

PLANES DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA: METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM.

- Horas totales: 16
- Modalidad: Presencial

OBJETIVO GENERAL: Ejecutar proyectos de desarrollo de software haciendo uso del modelo SCRUM.

CONTENIDOS FORMATIVOS:

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. HERRAMIENTAS SCRUM

9.1. Otras herramientas ágiles.

9.2. Ejercicios prácticos.

9.3. Aspectos del examen de certificación scrum manager.