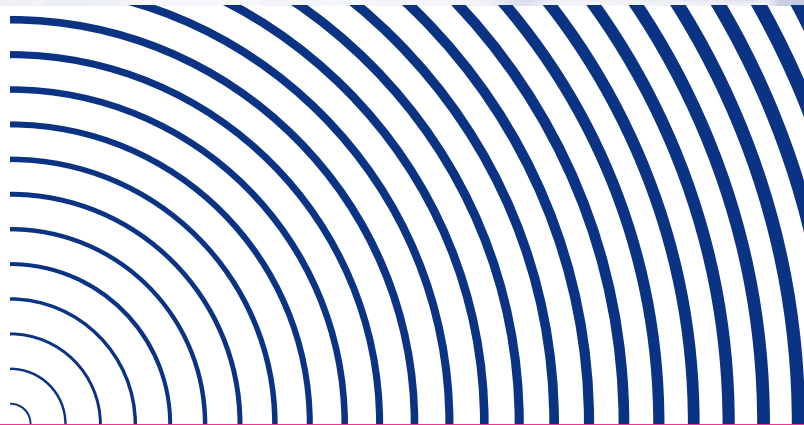




**Emprende
UP**
Universidad
del Pacífico



TALLER

SCRUM

I. DESCRIPCIÓN DEL TALLER

El curso tiene por objetivo desarrollar los conceptos generales del marco conceptual SCRUM, para lo cual exploramos los conceptos claves y el cambio de paradigma que implica para la organización tener un *Agile Mindset*.

II. COMPETENCIAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Objetivo de aprendizaje:

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

- Conocer y comprender el marco SCRUM e identificar su impacto en el logro de los objetivos estratégicos de la organización.
- Buscar alternativas mediante el análisis de valor que permitan llegar a comprender y ejecutar los objetivos de la organización.



III. CONTENIDO

1. Introducción Scrum

2. Roles Scrum

- Scrum Master como líder servil, facilitador y coach del equipo
- Product Owner como visionario del producto que se debe construir
- Equipo de Desarrollo como sistema adaptivo complejo auto-organizado y auto-gestionado

3. Artefactos

- Lista de productos
- Lista de pendientes de Sprint Backlog
- Definición de terminado
- Estimación

4. Ceremonias Scrum:

- Sprint Planning
- Daily Standup
- Review
- Retrospectiva

5. Scrum

- Inicio: Creación de la visión del proyecto, identificación del scrum master y el equipo. Desarrollo de épicas, realizar el plan de lanzamiento.
- Planificación y estimación
 - Creación de historias de usuarios.
 - Aprobación, estimación y asignación de historias de usuarios
 - Creación de tareas, Estimación de tareas
 - Creación de la lista de pendientes del sprint
 - Estimación
- Implementación
 - Creación de entregables
 - Mantenimiento de la lista priorizada
- Lanzamiento
 - Envío de entregables
- Retrospectiva

6. Dinámica Scrum

7. Dinámica de Inception

IV. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA

La metodología que es parte del curso de Scrum se enfoca en 2 puntos principales explicación teórica de Scrum acompañadas de dinámicas que facilitan el entendimiento de los conceptos enseñados

Sistema de evaluación

El curso considera, en total 2 evaluaciones y evaluación de participación de las dinámicas en clase

| CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN SOBRE LA NOTA FINAL |
|---------------------------|---|---------------------------------|
| Asistencia | Asistencia a clase | 15% |
| Participación | Participación de dinámicas (Evaluación subjetiva) | 35% |
| Lectura comprensiva 1 | Control de lectura N°1 | 25% |
| Lectura comprensiva 2 | Control de lectura N°2 | 25% |

Control de Lectura:

Se realiza en la sesión 3 y 6. Promueve la lectura de los capítulos y material lectivo.

Participación de dinámicas:

Desarrolla a través de dinámicas en clase, cada uno de los conceptos explicados facilitando el entendimiento y permitiendo medir la utilización de los conceptos explicados. Incluye una presentación que debe ser realizada por el equipo de participantes donde se presenta el trabajo realizado y una retrospectiva del trabajo.

V. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS RECOMENDADAS

- LO1: 2017-Scrum-Guide-Spanish-SouthAmerican
- LO2: Mezinsky_Scrum Manager_Guía de Formación



VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL CURSO:

| DÍA | NOMBRE | DINAMICA | CONTROL | MATERIAL (30 PERSONAS) | AULA | IMPRESIONES |
|-----|-----------------------|---|-----------|---|---|---|
| 2 | Introducción SCRUM | Mano (15 min) Voy Ven Cynefin (1 hora) Pelotas (1 hora) | | <ul style="list-style-type: none"> 35 hojas A4 Blancas 31 marcadores delgados Juego de Pelotas (40) 2 repositorios para las pelotas Paquete de marcadores delgados sellado (paquete de 12 colores). 2 paquetes de post-it (los paquetes que tienen 5 tacos) | * Sillas en forma de U * 10 mesas plegables (colocarlas plegadas al fondo de la clase) | |
| 3 | Roles | Torre Fideos Papel Reciclado | | <ul style="list-style-type: none"> 2 paquetes de post-it (los paquetes que tienen 5 tacos) 10 paquetes de fideos 400 hojas blancas (Usadas) 5 cintas (para pegar en pared) 31 marcadores delgados 20 marcadores gruesos (rojo, azul, verde, negro) 5 paleógrafos | 10 mesas plegables armadas | |
| 4 | Artefactos, Ceremonia | Redacción de historias (25 min) Priorización (5 min) Comparación de historias (5 min) Estimación de historias (10 min) | Control 1 | <ul style="list-style-type: none"> 5 paquetes de post-it (los paquetes que tienen 5 tacos) 31 marcadores delgados 20 marcadores gruesos (rojo, azul, verde, negro) 20 paleógrafos * 5 cintas (para pegar en pared) | 10 mesas plegables armadas | Control de Lectura 1 (la cantidad de alumnos) Dinamica Estimación Complejo-Turístico |
| 5 | Inception y Scrum | Estimación Reunión Diaria (40 min) Retrospectiva (40 min) | | <ul style="list-style-type: none"> 5 paquetes de post-it (los paquetes que tienen 5 tacos) 31 marcadores delgados 20 marcadores gruesos (rojo, azul, verde, negro) 15 paleógrafos 5 cintas (para pegar en pared) | 10 mesas plegables armadas | |



VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL CURSO:

| DÍA | NOMBRE | DINAMICA | CONTROL | MATERIAL (30 PERSONAS) | AULA | IMPRESIONES |
|-----|----------|---------------|-----------|---|----------------------------|---|
| 6 | Dinamica | Scrum | | <ul style="list-style-type: none"> • 5 Juegos de cartas completo • 5 juegos de cartas, dos cartas negras menos • 5 juegos de cartas, con una carta menos • 5 juegos de cartas, con dos cartas menos • 15 dados • 5 centímetros (el que es flexible) • Globos de fiesta 200 • Papel amarillo A4, 100 hojas • Papel blanco A4, 300 hojas • Papel azul A4, 100 hojas • Post-Its 5 paquetes • 31 marcadores • 15 paleógrafos • 5 cintas (para pegar en pared) | 10 mesas plegables armadas | imprimir 30 juegos * Dinamica Scrum - ImprimirEquipo Imprimir 5 juegos * Dinamica Scrum - ImprimirPO |
| 7 | Dinamica | Reclutamiento | Control 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Post-Its 5 paquetes • 31 marcadores • 20 paleógrafos • 5 cintas (para pegar en pared) | 10 mesas plegables armadas | Imprimir 30 juegos: *Control de Lectura 2 *Dinamica Inception - Reclutamiento - Imprimir Imprimir 5 juegos: *Dinamica Inception - Reclutamiento - Imprimir2 |

VII. DATOS DE FACILITADOR



ALESSANDRI ZAPATA

Head of Digital Transformation

Director de PMAGIL empresa especializada en transformación ágil. Head of Digital Transformation en Graña & Montero Petrolera. Ha sido Head of PMO en Inteligo que forma parte del Grupo Intercorp y Sub Gerente de Proyecto en el Banco de Crédito. Cuenta con más de 15 años de experiencia en empresas locales y transnacionales gestionando el área de proyectos corporativa de Panamá y Perú. Participó como revisor del PMBOK 6. Con certificaciones internacionales en Project Management Professional PMP, Certified Scrum Master (CSM), Certified Agile Leadership 1 (CAL), Scrum Master Certified (SMC), Scrum Developer Certified (SDC), Scrum Fundamentals Certified (SFC), Kanban System Design (KMP I), Facilitador en Management 3.0 y Facilitador Lego Serious Play (LSP). Estudios de Maestría en Gerencia de Proyectos, Universidad Nacional de San Agustín. Ingeniero de Sistemas, Universidad Católica Santa María.



Universidad del Pacífico - Pabellón H
Jirón Sánchez Cerro 2121, Jesús María

(+51 1) 219-0100 anexos 2119 o 2524

emprendeup.pe