



Agile Education

powered by **scruminc.**



REGISTERED SCRUM MASTER & REGISTERED PRODUCT OWNER by Scrum Inc™



ENTRENADORES: ING. SEBASTIÁN LOPRETO | ING. DAMIÁN MINNITI



21 HS DE FORMACIÓN



MODALIDAD: 100% ONLINE



SOMOS ZRIPI

SEMBRAMOS AGILIDAD

AGILE EDUCATION PROGRAM

by Scrum Inc™

REGISTERED SCRUM MASTER by Scrum Inc™



Nuestro entrenamiento Scrum Master by Scrum Inc.™ fue desarrollado por el co-creador de Scrum, el Dr. Jeff Sutherland. En nuestros cursos, compartiremos conocimientos y estrategias de décadas de éxito en el lanzamiento de equipos Scrum de alto rendimiento en empresas de todo el mundo.

REGISTERED PRODUCT OWNER by Scrum Inc™



Nuestro entrenamiento de Product Owner by Scrum Inc.™ fue desarrollado por el co-creador de Scrum, Dr. Jeff Sutherland. Mediante una combinación de ejercicios interactivos, obtendrás experiencia práctica como Product Owner. Compartiremos casos reales en profundidad y responderemos todas las preguntas. Nuestra formación te proporcionará los conocimientos y las herramientas que necesitarás para triunfar.

PROGRAMA



Actividad de inicio: realizaremos una dinámica para conectar a los participantes, energizarlos y aumentar el compromiso con el taller. Nos preguntamos ¿Qué es la agilidad?.



Orígenes de Scrum: Principios Lean. Mentalidad Kaizen. Los pilares de la Transparencia, Inspección y Adaptación. El trabajo de Takeuchi y Nonaka en Lean y el sistema de producción de Toyota preparando el camino para Scrum. Concepción del nombre en "The New New Product Development Game". La influencia del Dr. Sutherland.

AGILE EDUCATION PROGRAM

by Scrum Inc™

PROGRAMA



Manifiesto Agile: Los 4 valores y su importancia en el contexto de sistemas adaptativos complejos. Los 12 principios y su función en la orientación de prácticas para apoyar a los equipos en la implementación y ejecución con agilidad. Scrum como una fuerza impulsora al movimiento Agile.



Contexto, Mentalidad y Estrategia: ¿Qué tipo de problemas queremos resolver? Analizaremos el marco Cynefin, un concepto utilizado para ayudar a la toma de decisiones. Complementaremos con entornos VUCA, y analizaremos cómo se relaciona Scrum con estos conceptos.



Scrum: ¿Por qué es el marco más conocido dentro de las metodologías ágiles? ¿En qué tipo de escenarios es correcto pensar en Scrum? Principios y valores. Desarrollo adaptativo, iterativo, incremental. Entrega de valor. Ciclo de Vida. Glosario de términos.



Roles en Scrum: Responsabilidades y características de cada rol. Scrum Master, Product Owner y Developers. Qué objetivo tiene cada rol dentro del Scrum Team y fuera de él. Cómo conviven entre ellos. De qué manera lograr sinergia. La importancia de los valores Scrum en el equipo.



Eventos de Scrum: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review & Sprint Retrospective. Cuál es el objetivos de cada una de dichos eventos, como se presentan los pilares, como llevarlas adelante de manera efectiva, de qué manera participa cada rol del Scrum Team en cada una. Dinámicas de ejemplo.



Artefactos: Product Backlog, Sprint Backlog & Increment. Razón de ser de cada uno de estos elementos claves. Ownership de cada uno de ellos. Herramientas de gestión. Cómo se utilizan a la hora de planificar y priorizar un producto.



El rol del Scrum Master: Facilitación. Coaching. Mentoring. Remoción de impedimentos. Líder servicial. Propagador de Agilidad y Scrum. Agente de cambio. La importancia de la comunicación.



Escalando al SM: Cómo escala el rol de Scrum Master. El Scrum of Scrums Master (SoSM) como un nuevo rol en Scrum@Scale. El Executive Action Team (EAT) como el Scrum Master de la organización. Descripción del propósito del evento Scaled Daily Scrum (SDS).



Experiencia PO: realizaremos una dinámica simulando una situación real basada en la solicitud de un cliente. Analizaremos patrones que serán la base para determinar el rol del **Product Owner**.



Primeros pasos: ¿Cómo puedo aprender más rápido de mi cliente? Descubrimiento de un Producto. Definición de Mínimo Producto Viable (MVP). Diferencia entre "Output" y "Outcome". Restricciones y Auto organización. Visión y Límites.

AGILE EDUCATION PROGRAM

by Scrum Inc™

PROGRAMA



Anatomía de un PO: ¿Quién debería ser el Product Owner? Experiencia en el campo. Rol y Responsabilidades. Cualidades. Comunicación. Empoderamiento. Priorización. Relación con el Scrum Master y los developers. Colaboración. Liderazgo.



Elementos clave: Definición, funciones y aplicaciones de Product Backlog, Product Backlog Item, Refinamiento, Criterios de Aceptación, Definition of Ready, Definition of Done, y otros. Cómo interactúan estos elementos dentro del marco de trabajo SCRUM.



Stakeholders: ¿Quiénes son? Entender qué estrategia tomar con cada grupo de stakeholders basándonos en su nivel de influencia e interés. Herramientas y técnicas: Project Sliders, Buy a Feature. Entendimiento de restricciones poco flexibles para el producto.



Priorización: Analizaremos diferentes tipos de factores que pueden influenciar las prioridades. Técnicas rápidas para priorizar (de manera individual o en conjunto). Matriz de Valor/Costo, ROI, Modelo Kano. Modelo Weighted Shortest Job First.



Historias de Usuario: Cómo describir funcionalidades/requerimientos/features enfocadas en valor para el cliente. Criterio de tamaño de las mismas para ser incluidas en un ciclo de trabajo. Técnicas de Slicing y Splitting. User Story Mapping: Visualizando el product backlog en el contexto del user Journey.



Creación de un Producto: En conjunto, con todos los asistentes del programa, crearemos un producto poniendo en práctica los conceptos, técnicas y herramientas explicados.



Teoría vs Práctica: Scrum en organizaciones reales. Caso de estudio. Experiencias contadas en primera persona. Estimaciones en Story points, en horas o NO estimaciones.



Patrones: Patrones para equipos de alta performance (Yesterday's Weather - Happiness Metric - Teams that Finish Early Accelerate Faster - Stable Teams - Swarming - Interrupt Buffer - Good Housekeeping - Scrum Emergency Procedure).



Escalando al PO: Cómo escala el rol de Product Owner. El Executive MetaScrum Team cumpliendo el rol de Product Owner para la organización. Descripción del propósito del evento MetaScrum.



Simulación: Realizaremos una simulación de examen y responderemos todas sus dudas!