



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Guía de preparación

Edición 202211

Copyright © EXIN Holding B.V. 2022. 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

1. Visión general	4
2. Requisitos del examen	7
3. Lista de conceptos básicos	10
4. Bibliografía	13

1. Visión general

EXIN Agile Scrum Master (ASM.SP)

Alcance

La certificación EXIN Agile Scrum Master reconoce el conocimiento de un candidato sobre:

- El pensamiento ágil
- El rol del Scrum Master
- Estimación, planificación, seguimiento y control ágil
- Proyectos complejos
- Adoptando Agile

Resumen

El objetivo de la certificación EXIN Agile Scrum Master es confirmar tanto las habilidades como los conocimientos de los principios ágiles y del marco de trabajo de Scrum.

Agile Scrum se trata de trabajar juntos para alcanzar con éxito una meta. Las metodologías ágiles son enfoques populares en el desarrollo de software y se utilizan cada vez más en otras áreas. Las prácticas de Scrum incluyen establecer equipos multifuncionales y autoorganizados, que producen un entregable en funcionamiento al final de cada iteración o sprint. Esta certificación se centra en la adopción de Agile o Scrum en el lugar de trabajo y en la asunción del rol de Scrum Master.

El Scrum Master es responsable de garantizar que el equipo entienda el marco de trabajo Scrum. Los Scrum Masters logran esto haciendo coaching, formando y ayudando al equipo de Scrum.

El Scrum Master es responsable de maximizar el valor creado por el equipo. Un Scrum Master exitoso puede trabajar bien con los demás, tanto dentro como fuera del equipo. El Scrum Master ayuda a las personas que no forman parte del equipo de Scrum a entender qué interacciones con el equipo son útiles y cuáles no lo son.

El pensamiento ágil es ampliamente conocido en el ámbito de desarrollo de software, aunque sus principios se están aplicando cada vez más en otros tipos de proyectos. Scrum es la metodología ágil más utilizada y es adecuada para todos los profesionales que desean mantener actualizados sus conocimientos de los últimos desarrollos en los ámbitos de TI y gestión de proyectos, sobre todo para aquellos que dirigen proyectos o participan en ellos.

Contexto

La certificación EXIN Agile Scrum Master es parte del programa de cualificación de EXIN Agile Scrum.



Grupo objetivo

En concreto, esta certificación es adecuada para los profesionales que trabajan en un contexto ágil y que tienen la ambición de ayudar a un equipo de Scrum asumiendo el rol de Scrum Master.

Requisitos para la certificación

- Completar satisfactoriamente el examen EXIN Agile Scrum Master.
- Formación EXIN Agile Scrum Master acreditada incluyendo la finalización de las tareas prácticas.

Se recomienda encarecidamente conocer la terminología de Scrum, por ejemplo, por medio del examen EXIN Agile Scrum Foundation.

Detalles del examen

Tipo de examen:	Preguntas de opción múltiple
Número de preguntas:	40
Puntuación para aprobar:	65% (26/40 preguntas)
Consulta de libros:	No
Apuntes:	No
Equipos electrónicos permitidos:	No
Duración del examen:	90 minutos

En este examen se aplican las normas y reglamentos para exámenes de EXIN.

Nivel de Bloom

La certificación EXIN Agile Scrum Master evalúa a los candidatos en los niveles 2, 3 y 4 de Bloom de acuerdo con la taxonomía revisada de Bloom:

- Nivel 2 de Bloom: Comprensión - un paso más allá de la memorización. La comprensión demuestra que los candidatos comprenden lo que se presenta y pueden evaluar cómo se puede aplicar el material de aprendizaje en su propio entorno. El objetivo de este tipo de preguntas es demostrar que el candidato es capaz de organizar, comparar, interpretar y escoger la descripción correcta de los hechos y de las ideas.
- Nivel 3 de Bloom: Aplicación - demuestra que los candidatos tienen la capacidad de utilizar la información en un contexto diferente de aquel en el cual la aprendieron. El objetivo de este tipo de preguntas es demostrar que el candidato es capaz de resolver problemas en situaciones nuevas aplicando de manera diferente el conocimiento, los hechos, las técnicas y las normas adquiridas. En la pregunta se suele incluir una breve explicación del contexto.
- Nivel 4 de Bloom: Análisis - muestra que los candidatos tienen la capacidad de desglosar la información aprendida en partes para comprenderla. Este nivel de Bloom se evalúa principalmente en los trabajos prácticos. Los trabajos prácticos buscan demostrar que el candidato es capaz de examinar y desglosar la información en partes identificando los motivos o las causas, haciendo deducciones y buscando evidencia para fundamentar las generalizaciones.

