

## SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC) MOCK EXAM

Examen de Ejemplo v012018

**1. Si la Daily Meeting tiene un timebox de 15 minutos entonces...**

- a) El Sprint Review es de 4 horas.
- b) El Sprint Review es de 1 hora.
- c) No lo podemos saber, se necesitará conocer la longitud del Sprint.
- d) El Sprint Review es de 2 horas.

**Respuesta:** c

**Justificación:** El Scrum Diario (Daily Scrum) es una reunión con un time-box de 15 minutos para el Equipo de Desarrollo. Los miembros del equipo se reúnen para dar un reporte sobre su progreso en el sprint y planificar las actividades del día. Por otro lado, la Revisión de Sprint, se trata de una reunión de, a lo sumo, 4 horas para Sprints de un mes. Para Sprints más cortos, el evento usualmente más corto.

**2. El proyecto se divide en cuatro Sprints, cada sprint es de una semana de duración, a continuación, la planificación del Sprint es...**

- a) 4 horas.
- b) 1 hora.
- c) 2 horas.
- d) 8 horas.

**Respuesta:** c

**Justificación:** La Planificación de Sprint tiene un máximo de duración de ocho horas para un Sprint de un mes. Para Sprints más cortos el evento es usualmente más corto. Por ejemplo, para un Sprint de una semana, la reunión de Planificación de Sprint tiene una duración máxima de dos horas.

**3. ¿Quién participa en la reunión Sprint Retrospective?**

- a) Obligatorio el Development Team y Scrum Master, y opcional el Product Owner.
- b) Obligatorio el Development Team y Product Owner, opcional el Scrum Master y el Cliente.
- c) Obligatorio el Development Team, opcional el Scrum Master, y Product Owner.
- d) Obligatorio el equipo Scrum, opcional el cliente.

**Respuesta:** a

**Justificación:** La reunión de retrospectiva del sprint es un elemento importante del framework de “inspección-adaptación” de Scrum y es el último paso en un sprint. Todos los miembros del Equipo Scrum (Product Owner, Development Team, Scrum Master) asisten a la reunión, misma que organiza y modera el Scrum Master. Se recomienda que asista el Product Owner, aunque no es obligatorio. Un integrante del equipo se desempeña como secretario y documenta las discusiones y los elementos para acciones a futuro. Es esencial celebrar esta reunión en un entorno abierto y relajado a fin de fomentar la completa participación de todos los miembros del equipo. Las discusiones en la reunión de retrospectiva del sprint abarcan tanto lo que salió mal como lo que salió bien.

#### 4. El acrónimo que define el Product Backlog es:

- a) PEET (Priorized, estimated, emergent and testable).
- b) Ninguno.
- c) DEEP (Detailed appropriately, estimated, emergent and prioritized).
- d) DEET (Detailed appropriately, estimated, emergent and testable).

**Respuesta:** c

**Justificación:** El acrónimo DEEP resume los atributos clave de un buen Product Backlog:

- Detalladamente (Detailed appropriately). Las historias de usuarios sobre el Product Backlog que se realizarán pronto deben entenderse lo suficiente como para que puedan completarse en el próximo sprint. Las historias que no se desarrollarán por un tiempo se deben describir con menos detalles.
- Estimado (Estimated). Product Backlog es más que una lista de todo el trabajo por hacer; también es una herramienta de planificación útil. Debido a que los elementos que están más abajo en la lista de espera aún no se conocen bien (todavía), las estimaciones asociadas con ellos serán menos precisas que las estimaciones de los elementos que se encuentran en la parte superior.
- Emergente (Emergent). Un Product Backlog no es estático. Cambiará con el tiempo. A medida que se aprenda más, las historias de usuario en el Product Backlog se agregarán, eliminarán o cambiarán de prioridad.
- Priorizado (Prioritized). El Product Backlog debe clasificarse con los elementos más valiosos en la parte superior y los menos valiosos en la parte inferior. Al trabajar siempre en orden de prioridad, el equipo puede maximizar el valor del producto o sistema que se está desarrollando.

