

Scrum Foundations Professional Certificate (SFPC)

Examen de Ejemplo v012018

1. ¿Cuál es el time box para un Sprint?

- a) 4 horas siempre.
- b) 15 minutos.
- c) Depende del producto, proyecto o servicio.
- 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.

2. El Scrum Master es el responsable de asegurar que Scrum es entendido y adoptado

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

Justificación: El Scrum Master es responsable de guiar al Equipo de Desarrollo en entornos organizacionales en los que Scrum aún no ha sido adoptado y entendido por completo.

3. ¿Cuál de los siguientes es un valor del Manifiesto Ágil?

- 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 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.

4. ¿Quién es el encargado de enseñar al equipo que debe permanecer dentro de los time-box en la Retrospectiva del Sprint?

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

Respuesta: d

Justificación: El Scrum Master facilitar todos los eventos de Scrum según se requiera o necesite, incluyendo la Retrospectiva del Sprint, durante la cual, se debe asegurar que se mantenga dentro del time-box establecido para la reunión.

5. Los Scrum Masters se aseguran que el Equipo Scrum trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

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.

6. Todos los Sprint 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.

7. ¿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 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.

8. ¿El Scrum Master o Product Owner tienen el control sobre el desempeño del equipo de desarrollo?

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

Respuesta: d

Justificación: Los Equipos de Desarrollo son auto-organizados. Nadie (ni siquiera el Scrum Master ni el Product Owner) indica al Equipo de Desarrollo cómo convertir elementos de la Lista del Producto en Incrementos de funcionalidad potencialmente desplegables.

9. Scrum prescribe cuatro eventos formales que están contenidos dentro del Sprint, estos enfocados en la inspección y adaptación del desarrollo del producto. Los eventos son:

- 1. Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting)
 - 2. Revisión del Sprint (Sprint Review)
 - 3. Scrum Diario (Daily Scrum)
 - 4. Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)
- a) Solo 1 y 2.
 - b) Solo 1, 2 y 3.
 - c) Solo 1, 2 y 4.
 - d) Todas las opciones.

Respuesta: d

Justificación: Los Sprints contienen los siguientes cuatro eventos formales: en la Planificación del Sprint (Sprint Planning), los Scrums Diarios (Daily Scrums), la Revisión del Sprint (Sprint Review), y la Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective).

10. ¿Cuándo comienza el segundo Sprint?

- a) Inmediatamente después del primer sprint.
- b) Cuando el CEO decide.
- c) Cuando el 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.

11. ¿Quién y cuándo presenta al cliente el Demo del producto?

- a) Scrum Master, Sprint Retrospective.
- b) Product Owner, El refinamiento.
- c) Development Team, Daily Meeting
- d) Development Team, Sprint Review.

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.

12. De acuerdo a la Guía oficial de Scrum (Scrum Guide). ¿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. La esencia de Scrum es un pequeño equipo de personas y se caracteriza por ser un equipo altamente flexible y adaptativo.

13. ¿Quién tiene el primer contacto con el cliente para los asuntos de conocer los requerimientos del producto?

- a) Equipo de Desarrollo y Product Owner.
- b) Equipo de Desarrollo.
- c) Scrum Team.
- d) El Product Owner.

Respuesta: d

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.

14. ¿El Scrum Master es un líder que está al servicio del Equipo Scrum?

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

Justificación: El Scrum Master es un líder que está al servicio del Equipo Scrum. El estilo de liderazgo preferido en Scrum es el de "liderazgo servicial", el cual enfatiza el logro de resultados, centrándose en las necesidades del Equipo Scrum.

15. 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 Equipo Scrum.
 - 4. Adicionar o Remover Miembros al Team.
-
- a) 1, 2, 3.
 - b) 2 y 3.
 - c) 1 y 2.
 - d) Todas.

Respuesta: c

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.

16. Guiar al Equipo de Desarrollo en ser auto organizado y multifuncional es una forma de dar servicio de qué rol.

- a) Scrum Master.
- b) Product Owner.
- c) Equipo de Desarrollo.
- d) Gerente de TI.

Respuesta: a

Justificación: El Scrum Master brinda servicios al Equipo de Desarrollo de varias formas, incluyendo guiarlo en ser auto-organizados y multifuncionales. Tener equipos multifuncionales y auto-organizados permite al grupo adaptarse y administrar los trabajos en curso y algunos problemas menores o cambios sin tener que obtener el apoyo o la experiencia de miembros fuera del equipo.

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

- a) La gestión y asegurar que el trabajo cumpla con los compromisos con los interesados.
- b) Coaching y Mentoring al Team.
- c) Mantener a los interesados sin intervención en el desarrollo.
- d) La gestión del equipo como el Gerente del Proyecto.

Respuesta: b

Justificación: El Scrum Master es el “líder servicial” del Equipo Scrum y es quien modera y facilita las interacciones del equipo como coach, mentor y motivador del mismo. El Scrum Master es responsable de asegurarse que el equipo tenga un ambiente de trabajo productivo protegiéndolo de influencias externas, eliminando todos los obstáculos y haciendo que se cumplan los principios, aspectos y procesos de Scrum.

