



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Exame simulado

Edição 201912

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Conteúdo

Introdução	4
Exame simulado	5
Gabarito de respostas	18
Avaliação	49

Introdução

Este é o modelo de exame de EXIN Agile Scrum Master (ASM.PR). As regras e regulamentos do exame do EXIN se aplicam a este exame.

Este exame consiste de 40 questões de múltipla escolha. Cada questão de múltipla escolha possui um certo número de alternativas de resposta, entre as quais somente uma resposta é a correta.

O número máximo de pontos que pode ser obtido neste exame é 40. Cada resposta correta vale um ponto. Para ser aprovado você deve obter 26 pontos ou mais.

O tempo permitido para este exame simulado é de 90 minutos.

Boa Sorte!

Exame simulado

1 / 40

Especificação de exame 1.1.1

Sua empresa está em uma situação crítica. Os clientes estão se queixando do tempo de reação lento para Solicitações de Mudança e alguns projetos de desenvolvimento importantes fracassaram ultimamente porque as especificações não foram cumpridas. A maioria dos times percebe estes problemas e alguns times de desenvolvimento já adotaram Scrum como teste piloto.

Qual seria a **melhor** coisa a fazer em seguida?

- A) Criar um senso de urgência
- B) Concentrar a atenção nos motivos mais importantes para mudança
- C) Enfocar a abordagem do medo
- D) Fornecer treinamento e orientação sobre Scrum

2 / 40

Especificação de exame 1.1.2

O Product Owner deseja ter 2 lançamentos no projeto: um no meio e outro no final. O Scrum Master enfatiza que isso não é importante.

Por que o Scrum Master diz isso?

- A) Estes são os pontos de lançamento comuns para um projeto Scrum.
- B) Apenas um lançamento por projeto é comum; portanto, o projeto deve ser dividido.
- C) Todos os incrementos devem ter potencial de lançamento.
- D) O planejamento dos lançamentos é uma decisão do time de desenvolvimento.

3 / 40

Especificação de exame 1.2.1

Após uma a quatro semanas na Sprint, o time de desenvolvimento se deu conta de que não poderá entregar a metade dos itens do Backlog da Sprint. O Product Owner não está satisfeito com isso, pois o cliente espera que a maioria desses recursos seja lançada no final da Sprint.

Qual é o **melhor** roteiro de ação como Scrum Master?

- A) Recomende o cancelamento da Sprint e comece outra imediatamente, com foco apenas nos recursos que se deve ter
- B) Recomende que o Product Owner revise o pedido dos itens do Backlog da Sprint e deixe os desenvolvedores continuarem com o melhor que puderem
- C) Recomende que os desenvolvedores façam horas extras e, em troca, tire alguns dias de folga após a Sprint
- D) Recomende aumentar a duração da Sprint, até que tudo esteja terminado para o lançamento

4 / 40

Especificação de exame 1.3.1

Uma empresa identifica suas cadeias de valor, remove etapas desnecessárias e introduz fluxo e sistema puxado.

Que tipo de metodologia esta empresa está usando?

- A) DevOps
- B) Lean
- C) Scrum
- D) Waterfall (Cascata)

5 / 40

Especificação de exame 1.3.1

Uma empresa está combinando práticas de Scrum com outro framework. O time de desenvolvimento trabalha em grande proximidade com outros departamentos. Quando algo dá errado, é fácil para uma pessoa admitir que ela causou o problema, porque a empresa adota um ambiente onde não há repreensão.

Que outro framework é usado neste cenário?

- A) DevOps
- B) DSDM
- C) Lean
- D) Waterfall (Cascata)

6 / 40

Especificação de exame 1.4.1

Um novo cliente de sua empresa é cético sobre a abordagem Ágil. Ele acha que projetos Ágeis são caóticos e está muito preocupado com o prazo. O cliente precisa do novo software em uma determinada data.

Que recurso de Scrum pode dar ao cliente a confiança de que ele receberá o software no prazo combinado?

- A) Estimativa Ágil
- B) Planejamento Ágil
- C) Planejamento da Sprint
- D) Time-boxing

7 / 40

Especificação de exame 2.1.1

Combinar os papéis do Scrum Master e do Product Owner constitui uma boa prática?

- A) Não, os papéis de Scrum Master e Product Owner são considerados cargos de tempo integral.
- B) Não, o Scrum Master deve ser capaz de proteger o time dos desejos do Product Owner.
- C) Sim, isto é mais Ágil, uma vez que os papéis de Product Owner e Scrum Master normalmente não representam um cargo de tempo integral.
- D) Sim, isto é melhor para os times de Scrum. Do contrário, haverá dois gerentes: o Product Owner e o Scrum Master.

8 / 40

Especificação de exame 2.1.2

Durante a revisão de Retrospectiva da Sprint, o time de desenvolvimento constata que a velocidade atual está muito baixa. Uma análise rápida pelo Scrum Master mostra que a duração da Sprint é inadequada. Contudo, o time de desenvolvimento não concorda com isso. O Scrum Master orienta os membros do time de desenvolvimento a decidirem a duração por conta própria.

Se não for possível chegar a um acordo, quem deve decidir a duração da Sprint?

- A) O cliente
- B) O time de desenvolvimento
- C) O Product Owner
- D) O Scrum Master

9 / 40

Especificação de exame 2.1.3

Cada time deve ter um Scrum Master indicado.

Suponha que não exista um Scrum Master disponível no momento, qual seria a melhor solução **em curto prazo**?

- A) Um Scrum Master externo assume o papel de Scrum Master.
- B) Alguém que não seja um ótimo Scrum Master assume o papel.
- C) O melhor programador do time assume o papel de Scrum Master.
- D) O Product Owner assume o papel de Scrum Master.

10 / 40

Especificação de exame 2.2.1

Que maneira de mediar conflitos está de acordo com o Guia do Scrum?

- A) Usar a abordagem de “consenso”, enfrentando os problemas diretamente e chegando a um consenso
- B) Usar a abordagem de “especialista” para estabelecer uma orientação para o time
- C) Usar a abordagem “toma lá, dá cá” para satisfazer cada membro do time
- D) Usar a abordagem de “liderança” para convencer os outros sobre um ponto de vista

11 / 40

Especificação de exame 2.2.2

O Gerente do time está começando um novo projeto e seu time será distribuído. Alguns membros do time estarão localizados no Reino Unido e a segunda parte do time estará situada na Índia. As preparações, como a comparação das pontuações no PDI, já foram concluídas.

Qual seria a próxima etapa para promover a coerência dentro do time?

- A) Reconhecer as diferenças culturas importantes
- B) Reconhecer as pequenas diferenças culturais
- C) Distribuir os times
- D) Fortalecer as subculturas funcionais e dos times

12 / 40

Especificação de exame 2.2.3

Sue é a Scrum Master de um time muito bem-sucedido e motivado. Eles estão seguindo os processos de Scrum e, portanto, estão compartilhando conhecimentos nos fóruns de comunicação integrados ao Scrum.

O que mais Sue poderia sugerir ao time para que encontrem modos concretos de compartilhar conhecimentos?

- A) Grandes gráficos visíveis
- B) Comunidades de prática
- C) Reunião Diária
- D) Scrum de Scrums

13 / 40

Especificação de exame 2.3.1

Você trabalha em um time de Scrum. Seu Product Owner pergunta quem assumirá o papel de Scrum Master. Seu time ainda não decidiu. Você se oferece como voluntário(a) porque é o(a) único(a) com treinamento em Scrum.

Seu Product Owner decide então que o membro menos experiente deve atuar como Scrum Master.

Por que essa **não** é uma boa ideia?

- A) Porque o Product Owner não pode decidir isso. Em vez disso, o time deve contratar um Scrum Master externo.
- B) Porque o papel de Scrum Master é desempenhado mais adequadamente pelo desenvolvedor mais experiente do time.
- C) Porque este seria um Scrum Master inadequado. Um Scrum Master deve ser voluntário para a responsabilidade adicional.

14 / 40

Especificação de exame 2.3.1

Ao selecionar uma Product Owner, existem algumas armadilhas comuns:

- O Product Owner quer diminuir a qualidade de alguns requisitos para terminar no prazo.
- O Product Owner faz parte de um time remoto e não tem contato direto com os desenvolvedores.
- O Product Owner pressiona demais o time, possivelmente causando esgotamentos.
- O Product Owner delega a tomada decisão (e então desconsidera o tomador de decisão).

Uma destas armadilhas tem o potencial de entregar o trabalho com sucesso, desde que o Product Owner permaneça envolvido no projeto e estabeleça um bom relacionamento com o time.

Em que situação você poderia esperar o sucesso?

- A) Diminuir a qualidade
- B) Time remoto
- C) Pressionar demais
- D) Delegar decisões

15 / 40

Especificação de exame 2.3.1

O Product Owner atribui tarefas aos desenvolvedores no Scrum Diário, e a reunião sempre dura mais de 15 minutos.

Qual é a **melhor** resposta para o Scrum Master?

- A) Convença o Product Owner a parar de atribuir tarefas ao time de desenvolvimento e a não participar dos Scrums Diários.
- B) A atribuição de tarefas deve ser realizada pelo Scrum Master, para que o time a comece e a mantenha no tempo cronometrado de 15 minutos.
- C) O Scrum Master não interfere nos argumentos e deve deixar os membros do time auto-organizado resolver este problema sozinhos.
- D) Explique ao Product Owner que as tarefas são atribuídas após o Scrum Diário, para que a reunião permaneça no tempo cronometrado de 15 minutos.

16 / 40

Especificação de exame 3.1.1

Quando a Definição de Pronto deve ser utilizada pela primeira vez por um time de desenvolvimento?

- A) Durante a estimativa dos recursos no Backlog de Produto, pois o trabalho depende dos requisitos tanto dos recursos quanto da Definição de Pronto
- B) Na Reunião Diária, quando um recurso é definido como Pronto, pois a disponibilidade de cada recurso deve ser verificada assim que a Sprint termina
- C) Na Demonstração para o Product Owner e as Partes Interessadas, pois precisam aceitar o produto como um produto com potencial de envio
- D) Durante a Sprint de Lançamento, na qual se confirme que todos os recursos criados estão de acordo com os desejos do cliente e, portanto, podem ser enviados

17 / 40

Especificação de exame 3.1.2

Leia a seguinte História de usuário:

Como digitador de dados, quero uma boa interface de usuário para a administração de faturas de clientes, para que eu possa trabalhar com rapidez.

