

11-1-2021

Metodologías Ágiles de Gestión

Juan Carlos Pulido

Universidad de La Salle, Bogotá, direccionelearning@unisalle.edu.co

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/elearning_esc_negocios

Recommended Citation

Pulido, Juan Carlos, "Metodologías Ágiles de Gestión" (2021). *Escuela de Negocios e-learning*. 26.
https://ciencia.lasalle.edu.co/elearning_esc_negocios/26

This Book is brought to you for free and open access by the Diseños de espacios académicos e-learning at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Escuela de Negocios e-learning by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

GUÍA PARA EL DISEÑO DE ESPACIOS ACADÉMICOS EN MODALIDAD VIRTUAL

Apreciado autor, por favor diligencie esta ficha a partir de las indicaciones que se dan dentro del documento las cuales sirven para la elaboración de ambientes de aprendizaje en modalidad e-learning (virtual).

Nota 1: toda la información en gris dentro de cada celda a lo largo de la guía corresponde a explicaciones de lo que se debe escribir, por lo que la puede borrar una vez comprenda el objetivo de cada segmento.

Nota 2: antes de iniciar la creación de las unidades didácticas, puede acudir a los ejemplos de formulación de actividades en el siguiente recurso: [clic para ver](#)

INFORMACIÓN GENERAL DEL ESPACIO ACADÉMICO	
Unidad académica/administrativa	Facultad de Economía, Empresa y Desarrollo Sostenible
Programa(s)	Especialización en E-Commerce y Marketing Digital
Nombre del espacio académico	Metodologías Ágiles de Gestión
Créditos	2
Asesor(a) tecnopedagógico (a) (lo completa DEE)	Sergio Andrés Hernández Gómez
Adecurador(a) pedagógico(a) (lo completa DEE)	NA
Fecha elaboración	Noviembre 01- 2021
Fecha actualización	NA
Autor(es) del diseño del espacio académico (modalidad e-learning)	
Nombres y Apellidos	Juan Carlos Pulido
Perfil profesional (máx. 200 palabras) de cada	Magíster en Negocios Digitales, con especialización en Gerencia Integral de Proyectos, certificado tanto en metodologías tradicionales (PMP) como

autor	ágiles (SMC). Cuenta con más de 15 años de experiencia implementando proyectos de alto impacto TIC, estrategia y transformación con consultoras reconocidas del sector público y privado.
Link al CVLAC (hoja de vida en línea)	https://www.linkedin.com/in/juan-carlos-pulido-rue
Foto del perfil	
Datos de contacto: Cel. +57 3142604917	
Correo electrónico	Pulidoj79@hotmail.com

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE DEL ESPACIO ACADÉMICO (redacción dirigida al estudiante)

Utilizaremos la metodología de ciclo didáctico para maximizar el aprendizaje de los alumnos en los cuales emplearemos el siguiente proceso:

Clase teórica introductoria: ejercicios de análisis de casos, reflexión crítica, búsqueda de información en fuentes confiables, análisis de casos y problemas, investigación (indagación).

Entrega de copias duras a los estudiantes: para que repasen conceptos y tengan un espacio de autogestión de información, adicional se les habilitará una plataforma de Scrum Fundamentos donde podrán estudiar conceptos.

Práctico: cada estudiante seleccionará el proyecto de su predilección en donde podrá aplicar los conceptos aprendidos.

Evaluación: el estudiante será evaluado, se utilizarán preguntas del banco de certificación Scrum.

PRESENTACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO (No superar 1 página) (redacción dirigida al estudiante)

Apreciado estudiante

En este espacio académico aprenderás la dinámica de trabajar en entornos ágiles, donde se quieren obtener resultados en corto tiempo y con equipos autogestionados. En este programa entenderás como

implementar y utilizar la metodología Scrum y sus principales principios y herramientas disponibles en el mercado.

Se utilizará un framework ágil reconocido globalmente que es adaptable, iterativo, flexible y eficaz, diseñado para ofrecer un valor considerable en forma rápida a lo largo de cualquier proyecto.

El framework está estructurado de tal manera que es compatible con el desarrollo de productos y servicios en todo tipo de industrias y en cualquier tipo de proyecto, independientemente de su complejidad

¿Cuál es el contenido general del curso?:

- Visión general ágil, manifiesto ágil y principios ágiles.
- Roles principales.
- Fases de un proyecto ágil.
- Agilismo aplicado en las organizaciones actuales y estrategias de valor.

¿Por qué el agilismo es clave en los equipos que trabajan en transformación digital? El agilismo permite que una organización y los individuos que impulsan el cambio aprenda más rápido de sus consumidores, del entorno y de sus competidores; adicional si ellos están comportándose como esperaba, así pueden sacar conclusiones para adaptarse y las siguientes estrategias a implementar en sus diferentes canales “Esa es la relación íntima que tiene la transformación digital con una cultura ágil”.

