



GESTIÓN DE PROYECTOS ÁGILES: Aplicación de la Metodología Scrum

Este curso tiene un coste de **400€ por alumno**. Este curso permite reportar 10 PDUs en el [programa de Certificación Continua del PMI®](#), dentro de la categoría de Gestión Técnica de Proyectos.

A continuación podrá leer la información de detalle de este curso en vivo por Internet:

- Introducción
- [Objetivos](#)
- [Programa](#)
- [Calendario](#)
- [Herramientas y material](#)
- [Sesiones en vivo por Internet](#)
- [Soporte y trabajos entre clases](#)

Introducción

La gran mayoría de los proyectos de hoy en día están sometidos por naturaleza a continuos cambios en el alcance, y exigen que los trabajadores del conocimiento entreguen el máximo valor posible en el menor plazo, ajustándose a las necesidades cambiantes de los interesados. La metodología ágil Scrum aporta valiosos recursos para saber cómo dirigir un proyecto adaptativo, o ágil. Este curso le preparará para gestionar cualquier tipo de proyecto adaptativo de trabajadores del conocimiento en cualquier sector (software, de consultoría, I+D+i, creación de una start-up, etc.) bajo metodología Scrum.



Scrum ya se lleva practicando más de 15 años con notables resultados no solo en el campo de los proyectos de las tecnologías de la información, sino en cualquier proyecto del trabajador del conocimiento. Después de este curso, usted tendrá unos valiosos recursos para saber cómo comportarse en un proyecto adaptativo aplicando no solo las técnicas, sino desde la base de los principios ágiles.

Los valores y principios ágiles están expresados en el Manifiesto Ágil publicado en 2001.



Los 4 valores del **Manifiesto Ágil** se enuncian así:



1. Individuos e interacciones mejor que procesos y herramientas.
2. Software que funcione mejor que documentación extensiva.
3. Colaboración con el cliente mejor que negociación contractual.
4. Responder a cambios mejor que seguir el plan.

Detrás de estos 4 valores se detallan **12 principios**, que se transcriben a continuación:

01 Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.	02 Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.	03 Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.
04 Business people and developers must work together daily throughout the project.	05 Build projects around motivated individuals. Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.	06 Agile processes promote sustainable development. The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.
07 Working software is the primary measure of progress.	08 The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is face-to-face conversation.	09 Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.
10 Simplicity—the art of maximizing the amount of work not done—is essential.	11 The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.	12 At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.



1. Nuestra máxima prioridad satisfacer al **cliente** a través de la entrega, desde el principio y de forma continua, de software con valor.
2. Se reciben de buen grado los **cambios en los requisitos**, incluso en una fase tardía del desarrollo. Los procesos Ágiles estimulan los cambios para favorecer la ventaja competitiva del cliente.
3. Entregar **frecuentemente software que funcione** (con valor para el negocio), desde una vez cada 2 semanas hasta una vez cada 2 meses, cuanto más breve el ciclo de entrega, mejor.
4. Los representantes del de negocio y los programadores (el equipo) deben **trabajar juntos** día a día durante el proyecto.
5. Desarrollar equipos con **personas motivadas**. Proporcionándoles el entorno y soporte que necesiten, y confiando en ellos para que hagan el trabajo.
6. El método más eficiente de transmitir información al equipo y dentro del equipo mediante conversaciones **cara a cara**.
7. El **software que funcione** (entregas con valor) es la principal medida de progreso.
8. Los procesos ágiles facilitan el **desarrollo sostenible**. Patrocinadores, desarrolladores y usuarios deberían ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
9. Prestar atención continua a la **excelencia técnica** y al buen diseño, como factores para mejorar la agilidad.
10. La simplicidad (el arte de **maximizar el trabajo no hecho**) es esencial.
11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños, surgen de equipos **auto-organizados**.
12. A intervalos regulares, el **equipo** reflexiona sobre cómo ser más efectivo, **ajustando** su comportamiento en consecuencia.

[Volver al inicio](#)

Objetivos

Los principales objetivos del curso son:

- Familiarizarse con la terminología Scrum aplicable a proyectos ágiles.
- Comprender por qué y cómo funciona Scrum.
- Practicar Scrum a través de un caso de estudio ágil.
- Definir el rol de un Director de Proyectos Ágil.
- Debatir cómo aplicar Scrum en los proyectos de su organización.



