

# Formación en Metodologías Agile - Lean

Edición 2019

<b>Formación Homologada</b>	<b>3</b>
SCRUMstudy - Agile Expert .....	3
SCRUMstudy - Agile Testing .....	4
SCRUMstudy - Kanban Methodologist .....	5
SCRUMstudy - Kanban Leader .....	5
SCRUMstudy - Professional in Serious LeAP .....	7
SCRUMstudy - Scrum Master .....	8
SCRUMstudy - Scrum Product Owner .....	9
SCRUMstudy - Serious Games - Arquitecto en Colaboración .....	10
SCRUMstudy - Innovation Games Fundamentos .....	11
SCRUMstudy - Innovation Games Avanzado .....	12
<b>Cursos .....</b>	<b>13</b>
AGILE Fundamentals .....	13
AGILE Advanced .....	13
AGILE Product Owners .....	14
LEAN, Gestión Ágil de Equipos .....	14

## Formación Homologada

### SCRUMstudy - Agile Expert

#### Objetivos del curso:

La formación certificada Agile Experto de 3 días tiene como objetivo proporcionar un conocimiento amplio y la comprensión de los valores, los métodos y las complejidades de Agile. Todos los entrenamientos son ofrecidos por SCRUMstudy homologado y autorizado Training Partners (ATPs). Las tasas del curso incluyen el coste del examen de certificación. A los participantes se les entregará el certificado Agile Expert Certified de SCRUMstudy a la finalización satisfactoria del examen.

**Dirigido a:** profesionales de la gestión que estén trabajando con Agile en su organización, incluyendo jefes de proyecto, jefes de producto, jefes de equipo, patrocinadores de proyectos, programadores, analista de negocio, cualquier medio o alto directivo. Así como cualquier profesional que pretenda trabajar con Agile puede asistir al curso para ganar experiencia.

**Duración:** 3 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica en Agile-Lean.

**Certificación:** Válida por 2 años.

#### TEMARIO DEL CURSO:

<p><b>CAPÍTULO 1 - AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a Agile.</li> <li>• Porqué usar Agile.</li> <li>• Gestión adaptiva de proyectos.</li> <li>• El Manifiesto Agile.</li> <li>• Principios del Manifiesto Agile.</li> <li>• Declaración de Interdependencia.</li> <li>• Qué ha cambiado.</li> <li>• Diferencia entre Agile y Waterfall.</li> </ul>	<p><b>CAPÍTULO 6 - SCRUM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a Scrum.</li> <li>• Historia de Scrum.</li> <li>• Porqué usar Scrum.</li> <li>• Escalabilidad de Scrum.</li> <li>• Principios de Scrum.</li> <li>• Aspectos de Scrum.</li> <li>• Procesos de Scrum.</li> <li>• Scrum y Kanban.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 2 DOMINIO DE LAS PRÁCTICAS AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregas dirigidas por valor.</li> <li>• Planificación adaptativa.</li> <li>• Prácticas de equipo.</li> <li>• Herramientas y artefactos Agile.</li> <li>• Modelos de decisión participativa.</li> <li>• Participación de los Stakeholders.</li> <li>• Mejora Continua.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 7 PROGRAMACIÓN EXTREMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores centrales.</li> <li>• Roles y Prácticas.</li> <li>• Entrega XP.</li> <li>• Artefactos XP.</li> <li>• Adoptando XP.</li> <li>• Eventos XP.</li> <li>• Iteración.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 3 - DESARROLLO DE SOFTWARE CON LEAN Y KANBAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción.</li> <li>• Valores centrales.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 8 TEST DRIVEN DEVELOPMENT DSDM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores centrales.</li> <li>• Roles y Prácticas.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 4 - ENTENDIENDO EL DESARROLLO DE SOFTWARE LEAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción.</li> <li>• Valores centrales.</li> <li>• Prácticas de desarrollo de software Lean.</li> <li>• Desarrollo iterativo.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 9 CRYSTAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores centrales.</li> <li>• Roles y Prácticas.</li> <li>• El Proceso.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 5 ENTENDIENDO KANBAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanban en el desarrollo de software.</li> <li>• Valores Kanban.</li> <li>• Prácticas Kanban.</li> <li>• Definición de Lean Kanban.</li> <li>• Implementando Lean Kanban.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 10 FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores centrales.</li> <li>• Roles y Prácticas.</li> <li>• El Proceso.</li> </ul>
	<p><b>CAPITULO 11 - COMPARACIÓN DE HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE MÉTODOS AGILE</b></p>

## SCRUMstudy - Agile Testing

CP-BAT significa Certified Professional – Basic Agile Testing. La certificación preparada y auspiciada por Agile Testing Alliance y la Universidad Tecnológica de Malasia (UTM). CP-BAT es el primer paso en la hoja de ruta Agile Testing. Los profesionales certificados CP-BAT están capacitados para el siguiente nivel de certificación denominado CP-MAT. El conocimiento, la experiencia y la certificación están conscientemente diseñados para centrarse en las pruebas de agilidad para todos los roles de Agile.

