

FICHA CURSO SCRUM PRODUCT OWNER

DESTINATARIOS

Profesionales desarrolladores de nuevos productos, I+D+i, o profesionales que el resultado de su proyecto sea un documento. En general profesionales que trabajando por proyectos, tienen un ciclo de vida corto y el coste del cambio es bajo.

Profesionales del sector IT, y en particular aquellos con intereses en el entorno de desarrollo del software (Jefes de Proyecto, Analistas, Programadores, Testers, etc.).

REQUISITOS

Experiencia en dirección de proyectos

CONTENIDO

Tema 0: Repaso de Scrum

- Alternativas a Scrum
- Agilidad
- Roles de Scrum
- Actividades
- Artefactos

Tema 1: El día a día del Product Owner

- Responsabilidades del Product Owner y de los miembros de un equipo ágil
- El equilibrio de los roles
- ¿Cuántos Product Owner puede tener un equipo?
- Claves para implantar el rol de Product Owner (1/2)
- Claves para implantar el rol de Product Owner (2/2)
- ¿Quién es el jefe de proyecto en un proyecto ágil?
- El Product Owner del lado oscuro y otros anti-patrones

Tema 2: Agile Inception

- El camino hasta el Product Backlog
- El Inception
- Inception en contextos ágiles
- Preguntas del Agile Inception

Tema 3: El Product Backlog y las Historias de Usuario

- Historias de Usuario
- Qué información contiene una historia de usuario
- La historia de usuario no es un requisito. Evolución del concepto
- ¿Por qué las historias de usuario deben ser lo más pequeñas posible?
- Estrategias para descomponer y hacer pequeñas historias de usuario
- Creando buenas historias de usuario: INVEST
- El valor y la priorización del Product Backlog

Tema 4: Complementando las Historias de Usuario

- Las historias de usuario, solas, pueden no ser suficientes
- DoD (Definition of Done)
- Mockups, complementando gráficamente la historia de usuario
- Definición de Listo (Definition of Ready)
- Pruebas de Aceptación, BDD y Gherkin
- ¿Cuándo se crean las Historias? El Dual Track

Tema 5: Hacia un Roadmap ágil

- Epics
- Temas
- MVP
- Mapas de historias de usuario
- Nunca empieces un desarrollo ágil sin un mapa de historias
- Relación entre el nivel de detalle y el alcance temporal

DURACIÓN/CALENDARIO

Duración: **14 horas (3 jornadas)**

	SEMANA										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Product Owner											