

## Scrum Master Professional Certificate - SMPC<sup>®</sup>

### Preguntas de Apoyo V102023

1. ¿Cuál es el propósito del Daily Scrum?
  - a) Inspeccionar el resultado del Sprint
  - b) Inspeccionar cómo fue el último Sprint
  - c) Inspeccionar el progreso hacia el Objetivo del Sprint y adaptar el Sprint Backlog según sea necesario, ajustando el trabajo planificado entrante
  - d) Planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad
  
2. ¿Quiénes son los participantes en la reunión de Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)?
  - a) El Equipo Scrum (Scrum Team)
  - b) Obligatorio los Desarrolladores y Product Owner, opcional el Scrum Master y el Cliente
  - c) Obligatorio los Desarrolladores, opcional el Scrum Master, y Product Owner
  - d) Obligatorio el Equipo Scrum, opcional el cliente
  
3. ¿Qué es el Product Backlog?
  - a) PEET (Prioritized, estimated, emergent and testable)
  - b) DEET (Detailed appropriately, estimated, emergent and testable)
  - c) Es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto
  - d) Ninguna de las anteriores

4. ¿Qué es Scrum?
- a) Es un marco de trabajo donde no se pueden emplear varios procesos, técnicas ni métodos
  - b) Es un marco de trabajo liviano que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptivas para problemas complejos.
  - c) Scrum no permite las mejoras a las técnicas actuales de gestión, entorno y trabajo.
  - d) Scrum se basa en la inteligencia individual.
5. ¿Cuál es la razón detrás de celebrar el Daily Scrum en el mismo lugar y a la misma hora?
- a) Para reducir la complejidad
  - b) Las salas de reuniones son difíciles de reservar y esto permite que se pueda reservar cualquier lugar
  - c) El lugar puede ser nombrado
  - d) Porque es uno de los principios del Manifiesto Ágil
6. ¿Cuáles son las tres responsabilidades específicas definidas por Scrum dentro del Scrum Team?
- a) Scrum Master, Product Owner y Stakeholders
  - b) Scrum Tester, Product Owner y Developers
  - c) Los Developers, el Product Owner y el Scrum Master
  - d) Scrum Project, Product Owner y Scrum Manager
7. ¿Cuáles son los valores de Scrum?
- a) Lealtad, foco, franqueza, respeto y coraje
  - b) Compromiso, foco, franqueza, autogestión y coraje
  - c) Compromiso, foco, franqueza, respeto y coraje
  - d) Compromiso, foco, apoyo, respeto y coraje

8. Si el Equipo Scrum se vuelve demasiado grande deberían:
- a) Compartir el mismo Product Owner
  - b) Compartir el mismo Scrum Master
  - c) Tener diferentes Backlog del Producto
  - d) Ninguna de las anteriores
9. ¿Cuál es el límite de tiempo (time-box) asignado para un Sprint?
- a) Un mes o menos
  - b) 15 minutos
  - c) Depende del producto, proyecto o servicio, hasta 1 mes y medio
  - d) 2 horas siempre
10. ¿Qué pasa en el momento en que un elemento del Product Backlog cumple con la Definición de Terminado?
- a) Crea transparencia para brindar a todos un elemento compartido
  - b) Nace un Incremento
  - c) No se puede publicar ni presentar en la Sprint Review
  - d) Vuelve al Product Backlog para consideración futura
11. ¿Quién ostenta mayor autoridad en el Equipo de Desarrollo (Development Team): el Scrum Master o el Product Owner?
- a) Scrum Master
  - b) Ambas
  - c) Product Owner
  - d) Ninguno
12. Scrum es considerado como un framework o marco de trabajo\_\_\_\_\_:
- a) Adaptativo
  - b) Predictivo
  - c) Eficaz
  - d) Completo

13. ¿Qué persona tiene la autoridad para cancelar un Sprint?

- a) Scrum Master
- b) Product Owner
- c) Developers
- d) Ninguno de los anteriores

14. ¿Cuándo comienza el segundo Sprint?

