

---

**Solucionario de**

# ejercicios de autoevaluación



---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 1

1. ¿Quién es el encargado de escoger la mejor manera de llevar a cabo cada una de las tareas que conforman un desarrollo?
  - a. El encargado o jefe de proyecto.
  - b. El equipo de desarrollo.**
  - c. El cliente que demanda el producto.
  - d. El encargado de realizar cada tarea.
  
2. ¿Cuál de las siguientes es una ventaja que ofrece Scrum con respecto a las fases tradicionales denominadas "en cascada"?
  - a. Pone a disposición toda la información necesaria al inicio de cada proyecto.
  - b. Todas las directrices del proyecto se definen antes de que ningún departamento empiece a trabajar.
  - c. Se hace un único despliegue al finalizar el proyecto.
  - d. Permite incorporar nuevos cambios sin interferir en la planificación del desarrollo.**
  
3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "En Scrum existe un proceso de estimación inicial de resultados esperados en el desarrollo que permite la toma de las decisiones oportunas, y una inspección final de los resultados obtenidos donde se evaluará la efectividad de dichas decisiones".
  - Verdadero
  - Falso
  
4. En un modelo de desarrollo tradicional, ¿en qué momento se definen las directrices del desarrollo?
  - a. Al principio del desarrollo.**
  - b. Se toman en las primeras etapas del desarrollo, cuando se van conociendo las necesidades del proyecto.

- c. Las directrices las marca el cliente antes de que se plantee la forma de desarrollar.
- d. Se van tomando a lo largo del desarrollo, pudiéndose cambiar según las necesidades que vayan surgiendo.

**5. ¿Cuál es el objetivo que mejor definiría a Scrum?**

- a. Organizar los procesos de trabajo y a los empleados de tal forma que la comunicación en el desarrollo sea muy fluida, agilizando cualquier desarrollo.
- b. Establecer una serie de pautas y directrices a seguir para cada uno de los roles del equipo dentro de cada uno de los desarrollos.
- c. Aportar una serie de herramientas que los desarrolladores pueden utilizar en su día a día para agilizar todos los procesos que se llevan a cabo en cualquier desarrollo de *software*.
- d. Determinar un marco de trabajo que permita a cualquier empresa desarrollar de forma más rápida y ágil, respondiendo a cualquier cambio que pudiera surgir en el proyecto.**

**6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "En Scrum no existe ningún rol de jefe de proyecto o de encargado del equipo de desarrollo, ya que no es necesario en absoluto".**

- Verdadero
- Falso

**7. ¿Cómo se le denomina al documento donde se reúnen todos los principios y valores que debería cumplir cualquier metodología ágil?**

- a. Principios y valores de la metodología ágil.
- b. Declaración de la metodología ágil.
- c. Manifiesto Ágil.**
- d. Programa ágil.

**8. ¿Cuál de los siguientes no es un principio de la metodología ágil?**

- a. Aceptar los cambios en cualquier etapa del desarrollo, para poder ofrecer ventajas competitivas a los clientes.
- b. La simplicidad es enemiga de los desarrollos.**
- c. El *software* funcionando es la medida principal de progreso.
- d. Los mejores desarrollos de *software* nacen de equipos autoorganizados.

**9. ¿Dónde no se debe aplicar Scrum?**

- a. En las empresas donde exista un control exhaustivo del desarrollo técnico del equipo.**
- b. En aquellos proyectos donde exista una incertidumbre sobre las funcionalidades finales que debe llevar el producto para salir al mercado.
- c. En aquellas empresas cuyos equipos de desarrollo estén organizados en especialidades técnicas.
- d. En aquellas empresas donde los desarrollos tengan un alto grado de complejidad a la hora de organizar las tareas.

**10. Ordena cada una de las fases que se llevan a cabo dentro de un *sprint*.**

- a. Codificación y pruebas del desarrollador.
- b. QA / pruebas de aceptación.
- c. Rendimientos detallados.
- d. Despliegue.
- e. Diseño y análisis.
- f. Evaluación y priorización.

- 1. Diseño y análisis.**
- 2. Codificación y pruebas del desarrollador.**
- 3. QA / pruebas de aceptación.**
- 4. Despliegue.**
- 5. Evaluación y priorización.**
- 6. Rendimientos detallados.**



---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 2

1. En una sola frase, ¿cuál definiría mejor el rol de *Scrum Manager*?

- a. Se encarga del intercambio y consenso de las tareas con el equipo de desarrollo.
- b. Maximiza la rentabilidad del desarrollo del producto.
- c. Se encarga de que el equipo de desarrollo alcance el máximo nivel de productividad.**
- d. Será el responsable de la entrega de un producto funcional al finalizar el último sprint.

