

Iniciación al Marco de Trabajo SCRUM



Sku: PH13B02C01

Horas: 75

Formato: HTML

OBJETIVOS

- 1. Conocer cómo funcionan las metodologías ágiles, así como una breve introducción a todas las existentes.
- 2. Conocer y aplicar de manera adecuada los principios ágiles en el desarrollo de cualquier proyecto profesional.
- 3. Conocer la historia de Scrum y como se ha posicionado como un marco de trabajo imprescindible en las empresas actuales. Aprender el significado del marco de trabajo scrum e identificar los diferentes usos que tiene en el entorno empresarial.
- 4. Conocer los fundamentos sobre los que se sustenta el marco de trabajo Scrum. Conocer la importancia de los pilares y valores del marco de trabajo Scrum a la hora de aplicarlo en cualquier proyecto profesional.
- 5. Aprender a diferenciar los diferentes elementos que componen el marco de trabajo Scrum. Aprender a utilizar correctamente los diferentes elementos con los que se trabaja en el marco de trabajo Scrum.
- 6. Identificar y aplicar adecuadamente las reglas sobre las que se sustenta el marco de trabajo Scrum.
- 7. Aprender a identificar los beneficios que el marco de trabajo Scrum puede aportar a la productividad y efectividad de un equipo de trabajo en el desarrollo de sus proyectos.
- 8. Conocer la estructura y componentes que forman parte de Scrum. Identificar y aprender a utilizar la autoorganización y la autogestión como elementos clave del marco de trabajo Scrum.
- 9. Conocer y diferenciar la figura del Scrum Máster del resto de profesionales que trabajan en Scrum. Identificar y aprender las responsabilidades, funciones y el perfil competencial propio de la figura del Scrum Máster.
- 10. Conocer y diferenciar la figura del Product owner del resto de profesionales que trabajan en Scrum. Identificar y aprender las responsabilidades, funciones y el perfil competencial propio de la figura del Product owner.
- 11. Conocer y diferenciar la figura de los miembros del equipo de desarrollo del resto de profesionales que trabajan en Scrum. Identificar y aprender las responsabilidades, funciones y el perfil competencial propio de los profesionales que componen el equipo de desarrollo.

- 12. Conocer cómo se gestiona el tiempo de trabajo en Scrum. Conocer y aprender a utilizar las diferentes herramientas existentes en Scrum para una correcta y efectiva gestión de los tiempos.
- 13. Conocer el evento mediante el que se planifica el trabajo en Scrum y cómo debe llevarse a cabo de manera exitosa.
- 14. Conocer y saber desarrollar las reuniones de seguimiento diarias propias del marco de trabajo Scrum.
- 15. Conocer y saber desarrollar las reuniones orientadas a la revisión del trabajo realizado por el equipo de trabajo antes de ser entregado al cliente.
- 16. Conocer y saber desarrollar las reuniones retrospectivas en las que el equipo de trabajo Scrum al completo analiza fortalezas y áreas de mejora.
- 17. Conocer y saber desarrollar reuniones para revisar y refinar el trabajo que se está desarrollando en el marco de trabajo Scrum.
- 18. Conocer el concepto de artefacto y las diferentes categorías existentes. Identificar los usos de cada uno de los artefactos, así como las ventajas que aporta al proceso de trabajo.
- 19. Conocer y entender el funcionamiento del Product Backlog en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.
- 20. Conocer y entender el funcionamiento del Sprint Backlog en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.
- 21. Conocer y entender el funcionamiento del Incremento en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.

CONTENIDOS

Unidad 1. Metodologías ágiles

- 1. De los contextos tradicionales a los contextos ágiles.
- 2. Metodologías ágiles.
- 3. Tipos de metodologías ágiles.

Unidad 2. Principios ágiles/El manifiesto ágil

- 1. El marco de referencia de las metodologías ágiles.
 - 1.1. Valores ágiles.
 - 1.2. Principios ágiles.

Unidad 3. Historia, definición y usos de Scrum

- 1. Historia de Scrum.
 - 1.1. The Scrum Guide o Guía Scrum.
- 2. Definición de Scrum.
 - 2.1. Elementos que componen Scrum.
 - 2.2. Funcionamiento de Scrum.
- 3. Usos de Scrum.

Unidad 4. Fundamentos, pilares y valores de Scrum

- 1. Fundamentos de Scrum.

- 1.1. Control empírico del proyecto.
- 1.2. Desarrollo iterativo e incremental.
- 1.3. Priorización de requisitos y corte de desarrollo.
- 1.4. Potenciación del equipo.
- 1.5. Colaboración y comunicación fluida.
- 1.6. Uso de timebox.
- 2. Objetivos de Scrum.
- 3. Pilares de Scrum.
 - 3.1. Inspección.
 - 3.2. Adaptación.
 - 3.3. Transparencia.
- 4. Valores de Scrum.
 - 4.1. Coraje.
 - 4.2. Foco.
 - 4.3. Sinceridad.
 - 4.4. Compromiso.
 - 4.5. Respeto.