CP-BAT es el primer paso para integrar los mundos de Agile y de pruebas. Aprende los fundamentos Agile junto con los fundamentos de prueba e inmersión a fondo en conceptos de pruebas Agile y mentalidad con CP-BAT. Muestra tu conocimiento de las pruebas Agile a través de CP-BAT. Prepárate para seguir tu trayectoria en pruebas Agile a través de este curso básico de certificación en pruebas Agile. CP-BAT también te introducirá tanto en Proyectos Agile como en proyectos de pruebas de modelos de desarrollo no Agile.

**Dirigido a:** Líderes técnicos, profesionales de la calidad, desarrolladores software y tester interesados en mejorar la calidad de su trabajo con métodos Agile.

**Duración:** 2 días.

### TEMARIO DEL CURSO:

<p><b>CAPÍTULO 1 FUNDAMENTOS ÁGILES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Categorías de los procesos.</li> <li>• Comprender los diferentes tipos de proyectos, cómo identificarlos y qué tipo de estrategia de respuesta/gestión se debe utilizar en cada uno de esos proyectos usando la Matriz de Stacey.</li> <li>• Conocer las diferencias entre el proceso definido y empírico, iterativo e incremental de proceso y donde éstos pueden ser aplicados.</li> </ul>	<p><b>CAPÍTULO 7 - TÉCNICAS DE DISEÑO PRÁCTICO DE PRUEBAS</b></p>
<p><b>CAPITULO 2 HISTORIA, MANIFIESTO Y PRINCIPIOS AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quién, cuándo y por qué se redactó el Manifiesto Agile.</li> <li>• Entender lo que es y no es Agile.</li> </ul>	<p><b>CAPÍTULO 8 - ENTENDER EL CONCEPTO DE SHIFT LEFT Y SU APLICACIÓN EN PROYECTOS AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender los requisitos Agile en formato de historia de usuario.</li> <li>• Ejercicio de revisión de historias de usuario.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 3 APRENDER DIVERSOS MODELOS AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lean, Kanban, XP y Scrum.</li> <li>• Introducción al marco Scrum.</li> <li>• Entender lo que es una historia.</li> <li>• Entender lo que es backlog (producto y Sprint).</li> <li>• Entender qué es Scrum Meeting / Daily Standup.</li> <li>• Comprender la importancia de las retrospectivas.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 9 - TÉCNICA PRÁCTICA DE DISEÑO DINÁMICO DE PRUEBAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender cómo aplicar de manera práctica la Partición.</li> <li>• Equivalente y técnicas de contorno para múltiples variables.</li> <li>• Ejercicio en el uso práctico de la EP y la técnica BV.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 4 EJERCICIO / JUEGO DE SCRUM / AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumergirse en el pensamiento Agile.</li> <li>• Experiencia agilidad.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 10 AGILE TESTING BÁSICO</b></p>
<p><b>CAPITULO 5 - ENTENDER CÓMO LAS PRUEBAS SERÍAN DIFERENTES EN UN MODELO AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es Agile Testing.</li> <li>• Retos.</li> <li>• La discusión sobre la forma de resolver los problemas presentados por los modelos Agile utilizando la estructura de Scrum de manera práctica.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 11 - PLANIFICACIÓN DE PRUEBA E INFORMES DE PRUEBA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzar a utilizar la planificación de proyectos Agile y herramientas tales como Juntas de Tareas de Informes, gráficos Burn-down de las características probadas, Cobertura de Automatización y Defectos de Densidad para recoger el progreso de la prueba.</li> </ul>
<p><b>CAPÍTULO 6 FUNDAMENTOS DE TESTING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos de prueba.</li> <li>• Proceso de prueba.</li> <li>• Tipos y niveles de prueba.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 12 EJECUCIÓN DE LA PRUEBA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender lo que es la prueba exploratoria.</li> <li>• Aprender y experimentar lo que se necesita para convertir los planes y estrategias de prueba a la ejecución real.</li> <li>• Aprender estrategia creativa para la superación de las pruebas.</li> </ul>
	<p><b>CAPÍTULO 13 PROBAR PRIMERO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la necesidad de la automatización de las pruebas y su relevancia en un proyecto Agile.</li> <li>• Introducción al desarrollo basado en pruebas (TDD).</li> </ul>
	<p><b>CAPITULO 14 CASO PRÁCTICO SOBRE PRUEBAS AGILE</b></p>

## SCRUMstudy - Kanban Methodologist

Kanban es un método Lean-Agile también referenciado como una metodología ágil de segunda generación. Se adapta muy rápidamente a su organización y proyecto permitiendo que su equipo opere a un nivel muy alto de eficacia debido a su enfoque evolutivo para gestionar el cambio en la organización.

