



ADGD28 Scrum y metodologías ágiles para proyectos digitales

Sku: PC885

Horas: 30

Formato: HTML

OBJETIVOS

Identificar el marco de trabajo Agile y profundizar sobre la metodología Scrum para crear dinámicas más eficaces, involucrando a los usuarios finales del producto en el proceso, para maximizar el encaje producto-mercado

CONTENIDOS

Unidad 1.-Fundamentos de Agile y Scrum

Para comenzar

- Bienvenida y bienvenido a la unidad “Fundamentos de Agile y Scrum”. En esta lección de inicio haremos una pasada simple y clara por las ideas esenciales: qué significa trabajar de forma ágil, qué propone Scrum en pocas palabras y cómo te ayudará a entregar valor temprano sin perder calidad.
- No entraremos en detalle aún; el objetivo es que ubiques el mapa, te familiarices con los términos básicos y conectes los conceptos con tu propio contexto. Cerraremos con una mini-reflexión y un breve cuestionario para calentar motores.

Manifiesto Ágil: valores y principios

- En esta lección entenderás a fondo el Manifiesto Ágil: sus cuatro valores, sus doce principios y, sobre todo, cómo convertirlos en decisiones y hábitos del día a día. No es una lista de frases bonitas: es una brújula práctica para priorizar, colaborar mejor y responder al cambio con evidencia.
- Aprenderás a traducir los valores a comportamientos observables, a medir lo que importa (resultado y flujo) y a evitar antipatronos comunes. Te llevarás ejemplos aplicados, técnicas de priorización como Coste de Retraso y WSJF, y un mapa de métricas alineado con Evidence-Based Management (EBM).

Panorama de metodologías ágiles

- En esta lección recorrerás el paisaje completo de las metodologías ágiles para proyectos digitales. Pasarémos de la mentalidad a los marcos y a las prácticas, para que puedas elegir con criterio cuándo usar Scrum, cuándo Kanban, cómo apoyarte en XP para elevar la calidad técnica y cómo combinar enfoques con Lean, Lean Startup y Dual-Track.
- El objetivo no es memorizar etiquetas, sino saber cuál herramienta encaja en tu contexto, cómo evitar híbridos Frankenstein y cómo medir si tu elección realmente mejora el aprendizaje, el flujo y el valor para personas usuarias y negocio.

Scrum en una página: roles, eventos y artefactos

- Esta lección condensa Scrum en un mapa mental claro y accionable: un equipo pequeño y multifuncional, cuatro eventos con timebox que marcan el pulso del aprendizaje, y tres artefactos con compromisos que elevan la transparencia.
- Al terminar, sabrás explicar qué hace cada responsabilidad del Scrum Team, para qué sirve cada evento, cómo usar Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento con sus compromisos (Product Goal, Sprint Goal y DoD), qué métricas honran el espíritu del marco y cómo evitar antipatrones típicos.

Pilares de empirismo y gestión del valor

- En esta lección aterrizarás el corazón de Scrum: el empirismo aplicado a productos digitales. Verás cómo los tres pilares —transparencia, inspección y adaptación— se convierten en hábitos diarios que permiten decidir con evidencia, reducir riesgo y entregar valor sostenible.
- Además, aprenderás a medir y priorizar el valor con marcos prácticos como Evidence-Based Management (EBM) y Coste de Retraso/WSJF. Te llevarás guías, ejemplos, un estudio de caso y ejercicios para que puedas aplicar estas ideas en tu equipo.

Casos de uso: cuándo Scrum y cuándo no

- En esta lección aprenderás a elegir con criterio el sistema de trabajo más adecuado para tu contexto: Scrum, Kanban, un híbrido sensato o un enfoque más predictivo. No se trata de modas, sino de tomar decisiones informadas a partir de la incertidumbre del problema, la variabilidad del trabajo y las restricciones externas.
- Exploraremos señales de encaje, antipatrones frecuentes y métricas que validan la elección. Verás casos prácticos, patrones híbridos que funcionan y un plan de 4 semanas para ejecutar un experimento de proceso con evidencia.