Recuerde que la información aquí descrita será utilizada para la elaboración de un video (grabación o animado)

PLAN DE FORMACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO					
Unidad	Competencias*	Contenidos de la unidad	Nombre de las actividades (con breve descripción)	Semanas de aprendizaje **	% de nota ***
Unidad1: Introducción al Agilismo.	Comprender que es un proyecto ágil y las diferencias con un proyecto tradicional para la ejecución e implementación dentro de una organización.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción general a Scrum. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Historia. 1.2. Escalabilidad. 1.3. Scrum vs. proyectos tradicionales. 2. Principios <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Guía de roles. 2.2. Proceso empírico de control. 2.3. Priorización basada en valor. 2.4. Desarrollo iterativo. 3. Organización. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Scrum en proyectos, programas y portafolios. 3.2. Teorías RR. HH. y relevancia. 	Encuentro virtual 1. Introducción al curso. Descripción: explicación de metodología del curso y actividad de integración.	Semana 1	5 %
			Actividad 1. Por qué se mudaron las diferentes organizaciones al Business Agility. Producto: ensayo, uso del agilismo aplicado al marketing digital.	Semana 1	5 %
			Actividad 2. Taller: “estilos de liderazgo”. Producto: ensayo sobre el estilo de liderazgo y su aplicación como Scrum Master de una célula ágil.	Semana 2	10 %
			Actividad 3. Evaluemos lo aprendido. Producto: Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master.	Semana 3	10 %
Unidad 2: Fases	Evaluar todas las fases de un	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Crear visión del 	Encuentro virtual 2. Framework Scrum. Descripción: overview de las fases de un	Semana 4	5 %

Implementación Scrum.	proyecto con metodología Scrum para la correcta creación de una iniciativa basada en agilismo.	<p>proyecto.</p> <p>1.2. Formación del team Scrum.</p> <p>1.3. Desarrollo de épicas.</p> <p>1.4. Priorización backlog.</p> <p>2. Planificación y estimación.</p> <p>2.1. Creación historias de usuario.</p> <p>2.2. Estimación de tareas.</p> <p>2.3. Creación spring backlog.</p> <p>3. Implementación.</p> <p>3.1. Entregables.</p> <p>3.2. Daily stand up.</p> <p>3.3. Refinar Backlog.</p> <p>4. Retrospectiva.</p> <p>5. Lanzamiento.</p>	proyecto Scrum y otras metodologías en torno al agilismo. Selección de proyecto práctico para la aplicación de Scrum.		
			<p>Actividad 4. “Alineación visión proyecto con estrategia de negocio”.</p> <p>Producto: Taller Caso práctico donde cada grupo de estudiantes definirán para su proyecto: visión y épicas y realizará primera estimación y backlog.</p>	Semana 4	5 %
			<p>Actividad 5. Ensayo: “planificación y estimación proyecto”.</p> <p>Producto: Documento con la definición de las historias de usuario para ejecutar.</p>	Semana 5	10 %
			<p>Actividad 6. Evaluemos lo aprendido.</p> <p>Producto: cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master con los temas centrales de la unidad.</p>	Semana 6	10 %
Unidad 3: Justificación de negocio.	Analizar cómo el mundo corporativo ha tenido que mudarse a decisiones basadas en	<p>1. Entrega basada en valor.</p> <p>1.1. Responsabilidades de los roles en la entrega de valor.</p> <p>1.2. Técnicas de justificación de valor.</p> <p>2. Calidad en agilismo.</p>	<p>Encuentro virtual 3. Justificación de negocio-value Driven Delivery.</p> <p>Explicación de metodología del curso y actividad de integración.</p>	Semana 7	5 %
			<p>Actividad 7. Escalamiento de agilismo en</p>	Semana 7	5 %

	agilismo para poder sobrevivir las corporaciones a la globalización y cambio.	<p>2.1. Definición. 2.2. Criterios de aceptación del backlog. 3. Cambios en agilismo. 3.1. Equilibrio entre flexibilidad y estabilidad. 3.2. Cambios en portafolios y programas. 4. Riesgos en agilismo. 4.1. Procedimientos de gestión de riesgos.</p>	<p>proyectos y empresas. Producto: Ensayo donde se definen ejemplos de “trenes” de valor en una organización.</p>		
			<p>Actividad 8. Taller “manejo del cambio y riesgos”. Producto: Caso práctico donde cada estudiante creará varios escenarios de cambio para su proyecto y entenderá cuando es mejor aplicarlos y definirá posibles riesgos.</p>	Semana 8	10 %
			<p>Actividad 9. Evaluemos lo aprendido. Producto: cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master con los temas centrales de la unidad.</p>	Semana 9	20 %

* Para la formulación de la competencia tenga en cuenta los niveles de pensamiento (Crear, Aplicar, Evaluar, Analizar y Comprender), la taxonomía de Bloom y la siguiente estructura: Verbo (acorde al nivel de pensamiento elegido) – Objeto de conocimiento y Condición de calidad, contexto de aplicación o el para qué del aprendizaje.

**Tenga en cuenta que las asignaturas de pregrado se diseñan con duración de 16 semanas y las de posgrado 9 semanas.

***Indique el valor (porcentaje) que cada actividad tendrá sobre la nota final. Tenga presente que ninguna actividad debe superar el 30%. Es importante que la suma de todos los porcentajes sea igual a 100%. Complete con un “-” las actividades que no sean evaluables.

