

Scrum Product Owner Professional Certificate (SPOPC)

Preguntas de Apoyo V092021

1. Un equipo de desarrollo (developers) ha estado trabajando durante varios Sprints. El Product Owner comparte su plan para las siguientes iteraciones. Este es un plan de alto nivel que describe como es probable que el producto crezca. ¿A cuál artefacto se refiere el Product Owner?
 - a) Sprint Backlog
 - b) Product Backlog
 - c) El mapa de ruta del Producto (Product Roadmap)
 - d) El Acta del Proyecto (Project Charter)

2. ¿Qué cosa es la más importante en cualquier proyecto Scrum?
 1. Equipos Scrum auto-gestionados
 2. Jerarquías claras dentro del equipo Scrum
 3. Equipos Scrum multi-funcionales
 4. Comunicación
 - a) 1, 2, 3 y 4
 - b) 1, 3 y 4
 - c) 1 y 4
 - d) 1, 2 y 3

3. ¿Cuál de las siguientes no es una responsabilidad del Product Owner?
 - a) Maximizar el valor del producto resultante
 - b) Realizar la Daily Scrum Meeting
 - c) Desarrollar y comunicar el objetivo del producto
 - d) Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog

4. ¿Las siguientes son responsabilidades o actividades del Product Owner?
1. Expresar claramente los elementos del Product Backlog.
 2. Ordenar los elementos en el Product Backlog.
 3. Entender y practicar la agilidad.
- a) Solo 1 y 2.
b) Solo 2 y 3.
c) Solo 1 y 3.
d) Todas.
5. ¿Cuál de los siguientes enunciados es CIERTO con respecto a los Project Charter en Scrum?
- a) Es contractual fijando la triple restricción (tiempo-costos-alcance).
 - b) Establece una línea base de entendimientos y conexión entre el equipo y los interesados.
 - c) En la guía de Scrum no se encuentra la definición de Project Charter.
 - d) El Project Charter da al Project Manager la autoridad necesaria.
6. La liberación (release) de un producto terminado (DoD) es responsabilidad del:
- a) Scrum Master
 - b) Product Owner
 - c) Scrum Team.
 - d) Developers.
7. ¿En equipos pequeños, el Scrum Master puede asumir también el rol del Product Owner?
- a) Verdadero.
 - b) Falso.

8. ¿Quiénes son los involucrados en la definición del Sprint Goal?
- a) Developers y Scrum Master.
 - b) Scrum Team.
 - c) Scrum Master y el Product Owner.
 - d) El Product Owner y el Developers.
9. ¿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 del negocio.
 - 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.
10. La definición de terminado ("DoD" Definition of Done), y los criterios de aceptación, son:
- a) Definidos por el Development Team.
 - b) Deben ser lo mismo.
 - c) Los define el Scrum Master y el Development Team.
 - d) Son conceptos diferentes.
11. El Product Owner debe participar en el Daily Meeting:
- a) Verdadero.
 - b) Falso.

12. ¿Quién es responsable de mantener a los stakeholders informados sobre el progreso del desarrollo del producto o servicio en Scrum?
- a) El líder de los Developers.
 - b) Project Manager.
 - c) Product Owner.
 - d) Scrum Master.
13. En un Sprint de un mes, el Daily Standup Meeting tiene una duración máxima de:
- a) 10 minutos
 - b) 20 minutos
 - c) Lo que decida el Scrum Master
 - d) Ninguna
14. En un Sprint corto tiene más riesgo que un Sprint largo.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
15. El Sprint Planning tiene algunas características, define cuál es la CORRECTA:
- a) Siempre su duración máxima es de 8 horas.
 - b) El Sprint Planning tiene un máximo de duración de ocho horas para un Sprint de un mes. Para Sprints más cortos, el evento es usualmente más corto.
 - c) La lidera el Product Owner.
 - d) Participa el cliente.

16. ¿Cuál es la secuencia más común en un ciclo de vida de Scrum?
- a) Daily Scrum, Sprint Planning, Sprint Retrospective, Sprint Review.
 - b) Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Retrospective, Sprint Review.
 - c) Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective.
 - d) Ninguna.
17. El Product Owner...
- a) Participa en la Daily Scrum o reunión diaria.
 - b) Participa en la reunión de cierre del Sprint.
 - c) Participa en el Sprint Planning Meeting.
 - d) Ninguna de las anteriores.
18. ¿Scrum recomienda la creación de sub-equipos en el Development Team como pruebas o análisis de negocio (BA), esto quién debe hacerlo?
- a) El Product Owner.
 - b) El Scrum Master.
 - c) El área de Recurso Humano.
 - d) Scrum no reconoce sub-equipos en los Developers.
19. El Backlog Refinement Meeting o reunión de refinamiento en Sprints de un mes, tiene una duración de:
- a) 4 horas máximo.
 - b) La suma de las reuniones deben durar entre un 5 % y 10 %, de la duración total del proyecto.
 - c) La suma de las reuniones deben durar entre un 8 % y 10 %, de la duración total del Sprint.
 - d) Ninguna.

