

# METODOLOGIES ÀGILS I GESTIÓ DE PROJECTES AMB SCRUM

50 HORES

100% Subvencionat per:



Generalitat de Catalunya  
**Consorti per a la Formació  
Continua de Catalunya**



## OBJECTIUS

- Conèixer els principis i valors àgils que fan que Scrum funcioni.
- Entendre la diferència entre “being agile” i “doing agile”.
- Saber els conceptes clau en Scrum com la inspecció, adaptació i transparència.
- Conèixer els esdeveniments o reunions en Scrum.
- Comprendre les responsabilitats dels rols d’Scrum Master i de Product Owner en Scrum i quines són les seves responsabilitats.
- Conèixer les bones pràctiques i els principals errors en processos d’implantació d’Scrum.



## A QUI VA DIRIGIT

- Responsables de gestió de projectes assistencials.
- Tècnics d’equips de sistemes d’informació i altres àrees o serveis de desenvolupament de projectes.
- Comandaments i persones amb funció directiva que vulguin millorar l’eficiència dels seus equips i acompanyar processos de canvi i transformació.

## PRESENTACIÓ

Scrum és un dels marcs de treball àgils més adoptats a l’actualitat, i que més enllà d’startups i de grans organitzacions, també està implementant-se al **sector salut i social**. Tot i que l’origen està en el desenvolupament de software i a les àrees de sistemes d’informació, són en l’actualitat un framework de treball que estan utilitzant **responsables de projectes**, també relacionats amb la transformació organitzacional.

El curs s’orienta a conèixer els **principis i valors àgils** que fan que Scrum funcioni, quins són els **rols** definits, quines **dinàmiques** s’utilitzen i quin tipus de **cultura d’equip** es fomenta, millorant l’autoorganització i autogestió de l’equip, la col·laboració i la seva millora continua.

# CONTINGUTS

## 1. Agile: La cultura àgil (4 h)

- 1.1. Introducció a Agile
- 1.2. La cultura àgil
- 1.3. El Manifest Àgil
- 1.4. Principis i valors àgils
- 1.5. Cicle de vida àgil
- 1.6. Agile vs Waterfall
- 1.7. Equips i organitzacions àgils
- 1.8. Lean: Kaizen o Millora contínua

## 2. The Scrum Framework (4 h)

- 2.1. Introducció a Scrum
- 2.2. Definició de Scrum
- 2.3. The Scrum Guide
- 2.4. Història de Scrum
- 2.5. Usos de Scrum
- 2.6. Els pilars de Scrum
- 2.7. Els valors de Scrum
- 2.8. Components de Scrum

## 3. Rols en Scrum (3,5 h)

- 3.1. Els equips de Scrum
- 3.2. Scrum Master
- 3.3. Product Owner
- 3.4. Scrum Development Team

## 4. Esdeveniments en Scrum (5,5 h)

- 4.1. Timeboxing
- 4.2. Sprints
- 4.3. Sprint Planning Meeting
- 4.4. Daily Scrum Meeting
- 4.5. Sprint Review Meeting
- 4.6. Sprint Retrospective Meeting
- 4.7. Backlog Grooming

## 5. Artefactes a Scrum (5 h)

- 5.1. Transparència dels artefactes
- 5.2. Product Backlog
- 5.3. Sprint Backlog
- 5.4. Increment
- 5.5. Themes, Epics i User Stories
- 5.6. Definition of Done
- 5.7. Kanban

## 6. Estimació àgil (5 h)

- 6.1. Velocitat d'Equip
- 6.2. Tècniques d'estimació àgil
- 6.3. Planning Poker
- 6.4. Burndown Chart
- 6.5. Punts d'història

## 7. El rol de Scrum Master (4 h)

- 7.1. Què ha de fer un Scrum Master?
- 7.2. Què no ha de fer un Scrum Master?
- 7.3. Responsabilitats o funcions d'un Scrum Master
- 7.4. Responsabilitats d'un Scrum Master amb Desenvolupament
- 7.5. Responsabilitats d'un Scrum Master amb el Product Owner
- 7.6. Responsabilitats d'un Scrum Master amb l'Organització
- 7.7. El Scrum Master i els esdeveniments de Scrum
- 7.8. El Scrum Master i els artefactes de Scrum

## 8. El rol de Product Owner (4 h)

- 8.1. Què ha de fer un Product Owner?
- 8.2. Què no ha de fer un Product Owner?
- 8.3. Responsabilitats o funcions d'un Product Owner
- 8.4. Col·laborant amb l'equip
- 8.5. Col·laborant amb el Scrum Master
- 8.6. Col·laborant amb clients, usuaris i Stakeholders
- 8.7. Escalant el paper de Product Owner
- 8.8. Errors comuns a evitar

## 9. Definició de la Visió del Producte (5 h)

- 9.1. La visió del producte
- 9.2. Qualitats desitjables de la visió
- 9.3. The Minimal Marketable Product
- 9.4. Simplicitat
- 9.5. Necessitats del client
- 9.6. Atributs del producte
- 9.7. Tècniques de creació de la visió
- 9.8. The Product Road Map
- 9.9. Productes mínims i variants de producte
- 9.10. Errors comuns a evitar

## 10. Gestió del Product Backlog (5 h)

- 10.1. Característiques d'un bon Product Backlog
- 10.2. Product Backlog Grooming
- 10.3. Descobriment i descripció dels PBI
- 10.4. Priorització del Product Backlog
- 10.5. Preparant-se per a la planificació de Sprint
- 10.6. Gestió de requisits no funcionals
- 10.7. Escalant el Product Backlog
- 10.8. Errors comuns a evitar

## 11. Planificació de les entregues (5 h)

- 11.1. Temps, cost i funcionalitat
- 11.2. La qualitat està congelada
- 11.3. Lliuraments primerenques i freqüents
- 11.4. Quarterly Cycles
- 11.5. Velocitat
- 11.6. The Release Burndown
- 11.7. The Release Plan
- 11.8. Planificació d'entregues en grans projectes
- 11.9. Errors comuns a evitar

Per a més informació:  
[formacio.subvencionada@ucf.cat](mailto:formacio.subvencionada@ucf.cat)

[CONSULTA EL PROGRAMA COMPLET](#)



Subscriu-te a la  
Newsletter:



Segueix-nos a  
LinkedIn:

