



# FORMACIÓN

Catálogo de Cursos

# **METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM.**

Sector: INFORMATICA

CONVOCATORIA ABIERTA. Si está interesado en este curso, por favor, consulte las fechas.

Modalidad: ONLINE

Duración: 16.00 horas

Objetivos:

Este CURSO IFCD048PO METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM. le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Informática y comunicaciones. Con este CURSO IFCD048PO METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM. el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y ejecutar proyectos de desarrollo de software haciendo uso del modelo scrum.

Contenidos:

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.¿Qué es? Objetivos.
- 2.Fundamentos: base en procesos empíricos.
- 3.Principios ágiles.
- 4.SCRUM como proceso interactivo e incremental. Beneficios. Valores de SCRUM. Entornos de aplicabilidad de SCRUM.

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. ROLES Y RESPONSABILIDADES

- 1.Autoridad del grupo.
- 2.Scrum Master (Director de proyecto)
- 3.Product Owner (representa a los interesados)
- 4.Team (desarrolladores). Roles auxiliares.
- 5.Equipos y creación de equipos autoorganizados. Razones para no tener un líder designado en el equipo.

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. PERIODOS DE TRABAJO

- 1.Técnicas.
- 2.Timeboxing: limitar el tiempo de reunión.

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. SPRINT

- 1.Periodos de tiempo.
- 2.Productos potencialmente entregables al final de cada sprint.
- 3.Sprint planning. Definición de la magnitud de cada sprint. Estimación de tareas. Tipos de tareas.
- 4.Incrementos del producto.
- 5.Requisitos de alto nivel priorizados o Product backlog.
- 6.La Pila de producto.
- 7.Desafíos.
- 8.Implementaciones: notas amarillas, pizarras, paquetes de software.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. REUNIONES EN SCRUM.

1. Daily Scrum. Scrum de Scrum.
2. La agenda.
3. Reunión de planificación del sprint (sprint planning meeting).
4. Revisión (sprint review): diaria, de cierre y retrospectiva (sprint retrospective).

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOCUMENTOS

1. El producto (product backlog), sprint backlog, burn up y burn Down: gráfico de cumplimiento y tabla de lanzamiento de datos.
2. Criterios para la estimación y métricas.
3. Estimación de Pocker.
4. Frecuencia de actualización de la tabla.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ¿QUÉ ES EL SCALING SCRUM?

1. El scrum aplicado al desarrollo de software.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. OBSTÁCULOS

1. Identificar los obstáculos mayores para usar SCRUM en una organización.
2. Actividades y técnicas al Equipo Scrum puede emplear para alcanzar los objetivos de la reunión.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS SCRUM

1. Otras herramientas ágiles.
2. Ejercicios prácticos.
3. Aspectos del examen de certificación scrum manager.