Esta História de usuário está suficientemente completa para ser incluída no Backlog da Sprint?

- A) Sim, porque informações adicionais podem ser acrescentadas durante a Sprint.
- B) Sim, porque menciona a sintaxe completa de uma História de usuário.
- C) Não, porque a identidade do tipo de usuário não é suficientemente específica.
- D) Não, porque os termos “boa” e “com rapidez” não são suficientemente específicos.

18 / 40

Especificação de exame 3.1.3

Sempre há algo em que os usuários e os desenvolvedores não conseguem pensar antes de começarem a ver o sistema tomar forma.

Como são chamados as funcionalidades que não podem ser identificadas com antecedência?

- A) Requisitos emergentes
- B) Funcionalidades de curto prazo
- C) Lista priorizada de funcionalidades
- D) Funcionalidades com valor agregado

19 / 40

Especificação de exame 3.2.1

O Scrum utiliza três níveis de planejamento:

- roadmap
- As liberações
- A Sprint

O que significa um planejamento iterativo?

- A) Para cada Sprint realizada, existe um momento para fornecer feedback sobre todos os planos e planejar a próxima Sprint.
- B) Você define seu roadmap e plano de liberação uma vez e, de acordo com isso, define um plano para a Sprint no início de cada Sprint.
- C) Você define seu roadmap e plano de liberação uma vez. Após cada Sprint, você ajusta o roadmap e a próxima Sprint.
- D) Você planeja seu projeto em três etapas: primeiro o roadmap, depois a liberação e então as Sprints necessárias.

20 / 40

Especificação de exame 3.2.2

O Product Owner e o time de desenvolvimento divergem na reunião de Planejamento da Sprint. O Product Owner acredita que os desenvolvedores estimaram que os itens e sua capacidade de maneira é pessimista demais e, portanto, selecionaram uma quantidade baixa demais de itens para a Sprint.

Qual é a **melhor** ação para o Scrum Master?

- A) Solicitar que o time de desenvolvimento revise suas estimativas, pois o Product Owner representa o cliente
- B) Solicitar que as duas partes se acalmem, discutam o assunto e cheguem a um acordo, provavelmente um meio-termo
- C) Solicitar que o Product Owner revise as estimativas e calcule a velocidade, bem como informar aos desenvolvedores quantos itens eles devem selecionar
- D) Explicar ao Product Owner que esta é uma decisão do time de desenvolvimento e que deve ser aceita

21 / 40

Especificação de exame 3.3.1

Depois que as Histórias de usuário do plano de liberação são estimadas, elas são decompostas em tarefas no Planejamento da Sprint.

As Histórias de usuário são estimadas em outra métrica, diferente de tarefas, no Planejamento da Sprint.

Em que métrica as tarefas são estimadas no Planejamento da Sprint?

- A) Dias ideais
- B) Horas ideais
- C) Pontos por história
- D) Velocidade

22 / 40

Especificação de exame 3.3.2

Qual é o papel do Scrum Master em uma sessão de planejamento da Sprint?

- A) Orientar o time de desenvolvimento sobre a estimativa de funcionalidades mas nunca decidir em relação à estimativa
- B) Cooperar com o time de desenvolvimento para estimar as funcionalidades e remover funcionalidades cuja estimativa seja muito difícil
- C) Interferir com a discussão do time de desenvolvimento para levá-los em uma direção específica, se não conseguirem chegar a um acordo
- D) Deixar o time de desenvolvimento estimar as funcionalidades por conta própria, mas tomar uma decisão sobre a estimativa se os membros não chegarem a um acordo

23 / 40

Especificação de exame 3.3.3

Durante a fase de viabilidade de um projeto, a estimativa de cronograma tipicamente tem uma variação de até 60% a 160%.

Como é chamada a evolução da quantidade de imprevisibilidade durante um projeto?

- A) Cone da incerteza
- B) Ignorar a incerteza
- C) Reduzir a incerteza
- D) Fator de incerteza

24 / 40

Especificação de exame 3.3.4

O Product Owner e o Scrum Master estão discutindo duas versões diferentes de um projeto. Uma versão do projeto incluirá mais funcionalidades e entregará mais valor que a outra versão, mas também custará muito mais devido ao maior tempo de desenvolvimento. O Product Owner e o Scrum Master querem comparar as duas versões, levando em conta a Taxa Interna de Retorno (TIR).

Que informação eles podem obter com o cálculo da TIR?

- A) Quanto dinheiro pode-se esperar que um projeto traga como retorno
- B) Com que rapidez o dinheiro investido em um projeto terá seu valor aumentado
- C) O processo de transportar valores futuros para seu valor atual
- D) A taxa em que as organizações descontam o dinheiro no futuro

25 / 40

Especificação de exame 3.4.1

Um time tem Histórias não finalizadas no fim de uma iteração.

O que deve ser feito antes do início ou durante a iteração?

- A) Considerar a inclusão de um buffer de alimentação
- B) Considerar a inclusão de um buffer de cronograma
- C) Estimar novamente a História finalizada
- D) Dividir as Histórias em Histórias menores

26 / 40

Especificação de exame 3.4.2

Jeff, um Scrum Master em uma empresa de software de cobrança, está procurando outra maneira útil de visualizar como o time está se saindo para concluir a funcionalidade planejada de uma liberação.

Ele quer uma caixa com o nome do tema, o número de Histórias naquele tema, o número de Pontos por história ou dias ideais para essas histórias e a porcentagem de Pontos por História concluídos.

Isto é uma descrição de quê?

- A) Gráfico Burn-Down
- B) Gráfico Burn-Up
- C) Gráfico de Gantt
- D) Gráfico parking-lot

27 / 40

Especificação de exame 3.4.3

Seu time subestimou o trabalho restante em uma iteração.

O que pode aparecer no gráfico Burn-Down?

- A) Burn-Up
- B) Dias ideais
- C) Horas ideais
- D) Pontos por história

28 / 40

Especificação de exame 3.5.1

Problemas e erros fazem parte do processo de desenvolvimento no Scrum?

- A) Não, o time de desenvolvimento deve se concentrar na meta da Sprint, não em erros e problemas. Outro time pode lidar com eles.
- B) Sim, problemas e erros precisam ser corrigidos assim que ocorrerem. Do contrário, a Definição de Pronto não é satisfeita.
- C) Sim, eles são Itens de Backlog de Produto regulares. Erros e problemas devem ser considerados em cada novo Planejamento da Sprint.
- D) Sim, eles devem ser priorizados imediatamente. Erros ou problemas de alta prioridade devem ser corrigidos na iteração atual.

29 / 40

Especificação de exame 4.1.1

Mesmo em grandes projetos de desenvolvimento, ainda se recomenda o uso de apenas um Backlog de Produto para um produto.

Qual é a **melhor** ação para manter um tamanho razoável do Backlog de Produto, permitindo que seja gerenciado de modo efetivo?

- A) Realizar um planejamento em ondas sucessivas
- B) Utilizar épicos e temas
- C) Gerenciar as dependências de modo proativo
- D) Dividir a responsabilidade

30 / 40

Especificação de exame 4.1.2

As reuniões de Scrum de Scrums diferem das Reuniões Diárias de vários modos.

Qual seria um exemplo de um modo em que uma reunião do Scrum de Scrums difere da Reunião Diária?

- A) As reuniões de Scrum de Scrums não são reuniões para resolução de problemas.
- B) As reuniões de Scrum de Scrums não precisam ser limitadas a 15 minutos.
- C) As reuniões de Scrum de Scrums devem ser realizadas no máximo até 10h00 da manhã.

31 / 40

Especificação de exame 4.2.1

Nem todos os projetos são adequados para aplicar a abordagem Scrum Ágil.

Em qual caso o Scrum é o **mais** desejável?

- A) A competência dos desenvolvedores é relativamente baixa.
- B) A organização não quer realizar testes de aceitação do usuário.
- C) Os requisitos do produto podem ser alterados no processo.
- D) Os requisitos são conhecidos antecipadamente para rápida implementação.

32 / 40

Especificação de exame 4.2.2

Dependendo do tamanho de um projeto, seu time precisará de mais ou menos recursos. Um destes recursos é o número de membros do time.

Qual afirmação é verdadeira sobre o tamanho dos times?

- A) Times maiores concluem os projetos com menor esforço total, o que é mais barato.
- B) Times maiores criam mais defeitos que times pequenos, mas trabalham mais rápido.
- C) Times menores precisam de mais tempo, o que custa mais esforços e dinheiro.
- D) Os membros nos times maiores são mais produtivos que nos times menores.

33 / 40

Especificação de exame 4.3.1

Olivia é uma Scrum Master em uma empresa de software para jogos. Eles estão em transição do modelo Waterfall (Cascata) para o Scrum.

Olivia está tentando aumentar o *desejo de* adotar o Scrum dentro de sua empresa.

Que medida ela deve tomar?

- A) Criar um senso de urgência
- B) Fornecer exposição a novas pessoas e experiências
- C) Executar um projeto piloto
- D) Usar métricas

34 / 40

Especificação de exame 5.1.1

ADAPT é a abreviação de atividades em um plano de transição Ágil. Em inglês, o primeiro 'A' significa 'Conscientização' (Awareness).

Por que a Conscientização é importante como primeira etapa, ao apresentar o Ágil?

- A) Porque todos precisam aprender a pensar e a trabalhar como equipe
- B) Porque é preciso que haja um entendimento comum de que o processo atual não está fornecendo resultados aceitáveis
- C) Porque as técnicas ágeis não devem ser utilizadas em um departamento isolado

35 / 40

Especificação de exame 5.1.2

Uma empresa descobriu que o processo atual não está produzindo resultados aceitáveis. A transição para o Scrum parece uma solução válida, uma vez que a maioria dos concorrentes já está usando o Scrum com muito sucesso.

