

CURSO DE

SCRUM-BAN PARA EQUIPOS INDIRECTOS TRABAJANDO EN MULTI PROYECTOS

IN COMPANY

SCRUM-BAN PARA EQUIPOS INDIRECTOS TRABAJANDO EN MULTI PROYECTOS IN COMPANY

¿POR QUÉ ESTE CURSO?

EL PROBLEMA

La producción debía fluir veloz e ininterrumpidamente a lo largo del proceso, de modo que una de las tareas clave de la gerencia era identificar y quitar los impedimentos a ese flujo.

Jeff Sutherland, SCRUM. El arte de hacer el doble de trabajo en la mitad de tiempo, 2014, Editorial Océano.

Después de haber observado, entrevistado y formado a más de 4.500 profesionales en la industria podemos concluir que los equipos indirectos (ingeniería, calidad, comercial, logística, etc.) presentan un rendimiento menor por unidad de tiempo que los equipos operativos, aunque el mismo no se mida con KPI de productividad, tal como se hace con los equipos de producción. Los síntomas que presentan dicho efecto son:

- Exceso de tiempo dedicado a reuniones y planificación.
- Falta de transparencia en los equipos.
- Falta de alineación hacia metas comunes.
- Proyectos que desarrollan productos que el cliente no necesita o no paga.

Hemos condensado toda nuestra experiencia en este curso, simplificando al máximo la metodología y adaptándola para que su sencillez produzca el mayor impacto con una dedicación mínima.

Para que el tiempo del curso práctico aporte el máximo resultado.

LA NECESIDAD

1. La labor de gestionar una sección y de dirigir a personas no se puede improvisar. Es necesario un método de dirección que asegure la anticipación y supervisión.
2. Queremos desarrollar un equipo de trabajo con las siguientes características:
 - a. Claridad y concentración en la meta.
 - b. Colaboración radical entre todos los integrantes hacia un mismo fin.
 - c. Ansia de aplastar. Todo lo que se interponga en su camino, lo eliminarán.
 - d. Entusiasmo, no importa qué integrante del equipo avanza, siempre será motivo de celebración.

PRETENDE EMULAR EL ESPÍRITU DEL EQUIPO DE RUGBY ALL BLACKS



El término SCRUM originalmente surge de un tipo de formación que se realiza en Rugby. Durante el SCRUM, la pelota circula entre los jugadores del equipo a medida que éstos avanzan por el campo como una unidad. Todos los integrantes del equipo empujan en la misma dirección y están alineados hacia un mismo propósito. Y esto es lo que la metodología procura imitar en equipos de trabajo.

Jeff Sutherland, en su libro SCRUM, comenta:

Además de saber cuán rápido marchaban los equipos, también quería saber qué les impedía avanzar, a fin de acelerarlos para que progresaran, aunque no trabajando más tiempo, sino mejor y con más inteligencia....

