



PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA
GESTION AGIL DE PROYECTOS CON SCRUM
ADGD341PO

PROGRAMAS DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

5 de abril de 2018

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:
GESTION AGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. Familia Profesional: ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

Área Profesional: ADMINISTRACIÓN Y AUDITORÍA

2. Denominación: GESTION AGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

3. Código: **ADGD341PO**

4. Objetivo General: 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

5. Número de participantes: -

6. Duración:

Horas totales: 16

Modalidad: Presencial

Distribución de horas:

Presencial:..... 16

Teleformación:..... 0

7. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:

7.1 Espacio formativo:

AULA POLIVALENTE:

El aula contará con las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo de la acción formativa.

- Superficie: El aula deberá contar con un mínimo de 2m² por alumno.
- Iluminación: luz natural y artificial que cumpla los niveles mínimos preceptivos.
- Ventilación: Climatización apropiada.
- Acondicionamiento eléctrico de acuerdo a las Normas Electrotécnicas de Baja Tensión y otras normas de aplicación.
- Aseos y servicios higiénicos sanitarios en número adecuado.
- Condiciones higiénicas, acústicas y de habitabilidad y seguridad, exigidas por la legislación vigente.
- Adaptabilidad: en el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad dispondrá de las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar la participación en condiciones de igualdad.
- PRL: cumple con los requisitos exigidos en materia de prevención de riesgos laborales

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

7.2 Equipamientos:

Se contará con el equipamiento suficiente para el desarrollo de la acción formativa.

- Pizarra.
- Rotafolios.
- Material de aula.
- Medios audiovisuales.
- Mesa y silla para formador.
- Mesa y silla para alumnos.
- Hardware y Software necesarios para la impartición de la formación.
- Conexión a Internet.

En su caso, equipamiento específico necesario para el desarrollo de la acción formativa:

- 1 Ordenador por alumno y profesor. Requisitos mínimos:

- Equipos Dell Intel Core 2 Duo E8300 (2.8Ghz, 1333Mhz, 6MB)
- 8GB de memoria RAM 800Mhz.
- Disco Duro de 250GB.
- Serial ATAII 3Gb/s, lector/grabador de DVD, tarjeta de sonido integrada, tarjeta de red, pantalla TFT 17".
- Cañón de proyección de alta definición para poder ver la proyección con la luz encendida.
- Pizarra blanca
- Impresora conectada en Red.
- Conexión en Red conectados mediante una red Ethernet al Rack central de cada aula las cuales se encuentran conectadas a un suite 10-100 con conexión al Rack central con acceso a Internet mediante Routers ADSL 20 Mb y a los servidores centrales

Se entregará a los participantes los manuales y el material didáctico necesarios para el adecuado desarrollo de la acción formativa

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes. En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

8. Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente.

10. CONTENIDOS FORMATIVOS:

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.