O CEO criou um senso de urgência e também está conversando com as partes interessadas sobre seus planos. A maioria dos funcionários está entusiasmada para saber mais sobre o Ágil.

Qual seria a próxima etapa no processo de transição?

- A) Habilidade (Ability) de ter sucesso com o Scrum
- B) Desejo (Desire) de adotar o Scrum como uma maneira de resolver os problemas atuais
- C) Promover (Promote) o Scrum por meio do compartilhamento de experiências
- D) Transferência (Transfer) das implicações do uso do Scrum em toda a empresa

36 / 40

Especificação de exame 5.1.3

Seu colega é um Cético e resiste a mudanças.

Qual seria uma boa abordagem para lidar com esta resistência?

- A) Gerar insatisfação com o status quo: Céticos gostam do status quo.
- B) Modelar os comportamentos corretos você mesmo(a). Os Céticos precisam seguir alguém.
- C) Fornecer treinamento: A resistência dos Céticos é causada em parte por não terem realizado ou visto alguma coisa.
- D) Reiterar e reforçar o compromisso: Os Céticos devem saber que a empresa está comprometida com a transição.

37 / 40

Especificação de exame 5.2.1

A função de um time de Scrum é efetuar a auto-organização ao redor dos desafios, dentro dos limites e restrições, estabelecidos pela gerência.

Qual é a função da gerência neste contexto?

- A) Promover os desafios apropriados
- B) Maximizar o rendimento do time
- C) Fornecer motivação
- D) Lembrar das metas

38 / 40

Especificação do exame 5.2.2

Times multifuncionais têm vantagens em relação a times em projetos de desenvolvimento tradicionais.

Qual seria uma delas?

- A) Atrair atenção e interesse
- B) Eliminar a delegação de tarefas
- C) Fazer com que os indivíduos assumam a responsabilidade
- D) Uso de métricas

39 / 40

Especificação do exame 5.3.1

O Manifesto Ágil menciona alguns aspectos culturais. Eles ajudam a introduzir o desenvolvimento Ágil com sucesso.

Qual valor **não** está refletido no Manifesto?

- A) Controle
- B) Cooperação
- C) Auto-organização
- D) Confiança

40 / 40

Especificação do exame 5.3.2

Paula, uma Scrum Master para uma empresa de Software para Gerenciamento de Bens quer que seu time permaneça unido em busca de uma meta comum para um projeto e supere os desafios enfrentados por qualquer time envolvido em uma empreitada difícil.

O que ela está tentando criar?

- A) Conscientização
- B) Coerência
- C) Desejo
- D) Promoção

Gabarito de respostas

1 / 40

Especificação de exame 1.1.1

Sua empresa está em uma situação crítica. Os clientes estão se queixando do tempo de reação lento para Solicitações de Mudança e alguns projetos de desenvolvimento importantes fracassaram ultimamente porque as especificações não foram cumpridas. A maioria dos times percebe estes problemas e alguns times de desenvolvimento já adotaram Scrum como teste piloto.

Qual seria a **melhor** coisa a fazer em seguida?

- A) Criar um senso de urgência
 - B) Concentrar a atenção nos motivos mais importantes para mudança
 - C) Enfocar a abordagem do medo
 - D) Fornecer treinamento e orientação sobre Scrum
- A) Incorreto. Um modo de transformar a conscientização em desejo é acender o aquecedor. Ao criar um senso de urgência, deixamos claro para as outras pessoas que a situação atual não pode continuar assim por muito tempo. Criar um senso de urgência é uma das ferramentas usadas para levar as pessoas da conscientização ao desejo.
- B) Incorreto. Concentrar a atenção nos motivos mais importantes para mudança é uma das ferramentas para desenvolvimento da conscientização, que acontece antes do estado de “desejo de mudança”.
- C) Incorreto. Enfocar a abordagem ao medo é uma das ferramentas usadas para levar as pessoas da conscientização ao desejo.
- D) Correto. Em relação ao conceito ADAPT, sua empresa está no estado de “desejo de mudança”. A etapa seguinte seria a criar a capacidade de ser Ágil. Fornecer orientação e treinamento é um bom começo. (*Literatura: A, Capítulo 2*)

2 / 40

Especificação de exame 1.1.2

O Product Owner deseja ter 2 lançamentos no projeto: um no meio e outro no final. O Scrum Master enfatiza que isso não é importante.

Por que o Scrum Master diz isso?

- A) Estes são os pontos de lançamento comuns para um projeto Scrum.
 - B) Apenas um lançamento por projeto é comum; portanto, o projeto deve ser dividido.
 - C) Todos os incrementos devem ter potencial de lançamento.
 - D) O planejamento dos lançamentos é uma decisão do time de desenvolvimento.
-
- A) Incorreto. Não há pontos de lançamento comuns no meio de um projeto.
 - B) Incorreto. Não há nenhuma regra sobre apenas um lançamento.
 - C) Correto. Todos os incrementos devem ter um (potencial de) lançamento, para melhorar o ciclo de feedback e permitir a adaptação. Não importa se os incrementos devam ser lançamentos ou não. Incrementos que possam ser lançados possibilitam maximizar o valor para o cliente e manter o aprimoramento contínuo da versão final. O Product Owner é responsável por priorizar os recursos corretos a partir do Backlog para certificar-se de que os dois lançamentos oficiais estejam prontos e que a Definição de Pronto coincida com a do cliente. (*Literatura: A, Capítulo 14*)
 - D) Incorreto. Sim, é verdade, mas isso não é motivo para o Scrum Master dizer que os 2 pontos de lançamento não sejam importantes.

3 / 40

Especificação de exame 1.2.1

Após uma a quatro semanas na Sprint, o time de desenvolvimento se deu conta de que não poderá entregar a metade dos itens do Backlog da Sprint. O Product Owner não está satisfeito com isso, pois o cliente espera que a maioria desses recursos seja lançada no final da Sprint.

Qual é o **melhor** roteiro de ação como Scrum Master?

- A) Recomende o cancelamento da Sprint e comece outra imediatamente, com foco apenas nos recursos que se deve ter
 - B) Recomende que o Product Owner revise o pedido dos itens do Backlog da Sprint e deixe os desenvolvedores continuarem com o melhor que puderem
 - C) Recomende que os desenvolvedores façam horas extras e, em troca, tire alguns dias de folga após a Sprint
 - D) Recomende aumentar a duração da Sprint, até que tudo esteja terminado para o lançamento
-
- A) Incorreto. O Backlog da Sprint é apenas a estimativa dos desenvolvedores sobre a quantidade de trabalho que podem realizar durante a Sprint e não há garantia de que entregarão tudo isso.
 - B) Correto. O fato de eles não conseguirem entregar tudo não é motivo para cancelar a Sprint. As Sprints são canceladas somente quando não fazem mais sentido. Por exemplo, o cliente não precisa mais dos itens do Backlog da Sprint. Quando os desenvolvedores perceberem que não poderão entregar um elevado percentual dos itens, uma boa ideia será solicitar que o Product Owner verifique o Backlog da Sprint e altere as prioridades (se necessário), pois os itens na parte inferior do Backlog da Sprint provavelmente permanecerão incompletos. (*Literatura: B, Capítulo 7*)
 - C) Incorreto. Trabalhamos em um ritmo constante, e não é uma boa ideia para fazer hora extra.
 - D) Incorreto. As Sprints são cronometradas (têm uma duração máxima) e não serão aumentadas em nenhuma circunstância. (As próximas Sprints poderiam ter uma duração diferente, se isso for muito necessário).

4 / 40

Especificação de exame 1.3.1

Uma empresa identifica suas cadeias de valor, remove etapas desnecessárias e introduz fluxo e sistema puxado.

Que tipo de metodologia esta empresa está usando?

- A) DevOps
 - B) Lean
 - C) Scrum
 - D) Waterfall (Cascata)
- A) Incorreto. DevOps é um processo de desenvolvimento e fornecimento de software que enfatiza a comunicação e a colaboração entre profissionais de gerência do produto, desenvolvimento de software e operações. Ele tenta automatizar o processo de integração, teste, implementação e alterações da infraestrutura do software, estabelecendo uma cultura e um ambiente onde a criação, os testes e a liberação do software possam ocorrer de um modo rápido, frequente e mais confiável.
- B) Correto. Esta é uma das cinco etapas introduzidas pela metodologia Lean. (*Literatura: EXIN Basic Training Material, slide 54*)
- C) Incorreto. Scrum é uma estrutura de desenvolvimento de software Ágil interativa e incremental para gestão do desenvolvimento do produto. Ele define “uma estratégia de desenvolvimento de produtos flexível e holística, onde um time de desenvolvimento trabalha como uma unidade para atingir uma meta comum”, desafia as suposições da “abordagem sequencial tradicional” ao desenvolvimento de produtos e permite que os times se auto-organizem, encorajando a co-localização física ou a colaboração on-line próxima de todos os membros do time, assim como a comunicação diária face a face entre todos os membros e disciplinas do time envolvidos.
- D) Incorreto. O modelo Waterfall é um processo de desenho sequencial (não-iterativo) usando em processos de desenvolvimento de software, onde o progresso é observado como um fluxo descendente estável (como em uma cascata) passando pelas fases de concepção, início, análise, desenho, construção, teste, produção/implementação e manutenção.

5 / 40

Especificação de exame 1.3.1

Uma empresa está combinando práticas de Scrum com outro framework. O time de desenvolvimento trabalha em grande proximidade com outros departamentos. Quando algo dá errado, é fácil para uma pessoa admitir que ela causou o problema, porque a empresa adota um ambiente onde não há repreensão.

Que outro framework é usado neste cenário?

- A) DevOps
 - B) DSDM
 - C) Lean
 - D) Waterfall (Cascata)
-
- A) Correto. Tanto a colaboração entre os times quanto o ambiente livre de culpa apontam para o DevOps. (*Literatura: EXIN Basic Training Material, slide 57*)
 - B) Incorreto. DSDM é uma estrutura na qual a colaboração é importante. Entretanto, a cultura livre de culpa aponta claramente para o DevOps.
 - C) Incorreto. A cultura livre de culpa é parte das metodologias Lean. Entretanto, a colaboração entre os diferentes times não é necessariamente Lean.
 - D) Incorreto. A estrutura Waterfall não diz nada sobre colaboração ou sobre ter um ambiente livre de culpa.

