

# PROGRAMA FORMATIVO

## Metodología de gestión y desarrollo de proyectos de software con scrum. IFCD048PO - versión online

Código: 15619

Modalidad: ON LINE

Duración: 16 horas

### Objetivos:

- Ejecutar proyectos de desarrollo de software haciendo uso del modelo Scrum.
- Conocer la definición y los conceptos básicos de la metodología Scrum y los principios y valores de cualquier metodología ágil.
- Conocer y distinguir cada uno de los roles de Scrum y sus responsabilidades dentro del equipo Scrum.
- Entender todo el proceso de creación de un proyecto con Scrum distinguiendo las cinco fases en forma de ciclos repetitivos, y las distintas técnicas a utilizar dentro de los *sprints*.
- Comprender en qué consiste un sprint dentro de Scrum, las herramientas que existen a disposición para aplicarlo y saber qué es el *Product Backlog*.
- Conocer en qué consiste el *Product Backlog*.
- Conocer las reuniones necesarias para el correcto control y análisis de Scrum.
- Conocer los documentos necesarios para el correcto control y análisis de Scrum.
- Conocer *Scaling Scrum*.
- Identificar los obstáculos que puede encontrar una empresa para aplicar la metodología Scrum y las actividades que puede implementar el equipo de desarrollo para cumplir objetivos.
- Conocer herramientas ágiles de Scrum y ejercicios prácticos que ayuden a superar el examen de certificación *Scrum Manager*.

### Contenidos:

#### Introducción

¿Qué es? Objetivos.

Fundamentos: base en procesos empíricos.

Principios ágiles.

Scrum como proceso interactivo e incremental. Beneficios. Valores de Scrum. Entornos de aplicabilidad de Scrum.

#### Roles y responsabilidades

Autoridad del grupo.

*Scrum Master* (director de proyecto).

*Product Owner* (representa a los interesados).

*Team* (desarrolladores). Roles auxiliares.

Equipos y creación de equipos autoorganizados. Razones para no tener un líder designado en el equipo.

#### Períodos de trabajo

Técnicas.

*Timeboxing*: limitar el tiempo de la reunión.

#### Sprint

Períodos de tiempo.

Productos potencialmente entregables al final de cada sprint.

*Sprint Planning*. Definición de la magnitud de cada *sprint*. Estimación de tareas. Tipos de tareas.

Incrementos del producto.

Requisitos de alto nivel priorizados o *Product Backlog*.

La pila de producto.

Desafíos.

Implementaciones: notas amarillas, pizarras, paquetes de *software*.

## **Reuniones en Scrum**

*Daily Scrum*. Scrum de Scrum.

La agenda.

Reunión de planificación del sprint (*Sprint Planning Meeting*).

Revisión (*Sprint Review*): diaria, de cierre y retrospectiva (*Sprint Retrospective*).

## **Documentos**

El producto (*Product Backlog*), *Sprint Backlog*, *Burn-up* y *Burn-down*: gráfico de cumplimiento y tabla de lanzamiento de datos.

Criterios para la estimación y métricas.

Estimación de Póker.

Frecuencia de actualización de la tabla.

## **¿Qué es el Scaling Scrum?**

El Scrum aplicado al desarrollo de *software*.

## **Obstáculos**

Identificar los obstáculos mayores para usar Scrum en una organización.

Actividades y técnicas que el equipo Scrum puede emplear para alcanzar los objetivos de la reunión.

## **Herramientas Scrum**

Otras herramientas ágiles.

Aspectos del examen de certificación *Scrum Manager*.