Ejercicio práctico de libre expresión escrita

- En esta lección pondrás en práctica los fundamentos de Agile y Scrum a través de tres retos de escritura. El objetivo es que conviertas conceptos en decisiones y propuestas útiles para contextos reales o ficticios, con tu propia voz y criterio.
- Trabajarás con valores y principios del Manifiesto Ágil, compararás enfoques (Scrum, Kanban y XP) según el contexto y explicarás Scrum para audiencias no técnicas. La

creatividad y la claridad serán tus aliadas.

Role playing y estado de avance

- En esta lección vas a consolidar lo aprendido sobre Agile y Scrum. Primero, repasarás los conceptos clave con una tanda amplia de flashcards para refrescar valores, roles, eventos, artefactos, métricas y antipatrones.
- Luego, practicarás en una simulación guiada de conversación entre un Product Owner y una Directora de Marketing, donde negociarás objetivo de Sprint, alcance, calidad y métricas con evidencia (EBM), usando WSJF y protegiendo la Definition of Done.

Evaluación de la unidad

- Pon a prueba lo aprendido en la unidad “Fundamentos de Agile y Scrum”. Responde preguntas de opción múltiple sobre valores y principios ágiles, el marco Scrum (responsabilidades, eventos, artefactos y compromisos), pilares de empirismo, priorización por valor y cuándo usar Scrum o Kanban.

Unidad 2.-Artefactos de Scrum y requisitos ágiles

Para comenzar

- Bienvenido a la unidad Artefactos de Scrum y requisitos ágiles. En las próximas lecciones convertiremos ideas difusas en trabajo visible, ordenado por valor y con calidad integrada, para que cada Sprint termine en un incremento real y medible.
- En este arranque conocerás los artefactos esenciales de Scrum (Product Backlog, Sprint Backlog, Incremento), qué llamamos requisitos ágiles (historias de usuario con criterios verificables), y dos acuerdos prácticos que protegen la calidad (Definition of Done y Definition of Ready).

Historias de usuario y criterios de aceptación

- En esta lección aprenderás a transformar deseos difusos en decisiones claras y verificables mediante historias de usuario y criterios de aceptación. Veremos la estructura mínima de una buena historia (quién, qué, para qué), las “3C” (Card, Conversation, Confirmation) y el checklist INVEST para garantizar calidad y construibilidad.
- También aprenderás a escribir criterios de aceptación en formato BDD (Dado/Cuando/Entonces), a cortar épicas en historias pequeñas pero valiosas, y a integrar accesibilidad, rendimiento y telemetría sin burocracia.

Product backlog: priorización y refinamiento

- En esta lección aprenderás a convertir ideas dispersas en una agenda de decisiones clara y accionable mediante un Product Backlog sano. Verás principios de priorización, técnicas como WSJF y RICE, y cómo refinar ítems hasta que estén listos para entrar en un Sprint.
- Te guiaremos paso a paso por prácticas de corte vertical, Definition of Ready ligera, estimación relativa y métricas de salud del backlog. También aplicarás estas técnicas a

casos ficticios y conectarás el backlog con evidencia (dual-track y EBM).

Sprint backlog: descomposición en tareas

- Convierte intención en acción. En esta lección aprenderás a transformar ítems del Product Backlog en un Sprint Backlog claro: un objetivo compartido, los ítems seleccionados y un plan emergente en tareas pequeñas, verificables y conectadas con valor.
- Verás patrones de descomposición que funcionan, políticas de flujo como límites de WIP y manejo de bloqueos, y cómo la Daily Scrum mantiene vivo el plan día a día. Trabajaremos con ejemplos concretos, antipatrones comunes y plantillas para aplicar de inmediato.

