



# IFCD140. Gestión ágil de proyectos con Scrum

**Sku:** PSIFCD140

**Horas:** 50

**Formato:** HTML

## OBJETIVOS

- Conocer los principios y valores ágiles que hacen que Scrum funcione.
- Entender la diferencia entre being agile y doing agile.
- Saber los conceptos clave en Scrum como la inspección, adaptación y transparencia.
- Conocer los eventos o reuniones en Scrum.
- Saber identificar las responsabilidades de los distintos roles de Scrum.
- Comprender el rol de Scrum Master en Scrum y cuáles son sus responsabilidades.
- Comprender el rol de Product Owner en Scrum y cuáles son sus responsabilidades.
- Conocer las buenas prácticas en procesos de implantación de Scrum.
- Saber identificar los errores típicos en procesos de implantación de Scrum.

## CONTENIDOS

- **Agile: La estructura ágil**
  - Introducción a Agile
  - La cultura ágil
  - El Manifiesto Ágil
  - Principios y valores ágiles
  - Ciclo de vida ágil
  - Agile vs Waterfall
  - Equipos y organizaciones ágiles
  - Lean: Kaizen o Mejora continua
- **El marco Scrum**
  - Introducción a Scrum
  - Definición de Scrum
  - The Scrum Guide
  - Historia de Scrum

- Usos de Scrum
  - Los pilares de Scrum
  - Los valores de Scrum
  - Componentes de Scrum
  - **3. Roles en Scrum**
    - El equipo de Scrum
    - Scrum Master
    - Propietario del producto
    - Equipo de desarrollo Scrum
  - **4. Eventos en Scrum**
    - Caja de tiempo
    - Primavera
    - Reunión de Planificación del Sprint
    - Reunión diaria de Scrum
    - Reunión de revisión de Sprint
    - Reunión retrospectiva de Sprint
    - Preparación de trabajos pendientes
  - **5. Artefactos en Scrum**
    - Transparencia de los artefactos
    - Cartera de productos
    - Pila de Sprint
    - Incremento
    - Temas, Épicas e Historias de Usuario
    - Definición de Hecho
    - Kanban
  - **6. Estimación ágil**
    - Velocidad de Equipo
    - Técnicas de estimación ágil
    - Planning Poker
    - Burdown Chart
    - Puntos de historia
  - **7. El rol de Scrum Master**
    - ¿Qué debe hacer un Scrum Master?
    - ¿Qué no debe hacer un Scrum Master?
    - Responsabilidades o funciones de un Scrum Master
    - Responsabilidades de un Scrum Master con el Equipo de Desarrollo
    - Responsabilidades de un Scrum Master con el Product Owner
    - Responsabilidades de un Scrum Master con la Organización
    - El Scrum Master y los eventos de Scrum
    - El Scrum Master y los artefactos de Scrum
  - **8. El rol de Product Owner**
    - ¿Qué debe hacer un Product Owner?
-

- ¿Qué no debe hacer un Product Owner?
  - Responsabilidades o funciones de un Product Owner
  - Colaborando con el equipo
  - Colaborando con el Scrum Master
  - Colaborando con clientes, usuarios y Stakeholders
  - Escalando el papel de Product Owner
  - Errores comunes a evitar
- **9. Definición de la Visión del Producto**
    - La visión del producto
    - Cualidades deseables de la visión
    - The Minimal Marketable Product
    - Simplicidad
    - Necesidades del cliente
    - Atributos del producto
    - Técnicas de creación de la visión
    - The Product Road Map
    - Productos mínimos y variantes de producto
    - Errores comunes a evitar
- **10. Gestión del Product Backlog**
    - Características de un buen Product Backlog
    - Product Backlog Grooming
    - Descubrimiento y descripción de los PBI
    - Priorización del Product Backlog
    - Preparándose para la planificación de Sprint
    - Gestión de requisitos no funcionales
    - Escalando el Product Backlog
    - Errores comunes a evitar
- **11. Planificación de las entregas**
    - Tiempo, coste y funcionalidad
    - La calidad está congelada
    - Entregas tempranas y frecuentes
    - Quarterly Cycles
    - Velocidad
    - The Release Burndown
    - The Release Plan
    - Planificación de entregas en grandes proyectos
    - Errores comunes a evitar