

¡Hola!

Queremos comentarte los criterios que utilizaremos para revisar cada uno de los elementos de la prueba, explicado en 5 dimensiones:

- **Fundamento:** Revisaremos en qué basas tus argumentos. Valoramos que tus aportes sean congruentes, con relación a referentes teóricos, académicos o de prácticas de industria.
- **Precisión:** Revisaremos qué tan acotadas son tus respuestas. Ser eficientes en la transmisión de información es valioso tanto para el rol al que aspiras como para la prueba que realizarás.
- **Calidad:** Revisaremos cómo interpretas las instrucciones. Esperamos que para cada elemento de la prueba, estés atento a lo que cada ítem especifica como “criterios de aceptación” y cómo desarrollas tus respuestas en consecuencia.
- **Creatividad:** Revisaremos la originalidad para tus entregas. Valoramos mucho los esfuerzos por hacer cosas distintas.
- **Oportunidad:** Revisaremos que tus entregas sean enviadas antes del cierre del tiempo de la prueba. Ten muy presente esto por si vas notando problemas o impedimentos para la entrega.

- Revisión de Conceptos Básicos:

Contexto: Buscamos confirmar que conoces los elementos que vemos esenciales para el rol.

Objetivo: Identificar el grado de expertise del candidato de prácticas básicas para ser miembro de un Training para Scrum Master.

Prueba:

Preguntas Abiertas:

- A. ¿Qué es una industria?
- B. ¿Qué es una organización?
- C. ¿Qué es un proceso?
- D. ¿Qué es un proyecto?
- E. ¿Qué es un producto?
- F. ¿Cómo defines “gestión”?
- G. ¿Cómo defines “trabajo estratégico”, “trabajo táctico” y “trabajo operativo”?
- H. ¿Qué es metodología?
- I. ¿Qué son metodologías ágiles?
- J. ¿Qué es Scrum?
- K. ¿Qué es Kanban?
- L. ¿Qué es el PMI?
- M. Describe el concepto “ciclo de vida de proyecto”
- N. Describe el ciclo de vida de una “aplicación” (Application Lifecycle)
- O. ¿Qué es un Scrum Master?
- P. ¿Cuáles son las responsabilidades básicas de un Scrum Master?
- Q. ¿Qué prácticas metodológicas conoces para la ideación/diseño de una solución (Producto o Servicio)?
- R. Describe qué insumos deberías preparar previa sesión de Ideación/Diseño de Solución
- S. ¿Qué papel tiene un Scrum Master durante una sesión de Ideación/Diseño de Solución? (De ideación nos referimos por ejemplo a un Agile Inception)
- T. Describe los entregables que deberías generar posterior a una sesión de Ideación/Diseño de Solución.
- U. Describe qué insumos deberías preparar previa sesión de Refinamiento.
- V. Describe la agenda típica de una sesión de Refinamiento.
- W. ¿Qué papel tiene un Scrum Master durante una sesión de Refinamiento?
- X. Describe los entregables que deberías generar posterior a una sesión de Refinamiento.
- Y. ¿Qué es un Mapa de Historias de Usuario? ¿Para qué se elabora y mantiene un Mapa de Historias de Usuario?

- Z. Elige y describe en un párrafo de máximo diez líneas (renglones), un contexto de negocio cualquiera. Genera basado en ese contexto de negocio un Mapa de Historias de Usuario, que tu consideres es insumo suficiente (en detalle y contenido) para socializar una Solución y su estrategia de entrega.
- AA. ¿Qué es una Historia de Usuario?
- BB. Elige y describe en un párrafo de máximo cinco líneas (renglones), un contexto de negocio cualquiera. Genera basado en ese contexto de negocio una historia de usuario, que tu consideres es insumo suficiente (en detalle y contenido) para entregarle a un equipo de desarrollo.
- CC. Explica el criterio INVEST y el patrón C-C-C y el aporte del Scrum Master para ellos.
- DD. Nombra otros dos tipos de requisitos sean de dinámicas ágiles o dinámicas tradicionales y crea un ejemplo de ellos usando el contexto de negocio declarado en la pregunta anterior.
- EE. Describe el proceso de "Control de Cambios". ¿Cómo se manejan "los controles de cambios" en los contextos ágiles?
- FF. Explica la llamada triple restricción, concepto que es a veces llamado "triángulo de hierro". Al cierre de tu explicación, especifica cómo se entiende esa restricción para la dinámica ágil.