2. ¿Cuál de las siguientes tareas no corresponde al rol de *Scrum Manager*?

- a. Crear un ambiente propicio para el desarrollo en equipo.
- b. Asegurarse de que existe una buena comunicación y colaboración dentro del equipo.
- c. Deberá mantener actualizadas las métricas necesarias para conocer el avance del *sprint*.
- d. Priorizar las tareas en cada uno de los *sprints* para el equipo de desarrollo.**

3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "El *Scrum Manager* y el *Product Owner* no pueden ser la misma persona, ya que el enfoque que hay que aplicar sobre el desarrollo es muy diferente".

- Verdadero
- Falso

4. En Scrum, ¿cómo se les denomina a los clientes?

- a. *Customers*
- b. *Tricks*
- c. *Stakeholders***
- d. *Claimants*

5. ¿En qué función se podría deducir todas las tareas de un *Product Owner*?

- a. Maximizar la rentabilidad del producto.
- b. Organizar las tareas de tal forma que se reduzcan considerablemente los plazos de entrega del producto.
- c. Gestionar las expectativas de los clientes.
- d. Generar el plan de fechas de entrega para el equipo de desarrollo.

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La responsabilidad de la calidad técnica del producto final, tanto a nivel de rendimiento como a nivel de funcionalidad de *software*, recaerá siempre en el *Scrum Manager*”.

- Verdadero
- Falso

7. ¿En qué rango de número de personas se debería conformar un equipo de desarrollo Scrum?

- a. Entre 5 y 12 personas.
- b. Entre 2 y 8 personas.
- c. Entre 3 y 9 personas.
- d. Entre 4 y 12 personas.

8. Dentro de la metodología Scrum, ¿es aconsejable tener equipos de desarrolladores organizados por especialidades?

- a. Sí, siempre que las necesidades del proyecto lo requieran.
- b. No, ya que esto supondría no poder tener al mismo número de trabajadores en cada equipo.
- c. Sí, ya que esto asegura la calidad de la tecnología aplicada en cada caso.
- d. No, ya que esto haría que los equipos dependieran unos de otros.

**9. ¿Quién velará para que los miembros del equipo apliquen de forma correcta la metodología Scrum?**

- a. **Scrum Manager.**
- b. *Product Owner.*
- c. *Team.*
- d. Todos los integrantes del equipo.

**10. Relaciona cada una de estas tareas con su rol correspondiente:**

- a. Capturar datos empíricos para ajustar las previsiones.
- b. Promover la mejora de las prácticas de ingeniería.
- c. Generar el plan de fechas de entregas y contenidos de cada una de ellas.
- d. Asegurarse de que el equipo de desarrollo sea multifuncional y eficiente.
- e. Conocer al detalle las características funcionales que necesita el producto para priorizar los desarrollos en función de las necesidades del usuario y del mercado.

c. e. *Product Owner*

a. b. d. *Scrum Manager*



---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 3

#### 1. Ordena las fases cíclicas del proceso Scrum:

4. Revisión de *sprint*.
1. Revisión de planes.
5. Análisis de requerimientos.
3. *Sprint*.
2. Ajuste de estándares.

#### 2. ¿Qué significa Kanban?

- a. Pizarra de tareas.
- b. Panel de desarrollo.
- c. División de tarjetas.
- d. **Tarjetas visuales.**

#### 3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "La técnica Kanban permite el intercambio de tareas entre los trabajadores, pudiendo hacer que los compañeros asignen más tareas al trabajador más productivo en el caso de que lo necesiten".

- Verdadero
- **Falso**

#### 4. ¿Cuál de las siguientes no es una mejora que implementa la técnica Kanban?

- a. Visualizar el flujo de trabajo.
- b. Limitar el trabajo en progreso.
- c. **Detectar al desarrollador menos productivo o más sosegado en la realización de los desarrollos.**
- d. Medir el tiempo de espera para el desarrollo de las tareas.

5. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La técnica Timeboxing consiste en establecer el tiempo máximo para el desarrollo de unas funcionalidades determinadas, y realizarlo de la mejor forma posible en ese intervalo de tiempo”.

