

CURSO 2019/2020



UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

Metodologías Agiles

Máster en DIRECCIÓN EN TECNOLOGÍA

A distancia

Metodologías ágiles

Datos básicos

Tipo de título propio: MÁSTER

Módulo: Dirección y gestión de proyectos en tecnología

Nº de créditos: 3 ECTS

Calendario: Del 18 de noviembre al 1 de diciembre de 2018

Horario videoconferencias: Lunes y jueves de 19:00 a 21:15

Profesor/a responsable de la asignatura: Ana María Feroso García

E-mail: afermosoga@upsa.es

Horario de tutorías: Lunes y jueves de 18:00 a 19:00

Profesores de la asignatura:

- **Ana Isabel Flores Cuadrado** (anaisabel.florescuadrado@telefonica.com) Especialista responsable en metodologías ágiles en Grupo Telefónica

Breve descripción de la asignatura

El avance de las nuevas tecnologías y el uso de Internet, hacen que los proyectos actuales deban desarrollarse en un entorno tremendamente cambiante, donde muchas veces los requisitos de los proyectos varían continuamente para adecuarse a la demanda.

En este entorno, los métodos de gestión de proyectos tradicionales o en cascada no proporcionan un entorno óptimo. La experiencia ha demostrado que la recopilación de todos los requisitos, restricciones, suposiciones, riesgos de un sistema en una única y primera fase es prácticamente imposible debido a la variabilidad de la demanda, a la complejidad de las reglas de negocio, y a que menudo existen incertidumbres en el desarrollo o impedimentos que no son identificados hasta fases posteriores o hasta la fase de implementación, naciendo por ello como alternativa, las metodologías de desarrollo ágil de software.

En esta asignatura veremos los principios básicos de los métodos Agile, así como algunas de las metodologías ágiles de mayor éxito como Kanban y muy especialmente SCRUM.

Carga lectiva

1.4. METODOLOGÍAS ÁGILES	
Créditos ECTS	3
Presenciales en aula virtual	9
Tutorización y seguimiento	21
Horas de trabajo del alumno	45

Objetivos

- Dar a conocer y permitir a los alumnos aprender los conceptos y ventajas de las metodologías y framework ágiles
- Estudiarán en profundidad los principios Agiles y Lean, sobre los que se basan estas tecnologías y los frameworks Ágiles más extendidos para la gestión de proyectos como como Scrum para el desarrollo de productos o Kanban para operación y el mantenimiento.
- Planteamiento de prácticas o casos reales donde se tratará en la gestión de un proyecto utilizando estos frameworks
- Adquirir los conocimientos necesarios para obtener una de las certificaciones SCRUM de referencia

Resultados

- Conocer metodologías ágiles para la gestión de proyectos como SCRUM.
- Preparación certificación SCRUM Máster

Contenidos

- Introducción Metodologías Ágiles orientadas al desarrollo de productos
- Estudio de las principales metodologías Ágiles orientadas al desarrollo de proyectos.
- Aprendizaje de los fundamentos de los framework agile más conocidos (Kanban y Scrum)
- Introducción a las principales Certificaciones Ágiles y formación para una de las más demandadas
- Introducción a las Metodologías de Escalado Ágiles
- Aplicación práctica en el uso de metodologías ágiles (Scrum).

Tutorización y seguimiento del profesor

- **Tutorías grupales y/o individuales** a través de cualquier medio **on line** disponible: videoconferencias, correo electrónico, campus virtual e incluso llamadas telefónicas personalizadas si fuese necesario. Con ello se garantiza por parte del equipo docente, la motivación, el seguimiento y la atención personalizada del alumno, así como la resolución de dudas.

Criterios de evaluación

La calificación final de la materia se obtendrá en base al trabajo continuo realizado por el alumno durante el periodo lectivo. Para ello se tendrán en cuenta las calificaciones de las distintas actividades, trabajos, ejercicios y pruebas de evaluación continua propuestos. El peso de cada una de estas partes será el siguiente:

Actividad	% nota final
Ejercicios y/o trabajos prácticos relacionados con los contenidos y casos de estudio tratados en la materia	50%
Pruebas con cuestiones teóricas y/o prácticas a realizar de forma individual por el alumno	40%
Participación activa en foros, videoconferencias u otros medios	10%

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria se realizarán una única prueba final.

Recursos de aprendizaje

- **Campus virtual**

En el campus virtual el alumno encontrará toda la información y materiales con los que ha de trabajar la asignatura. Al comienzo de la asignatura se incluye su guía docente junto a información general sobre fechas, profesorado y contacto.

La asignatura se organiza por temas o partes. Cada parte a su vez se presenta a través de lo que se denomina su “Guía de Trabajo” y se estructura en cuatro secciones: foros, videoconferencias, recursos y actividades de evaluación.

La *Guía de Trabajo* se considera el documento base que guía al alumno en la formación de la asignatura. Esta guía contiene información sobre el profesorado y fechas de la parte de la asignatura a la que corresponde; la descripción de cada uno de los recursos que se le proporcionan a alumno junto con el tiempo estimado de dedicación del alumno a cada uno de ellos; los detalles sobre cada una de las actividades de evaluación a realizar junto a su dedicación estimada y peso en la calificación final de la asignatura; descripción del contenido y temario detallado de la parte de la asignatura a la que corresponde; así como las pautas de estudio recomendadas por el profesor al alumno a la hora de afrontar su formación y superar la asignatura.

Entre los recursos encontrará entre otros, el acceso a las sesiones de videoconferencia en modo síncrono con su fecha y hora, así como el acceso a las grabaciones de las mismas después de su realización.

Desde la plataforma también se proporcionan la descripción de las actividades a realizar con sus plazos de entrega, así como las tareas habilitadas para su entrega o cuestionarios según el caso. Igualmente se proporciona el acceso a los posibles foros de debate planteados en la asignatura.

● Bibliografía

- SCRUM Y XP DESDE LAS TRINCHERAS. Henrik Kniberg.
- <http://www.proyectalis.com/2008/02/26/scrum-y-xp-desde-las-trincheras/>
- Extreme Programming Explained Embrace Change, 2nd Edition. Kent Beck. ISBN-13: 978-0201616415, ISBN-10: 0201616416
- Agile software development methods. Review and analysis. ESPOO 2002. VTT PUBLICATIONS 478. Pekka Abrahamsson, Outi Salo, Jussi Ronkainen & Juhani Warsta.
- <http://www.vtt.fi/inf/pdf/publications/2002/P478.pdf>
- Succeeding with Agile Software Development Using Scrum 1st Edition. Mike Cohn. ISBN-13: 978-0321579362. ISBN-10: 0321579364
- Kanban y Scrum – obteniendo lo mejor de ambos. Henrik Kniberg & Mattias Skarin.
- <http://www.proyectalis.com/2010/01/28/scrum-vs-kanban-en-castellano/>
- User Stories Applied: For Agile Software Development 1st Editio. Mike Cohn ISBN-13: 978-0321205681, ISBN-10: 0321205685
- EXIN Agile Scrum Foundation Workbook. Nader K. Rad, Frank Turley
- The Art of Agile Development –James Shore & Shane Warden (O’Reilly) October 2007
- Agile Estimating and Planning, Mike Cohn. Addison Wesley. ISBN-13: 978-0131479418 ISBN-10: 0131479415
- Kanban: Successful Evolutionary Change for your Technology Business. David J. Anderson
- Agile Retrospectives: Making Good Teams Great. Esther Derby, Diana Larsen, Ken Schwaber.
- The Scrum Guide™. The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. July 2013.
- Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland
www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/scrum-guide-us.pdf