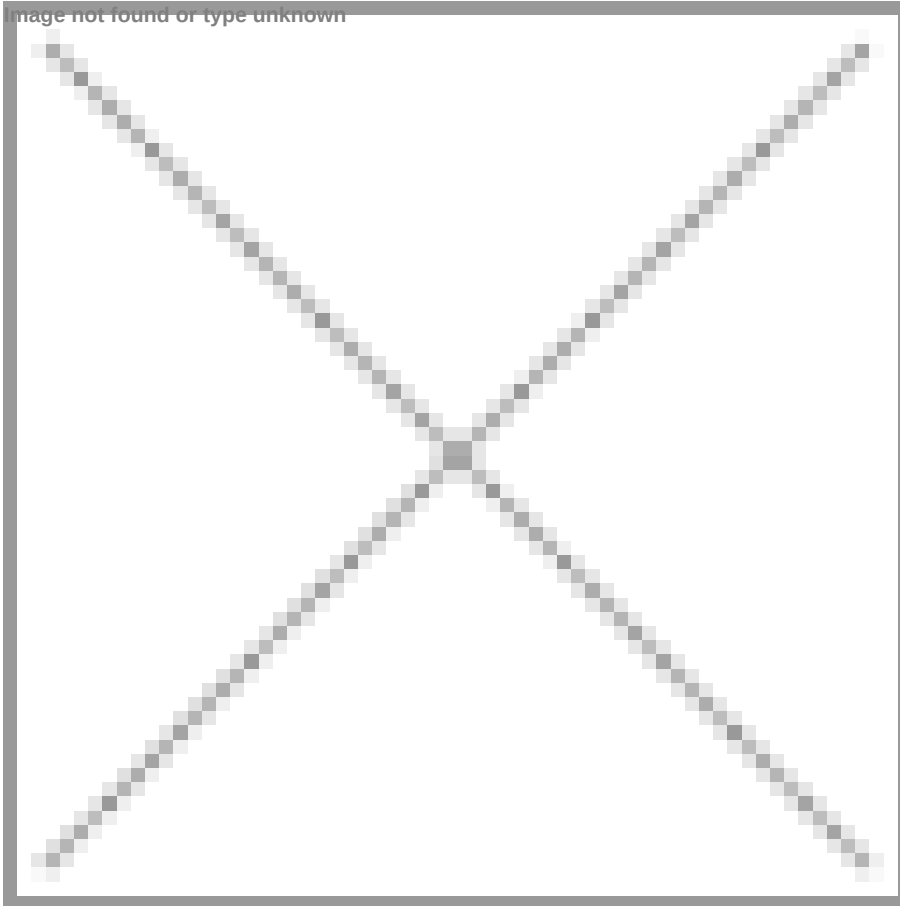


Gestión Ágil de Proyectos con SCRUM

JUSTIFICACIÓN

Aplicación práctica de la metodología de gestión de proyectos "SCRUM", dentro de la visión de agilidad que esta marcando la diferencia entre profesionales que hacen gestión de proyectos tradicional en cascada o de forma iterativa o "agile".



CONTENIDOS

1. QUÉ ES SCRUM.
2. ROLES EN SCRUM.
3. ARTEFACTOS DE SCRUM.
4. PILA DE PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG).
5. HISTORIAS DE USUARIO.
6. PRIORIZACIÓN DE LA PILA DE PRODUCTO.
7. PILA DE SPRINT (SPRINT BACKLOG).
8. DEFINICIÓN DE HECHO.
9. ESTIMACIÓN ÁGIL.
10. PLANNING PÓKER. PUNTOS DE HISTORIA DE USUARIO Y DÍAS-IDEALES.
11. MÉTRICAS Y GRÁFICOS UTILIZADOS EN SCRUM.
12. GRÁFICO DE AVANCE DEL SPRINT (BURNDOWN CHART).
13. CÁLCULO DE LA VELOCIDAD DEL EQUIPO.
14. REUNIONES DE SCRUM.
15. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT (SPRINT PLANNING)/REUNIÓN DIARIA (DAILY SCRUM).
16. REUNIÓN DE REVISIÓN (SPRINT REVIEW)/REUNIÓN DE RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE).
17. GESTIÓN VISUAL DEL PROCESO.
18. SIMULACIÓN DE SCRUM POR EQUIPOS.
19. SCRUM PARA GRANDES PROYECTOS.
20. AGILIDAD Y LEAN EN IT.

OBJETIVOS

Dotar a los participantes de los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para implantar y gestionar proyectos bajo el marco de trabajo Scrum, capacitándolos para definir y priorizar el trabajo mediante historias de usuario, estimar el esfuerzo del equipo, trackear el progreso a través de métricas y gráficos visuales, y liderar con éxito los eventos y dinámicas de Scrum en entornos profesionales y tecnológicos (IT).