- a) Inmediatamente después de la conclusión del Sprint anterior.
- b) Cuando el CEO decide
- c) Cuando el Development Team decide
- d) Antes de que el primer Sprint termine

15. Un Sprint podría cancelarse si:

- a) El Objetivo del Sprint se vuelve obsoleto
- b) Cuando el horizonte de un Sprint es demasiado largo
- c) Para cada elemento del Product Backlog seleccionado los Developers planifican el trabajo necesario para crear un Incremento.

16. ¿Para qué están diseñados los artefactos de Scrum?

- a) Para ser seleccionados en un evento Sprint Planning
- b) Para definir y dividir los elementos del Product Backlog
- c) Para maximizar la transparencia de la información clave

17. ¿En qué evento se muestra un incremento al cliente?

- a) Sprint Retrospective
- b) Backlog refinement
- c) Daily Scrum
- d) Sprint Review

18. ¿Qué enunciado describe mejor la responsabilidad de un Scrum Master?
- a) Asegurar que el trabajo cumpla con los prerequisites de los Stakeholders
  - b) Responsable de promover y apoyar Scrum
  - c) Mantener a raya a los interesados (Stakeholders)
  - d) La gestión del equipo como el Gerente del Proyecto
19. Un nuevo desarrollador se ha unido a un equipo de Scrum existente. Él ha estado teniendo conflictos con los miembros existentes y está haciendo el ambiente hostil. ¿Si es necesario, quien se encargaría de eliminar el nuevo miembro del equipo, y por qué?
- a) CEO y el Scrum Master son responsables de ello, por ser los interesados principales
  - b) El Team es responsable porque es un equipo autogestionado
  - c) No se puede destituir a un miembro del equipo Scrum si el Sprint ha comenzado
  - d) El Product Owner y el Scrum Master son responsables de ello
  - e) Solo con aprobación del CEO se puede eliminar una persona del equipo
20. ¿Qué implica que el equipo SCRUM sea autogestionado?
- a) El equipo SCRUM puede tomar decisiones independientes sin considerar las directrices del Product Owner.
  - b) El equipo SCRUM depende en gran medida de la supervisión constante del Scrum Master.
  - c) El equipo SCRUM tiene la autonomía para planificar, organizar y realizar su trabajo de manera eficiente.
  - d) El equipo SCRUM delega la toma de decisiones al CEO de la empresa
21. ¿De qué es responsable el Scrum Master?
- a) De definir el Sprint
  - b) De que el proceso Scrum esté siendo adaptado correctamente
  - c) Del Product Backlog
  - d) Del Sprint Backlog

22. ¿Qué se entiende por el concepto de "time-box" con relación a un evento?

- a) Implica que los eventos en Scrum tienen un tiempo de inicio flexible pero un tiempo de finalización fijo.
- b) Significa que los eventos en Scrum tienen un tiempo de inicio y finalización flexibles según la disponibilidad del Scrum Master.
- c) Indica que los eventos en Scrum tienen un tiempo de inicio y finalización predefinidos y no deben exceder su duración establecida.
- d) Se refiere a que los eventos en Scrum pueden tener una duración variable en cada Sprint según el progreso del desarrollo.

23. Si todas las historias de usuario pertenecen a un mismo Sprint, entonces:

- a) El Product Owner debe reasignar algunas historias a Sprints futuros.
- b) Se debe ampliar la duración del Sprint para acomodar todas las historias.
- c) Puede haber una sobrecarga de trabajo y esfuerzo para el equipo de desarrollo.
- d) El Scrum Master debe cambiar la Definition of Done para adaptarse a todas las historias.

24. ¿Cuál de las siguientes opciones es cierta acerca del Objetivo del Sprint?

- a) Realizar una revisión detallada de las historias de usuario antes de su implementación.
- b) Alinear al equipo de desarrollo con los objetivos generales del proyecto.
- c) Crea coherencia y enfoque, lo que alienta al Scrum Team a trabajar en conjunto en lugar de en iniciativas separadas.
- d) Permitir que el Scrum Master tome decisiones clave para el equipo durante el desarrollo

25. ¿Qué significa para un equipo de desarrollo 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 y diseñar.
- c) Los miembros tienen todas las habilidades necesarias para crear valor en cada Sprint. También se autogestionan, lo que significa que deciden internamente quién hace qué, cuándo y cómo.
- d) El equipo habla diferentes idiomas

26. ¿Cuál es la importancia de liberar el incremento del producto en producción o enviarlo a los interesados al final de cada Sprint?