#### 5. ¿Quién actualiza gráficos de tendencias en Scrum?

- a) Sprint burndown chart. Product Owner o el Development Team.
- b) Release burndown chart – Scrum Master.
- c) Sprint burndown chart – Scrum Master o el Development Team.
- d) Release burndown chart – Development Team.

**Respuesta:** c

**Justificación:** El Sprint Burndown Chart debe actualizarse por el Scrum Master o el Equipo de Desarrollo al final de cada día conforme se concluye el trabajo. Dicha gráfica muestra el progreso que ha realizado el Equipo de Desarrollo y permite también la detección de estimaciones que pudieron haberse hecho incorrectamente. Si el Sprint Burndown Chart muestra que el Equipo de Desarrollo no va por el rumbo correcto en la conclusión a tiempo del sprint, el Scrum Master debe identificar cualquier obstáculo o impedimento de una conclusión satisfactoria e intentar eliminarlos.

**6. ¿Ágil y Scrum son lo mismo?**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** La palabra “ágil” generalmente hace referencia a la capacidad de moverse o responder con rapidez y facilidad; ser ágil. En cualquier tipo de disciplina de administración, la agilidad es una calidad, y, por lo tanto, es algo bueno que se debe buscar. Específicamente, la gestión ágil de proyectos implica ser adaptativo durante la creación de un producto, servicio u otro resultado. En cambio, Scrum es uno de los métodos ágiles más populares. Es un framework adaptable, iterativo, rápido, flexible y eficaz, diseñado para ofrecer un valor considerable en forma rápida a lo largo del proyecto. Scrum garantiza transparencia en la comunicación y crea un ambiente de responsabilidad colectiva y de progreso continuo.

**7. ¿Por qué se celebra el Daily Scrum a la misma hora y en un lugar diferente?**

- c) Es una opción, pero no se recomienda como se dijo, en un lugar diferente.
- d) Las salas de reuniones son difíciles de reservar y esto permite que se pueda reservar cualquier lugar.
- e) El lugar puede ser nombrado.
- f) El Team lo necesita y es la mejor opción.

**Respuesta:** a

**Justificación:** El Scrum Diario se realiza a la misma hora y en el mismo lugar todos los días para reducir la complejidad.

**8. ¿Cuáles son los roles en un Scrum Team? (Seleccione todas las que corresponda)**

- a) Scrum Manager, Product Owner y Development Team.
- b) Scrum Tester, Product Owner y Development Team.
- c) Ninguno.
- d) Scrum Project, Product Owner y Scrum Manager.

**Respuesta:** c

**Justificación:** El Equipo Scrum consiste en un Dueño de Producto (Product Owner), el Equipo de Desarrollo (Development Team) y un Scrum Master.

**9. El proyecto se divide en dos Sprints, cada Sprint es de dos semanas de duración, entonces...**

- a) Se podría programar una sola reunión de refinamiento.
- b) Se podría programar el refinamiento según sea necesario pero el total no puede exceder más de (5, 10%) del Sprint.
- c) Se podría programar al menos dos reuniones para refinamiento, cada una de ellas de dos horas de duración.
- d) No tiene sentido cualquier reunión refinamiento.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El refinamiento se trata de un proceso continuo en el cual el Dueño de Producto y el Equipo de Desarrollo colaboran acerca de los detalles de los elementos de la Lista de Producto. Durante el refinamiento de la Lista de Producto, se examinan y revisan sus elementos. El Equipo Scrum decide cómo y cuándo se hace el refinamiento. Este usualmente consume no más del 10% de la capacidad del Equipo de Desarrollo.

**10. ¿Cuál de los siguientes es un principio de Scrum?**

- a) Equipo sobre el gestor de proyectos.
- b) Responder al cambio sobre el seguimiento de un plan.
- c) Siguiendo un plan sobre la respuesta al cambio.
- d) La negociación del contrato sobre seguir un plan.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software, está conformado por los siguientes cuatro valores:

1. Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas.
2. Software funcionando sobre documentación extensiva.

- 3. Colaboración con el cliente sobre negociación contractual.
- 4. Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.

