



# IFCD048PO. Metodología de gestión y desarrollo de proyectos de Software con SCRUM

**Sku:** PS867

**Horas:** 16

**Formato:** HTML

## OBJETIVOS

- Ejecutar proyectos de desarrollo de software haciendo uso del modelo SCRUM.

## CONTENIDOS

- **Unidad 1. Introducción**

- ¿Qué es? Objetivos.
- Fundamentos: base en procesos empíricos.
- Principios ágiles.
- Scrum como proceso interactivo e incremental. Beneficios. Valores de scrum. Entornos de aplicabilidad de scrum.

- **Unidad 2. Roles y responsabilidades**

- Autoridad del grupo.
- Scrum master (director de proyecto)
- Product owner (representa a los interesados)
- Team (desarrolladores). Roles auxiliares.
- Equipos y creación de equipos autoorganizados. Razones para no tener un líder designado en el equipo.

- **Unidad 3. Periodos de trabajo**

- Técnicas.
- Timeboxing: limitar el tiempo de reunión.

- **Unidad 4. Sprint**

- Periodos de tiempo.
- Productos potencialmente entregables al final de cada sprint.
- Sprint planning. Definición de la magnitud de cada sprint. Estimación de tareas. Tipos de tareas.

- Incrementos del producto.
  - Requisitos de alto nivel priorizados o product backlog.
  - La pila de producto.
  - Desafíos.
  - Implementaciones: notas amarillas, pizarras, paquetes de software.
- **Unidad 5. Reuniones en scrum.**
    - Daily scrum. Scrum de scrum.
    - La agenda.
    - Reunión de planificación del sprint (sprint planning meeting).
    - Revisión (sprint review): diaria, de cierre y retrospectiva (sprint retrospective).
- **Unidad 6. Documentos**
    - El producto (product backlog), sprint backlog, burn up y burn down: gráfico de cumplimiento y tabla de lanzamiento de datos.
    - Criterios para la estimación y métricas.
    - Estimación de pocker.
    - Frecuencia de actualización de la tabla.
- **Unidad 7. ¿Qué es el scaling scrum?**
    - El scrum aplicado al desarrollo de software.
- **Unidad 8. Obstáculos**
    - Identificar los obstáculos mayores para usar scrum en una organización.
    - Actividades y técnicas al equipo scrum puede emplear para alcanzar los objetivos de la reunión.
- **Unidad 9. Herramientas scrum**
    - Otras herramientas ágiles.
    - Ejercicios prácticos.
    - Aspectos del examen de certificación scrum manager.