- a. Para cumplir con el proceso de auditoría interna del equipo de desarrollo.
- b. Para asegurarse de que el código esté protegido y no sea accesible para terceros.
- c. Para mantener un registro histórico de los incrementos anteriores y sus detalles técnicos
- d. Para obtener una retroalimentación temprana y valiosa de los interesados o usuarios y permitir una entrega más rápida de valor.

27. ¿Cuáles son los tres pilares del Scrum basados en el empirismo?:

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

28. ¿Qué afirmación describe mejor el Sprint Review?

- a) Se trata de una revisión de las actividades del equipo durante el Sprint
- b) Inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones.
- c) 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
- d) Es un demo al final del Sprint para inspeccionar el trabajo realizado

29. ¿De qué es responsable el Scrum Master durante el Daily Scrum?

- a) Liderar las discusiones del Team
- b) Asegurarse de que las 3 preguntas claves de la reunión han sido contestadas
- c) Forzar que cada miembro del equipo tenga la oportunidad de hablar
- d) Asegurarse que el equipo mantenga el Daily Scrum dentro el time-box de 15 minutos como lo recomienda la guía.

30. El Product Owner se asegura de que el equipo seleccione suficientes ítems del Product Backlog para el próximo Sprint para satisfacer a los Stakeholders.

- a) Verdadero
- b) Falso

31. ¿Es el Sprint Backlog un plan realizado por y para los Developers?

- a) Verdadero
- b) Falso

32. ¿Cuándo finaliza un Sprint?

- a) Cuando todos los elementos del Product Backlog cumplen con su definición de terminado (Definition of Done)
- b) Cuando el Product Owner dice que ha terminado
- c) Cuando se hayan completado todas las tareas
- d) El Sprint concluye con el Sprint Retrospective.

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

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



34. Cuando varios equipos están trabajando en un solo producto, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor la Definición de Terminado (Definition of Done) de las tareas de cada equipo?

- a) Cada equipo define y utiliza la propia Definición de Terminado
- b) Cada equipo define y utiliza la propia Definición de Terminado. Sin embargo, las diferencias deben estar conocidas para todos
- c) Cada equipo define y utiliza la propia Definición de Terminado. Sin embargo, las diferencias no deben inhibir la entrega de un producto consistente
- d) Deben definir y cumplir mutuamente la misma Definición de Terminado.

35. En la metodología Scrum, el equipo debe tener todas las habilidades necesarias para:

- a) Completar el proyecto dentro del tiempo y presupuesto
- b) Hacer todo el trabajo del proyecto, pero no los tipos de pruebas que requieren competencias específicas, herramientas y entornos
- c) Entregar incrementos funcionales en cada Sprint
- d) Completar el proyecto sin prestar mucha atención a los tiempos, pero entregarlo.

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

- a) El Stakeholder
- b) El Equipo de Desarrollo (Development Team)
- c) El Scrum Master
- d) El Product Owner
- e) El CEO

37. ¿En qué tipo de enfoque de control de procesos se fundamenta Scrum?

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

38. Un Product Owner:

- a) Hace visible la eficacia relativa de las técnicas actuales de gestión, entorno y trabajo
- b) Inspecciona los resultados y se adapta
- c) Convierte una selección del trabajo en un Increment de valor durante un Sprint
- d) Ordena el trabajo de un problema complejo en un Product Backlog

39. ¿Como se ordena el Product Backlog?

- a) Los ítems pequeños en la parte superior y los ítems grandes en la parte inferior
- b) Los ítems de alta prioridad en la parte superior y los ítems de menos prioridad en la parte inferior
- c) Los ítems con la mayor estimación de esfuerzo hecha por los Developers arriba y las tareas con menor estimación abajo
- d) Los ítems están dispuestos al azar
- e) Lo que se considere más adecuado por el Scrum Master

40. ¿Cuáles actividades son parte del Product Backlog Refinement?

- a) Definir el Sprint Goal
- b) Añadir detalle al Product Backlog
- c) Añadir estimaciones al Product Backlog

## Respuestas

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