**11. Si necesitamos 20 ingenieros para desarrollar un motor industrial, podríamos construir cinco equipos de desarrollo de cuatro miembros cada uno, donde cada equipo de desarrollo tiene su propio Scrum Master, y todos los equipos de desarrollo tiene un Product Owner.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** a

**Justificación:** Cada Equipo de Desarrollo debe tener un Product Owner, ya que él es el responsable de optimizar el valor del trabajo que el Equipo de Desarrollo realiza.

**12. ¿Quién tiene la última palabra en el Sprint Retrospective?**

- a) Team.
- b) Stakeholders.
- c) Product Owner.
- d) Scrum Master.

**Respuesta:** d

**Justificación:** El Scrum Master se asegura de que la reunión de Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective) sea positiva y productiva. Para lo cual, el Scrum Master enseña a todos a mantener el evento dentro del bloque de tiempo fijado. El Scrum Master participa en la reunión como un miembro del equipo ya que la responsabilidad del proceso Scrum recae sobre él.

**13. ¿Cuál es el timebox para un Sprint?**

- a) Exactamente un mes.
- b) 15 minutos.
- c) Depende del producto, proyecto o servicio, generalmente no mayor a un mes.
- d) 2 horas siempre.

**Respuesta:** c

**Justificación:** El Sprint, es un bloque de tiempo (time-box) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto "Terminado" utilizable y potencialmente desplegable. Es más conveniente si la duración de los Sprints es consistente a lo largo del esfuerzo de desarrollo.



**14. Todos los Sprints pertenecientes a un mismo proyecto o producto tienen la misma definición de Done.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Cuando un elemento de la Lista de Producto o un Incremento se describe como “Terminado” (Done), todo el mundo debe entender lo que significa “Terminado”. Lo cual puede variar significativamente para cada Equipo Scrum, los miembros del Equipo deben tener un entendimiento compartido de lo que significa que el trabajo esté completado para asegurar la transparencia. Esta es la definición de “Terminado” para el Equipo Scrum y se utiliza para evaluar cuándo se ha completado el trabajo sobre el Incremento de producto.

**15. ¿Quién tiene más autoridad, el Scrum Master o Product Owner para el equipo de desarrollo?**

- a) Scrum Master.
- b) Ambas.
- c) Product Owner.
- d) Ninguno.

**Respuesta:** d

**Justificación:** En Scrum los Equipos de Desarrollo son por naturaleza auto-organizados y empoderados, donde nadie tiene una verdadera autoridad sobre otro integrante del equipo. Aunque el Equipo de Desarrollo puede incluir personas con diferentes niveles de experiencia y conocimientos, cada miembro se trata por igual y nadie tiene la autoridad de ser el principal tomador de decisiones.

**16. ¿Scrum es?**

- a) Adaptativo.
- b) Predictivo.

**Respuesta:** a

**Justificación:** Scrum es un marco de trabajo por el cual las personas pueden abordar problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente.

**17. La integración y pruebas de Scrum son opcionales, solo por si acaso, el equipo de Desarrollo decide que hacer.**

- a) Verdad.
- b) Algunas veces.
- c) Falso.

**Respuesta:** c

**Justificación:** Debido a que Scrum requiere que el trabajo se realice en incrementos durante los Sprints, esto hace que los errores o defectos se noten con más facilidad mediante pruebas de calidad repetitivas y no simplemente cuando el producto final o servicio esté casi terminado. Por otra parte, las tareas relacionadas a la calidad (por ejemplo, desarrollo, pruebas y documentación) se completan como parte del mismo sprint por el mismo equipo. Esto asegura que la calidad sea inherente a cualquier entregable que se crea como parte de un sprint.

**18. ¿Cuándo comienza el segundo Sprint?**

- a) Inmediatamente después del primer sprint.
- b) Cuando el CEO decide.
- c) Cuando el Development Team decide.
- d) Antes de que el primer Sprint termine.

**Respuesta:** a

**Justificación:** Cada nuevo Sprint comienza inmediatamente después de la finalización del Sprint anterior.

**19. Una User Story debe de tener al menos una tarea.**

- a) No, nunca.
- b) Sí, siempre.
- c) Depende de la descomposición del proceso y el nivel de profundidad.

