

FCD048PO - METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM

Modalidad: curso e-Learning Duración: 16 horas

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

Conocer el concepto de SCRUM y su impacto en las organizaciones actuales como marco de trabajo para el desarrollo de proyectos de manera ágil. Indagar en los fundamentos que dan sentido y consistencia a este marco de trabajo. Identificar los diferentes principios ágiles que son de aplicación en los equipos de trabajo en los que se utiliza este tipo de metodología de trabajo. Distinguir los diferentes entornos, contextos, proyectos y equipos donde SCRUM puede ser desarrollado y optimizado para mejorar el trabajo desarrollado por los equipos de trabajo. Analizar los beneficios que la puesta en marcha de este marco de trabajo puede aportar a los equipos y a la organización. Conocer los diferentes tipos de roles y responsabilidades que los componentes de los equipos que trabajan bajo el marco de trabajo SCRUM pueden desarrollar. Indagar en las características de cada uno de estos roles y su importancia para el resultado del conjunto del equipo. Identificar perfiles, funciones y tareas, así como perfiles competenciales que cada uno de estos roles deben poseer. Analizar los motivos que llevan a la inexistencia de la figura de un líder para la organización del equipo y el desarrollo de su trabajo. Conocer las diferentes fases o etapas en las que se divide el marco de trabajo SCRUM y como se estructura a nivel de periodos de trabajo. Analizar cada una de estas fases o etapas en las que se divide SCRUM profundizando en las diferentes actividades que hay que llevar a cabo en cada una de ellas. Identificar adecuadamente el concepto de Timeboxing y como se utiliza dentro de SCRUM para limitar los tiempos que se dedican a las diferentes tareas, procesos y reuniones. Distinguir los diferentes eventos que se llevan a cabo dentro de este marco de trabajo y cual es la duración recomendada en cada uno de ellos. Indagar en la relación existente entre un correcto seguimiento de los periodos de tiempo utilizados en SCRUM y su relación con la productividad y la eficiencia del equipo de trabajo. Conocer el concepto de sprint, así como su importancia y trascendencia dentro del marco de trabajo SCRUM. Indagar en los diferentes elementos que componen esta metodología de trabajo y su influencia en la aportación de valor al cliente de manera continua. Identificar las diferentes ceremonias o eventos que tienen lugar en sprint, así como las características fundamentales para desarrollarlas adecuadamente. Distinguir los diferentes tipos de sprint que se pueden llevar a cabo en función del aspecto del proyecto en el que se esté trabajando. Analizar ventajas e inconvenientes de sprint, así como el impacto que tiene en los equipos de trabajo. Conocer las diferentes reuniones que tienen lugar en SCRUM y su importancia para el éxito de los proyectos. Indagar en las características que definen cada una de estas reuniones, así como algunas ideas clave para optimizar su desarrollo. Identificar la estructura de cada una de estas reuniones, así como el papel que cada uno de los roles de SCRUM juegan en ella. Distinguir la finalidad que cada una de estas reuniones tiene para alcanzar los objetivos planteados. Analizar las ventajas e inconvenientes que este tipo de reuniones tiene para los equipos de trabajo y la consecución de los objetivos. Conocer los diferentes documentos y recursos que se utilizan en el marco de trabajo SCRUM para conseguir los objetivos y alcanzar el éxito en los proyectos. Indagar sobre las características que definen a cada uno de estos documentos, así como su modo de utilización y optimización. Identificar el aporte