Se ha demostrado que la madurez se acelera a través de la alta visualización, del control sobre la cantidad de trabajo que se realiza, del reconocimiento y manejo eficaz de la diversidad de actividades en el proyecto y del análisis de la causa raíz a través de la cuantificación.

Este curso en Certificación de Kanban Methodologist es muy práctico y se asemeja más a un taller, poniendo en práctica también el nivel adecuado de fundamento teórico.

**Dirigido a:** Los responsables de la toma de decisiones, desde ejecutivos a los líderes técnicos y personal técnico

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica de Lean – Agile.

**Certificación:** Válida por 2 años.

### TEMARIO DEL CURSO:

#### Contenidos:

- Fundamentos.
  - Pensamiento en Sistemas y Lean.
  - TOC.
  - DBR y Kanban.
- VSMS.
- Extrapolando Kanban.
- The método Method.
- Visualizando el flujo de trabajo.
  - Limitando el trabajo en proceso.
  - Mejorar utilizando modelos.
  - Midiendo y gestionando el flujo.
  - Estableciendo flujos de retroalimentación.
  - Definiendo políticas explícitas de proceso.
- Clases de servicio e ítems de tipos de trabajo.
- Gestionando el proyecto con Kanban.
- Costos de retraso.
- Cadencia.
- Tableros de configuración.
- Cuellos de botella y disponibilidad no inmediata.
- El porqué de Kanban.
- Kanban en acción.

## SCRUMstudy - Kanban Leader

**Objetivos del curso:** Este curso es para Kanban Methodologists que quieren ser líderes en la mejora de la organización y el proceso de Kanban. La atención se centra en una comprensión más profunda de Kanban, las interacciones con el resto de la organización, clientes y una mejora del aspecto humano.

**Dirigido a:** Los responsables de la toma de decisiones, desde ejecutivos a los líderes técnicos y personal técnico.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** estar certificado en Kanban Methodologist o equivalente.

