



SECRETARÍA DE
INNOVACIÓN



CURSO SCRUM MASTER

Duración:
30 horas

Nivel:
Avanzado



Implementador: Escuela Superior de Innovación y Tecnología (ESIT)



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

01

El curso "Scrum Master" se ofrece a la población salvadoreña con el propósito de mejorar la eficiencia, efectividad y la capacidad de respuesta a los desafíos actuales de las organizaciones a través de los métodos ágiles de gestión de proyectos, centrándose en el rol del Scrum Master en el marco de la metodología Scrum.

En el curso, que se ofrece en formato virtual asíncrono, se hace un repaso de los conceptos clave de Agile y Scrum, haciendo un énfasis en el rol del Scrum Master y las actividades que este miembro del equipo Scrum tiene asociadas: responsabilidades y tareas, entrega del producto, gestión de equipos, herramientas ágiles y prácticas relacionadas, entre otras; con el fin de formar especialistas que cuenten con las competencias necesarias para asumir este rol dentro del equipo ágil, y que contribuyan con la mejora continua de las organizaciones y de la gestión pública al servicio de la ciudadanía.

El programa de formación está dirigido a personas que deseen profundizar en la metodología de Scrum y hacer énfasis en las actividades y procesos alrededor del Scrum Master. Por esta razón, es altamente recomendable tomar este curso tras haber aprobado los siguientes cursos en el marco de la ruta de Scrum ofrecida por la ESIT:

- 1) Curso "Introducción a la Metodología de gestión de proyectos ágiles SCRUM"
- 2) Curso "Metodologías de gestión de proyectos ágiles - Scrum Product Owner"
- 3) Curso "Scrum Product Owner Avanzado"

Esta oportunidad de formación se pone a disposición de la población salvadoreña a través de la Escuela Superior de Innovación y Tecnología (ESIT), gracias al apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) para el fortalecimiento de competencias en la Administración Pública.

OBJETIVOS DEL CURSO

102

- Brindar a los participantes los conocimientos que les permitirán liderar la implementación de Scrum en sus equipos y proyectos, dominando los principios, roles, artefactos, eventos y prácticas de la metodología para facilitar el desarrollo y entrega exitosa de productos de manera ágil

INDICADORES DE LOGRO

103

- Comprender los fundamentos del empirismo en Scrum y su aplicación en la gestión de proyectos
- Aplicar los principios de transparencia, inspección y adaptación para mejorar la eficiencia y el rendimiento del equipo
- Dominar los roles y responsabilidades de Scrum Master, Product Owner y Equipo de Desarrollo
- Gestionar el Product Backlog y el Sprint Backlog utilizando técnicas de priorización y estimación ágiles
- Facilitar los eventos Scrum, incluyendo la planificación del sprint, la reunión diaria, la revisión del sprint y la retrospectiva
- Implementar prácticas y herramientas ágiles para la planificación, seguimiento y control del trabajo
- Desarrollar equipos autoorganizados y fomentar la comunicación efectiva y la colaboración entre los miembros del equipo y las partes interesadas
- Liderar la entrega continua de valor a través de incrementos incrementales y entregas continuas
- Identificar y eliminar impedimentos para el éxito del proyecto
- Adaptar Scrum a las necesidades específicas del equipo y del proyecto

METODOLOGÍA

104

Este curso, de 30 horas académicas, será impartido en modalidad virtual asincrónica, para lo cual los participantes los participantes debidamente inscritos dispondrán de un mes calendario desde el momento de su acceso al aula virtual, para estudiar el material del curso y realizar las evaluaciones alojadas en Google Classroom. El participante no tiene un horario específico para el autoaprendizaje durante este periodo, sino que debe organizar sus espacios y agendas para recibir la formación.

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 estudiante reforzará sus conocimientos mediante sesiones expositivas y demostrativas, de igual manera, se propondrán exámenes autoevaluados, con el objetivo de que el participante valide los conocimientos adquiridos en el curso y pueda formar un criterio que le permita brindar soluciones a problemas presentados en entornos reales.

Los estudiantes que cumplan con los requisitos de aprobación del curso recibirán un diploma digital de aprobación, reconociendo de esta forma su logro de aprendizaje.

CONTENIDO GENERAL

105

1. Teoría y principios de Scrum:

- Empirismo en Scrum
- Transparencia, inspección y adaptación
- Los pilares de Scrum: transparencia, inspección y adaptación

2. Marco de Scrum:

- Roles en Scrum (Scrum Master, Product Owner, y Equipo de Desarrollo)
- Artefactos en Scrum (Historias de Usuario, Backlog del Producto, Backlog del Sprint, Incremento)
- Eventos en Scrum (Sprint, Reunión de Planificación del Sprint, Reunión Diaria, Revisión del Sprint, y Retrospectiva del Sprint)

3. La importancia y definiciones de lo hecho (y lo deshecho):

- Valor del trabajo terminado
- Priorización y gestión del Backlog del Producto

- Técnicas para eliminar elementos del Backlog del Producto

4. Entrega del producto:

- Planificación de la entrega.
- Incrementos y entregas incrementales
- Entrega continua

5. Personas y equipos:

- Desarrollo de equipos autoorganizados
- Comunicación efectiva en el equipo Scrum
- Colaboración entre los miembros del equipo y las partes interesadas

6. El papel del Scrum Master:

- Responsabilidades y tareas del Scrum Master
- Facilitación de eventos Scrum
- Resolución de impedimentos y eliminación de obstáculos

7. Prácticas y herramientas ágiles relacionadas:

- Estimación y planificación ágil
- Control visual de trabajo
- Métricas ágiles y seguimiento del progreso

8. Casos de estudio y ejemplos de implementación de Scrum en proyectos reales

REQUISITOS DE APROBACIÓN DEL CURSO

7.0

Nota media en la realización de evaluaciones en modalidad virtual asincrónica en plataforma Google Classroom



SECRETARÍA DE
INNOVACIÓN

