



Scrum Master

<i>Título</i>	Scrum Master
<i>Materia</i>	Scrum Master para Certificación
<i>Autor</i>	Edgar Herrera Casas
<i>Curso</i>	Scrum Master
<i>Duración</i>	En línea, no en vivo.
<i>Información general</i>	El presente curso, es para que tú, querido alumno, tengas los conocimientos necesarios para que te puedas certificar en Scrum Master. Cabe mencionar que para lograr la certificación de Scrum Master, es necesario estudiar los temas que aquí se exponen, en el SBOK y realizar l examen de certificación el cual es en línea y vigilado, este consta de 100 preguntas en el lapso de 2 horas.
<i>Objetivo</i>	Que el alumno comprenda los elementos de Scrum Master para que se certifique.
<i>Materiales</i>	SBOK Tercera Edición 2017 en español.

Temario

1. Ágil
 - 1.1. SBOK
 - 1.2. Historia de Scrum
 - 1.3. Información general de Scrum
 - 1.4. Ventajas del uso de Scrum
 2. Principios
 - 2.1. Control de Proceso Empírico
 - 2.2. Autoorganización
 - 2.3. Colaboración
 - 2.4. Priorización basada en el valor
 - 2.5. Time-boxing
 - 2.6. Desarrollo iterativo
 3. Aspectos
 - 3.1. Organización
 - 3.2. Justificación del Negocio
 - 3.3. Calidad
 - 3.4. Cambio
 - 3.5. Riesgo
 4. Proceso
 - 4.1. Fase Inicio
 - 4.1.1. Crear la visión del proyecto
 - 4.1.2. Identificar Scrum Master y Stakeholders
 - 4.1.3. Formar equipo Scrum
 - 4.1.4. Desarrollar épicas
 - 4.1.5. Crear backlog priorizado del producto
 - 4.1.6. Realizar la planificación del lanzamiento
 - 4.2. Fase Planificación y Estimación
 - 4.2.1. Fase Planificación y Estimación
 - 4.2.2. Crear historias de usuario
 - 4.2.3. Estimar historias de usuario
 - 4.2.4. Comprometer historias de usuario
 - 4.2.5. Identificar tareas
 - 4.2.6. Estimar tareas
 - 4.2.7. Crear sprint backlog
 - 4.3. Fase Implementación
 - 4.3.1. Crear entregables
-

-
- 4.3.2. Realizar Daily Standup
 - 4.3.3. Refinar el backlog priorizado del producto
 - 4.4. Fase Revisión y Retrospectiva
 - 4.4.1. Demostrar y validar el sprint
 - 4.4.2. Retrospectiva del sprint
 - 4.5. Fase Implementación
 - 4.5.1. Envío de entregables
 - 4.5.2. Retrospectiva del proyecto
 - 4.6. Escalamiento y Conclusión
 - 4.6.1. Escalamiento
 - 4.6.2. Proyectos
 - 4.6.3. Programas
 - 4.6.4. Portafolios
 - 4.6.5. Escalamiento a grandes proyectos
 - 4.6.6. Scrum para la empresa
 - 4.6.7. Product Owner
 - 4.6.8. Scrum Master
 - 4.6.9. Equipo Scrum
 - 4.6.10. Scrum vs Gestión tradicional
 - 4.6.11. Transición a Scrum
 - 4.6.12. Apoyo ejecutivo

Rasgos Globales Importantes

- Ningún Rol tiene autoridad sobre otro
- Responsabilidad compartida
- Equipo auto-organizado
- Entrega de valor en el primer ciclo
- Cliente involucrado a lo largo de todo el proyecto
- Equipo interfuncional
- Scrum Master Servicial
- Product Owner Aseguramiento de entrega de valor al cliente
- Transparencia