6 / 40

Especificação de exame 1.4.1

Um novo cliente de sua empresa é cético sobre a abordagem Ágil. Ele acha que projetos Ágeis são caóticos e está muito preocupado com o prazo. O cliente precisa do novo software em uma determinada data.

Que recurso de Scrum pode dar ao cliente a confiança de que ele receberá o software no prazo combinado?

- A) Estimativa Ágil
 - B) Planejamento Ágil
 - C) Planejamento da Sprint
 - D) Time-boxing
- A) Incorreto. As Estimativas Ágeis são preparadas de maneira colaborativa pelo time, incluindo os membros do time que realizarão o trabalho. Isso dá ao time uma ideia melhor da quantidade de trabalho que poderão concluir durante a próxima Sprint. A Estimativa Ágil apoia o Planejamento Ágil, mas não garante a data de entrega. (*Literatura: B, Capítulo 6*)
- B) Incorreto. O Planejamento Ágil é realizado de maneira colaborativa pelo time, incluindo os membros do time que realizarão o trabalho. Isso dá ao time uma visão geral melhor do trabalho que deverá ser concluído durante a próxima Sprint, mas não garante uma data de entrega. Contudo, o time pode se comprometer a entregar os itens de maior prioridade durante cada Sprint.
- C) Incorreto. O Planejamento da Sprint permite flexibilidade e adaptabilidade em relação a quanto está sendo entregue, mas não traz previsibilidade por si só. Os clientes valorizam claramente a previsibilidade mais do que a flexibilidade: eles aceitam esperar por uma adaptação, contanto que saibam quanto ela será entregue. (*Literatura: A, Capítulo 14.*)
- D) Correto. Trabalhar com prazos rigorosos nos permite ter uma previsibilidade melhor: conhecemos as datas de versão de entrega e também de término do projeto. O tempo é sempre fixo, mas o escopo é flexível. (*Literatura: A, Capítulo 14.*)

Combinar os papéis do Scrum Master e do Product Owner constitui uma boa prática?

- A) Não, os papéis de Scrum Master e Product Owner são considerados cargos de tempo integral.
 - B) Não, o Scrum Master deve ser capaz de proteger o time dos desejos do Product Owner.
 - C) Sim, isto é mais Ágil, uma vez que os papéis de Product Owner e Scrum Master normalmente não representam um cargo de tempo integral.
 - D) Sim, isto é melhor para os times de Scrum. Do contrário, haverá dois gerentes: o Product Owner e o Scrum Master.
-
- A) Incorreto. O Scrum não define se os papéis de Scrum Master e Product Owner devem ser cargos de tempo integral. Mesmo que, na prática, possam ser cargos de tempo integral, este não é o principal motivo pelo qual os dois papéis não devem ser combinados. Os papéis não devem ser combinados porque a função do Scrum Master é proteger o time de desejos não realistas do Product Owner.
 - B) Correto. O Product Owner geralmente deseja a realização de mais e mais recursos. O Scrum Master protege o time, detendo o Product Owner quando o time acredita que pressioná-los ainda mais seja prejudicial. Um bom time precisa dos dois papéis para ter sucesso. O Product Owner aponta o time para a meta correta; o Scrum Master ajuda o time a atingir essa meta do modo mais eficiente possível. (*Literatura: A, Capítulo 7*)
 - C) Incorreto. Product Owners tendem a pedir a realização de cada vez mais recursos quando a velocidade do time está aumentando. O Scrum Master deve proteger o time de Scrum do Product Owner.
 - D) Incorreto. A estrutura do Scrum define com clareza o Scrum Master como um líder servil e não como um gerente.

8 / 40

Especificação de exame 2.1.2

Durante a revisão de Retrospectiva da Sprint, o time de desenvolvimento constata que a velocidade atual está muito baixa. Uma análise rápida pelo Scrum Master mostra que a duração da Sprint é inadequada. Contudo, o time de desenvolvimento não concorda com isso. O Scrum Master orienta os membros do time de desenvolvimento a decidirem a duração por conta própria.

Se não for possível chegar a um acordo, quem deve decidir a duração da Sprint?

- A) O cliente
 - B) O time de desenvolvimento
 - C) O Product Owner
 - D) O Scrum Master
- A) Incorreto. O cliente não pode tomar decisões sobre o modo de trabalho do time de desenvolvimento e, portanto, não pode decidir a duração da Sprint.
- B) Incorreto. O time de desenvolvimento, nesse caso, não consegue chegar a um acordo e, portanto, é incapaz de tomar essa decisão.
- C) Incorreto. O Product Owner não pode tomar decisões sobre a duração da Sprint.
- D) Correto. O Scrum Master é um líder servil. Contudo, ele tem autoridade sobre o **processo**. Se o time de desenvolvimento apresentar problemas que os membros não possam resolver, o Scrum Master decide o que acontecerá. Contudo, o Scrum Master deve tentar deixar o time de desenvolvimento resolver por si só, para que a solução seja adequada a seus olhos. (*Literatura: A, Capítulo 7*)

9 / 40

Especificação de exame 2.1.3

Cada time deve ter um Scrum Master indicado.

Suponha que não exista um Scrum Master disponível no momento, qual seria a melhor solução **em curto prazo**?

- A) Um Scrum Master externo assume o papel de Scrum Master.
 - B) Alguém que não seja um ótimo Scrum Master assume o papel.
 - C) O melhor programador do time assume o papel de Scrum Master.
 - D) O Product Owner assume o papel de Scrum Master.
- A) Correto. Muitas empresas têm benefícios ao trazer um consultor externo como Scrum Master inicialmente, mas não se deve usar Scrum Masters contratados em longo prazo. (*Literatura: A, Capítulo 7*)
- B) Incorreto. Este é um problema comum; um Scrum Master inadequado deve ser removido do papel.
- C) Incorreto. Este é um problema comum; existem alguns riscos, incluindo o fato que o programador pode não ter tempo suficiente para se dedicar aos dois papéis.
- D) Incorreto. Ser um Scrum Master envolve o fornecimento de orientação, não respostas. O Product Owner deve dizer ao time o que fazer; o Scrum Master deve possibilitar que o time faça seu trabalho, inclusive discutindo a carga de trabalho com o Product Owner. Portanto, estes dois papéis não podem ser desempenhados pela mesma pessoa.

Que maneira de mediar conflitos está de acordo com o Guia do Scrum?

- A) Usar a abordagem de “consenso”, enfrentando os problemas diretamente e chegando a um consenso
 - B) Usar a abordagem de “especialista” para estabelecer uma orientação para o time
 - C) Usar a abordagem “toma lá, dá cá” para satisfazer cada membro do time
 - D) Usar a abordagem de “liderança” para convencer os outros sobre um ponto de vista
- A) Correto. O time de desenvolvimento trabalha em uma base de igualdade. Geralmente é melhor que os membros do time enfrentem os problemas diretamente com uma atitude cooperativa e diálogo aberto para lidar com quaisquer discórdias e chegar a um consenso. Esta abordagem é chamada de Ganha/Ganha. As organizações que implementarem o Scrum devem promover um ambiente onde os funcionários sintam-se à vontade para discutir abertamente e enfrentar problemas ou dificuldades, e lidar com eles para conseguir resultados do tipo Ganha/Ganha. (*Literatura: A, parte III*)
- B) Incorreto. O time de desenvolvimento trabalha com pessoas de várias funções. Não há lugar para especialistas em um time de Scrum. Este é um cenário Perde/Ganha. Às vezes, alguns membros do time podem sentir que suas contribuições não estão sendo reconhecidas pelos outros ou que não estão sendo tratados com igualdade. Isto pode fazer com que deixem de contribuir efetivamente para o projeto e aceitem qualquer coisa que lhe disserem para fazer, mesmo que não estejam de acordo. Esta abordagem é chamada de Perde/Ganha.
- C) Incorreto. O time de desenvolvimento não barganha, mas trabalha em consenso. Este é um cenário Perde/Perde. Em situações de conflito, os membros do time podem tentar barganhar ou procurar soluções que produzam apenas um grau parcial ou uma medida temporária de satisfação para as partes em uma disputa. Esta situação pode ocorrer em times de Scrum quando os membros do time tentam negociar soluções menos que ideais para um problema. Esta abordagem tipicamente envolve algum grau de “toma lá, dá cá” para satisfazer todos os membros do time — em vez de tentar resolver o problema real. Geralmente isto provoca um resultado geral do tipo Perde/Perde para as pessoas envolvidas e conseqüentemente para o projeto.
- D) Incorreto. Não há um líder no time de desenvolvimento. Este é um cenário Ganha/Perde. Às vezes, um Scrum Master ou outro membro influente do time pode achar que ele/ela na verdade é um(a) líder ou gerente e tentar exercer seu ponto de vista à custa dos pontos de vista das outras pessoas. Esta técnica de gerenciamento de conflitos com frequência é caracterizada por competitividade e tipicamente produz um resultado do tipo Ganha/Perde. Esta abordagem não é recomendada quando se trabalha com projetos de Scrum, porque os times de Scrum por natureza são auto-organizados e têm poder de decisão, sem que uma pessoa tenha autoridade real sobre os outros membros do time.

11 / 40

Especificação de exame 2.2.2

O Gerente do time está começando um novo projeto e seu time será distribuído. Alguns membros do time estarão localizados no Reino Unido e a segunda parte do time estará situada na Índia. As preparações, como a comparação das pontuações no PDI, já foram concluídas.

Qual seria a próxima etapa para promover a coerência dentro do time?

