

CV-GAP005

SCRUM PARA LA GESTIÓN ÁGIL DE PROYECTOS (Virtual Asíncrono)

DOCUMENTO INFORMATIVO



ÍNDICE

1.0 PRESENTACIÓN DEL CURSO	2
1.1 Descripción	2
1.2 ¿A quién está dirigido este Curso?	2
1.3 Principales Beneficios del Curso	3
2.0 OBJETIVOS	5
2.1 Objetivo General	5
2.2 Objetivos Específicos	5
3.0 SÍLABO	6
4.0 CONTENIDOS	9
4.1 Presentación del Curso	9
4.2 Unidades de Estudio	9
4.3 Material de Lectura	10
4.4 Material Interactivo de Estudio	10
4.5 Diagramas Conceptuales por cada Fase de Scrum	11
4.6 Diagramas de cada Proceso de Scrum	11
4.7 Clases en Videos	12
4.8 Herramientas Prácticas	12
4.9 Ejemplos Desarrollados	13
4.10 Talleres de Aplicación Guiados	13
4.11 Mapas Mentales	14
4.12 Glosario de Términos	14
4.13 Examen Final	15
5.0 METODOLOGÍA SCRUM DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS (MSDP)	16
6.0 ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN	17
6.1 Certificate of Completion	17
6.2 PDUs	17
6.3 Horas de Capacitación	17

1.0 PRESENTACIÓN DEL CURSO

1.1 Descripción

El Curso Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos está diseñado para proporcionar al participante una comprensión integral y práctica de Scrum como enfoque para la gestión ágil de proyectos. El curso desarrolla los principios, roles, procesos y prácticas de Scrum, tomando como referencia la Guía SBOK™ (Scrum Body of Knowledge), y orientando su aprendizaje hacia la aplicación de estos conocimientos en proyectos y organizaciones.

A lo largo de 14 unidades de estudio, el participante conocerá inicialmente los fundamentos de Ágil y Scrum, sus principios, la organización y los roles de un proyecto Scrum, así como aspectos relacionados con la justificación del negocio, calidad, cambio y riesgo. Posteriormente, estudiará de manera estructurada las fases de Inicio, Planificación y Estimación, Implementación, Revisión y Retrospectiva, y Lanzamiento, comprendiendo los procesos que se desarrollan en cada una de ellas y la forma en que se relacionan durante la gestión de un proyecto Scrum.

El curso combina el desarrollo conceptual con una orientación práctica. Para facilitar el aprendizaje se utilizan materiales interactivos, materiales de lectura, clases en video, diagramas conceptuales de las fases de Scrum, diagramas de los procesos, herramientas y formatos de trabajo, ejemplos completamente desarrollados, talleres de aplicación guiados, mapas mentales y un glosario especializado. De esta manera, el participante no solo conoce los conceptos de Scrum, sino que comprende cómo llevarlos progresivamente a situaciones de aplicación.

Como recurso complementario, el participante tendrá acceso a la Metodología Scrum de Dirección de Proyectos (MSDP), que integra de manera estructurada definiciones, roles y responsabilidades, procedimientos, diagramas, formatos y ejemplos para facilitar la aplicación práctica de Scrum. El curso se desarrolla en modalidad virtual asíncrona, permitiendo al participante organizar su aprendizaje de acuerdo con su disponibilidad y avanzar a su propio ritmo.

1.2 ¿A quién está dirigido este Curso?

El Curso Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos está dirigido a profesionales y miembros de equipos que participan en proyectos o iniciativas desarrolladas en entornos dinámicos, donde se requiere responder al cambio, trabajar colaborativamente y entregar valor de manera progresiva. Resulta especialmente apropiado tanto para quienes desean iniciarse de manera estructurada en Scrum como para profesionales que ya poseen conocimientos de gestión de proyectos y buscan incorporar enfoques ágiles a su práctica profesional.