**** Numere y nombre los encuentros virtuales que se desarrollarán a lo largo de la unidad de aprendizaje. Tenga en cuenta que se debe desarrollar mínimo 1 videoconferencia por cada unidad. Sin embargo, puede precisar de un mayor número de encuentros, si lo desea.

A QUIEN SE DIRIGE EL ESPACIO ACADÉMICO

Presaberes y/o habilidades previas	NA.
------------------------------------	-----

UNIDAD DIDÁCTICA 1: Introducción al agilismo	
Descripción general	
Resumen	El estudiante entenderá porque nacieron los proyectos ágiles, como se conforma una célula ágil y cuándo es mejor utilizar esta metodología.
Preguntas orientadoras	¿Qué es un proyecto agile? ¿Por qué utilizar Scrum? ¿Qué diferencia un proyecto waterfall a uno agile?
Detalles de la Unidad	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (redacción dirigida al estudiante)	
ACTIVIDAD 1: Ensayo - Por qué se mudaron las diferentes organizaciones al Business Agility	
<p>¿Qué vamos a lograr? En esta unidad académica, se abordará el concepto general de agilismo y porque es tendencia para la ejecución de proyectos</p>	
<p>¿Cómo lo vamos a lograr?</p> <p>Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la ejecución de proyectos ágiles y se ejecutará bajo las siguientes pautas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La actividad será individual. ● El estudiante realizará la lectura del capítulo 1 de la guía SBOK de la página 1 a las 22 que incluye como temáticas (Información general de Scrum, Breve historia de Scrum. ¿Por qué utilizar Scrum? Escalabilidad de Scrum. Propósito de la Guía SBOK™, Framework de la Guía SBOK. ¿Cómo utilizar la Guía SBOK™? Principios de Scrum, aspectos de Scrum, procesos de Scrum, Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos. ● Ver los videos de “History of Scrum” y “Scrum vs, Traditional Project Management”. (enlazar 	

acá: Video 1: https://a6b23b9f2ce88ebb08aa-59e11b5f9e5af652f78f3bfab5877b60.ssl.cf1.rackcdn.com/C01_03_History_of_Scrum.mp4
Video 2: Scrum Vs Traditional Project Management https://a6b23b9f2ce88ebb08aa-59e11b5f9e5af652f78f3bfab5877b60.ssl.cf1.rackcdn.com/C01_12_Scrum_Vs_Traditional_PM.mp4)

- Se dará acceso a los estudiantes a la plataforma de Vmedu para que inicien su certificación de Scrum Fundamentals.
- Finalmente, el estudiante debe realizar un ensayo indicando desde su perspectiva porque creen que una gran cantidad de empresas se han mudado a las metodologías ágiles para la ejecución de proyectos y qué beneficios les ha traído (es un documento en formato Word a enviar por correo).

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Los siguientes son los criterios de evaluación del ensayo:

Criterios de desempeño	Puntos
La organización de la información en el documento es clara y estructurada.	1
Investigación (búsqueda de diferentes casos de compañías que usen el agilismo).	2
Fuentes de consulta (adicionales al SBOK).	1
Punto de vista del estudiante.	1
La suma total debe dar	5

Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos.

Información para el equipo de producción de la DEE

Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):

- Foro ___
- Tarea_X ___
- Cuestionario ___

- Webex (encuentros)___
- Taller _____
- Glosario _____
- Wiki _____
- No sabe_____
- Otra ¿Cuál? _____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna <https://www.vmedu.com/Home/SignIn>_____

Lecturas complementarias

Tridibesh, S. (2021). *A Guide to the Scrum Body Of Knowledge (SBOK™ Guide) – 3rd Edition*. VMedu, Inc. Avondale, Arizona 85392 USA. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-3rd-edition-spanish.pdf>

ACTIVIDAD 2: Ensayo: “estilos de liderazgo”

¿Qué vamos a lograr?

A través del estudio de los principios de los procesos Scrum, se comprenderá las Teorías populares de recursos humanos y su relevancia para la correcta implementación de metodologías ágiles.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la ejecución de proyectos ágiles y se ejecutará bajo las siguientes pautas:

- La actividad será individual.
- El estudiante realizará la lectura del capítulo 2 de la guía SBOK de la página 23 a la 39 y continuará en la misma guía con el capítulo 3.10 de la página 62 a la 68 donde repasarán las teorías populares de recursos humanos y su relevancia para Scrum.
- Ver video de “Introduction to Scrum Principles”. (enlazar acá: video 2: Introduction to Scrum principles https://b01d5d0c3eee8e967017-f25c85e063b0d4d0212f63a3d81b3e78.ssl.cf1.rackcdn.com/C02_01_Intoduction.mp4)
- Realizar un ensayo donde describa su estilo de liderazgo, indique porque se siente más afín y cómo se vería liderando una célula ágil.

