

ESQUEMA

Metodología de gestión y desarrollo de proyectos de software con Scrum

1. Introducción

1.1. ¿Qué es? Objetivos.

1.2. Fundamentos: base en procesos empíricos.

2. Roles y responsabilidades

2.1. Autoridad del grupo.

2.2. Scrum Master (Director de proyecto)

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

5. Reuniones en Scrum

5.1. *Daily Scrum*. Scrum de Scrum.

5.2. La agenda.

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.

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.