

Tutorial

Introducción a la Gestión de Proyectos con SCRUM

Aleidys Seuyusi Arraiz Goicochea
C.I.: V-12565183

*Universidad Politécnica Territorial del Estado Aragua “Federico Brito
Figueroa” (UPTA)*
aleidysarraiz@gmail.com

Resumen: La Gestión de Proyectos tiene como finalidad principal lograr cumplir la planificación y ejecución de un proyecto, considerando todos los aspectos de seguimiento, control, medición, recursos humanos y materiales que se requieren, e intervienen el desarrollo informático, de esta forma es posible conocer con precisión los problemas que se puedan producir en todo momento y así resolverlos o minimizarlos de forma inmediata. Aunado a lo anterior, para lograr el control de todas las actividades de consecución de un proyecto informático se hace necesaria la utilización de paradigmas ágiles de desarrollo con los principios y valores por los cuales éstos se rigen y que se pueden incorporar con el framework o marco de trabajo abierto denominado SCRUM, que aporta el que se ejecute la gestión con ciclos de trabajo cortos, entregas de parte de los productos completamente funcionales, ideal para proyectos con alcances bien establecidos, autogestión de los equipos de trabajo y aprendizaje además, de la mejora continua. La finalidad principal de este tutorial es presentar las estrategias iniciales de la gestión de proyectos contextualizadas en base a SCRUM como iniciativa para apoyar el desarrollo informático que puedan ser utilizados tanto en el ámbito académico como profesional y así obtener éxito en la planificación y ejecución de los proyectos.

Palabras Clave: Gestión de proyectos, SCRUM, Ágil.

1 Introducción

Scrum representa un framework o marco de trabajo con los fundamentos de las metodologías denominadas ágiles donde se considera al equipo de trabajo por encima de los procesos y la utilización de herramientas, así como también el principio de que un software funciona más allá de su excesiva documentación, se centra en el cliente o usuario y aporta la flexibilidad necesaria para incorporar cambios que no se hayan establecido en un plan previo. La gestión de proyectos bajo los parámetros de la agilidad debe ser formulada no desde el punto de vista de la anticipación sino por el contrario debe establecerse desde la perspectiva de la adaptación continua a los cambios, en la actualidad se requiere que la entrega de proyectos se realice de

manera temprana y para ello se deben utilizar herramientas que conduzcan a resultados tangibles concretos que permitan trabajar en mercados cuya evolución es constante y a gran velocidad. La meta quizás no sea obtener productos finales, pero sí con toda seguridad versiones funcionales optimizadas gracias a las mejoras continuas.

2 Objetivos

General

Presentar estrategias para la gestión de proyectos en todas sus fases utilizando el marco de trabajo de SCRUM

Específicos

- ✓ Describir las fases de la Gestión de Proyectos.
- ✓ Describir Scrum como marco de trabajo.
- ✓ Determinar las estrategias de SCRUM que se utilizaran en cada fase del proyecto.
- ✓ Identificar y seleccionar las herramientas de Gestión de Proyectos más adecuadas y basadas en SCRUM para llevar cada fase del proyecto.
- ✓ Consolidar las estrategias que favorezcan la Gestión de Proyectos.

3 Contenidos del Tutorial

- ✓ Definición de Gestión de Proyectos.
- ✓ Fases o etapas de la Gestión de Proyectos
- ✓ Definiciones de SCRUM
- ✓ Fases de SCRUM
- ✓ Roles de SCRUM
- ✓ Artefactos de SCRUM
- ✓ Priorización y Roadmaps
- ✓ Ciclo de vida de SCRUM
- ✓ Herramientas de Gestión de Proyectos con SCRUM: jira, trello, asana, azure boards y planning poker

4 Metodología

4.1 Duración: 4 horas

4.2 Público Objetivo: Profesionales o estudiantes de Computación, Informática o Sistemas que tengan conocimiento de Ingeniería del Software o hayan participado en algún rol de la ejecución de proyectos y que estén interesados en conocer las tendencias en gestión de proyectos Informáticos.

4.3 Requerimientos técnicos y operativos: Se requiere de un computador y proyector para el presentador. Sala de computación con acceso a internet deseable para utilizar las herramientas en línea.

4.4 Idioma: Español

4.5 Resumen curricular del presentador

La Ingeniera de Sistemas Aleidys Seuyusi Arraiz Goicochea, nació en Caracas el 06/02/1976, es soltera. Posee una experiencia de más de 19 años en la Docencia Universitaria, lo cual le ha permitido desenvolverse en actividades relacionadas con la Informática Gerencial en cuanto a Gestión de Proyectos de Ingeniería de Software, Auditorías Informáticas, Organización de Eventos de carácter Tecnológico a nivel Nacional, supervisión de proyectos de Gestión de Proyectos de Desarrollo Web y Multimedia, así como también ha impulsado proyectos con las comunidades en materia de Alfabetización Tecnológica en la Región Oriental del País, es especialista en Metodologías de Desarrollo (RUP, XP,UP, MERINDE, Procesos Ágiles, SCRUM), especialista en Arquitectura de Software, Software Products Lines, Software Factories, Maneja a Nivel Técnico el Idioma Inglés. Experiencia Docente nivel de Postgrados (Especializaciones y Maestrías). Es Investigadora A-1, calificada por el Programa de Estímulo al Investigador e Innovador del Ministerio del Poder Popular para La Educación Universitaria Ciencia Tecnología e Innovación PEEI desde el 2013 hasta la actualidad, es Magister en Informática Gerencial de la Universidad de Oriente (UDO) y Tesista del Doctorado en Ciencias de la Computación área Ingeniería de Software de la Facultad de Ciencias de la Universidad Central de Venezuela (UCV) y fue la Coordinadora del Centro de Investigación de Ingeniería Informática (CEININF) en la Universidad Politécnica Territorial de Paria “Luis Mariano Rivera”, de Carúpano Estado Sucre, donde ejerció como Profesora a Dedicación Exclusiva categoría Asociado en el Departamento de Informática. Desde hace dos años se desempeña en la Universidad Politécnica Territorial del estado Aragua “Federico Brito Figueroa”, en la Victoria Estado Aragua, como Coordinadora de Proyectos del Programa Nacional de Formación en Informática. Trabaja a distancia en la gestión de proyectos informáticos con herramientas SCRUM.

Referencias

- Kniberg, H., & Skarin, M. (2009). Kanban and Scrum, making the most of both. crisp.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). The Knowledge-Creating Company. University Press.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1986). The New New Product Development Game. Harvard Business Review

MÉTRICA. VERSIÓN 3: Metodología de Planificación, Desarrollo y Mantenimiento de sistemas de información. Ministerio de Administraciones Públicas.<http://www.csi.map.es/csi/metrica3/index.html>.