Definition of Done y Definition of Ready

- En esta lección profundizarás en dos acuerdos que protegen la calidad y aceleran el aprendizaje en Scrum: la Definition of Done (DoD), un compromiso binario y transversal sobre lo que significa que un incremento está realmente terminado; y la Definition of Ready (DoR), una guía opcional para empezar ítems con la claridad suficiente.
- Incluimos plantillas prácticas, ejemplos por contexto (web/app, APIs y datos/ML), antipatrones comunes y un caso aplicado con la app ficticia Ruta Verde. Al cerrar la lección, sabrás diseñar una DoD mínima viable y usar una DoR ligera con sentido.

El incremento y la trazabilidad del valor

- En esta lección profundizarás en el incremento como unidad real de progreso en Scrum y aprenderás a trazar, con ligereza y claridad, el valor que entregas: desde la intención (objetivo e hipótesis) hasta la evidencia (telemetría y paneles) y la decisión siguiente.
- La meta práctica: que cada entrega de tu equipo cuente como incremento usable, cumpla la DoD, esté conectada a una hipótesis y deje un rastro claro de aprendizaje para reordenar el Product Backlog con evidencia, no solo con opiniones.

Ejercicio práctico de libre expresión escrita

- Pondrás en práctica los artefactos y técnicas clave de la unidad para transformar ideas en valor: redactarás historias de usuario con criterios verificables, priorizarás un Product Backlog con un método ligero y definirás una Definition of Done que permita liberar un incremento medible y de calidad.
- Trabajarás sobre un producto real o ficticio (puedes usar el caso Ruta Verde) y tendrás libertad creativa para proponer supuestos, hipótesis y señales de medición.

Role playing y estado de avance

- Refuerza y consolida lo aprendido sobre artefactos de Scrum y requisitos ágiles. Empezarás repasando definiciones, técnicas y anti-patrones con tarjetas de memoria.

- Luego practicarás en una simulación guiada para preparar un corte vertical listo para Sprint: historias con BDD, DoD mínima, Sprint Backlog, priorización y plan de medición. Al terminar, tendrás claridad operativa para enlazar historias, criterios, backlog y DoD con incrementos medibles.

Evaluación de la unidad

- Comprueba tu dominio de los artefactos y prácticas de requisitos ágiles: historias y criterios verificables (BDD), Product y Sprint Backlog, Definition of Done/Ready, el Incremento y la trazabilidad del valor. Las preguntas están diseñadas para poner a prueba tu comprensión aplicada.

Unidad 3.-Ciclo del sprint: planificación, ejecución e inspección

Para comenzar

- Bienvenido a la unidad “Ciclo del sprint: planificación, ejecución e inspección”. En 10 minutos tendrás un mapa claro de qué es un Sprint, por qué se apoya en transparencia, inspección y adaptación, y qué conversaciones lo hacen avanzar: Planning, Daily, Review y Retrospective.
- Verás, de forma sencilla, qué señales mirar (burndown y CFD) y seguirás un caso guía para conectar estas ideas con decisiones del día a día.

Sprint Planning: objetivo y forecast

- Construye una Sprint Planning que alinee valor, foco y plan de trabajo realista. En esta lección aprenderás a formular un Objetivo del Sprint potente, a seleccionar ítems que lo hacen posible, y a construir un forecast que aguanta la realidad diaria sin perder calidad ni capacidad de adaptación.
- Usaremos un enfoque claro y práctico, con ejemplos, plantillas reutilizables, antipatrones a evitar y el caso ficticio “Ruta Verde” para aterrizar decisiones. Saldrás con un checklist aplicable mañana mismo.

Daily Scrum y métricas: burndown y CFD

- En esta lección aprenderás a convertir la Daily Scrum en tu mejor herramienta de coordinación diaria: un espacio de 15 minutos para inspeccionar el progreso hacia el Objetivo del Sprint y adaptar el plan de las próximas 24 horas.
- Verás prácticas concretas para conducir la Daily, antipatrones que la vuelven un reporte, y cómo leer los gráficos de burndown y CFD para decidir con serenidad qué terminar hoy, quién ayuda a quién y qué renegociar para proteger el objetivo.

