



Metodología Agile - Nivel avanzado

Duración

15.5 horas

Objetivos

Objetivos pedagógicos:

- Interiorizar la Mentalidad Ágil, comprendiendo los valores de la agilidad frente a la gestión tradicional de proyectos.
- Formar a los asistentes en los principales marcos de trabajo ágiles para el desarrollo, gestión y ejecución de proyectos: Scrum, Kanban, para desarrollar y entregar productos complejos y aportar valor al cliente (externo e interno) de forma iterativa e incremental
- Mejorar las habilidades de liderazgo y gestión de equipos ágiles, de forma que sean capaces optimizar resultados

Objetivos específicos:

- Adaptar los perfiles de ingenieros y personal administrativo a las nuevas necesidades cambiantes del sector automoción, impulsando la innovación, la eficiencia y la adaptación a los cambios

- Comprender los fundamentos clave de la agilidad: adquirir una mentalidad ágil que promueva la mejora continua en los proyectos de automoción, fomentar los entornos colaborativos, optimizar flujos de trabajo y de información
- Utilizar herramientas digitales de gestión visual, que permitan una mayor transparencia, coordinación y entrega de valor en los proyectos del sector

Contenido

Los contenidos del curso superior se estructuran en base a las necesidades de los alumnos con perfiles de ingenieros y personal administrativo cualificados: obtener una mentalidad ágil, comprender los objetivos estratégicos de los proyectos, conocer las principales metodologías ágiles y el enfoque de desarrollo ágil de producto, así como habilidades de trabajo en equipo en entornos ágiles. Por tanto, distribuimos los contenidos en base a estos 4 pilares (Mindset, estrategia, diseño y desarrollo, equipo), con los siguientes contenidos:

1. Agile Mindset y modelos ágiles de gestión de proyectos (1 hora)

- Adquiriendo un Agile Mindset para afrontar retos complejos
- Entendiendo el entorno complejo/caótico. Modelo Cynefin. Growth mindset
- Manifiesto y principios ágiles
- Diferencias entre la gestión tradicional y la gestión ágil de proyectos
- Learning by doing: dinámica en grupos para adquirir el nuevo mindset

2. OKR (Objectives & Key Results) (2 horas)

- Qué son los OKR y cómo definirlos para una gestión de proyectos basada en resultados
- Diferencia entre OKRs y KPIs
- De la teoría a la práctica: implantando OKR en proyectos del sector automoción
- Learning by doing: Simulación y ejercicio para interiorizar los OKRs en

automoción

3. Agile Framework: Scrum & Automoción (4 horas)

- Origen y pilares de Scrum
- Los Roles en Scrum: Product Owner, Scrum Master, Equipo y stakeholders
- Ciclo de vida y artefactos en Scrum: pila de producto, pila de sprint e incremento
- Los eventos: Sprint Planning, Daily, Retrospectiva
- Principales métricas y analítica para aumentar la eficacia del desarrollo
- Herramientas digitales para la gestión de proyectos con Scrum
- Learning by doing: Simulación y ejercicios para interiorizar Scrum
- Lean coffee: los superpoderes de Scrum en la gestión de proyectos en automoción

4. Agile Framework: Lean Kanban & Automoción (4 horas)

- Valores, principios y cultura Kanban
- Los roles en kanban
- Las 6 prácticas de Kanban: Visualización, Limitar el WIP, Gestión del flujo, Políticas explícitas y Feedback Loops

- Uso de métricas y analítica para gestionar las tareas y aumentar la eficacia del flujo de trabajo

- Herramientas digitales para la gestión visual de tableros Kanban
- Learning by doing: Simulación y ejercicios para interiorizar Kanban

- Lean coffee: los superpoderes de Kanban en la gestión de proyectos en automoción

5. Gestión de producto: de la visión a la planificación (2 horas)

- Conceptualización de Producto: enfoque de Valor
- De los objetivos al Product Backlog
- Puzzle del producto: Niveles de backlog
- Estimación y planificación
- Responsable del producto. Product owner
- Learning by doing: Simulación y ejercicios para interiorizar el rol del PO

6. Agile Leadership y Management 3.0 (2 horas)

- Habilidades de un líder en entornos ágiles: liderazgo y autoliderazgo
- Valores y Cultura en equipos ágiles
- Motivación, delegación y empoderamiento de equipos ágiles
- Crear un buen Feedback
- Learning by doing: rol-play y experimentación para la adquisición de nuevas habilidades

de management y liderazgo

7. Business Case Automoción (0,5 horas)

- implantación en empresa del sector automoción: retos y resultados obtenidos

8. Test avanzado de conocimientos (0,5 horas)

- Gamificación: test “mentimeter” de conocimientos, con ranking de resultados