



Curso Online de Aplicación práctica de la Metodología **SCRUM** en la empresa

Metodologías dirigidas a trabajar de forma colaborativa y en equipo para obtener el mejor resultado posible en un proyecto empresarial.

ARGENTINA
(54) 1159839543

BOLÍVIA
(591) 22427186

COLOMBIA
(57) 15085369

CHILE
(56) 225708571

COSTA RICA
(34) 932721366

EL SALVADOR
(503) 21366505

MÉXICO
(52) 5546319899


Iniciativas Empresariales
| estrategias de formación



attcliente@iniciativasempresariales.edu.es
america.iniciativasempresariales.com
Sede Central: BARCELONA - MADRID



Llamada Whatsapp
(34) 601615098

PERÚ
(51) 17007907

PANAMÁ
(507) 8338513

PUERTO RICO
(1) 7879457491

REP. DOMINICANA
(1) 8299566921

URUGUAY
(34) 932721366

VENEZUELA
(34) 932721366

ESPAÑA
(34) 932721366



Presentación

Cada vez son más las empresas que se decantan por metodologías ágiles para el desarrollo de proyectos en sus organizaciones, pero todavía es poco lo que se conoce de estas metodologías, y mucho menos lo que se aplica de ellas.

SCRUM es una de estas metodologías que más se utilizan a nivel mundial y la que más implantada está en las grandes empresas. En la actualidad, se está observando una adopción de SCRUM en empresas medianas y pequeñas ya que con esta metodología se consigue gestionar los proyectos de forma que se reduzcan los costes y se mejore la productividad, incorporando al receptor de la solución en el proyecto.

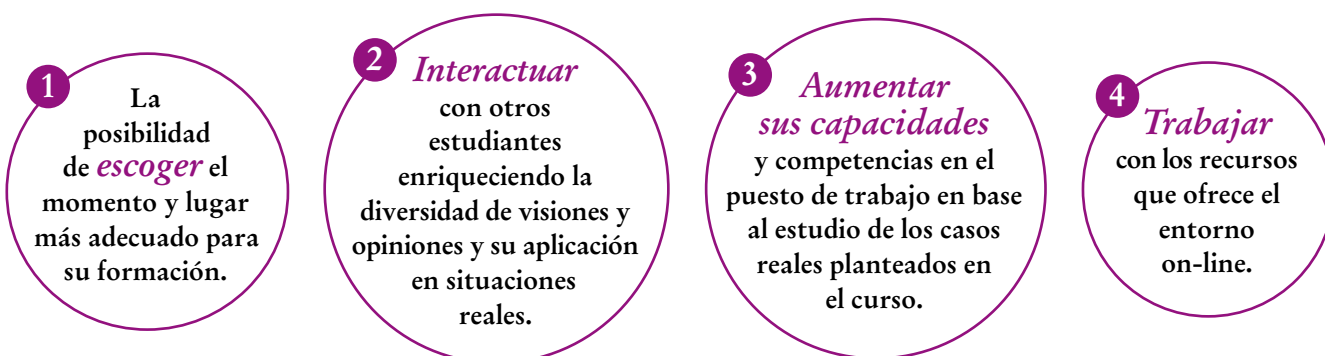
En este curso veremos la metodología SCRUM, sus fundamentos, beneficios, actores..., utilizaremos la nomenclatura SCRUM y veremos también algunas de las herramientas que se utilizan.

La Formación E-learning

Los cursos online se han consolidado como un método educativo de éxito en la empresa ya que aportan flexibilidad al proceso de aprendizaje, permitiendo al alumno escoger los momentos más adecuados para su formación.

Con más de 35 años de experiencia en la formación de directivos y profesionales, Iniciativas Empresariales y la Manager Business School presentan sus cursos e-learning. Diseñados por profesionales en activo, expertos en las materias impartidas, son cursos de corta duración y eminentemente prácticos, orientados a ofrecer herramientas de análisis y ejecución de aplicación inmediata en el puesto de trabajo.

Nuestros cursos e-learning dan respuesta a las necesidades formativas de la empresa permitiendo:





Objetivos del curso:

- Qué entendemos por metodologías ágiles.
- Definir la metodología SCRUM. Cuáles son sus fundamentos y principales beneficios. Cuando es aconsejable su uso.
- Conocer los requisitos necesarios para implantar SCRUM en la empresa y que dicha implantación resulte exitosa.
- Identificar las cualidades de un buen usuario clave (en metodología SCRUM).
- Qué actores intervienen en un proyecto SCRUM y cómo identificar las responsabilidades de cada uno de ellos.
- Procesos que hay en cada una de las fases de un proyecto SCRUM. Qué entradas y salidas tiene cada uno de ellos y qué herramientas podemos utilizar para tratarlos.
- De qué software disponemos para gestionar proyectos SCRUM.

