



centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

POSGRADO EN DIRECCIÓN DE PROYECTOS

GUÍA DOCENTE
VISIÓN ÁGIL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS
2019-20

DATOS GENERALES

ASIGNATURA:	Visión ágil en la gestión de proyectos
CÓDIGO:	PDP-VAGP
CRÉDITOS (ECTS):	4
PROFESORES	Oscar Santos
FECHA ÚLTIMA REVISIÓN:	15/10/2019

DESCRIPCIÓN GENERAL

Se entiende como desarrollo ágil a un nuevo paradigma basado en procesos que intentan evitar los inconvenientes de las metodologías tradicionales, enfocándose a la gente y a los resultados.

Esta asignatura explica los conceptos del mundo ágil, centrándose en la metodología SCRUM, que es la más divulgada en estos momentos.

OBJETIVOS GENERALES

- Comprender los conceptos fundamentales de las metodologías ágiles
- Identificar las ceremonias SCRUM
- Comprender los conceptos de *backlog* de producto y de *road map*
- Saber definir un nuevo producto de forma ágil
- Recopilar historias de usuario
- Priorizar las historias de usuario con criterios de valor
- Valorar las historias de usuario
- Dividir el proyecto en *sprints*
- Realizar un seguimiento del producto a través de propuestas ágiles
- Hacer recopilaciones de lecciones aprendidas a través de retrospectivas

CONTENIDOS DEL CURSO

TEMA 1: Introducción a las metodologías ágiles

Contenido

- Introducción a las metodologías ágiles
- Nuevos tipos de proyecto, nuevos retos

- Manifiesto Agile. Principios asociados. Declaración de Interdependencia
- Métodos Ágiles. Aproximación Ágil vs tradicional
- Ciclo de vida Ágil. Iteración
- Productividad y costes
- Leyendas ágiles

TEMA 2: Visión general de SCRUM

Contenido

- ¿En qué consiste? Principios
- Participantes
- La planificación SCRUM
- Descomposición del alcance
- Predictibilidad SCRUM
- Otros métodos relacionados

TEMA 3: Dinámica del equipo SCRUM

Contenido

- Roles básicos: Product Owner, ScrumMaster, Team (Developer, tester, ..)
- Otros roles: Coach, Patrocinador, Dirección, ...

TEMA 4: Definiendo el producto

Contenido

- Definir la visión. Técnicas
- Crear personas
- Temas de producto. Funcionalidad e historias
- Roadmap del producto
- Granularidad en las historias de usuario. Características. (INVEST).
- Mapas de historias.
- Épicas e historias compuestas
- Backlog del producto

TEMA 5: Estimación y priorización

Contenido

- Cómo priorizar: Métodos
- Secuencias y dependencias
- Dimensionamiento de las historias
- Planning poker®

TEMA 6: Planificar releases

Contenido

- Definición de “Done”
- Velocidad del equipo. Métricas.
- Release planning
- Longitud de las iteraciones
- Criterios y test de aceptación
- Sprint 0
- Trazabilidad

TEMA 7: Realizar las iteraciones (Sprints)

Contenido

- Planificar la iteración
- Capacidad del equipo. Mapa de capacidad
- Descomposición
- Asignación de tareas
- Día a día del sprint. Reunión diaria
- La comunicación dentro del sprint. Task board
- Cierre de la iteración. Métricas y demos.

TEMA 8: Seguimiento y comunicación

Contenido

- Herramientas para equipos distribuidos
- Burn-down Charts

TEMA 9: Cierres Scrum

Contenido

- Las “retrospectivas” como herramienta de mejora
- Herramientas para anotar las lecciones aprendidas

EVALUACIÓN

Se evaluará la asignatura a través de los trabajos realizados en clase y los que serán encargados por el profesor y elaborados por los alumnos fuera de la misma.

Las fechas de entrega de los trabajos estará indicada en el campus del postgrado.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Agile Estimating and Planning	Mike Cohn	978-0-131-47941-8
-------------------------------	-----------	-------------------

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Succeeding with Agile	Mike Cohn	978-0-321-57936-2
-----------------------	-----------	-------------------

Agile Retrospectives	Esther Derby and Diana Larsen	0-9776166-4-9
----------------------	----------------------------------	---------------

WEBGRAFÍA / BLOGS

www.scrumalliance.org

www.agilealliance.org