Ejecución del sprint y gestión del flujo

- En esta lección pasamos de la intención a la práctica: verás cómo llevar a cabo la ejecución del Sprint con calma y ritmo, utilizando visualización del trabajo, límites de WIP y métricas de flujo (throughput, tiempo de ciclo, edad del ítem) para tomar decisiones informadas día a día.

- Además, diseñarás políticas ligeras (entrada/salida por columna, bloqueos, clases de servicio) que reducen esperas, y practicarás cómo gestionar interrupciones y urgencias sin devorar tu Sprint.

Sprint Review: feedback e impacto en el backlog

- Convierte tu Sprint Review en un mercado de aprendizaje: muestra el incremento en contexto, conversa con stakeholders y toma decisiones de backlog basadas en evidencia.
- En esta lección aprenderás a preparar una historia de valor clara, conducir una Review participativa, distinguir señales leading y lagging, definir guardrails con feature flags y traducir feedback en cambios concretos del Product Backlog. Saldrás con plantillas, checklists y ejemplos listos para usar.

Retrospective y mejora continua

- Aprende a diseñar y facilitar una Sprint Retrospective que transforme el sistema de trabajo del equipo: desde los principios que la hacen segura y efectiva, hasta una estructura práctica con técnicas por fase, métricas ligeras, antipatrones y salidas concretas.
- Integramos guías, plantillas listas para usar y un caso completo (Ruta Verde) que aterriza decisiones reales: qué datos traer, cómo encontrar causas tratables y cómo incorporar los aprendizajes en la Definition of Done y en acuerdos de equipo.

Ejercicio práctico de libre expresión escrita

- Pon en práctica lo aprendido sobre el ciclo completo de un Sprint con tres actividades de escritura libre. Redactarás, en primera persona, decisiones y aprendizajes sobre planificación, ejecución diaria, inspección y adaptación, conectándolos con señales ligeras como burndown, CFD, WIP y SLE.
- Este formato te permite creatividad y originalidad: puedes escribir desde tu contexto real o usar el caso ficticio Ruta Verde. Se valorará claridad, uso correcto de conceptos ágiles y la capacidad de traducir evidencia en decisiones concretas.

Role playing y estado de avance

- Repasa los conceptos clave del ciclo de un Sprint (Planning, Daily, ejecución con flujo, Review y Retro) y ponlos en práctica con una simulación guiada.
- Después del repaso con tarjetas, vivirás un role play con un Product Owner para practicar un micro-plan de 24 horas, negociación de alcance, políticas de flujo y preparación de decisiones para Review y Retro.

Evaluación de la unidad

- Comprueba tu comprensión del ciclo del Sprint: planificación, ejecución, inspección y adaptación. Responderás preguntas sobre Objetivo del Sprint, forecast, Daily, métricas de flujo (burndown, CFD, WIP, tiempo de ciclo, SLE), Sprint Review, Retrospective, DoD y prácticas para gestionar el flujo.

Unidad 4.-Roles en Scrum, Kanban y competencias digitales

Para comenzar

- Bienvenido a la unidad Roles en Scrum, Kanban y competencias digitales. Aquí verás cómo las responsabilidades de Scrum evitan confusiones, cómo Kanban vuelve visible el flujo de trabajo para terminar antes de empezar más y cómo tus competencias digitales (herramientas, datos, accesibilidad y seguridad) sostienen el rendimiento del equipo.
- Trabajaremos con un tablero único, límites de WIP, una Definition of Done con calidad y accesibilidad, y señales ligeras de flujo. Todo se aterriza con el caso guía ficticio Ruta Verde.

Roles: Product Owner

- Convierte la responsabilidad de Product Owner en decisiones claras y resultados medibles. En esta lección aprenderás a formular un Product Goal que enfoque, a ordenar un Product Backlog que respira, a priorizar con técnicas como WSJF y RICE, y a medir el valor con Evidence-Based Management (EBM).
- Trabajaremos con ejemplos prácticos (incluido el caso ficticio Ruta Verde), antipatrones frecuentes y un plan de 7 días para elevar tu impacto como PO. Saldrás con plantillas, checklists y señales concretas para decidir con evidencia.