- Verdadero
- Falso

6. ¿Qué se consigue con la aplicación de la técnica Timeboxing?

- a. Organización, comodidad, conocimiento y agilidad.
- b. Productividad, organización, experiencia y paciencia.
- c. Productividad, efectividad, creatividad y aprendizaje.**
- d. Efectividad, organización, agilidad y aprendizaje.

7. ¿Se pueden variar los objetivos de un desarrollo?

- a. No, nunca deberán variarse los objetivos establecidos al inicio de un desarrollo.
- b. Sí, pero siempre se podrán incrementar con nuevos objetivos, nunca podrán eliminarse objetivos ya establecidos.
- c. No, salvo en el caso de que alguno de los objetivos establecidos deje de aportar calidad o funcionalidad al proyecto.
- d. Sí, se podrán eliminar aquellos objetivos con menos prioridad, y siempre teniendo en cuenta que los demás objetivos cumplidos deberán tener la suficiente calidad para que exista un producto robusto al final del desarrollo.**

---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 4

1. ¿Cuál es la duración que estima Scrum que debería durar cada *sprint*?

- a. De 3 a 6 semanas.
- b. De 2 a 5 semanas.
- c. De 1 a 3 semanas.
- d. De 1 a 4 semanas.**

2. ¿Qué es necesario para considerar una historia como finalizada?

- a. Que la gran mayoría de sus tareas estén finalizadas.
- b. Que al menos un desarrollador haya testeado todas las tareas.
- c. Que exista una funcionalidad concreta que poder mostrar al cliente.
- d. Que todas las tareas que componen esa historia estén completadas y testeadas.**

3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Es recomendable que un miembro se asigne todas las tareas que componen una historia, para así llevar mejor control del desarrollo”.

- Verdadero
- Falso**

4. ¿Quiénes deben asistir al *Sprint Planning*?

- a. El *Scrum Master* y el equipo de desarrollo.
- b. El *Product Owner* y el equipo de desarrollo.
- c. El *Scrum Master*, el *Product Owner* y el equipo de desarrollo.**
- d. El *Scrum Master* o el *Product Owner* y el equipo de desarrollo.

5. ¿Cuál de los siguientes no es un *software* para la organización de las tareas de un desarrollo?

- a. *Atlassian*
- b. *TFS*
- c. *Jira*
- d. *Asana*

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Las tareas no se estiman según el tiempo de desarrollo que va a llevar realizarlas, sino al esfuerzo que va a costar desarrollarlas”.

- Verdadero
- Falso

7. ¿Qué características debe tener un *Product Backlog*?

- a. Programado en el tiempo, bien definido, priorizado y cerrado.
- b. Dinámico, priorizado, establecido y emergente.
- c. **Detallado apropiadamente, estimado, emergente y priorizado.**
- d. Definido correctamente, organizado, establecido y priorizado.

8. ¿Cuál de los siguientes factores convierten un elemento en un desafío?

- a. Falta de motivación por parte de los desarrolladores.
- b. Demasiada complejidad en el proceso de desarrollo.
- c. Problemas internos de la empresa.
- d. **Falta de *feedback* de usuario.**

9. ¿Cuándo se define el *Product Backlog*?

- a. Se va definiendo al principio de cada *sprint*.
- b. Lo va definiendo el cliente según vaya necesitando nuevas funcionalidades.
- c. Se puede definir en cualquier momento del desarrollo.
- d. **Deberá estar definido antes del comienzo del primer *sprint*.**

---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 5

#### 1. ¿Qué se establece en la primera parte del *Sprint Planning*?

- a. Se establecerá la metodología de trabajo a seguir.
- b. Se establecerá el nuevo *Product Backlog* que hay que desarrollar.
- c. Se establecerán los requerimientos de las historias que se van a desarrollar.**
- d. Se establecerá la prioridad de las historias que hay que desarrollar.

#### 2. ¿Cuánto debe durar una *Daily Scrum*?

- a. No más de 30 minutos.
- b. Entre 15 y 30 minutos.
- c. 5 minutos por cada miembro del equipo.
- d. No más de 15 minutos.**

#### 3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "En la *Daily Scrum* se deberá hacer un repaso de todas las tareas que se estuvieron realizando en la última jornada de trabajo, entrando en detalles técnicos, sin necesidad de aclarar las partes que quedaron acabadas pero sí lo que falta por realizar para completar la tarea".