- A) Reconhecer as diferenças culturas importantes
 - B) Reconhecer as pequenas diferenças culturais
 - C) Distribuir os times
 - D) Fortalecer as subculturas funcionais e dos times
- A) Incorreto. Reconhecer que podem existir diferenças culturais importantes entre os membros do time em diferentes localizações é a primeira etapa para tentar criar coerência. Neste ponto, você já terá feito isso ao comparar o PDI.
- B) Correto. Reconhecer as pequenas diferenças culturais é a segunda etapa para tentar criar coerência. (Literatura: A, Capítulo 18)
- C) Incorreto. Situações em que um time distribuído consista em locais unidos por uma fusão ou aquisição sempre estão repletas de possíveis conflitos entre os locais, e distribuir os times deliberadamente reduz o risco de conflitos intensos entre os locais.
- D) Incorreto. Fortalecer as subculturas funcionais e dos times é a terceira etapa para tentar criar coerência.

12 / 40

Especificação de exame 2.2.3

Sue é a Scrum Master de um time muito bem-sucedido e motivado. Eles estão seguindo os processos de Scrum e, portanto, estão compartilhando conhecimentos nos fóruns de comunicação integrados ao Scrum.

O que mais Sue poderia sugerir ao time para que encontrem modos concretos de compartilhar conhecimentos?

- A) Grandes gráficos visíveis
 - B) Comunidades de prática
 - C) Reunião Diária
 - D) Scrum de Scrums
- A) Incorreto. Este já é um fórum de comunicação “integrado”.
- B) Correto. times de Scrum de alto desempenho encontram maneiras de falar diretamente com outros times. (Literatura: A, Capítulo 11)
- C) Incorreto. Este já é um fórum de comunicação “integrado”.
- D) Incorreto. Este já é um fórum de comunicação “integrado”.

13 / 40

Especificação de exame 2.3.1

Você trabalha em um time de Scrum. Seu Product Owner pergunta quem assumirá o papel de Scrum Master. Seu time ainda não decidiu. Você se oferece como voluntário(a) porque é o(a) único(a) com treinamento em Scrum.

Seu Product Owner decide então que o membro menos experiente deve atuar como Scrum Master.

Por que essa **não** é uma boa ideia?

- A) Porque o Product Owner não pode decidir isso. Em vez disso, o time deve contratar um Scrum Master externo.
 - B) Porque o papel de Scrum Master é desempenhado mais adequadamente pelo desenvolvedor mais experiente do time.
 - C) Porque este seria um Scrum Master inadequado. Um Scrum Master deve ser voluntário para a responsabilidade adicional.
-
- A) Incorreto. Embora seja verdade que o Product Owner não deve decidir isto sozinho, há um ótimo membro do time que quer assumir o papel de Scrum Master e é menos inadequado que o membro menos experiente.
 - B) Incorreto. O desenvolvedor mais experiente não se voluntariou e pode ser desejado no time de desenvolvimento, devido a seu conhecimento técnico superior.
 - C) Correto. O membro menos experiente não é uma boa escolha: ele não tem treinamento em Scrum e não foi voluntário para a responsabilidade adicional. Você foi, por isso você seria a melhor escolha como Scrum Master. (*Literatura: A, Capítulo 7*)

14 / 40

Especificação de exame 2.3.1

Ao selecionar uma Product Owner, existem algumas armadilhas comuns:

- Product Owner quer diminuir a qualidade de alguns requisitos para terminar no prazo.
- Product Owner faz parte de um time remoto e não tem contato direto com os desenvolvedores.
- Product Owner pressiona demais o time, possivelmente causando esgotamentos.
- Product Owner delega a tomada decisão (e então desconsidera o tomador de decisão).

Uma destas armadilhas tem o potencial de entregar o trabalho com sucesso, desde que o Product Owner permaneça envolvido no projeto e estabeleça um bom relacionamento com o time.

Em que situação você poderia esperar o sucesso?

- A) Diminuir a qualidade
 - B) Time remoto
 - C) Pressionar demais
 - D) Delegar decisões
-
- A) Incorreto. Ken Schwaber chama a Qualidade de "ativo corporativo". Ninguém exceto o CEO tem autoridade para sacrificar a qualidade.
 - B) Correto. Product Owners remotos podem obter muito sucesso trabalhando contanto que permaneçam envolvidos no projeto e criem afinidade com o time. (*Literatura: A, Capítulo 7.*)
 - C) Incorreto. Surgirá um problema se o time for mantido sob constante pressão. O Scrum Master deve primeiramente adiar e, em seguida, trabalhar com o Product Owner para definir metas de longo prazo possíveis junto ao time.
 - D) Incorreto. Antes de delegar decisões, o Product Owner deve certificar-se de fazer isso sem duvidar.

15 / 40

Especificação de exame 2.3.1

O Product Owner atribui tarefas aos desenvolvedores no Scrum Diário, e a reunião sempre dura mais de 15 minutos.

Qual é a **melhor** resposta para o Scrum Master?

- A) Convença o Product Owner a parar de atribuir tarefas ao time de desenvolvimento e a não participar dos Scrums Diários.
 - B) A atribuição de tarefas deve ser realizada pelo Scrum Master, para que o time a comece e a mantenha no tempo cronometrado de 15 minutos.
 - C) O Scrum Master não interfere nos argumentos e deve deixar os membros do time auto-organizado resolver este problema sozinhos.
 - D) Explique ao Product Owner que as tarefas são atribuídas após o Scrum Diário, para que a reunião permaneça no tempo cronometrado de 15 minutos.
-
- A) Correto. Os próprios desenvolvedores atribuem as tarefas, em vez do Product Owner e o Scrum Master. O Scrum Diário serve apenas para responder as três perguntas padrão e para nada mais. Também é direcionado à Equipe de Desenvolvimento, e ninguém mais pode participar (embora possam frequentar para observar). (*Literatura: C*)
 - B) Incorreto. Não há tarefas atribuídas pelo Scrum Master ou o Product Owner.
 - C) Incorreto. O Scrum Master existe para remover os obstáculos da equipe. A atribuição de tarefas por um Product Owner é um impedimento.
 - D) Incorreto. Não há tarefas atribuídas pelo Scrum Master ou o Product Owner.

16 / 40

Especificação de exame 3.1.1

Quando a Definição de Pronto deve ser utilizada pela primeira vez por um time de desenvolvimento?

- A) Durante a estimativa dos recursos no Backlog de Produto, pois o trabalho depende dos requisitos tanto dos recursos quanto da Definição de Pronto
 - B) Na Reunião Diária, quando um recurso é definido como Pronto, pois a disponibilidade de cada recurso deve ser verificada assim que a Sprint termina
 - C) Na Demonstração para o Product Owner e as Partes Interessadas, pois precisam aceitar o produto como um produto com potencial de envio
 - D) Durante a Sprint de Lançamento, na qual se confirme que todos os recursos criados estão de acordo com os desejos do cliente e, portanto, podem ser enviados
-
- A) Correto. Na verdade, a carga de trabalho depende de todos os requisitos de um recurso, e isso inclui a Definição de Pronto, pois essa lista define todos os requisitos de todos os recursos no Backlog de Produto. (*Literatura: F, Apêndice B; no entanto, o uso da Definição de Pronto não está completamente definido em nenhum local.*)
 - B) Incorreto. A Definição de Pronto é utilizada, mas não é a primeira vez.
 - C) Incorreto. A Definição de Pronto é utilizada, mas não é a primeira vez.
 - D) Incorreto. A Definição de Pronto é utilizada, mas não é a primeira vez.

Leia a seguinte História de usuário:

Como digitador de dados, quero uma boa interface de usuário para a administração de faturas de clientes, para que eu possa trabalhar com rapidez.

Esta História de usuário está suficientemente completa para ser incluída no Backlog da Sprint?

- A) Sim, porque informações adicionais podem ser acrescentadas durante a Sprint.
 - B) Sim, porque menciona a sintaxe completa de uma História de usuário.
 - C) Não, porque a identidade do tipo de usuário não é suficientemente específica.
 - D) Não, porque os termos “boa” e “com rapidez” não são suficientemente específicos.
-
- A) Incorreto. É verdade que informações adicionais podem ser adicionadas durante uma Sprint (por exemplo, quando há perguntas), e o nível de detalhes em uma História de usuário não deve ser demasiadamente elevado. Entretanto, quando a História de usuário menciona requisitos de qualidade, como “boa” ou “com rapidez”, estes precisam ser especificados no início.
 - B) Incorreto. A sintaxe é boa e completa, mas as definições de “boa” e “com rapidez” não são suficientemente específicas para executar a história deste usuário em uma Sprint.
 - C) Incorreto. Não há necessidade de especificar mais o tipo de usuário. O nome do usuário não precisa ser específico. Os termos “boa” e “com rapidez” precisam realmente ser mais especificados.
 - D) Correto. As Histórias de usuário no Backlog de produto que serão realizadas em breve precisam ser definidas suficientemente bem para serem concluídas na próxima Sprint. Os requisitos não funcionais devem ser específicos, de modo que os pontos da História possam ser estimados e para garantir que o recurso possa ser realizado. (*Literatura: A, Capítulo 13*)

18 / 40

Especificação de exame 3.1.3

Sempre há algo em que os usuários e os desenvolvedores não conseguem pensar antes de começarem a ver o sistema tomar forma.

Como são chamados as funcionalidades que não podem ser identificadas com antecedência?

- A) Requisitos emergentes
 - B) Funcionalidades de curto prazo
 - C) Lista priorizada de funcionalidades
 - D) Funcionalidades com valor agregado
- A) Correto. Os recursos que não conseguimos identificar com antecedência são chamados de requisitos emergentes. (*Literatura: A, Capítulo 13*)
- B) Incorreto. Em um projeto de Scrum, a análise no momento é a meta. O novo objetivo do analista é permanecer à frente do time o mínimo possível e ao mesmo tempo ser capaz de fornecer ao time informações úteis sobre os recursos atuais e em curto prazo.
- C) Incorreto. O Backlog de Produto é uma lista priorizada dos recursos que serão adicionados a um produto.
- D) Incorreto. Quando as pessoas no trabalho ouvem as mensagens de mudança comercializadas, elas sabem que devem se comprometer, obedecer ou partir. Quando elas não veem os aspectos da mudança que agregam valor e acham que devem obedecer para manter o emprego, então a diferença entre seus sentimentos reais e a obediência cria um distanciamento.