Roles: Scrum Master y equipo de desarrollo

- En esta lección convertirás las responsabilidades del Scrum Master y de las personas desarrolladoras en hábitos concretos que mejoran el flujo, elevan la calidad y aceleran decisiones.
- Verás cómo facilitar eventos que terminan en acuerdos claros, cómo diseñar políticas y límites WIP útiles, y cómo las técnicas de colaboración (pairing, enjambrar, PR pequeñas) evitan cuellos crónicos. Al cerrar, tendrás un radar de impedimentos y un plan de 7 días.

Kanban: conceptos, tablero y límites WIP

- En esta lección levantarás un tablero Kanban útil desde cero, entenderás por qué limitar el WIP acelera el flujo y aprenderás a escribir políticas simples que cualquier persona del equipo pueda seguir.
- Verás ejemplos prácticos aplicados al caso ficticio "Ruta Verde", y cómo llevarlo a herramientas como Jira, Trello o GitHub Projects sin burocracia. La meta: más cosas terminadas de verdad, menos estrés y un ritmo predecible.

Tres reglas de Kanban, políticas y métricas de flujo

- En esta lección vas a transformar un tablero bonito en un sistema que decide. Destilamos Kanban en tres reglas operativas que puedes aplicar hoy mismo: 1) visualizar el flujo sin autoengaños, 2) limitar y gobernar el WIP con políticas explícitas y 3) leer señales del flujo para mejorar de forma continua.

- Además, dominarás las métricas de flujo que convierten intuición en acuerdos: WIP, throughput, tiempo de ciclo, edad del ítem, SLE, CFD, scatterplots y WIP aging. Cerraremos con el caso guía “Ruta Verde” y ejercicios para consolidar lo aprendido.

Herramientas ágiles, SDM y plan de competencias digitales

- Convierte tus herramientas en un amplificador de acuerdos, no en una burocracia. En esta lección aprenderás a configurar Jira, Trello y GitHub Projects al servicio de tu flujo, y a establecer una base de seguridad y gobernanza (SSO, 2FA/MFA, SCIM) sin fricción.
- Además, aplicarás el Smart Digital Model (SDM) para diagnosticar competencias digitales y diseñar un plan 30-60-90 con hipótesis, señales y automatizaciones que realmente muevan la aguja.

Ejercicio práctico de libre expresión escrita

- Esta lección te invita a transformar lo aprendido sobre responsabilidades en Scrum, Kanban y competencias digitales en decisiones escritas con tu propia voz. Redactarás tres piezas breves y prácticas: un mapa de responsabilidades y decisiones para un objetivo cercano, el diseño de tu tablero Kanban mínimo viable y un plan 30-60-90 con diagnóstico SDM.
- Puedes usar tu contexto real (sin datos sensibles) o el caso ficticio “Ruta Verde”. El foco está en claridad, criterios y señales.

Role playing y estado de avance

- Repasa los conceptos esenciales de la unidad con una sesión de flashcards y ponlos en práctica en un role play guiado. Consolidarás responsabilidades de Scrum, prácticas de Kanban (WIP, políticas y métricas de flujo) y competencias digitales (DoD, accesibilidad, telemetría, seguridad).

Evaluación de la unidad

- Pon a prueba lo aprendido sobre responsabilidades en Scrum, Kanban aplicado al flujo de trabajo y competencias digitales (herramientas, métricas, accesibilidad y seguridad). Encontrarás preguntas de opción múltiple basadas en situaciones reales y conceptos clave de la unidad.

Evaluación final

- Pon a prueba tu dominio de Agile, Scrum, Kanban, calidad técnica y gestión basada en evidencia. Este examen final combina preguntas de opción múltiple y una tarea escrita breve para validar tu capacidad de aplicar conceptos en contextos reales.
- Lee con atención cada enunciado y elige la mejor respuesta según lo aprendido. Al finalizar las preguntas, se te asignará una actividad escrita aleatoria. Mantén la calma, piensa con criterio y recuerda: menos suposiciones, más evidencia.