**Respuesta:** c

**Justificación:** Las historias de usuario del Product Backlog deben estar suficientemente segmentadas a un nivel que le brinde al Equipo Scrum la información adecuada para crear entregables a partir de las tareas mencionadas en el Sprint Backlog.

**20. ¿Quién y cuándo un Demo del producto se presenta al cliente?**

- a) Reunión de Retrospectiva & Scrum Master.
- b) Reunión de Refinamiento & Product Owner.
- c) Scrum Diario & Development Team.
- d) Sprint Review & Development Team.

**Respuesta:** d

**Justificación:** Durante la Revisión del Sprint (Sprint Review) el Equipo de Desarrollo hace una demostración del trabajo que ha “Terminado” y también responde todas las preguntas acerca del Incremento.

**21. ¿Quién tiene el primer contacto con el cliente?**

- a) Development Team y Product Owner.
- b) Development Team.
- c) Scrum Team.
- d) Depende, ya sea el Scrum Master o el Product Owner.
- e) Siempre el Product Owner.

**Respuesta:** e

**Justificación:** El Product Owner es la persona responsable de lograr el máximo valor empresarial para el proyecto, así como también es responsable de la articulación de requisitos del cliente y de mantener la justificación del negocio para el proyecto.

**22. Durante el Sprint, el rol del Scrum Master es para:**

- 1. Remover Impedimentos.
  - 2. Facilitar las oportunidades de Inspección y la Adaptación.
  - 3. Gestionar el Scrum Team.
  - 4. Adicionar o Remover Miembros al Team.
- 
- a) 1, 2, 3.
  - b) Ninguna.
  - c) 2, 3.
  - d) 1, 2.
  - e) Todas.

**Respuesta:** d



**Justificación:** Durante el Sprint, el Scrum Master elimina impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo y facilita cada uno de los eventos de Scrum que constituyen una oportunidad formal para la inspección y adaptación, así como también gestionar al Equipo Scrum.

**23. ¿Qué enunciado describe mejor la responsabilidad de un Scrum Master?**

- a) La gestión y asegurar que el trabajo cumpla con los compromisos con los Stakeholders.
- b) Responsable de promover y apoyar Scrum.
- c) Mantener a raya a los interesados.
- d) La gestión del equipo como el Gerente del Proyecto.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Scrum Master es responsable de promover y apoyar Scrum como se define en la Guía de Scrum. Los Scrum Masters hacen esto ayudando a todos a entender la teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum.

**24. ¿Cuáles son los sinónimos de Scrum?**

- 1. Agilidad.
  - 2. Desarrollo Incremental.
  - 3. Adaptabilidad.
  - 4. Rápida Respuesta a Cambios.
- 
- a) Todas.
  - b) Ninguna.
  - c) 1, 3.
  - d) 1, 2.

**Respuesta:** a

**Justificación:** El sello distintivo de Scrum es su tolerancia y adaptación al cambio. Scrum no promueve el determinar y establecer planes con mucha firmeza y anticipación, ya que opera en la premisa de que el desarrollo del proyecto es muy propenso al cambio y al riesgo. El resultado es un alto grado de flexibilidad y tolerancia al cambio. El proyecto se lleva a cabo y se gestiona de forma ágil e incremental, por lo que generalmente es fácil incorporar cambios a lo largo del proyecto.

**25. Una terminación anormal de una Daily Meeting es cuando:**

- a) Nunca, solo en caso de que el Scrum Master decide, con la retroalimentación del Team.

- b) Cuando desarrollador Senior decide.
- c) Cuando el Product Owner decide.
- d) Cuando el equipo siente que el trabajo es demasiado duro.

**Respuesta:** a

**Justificación:** Scrum Diario (Daily Scrum) es una reunión con un bloque de tiempo de 15 minutos para el Equipo de Desarrollo. El Scrum Diario se lleva a cabo cada día del sprint. En él, el Equipo de Desarrollo planea el trabajo para las siguientes 24 horas. El Equipo de Desarrollo usa el Scrum Diario para evaluar el progreso hacia el Objetivo del Sprint y para evaluar qué tendencia sigue este progreso hacia la finalización del trabajo contenido en la Lista de Pendientes del Sprint.