Criterios de aceptación:

- Utilizas tus propias palabras, siendo aceptable que cites, mientras hagas referencia de tus fuentes.
- Tus respuestas se encuentran visibles en este documento y respetan las indicaciones de límites de líneas (renglones) cuando esos límites son especificados.

- Revisión de Conceptos Prácticos:

Contexto: Buscamos evaluar cómo manejas algunos conceptos y temas cotidianos propios del rol.

Objetivo: Identificar la forma en que el candidato se desenvuelve en problemáticas típicas del rol.

Prueba:

Preguntas Abiertas:

- A. Describe los elementos de un objetivo bien definido.
- B. Inventa y redacta un contexto en 5 líneas (renglones) o menos, del que se pueda definir un objetivo. Aparte, redacta un objetivo que esté coherentemente estructurado con lo que respondiste en el literal J y que se note su relación con el contexto que planteaste.
- C. Describe los elementos de una estrategia bien definida.
- D. Inventa y redacta un contexto en 10 líneas (renglones) o menos, del que se pueda definir una estrategia. Aparte, redacta una estrategia que esté coherentemente estructurada con lo que respondiste en el literal A y que se note su relación con el contexto que planteaste.
- E. Describe e incluye la descripción y explicación de métodos y herramientas que conozcas para realizar estimaciones precisas de una *Historia de usuario*, una iteración y un proyecto.
- F. Describe el concepto de "Riesgo" y de "Gestión del Riesgo". Utiliza la estrategia que planteaste en el literal D para identificar al menos 3 riesgos hipotéticos que deriven de esa estrategia. Plantea ideas de cómo gestionar dichos riesgos.
- G. Describe el concepto de "Comunicación Efectiva" y de "Comunicación Asertiva". Explica la relación y diferencia de estos conceptos. Para lo anterior debes ocupar máximo 7 líneas (renglones).
- H. Da una definición de "Facilitación". Explica la relación de dicha disciplina con el rol del Scrum Master.

Criterios de aceptación:

- Utilizas tus propias palabras, siendo aceptable que cites, mientras hagas referencia de tus fuentes.
- Tus respuestas se encuentran visibles en este documento y respetan las indicaciones de límites de líneas (renglones) cuando esos límites son especificados.

- Revisión de Perspectivas en Casuísticas típicas para el Rol:

Contexto: Buscamos evaluar las estrategias y visión que tienes para afrontar algunas circunstancias típicas a que debe lidiar el rol.

Objetivo: Identificar la forma en que el candidato se desenvuelve en problemáticas típicas del rol.

Prueba:

Caso 1: Dinámicas de Cambios de Expectativas de Alcance y Tiempo

Eres Scrum Master en un equipo que goza de los roles Scrum que trabaja para una compañía que va a desarrollar para sí misma su ERP. Este equipo, vivió una dinámica de Agile Inception que tu lideraste, de la que se entendió un Product Backlog y un release plan. Este plan definió un Release Plan que define entregas trimestrales, la primera se entiende cómo Producto Mínimo Viable, y de ahí 3 entregas de evoluciones con respecto a lo conocido durante esos talleres de diseño e ideación. Sin embargo, estando en el mes 2, aparece un requerimiento legal, que exige a la compañía un tema de reportes regulatorios que deberían ser extractados precisamente del ERP y su cumplimiento es exigido en coincidencia de la tercera entrega trimestral. La Alta Dirección, exige que esta regulación sea atendida y se le confirme la fecha de entrega de estos informes.

Basado en este caso, responda las siguientes preguntas:

- A. Recibida este requisito de priorización de la Alta Dirección, ¿Qué estrategia planteas para poder confirmar la fecha de entrega?
- B. Suponiendo que (en adición a la información dicha) se solicite que estas adiciones al alcance de reportes regulatorios, se agreguen pero se mantenga la fecha de la entrega de la tercera entrega trimestral. ¿Qué alternativas propones evaluar para mantener el alcance original y el agregado?
- C. ¿Qué riesgos identificas de tus propias estrategias sugeridas en los literales A y B? ¿Qué propuestas harías para mitigar esos riesgos que identificas?

