



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	12

1. Visión general

EXIN Agile Scrum Product Owner (ASPO.SP)

Alcance

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

- El pensamiento ágil
- El rol del Product Owner
- Gestionando el backlog de producto
- Proyectos complejos
- Añadiendo valor

Resumen

El objetivo de la certificación EXIN Agile Scrum Product Owner es confirmar tanto las habilidades como los conocimientos de los principios ágiles y del marco de trabajo de Scrum, centrándose específicamente en el rol del Product Owner.

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 Product Owner.

La certificación EXIN Agile Scrum Product Owner garantiza que un candidato puede dirigir con éxito proyectos Agile Scrum en el contexto del ciclo de vida general del servicio o producto, de tal modo que añada el mayor valor posible para el cliente.

El Product Owner proporciona orientación, toma las decisiones finales y se asegura de que el equipo conozca los objetivos del producto. El Product Owner está comprometido activamente con el equipo, se comunica bien con sus miembros y escucha atentamente sus argumentos. En el contexto de los objetivos organizativos más amplios, el Product Owner proporciona tanto la visión como los límites dentro de los cuales se debe hacer realidad esta visión. Para lograr este fin, crea, refina y ordena el backlog de producto del negocio centrándose en el valor. El Product Owner es responsable de garantizar que el proyecto cree el valor deseado para el cliente y contribuya a los objetivos organizativos.

Un buen Product Owner entiende el negocio y el mercado; es la voz del cliente (VoC), tanto interno como externo; gestiona el ciclo de vida del producto o servicio; y equilibra la necesidad de los requisitos tanto funcionales como no funcionales.

Contexto

La certificación EXIN Agile Scrum Product Owner 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 asumir el rol de Product Owner.

Requisitos para la certificación

- Completar satisfactoriamente el examen EXIN Agile Scrum Product Owner.
- Formación EXIN Agile Scrum Product Owner 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 Product Owner 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 Product Owner		17,5%
	2.1 Tareas y responsabilidades	12,5%
	2.2 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)	5%
3. Gestionando el backlog de producto		40%
	3.1 De la visión al backlog de producto	10%
	3.2 Historias de usuario (incluidas las Épicas y los requisitos funcionales y no funcionales)	10%
	3.3 Creando backlogs del sprint	2,5%
	3.4 Haciendo el seguimiento y la comunicación del progreso	10%
	3.5 Manteniendo el control y entregando valor	7,5%
4. Proyectos complejos		20%
	4.1 Escalando proyectos ágiles	7,5%
	4.2 Idoneidad de Agile para diferentes tipos de proyectos	5%
	4.3 Gestionando backlogs de producto o servicio complejos	7,5%
5. Añadiendo valor		12,5%
	5.1 Añadiendo valor de negocio al proyecto	7,5%
	5.2 Actuando como la voz del cliente (VoC)	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 Product Owner

- 2.1 Tareas y responsabilidades
El candidato es capaz de...
 - 2.1.1 explicar qué tareas y responsabilidades le corresponden al rol del Product Owner.
 - 2.1.2 analizar una situación e identificar la mejor solución a un problema.
 - 2.1.3 explicar el rol del Product Owner en los diferentes eventos de Scrum.
- 2.2 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)
El candidato es capaz de...
 - 2.2.1 explicar todos los roles dentro del marco de trabajo Scrum.

3 Gestionando el backlog de producto

- 3.1 De la visión al backlog de producto
El candidato es capaz de...
 - 3.1.1 explicar cómo crear el objetivo del servicio o del producto.
 - 3.1.2 explicar cómo crear una hoja de ruta para un servicio o producto.
 - 3.1.3 explicar por qué es tan importante una buena Definición de Terminado (definition of done, DoD).
- 3.2 Historias de usuario (incluidas las Épicas y los requisitos funcionales y no funcionales)
El candidato es capaz de...
 - 3.2.1 explicar cómo escribir buenas historias de usuario para servicios o productos.
 - 3.2.2 analizar un backlog de producto para identificar historias Épicas (elementos largos y no refinados).
 - 3.2.3 analizar una situación de requisitos no funcionales de servicios y productos.
 - 3.2.4 explicar cómo gestionar los requisitos no funcionales de servicios y productos.
- 3.3 Creando backlogs del sprint
El candidato es capaz de...
 - 3.3.1 explicar cómo crear un backlog del sprint.
- 3.4 Haciendo 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 y entregando valor
El candidato es capaz de...
 - 3.5.1 explicar cómo gestionar los problemas y los errores y cómo informar a las partes interesadas.
 - 3.5.2 explicar cómo establecer la entrega continua.