En particular, está dirigido a:

- Directores, gerentes y jefes de proyecto interesados en incorporar Scrum y enfoques ágiles en la gestión de sus proyectos.

- Project Managers, coordinadores y responsables de proyectos que necesitan comprender cómo gestionar proyectos utilizando los principios, roles, procesos y prácticas de Scrum.
- Product Owners, Scrum Masters y miembros de Equipos Scrum que deseen fortalecer y estructurar sus conocimientos sobre el framework.
- Integrantes de Oficinas de Gestión de Proyectos (PMO) interesados en comprender cómo Scrum puede incorporarse en entornos organizacionales de gestión de proyectos.
- Ingenieros, analistas, consultores y profesionales de diferentes especialidades que participan en proyectos ágiles o en iniciativas que requieren adaptación continua y trabajo colaborativo.
- Miembros de equipos de proyecto que necesitan comprender sus responsabilidades, interacciones y formas de trabajo dentro de un entorno Scrum.
- Profesionales provenientes de enfoques tradicionales de gestión de proyectos que desean comprender las diferencias y complementariedades entre la gestión tradicional y Scrum.
- Profesionales interesados en aplicar Scrum en proyectos, programas, portafolios o entornos organizacionales, incluyendo escenarios que requieren el escalamiento de Scrum.

1.3 Principales Beneficios del Curso

El curso ha sido estructurado para que el participante avance desde los fundamentos de Scrum hasta la comprensión y aplicación de sus principales procesos, combinando conocimientos conceptuales con recursos visuales y herramientas prácticas. Su estructura permite comprender no solamente qué es Scrum, sino también cómo sus principios, roles, procesos y herramientas se articulan para gestionar proyectos de manera ágil y orientada a la entrega de valor.

Entre sus principales beneficios se encuentran:

- Comprensión integral de Scrum. El participante desarrolla una visión estructurada de sus principios, roles, procesos y prácticas, tomando como referencia la Guía SBOK™.
- Aprendizaje progresivo y estructurado. Las 14 unidades permiten avanzar desde los fundamentos de Ágil y Scrum hasta sus fases, procesos y aplicación en proyectos de mayor escala.
- Comprensión completa del ciclo de Scrum. Se estudian las fases de Inicio, Planificación y Estimación, Implementación, Revisión y Retrospectiva, y Lanzamiento, identificando cómo se relacionan sus diferentes procesos.
- Orientación hacia la aplicación práctica. Los conceptos estudiados se complementan con herramientas, formatos y documentos que permiten comprender cómo Scrum puede aplicarse en situaciones concretas.

- Herramientas y formatos de trabajo. El participante dispone de recursos prácticos que pueden utilizarse como referencia y adaptarse posteriormente a las necesidades de sus propios proyectos.
- Ejemplos completamente desarrollados. Las principales herramientas se acompañan de ejemplos que muestran cómo utilizar los formatos y trasladar los conceptos de Scrum a resultados concretos.
- Talleres de Aplicación Guiados. Las actividades estructuradas paso a paso permiten poner en práctica los conocimientos adquiridos utilizando las herramientas, formatos y recursos proporcionados por el curso.
- Recursos visuales para facilitar la comprensión. Los diagramas conceptuales, diagramas de procesos y mapas mentales permiten visualizar las relaciones entre fases, procesos, entradas, actividades y resultados.
- Metodología Scrum de Dirección de Proyectos (MSDP). El participante obtiene una metodología estructurada que integra definiciones, responsabilidades, procedimientos, diagramas, formatos y ejemplos, y que puede utilizar como referencia para sus propios proyectos.
- Comprensión de Scrum más allá de proyectos individuales. El contenido incorpora el escalamiento de Scrum en grandes proyectos y su aplicación a nivel de programas y portafolios.
- Flexibilidad de aprendizaje. La modalidad virtual asíncrona permite estudiar de acuerdo con la disponibilidad del participante y revisar los contenidos y recursos durante el período de acceso al curso.

