

### Simulacro de Scrum 30/03/2017

1. Los equipos de Scrum entregan productos de forma iterativa e incremental buscando:
  - a. Maximizar la oportunidad de obtener retroalimentación.
  - b. Logra una mayor ocupación posible del Development Team.
  - c. Agobiar al Stakeholder por la cantidad de productos a revisar y no tener la oportunidad de dar retroalimentación.
  - d. Contar con una mejora continua de los entregables (“refactoring”)
2. ¿En cuales de los siguientes casos se podría cancelar un Sprint? (más de una respuesta correcta).
  - a. Si el Development Team identifica no lograr cumplir con los objetivos que se planteó para el Sprint.
  - b. Si cambia el rumbo de la compañía, haciendo que el Sprint Goal se vuelva obsoleto.
  - c. Si cambian las condiciones del mercado o de la tecnología, haciendo que el Sprint Goal se vuelva obsoleto.
  - d. Nunca debe ser cancelado, su corta duración permite la definición de objetivos alcanzables y hacen que la cancelación no tenga sentido.
3. ¿Cuál de los siguientes NO es una responsabilidad de Scrum Master?
  - a. Establecer prioridades junto con el Product Owner para los elementos del Product Backlog
  - b. Evitar que la Alta Dirección cambie las prioridades de los equipos
  - c. Empoderar al equipo
  - d. Socializar el Scrum en toda la organización
4. ¿Cuál de los siguientes roles principales (Scrum Team) son requeridos para la segunda mitad del Sprint Planning Meeting?
  - a. Product Owner – Stakeholder
  - b. Development Team – Product Owner
  - c. Scrum Master – Development Team – Product Owner
  - d. Stakeholder – Product Owner – Scrum Master
5. ¿En un Scrum Team quien es el responsable de realizar las pruebas del producto que se está realizando?
  - a. El usuario final
  - b. Un área de la organización separada del Development Team
  - c. El Development Team.
  - d. No se requieren pruebas dentro de Scrum.

6. ¿De las siguientes acciones, cuales son parte del Sprint Retrospective? (más de una respuesta)
  - a. El Development Team demuestra el producto hecho al Product Owner y este lo eleva a un incremento del Producto.
  - b. Crea un plan para implementar las mejoras para mejorar el desempeño del Scrum Team en próximos Sprint.
  - c. Identifica los acontecimientos que fueron tanto efectivos como no efectivos y sus posibles mejoras
  - d. El Product Owner en compañía del Scrum Master proyectan fechas de finalización del próximo Sprint.
  - e. Inspecciona como fue el último Sprint en cuanto individuos, comunicación, accesibilidad y compromiso.
7. ¿Cuál es las siguientes afirmaciones NO es cierta con respecto al Product Owner?
  - a. Puede delegar la administración del Product Backlog al Development Team
  - b. El Product Owner no es un comité es una única persona.
  - c. Es el responsable de velar por los intereses del Stakeholder y del Development Team.
  - d. Explica las User Story al Development Team.
8. El sprint Planning Meeting está dividido en dos acciones ¿Cuáles son?
  - a. El Sprint Planning Meeting no se divide es una solo sesión.
  - b. ¿Que se realizara en el Sprint? - ¿Cómo se realizará el trabajo seleccionado?
  - c. Plan tanto general como detallado del Sprint.
  - d. Traducción de User Story a Task y asignación de las mismas.
9. ¿Quién tiene la autoridad de cancelar un Sprint?
  - a. Un Scrum Master que es el que conoce del negocio
  - b. El Development Team ya que son los que saben que velocidad está generando en la construcción y antes de incumplir mejor cancelar.
  - c. Nunca de debe cancelar ya que no da paso a errores en Scrum
  - d. El Product Owner que es encargado de velar por la rentabilidad del proyecto.
10. ¿En cuál de las siguientes actividades se considera una buena oportunidad para realizar Transparencia e inspección?
  - a. Daily Scrum
  - b. Sprint Planning Meeting
  - c. Sprint Retrospective
  - d. En todas las anteriores
11. Si durante la ejecución de un Sprint el Development Team identifica una nueva tarea necesaria para crear el producto potencialmente entregable que no fue considerada en el Sprint Planning Meeting, él debe:
  - a. Cancela el Sprint e inicia iniciar una nueva planificación.
  - b. Solicitar autorización al Product Owner para agregar en el sprint Backlog
  - c. Agregarlas en el Sprint Backlog
  - d. Solicitarle a Scrum Master para agregarla en el sprint Backlog