“ Las metodologías ágiles permiten desarrollar de forma eficiente y efectiva los proyectos de las empresas ”

Dirigido a:

Directores, Ejecutivos y Mandos Intermedios que tengan que gestionar proyectos de empresa y quieran implementar de forma práctica la metodología SCRUM para alinear el trabajo en equipo con un objetivo final concreto.



Estructura y Contenido del curso

El curso tiene una duración de 50 horas lectivas 100% online que se realizan a través de la plataforma e-learning de Iniciativas Empresariales que permite el acceso de forma rápida y fácil a todo el contenido:

Manual de Estudio

5 módulos de formación que contienen el temario que forma parte del curso y que ha sido elaborado por profesionales en activo expertos en la materia.

Material Complementario

En cada uno de los módulos que le ayudará en la comprensión de los temas tratados.

Ejercicios de aprendizaje y pruebas de autoevaluación

para la comprobación práctica de los conocimientos adquiridos.

Bibliografía y enlaces de lectura recomendados para completar la formación.

Metodología 100% E-learning



Aula Virtual *

Permite el acceso a los contenidos del curso desde cualquier dispositivo las 24 horas del día los 7 días de la semana.

En todos nuestros cursos es el alumno quien marca su ritmo de trabajo y estudio en función de sus necesidades y tiempo disponible.



Soporte Docente Personalizado

El alumno tendrá acceso a nuestro equipo docente que le dará soporte a lo largo de todo el curso resolviendo todas las dudas, tanto a nivel de contenidos como cuestiones técnicas y de seguimiento que se le puedan plantear.



* El alumno podrá descargarse la APP Moodle Mobile (disponible gratuitamente en Google Play para Android y la Apple Store para iOS) que le permitirá acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil y realizar el curso desde cualquier lugar y en cualquier momento.



Contenido del Curso

MÓDULO 1. Metodologías ágiles

2 horas

Las metodologías ágiles son metodologías de desarrollo / gestión de un proyecto que nacen en los años 90 con el propósito de gestionar proyectos (generalmente de IT) que tienen un alto grado de cambio durante el desarrollo del mismo.

1.1. Qué es una metodología ágil:

- 1.1.1. Manifiesto por el desarrollo ágil de software.
- 1.1.2. Principios del manifiesto por el desarrollo ágil de software.

1.2. Metodologías ágiles.

1.3. Introducción KANBAN:

- 1.3.1. Tablero KANBAN.
- 1.3.2. Tarjetas KANBAN.

1.4. Introducción LEAN:

- 1.4.1. Eliminar desperdicios.
- 1.4.2. Amplificar aprendizaje.
- 1.4.3. Decidir lo más tarde posible.
- 1.4.4. Entregar tan rápido como sea posible.
- 1.4.5. Capacitar al equipo.
- 1.4.6. Construir con integridad.
- 1.4.7. Ver el todo.

1.5. Introducción XP:

- 1.5.1. Simplicidad.
- 1.5.2. Comunicación.
- 1.5.3. Retroalimentación.
- 1.5.4. Coraje o valentía.
- 1.5.5. Respeto.
- 1.5.6. Roles.

1.6. Introducción SCRUM:

- 1.6.1. Principios básicos de SCRUM.
- 1.6.2. Proceso de trabajo SCRUM.
- 1.6.3. Roles en un proyecto SCRUM.



MÓDULO 2. Metodología SCRUM

6 horas

SCRUM es una metodología ágil, un método, un proceso...en definitiva, una forma de trabajo. Es indicada para proyectos complejos en los que los requisitos pueden cambiar con frecuencia y donde se esperan resultados rápidos, siendo fundamental la flexibilidad y la productividad, así como la innovación.

2.1. Qué es SCRUM:

- 2.1.1. Un poco de historia.
- 2.1.2. Metodología SCRUM.
- 2.1.3. Proceso SCRUM.
- 2.1.4. Fundamentos de SCRUM.

2.2. Beneficios de SCRUM:

- 2.2.1. Cómo se consiguen los beneficios de la utilización de SCRUM.

2.3. Necesidades para la implantación de SCRUM:

- 2.3.1. Cultura de empresa.
- 2.3.2. Compromiso del cliente.
- 2.3.3. Compromiso de la dirección.
- 2.3.4. Compromiso del equipo.
- 2.3.5. Relación entre proveedor y cliente.
- 2.3.6. Facilidad para realizar cambios.
- 2.3.7. Tamaño del equipo.
- 2.3.8. Espacio común para el equipo.
- 2.3.9. Dedicación completa del equipo.
- 2.3.10. Estabilidad del equipo.