18. 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.

19. ¿Cuáles podrían ser los sinónimos de Scrum?

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

20. El Sprint Backlog es el Product Backlog dividido en entregas.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: b

Justificación: El Sprint Backlog es 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. El Sprint Backlog es una predicción hecha por el Equipo de Desarrollo acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento "Terminado".

21. ¿Scrum es un marco de trabajo por el cual las personas pueden acometer problemas complejos adaptativos?

- a) Verdadero.
- b) Falso.

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.

22. 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.

23. 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.

24. Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. Existen en la Guía de Scrum pilares que soportan toda la implementación del control de procesos empírico. Seleccione el (los) adecuados.

- a) Transparencia.
- b) Inspección.
- c) Adaptación.
- d) Todas las anteriores.

Respuesta: d

Justificación: En Scrum, las decisiones se basan en la observación y la experimentación en vez de la planificación inicial detallada. Los tres pilares principales que soportan toda la implementación del control de procesos empírico son: transparencia, inspección y adaptación. La transparencia permite que todas las facetas de cualquier proceso de Scrum sean observadas por cualquiera. Esto promueve un flujo de información fácil y transparente en toda la organización y crea una cultura de trabajo abierta. La inspección en Scrum se representa mediante el uso de un Tablero Scrum común y otros radiadores de información que muestran el progreso del Equipo Scrum en completar las tareas del sprint actual. La inspección y aprobación de los entregables por parte del Product Owner y el cliente en el Sprint Review. La adaptación se da cuando el equipo principal de Scrum y los interesados aprenden mediante la transparencia y la inspección, y después se adaptan al hacer mejoras en el trabajo que llevan a cabo.

25. ¿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 da servicio al Equipo de Desarrollo de varias formas, incluyendo guiar al Equipo de Desarrollo en entornos organizacionales en los que Scrum aún no haya sido adoptado y entendido por completo. Además, el Scrum Master lidera y guía a la organización en la adopción de Scrum y ayudar a los empleados e interesados a entender y llevar a cabo Scrum correctamente.

26. ¿Qué significa que un evento tiene un time-box?

- 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.

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

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

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.

28. ¿Cuáles son los roles que se asignan a los integrantes de 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.

29. De acuerdo a la Guía oficial de Scrum, Scrum Guide. Un equipo de Scrum (Scrum Team) está conformado por:

- a) Dueño de Producto (Product Owner).
- b) Equipo de Desarrollo (Development Team).
- c) Un Scrum Master.
- d) Todos los anteriores.

Respuesta: d

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

30. 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.

31. La sentencia: “Scrum no reconoce sub-equipos en los equipos de desarrollo, no importan los dominios particulares que requieran ser tenidos en cuenta, como pruebas o análisis de negocio, no hay excepciones a esta regla”. significa:

- a) Deben existir Tester nombrados en el Equipo de Desarrollo.
- b) Deben Existir Arquitectos nombrados en el Equipo de Desarrollo.
- c) No deben existir sub-equipos dentro del Equipo.
- d) El Scrum Master será el que asigne los sub-equipos del equipo de desarrollo.

Respuesta: c

Justificación: La responsabilidad recae en el Equipo de Desarrollo como un todo, por lo que no deben existir sub-equipos en los Equipos de Desarrollo. Scrum no reconoce sub-equipos en los equipos de desarrollo, no importan los dominios que requieran tenerse en cuenta, como pruebas, arquitectura, operaciones o análisis de negocio.

32. El tamaño óptimo del Equipo de Desarrollo es lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar una cantidad de trabajo, esto significa:

- a) Debe ser menos a 3 integrantes.
- b) Debe ser mayor a 9 integrantes.
- c) Debe ser entre 3 y 9 integrantes.
- d) Debe ser de 6 integrantes siempre.

Respuesta: c

Justificación: Tener menos de tres miembros en el Equipo de Desarrollo reduce la interacción y resulta en ganancias de productividad más pequeñas. Los Equipos de Desarrollo más pequeños podrían encontrar limitaciones en cuanto a las habilidades necesarias durante un Sprint, haciendo que el Equipo de Desarrollo no pudiese entregar un Incremento que potencialmente se pueda poner en producción. Tener más de nueve miembros en el equipo requiere demasiada coordinación. Los grandes Equipos de Desarrollo generan demasiada complejidad como para que un proceso empírico les sea de utilidad.

33. ¿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.

34. ¿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, por lo general 7 - 8 horas por día.

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.

35. ¿Cuál de los siguientes son bucles de retroalimentación Scrum?

- a) Daily Meeting.
- b) Sprint Review.
- c) Sprint Restrospective.
- 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).

36. Un proyecto puede tener dos Product Owner y dos Scrum Masters para facilitar las entregas y las reuniones sean más efectivas.

- a) Si.
- b) No.

Respuesta: b

Justificación: El Equipo Scrum de un proyecto consiste solamente de un Product Owner y un Scrum Master.