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Criterios de desempeño	Puntos
Organización de la información.	1

Investigación (búsqueda de teorías de liderazgo).	2
Fuentes de consulta (adicionales al SBOK).	1
Punto de vista del estudiante.	1
La suma total debe dar	5

Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos

Información para el equipo de producción de la DEE

Elija la Herramienta de la plataforma virtual para el diseño de la actividad (Marque con una X):

- Foro___
- Tarea___
- Cuestionario___
- Webex (encuentros)___
- Taller ___
- Glosario ___
- Wiki___
- No sabe___
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna_____

Lecturas complementarias

Tridibesh, S. (2021). *A Guide to the Scrum Body Of Knowledge (SBOK™Guide) – 3rd Edition*. VMEdU, Inc. Avondale, Arizona 85392 USA. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-3rd-edition-spanish.pdf>

ACTIVIDAD 3: Evaluemos lo aprendido

¿Qué vamos a lograr?

Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master con los temas centrales de la unidad.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Con los conceptos aprendidos en la unidad el estudiante responderá un cuestionario de preguntas, este le servirá como prueba para realizar su examen de certificación de Scrum Fundamentals.

¿Cómo lo vamos a evaluar?

20 preguntas

Respuesta múltiple (no se restan puntos por respuestas erradas)

Información para el equipo de producción de la DEE

Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):

- Foro___
- Tarea___
- Cuestionario___
- Webex (encuentros)___
- Taller___
- Glosario___
- Wiki___
- No sabe___
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna_____

Lecturas complementarias

NA

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

Fases de implementación Scrum

Descripción general

Resumen

El estudiante comprenderá cómo se alinean las actividades de Scrum con la visión de la empresa, adicional entenderá cómo se planifica y estima un sprint.

Preguntas orientadoras

¿Cómo alinear un proyecto ágil con la visión de negocios? ¿Por qué es importante la ceremonia de estimación en Scrum?

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (redacción dirigida al estudiante)

ACTIVIDAD 4: Taller: alineación visión proyecto con estrategia de negocio

¿Qué vamos a lograr?

Comprender por qué es importante que la visión de proyecto/programa siempre debe estar alineada con la estrategia de negocio con el único propósito de dar valor a la organización. Todo esto basado

en pautas reales de organizaciones que han implementado metodologías ágiles.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la ejecución de proyectos ágiles y se ejecutará bajo las siguientes pautas:

- La actividad es en grupos de 3 personas.
- Los estudiantes realizarán la lectura del capítulo 8 de la guía SBOK de la página 141 a la 187 que incluye el proceso de Iniciación de cualquier iniciativa ágil.
- Se reunirán los estudiantes y mediante un taller ejecutarán las fases de iniciación de un proyecto ágil, tendrán la libertad de elegir el proyecto en el que quieren trabajar el cual les servirá también para futuras actividades
- Finalmente entregarán en conjunto para dicho proyecto un documento que contenga visión y épicas y realizará primera estimación y backlog.

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Los siguientes son los criterios de evaluación del taller ensayo:

Criterios de desempeño	Puntos
Organización de la información.	1
Investigación (pueden buscar metodologías similares como SAFe).	2
Fuentes de consulta (adicionales al SBOK).	1
Punto de vista de los estudiantes ante un caso real.	1
La suma total debe dar	5

Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos.



Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):

- Foro___
- Tarea__X__
- Cuestionario___
- Webex (encuentros)___
- Taller_____
- Glosario_____

- Wiki_____
- No sabe_____
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna <https://www.vmedu.com/Home/SignIn>_____

Lecturas complementarias

Tridibesh, S. (2021). *A Guide to the Scrum Body Of Knowledge (SBOK™Guide) – 3rd Edition*. VMEdU, Inc. Avondale, Arizona 85392 USA. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-3rd-edition-spanish.pdf>

ACTIVIDAD 5: Taller: planificación y estimación proyecto

¿Qué vamos a lograr?

Comprender cómo planificar y estimar las iniciativas de acuerdo a los parámetros definidos en un framework ágil. Entender los diferentes procesos que conforman dicha planificación y las herramientas que se usan.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la ejecución de proyectos ágiles y el trabajo realizado en la actividad 4, el taller se ejecutará bajo las siguientes pautas:

- La actividad continua en los mismos grupos de 3 personas de la actividad 4 y con el mismo proyecto seleccionado.
- Los estudiantes realizarán la lectura del capítulo 9 de la guía SBOK de la página 189 a la 225 que incluye el proceso de estimación y planificación de cualquier iniciativa ágil.
- Se reunirán los estudiantes y mediante un taller definirán las historias de usuario para ejecutar 1 funcionalidad del proyecto y utilizarán la técnica de “planning poker” para definir complejidad y priorizar según capacidad.

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Los siguientes son los criterios de evaluación del taller:

Criterios de desempeño	Punto
------------------------	-------

	s
Organización de la información.	1
Investigación (diferentes técnicas de planning).	2
Fuentes de consulta (documentos adicionales al SBOK).	1
Punto de vista de los estudiantes ante caso real.	1
La suma total debe dar	5

Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos.

Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):

- Foro ___
- Tarea_X___
- Cuestionario___
- Webex (encuentros)___
- Taller ___
- Glosario___
- Wiki___
- No sabe___
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342> Indique si utilizará alguna ___ <https://www.vmedu.com/Home/SignIn>_____

Lecturas complementarias

Apkpure. (s.f.). *Herramienta planning poker.* <https://apkpure.com/planning-poker/com.q3labs.planningpoker>

Tridibesh, S. (2021). *A Guide to the Scrum Body Of Knowledge (SBOK™Guide) – 3rd Edition.* VMEdU, Inc. Avondale, Arizona 85392 USA. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-3rd-edition-spanish.pdf>

ACTIVIDAD 6: Evaluemos lo aprendido

<p>¿Qué vamos a lograr? Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master con los temas centrales de la unidad.</p>	
<p>¿Cómo lo vamos a lograr? Con los conceptos aprendidos en la unidad el estudiante responderá un cuestionario de preguntas (En este punto ya deberían agendar el examen de Scrum fundamentals).</p>	
<p>¿Cómo lo vamos a evaluar? Son un total de 20 preguntas, todas respuestas múltiples (no se restan puntos por respuestas erradas) Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos.</p>	
<p>Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Foro ___ ● Tarea ___ ● Cuestionario_X__ ● Webex (encuentros)___ ● Taller ___ ● Glosario ___ ● Wiki ___ ● No sabe ___ ● Otra ¿Cuál? _____ <p>Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en https://h5p.org/h5p/embed/123342] Indique si utilizará alguna _____</p>	
<p>Lecturas complementarias NA</p>	
<p>UNIDAD DIDÁCTICA 3: Justificación de negocio</p>	
<p>Descripción general</p>	
<p>Resumen</p>	<p>El estudiante entenderá las prácticas basadas en valor y cómo se manejan riesgos y controles de cambio en entornos ágiles.</p>
<p>Preguntas orientadoras</p>	<p>¿Por qué es cada vez más importante hacer estrategias basada en valor para el desarrollo de productos y proyectos? ¿Están los controles de cambios aceptados en el agilismo?</p>

¿Por qué es importante priorizar un backlog?

ACTIVIDAD 7: Ensayo: escalamiento de agilidad en proyectos y empresas

¿Qué vamos a lograr?

Analizar cómo el mundo corporativo ha tenido que mudarse a decisiones basadas en el agilidad para poder sobrevivir las corporaciones a la globalización y al cambio.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la ejecución de proyectos ágiles y se ejecutará bajo las siguientes pautas:

- La actividad será individual.
- El estudiante realizará la lectura del capítulo 2 de la guía SBOK de la página 44 a la 87 donde aprenderá la importancia de los modelos basados en valor para la justificación de la aprobación de proyectos.
- Ver video de “Value-Based Prioritization”. (Enlazar acá: https://b01d5d0c3eee8e967017-f25c85e063b0d4d0212f63a3d81b3e78.ssl.cf1.rackcdn.com/C02_06_Value_Based_Prioritization.mp4).
- Finalmente, el estudiante debe realizar un ensayo donde describa ejemplos de “trenes” de valor en una organización y de su punto de vista de la importancia de hacer seguimiento al valor planeado.

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Criterios de desempeño	Puntos
Organización de la información.	1
Investigación (uso de teorías de change management).	2
Fuentes de consulta (diferentes al SBOK).	1

Punto de vista del estudiante.	1
La suma total debe dar	5

Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos



Elija la Herramienta de la plataforma virtual para el diseño de la actividad (Marque con una X):

- Foro___
- **Tarea_X)___**
- Cuestionario___
- Webex (encuentros)___
- Taller ___
- Glosario___
- Wiki___
- No sabe___
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna _____

Lecturas complementarias

Tridibesh, S. (2021). *A Guide to the Scrum Body Of Knowledge (SBOK™Guide) – 3rd Edition*. VMEdU, Inc. Avondale, Arizona 85392 USA. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-3rd-edition-spanish.pdf>

ACTIVIDAD 8: Taller: manejo del cambio y riesgos

¿Qué vamos a lograr?

Caso práctico donde cada estudiante creará varios escenarios de cambio para su proyecto y entenderá cuando es mejor aplicarlos y definirá posibles riesgos.

Comprender el manejo de cambio y riesgo a través de la creación de varios escenarios.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Utilizaremos como marco de referencia la guía SBOK para la justificación de negocio y el trabajo realizado en la actividad 5, el taller se ejecutará bajo las siguientes pautas:

- La actividad continua en los mismos grupos de 3 personas de la actividad 4-5 y con el mismo proyecto seleccionado.
- Los estudiantes realizarán la lectura del capítulo 6 y 7 de la guía SBOK de la página 103 a la 139 que incluye los procesos de Cambios y manejo de Riesgos.
- Se reunirán los estudiantes y mediante un taller implementarán algunos cambios a lo ya definido y determinarán el impacto que tendrán.

ACTIVIDAD 9: Evaluemos lo aprendido

¿Qué vamos a lograr?

Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master con los temas centrales de la unidad.

¿Cómo lo vamos a lograr?

Con los conceptos aprendidos en la unidad el estudiante responderá un cuestionario de preguntas (En este punto ya deberían estar certificado)

¿Cómo lo vamos a evaluar?

Son un total de 20 preguntas todas respuestas múltiples (no se restan puntos por respuestas erradas)
Nota: La escala de la rúbrica es estándar para todos los espacios académicos.