16 horas /
1 semanas



Nivel de profundidad:
_*

Modalidad:
e-learning

Ampliar información:

web: www.ingenierosformacion.com
e-mail: secretaria@ingenierosformacion.com
Tlf: 985 73 28 91

* Partiendo de la base de que los cursos están dirigidos a un perfil mínimo de Ingeniero

Presentación

Aplicación práctica de la metodología de gestión de proyectos "SCRUM", dentro de la visión de agilidad que esta marcando la diferencia entre profesionales que hacen gestión de proyectos tradicional en cascada o de forma iterativa o "agile".

Modalidad

Modalidad e-learning.

El curso se impartirá integralmente vía Internet en la Plataforma de Formación (<https://www.ingenierosformacion.com>).

Carga lectiva

16 horas

Duración

1 semanas

Fechas

Apertura matrícula	Cierre matrícula	Comienzo curso	Fin de curso
23 de Julio de 2026	19 de Agosto de 2026	17 de Agosto de 2026	24 de Agosto de 2026

Precio

Reseña del cálculo de precios

Precio base: 0€.

A este precio base se le podrán aplicar los siguientes descuentos:

Descuentos exclusivos para asociados	
Descuento	Descripción
Asociados: descuento de 0€	Este descuento del 50% se aplica a todos los asociados de la AIU.

Mínimo de alumnos

Para que la acción formativa pueda llevarse a cabo se necesitará un número mínimo de 59 alumnos.

La matrícula se cerrará cuando se hayan alcanzado un número de 62 alumnos.

Nivel de profundidad

Nivel de profundidad 0

(Partiendo de la base de que todos los cursos están dirigidos a un perfil mínimo de Ingeniero, se valorará el curso que presenta con niveles de 1 a 3 de forma que el 1 significará que el curso es de carácter básico, 2 el curso es de carácter medio y 3 el curso es de carácter avanzado.)

Perfil de Destinatarios

No es necesario tener ninguna formación específica para acceder al curso, pero las acciones formativas que componen nuestra plataforma están orientadas a la formación continua de los Ingenieros Técnicos Industriales o Graduados en Ingeniería Rama Industrial o en general cualquier ingeniero por lo que es recomendable poseer cualquiera de estas titulaciones para completar con éxito el curso.

Objetivos

- 1. Aplicar (Apply).** Al finalizar el curso, el ingeniero será capaz de aplicar correctamente los roles, eventos, artefactos y reglas de Scrum en la planificación, ejecución y entrega de sprints en proyectos de desarrollo de software reales.
- 2. Analizar (Analyze).** El ingeniero será capaz de analizar el flujo de trabajo de su equipo actual, identificar desviaciones respecto a los principios y prácticas de Scrum, y detectar impedimentos técnicos y organizacionales que afectan la agilidad.
- 3. Evaluar (Evaluate).** El ingeniero podrá evaluar la efectividad de la implementación de Scrum en su contexto (tamaño de equipo, criticidad del producto, entorno técnico y madurez organizacional), proponiendo mejoras justificadas basadas en métricas y retrospectivas.
- 4. Crear (Create).** El ingeniero será capaz de diseñar e implementar un Product Backlog bien refinado, junto con Definition of Done (DoD) y criterios de aceptación técnicos, adaptados a proyectos de ingeniería de software complejos.
- 5. Crear / Evaluar (Create + Evaluate).** El ingeniero podrá facilitar eventos Scrum de alto valor (Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Retrospective) y crear un plan de mejora continua para el equipo, incorporando prácticas de ingeniería modernas (Continuous Integration, TDD, DevOps, etc.).

Docente

LUIS JAVIER CEBALLOS DÍEZ

Profesor en escuelas de negocios en las áreas de "competitividad / productividad", "nuevas tecnologías", "planificación estratégica y empresarial"
Analista de riesgos y consultor acompañante de empresas en crecimiento, con proyectos de transformación digital y nuevos productos mínimos viables.

- Ingeniero Técnico en Electrónica (1994)
- Doctor Ingeniero Industrial (1997).
- Postgrado de Exportación e Internacionalización (2013)
- Máster en Lean Manufacturing (Univ. Burgos 2017),
- Máster en Industria 4.0 (DEUSTO, 2018).