[Volver al inicio](#)



Programa

El programa del curso consta de 6 módulos, intercalando teoría con prácticas en clase y numerosos ejercicios a realizar por el alumno entre clases:



■ Módulo 1. Principios Ágiles

- Los problemas de los ciclos de vida predictivos.
- Necesidad de un cambio de paradigma.
- Diferencias entre proyectos predictivos y adaptativos.
- El ciclo de vida de un Proyecto ágil.
- ¿Cómo se estructuraría un proyecto de larga duración con métodos ágiles?
- Contratos ágiles.





■ **Módulo 2. El Manifiesto Ágil**

- Análisis del Manifiesto Ágil (2001).
- Revisión de los 4 valores y 12 principios.
- Revisión de otros métodos ágiles: Lean, Kanban, XP.



Módulo 3. El Método SCRUM

- Revisión de la metodología Scrum: los 3 roles, 3 artefactos y 4 ceremonias.
- Revisión de vídeos ágiles.
- Casos de empresas usando Scrum.



■ **Módulo 4. Herramientas Ágiles**

- Radiadores de información y gráficas de quemado/acumulativas.
- Medir la velocidad.
- Modelado ágil.
- Gestión de la comunicación.
- Diagramas acumulativos de flujo (CFD).
- Gráficas de quemado de riesgos, tableros de tareas/Kanban.
- Tableros virtuales con Asana.





■ **Módulo 5. Planificación y Control Ágil**

- Conceptos de Planificación: Timeboxing, elaboración progresiva, adaptación de procesos, funcionalidad mínima vendible (MMF), descomposición y priorización conforme al valor, análisis conforme al valor, juegos ágiles de planificación/innovación.
- Estimar de forma ágil: Delphi de banda ancha y planning poker, tiempo ideal, tamaño relativo/puntos de historia, estimación por afinidad, estimación de plazo, presupuesto y coste, principios de contabilidad en proyectos ágiles.
- Planificar de forma ágil: Planificación de la iteración y la entrega. Entregar el valor y confirmar el valor: Tableros de tareas/Kanban, límites WIP, entregas incrementales, prototipos, simulaciones, demostraciones.
- Monitorizar e informar el valor: EVM en proyectos ágiles,



■ **Módulo 6. Caso práctico**

- Caso de estudio resuelto. Visión de producto, interesados y personas. Desarrollar temas y funcionalidad mínima viable (MVF).
- Crear historias de usuario.
- Crear el mapa de historias, la hoja de ruta y el plan de entregas.
- Pila de producto priorizada. Iteración: plan, ejecución, revisión, retrospectiva.
- Quemado de la entrega (release burndown).





Herramientas y material

A lo largo del curso, el alumno podrá usar 4 herramientas para distintos fines:



- La plataforma [PMPeople](#) es el sitio web que está utilizando en este momento. Aparte de seleccionar el curso que más le convenga, una vez comience el curso le servirá para revisar los horarios planificados para las sesiones y también para actualizar la evaluación continua del curso y del profesor.
- Para mantener la comunicación de forma continua con el profesor, los alumnos podrán usar canales de [Slack](#). Entre clases se proponen y corrigen tareas en [Asana](#) para que los alumnos lean la documentación de soporte y para que resuelvan hagan ejercicios por su cuenta. También se usará esta plataforma para dar soporte a los alumnos desde el momento de la planificación.
- Durante las sesiones en vivo por Internet por Internet se utiliza la plataforma de webinar [GoToMeeting](#), que permite compartir las pantallas de los asistentes, transmitir voz IP y llamadas por teléfono. Para los ausentes, estas reuniones se graban en formato MP4 de alta calidad.
- Toda la documentación está disponible en carpetas de Google Drive accesibles por los alumnos.

[Volver al inicio](#)

Sesiones en vivo por Internet

El formato de impartición es a través de reuniones virtuales por Internet, en sesiones de 2,5 horas cada una, 1 ó 2 sesiones por semana, compartiendo pantalla, audio y vídeos con otros 4 ó 5 alumnos.

La herramienta utilizada [GoToMeeting](#) permite compartir las pantallas de los asistentes, transmitir voz IP y llamadas por teléfono. Para los ausentes, estas reuniones se graban en formato MP4 de alta calidad.



