

## 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.