Unidad 5. Componentes del Scrum: roles, eventos y artefactos

- 1. Los roles de Scrum.
 - 1.1. Ausencia de líder en los equipos Scrum.
- 2. Eventos de Scrum.
- 3. Artefactos de Scrum.

Unidad 6. Reglas de Scrum

- 1. Reglas de Scrum.
- 2. La estimación en Scrum.

Unidad 7. Beneficios de Scrum

- 1. Beneficios de Scrum.
 - 1.1. Perspectiva del equipo.
 - 1.2. Perspectiva de la empresa.
 - 1.3. Perspectiva del cliente.
- 2. Desventajas de Scrum.

Unidad 8. La estructura, autoorganización y autogestión de los equipos de trabajo Scrum

- 1. La estructura de los equipos Scrum.
 - 1.1. Scrum de scrums.
- 2. Obstáculos para el uso y funcionamiento de Scrum.
- 3. Claves de la autoorganización y la autogestión de Scrum.
- 4. Herramientas para los equipos Scrum.

Unidad 9. Scrum Master: responsabilidades, funciones y perfil competencial

- 1. La figura del Scrum Master.
 - 1.1. Diferencias entre Scrum Master, Project Manager, Agile Coach y Product Owner.
- 2. Definición del rol, responsabilidades y funciones y perfil competencial del Scrum Master.
 - 2.1. El rol del Scrum Master.
 - 2.2. Responsabilidades y funciones del Scrum Master.
 - 2.3. Perfil competencial del Scrum Master.

Unidad 10. Product owner: responsabilidades, funciones y perfil competencial

- 1. La figura del Product Owner o propietario del producto.
 - 1.1. Diferencias entre Product Owner, Product Manager y Project Manager.
- 2. Definición del rol, responsabilidades y funciones y perfil competencial del Product Owner.
 - 2.1. El rol del Product Owner.
 - 2.2. Responsabilidades y funciones del Product Owner.
 - 2.3. Perfil competencial del Product Owner.

Unidad 11. Equipo de desarrollo: responsabilidades, funciones y perfil competencial

- 1. El equipo de desarrollo en Scrum.
- 2. Definición del rol, responsabilidades y funciones y perfil competencial del equipo de desarrollo.
 - 2.1. El rol del equipo de desarrollo.
 - 2.2. Responsabilidades y funciones del equipo de desarrollo.
 - 2.3. Perfil competencial del equipo de desarrollo.

Unidad 12. Los timeboxing: eventos y gestión de tiempos

- 1. Estructura del trabajo en Scrum.
- 2. Periodos o ciclos de trabajo: los sprint.
- 3. Timebox.
 - 3.1. Optimización de los timebox en Scrum.
 - 3.2. Timebox y Ley de Parkinson.
 - 3.3. Eventos, gestión del tiempo y timebox en Scrum.

Unidad 13. Sprint planning meeting

- 1. ¿Qué es el sprint planning meeting?
- 2. Agenda del sprint planning meeting.
- 3. Consejos para optimizar el sprint planning meeting.
- 4. Beneficios e inconvenientes del sprint planning meeting.

Unidad 14. Daily scrum meeting

- 1. ¿Qué es el Daily scrum meeting?
- 2. Agenda del Daily scrum meeting.
- 3. Consejos para optimizar el Daily scrum meeting.
- 4. Beneficios e inconvenientes del Daily scrum meeting.

Unidad 15. Sprint review meeting

- 1. ¿Qué es el sprint review meeting?
- 2. Agenda del sprint review meeting.
- 3. Consejos para optimizar el sprint review meeting.
- 4. Beneficios e inconvenientes del sprint review meeting.

Unidad 16. Sprint retrospective meeting

- 1. ¿Qué es el sprint retrospective meeting?
- 2. Agenda del sprint retrospective meeting.
- 3. Consejos para optimizar el sprint retrospective meeting.

- 4. Beneficios e inconvenientes del sprint retrospective meeting.

Unidad 17. Sprint grooming

- 1. ¿Qué es el sprint grooming meeting?
 - 1.1. Agenda del sprint grooming meeting.
 - 1.2. Consejos para optimizar el sprint grooming meeting.
- 2. Beneficios e inconvenientes del sprint grooming meeting.

Unidad 18. Artefactos de Scrum: uso, ventajas y transparencia en el proceso de trabajo

- 1. Artefactos de Scrum.
 - 1.1. Tipos de artefactos.
 - 1.2. Uso, ventajas y transparencia en el proceso de trabajo.
- 2. La estimación de Scrum.
- 3. Técnicas de estimación.
- 4. Métricas en Scrum.

Unidad 19. Product Backlog

- 1. ¿Qué es el product backlog?
 - 1.1. Premisas sobre las que debe conformarse un Product Backlog.
- 2. Priorización del Product Backlog.

Unidad 20. Sprint Backlog

- 1. ¿Qué es el Sprint Backlog?
 - 1.1. Elementos del Sprint Backlog.
 - 1.2. Kanban para trabajar el Sprint Backlog.

Unidad 21. El Incremento

- 1. ¿Qué es el Incremento en Scrum?
- 2. Definition of done o DoD.
 - 2.1. ¿Cómo desarrollar la Definition of done?