Herramientas de la plataforma virtual (Marque con una X):

- Foro___
- Tarea___
- **Cuestionario_X_**
- Webex (encuentros)___
- Taller___
- Glosario___
- Wiki___
- No sabe___
- Otra ¿Cuál?_____

Herramientas web externas a la plataforma [Puede consultar algunas herramientas en <https://h5p.org/h5p/embed/123342>] Indique si utilizará alguna_____

Lecturas complementarias

NA

Nota: a partir de esta sección, por favor construya las unidades que hagan falta utilizando la estructura que completó para la Unidad 1. Por favor tenga en cuenta que el número de unidades de aprendizaje dependerá directamente del alcance que precise cada Espacio Académico Virtual.

Pegué aquí la estructura

Nota: al finalizar la construcción de todas las unidades académicas, por favor continúe con la siguiente sección:

CIERRE DEL ESPACIO ACADÉMICO **(OPCIONAL) Glosario**

Incluya un glosario general para el curso que contenga los principales conceptos abordados por cada temática. Ordene alfabéticamente.

Ejemplo estructura del glosario

1. Término: Definición

(OBLIGATORIO) Evaluación final

Integre una evaluación de cierre del espacio académico virtual que le permita validar el nivel de desarrollo de las competencias formuladas en cada unidad. Para dicha evaluación por favor numere cada pregunta, indique las opciones de respuesta de cada una y resalte la respuesta correcta. Puede combinar preguntas de opción múltiple (mínimo 15 preguntas) con preguntas de completar. Por favor procure que las preguntas promuevan el análisis de situaciones donde el estudiante deba tomar decisiones, o hacer inferencias (ejercicio analítico).

Ejemplo estructura de pregunta

1. Enunciado Pregunta 1

- a. Opción 1
- b. Opción 2
- c. **Opción 3** (respuesta)
- d. Opción 4

2. Enunciado Pregunta 2 incluyendo opción _____ para completar

- a. (incluir respuesta)

Preguntas: Actividad 3. Evaluemos lo aprendido - Introducción al agilismo.

Producto: Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master.

1. El marco de trabajo Scrum consiste en: los equipos Scrum, roles, eventos, artefactos y reglas asociadas. Cada componente dentro del marco de trabajo sirve para múltiples propósitos por lo que no son esenciales para el éxito de Scrum ya que pueden alternarse.
Verdadero
Falso
2. Los desarrolladores de Scrum fueron: Ken Schwaber y Jeff Sutherland.
Verdadero
Falso
3. Scrum prescribe cuatro eventos formales, contenidos dentro del Sprint, para la inspección y adaptación: reunión de planificación del sprint (Sprint Planning Meeting). Scrum Diario (Daily Scrum). Revisión del Sprint (Sprint Review). Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective).
Verdadero
Falso (falta reunión de refinamiento)
4. Scrum es más que un marco de trabajo, en lugar de eso, es un proceso o técnica para construir productos.
Verdadero
Falso
5. Scrum es: ligero. Fácil de entender. Extremadamente fácil de dominar.
Verdadero
Falso
6. Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.
Verdadero
Falso
7. Los tres pilares que soportan toda la implementación del control de procesos empíricos son: transparencia, inspección y revisión.
Verdadero
Falso
8. El Equipo Scrum consiste en: un Dueño de Producto (Product Owner), el Equipo de Desarrollo (Development Team) y un Scrum Master.
Verdadero
Falso

9. El Sprint, es un bloque de tiempo (time-box) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “Terminado”, utilizable y potencialmente desplegable. Cada nuevo Sprint comienza una semana después de la finalización del Sprint anterior.

Verdadero

Falso (inicia inmediatamente finalizado el anterior sprint)

10. En la Priorización basada en importancia y riesgo, las funciones que son importantes y tienen poco riesgo serán realizadas de último.

Verdadero

Falso

Preguntas: Actividad 6. Evaluemos lo aprendido - Fases de implementación Scrum

Producto: Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master

1. El objetivo de la planificación del sprint es hacer que el equipo realice un “buen compromiso” acerca de lo que será entregado al final del sprint, lo quiere decir que: Todos tienen claro el objetivo y todos concuerdan en que es “alcanzable”

Verdadero

Falso

2. Con respecto al tamaño óptimo del Equipo de Desarrollo, se recomienda que sea mayor de 9 miembros ya que se completaría una mayor cantidad de trabajo en un menor tiempo.

Verdadero

Falso

3. Los puntos de historias son una unidad pura de medición de tamaño que se basa en técnicas de estimación análoga.

Verdadero

Falso

4. Algunas de las ventajas de la planificación poker son: Hace que todo el equipo se involucre, Genera compromiso, Todos se exponen a todas las historias y La experiencia de todos entra en juego.

Verdadero

Falso

5. Un Sprint puede ser cancelado, antes de que el bloque de tiempo llegue a su fin. Solo el equipo de desarrollo tiene la autoridad para cancelar el Sprint, aunque puede hacerlo bajo la influencia de los interesados, del dueño de producto o del Scrum Master.

Verdadero

Falso

6. Los cuadros en Scrum son útiles ya que proporcionan indicadores visuales, “una imagen vale más que mil palabras” y proporcionan tendencias, algunos de los más usados son: Cuadros Burn-

down / burn-up, Diagramas de flujo acumulativo, Cuadros de progreso y Gráficos de perfil de riesgo entre otros.