*Capacitación Virtual y Soluciones de Negocios
para la Gestión de Proyectos*

2.0 OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Desarrollar en el participante los conocimientos y capacidades necesarios para comprender y aplicar Scrum en la gestión ágil de proyectos, utilizando sus principios, roles, procesos, prácticas y herramientas para organizar el trabajo, facilitar la colaboración, responder al cambio y contribuir a la entrega progresiva de valor, tomando como referencia las buenas prácticas de la Guía SBOK™.

2.2 Objetivos Específicos

Al finalizar el curso, el participante estará en capacidad de:

- **Comprender los fundamentos de Ágil y Scrum**, así como la estructura y principales componentes de la Guía SBOK™.
- **Aplicar los principios de Scrum**, incluyendo control del proceso empírico, autoorganización, colaboración, priorización basada en el valor, time-boxing y desarrollo iterativo.
- **Identificar los roles y responsabilidades de Scrum**, comprendiendo las funciones del Product Owner, Scrum Master, Equipo Scrum y demás participantes involucrados.
- **Comprender la importancia de la justificación del negocio y la entrega basada en valor**, así como su evaluación continua durante el proyecto.
- **Aplicar los conceptos de calidad, cambio y riesgo** dentro de un entorno Scrum, reconociendo sus diferencias respecto de enfoques tradicionales de gestión de proyectos.
- **Comprender y aplicar los procesos de la Fase de Inicio**, desde la creación de la visión del proyecto hasta la elaboración del Backlog Priorizado del Producto y la planificación del lanzamiento.
- **Desarrollar los procesos de Planificación y Estimación**, incluyendo historias de usuario, estimaciones, identificación de tareas y elaboración del Sprint Backlog.
- **Comprender la ejecución de los procesos de Implementación**, incluyendo la creación de entregables, Daily Standup y refinamiento del Backlog Priorizado del Producto.
- **Aplicar los procesos de Revisión y Retrospectiva**, comprendiendo la demostración y validación del Sprint y la realización de retrospectivas orientadas a la mejora continua.
- **Comprender los procesos de Lanzamiento**, incluyendo la entrega de resultados y la retrospectiva del proyecto.
- **Utilizar herramientas, formatos, diagramas y ejemplos** para trasladar los conceptos y procesos de Scrum a situaciones de aplicación práctica.
- **Aplicar progresivamente los conocimientos adquiridos mediante Talleres de Aplicación Guiados**, siguiendo actividades y procedimientos estructurados paso a paso.
- **Comprender los principios para escalar Scrum en grandes proyectos** y su aplicación en contextos de programas y portafolios.
- **Utilizar la Metodología Scrum de Dirección de Proyectos (MSDP)** como referencia práctica, adaptando sus procedimientos, diagramas, formatos y ejemplos a las características y necesidades de sus propios proyectos.

3.0 SÍLABO

Los temas por tratar en cada unidad son los siguientes:

UNIDAD	ESTRUCTURA
1. Introducción a Scrum	• Descripción General de Ágil • Información General de la Guía SBOK™ • Información General de Scrum • Framework de la Guía SBOK™
2. Principios de Scrum	• Control del Proceso Empírico • Auto-organización • Colaboración • Priorización basada en el valor • Time-boxing • Desarrollo Iterativo • Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos
3. Organización de Scrum	• Roles de un proyecto Scrum • Product Owner • Scrum Master • Equipo Scrum • Scrum en proyectos, programas y portafolios • Resumen de Responsabilidades • Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos • Teorías populares de recursos humanos y su relevancia para Scrum
4. Justificación del Negocio	• Entrega basada en el valor • Importancia de la justificación del negocio • Técnicas de justificación del negocio • Justificación continua de valor • Confirmación de la realización de beneficios • Resumen de Responsabilidades • Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos
5. Calidad	• Definición de calidad • Criterios de aceptación y Backlog Priorizado del Producto • Gestión de calidad en Scrum • Resumen de Responsabilidades • Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos

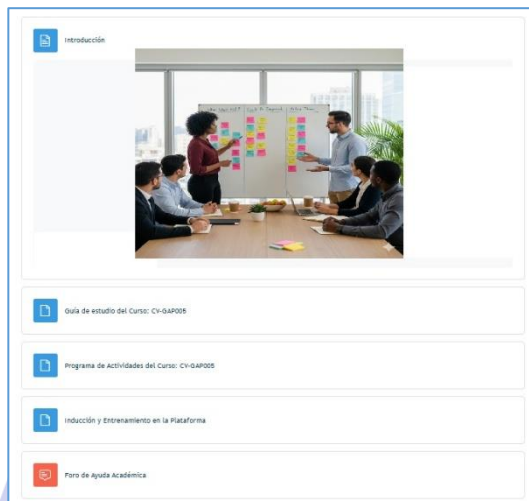
UNIDAD	ESTRUCTURA
6. Cambio	- Definición de cambio - Cambio en Scrum - Integración del cambio - Cambio en programas y portafolios - Resumen de Responsabilidades - Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos
7. Riesgo	- Definición de riesgo - Procedimiento de gestión de riesgos - Minimizar el riesgo mediante el uso de Scrum - Riesgos en programas y portafolios - Resumen de Responsabilidades - Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos
8. Fase de Inicio	- Crear la visión del proyecto - Identificar al Scrum Master y Stakeholders - Formar el Equipo Scrum - Desarrollar Epicas - Crear el Backlog Priorizado del Producto - Realizar la planificación del lanzamiento
9. Fase de Planificación y Estimación	- Crear historias de usuario - Estimar historias de usuario - Comprometer historias de usuario - Identificar tareas - Estimar tareas - Crear el Sprint Backlog
10. Fase de Implementación	- Crear Entregables - Realizar Daily Standup - Refinar el Backlog Priorizado del Producto
11. Fase de Revisión y Retrospectiva	- Demostrar y validar el sprint - Retrospectiva del sprint
12. Fase de Lanzamiento	- Enviar entregables - Retrospectiva del proyecto
13. Escalamiento de Scrum en Grandes Proyectos	- Crear componentes de grandes proyectos - Realizar y coordinar sprints - Preparar el lanzamiento de grandes proyectos

UNIDAD	ESTRUCTURA
	Impacto de los Grandes Proyectos en los Procesos Fundamentales de Scrum
14. Escalamiento de Scrum para la Empresa	- Crear componentes del programa o portafolio - Revisar y actualizar el Scrum Guidance Body - Crear y refinar el backlog del programa o portafolio - Coordinar los componentes del programa o portafolio - Retrospectiva de lanzamientos del programa o portafolio

4.0 CONTENIDOS

4.1 Presentación del Curso

En este bloque encontrará la Guía de Estudio, el Programa de Actividades, Inducción y Entrenamiento en la Plataforma y el Foro de Ayuda Académica.



- Guía de Estudio: Documento donde encontrará los objetivos del curso y cómo se promedia las evaluaciones.
- Programa de Actividades: Documento donde se encuentra los temas a tratar cada semana.
- Inducción y Entrenamiento en la Plataforma: Incluye instructivos que le explicarán el manejo de la plataforma.
- Foro de Ayuda Académica: Medio para hacer consultas académicas al tutor.

