

DIPLOMA

HAZERTA SOLUCIONES GLOBALES PARA EL EMPLEO S.L. certifica que:

JESUS LEGANES COMBARRO

Con NIF 47462266H, ha superado con evaluación positiva el curso de **METODOLOGIA DE GESTION Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE CON SCRUM.**, impartido en modalidad **TELEFORMACIÓN** por **HAZERTA SOLUCIONES GLOBALES PARA EL EMPLEO S.L.** con **16** horas de duración en el periodo de impartición: **09/10/2020** a **03/11/2020**

Expedido en MADRID, a 3 de noviembre de 2020

Por la Empresa:



Logo of Hazerta with the phone number 87155370.

El participante

Contenidos:

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. ¿Qué es? Objetivos.
- 1.2. Fundamentos: base en procesos empíricos.
- 1.3. Principios ágiles.
- 1.4. SCRUM como proceso interactivo e incremental. Beneficios. Valores de SCRUM. Entornos de aplicabilidad de SCRUM.

2. ROLES Y RESPONSABILIDADES

- 2.1. Autoridad del grupo.
- 2.2. Scrum Master (Director de proyecto);
- 2.3. Product Owner (representa a los interesados);
- 2.4. Team (desarrolladores). Roles auxiliares.
- 2.5. Equipos y creación de equipos autoorganizados. Razones para no tener un líder designado en el equipo.

3. PERIODOS DE TRABAJO

- 3.1. Técnicas.
- 3.2. Timeboxing: limitar el tiempo de reunión.

4. SPRINT

- 4.1. periodos de tiempo.
- 4.2. Productos potencialmente entregables al final de cada sprint.
- 4.3. Sprint planning. Definición de la magnitud de cada sprint. Estimación de tareas. Tipos de tareas.
- 4.4. Incrementos del producto.
- 4.5. Requisitos de alto nivel priorizados o Product backlog.
- 4.6. La Pila de producto.
- 4.7. Desafíos.
- 4.8. Implementaciones: notas amarillas, pizarras, paquetes de software.

5. REUNIONES EN SCRUM.

- 5.1. Daily Scrum. Scrum de Scrum.
- 5.2. La agenda.
- 5.3. Reunión de planificación del sprint (sprint planning meeting).
- 5.4. Revisión (sprint review): diaria, de cierre y retrospectiva (sprint retrospective).

6. DOCUMENTOS

- 6.1. El producto (product backlog), sprint backlog, burn up y burn Down: gráfico de cumplimiento y tabla de lanzamiento de datos.
- 6.2. Criterios para la estimación y métricas.
- 6.3. Estimación de Pocker.
- 6.4. Frecuencia de actualización de la tabla.

7. ¿QUÉ ES EL SCALING SCRUM?

- 7.1. El scrum aplicado al desarrollo de software.

8. OBSTÁCULOS

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

9. HERRAMIENTAS SCRUM

- 9.1. Otras herramientas ágiles.
- 9.2. Ejercicios prácticos.