
METODOLOGÍAS ÁGILES EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS CON SCRUM

Horas

20

Acerca de este curso

Cod: 3017EC

1. INTRODUCCIÓN
2. ANTECEDENTES
 - 2.1. VALORES Y PRINCIPIOS ÁGILES
 - 2.2. EL MANIFIESTO ÁGIL
 - 2.3. PREMISAS DE DESARROLLO ÁGIL
 - 2.4. FASES DEL CICLO DE DESARROLLO ÁGIL
 - 2.5. COMPARANDO ÁGIL CON MÉTODOS TRADICIONALES
 - 2.6. DESARROLLO ÁGIL PRETENDE PRODUCTOS DE VALOR-AGREGADO
3. FUNDAMENTOS DEL MARCO DE TRABAJO DE SCRUM
 - 3.1. TEORÍA EMPÍRICA DE CONTROL DE PROCESOS
 - 3.2. HACER FRENTE A LA INCERTIDUMBRE Y EL RIESGO
 - 3.3. DESARROLLO DE SOFTWARE COMPLEJO
4. LA IDENTIFICACIÓN DE ROLES Y SUS RESPONSABILIDADES
 - 4.1. RESISTENCIA AL CAMBIO EN LOS ROLES Y FUNCIONES
 - 4.2. POSIBLE RESISTENCIA PARA ADOPTAR SCRUM
 - 4.3. ROLES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS EN SCRUM
 - 4.4. ROL DEL PROPIETARIO DEL PRODUCTO (PRODUCT OWNER)
 - 4.5. ROL DEL SCRUMMASTER
 - 4.6. OTROS ROLES REPRESENTATIVOS
 - 4.7. CONFORMANDO EL EQUIPO DE DESARROLLO AUTO-ORGANIZADO
 - 4.8. ROL DEL EQUIPO DE TRABAJO DE SCRUM
 - 4.9. NUEVAS FUNCIONES: ANTIGUOS ROLES
 - 4.10. EL EQUIPO DE DESARROLLO Y FOMENTO DE LA AUTOGESTIÓN
 - 4.11. EQUIPOS DE TRABAJO PEQUEÑOS
 - 4.12. EQUIPOS AUTO-ORGANIZADOS
 - 4.13. CONFORMAR EL EQUIPO CON PERSONAL ADECUADO
5. LA GESTIÓN DE LA ENTREGA DEL PRODUCTO
 - 5.1. EL ESQUELETO DE SCRUM
 - 5.2. ELEMENTOS O ARTEFACTOS DE SCRUM
 - 5.3. LISTA DE PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG)
 - 5.4. HISTORIA DE USUARIO
 - 5.5. MEJORAR LA LISTA DE PRODUCTOS EN LA ORGANIZACIÓN
 - 5.6. LISTA DE PENDIENTES (SPRINT BACKLOG)

6. EL DESARROLLO DE ITERACIONES: PROCESOS Y EVENTOS

6.1. LA ITERACIÓN (SPRINT)

6.2. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

6.3. OBJETIVO DEL SPRINT (SPRINT GOAL)

6.4. ENTREGAR “VALOR” EN CADA ITERACIÓN

6.4.1. ENTREGAR SOFTWARE FUNCIONAL

6.4.2. ENTREGAR ALGO DE VALOR AL USUARIO

6.4.3. MANTENER FRECUENCIA Y RIGOR DE LOS SPRINT

6.5. SCRUM DIARIO (DAILY SCRUM)

6.6. REVISIÓN DE SPRINT (SPRINT REVIEW)

6.7. RETROSPECTIVA DE SPRINT (SPRINT RETROSPECTIVE)

¿Qué aprenderás?

- Conocer los fundamentos del marco de trabajo de Scrum.
- Identificar los roles y sus responsabilidades.
- Aprender a gestionar la entrega del producto y a desarrollar iteraciones (procesos y eventos).