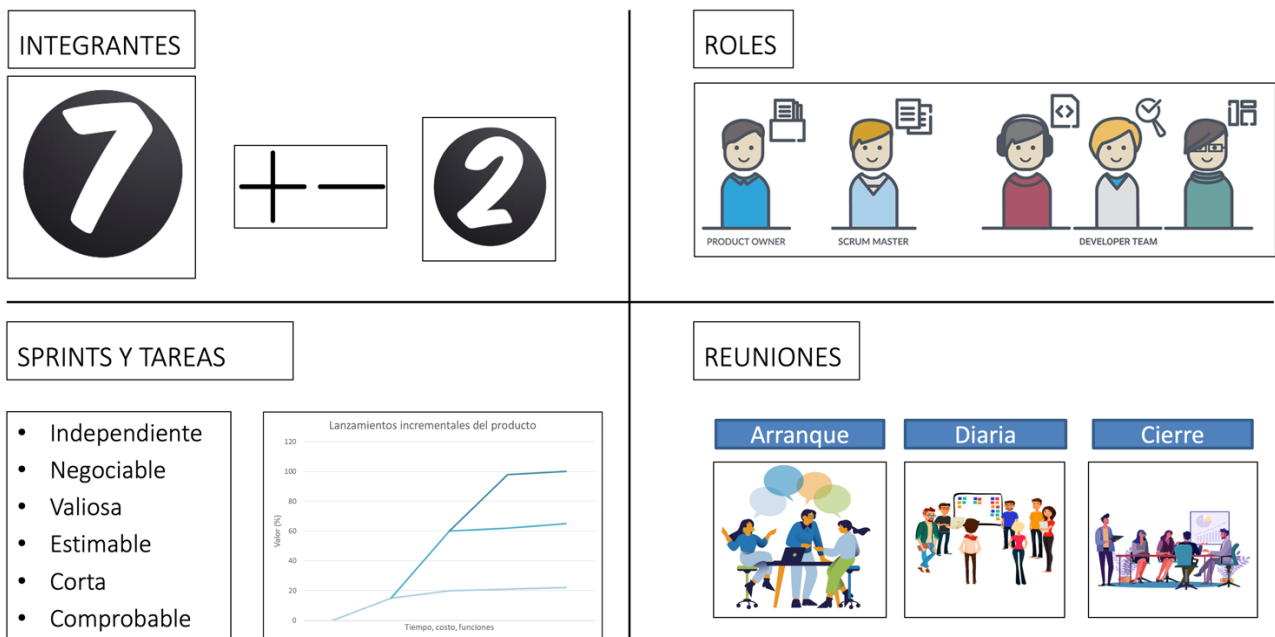
...avanzaron tres veces más rápido porque identificaban las cosas que los retrasaban y se deshacían de ellas en cada SPRINT.

Los resultados que alcanzan las personas en una organización están relacionados con la frecuencia y calidad de la supervisión y retroalimentación que tienen de sus compañeros y superiores.

LA SOLUCIÓN

Diseñar e implementar SCRUM. Establecer:

- Integrantes.
- Roles.
- Sprints y tareas.
- Reuniones.



Para mejorar la productividad y desempeño de los equipos indirectos.

Y de esta manera, obtener una ventaja competitiva.

OBJETIVOS:

El objetivo del curso es el de capacitar a los equipos de trabajadores indirectos.

Los alumnos aprenderán a:

- Definir los roles de scrum master, responsable de producto y desarrolladores.
- Establecer metas claras y objetivos a muy corto plazo.
- Definir las tareas de cada sprint para conseguir los objetivos establecidos.
 - o Independientes.
 - o Estimables.
 - o Negociables.
 - o Valiosas.
 - o Planeables.
 - o Comprobables.
- Comunicarse de forma efectiva. Cada día, cada uno expone:
 - o Qué hizo ayer.
 - o Qué ha hecho hoy.
 - o Qué hará mañana.
 - o Qué problemas o trabas ha encontrado al realizar su trabajo.
- Ganar transparencia, ya que todos exponen lo que han hecho y harán, incluido el jefe.
 - o De ello deriva el incremento de la alineación, implicación y colaboración de los equipos.

Reunirse en equipo es el principio, ...mantenerse en equipo es el progreso, ... trabajar en equipo es el éxito.

H.J. Taylor

DIRIGIDO A:

Gerentes y directores de planta y departamentos con personal a su cargo. Está totalmente recomendado responsables de equipos indirectos para que puedan ayudar mejor a sus colaboradores a tener claridad en la meta y cumplir con sus objetivos.

GARANTÍA DEL IPI:

1. La inversión realizada en nuestros cursos se amortizará por las mejoras que surgirán a partir de los mismos. La amortización será prácticamente inmediata.
2. Las dinámicas formativas son muy prácticas y de alto impacto, orientadas a la asimilación por parte del alumno, de manera que pueda aplicar lo aprendido con seguridad.
 - a. [Puede consultar testimoniales de alumnos y de empresas en este enlace.](#)

¿POR QUÉ EL IPI?