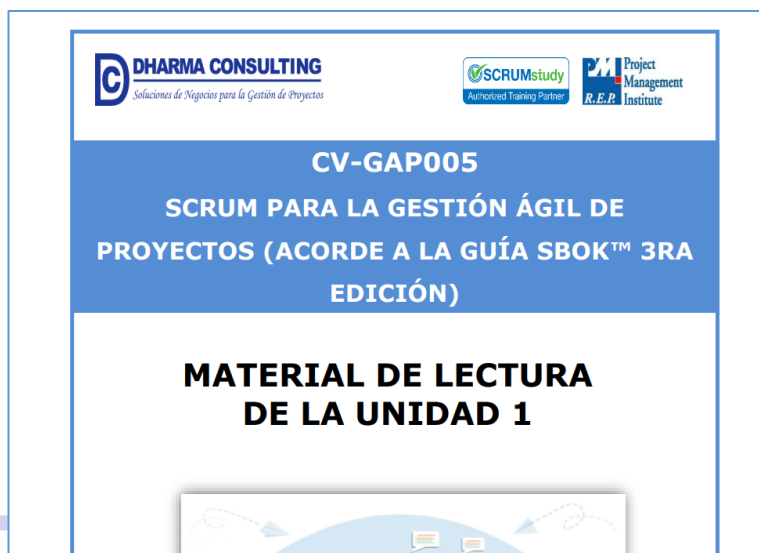
4.2 Unidades de Estudio

El curso cuenta con 14 unidades de estudio, la estructura en cada unidad es la siguiente:



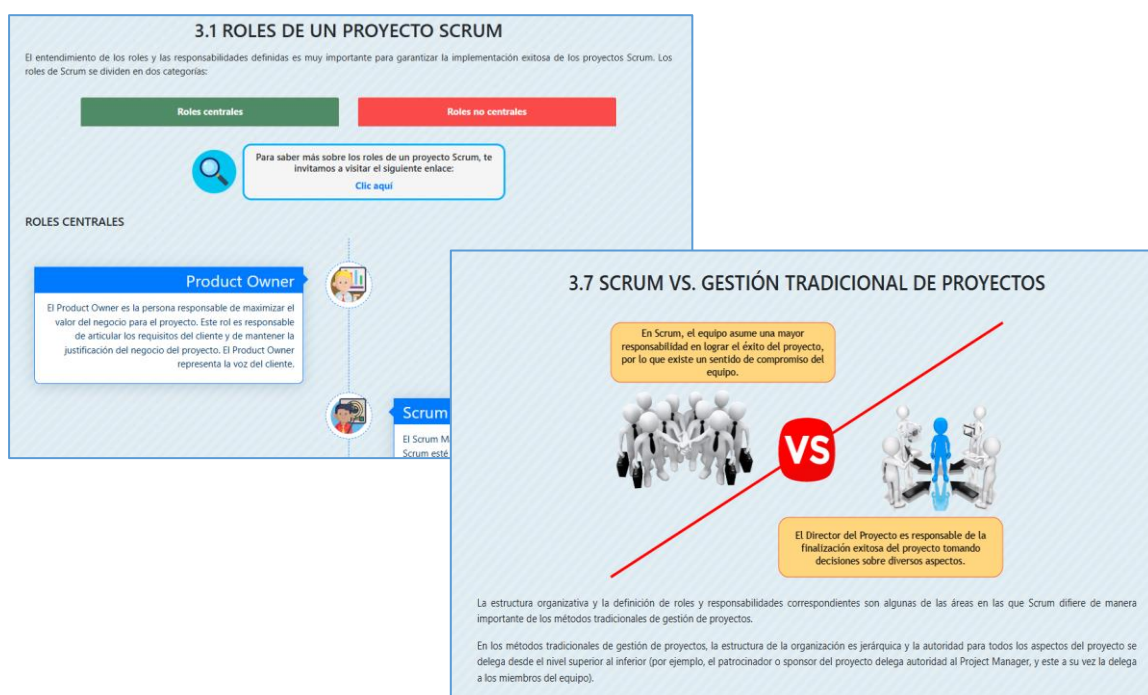
4.3 Material de Lectura

El curso cuenta con materiales de lectura por cada unidad. Estos contienen la información que debe revisarse en caso se desee profundizar la explicación brindada en el material de estudio.