Verdadero

Falso

7. Un diagrama burn down o diagrama de quemado es una representación gráfica del trabajo por hacer en un proyecto en el tiempo, representa el trabajo remanente (o backlog). Este diagrama es útil para predecir cuándo se completará todo el trabajo.

Verdadero

Falso

8. En el principio de Valorar más a los individuos y su interacción que a los procesos y las herramientas: Los procesos deben ser una ayuda y un soporte para guiar el trabajo. Deben adaptarse a la organización, a los equipos y a las personas; y no al revés.

Verdadero

Falso

9. El Scrum Master ayuda al equipo a lograr los objetivos a través de: Servir al equipo, Proteger al equipo y Proveer soporte en cuanto al uso de Scrum.

Verdadero

Falso

10. Un equipo de Scrum no cumplió con los objetivos del Sprint. Uno de los integrantes clave del equipo de desarrollo se enfermó y faltó 2 días justo al comienzo del Sprint de 4 semanas. ¿Cuál es el motivo más probable por el que el equipo no cumplió con los objetivos del Sprint?

- a. **El dueño del producto no repriorizó.**
- b. Al equipo de desarrollo le faltan habilidades.
- c. El equipo no planificó el Sprint eficazmente.
- d. El equipo de desarrollo está sobrecargado de trabajo

Preguntas: Actividad 9. Evaluemos lo aprendido - Justificación de Negocio

Producto: Cuestionario tipo examen de certificación Scrum Master

1. La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto. El Scrum Master es el responsable de la Lista de Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.

Verdadero

Falso

2. Uno de los principios detrás del Manifiesto de Agile es que el método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.

Verdadero

Falso







3. El Scrum Master es:
 - a. El equivalente al tradicional jefe de proyectos.
 - b. El Scrum Master es la persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product backlog).
 - c. Un líder al servicio del Equipo Scrum.
4. El dueño del producto es.
 - a. La persona encargada de resolver las dificultades del equipo de desarrollo.
 - b. La persona responsable de coordinar al Equipo de desarrollo.
 - c. La persona responsable de gestionar la lista del producto (product backlog).
5. La pila del producto cambia:
 - a. Solo a requerimiento del Scrum Master si un elemento es demasiado complejo.
 - b. Cambia constantemente para que el producto sea más adecuado, competitivo y útil.
 - c. Cuando el producto deja de ser competitivo o útil o necesita una refactorización.
6. Por qué conviene que las reuniones diarias se mantengan siempre el mismo día y lugar:
 - a. Porque se reduce el tiempo necesario para reservas de sala y comunicar cambios.
 - b. Porque es más sencillo para el equipo saber que todos los días debe acudir al mismo sitio y a la misma hora para la reunión diaria.
 - c. Porque el equipo de trabajo debe tener un lugar asignado y reservado sólo para estas reuniones.
7. La responsabilidad de proporcionar todas las estimaciones recae en:
 - a. El Scrum Master.
 - b. El equipo de desarrollo.
 - c. El dueño del producto 7.
8. ¿Cuándo podemos decir que un Sprint ha acabado?
 - a. Cuando se ha acabado el tiempo prefijado para cada Sprint.
 - b. Cuando se han completado todas las funcionalidades previstas para el Sprint.
 - c. Cuando el Product Owner o Dueño del Producto deciden que es tiempo suficiente y quiere ver el estado de los trabajos.
9. ¿Qué es el refinamiento (refinement) de la Pila del Producto?
 - a. Es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los elementos de la Lista de Producto.
 - b. Es el proceso realizado para depurar la Pila del Producto priorizando y colocando en primer lugar los elementos más importantes para el Product Owner y eliminando de la lista aquellos que quedan en último lugar.
 - c. Es el proceso de recalcular las estimaciones de los elementos de la Pila del Producto al finalizar cada Sprint.









10. ¿Qué tipo de contrato es adaptativo y, por lo tanto, se adecua bien a la forma de trabajar de Scrum?
- a. El tipo de contrato "tiempo y materiales, o unidad fija".
 - b. El tipo de contrato "precio fijo".
 - c. Ninguno de los tipos de contrato.


Anexo A






Herramientas y Recursos integrados en la plataforma educativa Moodlerooms.



La siguiente lista de herramientas y recursos están disponibles dentro de la plataforma educativa MoodleRooms (adquirida por la Universidad de La Salle) como parte de las funcionalidades que tiene el docente para adecuar su espacio virtual en términos de actividades de aprendizaje (herramientas) y recursos de apoyo (recursos).

