

ACCIÓN FORMATIVA

GESTION AGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

OBJETIVO

Conocer los fundamentos del marco de gestión ágil para evaluar los beneficios y dificultades relacionados con su adopción por parte de un equipo de desarrollo.

CONTENIDOS

1. QUÉ ES SCRUM.
2. ROLES EN SCRUM.
3. ARTEFACTOS DE SCRUM.
4. PILA DE PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG).
5. HISTORIAS DE USUARIO.
6. PRIORIZACIÓN DE LA PILA DE PRODUCTO.
7. PILA DE SPRINT (SPRINT BACKLOG).
8. DEFINICIÓN DE HECHO.
9. ESTIMACIÓN ÁGIL.
10. PLANNING PÓKER. PUNTOS DE HISTORIA DE USUARIO Y DÍAS-IDEALES.
11. MÉTRICAS Y GRÁFICOS UTILIZADOS EN SCRUM.
12. GRÁFICO DE AVANCE DEL SPRINT (BURNDOWN CHART).
13. CÁLCULO DE LA VELOCIDAD DEL EQUIPO.
14. REUNIONES DE SCRUM.
15. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT (SPRINT PLANNING)/REUNIÓN DIARIA (DAILY SCRUM).
16. REUNIÓN DE REVISIÓN (SPRINT REVIEW)/REUNIÓN DE RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE).
17. GESTIÓN VISUAL DEL PROCESO.
18. SIMULACIÓN DE SCRUM POR EQUIPOS.
19. SCRUM PARA GRANDES PROYECTOS.
20. AGILIDAD Y LEAN EN IT