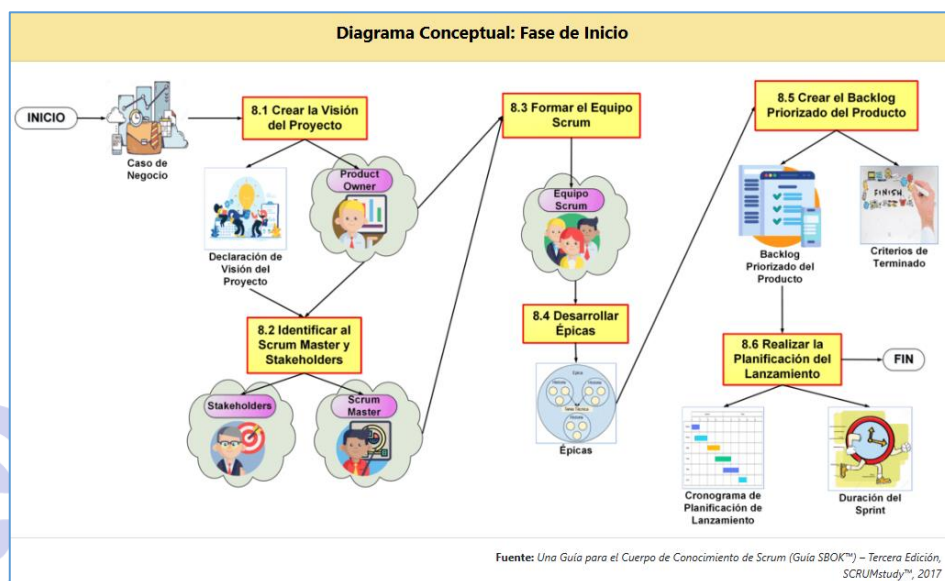
4.4 Material Interactivo de Estudio

El curso cuenta con materiales interactivos de estudio por cada unidad en formato multimedia que incluye la explicación de los temas a tratar en cada unidad, con navegación interactiva, videos complementarios y links a fuentes de información adicional para consolidar el aprendizaje.



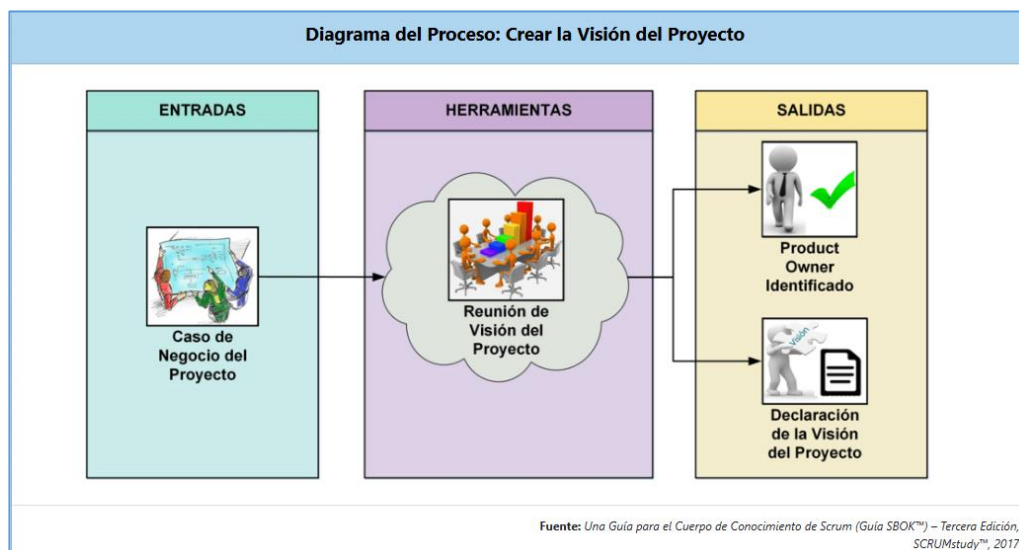
4.5 Diagramas Conceptuales por cada Fase de Scrum

El curso incluye diagramas conceptuales para cada una de las fases de Scrum, que presentan de manera gráfica y estructurada los procesos que las conforman y la relación existente entre ellos. Estos recursos permiten al participante obtener una visión integral de cada fase, comprender la secuencia lógica de los procesos y reconocer cómo sus principales elementos se articulan durante la gestión de un proyecto Scrum.