MÓDULO 3. Actores SCRUM

10 horas

La metodología SCRUM es un proceso que llevan a cabo una serie de personas y donde cada una de ellas juega un papel muy importante. Todos estos actores son imprescindibles y deben actuar en conjunto para que el proyecto sea un éxito.

3.1. Actores SCRUM. Introducción.

3.2. Cliente:

- 3.2.1. Usuarios clave (Stakeholder):
 - 3.2.1.1. SME (expertos en la materia). Usuarios claves especiales.
- 3.2.2. Dueño de producto (Product Owner):
 - 3.2.2.1. Responsabilidades del dueño de producto.

S C R U M

- 3.2.2.2. Características de un buen dueño de producto.
- 3.2.2.3. Tareas del dueño de producto en una iteración de 2 semanas.

3.3. Proveedor:

- 3.3.1. Facilitador (Scrum Master):
 - 3.3.1.1. Responsabilidades.
 - 3.3.1.2. Características de facilitador (Scrum Master).
- 3.3.2. Equipo de desarrollo:
 - 3.3.2.1. Características del equipo de desarrollo SCRUM.
 - 3.3.2.2. Habilidades necesarias.
 - 3.3.2.3. Estructura de un equipo SCRUM. 8 preguntas.

MÓDULO 4. Herramientas usadas en SCRUM

12 horas

Un proyecto SCRUM está compuesto de 19 subprocesos, cada uno de ellos tiene unas entradas (algunas obligatorias) y unas salidas que se consiguen utilizando las herramientas que vamos a ver a lo largo de este módulo.

4.1. Introducción.**4.2. Reuniones:**

- 4.2.1. Reunión de la visión del proyecto.
- 4.2.2. Reuniones del grupo de usuarios y de enfoque.
- 4.2.3. Reuniones de planificación del Sprint.
- 4.2.4. Reuniones de revisión del Backlog Priorizado del Producto.
- 4.2.5. Reuniones de planificación de tareas.
- 4.2.6. Daily Standup.
- 4.2.7. Reunión de revisión del sprint:
 - 4.2.7.1. Explorador – Comprador – Vacacionista – Prisionero (ECVP).
- 4.2.8. Reunión de retrospectiva del sprint:
 - 4.2.8.1. Speed Boat.
- 4.2.9. Reunión de retrospectiva del proyecto.

4.3. Sesiones:

- 4.3.1. Sesiones JAD.
- 4.3.2. Talleres de historias de usuario.
- 4.3.3. Entrevistas al usuario o cliente.
- 4.3.4. Sesiones de planificación del lanzamiento.
- 4.3.5. Cuestionarios.

4.4. Análisis:

- 4.4.1. Análisis FODA.



4.4.2. Análisis de brecha.

4.5. Metodología:

- 4.5.1. Criterios de selección Scrum Master y Stakeholders.
- 4.5.2. Capacitación y costos de capacitación.
- 4.5.3. Costos.
- 4.5.4. Métodos de priorización del lanzamiento.
- 4.5.5. Experiencia en la redacción de historias de usuario.
- 4.5.6. Técnicas de comunicación.
- 4.5.7. Descomposición.
- 4.5.8. Determinación de dependencia.
- 4.5.9. Parámetros de seguimiento del sprint.
- 4.5.10. Experiencia del equipo.
- 4.5.11. Métodos de desplazamiento organizacional.

4.6. Planificación:

- 4.6.1. Métodos de priorización de las historias de usuarios:
 - 4.6.1.1. Esquema de priorización MoSCoW.
 - 4.6.1.2. Comparación por pares.
 - 4.6.1.3. El método de los 100 puntos.
- 4.6.2. Métodos de estimación de historias de usuarios:
 - 4.6.2.1. Criterios de estimación.
 - 4.6.2.2. Wideband Delphi El Wideband Delphi.
 - 4.6.2.3. Planning Poker.
 - 4.6.2.4. Puño de cinco (Fist of Five).
 - 4.6.2.5. Estimación por afinidad (Affinity Estimation).

4.7. Otros:

- 4.7.1. Software.
- 4.7.2. Otras herramientas de desarrollo:
 - 4.7.2.1. Refactorización.
 - 4.7.2.2. Patrones de diseño.
- 4.7.3. War Room.
- 4.7.4. Video conferencia.
- 4.7.5. Plan de comunicación.



MÓDULO 5. El proyecto SCRUM

20 horas

Una vez que se ha decidido hacer un proyecto siguiendo la metodología ágil SCRUM, es importante seguir y adaptar los distintos procesos dentro del proyecto.

