



APLICACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO **SCRUM PARA PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

Las empresas colombianas de la industria de software no están preparadas para competir internacionalmente porque sus procesos de desarrollo no implementan estándares de calidad para la gestión del proceso de desarrollo de software. Esto conlleva a software de baja calidad, tiempo de desarrollo inapropiado, altos costos de producción, reprocesos y otros factores negativos que finalmente se ven reflejados en la insatisfacción del cliente.

De acuerdo con los estándares internacionales, las empresas de desarrollo de software deben implementar marcos de trabajo que les permitan implementar estrategias para la gestión y control de productos orientadas a la entrega temprana de resultados tangibles y a la respuesta ágil y flexible, necesaria para trabajar en mercados de evolución rápida, garantizando la calidad en el proceso de desarrollo y en el producto desarrollado.

Este programa de formación se orienta al conocimiento y aplicación de un marco de trabajo ágil para la gestión de proyectos SCRUM, siendo uno de los marcos de trabajo que se enmarca en el concepto de agilísmo para la gestión de proyectos de software que más se utiliza, mostrando excelentes resultados en las empresas en las que se ha implementado.

El programa de formación presenta las definiciones básicas de SCRUM, los principios, aspectos, procesos y roles de este marco de trabajo, contribuyendo a la formación del recurso humano para satisfacer la alta demanda de puestos de trabajo que en la actualidad presentan las empresas dedicadas al desarrollo de software.

Contenido

RAP 1

- Requerimientos:
- Definición de requerimientos
- Obtención y análisis de los requerimientos.
- Tipos de requerimientos:
- Requerimientos funcionales.
- Requerimientos no funcionales-validación de requerimientos.

Curso Corto Virtual 48Horas





- Técnicas de validación técnicas de recolección de información:
- Definición.
- Entrevistas y cuestionarios
- Sistemas existentes
- Lluvia de ideas (brainstorm)
- Prototipos
- Casos de uso elementos de casos de uso.
- Casos de uso actores relaciones
- Historias de usuario
- Ventajas de las historias de usuario
- Elementos de las historias de usuarios.
- Planniing poker con la serie de fibonacci

RAP 2

- Scrum:
- Principios de scrum.
- Control de procesos:
- Auto-organización.
- Colaboración
- Time
- Boxing
- Desarrollo iterativo roles de scrum:
- Stakeholders-scrum máster
- Product owner-
- Development team.

RAP 3

- Eventos
- Sprint
- Reunión de planificación de sprint (sprint planning meeting)
- Objetivo del sprint (sprint goal)
- Scrum diario (daily scrum)
- Revisión del sprint (spring review)
- Retrospectiva del sprint (sprint retrospective)
- Artefactos de scrum
- Lista de producto (product backlog)
- Lista de pendientes del spring (spring blacklog)

RAP 4

- Timebox:





- Concepto.
- Planning Meeting.
- Spring.
- Daily Meeting.
- Review Meeting.
- Spring Retrospective.
- Responsabilidades.
- Metodologías.
- Tableros Kanban

Habilidades que Desarrolla

RAP 1

- Identificar los requerimientos del cliente en el proceso de desarrollo de software
- Registrar historias de usuario como herramientas de levantamiento de
- requerimientos
- Valorar historias de usuario para el proyecto.

RAP 2

- Identificar los principios de calidad en el proceso de desarrollo de software.
- Priorizar las historias de usuario.
- Conformar el equipo de trabajo.
- Elaborar el product backlog.
- Elaborar el spring backlog.
- Liberar el producto

RAP 3

- Validar las actividades y los productos de desarrollo
- Aplicar herramientas para la evaluación del producto software.
- Realizar la reunión diaria.
- validar los avances del producto.
- Realizar la reunión de retrospectiva del spring.

RAP 4

- Validar las actividades y los productos de desarrollo.
- Realizar la reunión diaria. Validar los avances del producto.
- Realizar la reunión de retrospectiva del spring.





Requisitos de Ingreso

- Conocimiento del ciclo de vida del desarrollo de software
- Conocimientos en lenguajes de programación
- Conocimientos en herramientas ofimáticas.
- Cumplir con el trámite de selección definido por el SENA.

