

**SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)
MOCK EXAM****Examen de Ejemplo v012018**

1. El equipo de desarrollo no debe ser interrumpido durante Sprint. El objetivo del Sprint debe permanecer intacto. Estas son las condiciones que formatean la creatividad, la calidad y la productividad. Basado en esto, ¿Cuál de las siguientes es falsa?
- a) El Product Owner puede ayudar a aclarar u optimizar el Sprint cuando se le es consultado por el equipo de desarrollo.
 - b) El Sprint Backlog y su contenido están completamente formulados en la reunión de planificación de Sprint y no cambian durante el Sprint.
 - c) Como descomposición de los elementos seleccionados del Product Backlog. El Team puede trabajar con el Product Owner para quitar o agregar trabajo si considera que posee más o menos capacidad de lo que esperaba.

Respuesta: b

Justificación: En la Planificación de Sprint (Sprint Planning) el número de elementos de la Sprint Backlog seleccionados para el Sprint depende únicamente del Equipo de Desarrollo. Solo el Equipo de Desarrollo puede evaluar qué es capaz de lograr durante el Sprint que comienza. Durante la Planificación del Sprint, el Equipo Scrum también define un Objetivo del Sprint (Sprint Goal). El Objetivo del Sprint debería lograrse durante el Sprint a través de la implementación del Sprint Backlog y proporciona una guía al equipo de desarrollo de por qué se está construyendo el incremento. Por otro lado, durante el Sprint no se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint y los objetivos de calidad no se disminuyen.

2. Los tres pilares del control empírico del proceso son:

- a) Respeto a las personas, Kaizen, eliminación de residuos.
- b) Planificación, demostración, retrospectiva.
- c) Inspección, transparencia, adaptación.
- d) La transparencia, la eliminación de residuos, Kaizen.

Respuesta: c

Justificación: Los tres pilares principales que soportan el 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.

3. ¿Cuál es la principal forma en que un Scrum Master mantenga el equipo trabajando en su nivel más alto de productividad?

- a) Al facilitar las decisiones del equipo y la eliminación de los impedimentos.
- b) Al asegurar que las reuniones comienzan y terminan en el momento adecuado.
- c) Al mantener un alto valor en las características importantes en el Product Backlog.

Respuesta: a

Justificación: El Scrum Master ayuda al Equipo de Desarrollo mediante la facilitación de los eventos de Scrum según se requiera o necesite, así como también en la eliminación de impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo. Además, motiva los cambios que incrementen la productividad del Equipo.

4. ¿Cuál es la razón principal para que el Scrum Master participe en el Daily Scrum?

- a) Para asegurarse de que cada miembro del equipo responde a las tres preguntas siguiendo en orden hacia la derecha de su compañero de equipo.
- b) Él o ella no tiene que estar allí; él o ella sólo tiene que velar por que el equipo tenga un Scrum Diario.
- c) Para obtener los estados y la información del progreso para informar a la dirección.
- d) Para anotar cualquier cambio en el Sprint Backlog, incluyendo la adición de nuevos elementos, y el seguimiento de los avances en el Burndown.

Respuesta: b

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. El Scrum Diario es una reunión interna del Equipo de Desarrollo. Si otras personas están presentes, el Scrum Master se asegura de que no interrumpan la reunión.

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

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

Respuesta: d

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.

6. ¿Cuánto trabajo debe un equipo hacer a un elemento del Product Backlog seleccionado para un Sprint?

- a) Por mucho que se haya dicho al Product Owner se hará para cada artículo del Product Backlog a conformidad con la definición del hecho.
- b) Como mucho lo que pueda encajar en el Sprint.
- c) Lo mejor que se puede hacer teniendo en cuenta que por lo general es imposible para QA finalizar todas las Pruebas que se necesita para probar la entrega.
- d) Análisis, diseño, construcción, pruebas y documentación.

Respuesta: a

Justificación: 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. Esta misma definición guía al Equipo de Desarrollo en saber cuántos elementos de la Lista de Producto puede seleccionar durante la Planificación del Sprint.

7. El propósito de un Sprint es producir un incremento DONE de producto de trabajo.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

Justificación: 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 “Terminado” actual del Equipo Scrum. Los Equipos de Desarrollo entregan un Incremento de funcionalidad de producto en cada Sprint. 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.

8. Scrum no tiene un rol llamado “Project Manager”

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

Justificación: Los roles existentes en el marco de trabajo de Scrum son: el Equipo Scrum (Scrum Team), que consiste en un Dueño de Producto (Product Owner), el Equipo de Desarrollo (Development Team) y un Scrum Master.