4 Proyectos complejos

- 4.1 Escalando 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.
 - 4.1.3 explicar cómo escalar la función de Product Owner.
- 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 Gestionando backlogs de producto o servicio complejos
El candidato es capaz de...
 - 4.3.1 explicar diferentes formas de gestionar backlogs de producto o servicio complejos.
 - 4.3.2 proponer una forma de gestionar un backlog de producto o servicio complejo en una situación determinada.

5 Añadiendo valor

- 5.1 Añadiendo valor de negocio al proyecto
El candidato es capaz de...
 - 5.1.1 explicar lo que es el valor de negocio.
 - 5.1.2 explicar la relación entre el valor de negocio y el objetivo del producto.
 - 5.1.3 explicar la relación entre el valor de negocio y la mejora en la rentabilidad.
- 5.2 Actuando como la voz del cliente (VoC)
El candidato es capaz de...
 - 5.2.1 explicar cómo trabajar con clientes, usuarios y otras partes interesadas.

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)
Agile estimation	estimación ágil
Agile Manifesto	Manifiesto Ágil
Agile planning	planificación ágil
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
chief Product Owner	Product Owner principal
coach	coach
coarse-grained user story	historia de usuario imprecisa
collocated team	equipo ubicado en un mismo lugar (collocated team)
commitment	compromiso
continuous delivery	entrega continua
continuous improvement	mejora continua
continuous integration	integración continua
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
distributed team	equipo distribuido
epic user story	historia de usuario Épica
estimation	estimación
feedback	retroalimentación
fine-grained user story	historia de usuario detallada
functional requirement	requisito funcional
Gantt chart	diagrama de Gantt
ideal hours/days	horas/días ideales
impediment	impedimento
increment	incremento
information radiator	radiador de información
Kanban board	tablero Kanban
minimal marketable product (MMP)	producto mínimo comercializable (MMP)
minimal viable product (MVP)	producto mínimo viable (MVP)

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.

MoSCoW	MoSCoW
non-functional requirement	requisito no funcional
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
product backlog	backlog de producto
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 planning	planificación de versiones
responsibility	responsabilidad ²
return on investment (RoI)	retorno de la inversión (ROI)
roadblock	barrera
scaling	escala
scrum board	tablero Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum team	equipo de Scrum
servant leader	líder servicial
sprint	sprint
sprint backlog	backlog del sprint
sprint backlog item	elemento del backlog del sprint
sprint goal	objetivo del sprint
sprint team	equipo de sprint
story point	punto de historia
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
user story	historia de usuario
velocity (of the team)	velocidad (del equipo)
voice of the customer (VoC)	voz del cliente (VoC)
Waterfall	Cascada
work-in-progress (WiP)	trabajo en progreso (WIP)

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.

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, 4, 6, 7, 10 Anexo A
2. El rol del Product Owner		
	2.1 Tareas y responsabilidades	Capítulos 5, 6, 7, 10
	2.2 Otros roles (Product Owner, Desarrolladores)	Capítulo 5
3. Gestionando el backlog de producto		
	3.1 De la visión al backlog de producto	Capítulos 5, 6
	3.2 Historias de usuario (incluidas las Épicas y los requisitos funcionales y no funcionales)	Capítulos 6, 7
	3.3 Creando backlogs del sprint	Capítulos 5, 7
	3.4 Haciendo el seguimiento y la comunicación del progreso	Capítulos 5, 7, 10, 14
	3.5 Manteniendo el control y entregando valor	Capítulos 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13 Anexo B
4. Proyectos complejos		
	4.1 Escalando proyectos ágiles	Capítulos 2, 6, 11, 12, 14
	4.2 Idoneidad de Agile para diferentes tipos de proyectos	Capítulos 1, 2, 5, 13
	4.3 Gestionando backlogs de producto o servicio complejos	Capítulos 9, 11, 12
5. Añadiendo valor		
	5.1 Añadiendo valor de negocio al proyecto	Capítulos 5, 6
	5.2 Actuando como la voz del cliente (VoC)	Capítulos 1, 5, 6



Driving Professional Growth

Contacto EXIN

www.exin.com