<https://www.linkedin.com/in/javierceballos10>

Contenido

1. QUÉ ES SCRUM.
2. ROLES EN SCRUM.
3. ARTEFACTOS DE SCRUM.
4. PILA DE PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG).
5. HISTORIAS DE USUARIO.
6. PRIORIZACIÓN DE LA PILA DE PRODUCTO.
7. PILA DE SPRINT (SPRINT BACKLOG).
8. DEFINICIÓN DE HECHO.
9. ESTIMACIÓN ÁGIL.
10. PLANNING PÓKER. PUNTOS DE HISTORIA DE USUARIO Y DÍAS-IDEALES.
11. MÉTRICAS Y GRÁFICOS UTILIZADOS EN SCRUM.
12. GRÁFICO DE AVANCE DEL SPRINT (BURNDOWN CHART).
13. CÁLCULO DE LA VELOCIDAD DEL EQUIPO.
14. REUNIONES DE SCRUM.
15. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT (SPRINT PLANNING)/REUNIÓN DIARIA (DAILY SCRUM).
16. REUNIÓN DE REVISIÓN (SPRINT REVIEW)/REUNIÓN DE RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE).
17. GESTIÓN VISUAL DEL PROCESO.
18. SIMULACIÓN DE SCRUM POR EQUIPOS.
19. SCRUM PARA GRANDES PROYECTOS.
20. AGILIDAD Y LEAN EN IT.

Desarrollo

El curso se desarrollará en el campus virtual de la plataforma de formación e-learning e-learning. (<https://www.ingenierosformacion.com/campus/>)

El día de inicio del curso los alumnos que hayan formalizado la prematrícula en la plataforma (www.ingenierosformacion.com) y hayan hecho efectivo el pago de la misma (bien por pasarela de pago, con tarjeta, directamente en el momento de la matriculación o bien por transferencia o ingreso bancario en el número de cuenta que se indica en la misma), podrán acceder al curso por medio de la plataforma, con las claves que utilizaron para registrarse como usuarios. Desde su perfil en "Mis Matrículas" podrán ver el enlace de acceso al curso.

Al ser la formación e-learning, los alumnos seguirán los distintos temas que se proponen en el curso al ritmo que ellos puedan, y en las horas que mejor se adapten a su horario.

NO se exigirá a los alumnos que estén las horas lectivas propuestas para el curso, aunque el número de horas lectivas indicado en cada curso es el recomendable para alcanzar los objetivos del curso y la adquisición de los conocimientos previstos, cada alumno va siguiendo a su ritmo los contenidos, de igual forma NO se cortará el acceso a la plataforma a aquellos alumnos que superen las horas propuestas para el curso. Sí se tendrá en cuenta que el alumno haya visto todos los contenidos o al menos la gran mayoría (más del 75 %) de los mismos durante el período que dura el curso, así como realizado con éxito las tareas o ejercicios, trabajos que se le vayan proponiendo durante el curso.

El alumno, además de ir estudiando los contenidos de los distintos temas, podrá participar en el foro del curso dejando sus dudas o sugerencias o intercambiando opiniones técnicas con otros alumnos, así como respondiendo aquellas que hayan dejado otros compañeros. Asimismo podrá hacer las consultas que estime oportunas al tutor del curso para que se las responda a través de la herramienta de mensajería que posee la plataforma y preferentemente en el mismo foro. Recomendamos encarecidamente el uso del foro por parte de todos los alumnos.

Para la obtención del certificado de aprovechamiento del curso el alumno tendrá que superar los objetivos mínimos marcados por el docente (superación de cuestionarios de evaluación, casos prácticos, participación, etc...).

De igual forma, los alumnos, deberán realizar la encuesta de satisfacción que nos ayudará en la mejora de la calidad de las acciones formativas que proponemos en la plataforma de formación. La encuesta estará accesible en el apartado "Mis matrículas" en la plataforma, a partir de la finalización del curso.

Matrícula

Para ampliar información mandar mail a secretaria@ingenierosformacion.com o llamando por teléfono al número 985 73 28 91.

Formación Bonificada

La formación bonificada está dirigida a trabajadores de empresas que estén **contratados por cuenta ajena**, es decir, trabajadores de empresas que, en el momento del comienzo de la acción formativa, coticen a la Seguridad Social por el Régimen General.

Están **excluidos** los autónomos, los funcionarios y el personal laboral al servicio de las Administraciones públicas.

Para beneficiarse de la Formación bonificada la empresa tiene que encontrarse al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y de la Seguridad Social.

Para aclarar cualquier duda relacionada con nuestros cursos o sobre la bonificación de la FUNDAE, pueden dirigirse a la página web de la plataforma **FORMACIÓN BONIFICADA** donde podrán ver la información de una manera mas detallada, así como descargarse los documentos necesarios para la obtención de esta bonificación.

También pueden ponerse en contacto con nosotros, en el teléfono 985 73 28 91 o en la dirección de correo electrónico secretaria@ingenierosformacion.com.