9. Es obligatorio que el incremento del producto sea entregado a producción 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.

10. ¿Un time-box para completar la reunión de Planificación de Sprint es?

- a) 4 horas.
- b) 8 horas para un Sprint mensual. Para Sprints cortos por lo general es más corto.
- c) Cada vez que se realiza un DONE.
- d) Mensual.

Respuesta: b

Justificación: La Planificación de Sprint tiene un máximo de duración de 8 horas para un Sprint de un mes. Para Sprints más cortos el evento es usualmente más corto, por ejemplo, para un Sprint de dos semanas, tiene un time-box de 4 horas.

11. ¿Qué afirmación describe mejor el Sprint Review?

- a) Se trata de una revisión de las actividades del equipo durante el Sprint.
- b) Es cuando el Equipo Scrum y las partes interesadas inspeccionan el resultado del Sprint y se consulta qué se hará en el próximo Sprint.
- c) Es un demo al final del Sprint para cada persona en la organización para proporcionar información sobre el trabajo realizado.
- d) Se utiliza para felicitar al equipo si se hizo lo que se comprometió a hacer, o para castigar al equipo si no cumplió con sus compromisos.

Respuesta: b

Justificación: Al final del Sprint se lleva a cabo una Revisión de Sprint para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario. Durante la Revisión de Sprint, el Equipo Scrum y los interesados colaboran acerca de lo que se hizo durante el Sprint. Los asistentes colaboran para determinar las siguientes cosas que podrían hacerse para optimizar el valor. Se trata de una reunión informal, que tiene como objetivo facilitar la retroalimentación de información y fomentar la colaboración.

12. Durante el Daily Scrum, el papel del Scrum Master es:

- a) Liderar las discusiones del Team.
- b) Asegúrese de que las 3 preguntas han sido contestadas.
- c) Gestionar la reunión de manera que cada miembro del equipo tenga la oportunidad de hablar.
- d) Enseñar al Equipo de Desarrollo a mantener el Daily Scrum dentro el time-box de 15 minutos.

Respuesta: d

Justificación: En el Scrum Diario (Daily Scrum) 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. El Scrum Diario es una reunión interna del Equipo de Desarrollo. Si otras personas están presentes, el Scrum Master se asegura de que no interrumpan la reunión.

13. Los miembros del Team se deben cambiar:

- a) Cada Sprint para promover el aprendizaje compartido.
- b) Nunca, ya que reduce la productividad.
- c) Según sea necesario, teniendo en cuenta una reducción a corto plazo de la productividad.
- d) Del mismo modo que lo haría en cualquier equipo de proyectos sin fijar atención especial en los cambios en la productividad.

Respuesta: c

Justificación: Uno de los principales objetivos de un equipo auto-organizado es mantener la estabilidad de los miembros del equipo durante la duración del proyecto al no cambiar los miembros, a menos que sea inevitable.

14. ¿Qué enunciado describe mejor la responsabilidad de un Product Owner?

- a) Optimizar el valor del trabajo que el equipo realiza.
- b) Dirigir el equipo.
- c) La gestión del proyecto y asegurar que el trabajo cumpla con los compromisos con los grupos de interés.
- d) Mantener las partes interesadas al tanto.

Respuesta: a

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 optimizar el valor del trabajo que el Equipo de Desarrollo realiza.

15. Cuando varios equipos están trabajando juntos, cada equipo debe mantener un Product Backlog por separado.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: b

Justificación: A menudo, varios Equipos Scrum trabajan juntos en el mismo producto. Para describir el trabajo a realizar sobre el producto se utiliza una única Lista de Producto (Product Backlog). En ese caso podría emplearse un atributo de la Lista de Producto para agrupar los elementos.

16. ¿Cuándo un Sprint termina?

- a) Cuando todos los elementos del Product Backlog cumplen con su definición de done.
- b) Cuando el Product Owner dice que es done.
- c) Cuando se hayan completado todas las tareas.
- d) Cuando el time-box expire.

Respuesta: d

Justificación: El Sprint, es un bloque de tiempo de un mes o menos el cual termina cuando su time-box expira y se crea un incremento de producto “Terminado” utilizable y potencialmente desplegable.

17. Durante un Sprint, un equipo determina que no será capaz de terminar el Forecast completo. ¿Quién debe estar presente para revisar y ajustar al trabajo Sprint seleccionado?

