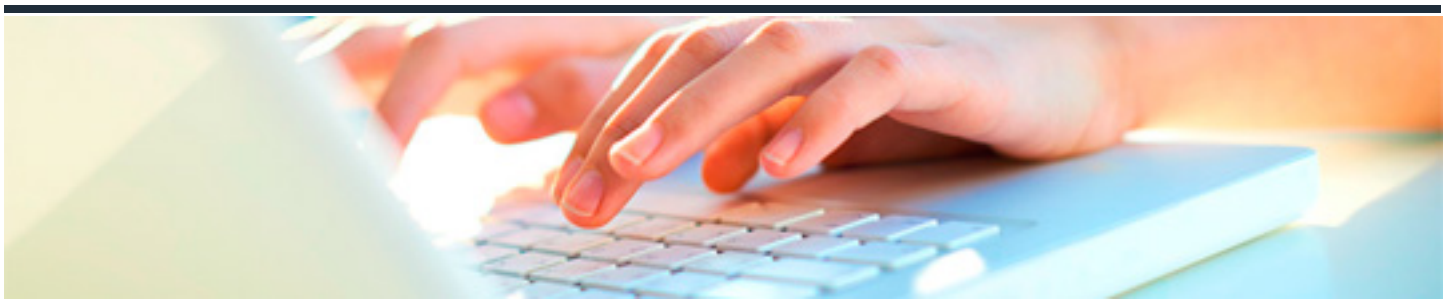
ideados FORMACIÓN



INICIACIÓN AL MARCO DE TRABAJO SCRUM

DURACIÓN: 60 horas	CRÉDITOS ECTS: 0

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.

PROGRAMA 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.

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.

3. 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?