Caso 2: Dinámicas de interacciones de Roles

Te encuentras invitado a reemplazar un Scrum Master que ha acompañado un equipo durante 6 meses, pero renunció sin previo aviso y es la idea que logres vincularte y sumar a su dinámica. Del equipo sabes, que es un equipo de Sofka que desarrolla a otra empresa (Cliente). Sabes que el equipo está compuesto por un arquitecto de soluciones y un product owner a medio tiempo, tres desarrolladores full stack, un analista de calidad a tiempo completo y un diseñador de interfaces a demanda, y están construyendo un software que sirve para hacer gestión de clientes y ventas del

cliente. De los resultados sabes que aunque hay retos e impedimentos viene con un cumplimiento de sprints sano, aunque no del 100% (con respecto a los compromisos en sprint planning y entregas en sprint review) y que el cliente está a gusto con los resultados. El equipo tiene ya una dinámica de trabajo andando y acuerdos. Sin embargo, notas en las primeras sesiones, que:

- El Product Owner espera que seas tú quien escribe las historias de usuario.
- Que los criterios de aceptación los está escribiendo el analista de calidad.
- Que el Arquitecto casi nunca trabaja con el equipo de desarrollo, sino que interactúa con personal técnico del cliente fundamentalmente.
- Que varios atrasos derivan del Diseñador, quien no participa en los eventos scrum.
- Que en la Review el equipo le presenta al Product Owner

Basado en el caso:

- A. Genera al menos una hipótesis de cada situación que trate de explicar por qué, estas situaciones se han materializado y (de alguna manera) “convertido en dinámica”.
- B. Señala de estas situaciones descritas: ¿Son negativas? Si tu respuesta es afirmativa ¿Por qué son situaciones negativas? y ¿Cuál sería un escenario ideal?
- C. Describe una estrategia para cambiar las situaciones negativas que encontraste hacia tu situación ideal.
- D. Genera una serie de recomendaciones que serán entregadas al área de la que pertenecen los Scrum Masters, para que las situaciones que encontraste negativas, no pasen en el futuro.

Caso 3: Conflictos

Al inicio de una sesión de retrospectiva, después de un segundo sprint declarado cómo fallido (con respecto a que el alcance del Sprint Backlog comprometido en planning, no se entregó completo en Sprint Review). Durante el mero inicio de la sesión, sin explicación aparente los analistas de calidad y sin dar mucho chance a reacciones empiezan a discutir de forma acalorada, señalando que la culpa de los fallos “es de los otros” (los de calidad culpan a desarrollo y los de desarrollo culpan a los de calidad). El ambiente se torna pesado y escala todo en menos de un minuto. Dos de los presentes, se empiezan a insultar de forma bien agresiva e incluso, parece que están por llegar a los golpes. Justo en ese instante, te grita el product owner: ¡Haz algo!

Basado en el caso:

- A. Genera hipótesis de qué pudo causar ese conflicto, tratando de señalar el origen identificando los roles y los actores que están a punto de agredirse físicamente.

- B. ¿Qué es lo primero que harías?
- C. Basado en eso, ¿Qué manejo le das a la sesión de Retrospectiva?
- D. ¿Qué medidas tomarías posterior a la sesión de Restrospectiva?

Caso 4: Límites de la relación interpersonal

Llevas 6 meses cómo Scrum Master de un equipo que solo ha acumulado éxitos. Las dinámicas operativas van en orden, cronograma y alcance bien. Un día, un miembro del equipo te invita a tomar un café y te dice que se siente atraído sentimentalmente hacia ti.

Basado en el caso:

1. ¿Qué riesgos encuentras en esta situación para el equipo y la dinámica de trabajo? ¿Qué comunicarías a tus superiores y colaboradores basado en esos riesgos? ¿Cómo propones mitigar esos riesgos?
2. Suponiendo que no es recíproca la atracción que manifiesta el colaborador, ¿Qué harías?
3. Suponiendo que es recíproca la atracción que manifiesta el colaborador, ¿Qué harías?

