



MCR0024. Scrum: equipos, métricas y gestión visual



MCR0024

Scrum: equipos, métricas y gestión visual

El contenido formativo se adecúa a la unidad de competencia UC0491_3 del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales (CNCP)

Duración: 30 horas

Modalidad: 100% online

Requisitos y conocimientos previos: no se requiere nivel académico previo, pero al ser en modalidad online es necesario poseer conocimientos básicos de informática, así como habilidades básicas de comunicación lingüística que permitan el aprendizaje y el seguimiento de la formación.

Objetivos

- Definir el concepto de Scrum y explicar sus principios fundamentales, como la inspección, adaptación y autoorganización, para comprender su utilidad en la gestión ágil de proyectos.
- Reconocer y describir los roles principales en Scrum (Product Owner, Scrum Master y equipo de desarrollo), detallando sus responsabilidades y cómo contribuyen al éxito del proyecto.
- Examinar los artefactos principales de Scrum (Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento) para entender cómo estructuran y organizan el trabajo dentro del marco ágil.
- Elaborar un Product Backlog priorizado que incluya historias de usuario claras, asegurando que las funcionalidades estén alineadas con las necesidades del cliente y los objetivos del negocio.
- Redactar historias de usuario utilizando un formato estándar (Como [rol], quiero [acción] para [beneficio]) que facilite la comunicación entre el equipo y los stakeholders, asegurando criterios claros de aceptación.
- Priorizar los ítems del Product Backlog según su valor y urgencia, aplicando técnicas como MoSCoW o matriz valor/esfuerzo.
- Construir la Sprint Backlog seleccionando elementos del Product Backlog y descomponiéndolos en tareas claras para el sprint.
- Definir una Definición de Hecho (Definition of Done) consensuada que incluya criterios técnicos, funcionales y de documentación, garantizando calidad en cada incremento.
- Utilizar técnicas de estimación ágil (Planning Poker, puntos de historia, días ideales) para evaluar el esfuerzo relativo de las historias de usuario y planificar Sprints realistas.

- Analizar las métricas y gráficos principales en Scrum (p. ej. velocidad del equipo, Burndown Chart, flujo acumulado) para evaluar el progreso del proyecto y tomar decisiones basadas en datos.
- Emplear el Burndown Chart para visualizar la evolución del trabajo pendiente durante un Sprint e identificar retrasos o bloqueos en tiempo real.
- Estimar la velocidad promedio del equipo utilizando los puntos de historia completados en Sprints anteriores, con el fin de planificar futuros ciclos iterativos de forma realista.
- Organizar y dirigir reuniones clave de Scrum –especialmente la Planificación del Sprint (Sprint Planning) y la reunión diaria (Daily Scrum)– asegurando que sean breves, productivas y enfocadas en el objetivo del Sprint.
- Diseñar un plan de Sprint realista utilizando la velocidad del equipo y estimaciones de esfuerzo (puntos de historia o días ideales), seleccionando tareas alcanzables en el tiempo disponible.
- Identificar los distintos tipos de reuniones que componen el marco Scrum y su finalidad dentro del ciclo de desarrollo ágil.
- Describir la estructura, participantes y duración de cada una de las reuniones de Scrum, incluyendo planificación, diaria, revisión y retrospectiva.
- Explicar cómo contribuyen las reuniones de Scrum a la transparencia, inspección y adaptación del trabajo en equipo.
- Diferenciar entre los objetivos y dinámicas de la Sprint Review y la Sprint Retrospective.
- Analizar el impacto de la ausencia o mala ejecución de las reuniones Scrum sobre la eficiencia del equipo de desarrollo.
- Relacionar cada evento Scrum con los pilares del marco ágil y los principios de mejora continua.

