



SECRETARÍA DE
INNOVACIÓN



PROGRAMA DEL CURSO

METODOLOGÍAS DE PROYECTOS ÁGILES, SCRUM

Duración:
20 horas

Facilitador: Ing. Edgar Antonio Peñate Melgar



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

01

Este curso enfatiza la creación de una cultura de gestión de proyectos basados en los principios ágiles con énfasis en SCRUM, la cual es una de las metodologías ágiles más conocidas para la gestión de proyectos. Durante el desarrollo del curso se hará énfasis en el participante sobre como las metodologías ágiles se centran en aspectos como la flexibilidad en la introducción de cambios y nuevos requisitos durante el proyecto, el factor humano, el producto final, la colaboración con el cliente y el desarrollo incremental como formas de asegurar los buenos resultados en proyectos con requisitos muy cambiantes o cuando se exige, como es habitual, reducir los tiempos de desarrollo manteniendo una alta calidad.

Los participantes luego de cursar acción formativa contarán con el conocimiento para

el liderazgo de proyectos y gestión de equipos de alto desempeño basados en Scrum, tendrán un conocimiento práctico de la gestión ágil que les permitirá implementarlo y trabajar en un entorno de máximo desempeño y resultados.

Este curso se implementa con la colaboración de la Cooperación Española a través de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y el Fondo de Fortalecimiento Institucional para el Desarrollo España – El Salvador, en el marco de la implementación del Plan de Acción código 2744 – 91098 “Innovación tecnológica y metodológica para la formación pública en El Salvador, desde la Dirección General de Formación Tecnológica y Gestión Pública / ENAFOP”



OBJETIVOS DEL CURSO

02

Darle a conocer a los participantes por medio de un enfoque práctico los principios y enfoques metodológicos que rigen el agilismo basado en SCRUM, así como entender satisfactoriamente cómo aplicar Scrum en proyectos y cómo adaptarlo en un caso determinado.



INDICADORES DE LOGRO

03

- Comprender los conceptos fundamentales del agilismo, el manifiesto ágil y el marco de trabajo Scrum.
- Definir el equipo de trabajo asignando los roles de acuerdo con las habilidades de análisis, diseño, desarrollo y conocimientos técnicos requeridos, para consolidar un equipo auto organizado y multifuncional con el cual se alcanzará el éxito del desarrollo del proyecto.
- Desarrollar los artefactos de Scrum para garantizar la transparencia y el registro de la información fundamental dentro del proceso, evitando fallas en la comunicación y en el manejo de la información clave para la toma de decisiones.
- Definir los eventos de Scrum para establecer la duración máxima de cada iteración o sección del proyecto, la planeación de las tareas, las metas establecidas, las reuniones y revisiones de los entregables.

METODOLOGÍA

04

Este curso será impartido en modalidad virtual asincrónica a través de la plataforma de Classroom y se pondrá a disposición de los participantes todos los materiales requeridos para que sean gestores de su propio aprendizaje. Asimismo, durante el desarrollo del curso y con la finalidad de facilitar la comprensión de los contenidos se hará uso de un enfoque práctico en el cual se han diseñado actividades de aprendizaje en donde el facilitador procederá a reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante sesiones expositivas y demostrativas, de igual manera se compartirán guías de ejercicios prácticos y casos aplicativos con el objetivo de que el participante ponga en práctica los conocimientos adquiridos en el curso y pueda formar un criterio que le permita brindar soluciones a problemas presentados en los entornos reales de acuerdo con los nuevos enfoques de gestión de la tecnología.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

05

- Evaluación de ingreso al curso para medir los conocimientos previos de los participantes
- Evaluación al finalizar el curso con el objetivo de medir el nivel de aprendizaje por parte de los participantes.
- Cada jornada de capacitación contará con ejercicios prácticos orientados a reforzar los conocimientos teóricos ejecutados
- Sesiones de aprendizaje demostrativas.



CONTENIDO GENERAL

06

- **Introducción a SCRUM:** historia, conceptos, y definiciones (roles, herramientas, ciclo de vida)
- **Product Backlog:** definición, lista de pendientes.
- **Planeación ágil:** SPRINT, criterios de fin de tareas, planeación, comunicación ágil.
- **SPRINT:** estimación ágil, trabajo en equipo, seguimiento y control ágil, actualización diaria, comunicación, Burnout chart.
- Presentación del trabajo realizando DEMOS: beneficios, lista de verificación para mostrar el trabajo.
- **Aplicación de pruebas:** pruebas de aceptación, buenas prácticas.

REQUISITOS DE APROVACIÓN DEL CURSO

07

80%

de asistencia

Aprobación de evaluación final con **nota mínima** de

7.0



CRONOLOGÍA DEL CURSO

08

Metodologías de proyectos ágiles, SCRUM							
	Día						
	1	2	3	4	5	6	7
Prueba diagnóstica	■						
M.1: Introducción a SCRUM	■						
M.2: Product Backlog: definición, lista de pendientes.		■					
M.3: Planeación ágil: SPRINT, criterios de fin de tareas, planeación, comunicación ágil.			■				
M.4: Presentación del trabajo realizando DEMOS: beneficios, lista de verificación para mostrar el trabajo, equipos ágiles				■			
M.5: Equipos ágiles, y Aplicación de pruebas: pruebas de aceptación, buenas prácticas.					■		
Evaluación final						■	■

