Nombre	**SCRUM MANAGER: Gestión de servicios IT con Lean Kanban**
Nº de horas: 20	

Descripción y objetivos:

Los asistentes conocerán los conceptos de Kanban como herramienta visual y de sistemas Lean/kanban aplicados a la mejora de la organización y productividad de equipos de desarrollo y mantenimiento de aplicaciones software, se verán inmersos en una simulación de un sistema Lean/kanban que habrán de gestionar en grupos y donde tendrán que aplicar dichos conceptos.

Durante la formación se utilizan escenarios prácticos IT, incluyendo una adaptación mejorada de una simulación internacional Lean/kanban sobre mejora de procesos de desarrollo y mantenimiento IT. Los asistentes simulan las operaciones de una consultora IT en su día a día de prestación de servicios IT a una gran compañía para la que deben mejorar su forma de trabajo con el objetivo de conseguir mantener el contrato, renovable anualmente, frente a otros proveedores.

Durante la simulación, los asistentes desempeñan roles con los que hacen frente al proceso completo de procedimientos operativos (definir, ejecutar y mejorar), para ser cada vez más eficientes. Con esta dinámica aplican sobre el terreno los principios metodológicos expuestos durante el curso, y con revisiones periódicas de su efectividad y del nivel de aplicación a sus procesos reales.

Examen de certificación incluido:

Se incluye el examen para conseguir la certificación académica asociada avalada por Scrum Manager nivel Técnico, o nivel superior dependiendo de certificación previa que acredite cada asistente dentro del esquema de certificación vigente en la entidad certificadora Scrum Manager.

Objetivos:

1. Experimentar a través de prácticas
   a) La potencia de los equipos autoorganizados
   b) El desperdicio de la multitarea
   c) Principios, fortalezas y debilidades de los diferentes entornos de producción PULL/PUSH
   d) Los beneficios de la limitación del trabajo en curso (WIP)
2. Identificar las Fortalezas de la orientación lean y sus áreas de aplicación
   a) Lean/Agile
   b) Flujo continuo
   c) Mejora continua de la calidad
   d) Sistemas de información y gestión visual Kanban
3. Aprender cómo crear un entorno lean para desarrollo / mantenimientos de proyectos TIC.
4. Descubrir cómo desarrollar la autogestión de equipos apoyada con herramientas kanban.
5. Realizar prácticas reales de configuración de tableros kanban adecuados a cada situación: equipos de operación y mantenimiento. Desarrollo de producto. Desarrollo de proyectos.
6. Conocer técnicas de ajuste del flujo de trabajo para evitar cuellos de botella y puntos muertos.

Profesorado:

Todo el profesorado contará con la experiencia en docencia y las certificaciones más adecuadas para impartir los contenidos de este curso TIC.

Dirigido a:

Dirigido a personas que quieran conocer metodologías para la optimización del rendimiento de los equipos en calidad y en reducción de los tiempos de entrega, principalmente Gestores de Proyectos y Gestores de Servicios, e integrantes de equipos de desarrollo y mantenimiento IT.

Prerrequisitos:

Para un máximo aprovechamiento del curso, es recomendable que los asistentes dispongan de experiencia previa en la gestión y coordinación de equipos de desarrollo y mantenimiento software.

Programa completo:

1. Cultura Lean/Agile
    - 1.1 Arranque
        - Presentaciones: Actividad colaborativa con uso de post-its y tablero
        - 5 Whys: ¿Por qué asistimos a este curso?
    - 1.2 Sistemas Lean/Kanban
        - De la artesanía a la producción Lean
        - Lean y Kanban
        - Pensamiento Lean
        - Lean como sistema
        - Lean aplicado a TI
        - Lean y Agilidad
        - La promesa de la Agilidad
    - 1.3 Cambio cultural
        - Resistencia al cambio
        - Descentralizar toma de decisiones – Autoorganización
        - Juego: El nudo humano
        - Tomar la perspectiva del cliente
        - Desechar falsas creencias
        - ¿Cuánto tiempo lleva escribir un nombre?
        - Gestión del cambio
2. Gestión visual Kanban
    - 2.1 Visualizar el flujo de la cadena de valor
        - Flujo de la cadena de valor
        - Cadena de valor
        - División del trabajo
        - Flujo en la cadena de valor
        - Reducir el desperdicio
        - Visualizar el flujo
        - Casos prácticos de tableros Kanban
    - 2.2 Establecer un sistema de arrastre (pull system) limitando trabajo en curso (WIP, Work In Process)
        - Sistemas de arrastre
        - WIP - Trabajo en curso
        - The paper airplane game: experimentar un sistema de arrastre
        - Ajustar la carga a la capacidad
        - Sistema de arrastre y límites WIP
        - Buffers
    - 2.3 Gestionar el flujo para mejorarlo
        - Cuellos de botella
        - Hambrunas
        - Gestión visual del flujo
        - Bugs
        - Bloqueos
    - 2.4 Explicitar las políticas del proceso
        - Visualización de clases de servicio

- Clases de servicio
- Niveles de servicio

2.5 Colaborar

- Comportamientos emergentes
- Reuniones
- Metas

2.6 Recoger datos y analizarlos

- Métricas
- Tiempo de entrega
- Tiempo de ciclo
- Capacidad
- Diagrama de control estadístico
- Diagrama de flujo acumulativo

2.7 Simulación Kanban - Juego getKanban

- Simulación completa