Criterios de aceptación:

- De nombrar conceptos mencionados en la prueba en los temas teóricos, se nota la coherencia y consistencia con lo que has descrito en las respuestas anteriores de la prueba.
- Utilizas tus propias palabras, siendo aceptable que cites, mientras hagas referencia de tus fuentes.
- Tus respuestas se encuentran visibles en este documento y respetan las indicaciones de límites de líneas (renglones) cuando esos límites son especificados.

- Revisión de Visión

Contexto: Buscamos tener una visión clara de cómo concibes tu rol. Esto nos permite identificar brechas entre nuestra visión y la tuya de las funciones y el valor de un Product Owner.

Objetivo: Identificar la percepción del candidato de cómo funciona el rol para el que aspira. Al mismo tiempo identificar brechas entre su visión y la promovida por Sofka Technologies.

Prueba:

Supuestos:

- Haces parte de un proyecto de desarrollo de software en el que se trabaja adoptando una dinámica **Scrum**. En esa dinámica existen todos los roles propios de **Scrum** y puedes “declarar” (inventar, imaginar) tantos roles específicos y particulares que sientas necesarios para el desarrollo de tus tareas. Para el caso, se trabaja en ciclos de trabajo cortos, de dos semanas calendario. Esos ciclos son llamados Sprints. Al cierre de cada sprint se espera recibir un producto potencialmente entregable en producción (disfrutable por usuarios finales). Cada tres sprints, se hace un incremento productivo de la solución en función de la planificación y estrategia de negocio. Al inicio de cada trimestre (Q) se hace un ejercicio de ideación y cocreación con usuarios finales para poblar y priorizar el Product Backlog. Al cierre de cada trimestre, se hace verificación de los impactos de los incrementos de producto frente a las métricas de negocio.
- Para esta prueba el contexto de negocio (qué hace la aplicación), es “irrelevante”. Declara tus tareas “agnóstico” a la problemática de negocio del proyecto.

Tus tareas:

- A. Crea un “Mapa” donde expliques la ruta de eventos (reuniones, sesiones, hitos) que te sean relevantes para declarar un trimestre ordenado, eficiente y exitoso.
- B. Crea una “Lista de chequeo” de los elementos mínimos que esperarías revisar al cierre de cada sprint. Crea una segunda lista de chequeo para cada “ceremonia” (evento scrum) y evaluar si fue exitosa o no.
- C. Crea un “Calendario” donde agendes de manera hipotética y teórica la programación de tu “Sprint” Ideal. Haz explícito en cada sesión que programes con qué roles típicos con los que esperarías trabajar, el objetivo de esas interacciones y cuando lo ves clave, declara entregables de esas reuniones ideales.
- D. Crea un video de máximo 5 minutos para cada uno de los entregables mencionados en los literales anteriores.
- E. Crea un video de máximo 10 minutos donde expliques el rol del Scrum Master, expliques por qué es valioso. Los retos típicos que enfrentan quienes trabajan desde ese rol y cómo tú invitas a que se manejen dichos retos.

- F. Utilizamos herramientas para hacer eficiente la gestión de proyectos. Elige una de las herramientas que domines y digitaliza los resultados de planificación de los puntos anteriores. Luego, crea un video de máximo 5 minutos explicando cómo subes los datos y cómo hacer una configuración mínima de la plataforma.

Nota: Sugerimos, busques una solución gratuita. Líderes de industria cómo pueden ser Azure Devops o Jira tiene versiones sin costo que permiten “pruebas” en las que puede vaciar estos contenidos.

Opcional:

- A. Crea un video de máximo 5 minutos donde nos expliques cómo cambiaron tus motivaciones para ingresar al Training de Scrum Masters después de haber recorrido esta prueba, haciendo mención especial a:
- a. Lo que sientes será un reto para ti.
 - b. Nuevas expectativas se han generado desde tu primer video.
 - c. Explicanos por qué deberíamos escogerte a ti y cómo esperas generar valor en la nueva cohorte de nuestro programa de formación (training).

Criterios de aceptación:

- Tus videos son accesibles en el repositorio de la prueba.
- La Ruta, el Calendario y las Listas de Chequeo están visibles en el repositorio.