Bibliografía: A, Capítulo 1.3)
 - D) Incorrecto. En este caso, el problema no es Scrum como tal. El problema es que la dirección no desea cambiar sus hábitos y al mismo tiempo impone una transición radical.

Evaluación

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

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



Driving Professional Growth

Contacto EXIN

www.exin.com