



## **IFCD048PO - METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM.**

### **DURACIÓN:**

16 horas

### **MODALIDAD:**

Presencial

### **OBJETIVO:**

**Ejecutar proyectos de desarrollo de software haciendo uso del modelo Scrum.**

Ser conocedor de la posible escalabilidad de la metodología dentro de la empresa cliente.

### **PARTICIPANTES:**

Prioritariamente PERSONAS OCUPADAS.

Personas trabajadoras DESEMPLEADAS inscritas en los servicios públicos de empleo.(\*).

(\*). Consultar programa de becas y ayudas.

### **REQUISITOS DE ACCESO:**

La acción formativa forma parte del siguiente itinerario formativo:

- Introducción a Scrum.
- Certified Scrum Developer – CSD.
- Certified Scrum Master – CSM.
- Gestión Ágil de Proyectos con Scrum.

Por ello, sería aconsejable y valorable que los participantes tengan algún conocimiento vinculado al desarrollo de proyectos, a la tecnología Scrum, y/o haber cursado alguna de las acciones formativas que componen el itinerario formativo.

### **CONTENIDOS:**

1. INTRODUCCIÓN
2. ROLES Y RESPONSABILIDADES
3. PERIODOS DE TRABAJO
4. SPRINT
5. REUNIONES EN SCRUM.
6. DOCUMENTOS
7. ¿QUÉ ES EL SCALING SCRUM?
8. OBSTÁCULOS
9. IMPLANTANDO Y ESCALANDO SCRUM EN LA ORGANIZACIÓN
10. HERRAMIENTAS SCRUM
11. HERRAMIENTAS DE SCRUM



## CONTENIDOS AMPLIADOS:

### 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 de SCRUM. Entornos de aplicabilidad de SCRUM.

### 2. ROLES Y RESPONSABILIDADES

- 2.1. Autoridad del grupo.
- 2.2. Scrum Master (Director de proyecto);
- 2.3. Product Owner (representa a los interesados);
- 2.4. Team (desarrolladores). Roles auxiliares.
- 2.5. Equipos y creación de equipos autoorganizados. Razones para no tener un líder designado en el equipo.

### 3. PERIODOS DE TRABAJO

- 3.1. Técnicas.
- 3.2. Timeboxing: limitar el tiempo de reunión.

### 4. SPRINT

- 4.1. Periodos de tiempo.
- 4.2. Productos potencialmente 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.

### 5. REUNIONES EN SCRUM.

- 5.1. Daily Scrum. Scrum de Scrum.
- 5.2. La agenda.
- 5.3. Reunión de planificación del sprint (sprint planning meeting).
- 5.4. Revisión (sprint Review): diaria, de cierre y retrospectiva (sprint retrospective).

### 6. DOCUMENTOS

- 6.1. El producto (Product backlog), sprint backlog, burn up y burn Down: gráfico de cumplimiento y tabla de lanzamiento de datos.
- 6.2. Criterios para la estimación y métricas.
- 6.3. Estimación de Pocker.
- 6.4. Frecuencia de actualización de la tabla.

### 7. ¿QUÉ ES EL SCALING SCRUM?

- 7.1. El Scrum aplicado al desarrollo de software.

### 8. OBSTÁCULOS

- 8.1. Identificar los obstáculos mayores para usar SCRUM en una organización.
- 8.2. Actividades y técnicas al Equipo Scrum puede emplear para alcanzar los objetivos de la reunión.

### 9. IMPLANTANDO Y ESCALANDO SCRUM EN LA ORGANIZACIÓN

- 9.1 Gestión del cambio y cultura corporativa
- 9.2 Checklists
- 9.3 Estructuras organizativas
- 9.4 Meta-estructuras.

### 10. HERRAMIENTAS SCRUM

- 10.1. Otras herramientas ágiles.
- 10.2. Ejercicios prácticos.
- 10.3. Aspectos del examen de certificación Scrum manager.

### 11. HERRAMIENTAS DE SCRUM.