- Más de 5.500 profesionales formados.
- Más de 1.100 proyectos de mejora de la Productividad.
 - [Conoce a los clientes que ya han confiado en nosotros.](#)
- 30 contenidos desarrollados.
 - Cursos.
 - 12 libros editados.
 - Juego de mesa de estrategia industrial y lean manufacturing.

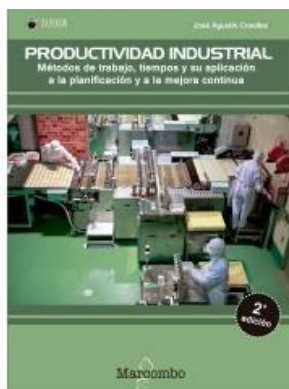
EL JUEGO DEL LEAN MANUFACTURING

14+ 2-4 +1H
AÑOS



CREA Y OPTIMIZA SISTEMAS INDUSTRIALES
MEJORA Y COMPITE PARA GANAR

ZADECON



VENTAJAS MODALIDAD IN COMPANY:

Las ventajas de la formación en la empresa son las siguientes:

- Las prácticas están orientadas a problemas concretos del cliente.
- Durante el desarrollo de la parte práctica se aportarán mejoras que los alumnos podrán poner en marcha.

Esto hace que:

- Los alumnos aprendan y asimilen mucho mejor los conceptos.
- Se consigan mejoras para la fábrica, que por sí solas, rentabilizan el curso.

TÉCNICOS FORMADORES:

Ingenieros industriales con experiencia en dirección de operaciones y proyectos de mejora de la productividad, llevados a cabo en Zadecon: [Conoce Zadecon](#).

DURACIÓN Y FECHAS IN COMPANY:

La duración del curso es de 12 horas presenciales en la empresa del cliente. Se suele llevar a cabo en 3 días, durante 4 horas al día.

Las fechas serán a convenir por ambas partes en función de la disponibilidad y conveniencia de la empresa y alumnos.

CONTENIDO DEL CURSO

1.- INTRODUCCIÓN.

- 1.1.- Qué es SCRUM.
- 1.2.- ¿Por qué SCRUM?
- 1.3.- Panel SCRUM.
- 1.4.- La ineficiencia de la multitarea.

2.- INTEGRANTES

- 2.1.- Características del equipo.
- 2.2.- Aspectos clave para equipos.
- 2.3.- Tamaño de los equipos.

3.- ROLES.

- 3.1.- Integrantes del SCRUM.
- 3.2.- Definición de roles.
- 3.3.- Responsable del producto.
- 3.4.- SCRUM master.
- 3.5.- Desarrolladores.

4.- TAREAS.

- 4.1.- Características de las tareas.
- 4.2.- Componentes de la tarea.

5.- REUNIONES.

- 5.1.- Tipos de reuniones.
- 5.2.- El SPRINT.
- 5.3.- Arranque del SPRINT.
- 5.4.- SCRUM diario.
- 5.5.- Cierre de SPRINT.
- 5.6.- Calendario del SPRINT.
- 5.7.- Lanzamientos incrementales.

PRÁCTICA

Para asimilar correctamente el curso, se pondrá en marcha el SCRUM de un equipo indirecto, definiendo integrantes, roles, sprint, y llevando a cabo la reunión de arranque, y simulando también las de seguimiento y cierre.

MATERIAL Y RECURSOS

A cada alumno se le entregará:

- Presentación del curso.
- Ejercicios y ejemplos realizados durante la formación.
- Plantillas magnéticas y/o Post-it's.



TÍTULO

A cada alumno se le entregará un certificado DEL INSTITUTO DE LA PRODUCTIVIDAD INDUSTRIAL Y ZADECON.



Zadecon es una ingeniería de organización industrial reconocida por la industria. El IPI ha sido promovido por Zadecon para la impartición de formación en el ámbito de la mejora de la productividad.

Bonificable por FUNDAE (recomendado para modalidad in company).

Puede solicitar su presupuesto e información sin compromiso contactado en:

info@institutoindustrial.es

Tfno.: 900 87 70 10

Solo tiene que indicarnos:

- Número de alumnos.
- Lugar de impartición.
- Modalidad y fechas.