4.6 Diagramas de cada Proceso de Scrum

El curso incluye diagramas de flujo que representan gráficamente las entradas, actividades y salidas de los principales procesos de scrum. Estos recursos permiten comprender con rapidez cómo se desarrolla cada proceso, qué información requiere y cuáles son los documentos o resultados que genera.



4.7 Clases en Videos

Se incluyen clases en videos explicativos para que los participantes puedan profundizar en los temas, e incrementar la eficiencia del aprendizaje y la calidad de la experiencia durante su capacitación.



4.8 Herramientas Prácticas

A lo largo del curso, el participante dispondrá de herramientas prácticas diseñadas para facilitar la aplicación de Scrum en proyectos reales. Estos recursos incluyen formatos y documentos de trabajo que permiten desarrollar actividades propias de las diferentes fases y procesos de Scrum, convirtiendo los conceptos estudiados en instrumentos concretos que podrán servir como referencia y adaptarse posteriormente a las necesidades de sus propios proyectos.

DHARMA CONSULTING
Soluciones de Negocios para la Gestión de Proyectos

SCRUMstudy
Authorized Training Partner

Project Management Institute
R.E.P.

CV-GAP005 - Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos (Acorde a la Guía SBOK™ 3ra Edición)
Unidad 11: Entregable.v1

ACTIVIDAD 11

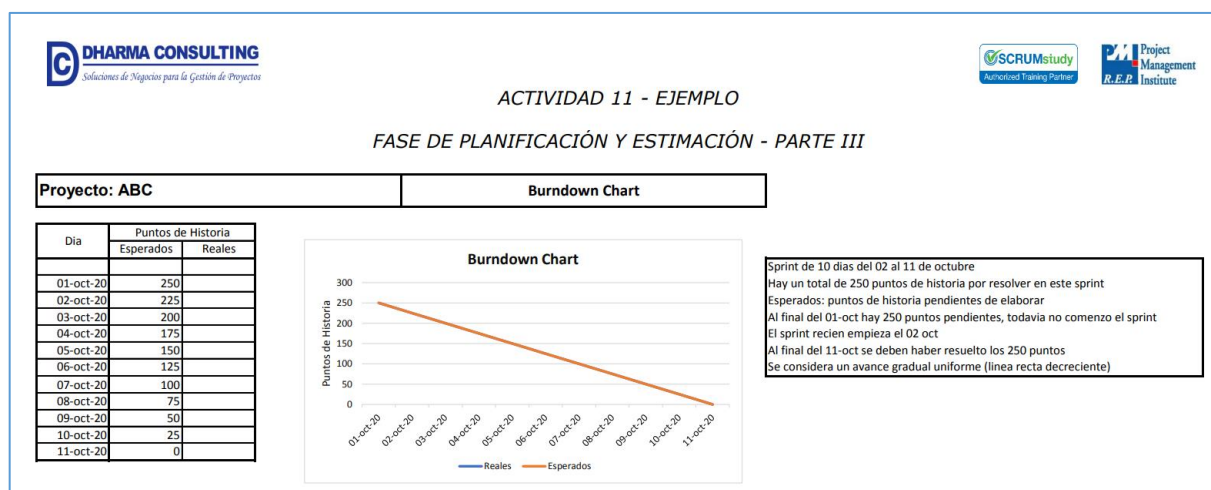
FASE DE PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN - PARTE III