**26. Un nuevo desarrollador se ha unido a un equipo de Scrum existente. Él ha estado teniendo continuos conflictos con los miembros existentes y está haciendo el ambiente hostil. ¿Si es necesario, quien se encargaría de eliminar el nuevo miembro del equipo, y por qué?**

- a) CEO y el Scrum Master son responsables de ello, por ser los interesados principales.
- b) El Team es responsable porque es un equipo una auto-organizado, aunque la decisión puede tener que ser asesorada por el Scrum Master.
- c) No se puede destituir a un miembro del equipo Scrum si el Sprint ha comenzado.
- d) El Product Owner y el Scrum Master son responsables de ello.
- e) Solo con aprobación del CEO se puede eliminar una persona del equipo.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Con la ayuda del Scrum Master, el Equipo de Desarrollo debe ser auto-organizado y autogestionado, lo cual involucra tomar decisiones relacionadas con los miembros del equipo para asegurar que tengan un ambiente de trabajo adecuado y de alta confianza.

**27. El Product Owner se asegura de que el equipo seleccione suficientes ítems del Product Backlog para Sprint para satisfacer a los Stakeholders.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Dueño de Producto puede ayudar a clarificar los elementos de la Lista de Producto seleccionados y hacer concesiones. Si el Equipo de Desarrollo determina que tiene demasiado trabajo o que no tiene suficiente trabajo, podría renegociar los elementos de la Lista de Producto seleccionados con el Dueño de Producto.

**28. El Sprint Backlog es el Product Backlog dividido en entregas.**

- a) Verdadero.
- b) Depende de.
- c) Falso.

**Respuesta:** c

**Justificación:** El Sprint Backlog es una lista de tareas a ser ejecutadas por el Equipo de Desarrollo en el próximo sprint. El Sprint Backlog contiene el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.

**29. Una historia de usuario debe tener al menos una Tarea.**

- a) No, nunca.
- b) Depende del proceso de descomposición y el nivel de profundidad.
- c) Sí, siempre.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Las historias de usuario del Product Backlog deben estar suficientemente segmentadas a un nivel que le brinde al Equipo Scrum la información adecuada para crear entregables a partir de las tareas mencionadas en el Sprint Backlog.

**30. Cada miembro del equipo es completamente responsable de su tarea / (Estimación, codificación, pruebas)**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Los miembros individuales del Equipo de Desarrollo pueden tener habilidades especializadas y áreas en las que estén más enfocados, pero la responsabilidad recae en el Equipo de Desarrollo como un todo.

**31. ¿Cuánto trabajo debe un equipo hacer a un User Story ítem que es seleccionado para una liberación?**

- a) Tanto como lo que se pueda hacer en el proyecto.
- b) Tanto como el equipo ha dicho al Product Owner que se hará por cada User Story seleccionada de conformidad con el DoD.
- c) Lo mejor que se puede hacer teniendo en cuenta que por lo general es imposible para QA para finalizar todas las pruebas que se necesita para probar la integridad.
- d) Tanto como que el equipo ha dicho a los grupos de interés se hará por cada historia usuario.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Equipo de Desarrollo realiza el trabajo de entregar un Incremento de producto "Terminado" que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint. Un Incremento "Terminado" es obligatorio en la Revisión del Sprint. Solo los miembros del Equipo de Desarrollo participan en la creación del Incremento. Al final de un Sprint el nuevo Incremento debe estar "Terminado", lo cual significa que está en condiciones de ser utilizado y que cumple la Definición de "Terminado" (Definition of "Done") del Equipo Scrum.

**32. ¿Por qué es responsable el Scrum Master?**

- a) De definir el Sprint.
- b) Del proceso Scrum siendo adoptado y utilizado correctamente.
- c) Del Product Backlog.
- d) Sprint Backlog.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Scrum Master es responsable de guiar al Equipo de Desarrollo en entornos organizacionales en los que Scrum aún no haya sido adoptado y entendido por completo. Adicionalmente, debe liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum. También, es responsable de asegurarse de que todos los miembros del equipo, incluyendo el Product Owner estén cumpliendo correctamente el proceso de Scrum.