Formación

Horas lectivas

El número recomendado de horas lectivas para este curso es de 14. Esto incluye las tareas prácticas, la preparación del examen y los descansos. El número de horas no incluye las pausas para almorzar, los deberes y el examen.

Indicación de la carga de estudio

112 horas (4 ECTS), dependiendo del conocimiento previo.

Proveedor de formación

Puede obtener un listado de proveedores de formación acreditados en la página web de EXIN www.exin.com.



2. Requisitos del examen

Los requisitos del examen se detallan en las especificaciones del examen. La siguiente tabla presenta los temas (requisitos del examen) y los subtemas (especificaciones del examen) del módulo.

Requisitos del examen	Especificaciones del examen	Peso
1. El pensamiento ágil		10%
	1.1 Conceptos ágiles	10%
2. El rol del Scrum Master		27,5%
	2.1 Responsabilidades y compromiso	12,5%
	2.2 Ayudar y hacer coaching al equipo	7,5%
	2.3 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)	7,5%
3. Estimación, planificación, seguimiento y control ágil		32,5%
	3.1 Escribir y mantener los backlogs de producto y del sprint	7,5%
	3.2 Planificación ágil	5%
	3.3 Estimación ágil	5%
	3.4 Hacer el seguimiento y la comunicación del progreso	10%
	3.5 Manteniendo el control	5%
4. Proyectos complejos		12,5%
	4.1 Escalar proyectos ágiles	5%
	4.2 Idoneidad de Agile para diferentes tipos de proyectos	5%
	4.3 Administración ágil de herramientas e integración de las herramientas	2,5%
5. Adoptando Agile		17,5%
	5.1 Introduciendo Agile	7,5%
	5.2 Autoorganización	5%
	5.3 Requisitos ágiles y el entorno apropiado	5%
	Total	100%

Especificaciones del examen

1 El pensamiento ágil

1.1 Conceptos ágiles

El candidato es capaz de...

- 1.1.1 explicar el pensamiento ágil.
- 1.1.2 explicar cómo Agile aporta predictibilidad y flexibilidad.
- 1.1.3 describir cómo establecer la mejora continua.
- 1.1.4 diferenciar otros marcos de trabajo y metodologías ágiles: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe y Kanban.

2 El rol del Scrum Master

2.1 Responsabilidades y compromiso

El candidato es capaz de...

- 2.1.1 explicar qué tareas y responsabilidades le corresponden al rol del Scrum Master.
- 2.1.2 analizar una situación e identificar la mejor solución a un problema típico de los Scrum Masters.
- 2.1.3 explicar qué herramientas utilizar para ayudar al equipo.

2.2 Ayudar y hacer coaching al equipo

El candidato es capaz de...

- 2.2.1 explicar cómo ayudar al equipo eliminando barreras.
- 2.2.2 explicar cómo hacer coaching y formar al equipo.

2.3 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)

El candidato es capaz de...

- 2.3.1 explicar todos los roles dentro del marco de trabajo Scrum.

3 Estimación, planificación, seguimiento y control ágil

3.1 Escribir y mantener los backlogs de producto y del sprint

El candidato es capaz de...

- 3.1.1 explicar por qué es tan importante una buena Definición de Terminado (definition of done, DoD).
- 3.1.2 explicar cómo escribir buenas historias de usuario para servicios o productos.
- 3.1.3 explicar cómo mantener el backlog de producto y cómo añadir elementos del backlog de producto.

3.2 Planificación ágil

El candidato es capaz de...

- 3.2.1 explicar la planificación del portfolio, los productos y las hojas de ruta.
- 3.2.2 explicar el rol del Scrum Master en la planificación del sprint.

3.3 Estimación ágil

El candidato es capaz de...

- 3.3.1 explicar cómo utilizar puntos de historia, horas ideales, días ideales y la velocidad durante la planificación.
- 3.3.2 reconocer errores en la estimación.

