

CU-004: SCRUM Master Certified

Curso de Certificación Oficial Alineado al SCRUMStudy

Detalles del curso:

Duración:

16 horas.

Introducción:

SCRUM es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, y que puede tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto. Los roles principales en **SCRUM** son el **SCRUM** Master, que mantiene los procesos y trabaja de forma similar al director de proyecto, el ProductOwner, que representa a los stakeholders (interesados externos o internos), y el Team que incluye a los desarrolladores.

Durante cada sprint, un periodo entre una y cuatro semanas (la magnitud es definida por el equipo), el equipo crea un incremento de software potencialmente entregable (utilizable). El conjunto de características que forma parte de cada sprint viene del Product Backlog, que es un conjunto de requisitos de alto nivel priorizados que definen el trabajo a realizar. Los elementos del Product Backlog que forman parte del sprint se determinan durante la reunión de Sprint Planning. Durante esta reunión, el Product Owner identifica los elementos del Product Backlog que quiere ver completados y los hace del conocimiento del equipo. Entonces, el equipo determina la cantidad de ese trabajo que puede comprometerse a completar durante el siguiente sprint.¹ Durante el sprint, nadie puede cambiar el Sprint Backlog, lo que significa que los requisitos están congelados durante el sprint.

SCRUM permite la creación de equipos auto-organizados impulsando la co-localización de todos los miembros del equipo, y la comunicación verbal entre todos los miembros y disciplinas involucrados en el proyecto.

Un principio clave de **SCRUM** es el reconocimiento de que durante un proyecto los clientes pueden cambiar de idea sobre lo que quieren y necesitan (a menudo llamado requirements churn), y que los desafíos impredecibles no pueden ser fácilmente enfrentados de una forma predictiva y planificada. Por lo tanto, **SCRUM** adopta una aproximación pragmática, aceptando que el problema no puede ser completamente entendido o definido, y centrándose en maximizar la capacidad del equipo de entregar rápidamente y responder a requisitos emergentes.

Las características más marcadas que se logran notar en **SCRUM** serían: gestión regular de las expectativas del cliente, resultados anticipados, flexibilidad y adaptación, retorno de inversión, mitigación de riesgos, productividad y calidad, alineamiento entre cliente y equipo, por último equipo motivado. Cada uno de estos puntos mencionados hace que el **SCRUM** sea utilizado de manera regular en un conjunto de buenas prácticas para el trabajo en equipo y de esa manera obtener resultados posibles.

Existen varias implementaciones de sistemas para gestionar el proceso de **SCRUM**, que van desde notas amarillas "post-it" y pizarras hasta paquetes de software. Una de las mayores ventajas de **SCRUM** es que es muy fácil de aprender, y requiere muy poco esfuerzo para comenzarse a utilizar.

Nuestro material incluye ^{NUEVO}

- VOUCHER DE EXAMEN DE CERTIFICACIÓN
- Copia electrónica del **SBOK** (SCRUM Body of Knowledge)
- Manual de Certificación Impreso por Participante
- Diploma de Participación con Valor Curricular
- Licencia para Curso en Línea "SCRUM Master" (Con valor de \$450.00 USD) que incluye:
 - Exámenes de Práctica de Simulación
 - Videos exclusivos de explicación extra sobre temas de Dirección de Proyectos
 - Material de Estudio en Línea (Guías de Estudio, Exámenes por Capítulo, Pod Casts, Glosario)
 - Acceso por medio de la aplicación Móvil del Curso
 - 60 días de Acceso

Certificación Relacionada:

Después de asistir a este curso, estarás listo para poder obtener la(s) siguientes certificación(es):

- **SCRUM Master Certified (SMC)**

Contenido del Curso:

- 1. Vista General de Agile y SCRUM**
 - a. Vista General de Agile
 - b. Manifiesto de Agile
 - c. Principios de Agile
 - d. Métodos Agile
 - e. Vista General SCRUM
 - f. Ventajas de SCRUM

- 2. Roles SCRUM**
 - a. Roles Centrales
 - b. Roles No Centrales
 - c. Dueño del Producto (Product Owner)
 - d. SCRUM Master
 - e. Equipo SCRUM (SCRUM Team)

- 3. Fases de un Proyecto SCRUM**
 - a. Inicio
 - b. Planeación y Estimación
 - c. Implementación
 - d. Revisión y Retrospectivas
 - e. Liberación
 - f. Entradas, Herramientas y Salidas por cada Proceso en cada Fase

- 4. Escalabilidad con SCRUM**
 - a. Escalabilidad de SCRUM
 - b. SCRUM en Programas y Portafolios
 - c. Reuniones SCRUM of SCRUMs (SoS)
 - d. Transición a SCRUM
 - e. Mapeo de Roles Tradicionales a SCRUM
 - f. Manteniendo el Involucramiento del Stakeholder
 - g. La importancia del Soporte Ejecutivo