**Certificación:** Válida por 2 años.

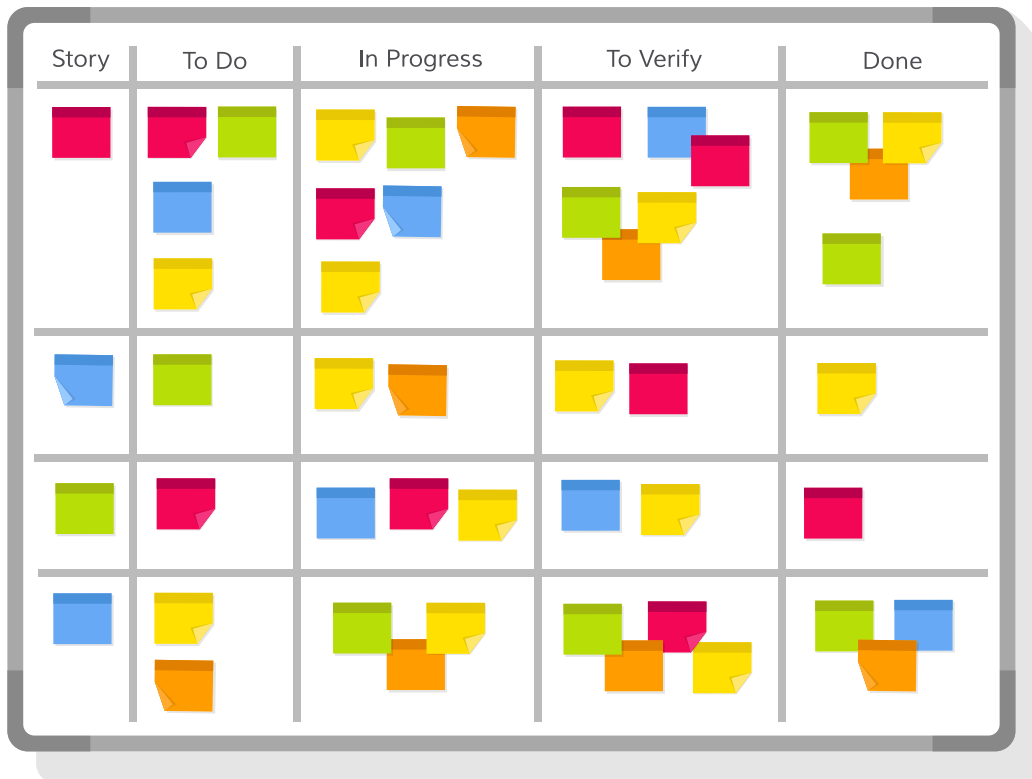


# SCRUMstudy - Kanban Leader (continuación)

## TEMARIO DEL CURSO:

### Contenidos:

- Profundizando en el método Kanban.
  - Principios y prácticas.
  - Aspectos.
- Profundizando en el pensamiento sistémico.
- Gestión moderna del cambio.
  - Sistemas 1 and 2.
  - Conceptos centrales de habilitación.
  - Criterios de aptitud.
- El lado humano Kanban.
  - Sostenibilidad.
  - Orientación de servicio.
  - Supervivencia.
- Niveles de vuelo Kanban.
  - Unidad de organización.
  - Unidad de organización con aporte coordinado.
  - Corriente de valor.
  - Cartera.
- Anti-patrones.
- La perspectiva económica.
  - Cuantificación económica.
  - Colas de entendimiento.
  - Eficiencia, variabilidad y conformidad.
  - El tamaño importa: tamaño de lotes.
  - Incertidumbre y flujo.
  - Evaluación y control.



Las metodologías Agile Lean son propuesta de enorme actualidad a pesar de ser veteranas, no sólo en el desarrollo software, sino en la creación de productos y servicios de cualquier ámbito empresarial. Nuestra propuesta de formación, ofrece tanto certificaciones de reconocimiento internacional como cursos y talleres para que los asistentes desarrollen las habilidades necesarias para aplicar estas metodologías.

## SCRUMstudy - Professional in Serious LeAP

El Modelo Serious LeAP™ para la prosperidad en la organización es el buque insignia de ValueInnova. Generar un equilibrio saludable para aumentar rápidamente el éxito gradual del negocio, el valor de entrega a los clientes, y la calidad de vida de trabajo a bajo costo. Adopta la metodología Lean para un trabajo intelectual y Agile para los contextos más allá del desarrollo de software, además de DevOps.

Serious Leap es adecuado para ti, no importa si formas parte de una startup, eres miembro de un equipo o de una empresa con miles de personas distribuidas internacionalmente. Por otra parte, también se puede aplicar en entornos administrados de una manera no-Lean y no-Agile.

Se trata de un curso muy práctico que se asemeja más a un taller que:

- Aumenta la eficacia de los ejecutivos, gerentes y líderes que gestionan proyectos aplicando metodologías ya sea Lean Agile o tradicionales.
- Ayuda a los mentores y directivos Agile a tomar decisiones y gestionar de una manera más fácil y eficaz.
- Ayuda a los propietarios a comprender por qué y cómo los directores de proyectos y líderes están gestionando proyectos de manera diferente; y también a aprender cómo aplicarlo a sí mismos.

**Dirigido a:** Ejecutivos, directores, gerentes, líderes, mentores, y otras partes interesadas en mejorar su organización como un todo y en mejorar su beneficio.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica en Agile-Lean.

**Certificación:** Válida por 2 años.

### TEMARIO DEL CURSO:

CAPITULO 1 INTRODUCCIÓN	CAPITULO 5 DINÁMICAS DE ALTA COLABORACIÓN
CAPITULO 2 EL MODELO SERIOUS LEAP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De propósito.</li> <li>• Organizacionales.</li> <li>• De aprendizaje.</li> <li>• De persuasión.</li> <li>• De simulación.</li> <li>• De salud.</li> </ul>
CAPITULO 3 EL MINDSET	CAPITULO 6 METODOLOGÍAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Éxito de negocio.</li> <li>• El Prisma Lean Agile.</li> <li>• Valor, calidad e innovación.</li> <li>• Pensamiento en sistemas.</li> <li>• Pensamiento Lean.</li> <li>• Pensamiento Agile.</li> <li>• Cynefin.</li> <li>• J-Curve.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanban para el trabajo de conocimiento.</li> <li>• Scrum.</li> <li>• QA Lean Agile.</li> </ul>
CAPITULO 4 LA CONDICIÓN HUMANA	CAPITULO 7 EJEMPLO DE GESTIÓN DE PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liderazgo servicial.</li> <li>• Comportamiento organizacional.</li> <li>• La Salud del ecosistema.</li> <li>• Resistencia al cambio.</li> <li>• Índice Total de Felicidad.</li> </ul>	CAPITULO 8 - APLICANDO SERIOUS LEAP EN DIVERSOS AMBIENTES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SAFe®.</li> <li>• PMBOK®.</li> <li>• ITIL®.</li> <li>• PRINCE2®.</li> </ul>

## SCRUMstudy - Scrum Master

Obtén la certificación como Scrum Master Certificado con un programa que te prepara para aprender Scrum y aplicarlo de manera efectiva en tu lugar de trabajo.

**Dirigido a:** profesionales interesados en obtener un conocimiento práctico de Scrum y convertirse en un maestro de scrum. Esto incluye a:

- miembros del Equipo de Scrum,
- Product Owners,
- Gestores de producto,
- Gerentes de proyectos,
- Programadores,
- Diseñadores,
- Testers,
- Ingenieros de software,
- Ejecutivos,
- Empresarios y
- Analistas de negocio.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica en Agile-Lean.

**Certificación:** Válida por 2 años.

### TEMARIO DEL CURSO:

<b>CAPITULO 1 DESARROLLO ÁGIL DE SOFTWARE</b>	<b>CAPITULO 3 PRINCIPIOS, PRÁCTICAS Y PROCESOS DE LAS PRUEBAS ÁGILES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ascenso de Agile.</li> <li>• El Manifiesto Agile.</li> <li>• Principios del Manifiesto Agile.</li> <li>• Declaración de Interdependencia y Métodos Ágiles.</li> <li>• Gestión Agile vs. Gestión tradicional de proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roles centrales:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Owner.</li> <li>• Scrum Master.</li> <li>• Equipo Scrum.</li> </ul> </li> <li>• Roles no centrales.</li> </ul>
<b>CAPITULO 2 SCRUM</b>	<b>CAPITULO 4 FASES DE SCRUM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de Scrum.</li> <li>• Aspectos de Scrum.</li> <li>• Procesos de Scrum.</li> <li>• Ventajas de Scrum.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciación.</li> <li>• Plan y estimación.</li> <li>• Implementación.</li> <li>• Revisión, Retrospectiva y Liberación.</li> </ul>
	<b>CAPITULO 5 ESCALANDO SCRUM</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escalabilidad de Scrum.</li> <li>• Scrum en Programas y Portafolios.</li> <li>• Scrum de Scrums (SoS).</li> <li>• Transición a Scrum.</li> <li>• Mapeando roles tradicionales a Scrum.</li> <li>• Manteniendo la involucración de los patrocinadores.</li> <li>• Importancia del soporte ejecutivo.</li> </ul>



## SCRUMstudy - Scrum Product Owner

### Objetivos del curso:

El curso Scrum Product Owner Certificado (SPOC™) de dos días ayuda a los participantes a lograr las habilidades necesarias para efectuar la función de Product Owner incluyendo la creación de visión del proyecto, identificación y creación de historias de usuario, priorización de los elementos del backlog del producto. Este curso ofrece una formación integral para el examen SPOC™.

**Dirigido a:** profesionales que necesiten trabajar con Scrum u obtener la comprensión de la parte comercial de las cosas en un ambiente Scrum.

Es apropiado para product managers, gerentes de proyecto, analista de negocio y otros líderes a cargo del éxito del proyecto.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica en Agile-Lean.

**Certificación:** Válida por 2 años.

### TEMARIO DEL CURSO:

<p><b>CAPITULO 1 AGILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es Agile y porqué usarlo.</li> <li>• El Manifiesto Ágil y sus principios.</li> <li>• Declaración de Interdependencia.</li> <li>• Gestión Agile vs. Gestión Traditional de Proyectos.</li> <li>• Métodos Agile.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 4 PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear historias de usuario</li> <li>• Aprobar, estimar y aceptar historias de usuario</li> <li>• Crear tareas</li> <li>• Estimar tareas</li> <li>• Crear el backlog del Sprint</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 2 SCRUM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificando en Scrum.</li> <li>• Estructura de Scrum.</li> <li>• Roles de Scrum.</li> <li>• Flujo de Scrum.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 5 IMPLEMENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear entregables.</li> <li>• Conducir las reuniones diarias.</li> <li>• Grooming del Product Backlog.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 3 INICIAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la visión del proyecto.</li> <li>• Identificar al Scrum Master y los Stakeholders.</li> <li>• Formación del equipo Scrum.</li> <li>• Desarrollo de épicas.</li> <li>• Creación del backlog priorizado del producto.</li> <li>• Efectuar la planeación de liberación.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 6 REVISIÓN Y RETROSPECTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrum de Scrums.</li> <li>• Demostrar y validar Sprint.</li> <li>• Retrospectiva del Sprint.</li> </ul>
	<p><b>CAPITULO 7 ENTREGA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Liberaciones.</li> <li>• Restrospectiva del proyecto.</li> </ul>

## SCRUMstudy - Serious Games - Arquitecto en Colaboración

### Objetivos del curso:

Basado en el libro de Luke Hohmann, -Innovation Games: Creating Breakthrough Products Through Collaborative Play-, este taller interactivo de dos días te enseña cómo aplicar los mismos juegos que usan las empresas Fortune 1000, Organizaciones sin ánimo de lucro y los Gobiernos, para mejorar sus productos y servicios con casos de éxito demostrados.

