

## DATOS GENERALES

## Curso académico

<b>Tipo de curso</b>	Experto Universitario
<b>Número de créditos</b>	16,00 Créditos ECTS
<b>Matrícula</b>	1.600 euros (importe precio público)
<b>Requisitos de acceso</b>	Las condiciones para el acceso al curso son las siguientes: - Título oficial español o extranjero que otorgue el acceso a enseñanzas oficiales de postgrado - Estudiantes a los que les quede menos de un 10% para obtener su título de grado, condicionados a la obtención del título en mismo año académico. Dirigido a: - Profesionales del sector TIC y responsables de la gestión de proyectos. - Profesionales en general que quieran comenzar a conocer y adentrarse en el mundo de la agilidad - Profesionales de RRHH que quieran aprender y como potenciar Equipos de Alto Rendimiento
<b>Modalidad</b>	On-line
<b>Lugar de impartición</b>	
<b>Horario</b>	Online, Online
<b>Dirección</b>	
<b>Organizador</b>	Institut de Robòtica i de Tecnologies de la Informació i de les Comunicacions
<b>Patrocinador</b>	Mobiliza Academy
<b>Dirección</b>	Juan José Martínez Durá Profesor/a Titular de Universidad. Departament d'Informàtica. Universitat de València

## Plazos

<b>Preinscripción al curso</b>	Hasta 16/04/2021
<b>Fecha inicio</b>	Mayo 2021
<b>Fecha fin</b>	Junio 2021
<b>Más información</b>	
<b>Teléfono</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacion@adeituv.es">informacion@adeituv.es</a>

## PROGRAMA

## Agilidad y Kanban: Fundamentos y Certificación

## 1.1.- INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE PROYECTOS

Un proyecto es una iniciativa singular, no repetitiva, normalmente dirigida a alcanzar unos objetivos prefijados en un lapso de tiempo determinado, y con un presupuesto también determinado, mediante la realización de una actividad compleja, susceptible de descomponerse en una serie de tareas interdependientes entre sí en cuanto a su orden de ejecución. El Project Management, disciplina que muchas veces se define como una combinación de ciencia y arte, consiste en la aplicación del conocimiento, capacidades, herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto de cara a conseguir los objetivos establecidos.

Contenidos:

- o Concepto de Proyecto
- o Ciclo de vida de un Producto.
- o Ciclo de vida de un Proyecto.
- o Concepto de Project Management
- o Equipo de Proyecto.
- o Roles en Project Management.
- o Claves del éxito de los proyectos.

## 1.2.- SCRUM MANAGER: FUNDAMENTOS Y CERTIFICACIÓN

Las llamadas ¿metodologías ágiles¿ son una serie de técnicas diseñadas para la correcta gestión de los proyectos y la eficiencia operativa dentro de los grupos de trabajo; dichas metodologías cumplen con ciertos estándares y objetivos que permiten aumentar la eficiencia de las personas involucradas en el proyecto, de manera dinámica y coordinada, a la vez que se optimizan los recursos.

De todas ellas sobresale la metodología SCRUM. Este módulo, forma parte de la certificación oficial como SCRUM Manager y

prepara a los alumnos además de enseñarles dicha metodología para superar el examen oficial de certificación.

Contenidos:

- o Marco general de gestión de proyectos
- o Gestión predictiva de proyectos, fortalezas y debilidades
- o El manifiesto ágil: Valores y principios ágiles
- o El escenario de nuestras empresas
- o Gestión de proyectos ágil: objetivos, fortalezas y debilidades
- o Ciclo de desarrollo ágil
- o Criterios de gestión predictiva/ágil
- o El modelo Scrum Manager
- o Medición y estimación
- o Gestión visual

1.3. HISTORIAS DE USUARIO: FUNDAMENTOS Y CERTIFICACIÓN  
Conocer la ingeniería de requisitos con un enfoque ágil a través de historias de usuario para incorporarlas al proceso de desarrollo iterativo e incremental. El curso describe los conceptos de historia de usuario, epic, tema y tarea, enseña a diseñar buenas historias de usuario, a aplicar el método INVEST para historias con calidad, a aplicar el sistema de priorización MoSCoW, ROI y WSJF, dividir las historias en historias más pequeñas, distinguirlas de casos de uso y requerimientos funcionales, describe historias técnicas e introduce la técnica del User Story Mapping.

Contenidos:

- o Historias de usuario - Epics - Temas.
- o Información en una historia de usuario.
- o Calidad en las historias de usuario.
- o División de historias de usuario.
- o Comparativa con otras formas de toma de requerimientos.
- o Historias técnicas.
- o User Story Mapping.
- o Apéndice: Historias de usuario en otros ámbitos

#### 1.4. KANBAN: FUNDAMENTOS Y CERTIFICACIÓN

El Kanban es un sistema de información que controla de modo armónico la fabricación de los productos necesarios en la cantidad y tiempo necesarios en cada uno de los procesos que tienen lugar tanto en el interior de la fábrica, como entre distintas empresas.

También se denomina *¿sistema de tarjetas¿*, pues en su implementación más sencilla utiliza tarjetas que se pegan en los contenedores de materiales y que se despegan cuando estos contenedores son utilizados, para asegurar la reposición de dichos materiales. Las tarjetas actúan de testigo del proceso de producción. Otras implementaciones más sofisticadas utilizan la misma filosofía, sustituyendo las tarjetas por otros métodos de visualización del flujo.

