

Examen de Prueba 2

para

Scrum Master Professional Certificate (SMPC)



1. ¿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, que le permita al equipo alcanzar sus objetivos.

2. ¿Cuáles de los eventos de Scrum sirven como bucle de retroalimentación?
 - a. Daily Scrum.
 - b. Sprint Review.
 - c. Sprint Retrospective.
 - d. Todos.

3. Dos Developers que son miembros de un equipo Scrum trabajan en el mismo producto. ¿Es posible que estos dos Developers tengan diferentes Scrum Masters o diferentes Product Owners?
 - a. Si.
 - b. No.

4. Los 3 componentes del control empírico de procesos son....
 - a. Respetar personas, Kaizen, minimizar el desperdicio.
 - b. Planeación, Inspección, Retrospectiva.
 - c. Transparencia, Inspección, Adaptación.
 - d. Transparencia, minimizar el desperdicio, Kaizen.

5. ¿Como ayuda un Scrum Master al equipo Scrum a ser mas productivo?
 - a. Removiendo impedimentos y fortaleciendo la toma de decisiones por el equipo.
 - b. Ayudando a cumplir los time-boxes.
 - c. Ordenando el Product Backlog.
 - d. Dando instrucciones claras a los Developers.

6. ¿Por qué debe participar el Scrum Master en el Daily Scrum?
 - a. El Scrum Master debe asegurar que cada participante pueda hablar.
 - b. El Scrum Master no debe participar.
 - c. El Scrum Master debe actualizar el Burndown Chart.
 - d. El Scrum Master debe documentar cambios al Sprint Backlog.

7. El propósito de un Sprint es crear un Increment que cumple con la Definition of Done.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.

8. ¿Cuál enunciado es la mejor descripción de un Sprint Review?
 - a. Es una inspección de las actividades durante el sprint.
 - b. Es una inspección del resultado del sprint y la planificación del próximo sprint por parte del equipo Scrum y los Stakeholders.
 - c. Es una inspección de lo logrado en el sprint.
 - d. Es una inspección de los procesos de trabajo dentro del equipo.

9. ¿Qué afirmación sobre el intercambio de miembros del equipo Scrum es correcta?
 - a. Esto debe hacerse después de cada sprint para promover el intercambio de experiencias.
 - b. Esto nunca debe suceder ya que reduce la productividad.
 - c. Esto se puede hacer si es necesario. Debe tenerse en cuenta que puede causar una reducción de la productividad.
 - d. Después de cada Release, algunos miembros del equipo deben intercambiarse.

10. ¿Qué enunciado describe mejor la responsabilidad del Product Owner?
- Optimiza el valor del trabajo que realizan los Developers.
 - Gestiona los Developers.
 - Gestiona el equipo Scrum.
 - Intercambia información con los Stakeholders.
11. El Product Owner se asegura de que los Developers seleccionen un número suficiente de elementos del Product Backlog.
- Verdadero.
 - Falso.
12. ¿Cuándo termina un Sprint?
- Si todas las entradas seleccionadas del Product Backlog cumplen con la Definition of Done.
 - Cuando el Product Owner confirma que se completaron los Increments.
 - Cuando se hayan implementado todas las unidades de trabajo del Sprint Backlog.
 - Cuando la time-box se termina.
13. Durante el Sprint, los Developers se dan cuenta de que no es posible que completen el trabajo planificado dentro del time-box del sprint. ¿Quién debería ahora revisar y ajustar el trabajo planificado para el sprint actual?
- El Scrum Master y el gerente del proyecto.
 - El Product Owner y los Developers.
 - El Product Owner y los Stakeholders.
 - Los Developers.
14. ¿Cómo se maneja la Definition of Done cuando varios equipos Scrum están trabajando en el mismo producto?
- Cada equipo tiene su propia Definition of Done.
 - Cada equipo tiene su propia Definition of Done. Sin embargo, las diferencias deben ser transparentes para todos.
 - En este caso, los equipos trabajan sin una Definition of Done.
 - Existe una Definition of Done común para todos los equipos.

15. ¿Quién crea la Definition of Done si no ha sido establecida por la organización?

- a. El equipo Scrum.
- b. El Product Owner.
- c. En este caso, se puede trabajar sin una Definition of Done.
- d. El Product Owner junto con los Stakeholders.

16. El equipo debe disponer de todas las habilidades para ...

- a. Completar el proyecto a tiempo y dentro del presupuesto.
- b. Poder dar soporte a otros equipos de la empresa.
- c. Realizar pruebas.
- d. Implementar elementos del Product Backlog y así crear un Increment.

17. ¿Quién toma la decisión final sobre el orden de los elementos del Product Backlog?

- a. Los Stakeholders.
- b. Los Developers.
- c. El Scrum Master.
- d. El Product Owner.
- e. El CEO.

18. ¿Qué tipo de control de procesos es la base de Scrum?

- a. Empírico.
- b. Híbrido.
- c. Definitivo.
- d. Complejo.

19. ¿Qué tamaño no puede exceder un equipo Scrum?

- a. 10 personas.
- b. 9 personas.
- c. 8 personas.
- d. 12 personas.

20. ¿Cuándo se cancela un sprint?