- a) El Scrum Master, el director del proyecto y el Team.
- b) El Product Owner y el Development Team.
- c) El Product Owner y todos los Stakeholders.
- d) El Development Team.

Respuesta: b

Justificación: En la reunión de Revisión de Sprint:

- El Dueño de Producto explica qué elementos de la Lista de Producto se han “Terminado” y cuales no se han “Terminado, por otro lado.
- El Equipo de Desarrollo hace una demostración del trabajo que ha “Terminado” y responde preguntas acerca del Incremento.
- El Dueño de Producto habla acerca de la Lista de Producto en su estado actual. Proyecta objetivos probables y fechas de entrega en el tiempo basándose en el progreso obtenido hasta la fecha (si fuera necesario).

18. ¿Por qué se realiza el Daily Scrum a la misma hora y en el mismo lugar?

- a) El lugar puede ser olvidado.
- b) La consistencia reduce la complejidad.
- c) El Product Owner lo exige.
- d) Las salas de reunión son difíciles de reservar y esto permite que se puedan solicitar con antelación otros lugares.

Respuesta: b

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

19. ¿Cuándo muchos equipos están trabajando en un solo producto, ¿Cuál de las siguientes mejor describe la definición de “Done”?

- a) Cada equipo define y utiliza el propio. Las diferencias se discuten y se reconcilia durante un Sprint refuerzo.
- b) Cada equipo utiliza el propio, solo que debe hacer su definición clara a todos los demás equipos para que las diferencias sean conocidas.
- c) Todos los equipos deben de tener una definición de “Done” que hace su trabajo combinado potencialmente entregable.
- d) Es relativo.

Respuesta: c

Justificación: Si hay múltiples Equipos Scrum trabajando en la entrega del sistema o producto, los Equipos de Desarrollo en todos los Equipos Scrum deben definir en conjunto la definición de “Terminado”.

20. El equipo debe tener todas las habilidades necesarias para:

- a) Completar el proyecto según lo estimado cuando la fecha y costo están comprometidos con el Product Owner.
- b) Hacer todo el trabajo del proyecto, pero no los tipos de pruebas que requieren competencias específicas, herramientas y entornos.
- c) Construir los elementos del Product Backlog que se han seleccionado, en un incremento de la funcionalidad del producto potencialmente entregable.

Respuesta: c

Justificación: Los Equipos de Desarrollo son multifuncionales, y como equipo deben contar con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto, por lo que dentro del equipo multifuncional, es importante contar con las habilidades necesarias para llevar a cabo actividades del proyecto, aunque en ocasiones los Equipos de Desarrollo podrían encontrar limitaciones en cuanto a las habilidades necesarias durante un Sprint, por ejemplo en pruebas, control de calidad, herramientas y entornos de pruebas.

21. Los miembros del equipo son propietarios de los elementos del Sprint Backlog:

- a) En la reunión de planificación de Sprint se delega la propiedad.
- b) Nunca. Todos los elementos del Sprint Backlog del Sprint son "Propiedad" de todo el equipo a pesar de que cada miembro del equipo tenga un Done de manera individual.
- c) Cada vez que un miembro del equipo tenga la capacidad para más trabajo.
- d) Durante el Daily Scrum se discute quien será el propietario.

Respuesta: b

Justificación: 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". El Sprint Backlog es propiedad del Equipo de Desarrollo, no de sus miembros.

22. ¿Quién tiene la última palabra en el orden del Product Backlog?

- a) El Stakeholder.
- b) El Team.
- c) El Scrum Master.
- d) El Product Owner.
- e) El CEO.

Respuesta: d

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 ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible.

23. ¿Sobre qué tipo de control de procesos se basa Scrum?

- a) Empírico.
- b) Híbrido.
- c) Definido.
- d) Complejo.

Respuesta: a

Justificación: Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

En Scrum, las decisiones se basan en la observación y la experimentación en vez de la planificación inicial detallada. El control del proceso empírico se basa en las tres ideas principales de la transparencia, inspección y adaptación.

24. Una organización ha decidido adoptar Scrum, pero la gerencia quiere cambiar los términos para ajustarse a la terminología ya utilizada. ¿Qué es probable que suceda si se hace esto?

- a) Sin un nuevo vocabulario como un recordatorio del cambio, solo un cambio muy pequeño en realidad podría suceder.
- b) La organización no podrá entender lo que ha cambiado con Scrum y las ventajas de Scrum se pueden perder.
- c) La gerencia se puede sentir menos ansiosa.
- d) Todas las respuestas aplican.