19 / 40

Especificação de exame 3.2.1

O Scrum utiliza três níveis de planejamento:

- O roadmap
- As liberações
- A Sprint

O que significa um planejamento iterativo?

- A) Para cada Sprint realizada, existe um momento para fornecer feedback sobre todos os planos e planejar a próxima Sprint.
- B) Você define seu roadmap e plano de liberação uma vez e, de acordo com isso, define um plano para a Sprint no início de cada Sprint.
- C) Você define seu roadmap e plano de liberação uma vez. Após cada Sprint, você ajusta o roadmap e a próxima Sprint.
- D) Você planeja seu projeto em três etapas: primeiro o roadmap, depois a liberação e então as Sprints necessárias.
- A) Correto. O planejamento de roadmap não é mencionado exatamente neste livro. O autor diz que: "com base em sua experiência ao desenvolver o incremento do produto durante a iteração, o time pode ter obtido um conhecimento ou experiência que afete o planejamento em um ou mais destes níveis. Do mesmo modo, mostrar o incremento do produto a usuários existentes ou prováveis pode gerar novos conhecimentos que provocariam uma mudança nos planos. Um time Ágil incorpora estas mudanças a seus planos quando levarem a um produto de maior valor." (*Literatura: B, Capítulo 3*)
- B) Incorreto. Pode ser útil redefinir o roadmap ou o plano de lançamento se você achar que é necessária uma mudança de direção. O feedback do cliente pode indicar que um maior valor pode ser obtido com uma mudança do roadmap. O planejamento iterativo deve permitir isso.
- C) Incorreto. Planejamento iterativo não significa que você sempre deva ajustar o roadmap após cada Sprint. Isto seria muito imprevisível. Em vez disso, seria mais provável que você mudasse os recursos na próxima Sprint. Além disso, está faltando a palavra "feedback" nesta resposta.
- D) Incorreto. Embora isto seja verdade de algum modo, a resposta não está totalmente correta. Planejamento iterativo significa que você faz um novo plano após receber o feedback. O feedback cria novas prioridades e novos recursos.

20 / 40

Especificação de exame 3.2.2

O Product Owner e o time de desenvolvimento divergem na reunião de Planejamento da Sprint. O Product Owner acredita que os desenvolvedores estimaram que os itens e sua capacidade de maneira é pessimista demais e, portanto, selecionaram uma quantidade baixa demais de itens para a Sprint.

Qual é a **melhor** ação para o Scrum Master?

- A) Solicitar que o time de desenvolvimento revise suas estimativas, pois o Product Owner representa o cliente
 - B) Solicitar que as duas partes se acalmem, discutam o assunto e cheguem a um acordo, provavelmente um meio-termo
 - C) Solicitar que o Product Owner revise as estimativas e calcule a velocidade, bem como informar aos desenvolvedores quantos itens eles devem selecionar
 - D) Explicar ao Product Owner que esta é uma decisão do time de desenvolvimento e que deve ser aceita
-
- A) Incorreto. A estimativa é responsabilidade exclusiva do time de desenvolvimento. O Product Owner simplesmente prioriza quais histórias ou tarefas têm mais valor para o cliente.
 - B) Incorreto. A estimativa é responsabilidade exclusiva do time de desenvolvimento. O Product Owner deve confiar na honestidade do time de desenvolvimento.
 - C) Incorreto. Não, isso não é algo o Product Owner faça. Estimar é tarefa do time de desenvolvimento.
 - D) Correto. Estimar os itens do Backlog de Produto e a capacidade é responsabilidade do time de desenvolvimento e ninguém deve forçá-los a mudar isso, pois, neste caso, sua auto-organização será enfraquecida, que, por sua vez, bloqueia a Agilidade. (*Literatura: A, Capítulo 14*)

21 / 40

Especificação de exame 3.3.1

Depois que as Histórias de usuário do plano de liberação são estimadas, elas são decompostas em tarefas no Planejamento da Sprint.

As Histórias de usuário são estimadas em outra métrica, diferente de tarefas, no Planejamento da Sprint.

Em que métrica as tarefas são estimadas no Planejamento da Sprint?

- A) Dias ideais
 - B) Horas ideais
 - C) Pontos por história
 - D) Velocidade
- A) Incorreto. O que pode ser estimado em dias ideais é a quantidade de tempo que será necessário para desenvolver uma História de usuário.
- B) Correto. Quando as Histórias de usuário de um plano de lançamento são estimadas em Pontos por História ou dias ideais, as tarefas no plano da Sprint são estimadas em horas ideais. (*Literatura: B, Capítulo 14*)
- C) Incorreto. Pontos por História são unidades de medida que expressam o tamanho global de uma História de usuário, recurso ou outro trabalho.
- D) Incorreto. A velocidade é uma medida da taxa de progresso do time. Ela é calculada pela soma do número de Pontos por História atribuídos a cada História de usuário que o time tenha concluído durante a iteração.

Qual é o papel do Scrum Master em uma sessão de planejamento da Sprint?

- A) Orientar o time de desenvolvimento sobre a estimativa de funcionalidades mas nunca decidir em relação à estimativa
 - B) Cooperar com o time de desenvolvimento para estimar as funcionalidades e remover funcionalidades cuja estimativa seja muito difícil
 - C) Interferir com a discussão do time de desenvolvimento para levá-los em uma direção específica, se não conseguirem chegar a um acordo
 - D) Deixar o time de desenvolvimento estimar as funcionalidades por conta própria, mas tomar uma decisão sobre a estimativa se os membros não chegarem a um acordo
- A) Correto. O Scrum Master deve orientar o time de desenvolvimento durante a discussão. Um Scrum Master pode assumir a liderança na discussão para permitir que todos falem. Porém, um Scrum Master não deve tomar decisões pelo time de desenvolvimento. O Scrum Master tem autoridade apenas sobre os processos usados pelo time de desenvolvimento, não sobre o conteúdo. (*Literatura: C*)
- B) Incorreto. O Scrum Master não coopera com o time de desenvolvimento para estimar, o time de desenvolvimento estima o número de Pontos por História ou dias ideais para as funcionalidades por conta própria. Além disso, as funcionalidades não são removidas automaticamente se sua estimativa for muito difícil. Elas podem ser divididas em partes, se isto ajudar. A remoção de funcionalidades requer o envolvimento do Product Owner.
- C) Incorreto. A tarefa do Scrum Master não é orientar a discussão em uma direção específica. O time de desenvolvimento deve ter espaço para discutir e decidir por conta própria. A interferência no processo da discussão é permitida: o Scrum Master pode assumir uma liderança ativa e indicar as pessoas que podem falar se as emoções dominarem a discussão.
- D) Incorreto. O time de desenvolvimento sempre precisa estimar o número de Pontos por História ou dias ideais por conta própria. O Scrum Master não pode tomar esta decisão.

23 / 40

Especificação de exame 3.3.3

Durante a fase de viabilidade de um projeto, a estimativa de cronograma tipicamente tem uma variação de até 60% a 160%.

Como é chamada a evolução da quantidade de imprevisibilidade durante um projeto?

- A) Cone da incerteza
 - B) Ignorar a incerteza
 - C) Reduzir a incerteza
 - D) Fator de incerteza
- A) Correto. No gerenciamento de projetos, o Cone da incerteza descreve a evolução da quantidade de incerteza durante um projeto. (*Literatura: B, Capítulo 1*)
- B) Incorreto. Ignorar a incerteza em relação ao que os outros usuários vão querer exatamente no futuro pode fazer com que um projeto seja concluído no prazo, porém sem incluir recursos importantes que forem identificados após a criação do plano. (*Literatura: B, Capítulo 2*)
- C) Incorreto. Reduzir a incerteza é particularmente importante em no desenvolvimento da relação, não na fase de viabilidade de um projeto.
- D) Incorreto. Os fatores de incerteza são usados para compensar uma deficiência de conhecimento envolvendo a exatidão dos resultados de testes.

24 / 40

Especificação de exame 3.3.4

O Product Owner e o Scrum Master estão discutindo duas versões diferentes de um projeto. Uma versão do projeto incluirá mais funcionalidades e entregará mais valor que a outra versão, mas também custará muito mais devido ao maior tempo de desenvolvimento. O Product Owner e o Scrum Master querem comparar as duas versões, levando em conta a Taxa Interna de Retorno (TIR).

Que informação eles podem obter com o cálculo da TIR?

- A) Quanto dinheiro pode-se esperar que um projeto traga como retorno
 - B) Com que rapidez o dinheiro investido em um projeto terá seu valor aumentado
 - C) O processo de transportar valores futuros para seu valor atual
 - D) A taxa em que as organizações descontam o dinheiro no futuro
- A) Incorreto. Esta definição refere-se ao Valor Presente Líquido (VPL).
- B) Correto. A TIR é uma medida da rapidez com que o dinheiro investido em um projeto terá seu valor aumentado. Com a TIR, podemos comparar projetos com mais facilidade. (*Literatura: B, Capítulo 10*)
- C) Incorreto. Esta definição refere-se ao termo financeiro “desconto”.
- D) Incorreto. Esta definição refere-se ao termo financeiro “custo de oportunidade”.

25 / 40

Especificação de exame 3.4.1

Um time tem Histórias não finalizadas no fim de uma iteração.

O que deve ser feito antes do início ou durante a iteração?

- A) Considerar a inclusão de um buffer de alimentação
 - B) Considerar a inclusão de um buffer de cronograma
 - C) Estimar novamente a História finalizada
 - D) Dividir as Histórias em Histórias menores
- A) Incorreto. Um buffer de alimentação protege a entrega de um conjunto de novos recursos no prazo. *(Literatura: B, Capítulo 18)*
- B) Incorreto. Um buffer de cronograma protege contra incertezas que possam afetar a conclusão do projeto no prazo. *(Literatura: B, Capítulo 17)*
- C) Incorreto. Geralmente, uma nova estimativa é útil quando você errou completamente na estimativa original e pode perceber que o engano foi uma ocorrência rara. *(Literatura: B, Capítulo 7)*
- D) Correto. Se um time tem Histórias não finalizadas no fim de uma iteração, eles estão trabalhando com recursos ou Histórias grandes demais. Histórias pequenas produzem um fluxo estável durante o processo de desenvolvimento. Se as Histórias não forem finalizadas, elas devem ser divididas em Histórias menores. Idealmente isto deve ocorrer antes do início da iteração. *(Literatura: B, Capítulo 19)*

Jeff, um Scrum Master em uma empresa de software de cobrança, está procurando outra maneira útil de visualizar como o time está se saindo para concluir a funcionalidade planejada de uma liberação.