Los dos días de duración del curso sobre Juegos de Innovación para entender al cliente suponen 120 créditos prácticos en el programa de Arquitecto en Colaboración Certificado, equivalente a un Arquitecto Certificado en Orange Belt.

**Dirigido a:** Personas que quieren usar los Innovation Games para comunicar directamente con clientes, y con equipos internos:

- Consultores,
- Marketing,
- Gerentes de Marca,
- Gerentes de producto e innovación,
- CTO,
- Líderes de proyectos y equipos,
- Coaches y
- Facilitadores.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** no es obligatorio pero sí muy útil tener una comprensión básica en Agile-Lean.

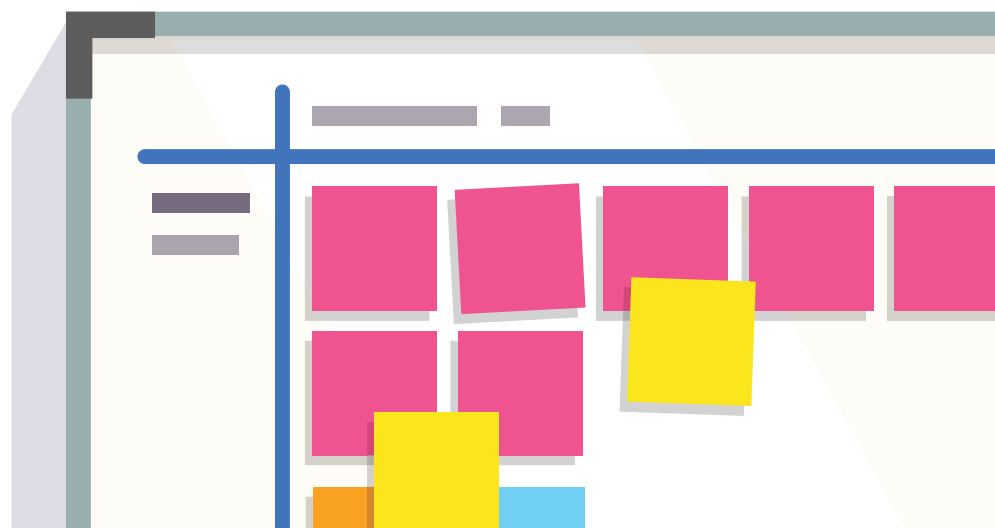
**Certificación:** Válida por 2 años.

### TEMARIO DEL CURSO:

#### Contenidos:

El taller de certificación de dos días está basado en el modelo de educación de “aprender haciendo” con estudios reales del caso, clases prácticas y debates. Los temas tratados incluyen:

- Identificar las áreas en las que los Juegos de Innovación pueden afectar positivamente en el trabajo de investigación de mercados.
- Determinar qué juego o juegos son los más adecuados para cada situación, en línea o no.
- Visión general de alto nivel de la planificación, reproducción y proceso de post-procesamiento para las sesiones de los juegos.
- Experiencia práctica de varios juegos, tanto en persona (Día 1) y en línea (Día 2).
- Investigación detallada y experiencia práctica en casos de estudio reales.
- Base sólida en técnicas de asesoramiento y presentación de juegos.
- Las mejores formas de implementar los Juegos de Innovación en tu negocio.



## SMARTstudy - Innovation Games Fundamentos

### Objetivos del curso:

Empresas, organizaciones y equipos necesitan, ahora más que nunca debido a la competencia para ganar mercado y a las condiciones económicas, la mejor capacidad para entender mejor a sus clientes y para entregar excelentes productos y servicios.

Al mismo tiempo deben hacerlo de manera económica y sin consumir mucho tiempo y otros recursos. Juegos de Innovación® son la respuesta para actividades tales como:

- Planificación estratégica
- Desarrollo de productos
- Estrategias de mercado
- Ventas

Este taller se enfoca en los Juegos de Innovación® más utilizados por su alta efectividad.

**Dirigido a:** Formadores de decisiones de empresa de todos los tamaños: ejecutivos, gerentes, jefes, líderes de proyecto, empresarios, fundadores de start-ups.

**Duración:** 1 día.

**Requisitos:** ninguno.

### TEMARIO DEL CURSO:

Se cubrirán todos los procesos, las formas de pensar, hasta cierto punto, las herramientas y las técnicas más utilizadas (lo que llamamos LASICs) y Kanban / aplicación Scrum. Los mismos temas en profundidad y los LASICs restantes se cubren en el taller avanzado.