- 3.4 Hacer el seguimiento y la comunicación del progreso
El candidato es capaz de...
 - 3.4.1 identificar impedimentos, desviaciones, barreras y otros obstáculos que influyen en el progreso de forma positiva o negativa.
 - 3.4.2 explicar cómo crear radiadores de información, cómo interpretarlos y cómo actuar en función de los resultados.
 - 3.4.3 explicar cómo interpretar los métodos de seguimiento utilizados habitualmente (burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente), velocidad, etcétera).
- 3.5 Manteniendo el control
El candidato es capaz de...
 - 3.5.1 explicar cómo gestionar los problemas y los errores y cómo informar a las partes interesadas.

4 Proyectos complejos

- 4.1 Escalar proyectos ágiles
El candidato es capaz de...
 - 4.1.1 explicar cómo utilizar el backlog de producto en un entorno escalado.
 - 4.1.2 explicar cómo escalar Scrum utilizando Nexus.
- 4.2 Idoneidad de Agile para diferentes tipos de proyectos
El candidato es capaz de...
 - 4.2.1 explicar en qué casos no es posible utilizar Agile.
 - 4.2.2 explicar por qué tener un equipo pequeño es beneficioso para cualquier proyecto.
- 4.3 Administración ágil de herramientas e integración de las herramientas
El candidato es capaz de...
 - 4.3.1 explicar qué herramientas pueden ayudar a un equipo a utilizar o adoptar Agile y, por consiguiente, mejorar la calidad del proceso de desarrollo.

5 Adoptando Agile

- 5.1 Introduciendo Agile
El candidato es capaz de...
 - 5.1.1 explicar cómo algunas actividades de gestión de proyectos se transfieren al rol del Scrum Master después de la transición a Scrum.
 - 5.1.2 identificar qué puede fallar al hacer la transición a Scrum.
 - 5.1.3 explicar cómo lidiar con la oposición al cambio.
- 5.2 Autoorganización
El candidato es capaz de...
 - 5.2.1 explicar qué significa la autoorganización para un equipo.
 - 5.2.2 explicar qué significa tener un equipo multifuncional.
- 5.3 Requisitos ágiles y el entorno apropiado
El candidato es capaz de...
 - 5.3.1 explicar qué cambios se deben hacer en la cultura antes de adoptar Agile.

3. Lista de conceptos básicos

En este capítulo se incluyen los términos y abreviaturas con los que los candidatos deberán familiarizarse.

Es necesario tener en cuenta que solo el conocimiento de estos términos no es suficiente para aprobar el examen. Los candidatos deberán comprender los conceptos y ser capaces de poner ejemplos.

Inglés	Español
accountability	rendición de cuentas ¹
ADAPT (awareness, desire, ability, promotion and transfer)	ADAPT (conciencia, deseo, capacidad, promoción y transferencia)
affinity estimation	estimación por afinidad
burn-down bar chart	burn-down bar chart (gráfico de barras de trabajo pendiente)
burn-down chart	burn-down chart (gráfico de trabajo pendiente)
burn-up chart	burn-up chart (gráfico de trabajo completado)
business value	valor de negocio
coach	coach
collocated team	equipo ubicado en un mismo lugar (collocated team)
commitment	compromiso
conserver	conservador
continuous delivery	entrega continua
continuous improvement	mejora continua
continuous integration	integración continua
customer	cliente
customer/user needs	necesidades del cliente/usuario
daily scrum	scrum diario (daily scrum)
definition of done (DoD)	Definición de Terminado (definition of done, DoD)
Developers	Desarrolladores
diehard	intransigente
distributed team	equipo distribuido
Epic user story	historia de usuario Épica
estimation	estimación
fine-grained user story	historia de usuario detallada
flow	flujo
follower	seguidor
functional requirement	requisito funcional
Gantt chart	diagrama de Gantt
grow-and-split	crecer y dividir
ideal days	días ideales

¹ La Guía Scrum en inglés distingue entre rendición de cuentas y responsabilidad. Rendición de cuentas significa "asegurarse de que algo ocurra". Una persona que rinde cuentas de una tarea puede delegarla.