Ele quer uma caixa com o nome do tema, o número de Histórias naquele tema, o número de Pontos por história ou dias ideais para essas histórias e a porcentagem de Pontos por História concluídos.

Isto é uma descrição de quê?

- A) Gráfico Burn-Down
 - B) Gráfico Burn-Up
 - C) Gráfico de Gantt
 - D) Gráfico parking-lot
- A) Incorreto. Um gráfico Burn-Down da Liberação mostra a quantidade de trabalho restante no início de cada iteração. O eixo vertical mostra o número de Pontos por História restantes no projeto. As iterações são mostradas no eixo horizontal.
- B) Incorreto. Um gráfico Burn-Down pode até mesmo mostrar um burn-up durante uma interação. Isso significa que mesmo que o time provavelmente tenha concluído algum trabalho, ele percebeu que o trabalho remanescente foi subestimado ou o escopo do projeto aumentou.
- C) Incorreto. Um gráfico de Gantt é um tipo de gráfico de barras, adaptado por Karol Adamiecki em 1896 e independentemente por Henry Gantt na década de 1910, que ilustra o cronograma de um projeto. Os gráficos de Gantt ilustram as datas de início e fim dos elementos terminais e dos elementos sumários de um projeto.
- D) Correto. Um gráfico parking-lot contém uma grande caixa retangular para cada tema (ou agrupamento de Histórias de usuário) em um lançamento. Cada caixa é marcada com o nome do tema, o número de Histórias naquele tema, o número de Pontos por história ou dias ideais para essas histórias e a porcentagem de Pontos por História concluídos. (*Literatura: B, Capítulo 19*)

Seu time subestimou o trabalho restante em uma iteração.

O que pode aparecer no gráfico Burn-Down?

- A) Burn-Up
 - B) Dias ideais
 - C) Horas ideais
 - D) Pontos por história
- A) Correto. Um gráfico Burn-Down pode até mesmo mostrar um Burn-Up durante uma interação. Isso significa que mesmo que o time provavelmente tenha concluído algum trabalho, ele percebeu que o trabalho remanescente foi subestimado ou o escopo do projeto aumentou. (*Literatura: B, Capítulo 19*)
- B) Incorreto. Em um projeto de software, podemos escolher estimar as Histórias de usuário ou outro trabalho em dias ideais. Ao estimar em dias ideais, assume-se que a História sendo estimada é a única coisa na qual você trabalhará, que tudo de que você necessita estará à mão quando você começar e que não haverá interrupções. (*Literatura: B, Capítulo 5*)
- C) Incorreto. As Histórias de usuário do plano da versão de entrega são subdivididas em tarefas no plano de iteração. Quando as Histórias de usuário de um plano da versão de entrega forem estimadas em Pontos por História ou dias ideais, as tarefas no plano de iteração são estimadas em horas ideais. (*Literatura: B, Capítulo 14*)
- D) Incorreto. Pontos por História são uma unidade de medida que expressa o tamanho global de uma História de usuário, recurso ou outro trabalho. (*Literatura: B, Capítulo 4*)

Problemas e erros fazem parte do processo de desenvolvimento no Scrum?

- A) Não, o time de desenvolvimento deve se concentrar na meta da Sprint, não em erros e problemas. Outro time pode lidar com eles.
 - B) Sim, problemas e erros precisam ser corrigidos assim que ocorrerem. Do contrário, a Definição de Pronto não é satisfeita.
 - C) Sim, eles são Itens de Backlog de Produto regulares. Erros e problemas devem ser considerados em cada novo Planejamento da Sprint.
 - D) Sim, eles devem ser priorizados imediatamente. Erros ou problemas de alta prioridade devem ser corrigidos na iteração atual.
-
- A) Incorreto. Embora uma grande concentração seja necessária, problemas e erros não devem ser transferidos para outro time. Além disso, erros ou problemas críticos devem ser corrigidos imediatamente.
 - B) Incorreto. Nem todos os erros e problemas são tão críticos que você precise perder o foco na meta da Sprint por causa deles.
 - C) Incorreto. Erros e problemas podem ser inseridos no Backlog de Produto, com uma priorização, mas não são Itens de Backlog de Produto regulares. Além disso, a Definição de Pronto foi satisfeita quando o código foi finalizado, ou isto não teria aparecido como um problema ou erro.
 - D) Correto. Defeitos escapados anteriormente devem ser abordados pelo time de Scrum e alguns podem exigir uma correção de emergência que influencia a velocidade do time de Scrum. *(Literatura: nenhuma referência direta na literatura. "Defeitos escapados" supostamente devem ser compreendidos a partir da Lista de Conceitos Básicos.)*

Mesmo em grandes projetos de desenvolvimento, ainda se recomenda o uso de apenas um Backlog de Produto para um produto.

Qual é a **melhor** ação para manter um tamanho razoável do Backlog de Produto, permitindo que seja gerenciado de modo efetivo?

- A) Realizar um planejamento em ondas sucessivas
 - B) Utilizar épicos e temas
 - C) Gerenciar as dependências de modo proativo
 - D) Dividir a responsabilidade
- A) Incorreto. Com muita frequência um time termina sua reunião de Planejamento da Sprint para só então descobrir que precisa que uma pequena quantidade de trabalho seja realizada por outro time, mas esse time não está disponível. O planejamento em ondas sucessivas reduz muito a frequência deste problema, fazendo com que os times utilizem alguns minutos em cada Sprint para pensar no que farão nas próximas duas Sprints. Contudo, isto não contribui especificamente para um Backlog de Produto gerenciável.
- B) Correto. Ao escrever algumas grandes Histórias de usuário (épicos) no Backlog de Produto e agrupar as Histórias de usuário pequenas em temas, é possível manter um número de Itens de Backlog de Produto pequeno e gerenciável. (*Literatura: A, Capítulo 17*)
- C) Incorreto. Em qualquer projeto com múltiplos times, existe o potencial de dependências entre os times. Uma boa estrutura do time pode ajudar muito a reduzir as dependências, mas não vai eliminá-las. Do mesmo modo, a integração contínua ajuda a apontar os problemas causados por algumas dependências. Felizmente, existem outras técnicas que podem ser empregadas por times de Scrum para gerenciar melhor as dependências. Contudo, isto não contribui especificamente para um Backlog de Produto gerenciável.
- D) Incorreto. Os times de Scrum são encorajados a não pensar em termos de “minhas tarefas” e “suas tarefas”, e sim “nossas tarefas”. Isto força a colaboração entre os membros do time para novos níveis. Trabalhar deste modo também cria uma mentalidade de responsabilidade compartilhada. Contudo, isto não contribui especificamente para um Backlog de Produto gerenciável.

30 / 40

Especificação de exame 4.1.2

As reuniões de Scrum de Scrums diferem das Reuniões Diárias de vários modos.

Qual seria um exemplo de um modo em que uma reunião do Scrum de Scrums difere da Reunião Diária?

- A) As reuniões de Scrum de Scrums não são reuniões para resolução de problemas.
 - B) As reuniões de Scrum de Scrums não precisam ser limitadas a 15 minutos.
 - C) As reuniões de Scrum de Scrums devem ser realizadas no máximo até 10h00 da manhã.
-
- A) Incorreto. As reuniões de Scrum de Scrums diferem das Reuniões Diárias em três pontos importantes, e um deles é: são reuniões para resolução de problemas. (*Literatura: A, Capítulo 17*)
 - B) Correto. As reuniões de Scrum de Scrums diferem das Reuniões Diárias em três pontos importantes, e um deles é: elas não precisam ser limitadas a 15 minutos. (*Literatura: A, Capítulo 17*)
 - C) Incorreto. Um exemplo de uma melhor prática ultrapassada é uma empresa que decidia que todas as Reuniões Diárias deveriam ser realizadas no máximo até 10h00. (*Literatura: A, Capítulo 1*)

31 / 40

Especificação de exame 4.2.1

Nem todos os projetos são adequados para aplicar a abordagem Scrum Ágil.

Em qual caso o Scrum é o **mais** desejável?

- A) A competência dos desenvolvedores é relativamente baixa.
 - B) A organização não quer realizar testes de aceitação do usuário.
 - C) Os requisitos do produto podem ser alterados no processo.
 - D) Os requisitos são conhecidos antecipadamente para rápida implementação.
-
- A) Incorreto. O Scrum exige que desenvolvedores experientes facilitem a boa estimativa e permitam a auto-organização. Além disso, é provável que os desenvolvedores precisem assumir diversas tarefas, e não apenas a codificação.
 - B) Incorreto. O Scrum requer inspeção e adaptação por parte do cliente para garantir o mais alto valor.
 - C) Correto. Os requisitos em transformação são perfeitamente adequados para a abordagem do Scrum Ágil. Em uma abordagem Waterfall (Cascata), as exigências em constante transformação geram um projeto sem fim. (*Literatura: C*)
 - D) Incorreto. Quando os requisitos são conhecidos antecipadamente, uma abordagem Waterfall é boa o suficiente.

32 / 40

Especificação de exame 4.2.2

Dependendo do tamanho de um projeto, seu time precisará de mais ou menos recursos. Um destes recursos é o número de membros do time.

Qual afirmação é verdadeira sobre o tamanho dos times?

