

METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM

Descripción

El entorno de trabajo de las empresas del conocimiento se parece muy poco al que originó la gestión tradicional de proyectos. Ahora se necesitan estrategias para el lanzamiento de productos orientadas a la entrega temprana de resultados tangibles y a la respuesta ágil y flexible, necesaria para trabajar en mercados de evolución rápida.

Scrum está formado por un conjunto de buenas prácticas que nos van a permitir, trabajando en equipo, conseguir una agilidad que nos va a favorecer mucho durante el desarrollo, y que además nos va a permitir obtener mejores resultados.

Objetivos

- Conocer y entender los principios de la gestión ágil de proyectos de diseño software
- Entender cómo funciona el Scrum Técnico para poder empezar a aplicarlo
- Comprender los principios necesarios a aplicar en una organización para que Scrum funcione con éxito
- Aprender a gestionar proyectos con Scrum
- Conocer en qué consiste el Scrum Pragmático y como aplicarlo
- Entender en qué casos es más eficiente la aplicación de los principios ágiles y en qué casos interesa más una metodología predictiva

Contenido

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

Duración

16 horas

Requisitos

Los alumnos deben tener experiencia y conocer el mundo de las Tecnologías de la Información.