- Proponer acciones de mejora concretas que puedan surgir en una retrospectiva ante problemas detectados en la planificación o ejecución del Sprint.
- Evaluar situaciones prácticas para determinar la reunión Scrum adecuada en función del problema o necesidad planteada
- Identificar los elementos principales que conforman un Scrum Board y sus funciones dentro del proceso ágil.
- Describir el uso y la actualización del tablero Scrum durante las distintas fases de un Sprint.
- Comparar las características, ventajas y limitaciones de los tableros Scrum físicos y digitales.
- Aplicar convenciones visuales para organizar y gestionar eficazmente un tablero Scrum.
- Explicar el propósito y el desarrollo de una simulación de Scrum en un entorno formativo.
- Organizar los pasos necesarios para planificar y ejecutar una simulación de Scrum por equipos.
- Ejecutar los roles y eventos del marco Scrum dentro de un entorno simulado.
- Evaluar los resultados de una simulación de Scrum, identificando logros, dificultades y propuestas de mejora.
- Comprender los fundamentos del escalado de Scrum y su aplicabilidad en entornos con múltiples equipos.
- Identificar las principales características, roles y eventos de marcos como Nexus, SoS, LeSS y SAFe.
- Comparar los principios y enfoques de la agilidad y el pensamiento Lean aplicados al desarrollo de software.
- Analizar las sinergias entre metodologías ágiles y prácticas Lean para optimizar la entrega de valor en IT.

- Seleccionar herramientas Lean-Agile adecuadas en función del tipo de proyecto y necesidades organizativas.
- Evaluar cuándo resulta necesario escalar Scrum en función de la complejidad, esfuerzo y estructura del producto.
- Aplicar conceptos de coordinación interequipos y mejora continua para mejorar la eficiencia en entornos ágiles escalados.

Contenidos

Unidad 1: Introducción a Scrum

- 1.1. Qué es Scrum.
- 1.2. Roles en Scrum.
- 1.3. Artefactos de Scrum.
- 1.4. Pila de producto (Product Backlog).
- 1.5. Historias de usuario.

Unidad 2: Priorización y planificación: Sprint Backlog, DoD y estimación

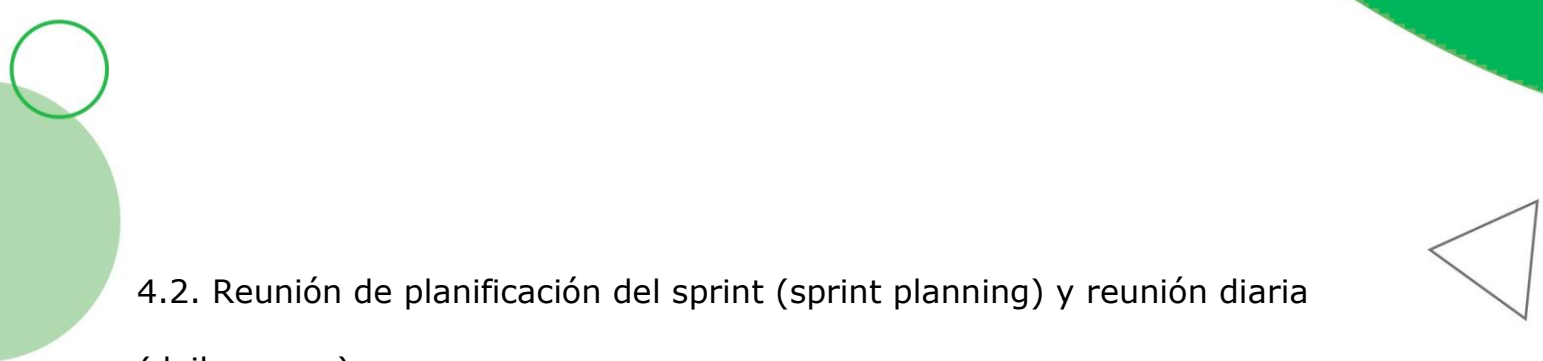
- 2.1. Priorización de la pila de producto.
- 2.2. Pila de sprint (sprint backlog).
- 2.3. Definición de hecho.
- 2.4. Estimación ágil.
- 2.5. Planning póker. Puntos de historia de usuario y días-ideales.

Unidad 3: Métricas y reuniones: velocidad, gráficos y eventos


- 3.1. Métricas y gráficos utilizados en scrum.
- 3.2. Gráfico de avance del sprint (burndown chart).
- 3.3. Cálculo de la velocidad del equipo.

Unidad 4: Tipos de reuniones.

- 4.1. Reuniones de scrum.



4.2. Reunión de planificación del sprint (sprint planning) y reunión diaria (daily scrum).



4.3. Reunión de revisión (sprint review) y reunión de retrospectiva (sprint retrospective).

Unidad 5: Gestión visual y simulación de Scrum

5.1. Gestión visual del proceso.

5.2. Simulación de Scrum por equipos



Unidad 6: Scrum para grandes proyectos y Lean en IT



6.1. Scrum para grandes proyectos.

6.2. Agilidad y Lean en IT.