|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificación de la Capacitación** | | |
| Área | Célula 533 | |
| Nombre | Diplomado Gestión Proyectos Agiles | |
| Instructor | Instructor sin asignar | |
| Asistentes |  | |
| Pre-requisito(s) | Pre-requisitos:  Material:   * Libreta de notas * Esfero o marcador micro-punta   Público Objetivo:   * Personas que deseen ejecutar un rol dentro de un proyecto ágil y desee aprender acerca de gestión de proyectos. | 100 horas |
| Horarios | Lunes a Viernes | |
| Costo |  | |

|  |
| --- |
| **Justificación** |
| Cada vez son más las empresas que apuestan por las metodologías ágiles y, junto a la coyuntura actual, donde existen mercados altamente competitivos, las empresas necesitan implementar procedimientos que les permitan entregar productos de calidad con los costos y tiempos comprometido, esta charla busca introducirnos en el mundo del agilismo, conceptos y practicas que generan ventajas y beneficios respecto a las formas tradicionales de gestionar y elaborar software. Herramientas que incluso podrían ser aplicadas para administrar nuestras actividades personales. Un enfoque al |

|  |
| --- |
| **Propósitos Formativos** |
| **Objetivo General** |
| reforzar conocimientos de marcos de trabajo y practicas ágiles. |
| **Al finalizar la capacitación el asistente estará en capacidad de:** |
| * Entender los principios de la cultura ágil * Entender el marco de trabajo de Scrum * Manejo de prácticas para garantizar la aplicación de los principios del agilísimo * Conocer los roles, eventos, artefactos y valores de Scrum, experimentando en qué consisten * Describir de manera general las metodologías ágiles más representativas * Desarrollar las competencias para que los participantes tengan la habilidad de comparar y elegir la metodología apropiada en una situación determinada. * Entender la cultura DevOps * Entender la organización DevOps * Conocimiento de herramienta para automatización, integración y depliegues de productos * Definir métricas que apoyen la mejora continua del proceso |

|  |  |
| --- | --- |
| **SCRUM Y AGILIDAD UNA NUEVA FORMA DE GESTIONAR LOS PROYECTOS** | |
| **Tema** | **Hr** |
| **INTRODUCCIÓN** | |
| ¿Quiénes Somos? | 1 |
| Reglas del juego - Preguntas y expectativas | 1 |
| Visual Management - Kanban - Time boxing | 1 |
| **AGILISMO** | |
| Personal Maps | **1** |
| ¿Qué es ser ágil? Cultura Ágil | 1 |
| Manifiesto agil | 1 |
| Principios y valores agiles | 1 |
| agilidad vs tradicional | 1 |
| dinamica huevos de pascua | 1 |
| Otros FrameWorks | 1 |
| Escalamiento | 1 |
| Evaluación de Agilismo | 1 |
| **SCRUM** | |
| Cynefin la complejidad que nos rodea | 1 |
| Introducción a Scrum | 1 |
| Principios y valores de Scrum | 1 |
| Roles de Scrum | 1 |
| Ceremonias de Scrum | 1 |
| Artefactos de Sscrum | 1 |
| Kamban | 1 |
| Simulación de la implantación de Scrum para el desarrollo de productos | 2 |
| Evaluación de fundamentos SCRUM | 1 |
| Feedback de evaluaciones | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **EL ROL DEL PRODUCTO OWNER Y SU IMPORTANCIA EN ÉXITO DEL PRODUCTO** | |
| **Tema** | **Hr** |
| **INTRODUCCIÓN** | |
| ¿Quiénes Somos? | 1 |
| Reglas del juego - Preguntas y expectativas | 1 |
| Visual Management - Kanban - Time boxing | 1 |
| **PRODUCT OWNER** | |
| Resumen de Scrum | 1 |
| Responsabilidades del PO - Gestión de información | 1 |
| Gestion de la Demanda | 1 |
| Historias de usuario | 1 |
| Visual story mapping en la practica | 1 |
| Minimo Producto Viable | 1 |
| Mapa de Releases | 1 |
| Criterios de Aceptación | 1 |
| Definition of Ready | 1 |
| Dinamica de creacion de Historias de Usuario | 1 |
| Priorizando el Backlog de Producto | 1 |
| Inceptión | 1 |
| Sprints (Desde el Punto de Vista del Product Owner) | 1 |
| Sprint 0 | 1 |
| Refinamiento del product backlog | 1 |
| Evaluación de PO | 1 |
| Feedback de evaluaciones | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **EL ROL DE SCRUM MASTER Y COMO CREAR EQUIPOS EXTRAORDINARIOS** | |
| **Tema** | **Hr** |
| **INTRODUCCIÓN** | |
| ¿Quiénes Somos? | 1 |
| Reglas del juego - Preguntas y expectativas | 1 |
| Visual Management - Kanban - Time boxing | 1 |
| **SCRUM MASTER** | |
| Actividad Super Poderes | 1 |
| Fundamentos Scrum | 1 |
| Líder Servicial - SM extraordinario | 1 |
| Estimación ágil | 2 |
| Ejercicio de estimacion (planing poker) | 1 |
| Sprint Planning | 1 |
| Scrum diario | 1 |
| Gestión de impedimentos | 1 |
| Sprint Review | 1 |
| Actividad de Reuniones SM | 1 |
| Gestión de impedimentos | 2 |
| Equipos de alto rendimiento | 1 |
| Radares ágiles | 1 |
| Mejora continua | 1 |
| Toyota Kata | 1 |
| Taller de retrospectivas | 2 |
| Evaluación de Scrum Master | 1 |
| Feedback de evaluaciones | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **DEVOPS ROMPIENDO BARRERA ENTRE TECNOLOGIA Y OPERACION** | |
| **Tema** | **Hr** |
| **INTRODUCCIÓN** | |
| ¿Quiénes Somos? | 1 |
| Reglas del juego - Preguntas y expectativas | 1 |
| Visual Management - Kanban - Time boxing | 1 |
| **DevOps** | |
| Introducción DevOps | 1 |
| Conceptos principales de DevOps | 1 |
| Historia de DevOps | 1 |
| Introducción a la cultura DevOps | 1 |
| Elementos clave de DevOps | 1 |
| Implementación de una cultura DevOps | 1 |
| Evaluación Introducción, Historia y Cultura | 1 |
| Modelos organizacionales | 1 |
| Equipos autónomos | 1 |
| Estilos de arquitectura | 1 |
| Optimización de procesos | 1 |
| Ciclo de vida de entrega de software en una organización DevOps | 1 |
| Automatización para la entrega de software | 1 |
| Conceptos clave de entrega continua | 1 |
| Conceptos de automatización de entrega continua | 1 |
| Evaluación de Organización, Procesos y Automatización | 1 |
| Control de Versiones | 1 |
| Herramientas de Automatizacion | 1 |
| Integración continua | 1 |
| Desplieges continuos | 1 |
| Vision General de jenkins | 1 |
| Metricas y mejora continua | 1 |
| Taller de contruccion de Flujo de Integracion Continua | 4 |
| Evaluación Métricas, Integración, Despliegue | 1 |
| Ejercicios de análisis de casos reales | 1 |
| Feedback de evaluaciones | 1 |

|  |
| --- |
| **Metodología de Evaluación** |
| El profesional que tome la capacitación debe reflejar un buen desempeño en las evaluaciones para aprobación del curso. |

|  |
| --- |
| **Experiencia del Instructor (Reseña de la hoja de vida)** |
| Instructor sin asignar.   * . |