



REGISTRO DE CURSO O TALLER

I. Datos generales:

Título:	HACIENDO REALIDAD LOS DESARROLLOS ÁGILES CON EQUIPOS DE ALTO DESEMPEÑO		
Instructor o docente:	Humberto Guzmán Manríquez		
Duración (en horas):	8 Horas		
Área:	Formación para la docencia	Formación para la gestión universitaria	Otra:
Modalidad de impartición:	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial	<input type="checkbox"/> A distancia	Mixta
Lugar y fecha	2 de Octubre de 2019, Universidad Autónoma de Nuevo León		

II. Descripción:

El desarrollo de software no es una tarea fácil. Prueba de ello es que existen numerosas propuestas metodológicas que inciden en distintas dimensiones del proceso de desarrollo. Por una parte, tenemos aquellas propuestas más tradicionales que se centran especialmente en el control del proceso, estableciendo rigurosamente las actividades involucradas, los artefactos que se deben producir, y las herramientas y notaciones que se usarán. Estas propuestas han demostrado ser efectivas y necesarias en un gran número de proyectos, pero también han presentado problemas en otros muchos. Una posible mejora es incluir en los procesos de desarrollo más actividades, más artefactos y más restricciones, basándose en los puntos débiles detectados. Sin embargo, el resultado final sería un proceso de desarrollo más complejo que puede incluso limitar la propia habilidad del equipo para llevar a cabo el proyecto. Otra aproximación es centrarse en otras dimensiones, como por ejemplo el factor humano o el producto software. Esta es la filosofía de las metodologías ágiles, las cuales dan mayor valor al individuo, a la colaboración con el cliente y al desarrollo incremental del software con iteraciones muy cortas.

Objetivo(s) o competencia(s):

Los asistentes serán capaces de describir los principios y fundamentos de las metodologías ágiles, precisando de los mecanismos para su operación.

- Cómo diseñar historias de usuarios o pilas de producto
- Cómo nutrir y administrar equipos auto-organizados
- Cómo ayudar a que equipos nuevos o experimentados sean más exitosos

Podrán detallar los procesos involucrados y los diferentes esquemas organizacionales que permitirán su instrumentación. Los asistentes desarrollarán habilidades complementarias para la instrumentación, además de la operación de las metodologías ágiles.

- Patrones prácticos y probados de implementación de SCRUM
- Como lograr iniciar el primer proyecto

Metodología:

Las técnicas de enseñanza utilizadas procuran combinar las teorías más avanzadas con las prácticas que han demostrado ser exitosas. El método principal de aprendizaje, el socrático, propone la discusión de entre los participantes de problemas típicos de empresas y las posibles soluciones en casos reales. Se pone énfasis en la preparación de decisiones



ejecutivas basadas en el estudio de artículos, en el análisis situacional de casos y en su exposición verbal, de manera individual y en equipos.

Mecanismo y criterios de evaluación:

Mínimo 80% de asistencia y participación en las actividades del taller.

III. Temario:

- Introducción.
- Manifiesto de la Agilidad.
- Gestión de Proyectos.
- El nuevo escenario.
- Introducción al modelo SCRUM.
- Roles y Responsabilidades.
- Elementos de SCRUM.
- Las reuniones.
- Las mediciones.
- KANBAN.
- Simulación End-to-End de SCRUM.
- SAFE.
- Cierre y conclusiones.

IV. Bibliografía

- Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (GUIA SBOK™) 2016. SC RUMstudy

V. Recursos y materiales requeridos

Hojas de rotafolio, marcadores. Pizarrón blanco y marcadores. Tarjetas bibliográficas blancas y plumones. Postits de colores.