

Introducción a Scrum

Si desarrollas proyectos y no estás satisfecho con la calidad de los resultados, si no estás contento con la productividad de tus equipos, si éstos pasan más tiempo documentando que desarrollando soluciones efectivas, si tus clientes no están satisfechos con tus resultados...puedes empezar a considerar Scrum.

Los marcos tradicionales de gestión de proyectos se basan en una persona que dice a otras qué deben hacer y en la creencia que el futuro es predecible e inamovible, un enfoque poco realista en el entorno constantemente cambiante en el que vivimos. Con Scrum, el equipo dedica la mayor parte del tiempo efectivamente a avanzar en el producto en vez de a documentar, reunirse, etc. ¿El producto funciona? Ésa es la mejor garantía de calidad.



Introducción a Scrum

1 2 3 4 5 6

1

El Taller

Durante el taller de 16 horas se profundizará en la filosofía Scrum mezclando distintas metodologías. Esta combinación logrará que los participantes entiendan y aprendan cómo gestionar proyectos con Scrum de forma ágil y sencilla.

2

Programa

Dividiremos el taller en varios bloques:

1. **Brainstorming:** ronda abierta inicial en la que se saldrán a relucir los problemas habituales en la gestión de proyectos tradicional (qué sucede, por qué sucede, cómo se suele actuar/ reaccionar...).
2. **Exposición de filosofía y metodología Scrum como alternativa:** sesión abierta y colaborativa en la que se van exponiendo y comentando los conceptos básicos de Scrum. Pequeños juegos cortos ayudarán a ilustrar estos principios y se analizarán también posibles impedimentos que puedan poner en juego el éxito del proyecto.
3. **Caso práctico:** los participantes se dividirán en grupos y desarrollarán el caso de un cliente debiendo crear el Product Backlog inicial, reunirse para planificar el sprint, preparar el panel Scrum inicial y tener la primera reunión diaria y el arranque del proyecto.
4. **Juego:** en función del tiempo disponible se realizará la dinámica Lego City o Pájaro Prehistórico, basadas ambas en la construcción de un producto final en base a iteraciones.
5. **Retrospectiva:** análisis conjunto de fortalezas y debilidades de la sesión realizada y propuesta de acciones de mejora para las siguientes sesiones.

3 Qué se consigue con Scrum

1. Iteraciones frecuentes con valor
2. Equipos multidisciplinares: cada miembro decide qué es lo mejor que puede hacer en cada momento para aportar el máximo de valor al proyecto
3. Los cambios en los requisitos, que inevitablemente se van a producir, se incorporan al producto con la agilidad que el cliente necesita
4. El cliente tiene visibilidad inmediata sobre el producto y, por tanto, la posibilidad de acertar con sus deseos es mayor
5. Los miembros del equipo están más motivados e involucrados en el objetivo final del proyecto e incrementa su productividad y satisfacción

4 A quién va dirigido

Jefes de proyecto
Equipos de desarrollo
Consultores y proveedores de servicios
Clientes que deseen mejorar la relación y control de equipos externos

5 Competencias adquiridas

Visión global del enfoque Scrum
Cómo aplicar Scrum al trabajo diario
Trucos para su implantación

6 Qué se necesita

Una sala con mesas grandes, tablero o papelógrafo, proyector y papel y bolígrafos para todos los asistentes.