Herramientas para el desarrollo de actividades de aprendizaje		
	Asistencia	El módulo de actividad de asistencia permite a un profesor tomar asistencia en clase y a los estudiantes ver su propio registro de asistencia.
	Base de datos	El módulo de actividad de base de datos permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros. La estructura de las entradas la define el profesor según una lista de campos. Los tipos de campo incluyen casilla de verificación, botones de radio, menú desplegable, área de texto, URL, imagen y archivo cargado.
	Chat	La actividad chat permite a los participantes tener una discusión en formato texto de manera sincrónica en tiempo real.
	Consulta	El módulo Consulta permite al profesor hacer una pregunta especificando las posibles respuestas posibles.
	Cuestionario	La actividad Cuestionario permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica
	Encuesta	El módulo Encuesta le permite construir encuestas empleando diversos tipos de preguntas, con el propósito de recopilar información de sus usuarios.
	Foro	El módulo de actividad foro permite a los participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un período prolongado de tiempo.
	Foro avanzado	El módulo de actividad de foros avanzados permite a los participantes realizar debates asincrónicos, es decir, los debates se realizan durante un período prolongado.
	Glosario	El módulo de actividad glosario permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.

	<p>Herramienta Externa</p>	<p>El módulo de actividad de herramienta externa les permite a los estudiantes interactuar con recursos educativos y actividades alojadas en otros sitios de internet. Por ejemplo, una herramienta externa podría proporcionar acceso a un nuevo tipo de actividad o de materiales educativos de una editorial.</p>
	<p>HotPot</p>	<p>El módulo de actividad H5P le permite crear contenido interactivo como videos interactivos, conjuntos de preguntas, arrastrar y soltar preguntas, multi-elección preguntas, Presentaciones y mucho más.</p>
	<p>Interactive Content</p>	<p>El módulo de actividad H5P le permite crear contenido interactivo como videos interactivos, conjuntos de preguntas, arrastrar y soltar preguntas, multi-elección preguntas, Presentaciones y mucho más.</p>
	<p>Lección</p>	<p>La actividad lección permite a un profesor presentar contenidos y/ o actividades prácticas de forma interesante y flexible. Un profesor puede utilizar la lección para crear un conjunto lineal de páginas de contenido o actividades educativas que ofrezcan al alumno varios itinerarios u opciones.</p>
	<p>Paquete SCORM</p>	<p>Un paquete SCORM es un conjunto de archivos que se empaquetan conforme a una norma estándar para los objetos de aprendizaje. El módulo de actividad SCORM permite cargar y añadir a los cursos paquetes SCORM o AICC como archivos Zip.</p>
	<p>Webex</p>	<p>El módulo Cisco Webex permite que profesores y estudiantes se reúnan en una clase virtual mediante el uso de video conferencias. Estas sesiones también se pueden grabar para visualizarlas y revisarlas fuera de línea.</p>
	<p>Taller</p>	<p>El módulo de actividad taller permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes. Los estudiantes pueden enviar cualquier contenido digital (archivos), tales como documentos de procesador de texto o de hojas de cálculo y también pueden escribir el texto directamente en un campo empleando un editor de texto (dentro de Moodle).</p>
	<p>Tarea</p>	<p>El módulo de Tareas permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará y calificará. Los alumnos pueden presentar cualquier contenido digital (archivos), como documentos de texto, hojas de cálculo, imágenes, audio y vídeos entre otros. Alternativamente, o como complemento, la tarea puede requerir que los estudiantes escriban texto directamente en un campo</p>

	utilizando el editor de texto. Una tarea también puede ser utilizada para recordar a los estudiantes tareas del "mundo real" que necesitan realizar y que no requieren la entrega de ningún tipo de contenido digital.
 Wiki	El módulo de actividad wiki le permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar.

Recursos de apoyo	
 Archivo	El módulo Archivo permite a los profesores proveer un Archivo como un recurso del curso. Cuando sea posible, el archivo se mostrará dentro del interface del curso; si no es el caso, se le preguntará a los estudiantes si quieren descargarlo. El recurso Archivo puede incluir archivos de soporte, por ejemplo, una página HTML puede tener incrustadas imágenes u objetos Flash.
 Carpeta	El recurso Carpeta permite al profesor mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta. Se puede subir un archivo comprimido (zip) que se descomprimirá (unzip) posteriormente para mostrar su contenido, o bien, se puede crear una carpeta vacía y subir los archivos dentro de ella.
 Etiqueta	El módulo etiqueta permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades. Las etiquetas son muy versátiles y pueden ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se usan cuidadosamente.
 Libro	El módulo libro permite crear material de estudio de múltiples páginas en formato libro, con capítulos y subcapítulos. El libro puede incluir contenido multimedia, así como texto y es útil para mostrar grandes volúmenes de información repartido en secciones.
 Página	El recurso Página permite a los profesores crear una página web mediante el editor de textos. Una Página puede mostrar texto, imágenes, sonido, vídeo, enlaces web y código incrustado (como por ejemplo los mapas de Google) entre otros.

 Paquete de contenido IMS	Un paquete de contenidos IMS permite mostrar dentro del curso paquetes de contenidos creados conforme a la especificación IMS CONTENT PACKAGING.
 URL	El recurso URL permite que el profesor pueda proporcionar un enlace de Internet como un recurso del curso. Todo aquello que esté disponible en línea, como documentos o imágenes, puede ser vinculado; la URL no tiene por qué ser la página principal de un sitio web. La dirección URL de una página web en particular puede ser copiada y pegada por el profesor, o bien, este puede utilizar el selector de archivo y seleccionar una URL desde un repositorio, como Flickr, YouTube o Wikimedia (dependiendo de qué repositorios están habilitados para el sitio).