

# Scrum Master Professional

## Objetivos:

- α Comprender las razones, fortalezas y debilidades de los modelos de procesos y prácticas de la industria del software.
- α Aprender 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.
- α Entender las fortalezas, debilidades y criterios de decisión entre gestión predictiva y la gestión ágil.
- α Conocer los criterios y estrategias para la gestión ágil de organizaciones, proyectos y equipos para desarrollo de software.
- α Conocer todos los componentes del modelo Scrum de forma práctica, sus interrelaciones y el papel desempeñado por cada uno de ellos.
- α Entender los distintos roles involucrados en el modelo, sus responsabilidades, interacciones y funciones desempeñadas
- α Aprender como plantear, desarrollar y extraer todo su fruto a las distintas reuniones y ceremonias que se utilizan en la gestión Scrum
- α Conocer los distintos artefactos empleados en la gestión Scrum, responsabilidades y relaciones
- α Entender el papel de la gestión visual y sus diferentes implementaciones: Tableros Kanban, gráficos Burndown y Burnup
- α Responsabilidades y estrategias de la organización en la implantación y mejora continua

## Contenido:

### Módulo 1: Introducción

- α Agilidad.
- α El Manifiesto Ágil.
- α Los 12 principios del manifiesto ágil.
- α Origen de Scrum.
- α Adopciones de Scrum: técnica y pragmática.
- α Introducción al modelo.
- α Gestión de la evolución del proyecto.
- α Revisión de las Iteraciones.
- α Desarrollo incremental.
- α Auto organización.
- α Colaboración.

### Módulo 2: Scrum técnico:

- α Artefactos
- α Pila del producto y pila del sprint: los requisitos en desarrollo ágil.
- α Pila del producto: los requisitos del cliente.
- α Pila del Sprint.
- α El Incremento.
- α Eventos.
- α Planificación del sprint.

- α Scrum diario.
- α Revisión del sprint.
- α Retrospectiva.
- α Roles.
- α Propietario del producto.
- α Equipo de desarrollo.
- α Scrum Master.
- α Cultura y Valores.

### **Módulo 3: Medición y estimación ágil:**

- α ¿Por qué medir?
- α Flexibilidad y sentido común.
- α Criterios para el diseño y aplicación de métricas.
- α Cuantas menos, mejor.
- α ¿El indicador es apropiado para el fin que se debe conseguir?
- α Velocidad, trabajo y tiempo.
- α Tiempo.
- α Trabajo.
- α Trabajo ya realizado.
- α Trabajo pendiente de realizar.
- α Unidades de trabajo.
- α Velocidad.
- α Medición: usos y herramientas.
- α Gráfico de producto.
- α Gráfico de avance: monitorización del sprint.
- α Estimación de póquer.

### **Módulo 4: Scrum Pragmático:**

- α Responsabilidades.
- α Metodologías.
- α Mapa de metodologías.
- α Conceptos.
- α Patrones de gestión del proyecto.
- α Personas, Procesos y Tecnología.
- α Procesos.
- α Personas.

### **Módulo 5: Gestión visual Kanban para scrum:**

- α Introducción: De la artesanía a la producción lean.
- α Lean.
- α Lean Software Development.
- α Kanban: Origen y definición.
- α Tableros Kanban: conceptos.
- α Kanban: Operativa.
- α Casos prácticos de tableros Kanban.
- α Kanban Box.
- α Muda, Mura y Muri y consejos para ajustar el flujo.