el valor que estos documentos generan en el proceso de trabajo, así como quién es la persona que se encarga de su gestión y seguimiento. Distinguir los diferentes criterios de estimación y métricas que se utilizan en SCRUM, así como el aporte de valor que generan al proyecto y a los ciclos de trabajo. Analizar el impacto general que este tipo de documentos provoca en SCRUM en su conjunto y la importancia de saber aplicarlos y gestionarlos adecuadamente. Conocer el origen del SCRUM y cómo en sus inicios fue aplicado de manera exclusiva dentro del desarrollo de software. Indagar en el impacto que dicho marco de trabajo provocó en las empresas tecnológicas y en los equipos de desarrollo. Identificar las características fundamentales que definen el Scaling Scrum, así como el impacto que genera en los equipos de trabajo y en la propia organización. Distinguir las principales diferencias existentes entre el tipo de SCRUM que se aplica dentro de un solo equipo y aquel que coordina a varios equipos que trabajan bajo este marco de trabajo. Analizar en qué aspectos fundamentales la metodología SCRUM se ve modificada cuando se aplica en un solo equipo o en un conjunto de ellos. Conocer los obstáculos más habituales con los que se puede encontrar SCRUM a la hora de ser implantado en una organización. Indagar en cómo cada uno de estos obstáculos afectan a los diferentes roles que se intervienen en el marco de trabajo SCRUM. Distinguir las diferentes causas que generan los principales obstáculos para el desarrollo de SCRUM analizando su origen e identificando cómo neutralizarlos. Identificar soluciones que puedan hacer frente a estos obstáculos con el objetivo de poder beneficiarse de las múltiples ventajas que SCRUM aporta a los equipos de trabajo y a las organizaciones. Analizar las diferentes dinámicas de trabajo, técnicas o buenas prácticas que el equipo SCRUM puede utilizar para alcanzar sus objetivos. Conocer otras herramientas complementarias necesarias para comprender en su totalidad el marco de trabajo SCRUM. Indagar en su idoneidad para cada fase del proceso, así como quién debe liderarlas y asegurar el seguimiento. Distinguir cómo se puede aplicar el marco de trabajo SCRUM en situaciones concretas y reales a través de ejercicios prácticos. Identificar el valor que aporta la existencia de una certificación oficial que permite acreditar los conocimientos relacionados con el marco de trabajo SCRUM. Analizar los aspectos clave que conforman el examen de certificación de Scrum Manager, así como algunas recomendaciones básicas para su preparación."

CONTENIDOS

"UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN 1.1. ¿QUÉ ES? OBJETIVOS 1.2. FUNDAMENTOS: BASE EN PROCESOS EMPÍRICOS 1.3. PRINCIPIOS ÁGILES 1.4. SCRUM COMO PROCESO INTERACTIVO E INCREMENTAL (BENEFICIOS, VALORES Y ENTORNOS DE APLICABILIDAD) 1.4.1. SCRUM como proceso interactivo e incremental 1.4.2. Beneficios de SCRUM 1.4.3. Valores de SCRUM 1.4.4. Entornos de aplicabilidad de SCRUM UNIDAD 2: ROLES Y RESPONSABILIDADES 2.1. AUTORIDAD DEL GRUPO 2.2. SCRUM MASTER (DIRECTOR DE PROYECTO) 2.2.1. ¿Qué es un Scrum Master? 2.2.2. Responsabilidades y funciones 2.2.3. Perfil y competencias del Scrum Master 2.3. PRODUCT OWNER (REPRESENTA A LOS INTERESADOS) 2.3.1. ¿Qué es un Product Owner? 2.3.2. Responsabilidades y funciones 2.3.3. Perfil competencial del Product Owner 2.4. TEAM (DESARROLLADORES). ROLES AUXILIARES 2.4.1. ¿Qué es el Team? 2.4.2. Responsabilidades y funciones 2.4.3. Perfil competencial del equipo de desarrolladores 2.4.4. Roles auxiliares 2.5. EQUIPOS Y CREACIÓN DE EQUIPOS AUTO ORGANIZADOS. RAZONES PARA NO TENER UN LÍDER DESIGNADO EN EL EQUIPO 2.5.1. Equipos auto organizados y autogestionados 2.5.2. Razones para no tener un líder designado en el equipo UNIDAD 3: PERIODOS DE TRABAJO 3.1. TÉCNICAS 3.1.1. Fases o etapas de la metodología SCRUM 3.1.2. Artefactos de SCRUM 3.1.3. Técnicas de SCRUM 3.2. TIMEBOXING: LIMITAR EL TIEMPO DE REUNIÓN 3.2.1. ¿Qué es el Timebox? 3.2.2. Consejos para optimizar el uso del Timebox 3.2.3. Timebox y la Ley de Parkinson UNIDAD 4: SPRIN OBJETIVOS INTRODUCCIÓN 4.1. PERIODOS DE TIEMPO 4.2. PRODUCTOS POTENCIALMENT