- Verdadero
- Falso**

#### 4. ¿Qué es la técnica Scrum de *Scrum*?

- a. Es un seguimiento de cómo se está aplicando toda la metodología Scrum.
- b. Es una técnica para realizar un seguimiento del incremento del producto en cada *sprint*.
- c. Para las empresas que cuenten con equipos de desarrollo muy grandes, consiste en la división de todo el equipo en pequeños grupos multidisciplinarios.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

5. **¿Quién asistirá a la *Sprint Review*?**

- a. **El equipo de desarrollo y el *Product Owner*.**
- b. El equipo de desarrollo y el *Scrum Master*.
- c. El equipo de desarrollo y los *Stakeholders*.
- d. El equipo de desarrollo, el *Scrum Master* y el *Product Owner*.

6. **Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Si algún desarrollo es rechazado por el *Product Owner* por cualquier motivo, este desarrollo entrará para el próximo *sprint* estimándose el tiempo que falte para cumplir los requerimientos por los que inicialmente ha sido rechazado”.**

- **Verdadero**
- Falso

7. **¿Qué finalidad tiene la reunión *Sprint Retrospective*?**

- a. Analizar el avance en el desarrollo y el incremento del producto en cada *sprint*.
- b. Establecer la prioridad de las historias que deberán considerarse en el próximo *Sprint Planning*.
- c. **Identificar las debilidades y fortalezas que han tenido en el desarrollo de su trabajo a lo largo del *sprint*.**
- d. Identificar los problemas que haya podido tener el equipo para no cumplir con alguno de los desarrollos a los que se habían comprometido.

8. **¿Cuánto deben durar las reuniones de *Sprint Review* y *Sprint Retrospective*?**

- a. 2 horas por cada semana de duración del *sprint*.
- b. No más de 6 horas.
- c. 1 hora por cada integrante del equipo.
- d. **No más de 3 horas.**

---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 6

#### 1. ¿Qué es el *Sprint Backlog*?

- a. Es lo mismo que la pila de producto.
- b. Es un resumen del *Product Backlog*.
- c. Donde se reúnen únicamente aquellas historias que se van a desarrollar durante el *sprint*.**
- d. Donde se recoge el estado de cada una de las historias que componen el *sprint*.

#### 2. ¿Qué es el *Burn-up*?

- a. Es un gráfico del estado general de las tareas.
- b. Es una tabla donde se recogen las historias para la *Release*.
- c. Es un proceso de estimación de las historias.
- d. Es el gráfico de la cantidad de trabajo completado en cada *sprint*.**

#### 3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Los datos de los gráficos y documentos de Scrum únicamente podrán ser actualizados tras finalizar cada *sprint*, ya que de otro modo los datos no serían fiables".

- Verdadero
- Falso

#### 4. ¿Qué es *Burn-Down*?

- a. Es el gráfico de la cantidad de trabajo completado en cada *sprint*.
- b. Es un gráfico para estimar el tiempo que falta para la finalización del proyecto.
- c. Es un gráfico donde se recoge el trabajo que aún está pendiente de ser desarrollado.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

5. ¿Se pueden incluir nuevos criterios de estimaciones?

- a. **Sí, en cualquier momento se pueden incluir nuevos criterios que se adapten al proyecto.**
- b. Únicamente se podrán incluir nuevos criterios antes de comenzar un desarrollo, y nunca una vez haya comenzado el mismo.
- c. No, no se deberían añadir nuevos criterios de estimaciones que no haya proporcionado la metodología Scrum.
- d. Sí, pero no es recomendable, ya que supondría mucho más trabajo para el *Product Owner*.

6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Si se quiere incluir nuevos criterios de estimación, se deberá tener en cuenta el porqué, el valor que proporciona dicha medición y el valor que se perdería en el caso de no incluir dicho criterio”.

- Verdadero
- Falso

7. ¿Cuántas cartas hacen falta para poder realizar una estimación de *Poker*?

- a. No es necesario tener cartas, cada equipo puede establecer la medición que desee.
- b. Una única baraja de 15 cartas.
- c. **Cada miembro deberá disponer de una baraja de, al menos, 12 cartas numeradas del 0 al 100, y una con el símbolo “?”.**
- d. Cada miembro deberá disponer de una baraja de, al menos, 15 cartas numeradas del 0 al 100, y 4 con símbolos especiales.