Respuesta: d

Justificación: Al utilizar la terminología ya utilizada en la organización, la gerencia se puede sentir menos ansiosa. Además, sin un nuevo vocabulario como un recordatorio del cambio, solo un cambio muy pequeño en realidad podría suceder. Por otro lado, la organización no podrá entender lo que ha cambiado con Scrum y el valor agregado del Framework, así como también las ventajas de Scrum se pueden perder.

25. ¿Cuál es el tamaño recomendado para un Development Team? Dentro del Scrum Team.

- a) Mínimo 3.
- b) Entre 3 a 9.
- c) Más de 7 pero mínimo 2.
- d) Solo 9.

Respuesta: b

Justificación: 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 significativa. Tener menos de tres miembros en el Equipo de Desarrollo reduce la interacción y resulta en ganancias de productividad más pequeñas. Tener más de nueve miembros en el equipo requiere demasiada coordinación.

26. ¿Se dice que un Sprint termina de manera anormal cuándo?

- a) Cuando está clara que al final de un Sprint no todo estará terminable.
- b) Cuando el Equipo siempre que el trabajo es demasiado duro.
- c) Cuando el Departamento de ventas tiene una oportunidad importante.
- d) Cuando el Propietario del Producto determine que no tiene sentido terminar un Sprint.

Respuesta: d

Justificación: Un Sprint puede cancelarse antes de que el bloque de tiempo llegue a su fin. Solo el Dueño de Producto tiene la autoridad para cancelar el Sprint, aunque puede hacerlo bajo la influencia de los interesados, del Equipo de Desarrollo o del Scrum Master. 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.

27. El Product Backlog se ordena por:

- a) Los artículos pequeños en la parte superior y los artículos grandes en la parte inferior.
- b) Artículos más seguros en la parte superior y los artículos de mayor riesgo en la parte inferior.
- c) Artículos menos valiosos en la parte superior y los más valiosos en la parte inferior.
- d) Los productos están dispuestos al azar.
- e) Lo que se considere más adecuado por el Product Owner.

Respuesta: e

Justificación: El Dueño de Producto (Product Owner) es el responsable de la Lista de Producto (Product Backlog), incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación de los elementos de la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible.

Los elementos de la Lista de Producto de orden más alto son generalmente más claros y detallados que los de menor orden. Se realizan estimaciones más precisas basándose en la mayor claridad y detalle; cuanto más bajo es el orden, menor es el detalle.

28. Cuando comienza el próximo Sprint.

- a) Siempre el primer día de la semana para evitar la complejidad.
- b) Inmediatamente después de la próxima planificación del Sprint.
- c) Cuando el Product Owner está listo.
- d) Inmediatamente después de concluir el Sprint anterior.

Respuesta: d

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

29. ¿Quién debe saber más sobre el progreso hacia un objetivo de negocio o una entrega, y ser capaz de explicar las alternativas más claramente?

- a) El Product Owner.
- b) El Team.
- c) Scrum Master.
- d) El Project Manager.

Respuesta: a

Justificación: Esta tarea es del Dueño del producto (Product Owner) por ser la "voz del cliente". El Scrum Master es quien más sabe sobre dirección del equipo y eliminación de obstáculos. El Equipo de Desarrollo debe trabajar para terminar los elementos, y no se le debe molestar pidiéndole y rastreando el avance de objetivos del negocio. Por otro lado, el rol de Project Manager no existe en el framework de Scrum.

30. Cada Sprint tiene un Sprint Goal y una definición de Done.

- a) Verdadero.
- b) Falso.

Respuesta: a

Justificación: Durante la Planificación del Sprint, el Equipo Scrum define un Objetivo del Sprint (Sprint Goal). El Objetivo del Sprint debería lograrse durante el Sprint a través de la implementación de la Lista de Producto y proporciona una guía al equipo de desarrollo de por qué se está construyendo el incremento.

Una vez que se ha establecido el objetivo y seleccionado los elementos de la Lista de Producto para el Sprint, el Equipo de Desarrollo decide cómo construirá esta funcionalidad para formar un Incremento de producto "Terminado" durante el Sprint.

RESPUESTAS

1. b
2. c
3. a
4. b
5. d
6. a
7. a
8. a
9. b
10. b
11. b
12. d
13. c
14. a
15. b
16. d
17. b
18. b
19. c
20. c
21. b
22. d
23. a
24. d
25. b
26. d
27. e
28. d
29. a
30. 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/>