- a. Si se percibe que no se pueden implementar todos los elementos del Product Backlog planificados para el sprint.
- b. Cuando los desarrolladores piensan que el trabajo es demasiado exigente.
- c. Cuando los Stakeholders solicitan un cambio en el producto.
- d. Cuando el Product Owner considera obsoleto el objetivo del sprint.

21. ¿Cómo se ordena el Product Backlog?

- a. Elementos pequeños en la parte inferior y los grandes en la parte superior.
- b. Elementos con bajo riesgo en la parte superior y aquellos con alto riesgo en la inferior.
- c. Elementos que generan mucho valor para el cliente arriba y los que generan poco valor abajo.
- d. El orden de los Elementos del Product Backlog no es importante y se realiza de forma aleatoria.
- e. El Product Owner determina el principio según el cual se organizan los Elementos del Product Backlog.

22. ¿Cuándo comienza el próximo sprint?

- a. Siempre en un lunes para facilitar la planificación.
- b. Inmediatamente después de la planificación del sprint.
- c. Cuando el Product Owner esté listo.
- d. Justo después del final del sprint anterior.

23. ¿Quién debería conocer mejor el progreso hacia el Product Goal?

- a. El Product Owner.
- b. Los Developers.
- c. El Scrum Master.
- d. El gerente del proyecto.

24. Cada sprint tiene un Sprint Goal y una Definition of Done.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

25. El Scrum Master ayuda a crear una comunicación eficiente entre los Developers y el Product Owner.

- a. Falso.
- b. Verdadero.

26. El Scrum Master ayuda al Product Owner con los siguientes puntos:

- a. Encontrar técnicas para gestionar eficazmente el Product Backlog.
- b. Proporcionar una comprensión de la necesidad de elementos claros del Product Backlog.
- c. Crear una comprensión de la planificación de productos en un entorno de trabajo empírico.
- d. Las respuestas A y B son correctas.
- e. Las respuestas B y C son correctas.
- f. Todo lo anterior es correcto.

27. El Product Owner es la única persona responsable de mantener el Product Backlog.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

28. Este documento es la única fuente en la que se describen posibles cambios en el producto. ¿Qué documento es?

- a. El Sprint Backlog.
- b. El Impediments Backlog.
- c. El Product Backlog.
- d. La Definition of Done.

29. ¿Qué actividad forma parte del Refinamiento del Product Backlog?

- a. Definir el Sprint Goal
- b. Detallar el Product Backlog
- c. Definir el Product Goal.
- d. Asignar los elementos del Product Backlog a los Developers.

30. ¿Qué término no representa un valor de Scrum?

- a. Coraje.
- b. Cooperación.
- c. Franqueza.
- d. Respeto.

31. ¿Para qué se utilizan los valores de Scrum?

- a. Son un buen criterio para evaluar los Developers.
- b. Le dan al equipo Scrum una dirección en términos de acciones y comportamiento.
- c. Se utilizan para seleccionar al Product Owner.
- d. Forman las instrucciones para el Daily Scrum.

32. ¿Qué debería suceder si un Scrum Team se vuelve demasiado grande?

- a. El marco Scrum ya no se puede utilizar.
- b. En este caso es mejor trabajar sin Scrum Master.
- c. El equipo se puede dividir en varios equipos más pequeños.
- d. No hay restricciones de tamaño para los equipos Scrum. Cuanto más grandes sean los equipos, mejor.

33. ¿Cuáles son las tareas de un Scrum Master?

- a. Mejorar la comunicación entre el equipo Scrum y los Stakeholders.
- b. Organizar el Product Backlog.
- c. Realizar el Refinamiento del Product Backlog.
- d. Crear el Increment.

34. ¿Cuándo se lleva a cabo el Sprint Planning?

- a. Inmediatamente después del inicio del Sprint.
- b. Justo antes del inicio del Sprint.
- c. En medio del Sprint.
- d. Entre los Sprints.

35. ¿Cuál es un objetivo de los eventos de Scrum?

- a. Crear Increments.
- b. Aclarar las tareas de las 3 responsabilidades.
- c. Definir el Product Goal.
- d. Crear transparencia.

36. ¿Por qué no es recomendable realizar sprints de 8 semanas de duración?

- a. El Product Owner no puede proporcionar suficientes elementos del Product Backlog para este período.
- b. Los Daily Scrums serían demasiado complejos.
- c. El riesgo sería demasiado grande.
- d. Los Stakeholders ya no podrían participar de manera significativa.

37. ¿Cuál es la duración máxima del Sprint Planning?

- a. 2 horas.
- b. 8 horas.
- c. 4 horas.
- d. 3 horas.

38. ¿Cuál es el propósito de la retrospectiva?

- a. Identificar formas de aumentar la calidad y la eficacia.
- b. Promover el intercambio entre el Scrum Team y los Stakeholders.
- c. Permitir al Scrum Master dar retroalimentación a todos los miembros del Scrum Team.
- d. Aclarar la responsabilidad del Product Owner.

39. ¿Qué no se puede encontrar en el Sprint Backlog?

- a. Una mejora del proceso de la retrospectiva del Sprint anterior.
- b. El Product Goal.
- c. Los elementos del Product Backlog seleccionados para el sprint.
- d. El Sprint Goal.
- e. Un plan para la entrega del Increment.

40. La Definition of Done es el compromiso, que se relaciona con el Increment.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

Solución

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