12. El único rol que puede DEFINIR al Development Team las forma que debe trabajar es:
- El Product Owner
  - EL CEO
  - El Scrum Master
  - Ninguno de los anteriores, el Development Team es Auto-gestionado y ellos deciden por sí mismos.
13. ¿Quién es el responsable de hacer las estimaciones de los elementos del Product Backlog?
- Development Team
  - Scrum Master
  - Scrum Team
  - Product Owner
14. ¿Cuál es el Time-Boxing de un Sprint?
- De 1 a 2 semanas
  - De 1 a 4 semanas
  - Lo que determine el Scrum Team
  - Ninguna de la anteriores.
15. ¿Quién es el responsable de ayudar al Development Team a crear productos de alto Valor?
- Producto Owner
  - El Stakeholder
  - Scrum Master
  - Un Líder técnico
16. En Scrum cuales Elementos son considerados como PBI dentro de un Product Backlog
- EPIC – User Story
  - Mejoras
  - Características y User Story
  - Funcionalidades y EPIC
17. ¿Según Scrum cuál es el tamaño ideal de un Development Team?
- De 2 a 9 personas
  - De 3 a 5 personas
  - De 3 desarrolladores, un ingeniero de pruebas y un diseñador
  - De 3 a 9 personas
18. Durante el sprint Review el Product Owner proyecta las fechas de finalización probable en el tiempo basándose en el progreso obtenido hasta la fecha.
- Verdadero
  - Falso

19. Al definir la prioridad de un Product Backlog, varios roles pueden intervenir, pero ¿Quién es el responsable final de definir la prioridad?
- a. Product Owner
  - b. Scrum master
  - c. Stakeholder Meeting
  - d. Development Team
20. ¿Cuál de las siguientes formas el Scrum Master colabora con un Product Owner? (múltiples respuestas)
- a. Entender las practicas agiles
  - b. Encontrar técnicas para administrar el Product Backlog
  - c. Enseñar al Scrum Team a crear PBI del Product Backlog
  - d. Entender la planeación de un proyecto en un entorno empírico.
21. ¿el termino refinamiento (Grooming), a que hace referencia?
- a. Preparación inicial del Product Backlog
  - b. Añadir detalles, estimación y orden a los elementos del Product Backlog
  - c. Es cumplir que el Product Backlog y el Sprint Backlog cumplan con las 3 características de la agilidad (transparencia, inspección, adaptación)
  - d. Reorganizar al Scrum Team para alcanzar el objetivo.
22. ¿Cuál de los siguientes elementos corresponde a una “entrada” para el Sprint Planning Meeting?
- a. El último incremento del producto
  - b. El Sprint Backlog del anterior Sprint
  - c. La interpretación del Burn-Down
  - d. El Product Backlog
23. ¿El Scrum Master influye en el Development Team, al realizar las estimaciones de las Task, ayudando a entender y aclarando detalles de las User Story?
- a. Verdadero
  - b. Falso
24. ¿De los siguientes roles quien debe participar en el Sprint Retrospective? (más de una respuesta correcta)
- a. Product Owner
  - b. Scrum Master
  - c. Development Team
  - d. Cualquier involucrado en la definición del Sprint Goal
25. ¿Cuál de los siguientes aspectos no pertenecen al manifiesto Agile?
- a. Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan
  - b. Colaboración con el cliente sobre negociación contractual
  - c. Software funcionado sobre documentación extensiva
  - d. Procesos y herramientas sobre individuos e interacciones.

