

### I. Introducción

Para alcanzar el éxito de un proyecto, los métodos usados a lo largo de su ciclo de vida deben adaptarse a las particularidades del problema que se resuelve. En algunas oportunidades dicha adaptación es sutil, pero en otras debe ser radical. Un ejemplo de la generalidad de la situación, se presenta en la forma de comunicarnos que escogemos de acuerdo con la audiencia a quien necesitamos llegar. Es así como las técnicas y herramientas “tradicionales” para gestión de proyectos, usualmente usadas para contextos prescriptivos, se ven llamadas a adaptarse, o desaparecer, dando paso a estrategias que reciban de manera positiva los entornos cambiantes, orientados a la satisfacción del cliente y a la entrega continua de valor. Las prácticas ágiles, en forma de métodos, enfoques, técnicas, y otro abanico de soluciones, se constituyen en una alternativa, no excluyente, de los enfoques prescriptivos, brindando la oportunidad a los gerentes de proyectos de valerse de opciones que pueden ser usadas a lo largo del ciclo de vida de la gerencia de proyectos, siguiendo de esta forma un impacto innovador a la forma como se gestiona un proyecto.

### II. Objetivo

Al finalizar el curso, los estudiantes estarán en capacidad de:

1. Crear y operar un ambiente ágil para el desarrollo de proyectos haciendo uso de un marco común de prácticas.
2. Escoger y aplicar prácticas ágiles de acuerdo con el contexto donde se les requiera.
3. Describir prácticas promovidas por marcos de trabajo ágiles.

### III. Dirigido a

El programa está dirigido a un grupo de hasta 25 profesionales provenientes de diferentes disciplinas profesionales, interesados en consolidar sus competencias como gerentes de proyectos, desempeñándose en áreas que incluyen:

- Tecnologías de información.
- Sostenibilidad.
- Infraestructura y Arquitectura.
- Servicios Públicos.
- Innovación.
- Administración.

### IV. Metodología

Los encuentros se desarrollarán remotamente apoyados en TIC, en espacios que varían entre 2 y 4 horas por sesión de clase. Los participantes deben contar con un computador que pueda operar con una conexión estable a internet, micrófono, audífonos y cámara de video; lo anterior debe estar en buen estado y asegurar una operación apropiada. El participante deberá instalar previamente el cliente de software Zoom, que será usado como medio para las discusiones de clase.

Al finalizar el diplomado se emitirá un certificado de participación a aquellos participantes que asistan por lo menos al 70% de todo el programa.

### V. Estructura del Programa – Módulos

#### Unidad 1. Mentalidad y principios ágiles de gerencia de proyectos

Al finalizar la Unidad, el estudiante estará en capacidad de:

- a) Explicar qué significa ser ágil desde la perspectiva de mentalidad, valores y principios, e identificar de manera general contextos donde la agilidad es requerida y aplicable.
- b) Evaluar una organización y seleccionar un ciclo de vida, explicando las características de ciclos de vida predictivos, iterativos, incrementales, ágiles, y algunas de sus combinaciones.

#### Unidad 2. Creación y operación de ambientes ágiles

Al finalizar la Unidad, el estudiante estará en capacidad de:

- a) Desarrollarse como un líder de servicio en ambientes ágiles y conformar equipos en dichos ambientes considerando los roles/posiciones deseables.
- b) Utilizar prácticas comunes en el movimiento ágil, entre las que se encuentran aquellas asociadas con planeación, especificación de requerimientos, y seguimiento y control.

#### Unidad 3. Marcos de trabajo SCRUM, Método Kanban y estrategias de escalamiento

Al finalizar la Unidad, el estudiante estará en capacidad de:

- a) Explicar prácticas promovidas por el marco de trabajo Scrum. El estudiante se entrenará para aprobar el examen como Scrum Master.
- b) Usar el Método Kanban, creando y haciendo seguimiento de tableros adaptados.
- c) Describir y contextualizar el uso de estrategias escaladas de agilismo.

# DIPLOMADO

## Gerencia de proyectos ágiles e innovadores

Modalidad online en vivo



FACULTAD DE INGENIERÍA

### VI. Duración

El programa tiene una duración total de 120 horas de contacto con el docente, distribuidas entre los meses de mayo y agosto, en horarios a convenir con el grupo. Además de las horas de contacto con el docente, los participantes deben planear tiempo para la preparación del material que se usará en cada sesión.

### VII. Horario y Lugar

El programa se llevará a cabo los días jueves 6:00 p.m. a 10:00 p.m. y sábado 8:00 a.m. a 12:00 m, las sesiones se desarrollarán remotamente, por medio del software para comunicaciones Zoom u otro similar.

*Los cambios eventuales que se puedan presentar en la programación inicial (fechas, horarios, docentes) serán informados, oportunamente, a los estudiantes.*

### VIII. Coordinador General

**Hugo Arboleda**

**Director de la Maestría en Gerencia de Proyectos**

**Universidad Icesi.**

Doctor en Informática de la École des Mines de Nantes de Francia y Doctor en Ingeniería de la Universidad de Los Andes. Cuenta con certificaciones internacionales tales como PMP®, PRINCE2® y SCRUM Master (Certiprof). Es autor de más de 30 publicaciones auditadas nacional e internacionalmente. Se ha desempeñado como consultor, y docente de universidades tales como la École des Mines de Nantes (Francia), Vrije Universiteit Brussel (Bélgica) y Universidad de Los Andes, entre otras.

### IX. Inversión

El valor de la inversión es de \$2.700.000, incluido ya el 1.5% del Impuesto de Procultura.

**Fecha de inicio, lunes, 18 de abril de 2022**

**Fecha fin: lunes, 1 de agosto de 2022**

**Horario: jueves 6:00 p.m. a 10:00 p.m. y sábado 8:00 a.m. a 12:00 m.**

**Duración: 120 horas**

**Inversión: \$2'700.000**

**Inscríbese en: <https://forms.office.com/r/f8wuLWicrm>**

**Contáctanos vía WhatsApp <https://wa.me/message/PUH4JKZUUJEP1>**