



SECRETARÍA DE
INNOVACIÓN



PROGRAMA DEL CURSO

**CURSO "METODOLOGÍAS
DE GESTIÓN DE
PROYECTOS ÁGILES:
SCRUM PRODUCT OWNER"**

Duración:
20 horas

Nivel:
Intermedio



Implementador: Escuela Superior de Innovación y Tecnología (ESIT)



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

01

El curso “Metodologías de gestión de proyectos ágiles: Scrum Product Owner” proporciona a los participantes los conocimientos que le permitirán profundizar en la metodología Scrum desde el punto de vista del Product Owner, el cual desempeña un rol importante para alcanzar el éxito en los proyectos y organizaciones que implementan este marco de gestión de proyectos.

En el curso, que se ofrece en formato virtual asíncrono, se abordan las generalidades de Agile y Scrum, haciendo un énfasis en el rol del Product Owner y las actividades que este miembro del equipo Scrum tiene asociadas: planeación de Sprints, desarrollo de estrategia y la implementación de Scrum en proyectos de gran escala, con el fin de crear especialistas que cuenten con las capacidades para resolver conflictos, planificar y brindar soluciones utilizando las herramientas y técnicas más novedosas utilizando el marco Scrum dentro de equipos de trabajo eficaces.

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 Product Owner. Por esta razón, es altamente recomendable contar con los fundamentos de Scrum, que pueden ser obtenidos a través del curso virtual “Metodología de gestión de proyectos ágiles SCRUM”, que también la ESIT tiene disponible en su oferta de formación continua.

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.

OBJETIVO DEL CURSO

102

Brindar a los participantes los conocimientos que les permitan aplicar Scrum como marco de gestión de proyectos Agile dentro de proyectos de pequeña y gran escala en diferentes organizaciones, centrándose en conocer el rol del Product Owner como actor clave que garantiza que los clientes obtengan los resultados que satisfacen sus necesidades.

INDICADORES DE LOGRO

103

Explicar y aplicar correctamente los principios de Scrum dentro de las diferentes etapas de desarrollo de un proyecto.

Ser capaz de aplicar técnicas y hacer uso de herramientas que el Product Owner debe implementar como responsable de garantizar el cumplimiento de los indicadores y satisfacción de necesidades de los clientes del proyecto.

METODOLOGÍA

04

Este curso, de 20 horas académicas, será impartido en modalidad virtual asincrónica, para lo cual 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. Vista General de Agile y Scrum

- ¿Qué es Agile?, ¿Para qué usar Agile?, Manifiesto de Agile, Principios del manifiesto de Agile, Métodos Ágiles, Otras metodologías Ágiles, Vista general de Scrum, Resumen de Scrum.

2. Competencias básicas del Product Owner

- El rol del Product Owner, En ausencia del Product Owner, Trabajar con las partes interesadas, Facilitación de las partes interesadas, Trabajar con el equipo de desarrollo, Scrum escalado.

3. Desarrollo de estrategia

- Roadmap, Release, Estrategias enfocadas al usuario, Sesgo cognitivo.

4. Planeación de Sprints

- Sprints (desde el punto de vista del product owner), Reuniones de planeación de Sprints, Juego de

5. Planeación en Scrum

- Flujo de Scrum, Requerimientos en Scrum, Priorizando el Backlog de producto, Administración de proyectos adaptable, Planeación en Scrum, Historias de usuarios, El concepto de persona, Criterios de aceptación, Criterios de hechos genéricos, Criterios para una buena historia de usuario, Estimación, Propuestas de valor social, Gráficas de mitigación de riesgos, Tableros Scrum.

6. Scrum para Grandes Proyectos

- Scrum para grandes proyectos, El Chief Product Owner, Equipos distribuidos en Scrum, Transición a Scrum, Mapeo de equipos tradicionales a Scrum, Manteniendo el involucramiento del Stakeholder

REQUISITOS DE APROBACIÓN DEL CURSO

06

7.0

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