

PRJ001 SCRUM

ORIENTACIÓN ACADÉMICA

Proyectos

PROGRAMA DE ESTUDIOS

Educación Continua

CRÉDITOS

NA

SECUENCIA

NA

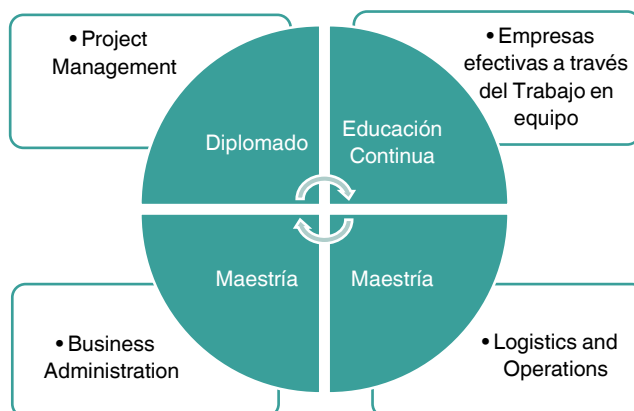
TIPO DE CURSO

Toma de decisiones y comunicación asertiva

ALCANCE GENERAL DEL CURSO

La metodología SCRUM se desarrolla bajo una óptica de gestión ágil de procesos y equipos de trabajo. Enmarca un seguimiento incremental e iterativo en la gestión de proyectos con un enfoque dirigido al desempeño eficiente de personas y equipos. SCRUM se fundamenta en la práctica específica de roles mediante una comunicación constante y sobre todo agilidad.

RELACIÓN CON OTROS CURSOS



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Diferenciar el trabajo en equipo y el desarrollo de proyectos basados en una metodología ágil.
- Desarrollar eficientemente roles, eventos y artefactos que se enmarcan en la metodología SCRUM.
- Desarrollar equipos eficientes potenciando la fluidez y los resultados organizacionales.
- Comprender las técnicas de gestión de producto y las técnicas de trabajo que permiten alcanzar la mejora continua del producto, el equipo y el entorno de trabajo.

PROGRAMA DEL CURSO

SEMANA

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

<p>#1 BASES DE SCRUM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías ágiles <ul style="list-style-type: none"> ○ Iterativo vs. Incremental ○ Manifiesto ágil ○ Principios ágiles • Gestión de Proyectos tradicionales y SCRUM • Proceso SCRUM
<p>#2 BASES DE SCRUM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Roles de SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Scrum Master ○ Product Owner ○ Equipo de desarrollo ○ Stakeholder • Artefactos SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Product Backlog ○ Sprint Backlog ○ Product Increment
<p>#3 APLICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eventos SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Sprint Planning ○ Daily Scrum ○ Sprint Review ○ Sprint Retrospective • Técnicas de Estimación • Métricas
<p>#4: TALLER DE APLICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para implementar SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Microsoft Planner ○ Trello ○ Jira ○ Pivotal Tracking ○ PlanningPoker ○ FunRetro • Taller de aplicación

PROGRAMA DEL CURSO

METODOLOGÍA

El método para la enseñanza de los diplomados es a través de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en el que se busca que el estudiante investigue e identifique los elementos necesarios para resolver conflictos realizando proyectos que se integren dentro del contexto laboral. Las diferentes actividades estimulan la participación activa de los alumnos, debates, consultas y análisis de situaciones propias. El facilitador se encargará de orientar y retroalimentar, asesorando para que el estudiante construya su propio aprendizaje.

Clases Dosificadas

Esta asignatura será desarrollada con una metodología dinámica, activa y progresiva. Se propiciará la participación permanente del estudiante mediante la lectura previa, la discusión y análisis concurrente de los temas en cada sesión de clase. El diálogo y la participación proactiva serán las estrategias básicas en el curso. Para el desarrollo del presente curso se deberán desarrollar actividades de análisis, mapas conceptuales y lecturas que enriquecerán los temas. Se proveerá lecturas complementarias que dan soporte al conjunto de preguntas que se planifican en la plataforma e-Learning.

Estudio de Casos

El manejo de caso y las tareas son fundamentales para ampliar la base de conocimientos. Se desarrollará el criterio, la intuición, la racionalidad, la ética, la responsabilidad y la visión del estudiante. Un caso representa situaciones complejas de la vida real planteadas de forma narrativa, a partir de datos que resultan ser esenciales para el proceso de análisis. Constituyen una buena oportunidad para que los estudiantes pongan en práctica habilidades que son también requeridas en la vida real, por ejemplo: observación, escucha, diagnóstico, toma de decisiones y participación en procesos grupales orientados a la colaboración.

PROGRAMA DEL CURSO

EVALUACIÓN

ASPECTOS

- Zona
- Evaluación final

PUNTEO

- 70
- 30

OBSERVACIÓN

La zona, podrá ser distribuida en ejercicios, investigaciones, ensayos, exámenes cortos y cualquier otra actividad que pueda ser ponderada objetivamente. La Evaluación Final podrá ser un examen o un proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

Schwaber, K. y Sutherland, J. (2017). *La guía definitiva de Scrum: Las reglas del juego*. Mountain View, California: Creative Commons.

Menzinsky, A., López, G. y Palacio, J. (2016). *Scrum Manager*. Zaragoza, España: Iubaris Info 4 Media SL.

INFORMACIÓN DE CAMBIOS

Fecha	Elaborado	Detalle del Cambio
ENE-2019	José Manuel Ordoñez	Dosificación de contenidos