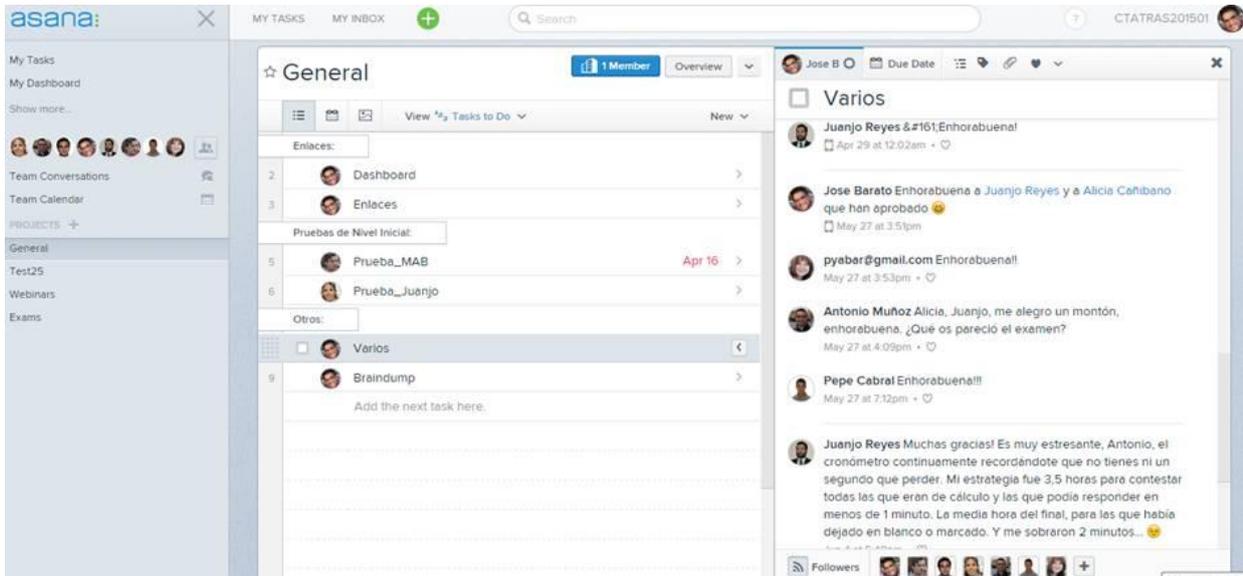
Para cumplir nuestros estándares de calidad, en cada sesión se le dará la oportunidad al alumno de rellenar una breve encuesta para proporcionar retroalimentación al instructor. Al finalizar el curso se le solicitará otra encuesta final. Toda la información de retroalimentación se hace llegar al instructor de manera anónima (sin mencionar el nombre del alumno).

[Volver al inicio](#)



Soporte y trabajos entre clases

Entre clases se proponen y corrigen tareas en [Asana](#) para que los alumnos estudien la documentación de soporte y para que realicen ejercicios por su cuenta. Entre otras actividades de soporte, el instructor resolverá las dudas, propondrá y corregirá ejercicios. La herramienta permitirá asignar y monitorizar ejercicios propuestos a cada uno de los alumnos entre clases. Para usar esta herramienta tan solo se necesita una cuenta de correo.



Cada alumno podrá saber inmediatamente, mirando su teléfono si lo prefiere así, qué ejercicios tiene pendientes y cuándo debería entregarlos. No perderá tiempo enviando y recibiendo correos: todos los documentos necesarios estarán anexados en la correspondiente tarea, para realizarlos y también para repasarlos y comentarlos. Si el alumno quiere realizar comentarios sobre un ejercicio puede usar la sección correspondiente de la tarea. Otro beneficio de usar una herramienta colaborativa es que los alumnos podrán interactuar entre sí libremente y plantear preguntas abiertas.

 **Area_06_1_25.11**
¿por que no podrían solaparse las actividades Hy J para reducir el camino crítico? entiendo que se prefiere intensificar porque no añade + riesgos. por favor aclarar. gracias
Jul 5 at 6:23pm · 🗨

 **Jose Barato**
H-J van después de G, la pregunta pide que G termine antes, lo que no conseguimos haciendo H y J en paralelo. Puedes intensificar una actividad que esté en el... [See More](#)
Jul 5 at 6:29pm

 Write a comment...

 **Ciclo de vida proyecto**
no acabo de entender este concepto: "el ciclo de vida del proyecto varía según el tipo de producto, servicio o resultado, la industria y la organización PERO es