8. ¿Cada cuánto se actualiza la tabla de lanzamiento de datos?

- a. En cada *Release*.
- b. Al finalizar cada *sprint*.
- c. En cada *Sprint Planning*.
- d. **Se podrá actualizar en cualquier momento.**

---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 7

1. ¿En qué tipo de empresas se podría aplicar *Scaling Scrum*?

- a. En las empresas que no dispongan de suficientes trabajadores.
- b. En aquellas empresas que colaboren con otras empresas en un mismo desarrollo.
- c. En aquellas empresas en las que el número de desarrolladores que van a participar en un mismo proyecto es muy elevado.**
- d. En cualquier tipo de empresa.

2. ¿Cómo se trataría a cada uno de los equipos de desarrollo?

- a. Como equipos independientes.
- b. Como si se tratase de proyectos independientes.
- c. Según el número de integrantes del equipo, se considerará al equipo como uno o varios integrantes de un grupo.
- d. Se trataría a cada uno de los equipos como si fuesen un único integrante.**

3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "A la hora de aplicar *Scaling Scrum* sería muy recomendable que existiera un rol de *Scrum Master* por cada uno de los equipos, y un *Product Owner* responsable de 2 o 3 equipos".

- Verdadero
- Falso

4. ¿Cuáles son los nuevos roles que existen en Scrum cuando se aplica *Scaling Scrum*?

- a. *Scrum Master* jefe y *Stakeholder* jefe.
- b. No existen nuevos roles en *Scaling Scrum*.
- c. *Scrum Master Manager* y *Product Owner Manager*.**
- d. *Scrum Master* jefe y dueño del producto jefe.

5. ¿Qué cambios se producen en el *Product Backlog* cuando se aplica *Scaling Scrum*?

- a. Ninguno, el *Product Backlog* seguirá funcionando de igual forma.
- b. Es necesario dividir el *Product Backlog* en tantos como equipos existan.
- c. Hay que readaptar todas las historias según una serie de parámetros que establece Scrum.
- d. Se podrían hacer los cambios que sean necesarios para cumplir los requerimientos del proyecto.

---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 8

1. En Scrum, ¿qué figura debe existir dentro del equipo de desarrollo que se encargue de controlar y gestionar el trabajo?
  - a. El gestor del proyecto.
  - b. No debería existir esta figura.**
  - c. El jefe de proyecto.
  - d. En cada *sprint*, un miembro distinto se encargará de esta tarea.
  
2. En Scrum, ¿qué debe hacer el cliente durante el proceso de desarrollo del producto?
  - a. Exponer la idea del producto que quiere obtener y analizar los resultados tras la entrega.
  - b. Establecer los requerimientos y plazos de entrega deseables para el proyecto.
  - c. Comprometerse a no realizar cambios significativos mientras dure el desarrollo del proyecto.
  - d. Estar en constante comunicación con el *Product Owner* y elaborar en conjunto el *Product Backlog*, así como analizar y reportar feedback sobre el constante incremento del producto.**
  
3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Es muy importante mentalizar a toda la empresa de que existen figuras como gerentes o gestores a los que es necesario informar y solicitar cualquier tipo de información o aprobación para la realización de cualquier tarea”.
  - Verdadero
  - Falso**

**4. En Scrum, ¿se establecen plazos de entrega y de finalización del desarrollo del producto?**

- a. **No, los plazos de entrega y de finalización que se estimen deberán ser flexibles.**
- b. No, únicamente una fecha de finalización o entrega del producto.
- c. Sí, se acuerdan con el cliente los plazos de entrega de las distintas funcionalidades y la fecha de entrega del producto.
- d. Según se avanza el proyecto y se pueda medir la velocidad de producción, se establecerá una fecha de finalización de este.

**5. ¿Es recomendable en Scrum el constante cambio de integrantes de un equipo?**

- a. Sí, ya que cada nuevo desarrollador puede aportar nuevos conocimientos al proyecto.
- b. Sí, ya que así se evita que los desarrolladores caigan en el aburrimiento y pierdan el compromiso con el proyecto.
- c. No mientras comienza el desarrollo, ya que imposibilita la toma de decisiones inicial entre los integrantes del equipo.
- d. **No, ya que se considera una pérdida de conocimiento técnico del proyecto e implica dedicación de tiempo y esfuerzo por parte de los demás miembros para la formación de los nuevos integrantes.**

**6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "La refactorización supone perfeccionar constantemente el código ya escrito, buscando siempre su optimización y la facilidad en su mantenimiento y en su crecimiento, por lo que invertir tiempo en ello implica ganar mucho tiempo en el futuro".**

- Verdadero
- Falso

**7. ¿Qué son los test unitarios?**

- a. Son pruebas externas que miden la capacidad de respuesta de la aplicación.
- b. Son pruebas que se realizan para comprobar que el código desarrollado es óptimo.