ideal hours	horas ideales
impediment	impedimento
increment	incremento
information radiator	radiador de información
internal coaching	coaching interno
iteration	iteración
Kanban board	tablero Kanban
Lean	Lean
minimal marketable product (MMP)	producto mínimo comercializable (MMP)
minimal viable product (MVP)	producto mínimo viable (MVP)
MoSCoW	MoSCoW
niko-niko calendar	calendario niko-niko
non-functional requirement	requisito no funcional
originator	originador
osmotic communication	comunicación osmótica
other Agile frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban 	Otros marcos de trabajo ágiles: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban
pair programming	programación por pares
planning poker	planning poker
potentially shippable	potencialmente entregable
pragmatist	pragmático
product backlog item	elemento del backlog de producto
product goal	objetivo del producto
Product Owner	Product Owner
product roadmap	hoja de ruta del producto
refinement (of the product backlog)	refinamiento (del backlog de producto)
release	versión
release burn-down (bar) chart	gráfico (de barras) de trabajo pendiente de la versión
release burn-up	gráfico de trabajo completado de la versión
release planning	planificación de versiones
resistance	oposición
responsibility	responsabilidad ²
return on investment (RoI)	retorno de la inversión (ROI)
roadblock	barrera
saboteur	saboteador
scaling	escala
sceptic	escéptico
scrum board	tablero Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum team	equipo de Scrum

² La Guía Scrum en inglés distingue entre rendición de cuentas y responsabilidad. Responsabilidad significa “hacer una determinada tarea”. Una persona que es responsable de una tarea se encarga de ejecutarla como parte de su trabajo.

servant leader	líder servicial
software tooling	herramientas de software
split-and-seed	dividir y sembrar
splitting teams	dividir equipos
sprint	sprint
sprint backlog item	elemento del backlog del sprint
sprint goal	objetivo del sprint
sprint planning	planificación del sprint
sprint retrospective	retrospectiva del sprint
sprint review	revisión del sprint
story point	punto de historia
swimlane	carril
task board	tablero de tareas
test-driven development	desarrollo guiado por pruebas
time-box/time-boxing	bloque de tiempo
time-boxed	limitado en el tiempo
transitioning to Scrum	transición a Scrum
user story	historia de usuario
value	valor
value stream mapping (VSM)	Mapa del Flujo de Valor (VSM)
velocity	velocidad
voice of the customer (VoC)	voz del cliente (VoC)
waste	desperdicio
Waterfall	Cascada
work-in-progress limit (WiP-limit)	límite de trabajo en progreso (WIP-limit)

4. Bibliografía

Bibliografía del examen

Los conocimientos requeridos para el examen están incluidos en la siguiente bibliografía:

- A. Johann Botha
The EXIN handbook for Scrum Masters and Product Owners
EXIN (2021)
ISBN: 9789076531007
Acceda a www.exin.com. Haga clic en 'Profesionales' y luego en 'Certificación' para encontrar la certificación. La descarga gratuita se puede encontrar en 'Lectura obligatoria'.

Bibliografía adicional

- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
(versión más reciente)

Comentario

La bibliografía adicional se recomienda para consultar y profundizar en los conocimientos.

Matriz Bibliográfica

Requisitos del examen	Especificaciones del examen	Bibliografía
1. El pensamiento ágil		
	1.1 Conceptos ágiles	Capítulos 1, 2, 3, 6, 7, 10 Anexo A
2. El rol del Scrum Master		
	2.1 Responsabilidades y compromiso	Capítulos 5, 6, 7, 8, 10
	2.2 Ayudar y hacer coaching al equipo	Capítulos 5, 7, 13
	2.3 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)	Capítulos 5, 14
3. Estimación, planificación, seguimiento y control ágil		
	3.1 Escribir y mantener los backlogs de producto y del sprint	Capítulos 5, 6, 12
	3.2 Planificación ágil	Capítulos 5, 6
	3.3 Estimación ágil	Capítulos 7, 10
	3.4 Hacer el seguimiento y la comunicación del progreso	Capítulos 5, 7, 10, 14
	3.5 Manteniendo el control	Capítulos 6, 10 Anexo B
4. Proyectos complejos		
	4.1 Escalar proyectos ágiles	Capítulos 2, 6, 12, 14
	4.2 Idoneidad de Agile para diferentes tipos de proyectos	Capítulos 1, 2, 5, 13
	4.3 Administración ágil de herramientas e integración de las herramientas	Capítulo 10
5. Adoptando Agile		
	5.1 Introduciendo Agile	Capítulos 2, 5, 13
	5.2 Autoorganización	Capítulos 1, 3, 5, 7
	5.3 Requisitos ágiles y el entorno apropiado	Capítulos 1, 2, 13



Driving Professional Growth

Contacto EXIN

www.exin.com