26. ¿Está totalmente prohibido que el Product Owner asista al Daily Scrum?
- Verdadero
  - Falso
27. Se trata de una reunión restringida a un Time-Boxing de cuatro horas para Sprints de un mes.
- Reunión de Inicio del Proyecto
  - Sprint Review
  - Daily Scrum
  - Sprint Retrospective
28. ¿Quién determina cuándo es apropiado actualizar el Sprint Backlog durante un Sprint?
- El director del proyecto
  - El Scrum Team
  - El Development Team
  - El Product Owner
29. ¿Qué ocurre cuando el Sprint se cancela?
- El Scrum Team se disuelve inmediatamente
  - La Sprint Backlog completa se vuelve a poner en el Product Backlog
  - Los elementos completados en el Sprint Backlog se evalúan para una liberación y elementos incompletos se descartan
  - Los elementos completados en el Sprint Backlog se evalúan para una liberación y los elementos incompletos se ponen de nuevo en el Product Backlog.
30. ¿Cuál es la principal diferencia entre el Product Backlog y el Sprint Backlog?
- El Product Backlog es igual a Sprint Backlog
  - El Product Backlog es un subconjunto del Sprint Backlog
  - El Sprint Backlog es un subconjunto del Product Backlog
  - El Sprint Backlog es la responsabilidad del Product Owner
31. Una historia de usuario tiene las siguientes características:
- Todas
  - Las ayuda a definir el Product Owner
  - Siempre se descompone en tareas
  - Tienes criterios de aceptación
32. Si dos equipos de desarrollo, "Development Team", trabajan en el mismo producto, ¿tienen diferentes Product Backlog?
- No
  - Si

33. De las siguientes definiciones cual es cierta.
- a. Toda Historia de Usuario es una Épica
  - b. Una Historia de Usuario de puede descomponer en Épicas
  - c. Una Historia de Usuario se implementa en un Sprint
  - d. Toda Épica es una historia de usuario, pero demasiado grande para materializarse dentro de un Sprint.
34. ¿Cuál es la secuencia más común en un ciclo de vida de Scrum?
- a. Reunión Diaria, Sprint Planificación, Sprint Retrospectiva, Sprint Revisión
  - b. Sprint Planificación, Reunión Diaria, Sprint Retrospectiva, Sprint Revisión
  - c. Ninguna
  - d. Sprint Planificación, Reunión Diaria, Sprint Revisión, Sprint Retrospectiva
35. Dos Historias de Usuario, "User Stories", que forman parte del mismo Sprint, ¿Deben tener la misma definición de done, "Definición of Done DoD"?
- a. Si
  - b. No
36. Los criterios de aceptación y DoD (Definición of Done) de un incremento de un producto son:
- a. Un incremento del producto se acepta si el Producto potencialmente entregable superan la definición de hecho el "DoD"
  - b. Todas
  - c. Un Proyecto se acepta si todos los incrementos de producto cumplen con los criterios de aceptación de las User Story
  - d. Una Historia de Usuario, "User Story", se acepta si todas las tareas de esa historia de usuario superan los criterios de aceptación
37. ¿Cómo deben ordenarse los elementos (PBI) en un Product Backlog?
- a. Alfabéticamente es el orden del Product Backlog.
  - b. Primero por la necesidad del negocio y luego cronológicamente por fecha de solicitud original de negocios.
  - c. Por prioridad e importancia para el negocio en primer lugar. Los elementos que se traducen en mayor retorno de la inversión y que cuentan con una mayor claridad, deben ser priorizados en primer lugar.
  - d. Cronológicamente por fecha de solicitud del negocio.
38. ¿Qué reunión termina un Sprint?
- a. Reunión de Stakeholder
  - b. Reunión diaria de Standup
  - c. Reunión de revisión de Sprint
  - d. Reunión retrospectiva del Sprint
39. ¿Qué actividad asegura la entrega temprana de alto valor?
- a. Realizar Standup Diario
  - b. Crear una lista priorizada Product Backlog
  - c. Enviar los entregables
  - d. Tener una reunión retrospectiva del Sprint

40. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones no es cierta con respecto al Sprint Backlog?  
(Múltiples respuestas)
- a. El Scrum Master puede modificar el Sprint Backlog durante el Sprint
  - b. Hace visible todo el trabajo que el equipo de desarrollo identifica como necesario para satisfacer el objetivo del producto
  - c. Define el trabajo que el Development Team llevara a cabo para convertir elementos del Product Backlog en un incremento del producto durante un Sprint
  - d. Es un plan de detalle con un nivel de detalle suficiente como para que los cambios en el progreso pueden ser entendidos en el Scrum Diario