

Nombre	Gestión ágil de proyectos de Software - Certificación oficial Scrum Manager	
Código: PRO-01-14	Edición: Tarde	Nº Expte.: FCTIC/2014/34/46
Nº de horas: 20	Inicio previsto: 4 de mayo de 2015	
Nº de alumnos: 16	Fin previsto: 8 de mayo de 2015	
Horario: 15:30h-19:30h	Lugar: Paterna -CRNFP PATERNA Políg. Ind. Fuente del Jarro (Fase II) C/ El Ferrol, s/n	

Descripción y objetivos:

El presente curso ofrece el conocimiento y comprensión necesaria para la adopción flexible y global de agilidad en empresas de software. Flexible porque además de las prácticas concretas del modelo Scrum, cubre los principios y criterios para su adecuación a la propia empresa y gestionar su mejora continua; y global porque, además de la aplicación de Scrum en la gestión de proyectos, cubre las implicaciones de la agilidad en el resto de la empresa.

El objetivo de este curso es aprender y comprender:

- Las razones, fortalezas y debilidades de los modelos de procesos y prácticas de la industria del software.
- A gestionar proyectos y equipos de programación con los criterios de procesos y agilidad más adecuados a las características de su empresa y de su producto.
- Las fortalezas, debilidades y criterios de decisión entre gestión predictiva y la gestión ágil.
- Los criterios y estrategias para la gestión ágil de organizaciones, proyectos y equipos para desarrollo de software.
- Todos los componentes del modelo Scrum de forma práctica.
- Propietario de producto: responsabilidades, visión, plan de producto y product backlog.
- Responsabilidades y artefactos del equipo: estimación y métricas ágiles, pila del sprint (sprint backlog), gráfico de avance (burndown), pizarras kanban.
- Responsabilidades y estrategias de la organización en la implantación y mejora de una "Scrum Management"

La formación, eminentemente práctica, se basará en la realización de simulaciones de Scrum, plan de producto, product backlog, estimación ágil, vídeos y ejercicios de simulación. Los asistentes realizarán ejercicios desarrollados según el formato y contenidos habituales que se cuestionan en la prueba de certificación oficial para la que prepara el curso.

A lo largo de la última sesión, los asistentes realizarán el examen para la obtención de la acreditación profesional oficial de SCRUM Manager.

Examen de certificación incluido:

SCRUM Manager Certified Professional.

Objetivos:

El alumnado al finalizar el curso estará capacitado para la adopción flexible y global de agilidad en empresas de software.

Profesorado:

Todo el profesorado contará con la experiencia en docencia y las certificaciones más adecuadas para impartir los contenidos de este curso TIC.

Dirigido a:

Profesionales que participen en la realización de proyectos independientemente del rol que desempeñen en los mismos:

- Jefes de Proyecto.
- Analistas.
- Diseñadores.
- Programadores.
- Usuarios.

Para un máximo aprovechamiento del curso es recomendable que los asistentes dispongan de experiencia en realización de proyectos a nivel de análisis, desarrollo o dirección de proyectos.

Otros requisitos:

- Inglés técnico a nivel de lectura.

Programa completo:

- 1 Marco Scrum Manager.
 - 1.1 Producción basada en procesos.
 - 1.2 Mapa general de modelos de procesos y prácticas.
- 2 Gestión predictiva de proyectos fortalezas y debilidades.
- 3 Principios ágiles.
- 4 El escenario de nuestras empresas.
 - 4.1 The New Product Development Game.
 - 4.2 Características de los campos de Scrum.
- 5 Gestión de proyectos ágil: objetivos, fortalezas y debilidades.
- 6 Ciclo de desarrollo ágil.
- 7 Principales modelos ágiles.
- 8 Criterios de gestión predictiva / ágil.
- 9 El modelo Scrum.
 - 9.1 Introducción: principios, valores, reuniones, elementos y roles.
 - 9.2 Requisitos y visión del producto.
 - 9.3 Pila del producto (product backlog).
 - 9.4 Pila del sprint (sprint backlog).
 - 9.5 Sprint.
 - 9.6 Incremento.
 - 9.7 Reunión de planificación.
 - 9.8 Revisión diaria.
 - 9.9 Reunión de cierre.
- 10 Medición
 - 10.1 Introducción

- 10.2 Criterios para el diseño y aplicación de métricas.
- 10.3 Unidades: velocidad, trabajo, tiempo.
- 10.4 Gráfico de producto (burn-up).
- 10.5 Gráfico de sprint (burn-down).
- 10.6 Estimación de póquer.

11 Valores, principios y conclusiones.

Equipamiento:

Equipamiento informático de un ordenador por alumno, con pantalla TFT y red local de 100 Mbps. Software, manuales oficiales y otros materiales de la multinacional relativos al curso, necesarios para la consecución de los objetivos de la formación ofertada.