<p><b>CAPITULO 1</b> <b>INTRODUCCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficio y psicología de los juegos serios.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 4</b> <b>BARCO VELOZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los aspectos que afectan y los que benefician al producto, el proceso o su organización.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 2</b> <b>CAJA DE PRODUCTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión de negocio, nuevas características de producto, mejores características de producto.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 5</b> <b>COMPRE LAS CARACTERÍSTICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Priorización de características, presupuestos, actividades, etc.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 3</b> <b>PODAR EL ÁRBOL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir el producto de acuerdo a sus planes, tomando en cuenta la apreciación del cliente.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 6</b> <b>RECORDANDO EL FUTURO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una hoja de ruta de alta calidad para su producto, servicio u organización.</li> </ul>



## SMARTstudy - Innovation Games Avanzado

### Objetivos del curso:

Empresas, organizaciones y equipos necesitan, ahora más que nunca debido a la competencia para ganar mercado y a las condiciones económicas, la mejor capacidad para entender mejor a sus clientes y para entregar excelentes productos y servicios. Al mismo tiempo deben hacerlo de manera económica y sin consumir mucho tiempo y otros recursos. Juegos de Innovación® son la respuesta para actividades tales como:

- Planificación estratégica
- Desarrollo de productos
- Estrategias de mercado
- Ventas

**Dirigido a:** debe gustarte divertirte y ser altamente productivo sin tener que matarte trabajando.

**Duración:** 2 días.

**Requisitos:** ninguno.

### TEMARIO DEL CURSO:

Se cubrirán todos los procesos, las formas de pensar, hasta cierto punto, las herramientas y las técnicas más utilizadas (lo que llamamos LASICs) y Kanban / aplicación Scrum. Los mismos temas en profundidad y los LASICs restantes se cubren en el taller avanzado.

<p><b>CAPITULO 1</b> <b>INTRODUCCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficio y psicología de juegos serios.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 8</b> <b>INICIA TU DÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtenga retroalimentación de sus clientes acerca de dónde, cuándo y cómo utilizan sus productos.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 2</b> <b>CAJA DE PRODUCTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión de negocio, nuevas características de producto, mejores características del producto.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 9</b> <b>MUESTRE Y CUENTEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los clientes le describen a usted y a otros clientes los artefactos más importantes que usted o su sistema producen.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 3</b> <b>PODAR EL ÁRBOL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir el producto de acuerdo a sus planes, tomando en cuenta la apreciación del cliente.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 10</b> <b>VISIÓN 20/20</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los clientes negocian la importancia de aspectos tales como características del producto, requerimientos de mercado, y beneficios de producto.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 4</b> <b>BARCO VELOZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los aspectos que afectan y los que benefician el desarrollo del producto, su proceso u organización.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 11</b> <b>YO Y MI SOMBRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubra necesidades escondidas mediante observación cuidadosa de lo que sus clientes en realidad hacen con sus productos.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 5</b> <b>COMPRE LAS CARACTERÍSTICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Priorización de características, presupuestos, actividades, etc.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 12</b> <b>ENTRÉGUELES UNA BAÑERA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los clientes proveen retroalimentación sobre características escandalosas para establecer lo que es realmente esencial.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 6</b> <b>RECORDANDO EL FUTURO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un roadmap de alta calidad para su producto, servicio u organización.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 13</b> <b>EL APRENDIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genere empatía hacia la experiencia del cliente haciendo la labor del cliente.</li> </ul>
<p><b>CAPITULO 7</b> <b>TELA DE ARAÑA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los clientes crean diagramas que representan como los productos y servicios encajan con su mundo.</li> </ul>	<p><b>CAPITULO 14</b> <b>MI PEOR PESADILLA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubra escenarios de peor caso escondidos o no considerados para desarrollar un mejor entendimiento y planeación.</li> </ul>

## Cursos

### Agile Fundamentals

**Objetivos del curso:**

Comprender la metodología Agile, Scrum y obtener las pautas para aplicar ciclos Scrum.

**Dirigido a:** Personas interesadas en realizar proyectos de manera ágil principalmente con Scrum.

**Requisitos Previos:** Obligatorios, ninguno.

**Duración:** 8 horas, distribuidas en 1 día.

**TEMARIO DEL CURSO:**

**Contenidos:**

- Introducción a Lean.
- Scrum – Roles – Ceremonias – Artefactos.
- Historias de usuarios y estimaciones.
- Sprint Planning.
- Ejecución de un proyecto. Daily Meetings.
- Sprint Review. Demo.
- Retrospectivas.