ENTREGABLES AL FINAL DE CADA SPRINT 4.3. SPRINT PLANNING. DEFINICIÓN DE LA MAGNITUD DE CADA SPRINT. ESTIMACIÓN DE TAREAS. TIPOS DE TAREAS..... 4.4. INCREMENTOS DEL PRODUCTO 4.5. REQUISITOS DE ALTO NIVEL PRIORIZADOS O PRODUCT BACKLOG 4.6. LA PILA DE PRODUCTO 4.7. DESAFÍOS 4.8. IMPLEMENTACIONES: NOTAS AMARILLAS, PIZARRAS, PAQUETES DE SOFTWARE UNIDAD 5: REUNIONES EN SCRUM OBJETIVOS INTRODUCCIÓN 5.1. DAILY SCRUM. SCRUM DE SCRUM 5.2. LA AGENDA 5.2.1. Agenda del Scrum Master 5.2.2. Agenda del Product Owner 5.2.3. Agenda del equipo de desarrollo 5.3. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT (SPRINT PLANNING MEETING) 5.4. REVISIÓN (SPRINT REVIEW, DIARIO DE CIERRE) Y RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE) 5.4.1. Sprint review o revisiones de sprint 5.4.2. Sprint retrospective o retrospectiva de sprint UNIDAD 6: DOCUMENTOS OBJETIVOS 6.1. EL PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG), SPRINT BACKLOG, BURN UP Y BURN DOWN: GRÁFICO DE CUMPLIMIENTO Y TABLA DE LANZAMIENTO DE DATOS 6.1.1. Product Backlog 6.1.2. El Sprint Backlog 6.1.3. Burn Up 6.1.4. Burn Down 6.1.5. Diferencias entre el Burn Up y el Burn Down 6.2. CRITERIOS PARA LA ESTIMACIÓN Y MÉTRICAS 6.2.1. Métricas en SCRUM 6.3. ESTIMACIÓN DE PÓKER 6.4. FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN DE LA TABLA UNIDAD 7: ¿QUE´ ES EL SCALING SCRUM? OBJETIVOS INTRODUCCIÓN 7.1. EL SCRUM APLICADO AL DESARROLLO DE SOFTWARE 7.1.1. ¿En qué consiste el Scaling Scrum? 7.1.2. El Scrum Master en Scaling Scrum 7.1.3. El Product Owner en Scaling Scrum 7.1.4. Elementos clave a la hora de trabajar con Scaling Scrum 7.1.5. El papel del Agile Coach en SCRUM y Scaling Scrum UNIDAD 8: OBSTÁCULOS OBJETIVOS INTRODUCCIÓN 8.1. IDENTIFICAR LOS OBSTÁCULOS MAYORES PARA USAR SCRUM EN UNA ORGANIZACIÓN 8.1.1. Obstáculos desde la perspectiva de la cultura corporativa de la empresa 8.1.2. Obstáculos desde la perspectiva de los roles de trabajo 8.1.3. Obstáculos desde la perspectiva de los procesos 8.2. ACTIVIDADES Y TÉCNICAS QUE EL EQUIPO SCRUM PUEDE EMPLEAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS DE LA REUNIÓN UNIDAD 9: HERRAMIENTAS SCRUM OBJETIVOS INTRODUCCIÓN 9.1. OTRAS HERRAMIENTAS ÁGILES 9.2. EJERCICIOS PRÁCTICOS 9.3. ASPECTOS DEL EXAMEN DE CERTIFICACIÓN SCRUM MANAGER 9.3.1. Elementos fundamentales para la certificación 9.3.2. Aspectos clave para la preparación del examen "