- A) Times maiores concluem os projetos com menor esforço total, o que é mais barato.
 - B) Times maiores criam mais defeitos que times pequenos, mas trabalham mais rápido.
 - C) Times menores precisam de mais tempo, o que custa mais esforços e dinheiro.
 - D) Os membros nos times maiores são mais produtivos que nos times menores.
-
- A) Incorreto. Times maiores necessitam de um número maior de pessoas. Tais times se desenvolvem com maior rapidez, mas não tão mais rápido a ponto de um time grande ser mais barato.
 - B) Correto. De fato, times maiores parecem produzir cerca de seis vezes mais defeitos que pequenos times e o resultado não é tão rápido. Este é um bom argumento para começar a trabalhar nos times do Scrum Ágil. (*Literatura: A, Capítulo 10*)
 - C) Incorreto. Times menores levam de fato mais tempo, mas isso não demanda mais esforço e recursos financeiros como um todo, pois a mão de obra é um recurso mais dispendioso.
 - D) Incorreto. Os membros do time estão experimentando um tipo de efeito espectador ao trabalhar com times maiores: alguém provavelmente vai fazer isso. Portanto, assumem menos responsabilidade e se sentem menos comprometidos do que ao trabalhar com times menores.

33 / 40

Especificação de exame 4.3.1

Olivia é uma Scrum Master em uma empresa de software para jogos. Eles estão em transição do modelo Waterfall (Cascata) para o Scrum.

Olivia está tentando aumentar o *desejo* de adotar o Scrum dentro de sua empresa.

Que medida ela deve tomar?

- A) Criar um senso de urgência
 - B) Fornecer exposição a novas pessoas e experiências
 - C) Executar um projeto piloto
 - D) Usar métricas
-
- A) Correto. Um modo de transformar a conscientização em desejo é acender o aquecedor. Ao criar um senso de urgência, deixamos claro para as outras pessoas que a situação atual não pode continuar assim por muito tempo. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
 - B) Incorreto. Esta é uma ferramenta para desenvolver a conscientização.
 - C) Incorreto. Esta é uma ferramenta para desenvolver a conscientização.
 - D) Incorreto. Esta é uma ferramenta para desenvolver a conscientização.

34 / 40

Especificação de exame 5.1.1

ADAPT é a abreviação de atividades em um plano de transição Ágil. Em inglês, o primeiro 'A' significa 'Conscientização' (Awareness).

Por que a Conscientização é importante como primeira etapa, ao apresentar o Ágil?

- A) Porque todos precisam aprender a pensar e a trabalhar como equipe
 - B) Porque é preciso que haja um entendimento comum de que o processo atual não está fornecendo resultados aceitáveis
 - C) Porque as técnicas ágeis não devem ser utilizadas em um departamento isolado
- A) Incorreto. Esta é a segunda letra 'A' de ADAPT, que, em inglês, significa 'Habilidade' (Ability). Antes de adquirirmos a capacidade de sermos ágeis, incluindo aprender a pensar e a trabalhar como time, precisamos estar conscientes de por que estamos mudando.
- B) Correto. Precisamos saber por que precisamos mudar para receber motivação para mudar o processo atual com a finalidade de fornecer resultados aceitáveis. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
- C) Incorreto. Este é o 'T' de ADAPT, que significa 'Transferência' (Transfer). Antes de transferir as técnicas ágeis para toda a empresa, precisamos estar conscientes de por que estamos mudando.

35 / 40

Especificação de exame 5.1.2

Uma empresa descobriu que o processo atual não está produzindo resultados aceitáveis. A transição para o Scrum parece uma solução válida, uma vez que a maioria dos concorrentes já está usando o Scrum com muito sucesso.

O CEO criou um senso de urgência e também está conversando com as partes interessadas sobre seus planos. A maioria dos funcionários está entusiasmada para saber mais sobre o Ágil.

Qual seria a próxima etapa no processo de transição?

- A) Habilidade (Ability) de ter sucesso com o Scrum
 - B) Desejo (Desire) de adotar o Scrum como uma maneira de resolver os problemas atuais
 - C) Promover (Promote) o Scrum por meio do compartilhamento de experiências
 - D) Transferência (Transfer) das implicações do uso do Scrum em toda a empresa
- A) Correto. Depois que o desejo de adotar o Scrum estiver desenvolvido, as pessoas devem aprender como se tornarem Ágeis. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
- B) Incorreto. O desejo já foi criado.
- C) Incorreto. Primeiro você deve adquirir a habilidade para ser Ágil. Depois a empresa pode promover e transferir as implicações do Scrum.
- D) Incorreto. Primeiro você deve adquirir a habilidade para ser Ágil. Depois a empresa pode promover e transferir as implicações do Scrum.

36 / 40

Especificação de exame 5.1.3

Seu colega é um Cético e resiste a mudanças.

Qual seria uma boa abordagem para lidar com esta resistência?

- A) Gerar insatisfação com o status quo: Céticos gostam do status quo.
 - B) Modelar os comportamentos corretos você mesmo(a). Os Céticos precisam seguir alguém.
 - C) Fornecer treinamento: A resistência dos Céticos é causada em parte por não terem realizado ou visto alguma coisa.
 - D) Reiterar e reforçar o compromisso: Os Céticos devem saber que a empresa está comprometida com a transação.
-
- A) Incorreto. Isto é verdadeiro para os Conservadores.
 - B) Incorreto. Isto é verdadeiro para os Seguidores.
 - C) Correto. Os Céticos reagem bem ao brainstorming. Quando veem que alguma coisa funciona, a resistência diminui. (*Literatura: A, Capítulo 6*)
 - D) Incorreto. Isto é verdadeiro para os Sabotadores.

37 / 40

Especificação de exame 5.2.1

A função de um time de Scrum é efetuar a auto-organização ao redor dos desafios, dentro dos limites e restrições, estabelecidos pela gerência.

Qual é a função da gerência neste contexto?

- A) Promover os desafios apropriados
 - B) Maximizar o rendimento do time
 - C) Fornecer motivação
 - D) Lembrar das metas
-
- A) Correto. A função de um time de Scrum é efetuar a auto-organização ao redor dos desafios, dentro dos limites e restrições, estabelecidos pela gerência. A função da gerência é promover os desafios apropriados e remover os impedimentos à auto-organização. Mesmo assim, quando menos restrições ou controles forem colocados em um time, melhor. (*Literatura: A, Capítulo 12*)
 - B) Incorreto. O Scrum Master tem a responsabilidade de maximizar o rendimento do time e ajudar os membros do time a adotar e usar o Scrum. (*Literatura: A, Capítulo 7*)
 - C) Incorreto. Pense na ajuda de um Scrum Master como algo semelhante a um personal trainer. O Scrum Master deve fornecer motivação e ao mesmo tempo garantir que você não trapaceie. (*Literatura: A, Capítulo 7*)
 - D) Incorreto. Pense na ajuda de um Scrum Master como algo semelhante a um personal trainer. O Scrum Master não pode obrigá-lo(a) a fazer um exercício se você não quiser. Em vez disso, ele vai lembrá-lo(a) de suas metas e como você decidiu atingi-las. (*Literatura: A, Capítulo 7*)

38 / 40

Especificação do exame 5.2.2

Times multifuncionais têm vantagens em relação a times em projetos de desenvolvimento tradicionais.

Qual seria uma delas?

- A) Atrair atenção e interesse
 - B) Eliminar a delegação de tarefas
 - C) Fazer com que os indivíduos assumam a responsabilidade
 - D) Uso de métricas
-
- A) Incorreto. Esta é uma ferramenta para promoção do Scrum. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
 - B) Correto. Ao eliminar a delegação de tarefas, eliminamos os problemas criados pela espera e pela necessidade de transferir o conhecimento de uma pessoa para outra. Quanto mais o time inteiro estiver envolvido e responsável, menos delegações de tarefas serão necessárias. (*Literatura: A, Capítulo 11*)
 - C) Incorreto. Esta é uma ferramenta para desenvolvimento de *capacidade*. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
 - D) Incorreto. Esta é uma ferramenta para desenvolvimento da *conscientização*. (*Literatura: A, Capítulo 2*)

39 / 40

Especificação do exame 5.3.1

O Manifesto Ágil menciona alguns aspectos culturais. Eles ajudam a introduzir o desenvolvimento Ágil com sucesso.

Qual valor **não** está refletido no Manifesto?

- A) Controle
 - B) Cooperação
 - C) Auto-organização
 - D) Confiança
-
- A) Correto. O controle não é um aspecto cultural mencionado no Manifesto Ágil. (*Literatura: Manifesto Ágil*)
 - B) Incorreto. O manifesto declara: "Cooperação próxima e diária entre as pessoas da empresa e os desenvolvedores".
 - C) Incorreto. O manifesto declara: "times auto-organizados".
 - D) Incorreto. O manifesto declara: "Os projetos são construídos ao redor de indivíduos motivados, nos quais se deve confiar".

40 / 40

Especificação do exame 5.3.2

Paula, uma Scrum Master para uma empresa de Software para Gerenciamento de Bens quer que seu time permaneça unido em busca de uma meta comum para um projeto e supere os desafios enfrentados por qualquer time envolvido em uma empreitada difícil.

O que ela está tentando criar?

- A) Conscientização
 - B) Coerência
 - C) Desejo
 - D) Promoção
- A) Incorreto. A conscientização é uma das cinco atividades comuns necessárias para uma adoção de Scrum bem-sucedida e duradoura. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
- B) Correto. Queremos que o time esteja unido buscando uma meta comum para um projeto e que esteja unido para superar os desafios enfrentados por qualquer time que esteja envolvido em uma empreitada difícil. Muitos atores atuam contra a criação da coerência em um time distribuído: Idioma, cultura, separação física e diferenças de fuso horário são alguns deles. (*Literatura: A, Capítulo 18*)
- C) Incorreto. O desejo é uma das cinco atividades comuns necessárias para uma adoção de Scrum bem-sucedida e duradoura. (*Literatura: A, Capítulo 2*)
- D) Incorreto. A promoção é uma das cinco atividades comuns necessárias para uma adoção de Scrum bem-sucedida e duradoura. (*Literatura: A, Capítulo 2*)

Avaliação

A tabela a seguir mostra as respostas corretas às questões apresentadas neste exame simulado.

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

Contato EXIN

www.exin.com

