

## IFCD048PO METODOLOGÍA DE GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM.



**180,00 € - 250,00 €**

Este CURSO 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 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.

**Categorías:** [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

### INFORMACIÓN

<b>Duración</b>	16 h
<b>Modalidad</b>	Online

<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### 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.