

Scrum Product Owner Professional Certificate - SPOPC

Código: SPOPC-001

Propuesta de Valor: CERTIPROF

Duración: 20 Horas



Scrum es el marco de desarrollo ágil de proyectos más usado a nivel mundial para toda industria, caracterizado por adoptar una estrategia de construcción incremental del producto o servicio, en lugar de una planificación y ejecución total. Al implementar las prácticas de Scrum en las organizaciones se ha evidenciado un incremento notable en la productividad el tiempo de entrega y la competitividad.

La certificación como Scrum Product Owner Professional Certificate (SPOPC) está diseñada para evaluar conocimientos a nivel del rol como Product Owner y cómo este representa al cliente dentro de un proyecto y también responde por especificaciones del producto o servicio.

El entrenamiento para esta certificación constará de dinámicas, exposiciones de temas con uso de diapositivas y ejemplos de experiencia del facilitador.

AUDIENCIA

- Directores, gerentes, supervisores, profesionales que quieran diferenciarse en un mercado en pleno desarrollo, y tienen necesidades que solo la agilidad empresarial puede satisfacer.

PRE REQUISITOS

- No existen requisitos previos formales para esta certificación.

OBJETIVOS

- Analizar, comprender y apropiar las prácticas de Scrum y el Rol de Product Owner.
- Apropiar conceptos de gestión y desarrollo de producto o servicio.
- Practicar las herramientas que tiene el Product Owner a disposición para representar el cliente dentro de un proyecto.?

CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso lo prepara para el examen que lo certifica como: **Scrum Product Owner Professional Certificate - SPOPC™**.
- Tipo de Certificación: Fundamentos.
- Código de certificación: **SPOPC®**.

- Detalles del Examen: Formato: Pregunta de opción múltiple. Preguntas: 40. Puntuación de aprobación: 32/40 o 80%. Idioma: Inglés / Español / Portugués / Alemán. Duración: 60 minutos máximo. Entrega: Este examen está disponible en línea. Supervisado: Quedará a criterio del Socio.



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. TIPOS DE PROYECTOS
- 1.2. MANIFIESTO ÁGIL
- 1.3. ASPECTOS O PILARES DEL MANIFIESTO
- 1.4. PRINCIPIOS DETRAS DEL MANIFIESTO ÁGIL
- 1.5. DECLARACIÓN DE INTERDEPENDENCIA
- 1.6. LOS 6 VALORES DECLARACIÓN DE INTERDEPENDENCIA
- 1.7. ¿QUÉ ES AGILIDAD?
- 1.8. ¿CÓMO DEBEMOS VER A LA AGILIDAD?
- 1.9. ¿POR QUÉ METODOLOGÍAS ÁGILES?
- 1.10. GESTIÓN DE PROYECTOS TRADICIONAL
- 1.11. ¿QUÉ ES SCRUM?
- 1.12. USOS DE SCRUM
- 1.13. TEORÍA DE SCRUM
- 1.14. ITERATIVO
- 1.15. TRES PILARES DE SCRUM
- 1.16. TRANSPARENCIA
- 1.17. INSPECCIÓN
- 1.18. ADAPTACIÓN
- 1.19. LOS VALORES DE SCRUM
- 1.20. LA ESENCIA DE SCRUM

2. ROLES

- 2.1. SCRUM TEAM
- 2.2. SCRUM MASTER
- 2.3. RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MASTER CON EL PRODUCT OWNER
- 2.4. RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MASTER CON LA ORGANIZACIÓN
- 2.5. RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MASTER CON EL DEVELOPMENT TEAM
- 2.6. DEVELOPMENT TEAM
- 2.7. RESPONSABILIDADES DEL DEVELOPMENT TEAM
- 2.8. CARACTERÍSTICAS DEVELOPMENT TEAM
- 2.9. STAKEHOLDERS
- 2.10. STAKEHOLDERS SE DIVIDEN EN
- 2.11. PRODUCT OWNER
- 2.12. RESPONSABILIDADES DEL PRODUCT OWNER
- 2.13. CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCT OWNER
- 2.14. ROL DEL PRODUCT OWNER

3. PRINCIPALES CONCEPTOS

- 3.1. CONCEPTOS BÁSICOS
- 3.2. PRODUCTO
- 3.3. GESTIÓN DE PRODUCTOS ÁGILES
- 3.4. ARTEFACTOS
- 3.5. PRODUCT BACKLOG
- 3.6. UN PRODUCT BACKLOG DEBERIA SER DEEP
- 3.7. ¿ORDENANDO O DANDO PRIORIDAD?
- 3.8. REFINAMIENTO DEL PRODUCT BACKLOG
- 3.9. REFINAMIENTO PROGRESIVO
- 3.10. PRODUCT BACKLOG ITEM (PBI)
- 3.11. SPRINT BACKLOG
- 3.12. PRIORIZACIÓN
- 3.13. SEGUIMIENTO
- 3.14. CONTROL DE PROCESO EMPIRICO
- 3.15. INCREMENT

4. CONCEPTOS CLAVES EN SCRUM

- 4.1. NIVEL DE DETALLE
- 4.2. ¿CÓMO ESTA CONFORMADA UNA USER STORY?
- 4.3. ESTRUCTURA DE USER STORY
- 4.4. TASK
- 4.5. ¿CÓMO ESTA CONFORMADA UNA TASK?
- 4.6. REQUERIMIENTOS
- 4.7. DEFINICIÓN DE DONE
- 4.8. TIME-BOXING
- 4.9. ¿DÓNDE SE UTILIZAN LOS TIME-BOXING?
- 4.10. SPRINT
- 4.11. CANCELACIÓN DE UN SPRINTT
- 4.12. REUNIONES O CEREMONIAS DE SCRUM
- 4.13. REUNIÓN DIARIA (DAILY SPRINT)
- 4.14. DAILY STANDUP MEETING
- 4.15. ¿QUÉ PUEDE SER TERMINADO?
- 4.16. SPRINT GOAL

BENEFICIOS

- Complementar su crecimiento personal y profesional y seguir siendo relevante en el mercado en constante cambio.