- c. **Son pruebas que se realizan sobre las nuevas funcionalidades desarrolladas para comprobar que no existen conflictos que puedan romper funcionalidades ya implementadas.**
- d. Son pruebas que determinan el rendimiento del código de la aplicación cuando se lance a producción.

**8. ¿Qué es la integración continua?**

- a. Es una herramienta que se encarga de gestionar el control de versiones de toda la aplicación y de ejecutar los test unitarios, y en el caso de que no existan problemas, integrar dichos cambios dentro del desarrollo automáticamente.
- b. Es una herramienta que se encarga de detectar cualquier cambio en la programación, ejecutar toda la aplicación en busca de posibles errores o conflictos en el código, y en el caso de que no existan problemas, integrar dichos cambios dentro del desarrollo automáticamente.**
- c. Es una herramienta que se encarga de comprobar el rendimiento y la optimización del código que los desarrolladores suben al control de versiones, para integrarlo automáticamente dentro del desarrollo de la aplicación.
- d. Todas las opciones son incorrectas.



---

## Ejercicios de autoevaluación

### Unidad de Aprendizaje 9

1. ¿Cuál de los siguientes *softwares* para la gestión de proyectos ágiles es completamente gratuita?
  - a. *Pivotal Tracker*
  - b. ***Kunagi***
  - c. *Active Collab*
  - d. *Basecamp*
  
2. ¿Dónde se pueden evaluar de forma autónoma los conocimientos obtenidos en Scrum?
  - a. En cualquier academia de formación *online*.
  - b. No se puede, se deberá pertenecer a alguna academia de formación oficial.
  - c. Es necesario disponer de un temario oficial certificado donde existirán multitud de evaluaciones para completar.
  - d. **En páginas oficiales como *scrum.org*.**
  
3. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “No es recomendable conocer numerosas metodologías ágiles si se quiere aprender Scrum, ya que las distintas técnicas y diferencias conceptuales entre las diferentes metodologías pueden llevar a constantes confusiones”.
  - Verdadero
  - Falso
  
4. Además de aprobar el examen, ¿qué se necesita para obtener la certificación en *Scrum Manager*?
  - a. **Completar el registro, verificar la identidad mediante documento oficial y el abono de la matrícula de la academia que imparte el examen.**
  - b. El pago de la matrícula de la academia y verificar la identidad mediante documento oficial.

- c. Únicamente será necesaria la verificación de la identidad mediante el documento oficial.
- d. Cada academia de formación oficial puede poner unos requerimientos diferentes, por lo que habrá que informarse directamente en la academia.

**5. ¿Cuántas preguntas tiene el examen de certificación de *Scrum Manager*?**

- a. 50 preguntas, de las cuales 40 son tipo test y 10 de desarrollo.
- b. Consta de 100 preguntas tipo test.
- c. Puede variar entre 80 y 100 preguntas tipo test, dependiendo de la academia que realice el examen.
- d. 50 preguntas tipo test, en alguna de las cuales se tendrán que señalar múltiples respuestas.**

**6. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Al obtener el certificado de *Scrum Manager* se obtienen 150 puntos de autoridad, pero cada año se pierden el 20 %".**

- Verdadero
- Falso

**7. ¿Cuánto tiempo se dispone para realizar el examen de certificado de *Scrum Manager*?**

- a. Dependerá de la academia, pero el tiempo establecido estará entre los 40 y los 60 minutos.
- b. Dependerá siempre del número de preguntas que tenga el examen.
- c. 60 minutos.**
- d. 120 minutos.

**8. ¿Con cuántos puntos de autoridad se es un experto certificado en *Scrum Manager*?**

- a. Desde que se obtiene el certificado en *Scrum Manager*, se es un experto certificado.
- b. Cuando se tienen entre 120 y 200 puntos de autoridad.**
- c. De 200 a 300 puntos de autoridad.
- d. Al menos 100 puntos de autoridad.