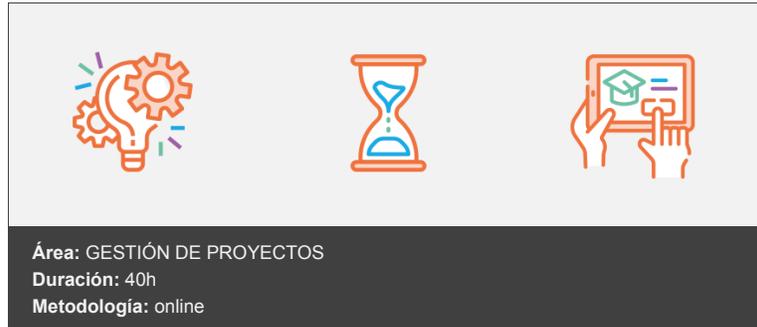


Eventos y artefactos de SCRUM



Objetivos

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.

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.

Identificar y aplicar adecuadamente las reglas sobre las que se sustenta el marco de trabajo Scrum.

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.

Conocer el evento mediante el que se planifica el trabajo en Scrum y cómo debe llevarse a cabo de manera exitosa.

Conocer y saber desarrollar las reuniones de seguimiento diarias propias del marco de trabajo Scrum.

Conocer y saber desarrollar las reuniones orientadas a la revisión del trabajo realizado por el equipo de trabajo antes de ser entregado al cliente.

Conocer y saber desarrollar las reuniones retrospectivas en las que el equipo de trabajo Scrum al completo analiza fortalezas y áreas de mejora.

Conocer y saber desarrollar reuniones para revisar y refinar el trabajo que se está desarrollando en el marco de trabajo Scrum.

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.

Conocer y entender el funcionamiento del Product Backlog en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.

Conocer y entender el funcionamiento del Sprint Backlog en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.

Conocer y entender el funcionamiento del Incremento en el desarrollo de los proyectos bajo marco de trabajo Scrum.

Contenidos y estructura del curso

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
4. Fundamentos de Scrum
 - 1.1 Control empírico del proyecto
 - 1.2 Desarrollo iterativo e incremental
 - 1.3 Priorización de requisitos y coste de desarrollo
 - 1.4 Potenciación del equipo
 - 1.5 Colaboración y comunicación fluida
 - 1.6 Uso de timebox
5. Objetivos de Scrum
6. Pilares de Scrum
 - 3.1 Inspección

- 3.2 Adaptación
- 3.3 Transparencia
- 7. Valores de Scrum
 - 4.1 Coraje
 - 4.2 Foco
 - 4.3 Sinceridad
 - 4.4 Compromiso
 - 4.5 Respeto
- 8. Reglas Scrum
- 9. La estimación en Scrum
- 10. Estructura del trabajo en Scrum
- 11. Periodos o ciclos de trabajo: los sprint
- 12. 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
- 13. ¿Qué es el sprint planning meeting?
- 14. Agenda del sprint planning meeting
- 15. Consejos para optimizar el sprint planning meeting
- 16. Beneficios e inconvenientes del sprint planning meeting
- 17. ¿Qué es la daily scrum meeting?
- 18. Agenda de la daily scrum meeting
- 19. Consejos para optimizar la daily scrum meeting
- 20. Beneficios e inconvenientes de la daily scrum meeting
- 21. ¿Qué es el sprint review meeting?
- 22. Agenda del sprint review meeting
- 23. Consejos para optimizar el sprint review meeting
- 24. Beneficios e inconvenientes del sprint planning meeting
- 25. ¿Qué es el sprint retrospective meeting?
- 26. Agenda del sprint retrospective meeting
- 27. Consejos para optimizar el sprint review meeting
- 28. Beneficios e inconvenientes del sprint planning meeting
- 29. ¿Qué es el sprint grooming o refinement?
 - 1.1.Agenda del sprint grooming
 - 1.2.Consejos para optimizar el sprint grooming
- 30. Beneficios e inconvenientes del sprint grooming
- 31. Artefactos de Scrum
 - 1.1.Tipos de artefactos
 - 1.2.Uso, ventajas y transparencia en el proceso de trabajo
- 32. La estimación en Scrum
 - 2.1.Técnicas de estimación
- 33. Métricas en Scrum
- 34. ¿Qué es el Product Backlog?
 - 1.1. Premisas sobre las que debe conformarse un Product Backlog
- 35. Priorización del Product Backlog

- 36. ¿Qué es el Sprint Backlog?
 - 1.1.Elementos del Sprint Backlog
 - 1.2.Kanban para trabajar el Sprint Backlog
- 37. ¿Qué es el Incremento en Scrum?
- 38. 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](#)