37. Facilitar la Inspección y la Adaptación es un rol principal de:

- a) Product Owner.
- b) Scrum Master.
- c) Equipo de Desarrollo.
- d) Director del Producto.

Respuesta: b

Justificación: El Scrum Master facilitar todos los eventos de Scrum según se requiera o necesite, incluyendo el Scrum Diario, la cual es una reunión clave de inspección y adaptación.

38. El marco de trabajo Scrum consiste en:

- 1. Los Equipos Scrum.
 - 2. Roles.
 - 3. Eventos.
 - 4. Artefactos y reglas.
-
- a) Solo 1 y 2.
 - b) Solo 1, 2 y 3.
 - c) Solo 1, 2 y 4.
 - d) Todas las opciones.

Respuesta: d

Justificación: El marco de trabajo Scrum consiste en los Equipos Scrum y sus roles, eventos, artefactos y reglas asociadas. Cada componente dentro del marco de trabajo sirve a un propósito específico y es esencial para el éxito de Scrum y para su uso.

39. Scrum es _____ para el desarrollo y el mantenimiento de productos complejos.

- a) Un modelo.
- b) Un marco de referencia.
- c) Un estándar de facto.
- d) Una buena práctica.

Respuesta: b

Justificación: Scrum es un marco de trabajo para desarrollar, entregar y mantener productos complejos.

40. Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto es una responsabilidad de:

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

Respuesta: c

Justificación: El Dueño de Producto es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product Backlog). La gestión de la Lista del Producto incluye expresar claramente los elementos de la Lista del Producto.

41. ¿Los roles de Dueño de Producto y Scrum Master cuentan en el cálculo del tamaño del equipo?

- a) Si, ellos cuentan en el cálculo del tamaño del equipo siempre y cuando estén contribuyendo a trabajar en la Lista de Pendientes de Sprint (Sprint Backlog).
- b) Si, así no contribuyan en la Lista de Pendientes de Sprint (Sprint Backlog).
- c) No forman parte del cálculo del tamaño de Equipo de Desarrollo.
- d) El equipo de desarrollo debe ser de 9 asistentes máximo incluyendo al Scrum Master y el Product Owner.

Respuesta: a

Justificación: Los roles de Dueño de Producto y Scrum Master no cuentan en el cálculo del tamaño del equipo a menos que también estén contribuyendo a trabajar en la Lista de Pendientes de Sprint (Sprint Backlog).

42. Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum es una responsabilidad de:

- a) Dueño de Producto (Product Owner).
- b) Equipo de Desarrollo (Development Team).
- c) El Scrum Master.
- d) Todos los anteriores.

Respuesta: c

Justificación: El Scrum Master da servicio a la organización de varias formas, incluyendo liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum.

43. El Sprint es el corazón de Scrum. Durante el Sprint:

- a) No se deben realizar cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint.
- b) Los objetivos de calidad no se deben disminuir.
- c) El alcance puede ser clarificado y renegociado entre el Dueño de Producto y el Equipo de Desarrollo a medida que se va aprendiendo más.
- d) Todas las anteriores.

Respuesta: d

Justificación: Durante el Sprint no se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint (Sprint Goal). Los objetivos de calidad no disminuyen y, el alcance puede clarificarse y renegociarse entre el Dueño de Producto y el Equipo de Desarrollo a medida que se va aprendiendo más.

44. Los Sprint están limitados en tiempo. De acuerdo a la guía oficial ese tiempo es:

- a) Un mes calendario.
- b) Una semana.
- c) Dos semanas máximo.
- d) Tres semanas máximo.

Respuesta: a

Justificación: El corazón de Scrum es 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. Cada Sprint puede considerarse un proyecto con un horizonte no mayor de un mes. Al igual que los proyectos, los Sprints se usan para lograr algo.

45. De acuerdo a Scrum Guide un Sprint se puede cancelar si:

- a) El Objetivo del Sprint llega a quedar obsoleto.
- b) El Equipo de desea trabajar en el Sprint.
- c) El Product Owner renuncio a la compañía.
- d) El Scrum Master decide crear un Equipo de desarrolla más eficiente.

Respuesta: a

Justificación: Un Sprint se cancelaría si el Objetivo del Sprint llega a quedar obsoleto. Esto podría ocurrir si la compañía cambia la dirección o si las condiciones del mercado o de la tecnología cambian. En general, un Sprint debería cancelarse si no tuviese sentido seguir con él dadas las circunstancias. Sin embargo, debido a la corta duración de los Sprints, su cancelación rara vez tiene sentido.

RESPUESTAS

1. c
2. a
3. b
4. d
5. a
6. b
7. b
8. d
9. d
10. a
11. d
12. a
13. d
14. a
15. c
16. a
17. b
18. b
19. a
20. b
21. a
22. b
23. b
24. d
25. b
26. b
27. a
28. e
29. d
30. b
31. c
32. c
33. c
34. d
35. d
36. b
37. b
38. d
39. b
40. c
41. a
42. c
43. d
44. a
45. 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/>