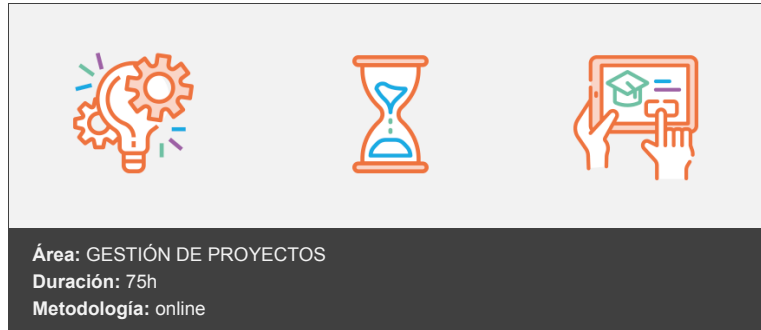


Iniciación al Marco de Trabajo SCRUM



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 ScrumMáster.
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 delProduct 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 y estructura del curso

1. De los contextos tradicionales a los contextos ágiles.
2. Metodologías ágiles.
3. Tipos de metodologías ágiles.
4. El marco de referencia de las metodologías ágiles.
 - 1.1. Valores ágiles.
 - 1.2. Principios ágiles.
5. Historia de Scrum.
 - 1.1. The Scrum Guide o Guía Scrum.
6. Definición de Scrum.
 - 2.1. Elementos que componen Scrum.
 - 2.2. Funcionamiento de Scrum.
7. Usos de Scrum.
8. 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.
9. Objetivos de Scrum.
10. Pilares de Scrum.
 - 3.1. Inspección.
 - 3.2. Adaptación.
 - 3.3. Transparencia.
11. Valores de Scrum.
 - 4.1. Coraje.
 - 4.2. Foco.
 - 4.3. Sinceridad.
 - 4.4. Compromiso.
 - 4.5. Respeto.
12. Los roles de Scrum.
 - 1.1. Ausencia de líder en los equipos Scrum.
13. Eventos de Scrum.
14. Artefactos de Scrum.
15. Reglas de Scrum.
16. La estimación en Scrum.
17. Beneficios de Scrum.
 - 1.1. Perspectiva del equipo.
 - 1.2. Perspectiva de la empresa.
 - 1.3. Perspectiva del cliente.
18. Desventajas de Scrum.

19. La estructura de los equipos Scrum.
 - 1.1. Scrum de scrums.
20. Obstáculos para el uso y funcionamiento de Scrum.
21. Claves de la autoorganización y la autogestión de Scrum.
22. Herramientas para los equipos Scrum.
23. La figura del Scrum Master.
 - 1.1. Diferencias entre Scrum Master, Project Manager, Agile Coach y Product Owner.
24. 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.
25. La figura del Product Owner o propietario del producto.
 - 1.1. Diferencias entre Product Owner, Product Manager y Project Manager.
26. 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.
27. El equipo de desarrollo en Scrum.
28. 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.
29. Estructura del trabajo en Scrum.
30. Periodos o ciclos de trabajo: los sprint.
31. 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.
32. ¿Qué es el sprint planning meeting?
33. Agenda del sprint planning meeting.
34. Consejos para optimizar el sprint planning meeting.
35. Beneficios e inconvenientes del sprint planning meeting.
36. ¿Qué es el Daily scrum meeting?
37. Agenda del Daily scrum meeting.
38. Consejos para optimizar el Daily scrum meeting.
39. Beneficios e inconvenientes del Daily scrum meeting.
40. ¿Qué es el sprint review meeting?
41. Agenda del sprint review meeting.
42. Consejos para optimizar el sprint review meeting.
43. Beneficios e inconvenientes del sprint review meeting.
44. ¿Qué es el sprint retrospective meeting?
45. Agenda del sprint retrospective meeting.
46. Consejos para optimizar el sprint retrospective meeting.
47. Beneficios e inconvenientes del sprint retrospective meeting.

- 48. ¿Qué es el sprint grooming meeting?
 - 1.1. Agenda del sprint grooming meeting.
 - 1.2. Consejos para optimizar el sprint grooming meeting.
- 49. Beneficios e inconvenientes del sprint grooming meeting.
- 50. Artefactos de Scrum.
 - 1.1. Tipos de artefactos.
 - 1.2. Uso, ventajas y transparencia en el proceso de trabajo.
- 51. La estimación de Scrum.
- 52. Técnicas de estimación.
- 53. Métricas en Scrum.
- 54. ¿Qué es el product backlog?
 - 1.1. Premisas sobre las que debe conformarse un Product Backlog.
- 55. Priorización del Product Backlog.
- 56. ¿Qué es el Sprint Backlog?
 - 1.1. Elementos del Sprint Backlog.
 - 1.2. Kanban para trabajar el Sprint Backlog.
- 57. ¿Qué es el Incremento en Scrum?
- 58. Definition of done o DoD.
 - 2.1. ¿Cómo desarrollar la Definition of done?

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

***En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!***

Blog de Critería