### Agile Advanced

**Objetivos del curso:**

Profundizar en Agile, Scrum y conocer otras prácticas ágiles. Adquirir el conocimiento para escalar equipos ágiles.

**Dirigido a:** Personas que quieran mejorar su proceso agile actual, mejorar técnicas y obtener respuestas para escalar y conseguir más productividad ágil.

**Requisitos previos:** conocer Agile y Scrum o haber realizado la formación Agile Fundamentals.

**Duración:** 16 horas, distribuidas en 2 días.

**TEMARIO DEL CURSO:**

**Contenidos DÍA 1:**

- ¿Por qué Agile?.
- Waterfall vs Agile.
- Agile, ¿Por dónde empezar?.
- Creando un equipo ágil.
- Producto - Proyecto.

**Contenidos DÍA 2:**

- Lean.
- Scrum - roles - ceremonias - artefactos.
- Estimaciones.
- Sprint planning.
- Ejecución del proyecto. Daily meetings.
- Sprint Review. Demo.
- Retrospectiva.
- Kanban.
- XP.
- Scrum vs Kanban.
- Escalado ágil.
- Herramientas y DevOps.

## Agile Product Owners

### Objetivos del curso:

- Profundizar en Agile, Scrum y conocer otras prácticas enfocadas al rol de Product Owner.
- Adquirir el conocimiento para trabajar con equipos ágiles, aportar valor al producto, gestionar el producto, releases y prioridades.
- Adaptarse al mercado y maximizar el ROI del producto (MVP)

**Dirigido a:** Personas que quieran ejercer como Product Owner en sus equipos ágiles, mejorar técnicas y obtener respuestas para gestionar de modo eficiente necesidades, prioridades y cartera de producto.

**Requisitos Previos:** conocer Agile y Scrum o haber realizado la formación Agile Fundamentals. Recomendable haber realizado el curso Agile Advanced.

**Duración:** 8 horas, distribuidas en 1 día.

### TEMARIO DEL CURSO:

#### Contenidos:

- Lean y cultura Agile.
- Scrum – Roles – Ceremonias – Artefactos.
- Generando valor en el Product Backlog.
- Funciones de un Product Owner.
- Roles tradicionales vs Product Owner.
- Gestionando el triángulo de hierro.
- Priorizando correctamente.
- Gestión de dependencias.
- Historias de usuario.
- PBI, Product Backlog Item.
- Por qué de las estimaciones. Planning Pocker.
- Sprint Planning.
- Ejecución de un proyecto. Daily meetings. BurnDown Chats.
- Sprint Review. Demo.
- Definition of Done y calidad.
- Retrospectivas.

## LEAN, Gestión Ágil de Equipos

### Objetivos del curso:

El concepto central de Lean y de las metodologías Ágiles gira en torno al desarrollo y la motivación de las personas y, específicamente, la creación de equipos capaces de aportar un valor mayor que la suma de los valores aportados individualmente por cada uno de sus miembros. Durante el curso se profundizará en el concepto Ágil de la gestión de personas.

**Dirigido a:** Gerentes, Jefes de Proyecto.

**Duración:** 16 horas, distribuidas en 2 días.

### TEMARIO DEL CURSO:

#### 1.- Introducción ágil al concepto personas y equipos

- El concepto de equipo.
- La motivación y los trabajadores del conocimiento.
- Equipos autogestionados.
- “Servant leadership”, “lead by example”.

#### 2.- Antipatrones en la gestión ágil de personas

- Command and Control, micromanagement, etc.

#### 3.- Creación de equipos ágiles

- Definición y roles del equipo.
- Espacio y ámbito.
- Valores y reglas.

- Team building.
- Colaboración y resolución de conflictos.

#### 4.- Liderazgo ágil

- Gestión de equipos.
- Gestión del cambio.
- Facilitación de reuniones.
- Protección del equipo.

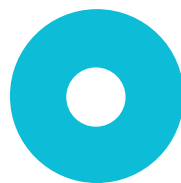
#### 5.- Liderazgo ágil

- Desarrollo de equipos.
- Soft skills.
- Escucha activa.
- Inteligencia emocional.
- Motivación y reconocimiento.

## Para más información:

C/ Santa Leonor 65, Edificio C Planta 4ª  
28037 Madrid  
Teléfono: +34 91 144 06 00  
Fax: +34 91 304 49 15

**Email:** [formacion@mtp.es](mailto:formacion@mtp.es)





C/ Santa Leonor 65, Edificio C Planta 4ª  
28037 Madrid (España)  
Teléfono: +34 91 144 06 00  
Fax: +34 91 304 49 15  
Email: [formacion@mtp.es](mailto:formacion@mtp.es)