1. Elaborar el Sprint Backlog/Tablero Scrum (inicial).

Sprint Backlog/Tablero Scrum (inicial)		
Pendiente	En Proceso	Terminado
Tarea 1.1		
Tarea 1.2		
Tarea 2.1		
Tarea 2.1		
Tarea 2.1		
Tarea 3.1		
Tarea 3.2		
Tarea 4.1		
Tarea 4.2		
Tarea 4.3		
Tarea 4.4		

4.9 Ejemplos Desarrollados

Las principales herramientas y formatos utilizados en el curso se complementan con ejemplos completamente desarrollados, que muestran de manera práctica cómo deben ser utilizados. Cada ejemplo permite comprender el propósito de los diferentes campos, la información que debe incorporarse y la forma en que los conceptos de Scrum se traducen en documentos y resultados concretos, facilitando su posterior aplicación en proyectos reales.



Capacitación Virtual y Soluciones de Negocios

4.10 Talleres de Aplicación Guiados

Los Talleres de Aplicación Guiados permiten al participante llevar progresivamente los conocimientos adquiridos a la práctica mediante actividades estructuradas paso a paso. En cada taller se indican los objetivos, las tareas que deben realizarse, las herramientas y formatos que deben utilizarse y los recursos de apoyo disponibles, facilitando que el participante aplique los procesos de Scrum y desarrolle una experiencia práctica de gestión de proyectos ágiles.

Herramientas de la Unidad
"Fase de Planificación y Estimación - Parte III"

1. Objetivo de la Herramienta

Entender y practicar la planificación del sprint.

2. Tareas preliminares para el uso de la Herramienta

- Descargar el Formato de Fase de Planificación y Estimación - Parte III: Formato_Herramienta_U11.docx
- Descargar y revisar el ejemplo de Burndown Chart: Ejemplo_Herramienta_U11.pdf
- Revisar el video de elaboración de Burndown Chart.
- Descargar la plantilla de Burndown Chart: Plantilla_Herramienta_U11.xlsx
- Descargar y revisar el documento Emisión de Curva S: Informacion_Herramienta_U11.pdf
- Revisar el video de generación de Curva S.

3. Instrucciones de uso de la Herramienta

- Elaborar el Sprint Backlog/Tablero Scrum (inicial).
- Elaborar el Burndown Chart (inicial).
- Generar la Curva S del Sprint.

5.0 METODOLOGÍA SCRUM DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS (MSDP)

Como parte del curso, el participante tendrá acceso a la Metodología Scrum de Dirección de Proyectos (MSDP), desarrollada tomando como referencia las buenas prácticas de la Guía SBOK™. Esta metodología integra de manera estructurada definiciones, roles y responsabilidades, procedimientos, diagramas, formatos y ejemplos que facilitan la aplicación práctica de Scrum, proporcionando una guía de trabajo que el participante podrá utilizar y adaptar en la gestión de sus propios proyectos.



El detalle de la MSDP se puede revisar en el Documento Informativo correspondiente, que está disponible para descarga en:

https://dharmavirtual.com/pluginfile.php/4335/mod_resource/content/3/MSDP_Documento_Informativo_v4.pdf



6.0 ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN

6.1 Certificate of Completion

Se entregará un Certificate of Completion para los participantes que obtengan un promedio mínimo de 11 en el curso y Certificate of Participation para el resto de los participantes. Los certificados serán enviados en formato digital a cada participante según el siguiente formato y estilo:



6.2 PDUs

Para el participante que tenga alguna certificación del PMI, la aprobación de este curso le acreditará 21 PDUs, con la siguiente distribución:

- 5 PDUs en Ways of Working
- 8 PDUs en Power Skills
- 8 PDUs en Business

6.3 Horas de Capacitación

Para los participantes que no cuenten con certificaciones del PMI®, la aprobación del curso será válida para la acumulación de 21 horas de capacitación en Dirección de Proyectos, las cuales podrán ser utilizadas como requisito formativo para postular a exámenes de certificación en esta disciplina.