Contenidos:

- o Metodología Kanban
- o Herramientas Software Kanban: Casos prácticos
- o Kanban en el sector IT

### Product Owner, Design thinking y Belbin

---

#### 2.1.- PRODUCT OWNER: FUNDAMENTOS Y CERTIFICACIÓN

Para el éxito de una buena implantación de Scrum es absolutamente necesario disponer de Product Owners cualificados que sustenten el uso de Scrum en su organización y que hayan adquirido previamente las competencias y conocimientos de las técnicas avanzadas necesarias.

Además de la base de los principios básicos del rol de Product Owner y del Product Backlog, el Product Owner debe profundizar en técnicas de captura y gestión de necesidades de los usuarios, directivos y de cómo trasladarlas y gestionarlas con el Equipo

Contenido:

- o Diferencias Product Owner y Project Manager
- o Funciones básicas en la toma de decisiones del PO
- o Diferencias PO y Scrum Master
- o Cualidades de un Product Owner
- o Entender Valor
- o Herramientas para interactuar con personas y equipos
- o Manifiesto ágil
- o Valores Scrum
- o Aprendamos a priorizar
- o Conociendo Scrum
- o Design Thinking
- o Product Owner Proxy
- o Agile Inception Deck: Hablamos de lo mismo
- o Business Model Canvas: Ejemplo práctico
- o ¿Cómo gestionar con incertidumbre y entregar valor de negocio tempranamente?
- o Entendiendo a los diferentes stakeholders
- o User History Mapping
- o Claves para ser un buen Product Owner

#### 2.2.- DESIGN THINKING: FUNDAMENTOS Y CERTIFICACIÓN

Design Thinking son técnicas y actitudes para resolver problemas y aportar valor a las personas. ¿Cuántas veces se ha lanzado un producto al mercado que no ha tenido una buena aceptación? ¿Se había creado el producto pensando realmente en los usuarios?

Con Design Thinking empatizamos con los usuarios para conocer cuál es su problema real e idear nuevas soluciones que puedan realmente responder a sus necesidades: Empatizar con los usuarios de tus productos. Identificar nuevos problemas/oportunidades de negocio. Idear nuevos productos, servicios o funcionalidades. Priorizar valor. Comprobar si la

solución tiene una buena aceptación.

Contenidos:

- o ¿Qué es Design Thinking? Aplicaciones reales.
- o Decidiendo el Reto de Diseño.
- o Técnicas y herramientas para empatizar. o Aprender a desarrollar una guía de observación.
- o Identificar insights y oportunidades.
- o Idear soluciones de forma colaborativa.
- o Converger y seleccionar ideas.
- o Presentación de propuesta.

### 2.3.- BELBIN: FUNDAMENTOS

Se presenta la metodología de los Roles de Equipo Belbin y cómo aplicarla de forma práctica para mejorar las competencias del trabajo en equipo, el rendimiento de las personas y el clima de trabajo dentro del equipo de desarrollo.

Contenido:

- o ¿Cómo aplicar Belbin en la práctica?
- o Roles Belbin
- o Tipos de Informes
- o Informes Belbin aplicados a la figura del Product Owner
- o El círculo de los roles. Visibiliza al equipo. Carencias y excesos
- o Aplicación práctica de la metodología Belbin.

## PROFESORADO

### Jorge Edo Juan

Socio Director Mobiliza Consulting y Director de Formación Mobiliza Academy

### Juan José Martínez Durá

Profesor/a Titular de Universidad. Departament d'Informàtica. Universitat de València

### Javier Martínez Plume

Profesor/a Titular de Universidad. Departament d'Informàtica. Universitat de València

### Jorge Sánchez López

Director de Operaciones y Proyectos Mobiliza Consulting y Director Comercial y de Operaciones Mobiliza Academy

## OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

La realización del curso facilita:

- Alcanzar puestos para la dirección de proyectos en base a metodologías Ágiles.
- Acceder a la demanda de profesionales con conocimientos en gestión ágil.
- Obtención del certificado oficial de Scrum Master.

Los modelos de gestión empresarial basados en Agilidad son cada vez más implantados, con el fin de cumplir unos plazos de tiempo e inversión que permitan alcanzar los objetivos deseados desde el primer momento en que se desarrolla una idea de negocio.

Estudiar este curso de Agile Manager proporciona las bases para adaptarse de forma rápida a los cambios que se exigen actualmente en la Gestión de Proyectos y al tiempo conseguir mejoras sustanciales en la productividad de los equipos, creando EQUIPOS DE ALTO RENDIMIENTO.

Por otro lado, en esta propuesta de Curso, se pretende además de proporcionar al alumno el marco teórico y las buenas prácticas más extendidas en gestión de proyectos ágiles, proporcionarle además soporte en algunos de los marcos de Project Management más extendidos en metodología ágil como son: SCRUM y Kanban.

En este curso, además de obtener la titulación como Agile Manager se podrá optar a las siguientes certificaciones oficiales, dado que los cursos oficiales de certificación están incluidos en el programa del Curso y solo hay que pagar el examen de la certificación en la que se esté interesado.

" SCRUM Manager ®

" Historias de Usuario (Certificado por Scrum Manager)

" Kanban (Certificado por Scrum Manager)