20. Actualmente está trabajando para una empresa que está creando una aplicación para responder a las solicitudes de los usuarios. Dada la importancia de este proyecto, se debería asignar:
- a) Dos Product Owners.
 - b) Sólo se recomienda un Product Owner.
 - c) Un Product Owner y dos Scrum Masters.
 - d) Se recomienda que el Scrum Master haga el trabajo del Product Owner.
21. ¿Qué técnica se utiliza para estimar en Scrum?
- a) Estimaciones asignadas por el Scrum Master.
 - b) Estimaciones grupales.
 - c) Todas.
 - d) Ninguna.
22. Si dos equipos de desarrollo, trabajan en el mismo producto, ¿tienen diferentes Product Backlogs?
- a) Si.
 - b) No.
23. ¿La suma de todo lo realizado en todos los Sprint Backlog es idéntico al Product Backlog?
- a) Verdadero
 - b) Falso

24. Los Developers:
- a) Participan en la Daily Scrum.
 - b) Participan en la reunión de levantamiento de requerimientos.
 - c) Participan en el Kick-Off del proyecto.
 - d) Ninguna de las anteriores.
25. En Scrum, se debe esperar la finalización del Sprint para entregar un Increment siempre a los interesados.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
26. Una User Story tiene las siguientes características:
- a) Las ayuda a definir el Product Owner.
 - b) Siempre se descompone en tareas.
 - c) Tiene criterios de aceptación.
 - d) Todas las anteriores.
27. El Product Owner, estima las User Stories.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
28. ¿Es verdad que solo el Product Owner tiene la autoridad para cancelar el Sprint si y solo si con la influencia de los interesados?
- a) Si.
 - b) No.

29. El Product Backlog, se suele dividir en:
- a) El Product Backlog nunca está completo.
 - b) Cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita.
 - c) Evoluciona a medida que el producto se va completando.
 - d) Todas.
30. Un _____ se crea durante la primera mitad de la reunión de la Sprint Planning y un _____ se crea durante la segunda mitad de la reunión de Sprint Planning.
- a) Product Backlog, Sprint Backlog.
 - b) La cartera de productos, colección de tareas.
 - c) Sprint Goal, Sprint Backlog.
 - d) Burndown chart, Pila del Sprint.
31. ¿Cuál es la principal diferencia entre el Product Backlog y el Sprint Backlog?
- a) El Product Backlog es igual a Sprint Backlog.
 - b) El Product Backlog es un subconjunto del Sprint Backlog.
 - c) El Sprint Backlog es un subconjunto del Product Backlog.
 - d) El Sprint Backlog es la responsabilidad del Product Owner.
32. ¿Qué ocurre cuando el Sprint se cancela?
- a) El Scrum Team se disuelve inmediatamente.
 - b) El Sprint Backlog completo se vuelve a poner en el Product Backlog.
 - c) Los elementos completados en el Sprint Backlog se evalúan para una liberación y elementos incompletos se descartan.
 - d) Los elementos completados en el Sprint Backlog se evalúan para una liberación y los elementos incompletos se ponen de nuevo en el Product Backlog.

33. ¿Quién determina cuándo es apropiado actualizar el Sprint Backlog durante un Sprint?
- a) El Project Manager.
 - b) El Scrum Team.
 - c) Los Developers.
 - d) El Product Owner.
34. El Sprint Goal se selecciona antes de crear el Sprint Backlog.
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
35. ¿En cuál de los siguientes casos se podría cancelar un Sprint?
- 1. Si el Development no lograra cumplir con los objetivos que se planteó para el Sprint.
 - 2. Si cambian las condiciones del mercado o de la tecnología, haciendo que el objetivo del Sprint se vuelva obsoleto.
 - 3. Nunca debe ser cancelado, su corta duración permite la definición de objetivos alcanzables y hace que la cancelación no tenga sentido.
 - 4. Si cambia el rumbo de la compañía, haciendo que el Sprint Goal quede obsoleto.
- a) Solo la 1.
 - b) Solo la 3.
 - c) 2 y 4.
 - d) 1 y 2.

36. ¿Cuáles son los eventos en Scrum?
- a) Daily Meeting.
 - b) Sprint Retrospective.
 - c) Sprint Review y Sprint Planning.
 - d) Todas las anteriores.
37. ¿El Product Owner es la única persona responsable de gestionar el Product Backlog?
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
38. El propósito de cada Sprint es entregar Incrementos de funcionalidad que potencialmente se puedan poner en producción, y que se ajustan a la Definición de «Done».
- a) Verdadero.
 - b) Falso.
39. El refinamiento es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los elementos del Product Backlog, este:
- a) Usualmente consume no más del 10 % de la capacidad de los Developers.
 - b) Usualmente consume no más del 20 % de la capacidad de los Developers.
 - c) Usualmente consume no más del 30 % de la capacidad de los Developers.
 - d) Usualmente consume no más del 40 % de la capacidad de los Developers.
40. ¿Cuáles son los artefactos en Scrum?
- a) Product Backlog, Sprint Backlog y Product Increment.
 - b) Sprint Backlog, Product Increment y Sprint.
 - c) Product Increment, Product Backlog y User Story.

Respuestas

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 1. | B | 21. | B |
| 2. | B | 22. | B |
| 3. | B | 23. | B |
| 4. | D | 24. | A |
| 5. | C | 25. | B |
| 6. | B | 26. | C |
| 7. | B | 27. | B |
| 8. | B | 28. | B |
| 9. | C | 29. | D |
| 10. | D | 30. | C |
| 11. | B | 31. | C |
| 12. | C | 32. | D |
| 13. | D | 33. | C |
| 14. | B | 34. | A |
| 15. | B | 35. | C |
| 16. | C | 36. | D |
| 17. | C | 37. | A |
| 18. | D | 38. | A |
| 19. | D | 39. | A |
| 20. | B | 40. | 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/>