**33. ¿Qué significa, decir que un evento tiene un timebox?**

- a) El evento debe ocurrir por un tiempo dado.
- b) El evento no puede tardar más de una cantidad máxima de tiempo.
- c) El evento debe ocurrir en un tiempo establecido.
- d) El evento debe de tener al menos una cantidad mínima de tiempo.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Todos los eventos de Scrum son bloques de tiempo (time-boxes), de tal modo que todos tienen una duración máxima. Scrum trata al tiempo como uno de los limitantes más importantes en la gestión de un proyecto. Para hacer frente a la restricción del tiempo, Scrum introduce un concepto de Time-boxing (o asignación de un bloque máximo de tiempo), que propone la fijación de una cierta cantidad máxima de tiempo para cada evento en un proyecto Scrum. Esto garantiza que los miembros del Equipo Scrum no ocupen demasiado o muy poco tiempo para un trabajo determinado, y que no desperdicien su tiempo y energía en un trabajo para el cual tienen poca claridad.

**34. Todas las historias de usuario que pertenecen al mismo Sprint tienen los mismos criterios de aceptación.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Cada historia de usuario contará con sus criterios de aceptación de historia de usuario, que son los componentes objetivos mediante los cuales se juzga la funcionalidad de una historia de usuario. Los criterios de aceptación los desarrolla el Product Owner según su experiencia en los requerimientos del cliente. El Product Owner después comunica las historias de usuario que están en el Product Backlog a los miembros del Equipo Scrum, buscando un común acuerdo. Los criterios de aceptación deben delinear explícitamente las condiciones que deben satisfacer las historias de usuario. Los criterios de aceptación claramente definidos son de suma importancia para la entrega eficaz y oportuna de la funcionalidad definida en las historias de usuario, lo cual, en última instancia, determinan el éxito del proyecto.

**35. ¿Cuáles son los roles en un equipo de desarrollo? (Seleccione todas las que correspondan)**

- a) Scrum Tester.
- b) Scrum Manager.
- c) Product Owner.
- d) Scrum Master.
- e) Ninguna.

**Respuesta:** e

**Justificación:** Scrum no reconoce títulos para los miembros de un Equipo de Desarrollo independientemente del trabajo que realice cada persona.



**36. Es importante que el incremento del producto sea liberado a producción o se envíe a los clientes al final de cada Sprint.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El propósito de cada Sprint es entregar Incrementos de funcionalidad que potencialmente se puedan poner en producción, por lo que no siempre se libera a producción o se envía a los clientes al final de cada Sprint. El incremento debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Dueño de Producto decide liberarlo o no. Los Equipos de Desarrollo entregan un Incremento de funcionalidad de producto en cada Sprint. Este Incremento es utilizable, de modo que el Dueño de Producto podría elegir liberarlo inmediatamente.

**37. ¿Qué significa para un equipo ser Multifuncional?**

- a) El equipo debe de incluir a alguien de informática, diseño, control de calidad y pruebas.
- b) El equipo incluye a individuos de habilidades cruzadas que sean capaces de realizar, probar, diseñar.
- c) El equipo de desarrollo incluye a individuos de habilidades cruzadas que sean capaces de contribuir a hacer lo necesario para ofrecer un incremento del producto.
- d) El equipo habla diferentes idiomas.

**Respuesta:** c

**Justificación:** Los equipos multifuncionales tienen todas las competencias necesarias para llevar a cabo el trabajo sin depender de otras personas que no son parte del equipo. En Scrum, los Equipos de Desarrollo son multifuncionales, ya que cuentan con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto. El uso de equipos multifuncionales garantiza también de que todas las habilidades y conocimientos necesarios para llevar a cabo el trabajo del proyecto existan dentro del equipo.

**38. ¿Cuántas horas por día debe trabajar una persona en un equipo Scrum?**

- a) Todo lo posible.
- b) El Product Owner lo decide.
- c) El Scrum Master lo decide.
- d) A un ritmo sostenible, que permita alcanzar el objetivo.

**Respuesta:** d

**Justificación:** Se recomienda que los miembros del Equipo trabajen de tiempo completo en el proyecto, por lo que generalmente estarán invirtiendo la mayor parte de su tiempo en realizar el trabajo necesario para generar el Incremento del Sprint.

