



Scrum en la realidad

¿Ya eres Scrum Master o Product Owner?? Este curso está destinado a Scrum Masters y Product Owners que quieran alcanzar un nivel de conocimiento y dominio de Scrum mucho más elevado en un tiempo reducido.

Este curso requiere conocimientos previos. Válido para todo profesional con menos de 5 años de experiencia en Scrum.

¿QUÉ APRENDERÁS?

- Qué hacer desde el día 1 en el que te dicen “eres Scrum Master”
- A ser un Scrum Master en el día a día
- Enfoque muy práctico
- Técnicas y herramientas (épicas, historias de usuario, gráficos burn-down, técnicas de retrospectiva, kanban, planning poker, métricas ebm, resolución de conflictos y más)
- Las claves para resolver conflictos
- Cómo liderar de forma efectiva
- Cómo desarrollar los eventos de la mejor manera

CONTENIDOS DE LA COLECCIÓN:

1. Aterrizando en Scrum
2. Buscando un Product Owner (paso 1)
3. Formando el equipo de desarrollo (paso 2)
4. Contratos Agile
5. Explicando Scrum al equipo Scrum (paso 3)
6. Explicando Scrum a la gerencia (paso 4)
7. Story Brand de Scrum
8. Scrum lite
9. No es Scrum, pero...
10. El rol del Scrum Master
11. Sprint planning
12. Planning Poker
13. Estimaciones
14. Daily Scrum
15. Burn down, kanban y fichar el tiempo
16. Un día cualquiera en un Sprint cualquiera
17. Sprint Review
18. Sprint Retrospectiva
19. Refinamiento
20. Backlog de producto
21. Sprint backlog
22. Scrum en empresas no tecnológicas
23. Servant Leader
24. Liderazgo y Equipos motivados
25. Resolución de conflictos
26. Los valores de Scrum y la transparencia en la realidad
27. Dimensionando equipos

28. “Turbo on” (mejorando el rendimiento del equipo)
 29. Organizaciones tecnológicas vs no tecnológicas
 30. Scrum en cualquier sector
 31. Cambio cultural
 32. Scrum en equipos deslocalizados
 33. Métricas
 34. Seguimiento económico y elaboración presupuestaria
 35. Herramientas digitales
 36. Qué hacer I: anarquía en el equipo
 37. Qué hacer II: convencer a los de la “old school”
 38. Qué hacer III: acuerdos de equipo formales
 39. Qué hacer IV: la fecha “no se mueve”!
 40. Qué hacer V: management y herramientas
 41. Qué hacer VI: medir la productividad individual
 42. Qué hacer VII: definition of done vs criterios de aceptación
 43. Qué hacer VIII: horas extras
 44. Qué hacer IX: extender el sprint
 45. Qué hacer X: Product Owner Proxy
 46. Qué hacer XI: escoger mejoras de retrospectiva vs items funcionales
 47. Qué hacer XII: Scrum y “la familia”
 48. Qué hacer XIII: estimar vs no estimar
 49. Qué hacer XIV: deuda técnica
-

Delivery: learningCloud sprint, SCORM, xAPI

Developed: Netex y theUncoding

Skills: Agile, Agile & Scrum processes

Skillsets: Agile & Scrum Master

Temática: Innovation & Creativity

Nslation_priority: Optional

Duration: 780 minutes

License: annual

Author: Carlos Cascallar y Dwight Lindstrom

Languages: es, en