En este módulo revisaremos los procesos que hay en cada una de las fases e identificaremos las entradas y salidas y las herramientas que podemos utilizar para tratarlos.

5.1. Introducción.

5.2. Fases de un proyecto SCRUM y sus procesos:

- 5.2.1. Inicio.
- 5.2.2. Planificación y estimación.
- 5.2.3. Implementación.
- 5.2.4. Revisión y retrospectiva.
- 5.2.5. Lanzamiento.

5.3. Fase de inicio:

- 5.3.1. Crear la visión del proyecto:
 - 5.3.1.1. Entradas.
 - 5.3.1.2. Herramientas.
 - 5.3.1.3. Salidas.
- 5.3.2. Identificar al Scrum Master y Stakeholder:
 - 5.3.2.1. Entradas.
 - 5.3.2.2. Herramientas.
 - 5.3.2.3. Salidas.
- 5.3.3. Formar el equipo SCRUM:
 - 5.3.3.1. Entradas.
 - 5.3.3.2. Herramientas.
 - 5.3.3.3. Salidas.
- 5.3.4. Desarrollar la épica:
 - 5.3.4.1. Entradas.
 - 5.3.4.2. Herramientas.
 - 5.3.4.3. Salidas.
- 5.3.5. Crear el Backlog Priorizado del producto:
 - 5.3.5.1. Entradas.
 - 5.3.5.2. Herramientas.
 - 5.3.5.3. Salidas.
- 5.3.6. Realizar la planificación del lanzamiento:
 - 5.3.6.1. Entradas.
 - 5.3.6.2. Herramientas.
 - 5.3.6.3. Salidas.

5.4. Fase de planificación y estimación:

- 5.4.1. Crear historias de usuario:



- 5.4.1.1. Entradas.
- 5.4.1.2. Herramientas.
- 5.4.1.3. Salidas.
- 5.4.2. Estimar historias de usuario:
 - 5.4.2.1. Entradas.
 - 5.4.2.2. Herramientas.
 - 5.4.2.3. Salidas.
- 5.4.3. Comprometer historias de usuario:
 - 5.4.3.1. Entradas.
 - 5.4.3.2. Herramientas.
 - 5.4.3.3. Salidas.
- 5.4.4. Identificar tareas:
 - 5.4.4.1. Entradas.
 - 5.4.4.2. Herramientas.
 - 5.4.4.3. Salidas.
- 5.4.5. Estimar tareas:
 - 5.4.5.1. Entradas.
 - 5.4.5.2. Herramientas.
 - 5.4.5.3. Salidas.
- 5.4.6. Crear Sprint Backlog:
 - 5.4.6.1. Entradas.
 - 5.4.6.2. Herramientas.
 - 5.4.6.3. Salidas.
- 5.5. Fase de implementación:**
 - 5.5.1. Crear entregables:
 - 5.5.1.1. Entradas.
 - 5.5.1.2. Herramientas.
 - 5.5.1.3. Salidas.
 - 5.5.2. Daily Standup:
 - 5.5.2.1. Entradas.
 - 5.5.2.2. Herramientas.
 - 5.5.2.3. Salidas.
 - 5.5.3. Refinamiento del Backlog Priorizado del producto:
 - 5.5.3.1. Entradas.
 - 5.5.3.2. Herramientas.
 - 5.5.3.3. Salidas.
- 5.6. Fase de revisión y retrospectiva:**
 - 5.6.1. Demostrar y validar el Sprint:
 - 5.6.1.1. Entradas.
 - 5.6.1.2. Herramientas.
 - 5.6.1.3. Salidas.



5.6.2. Retrospectiva del Sprint:

5.6.2.1. Entradas.

5.6.2.2. Herramientas.

5.6.2.3. Salidas.

5.7. Fase de lanzamiento:

5.7.1. Enviar entregables:

5.7.1.1. Entradas.

5.7.1.2. Herramientas.

5.7.1.3. Salidas.

5.7.2. Retrospectiva del proyecto:

5.7.2.1. Entradas.

5.7.2.2. Herramientas.

5.7.2.3. Salidas.

Aplicación práctica de la Metodología SCRUM en la empresa



Autor



Valentín García

Profesional IT con más de 30 años de experiencia.

IT Manager en empresas de gran consumo y Perito Judicial en Análisis de Redes Sociales y Dispositivos Móviles. Máster en Dirección y Gestión de Tecnologías de la Información, es ponente habitual en eventos tanto del sector de gran consumo como de tecnología.

Titulación

Una vez finalizado el curso el alumno recibirá el diploma que acreditará el haber superado de forma satisfactoria todas las pruebas propuestas en el mismo.