**39. ¿Cuál de los siguientes son bucles de retroalimentación Scrum?**

- a) Daily Meeting.
- b) Sprint Review.
- c) Sprint Retrospective.
- d) Todos los anteriores.

**Respuesta:** d

**Justificación:** Los Equipos Scrum entregan productos de forma iterativa e incremental, maximizando las oportunidades de obtener retroalimentación a través de los eventos de Scrum, incluyendo: los Scrums Diarios (Daily Scrums), la Revisión del Sprint (Sprint Review), y la Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective).

**40. Dos miembros de un equipo trabajan en un solo proyecto que consta de un solo producto, pueden tener diferentes Product Owners y Scrum Masters.**

- a) Si.
- b) No.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Los equipos miembros de un Equipo de Desarrollo no deben tener diferentes Product Owners y Scrum Masters. Cada Equipo de Desarrollo debe tener un único Product Owner y un Scrum Master con los cuales deben colaborar.

**41. Para cada tarea que pertenece a la misma User Story se puede asignar diferentes Story Points, sin embargo, solo hay una regla, la misma persona que asigna la tarea en la reunión diaria, debe completar y terminar la tarea.**

- a) Verdadero.
- b) Falso.

**Respuesta:** b

**Justificación:** Las tareas no se estiman mediante la asignación de puntos de historia, sino a través de esfuerzo (preferentemente en horas). No existen reglas para la asignación de las tareas a ninguno de los miembros del Equipo de Desarrollo.

**42. El Product Owner solicita al Scrum Master que siempre quiere estar presente en el Daily Meeting.**

- a) El Scrum Master y Product Owner acuerdan esta solicitud, y luego se la comunican con el equipo de desarrollo.
- b) Se solicita al Scrum Master, para que el Product Owner pueda explicar la razón principal ante el Equipo de Desarrollo, y poder tomar una decisión.
- c) El equipo si acepta esta solicitud ya que se trata del Product Owner.
- d) Como equipo se toma una decisión y luego se explica las razones al Scrum Master.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Scrum Diario es una reunión interna del Equipo de Desarrollo. Si otras personas están presentes, el Scrum Master se asegura de que no interrumpen la reunión. En caso de que el Product Owner desee participar en el Scrum Diario (Daily Scrum), el Scrum Master debe asegurarse de que le transmita al Equipo de Desarrollo la razón de su participación y de asegurarse de no interrumpir mucho al Equipo.

**43. ¿Cuáles son los roles en un Scrum Team (Equipo Scrum)? (Seleccione todas las que correspondan)**

- 1. Scrum Tester.
- 2. Scrum Developer.
- 3. Scrum Manager.
- 4. Product Owner.
- 5. Scrum Master.

- a) 1,3,5.
- b) 2,4,5.
- c) 1,4,5.
- d) 2,3,5.

**Respuesta:** b

**Justificación:** El Equipo Scrum consiste en un Dueño de Producto (Product Owner), el Equipo de Desarrollo (Development Team) y un Scrum Master.

**44. ¿Por qué el Daily Scrum Meeting es liderado por el Product Owner?**

- a) Nunca es liderado por él.
- b) Por qué él sabe qué hacer.
- c) Porque él compromete al cliente.
- d) porque él lidera el proyecto

**Respuesta:** a

**Justificación:** El Scrum Master se asegura de que el Equipo de Desarrollo tenga la reunión, pero es el Equipo de Desarrollo el responsable de dirigir el Scrum Diario. El Scrum Master enseña al Equipo de Desarrollo a mantener el Scrum Diario en los límites del bloque de tiempo de 15 minutos.

## RESPUESTAS

1. c
2. c
3. a
4. c
5. c
6. b
7. a
8. c
9. b
10. b
11. a
12. d
13. c
14. b
15. d
16. a
17. c
18. a
19. c
20. d
21. e
22. d
23. b
24. a
25. a
26. b
27. b
28. c
29. b
30. b
31. b
32. b
33. b
34. b
35. e
36. b
37. c
38. d
39. d
40. b
41. b
42. b
43. b
44. a

*Scrum.Org and ScrumInc. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>*