Scrum Manager Product Owner

Descrición

Para o éxito dunha boa implantación de Scrum é absolutamente necesario dispoñer de Propietarios/as de Produto (Product Owners) cualificados/as que sustenten o uso de Scrum na súa organización e que adquirisen previamente as competencias e coñecementos das técnicas avanzadas necesarias.

Ademais da base dos principios básicos do seu rol e a Pila do Produto, o artefacto que estará a xestionar, o/a Propietario/a do Produto debe profundar en técnicas de descubrimento de Produto incorporando e involucrando ás persoas adecuadas en cada momento que permita dar solucións factibles ás necesidades e puntos de dor dos/as usuarios/as, directivos/as e de como trasladalos e xestionalos co resto do Equipo Scrum.

Durante este curso/taller os participantes aprenderán como analizar aos/as Interesados/as (Stakeholders) e definir as súas necesidades, aprender o máis recente enfoque para construír, ordenar, optimizar a Pila do Produto e aprender a importancia de involucrar a múltiples Interesados en crear unha visión convincente que maximice o valor.

O profesor transmite a súa experiencia en distintos produtos e organizacións e facilita apoio aos asistentes para que estes poidan reflexionar e analizar as cambios e adaptacións que poden aplicarse no seu caso particular e/o no contexto da propia empresa na que traballan.

É unha formación/taller interactivo baseado na práctica e traballo en equipo cun amplo abanico de exercicios e reflexións que se poderán realizar segundo as necesidades, experiencia e contexto do alumnado: comprensión dos valores e principios áxiles, definición dun produto coas súas características principais e usuarios potenciais, creación de user persoas, definición da visión e o alcance do produto, contratos áxiles vs contratos tradicionais, creación dun plan de lanzamentos de alto nivel para o produto, requisitos áxiles, acordos de equipos, autoavaliación como Propietario/a do Produto e consellos de mellora.

Inclúe o exame para a obtención da certificación Scrum Product Owner de Scrum Manager®.

Obxectivos

Ao finalizar o curso os alumnos abren entendido e aprendido:

- A orixe, os fundamentos e base da axilidade e Scrum.
- As fortalezas e debilidades e criterios de decisión entre xestión preditiva e a xestión áxil.
- Os criterios e estratexias para a xestión áxil produtos e proxectos para a xeración de valor (tanto para software como para ámbitos non TI).
- As actividades dun/ha Propietario/a do Produto antes de iniciar o desenvolvemento dun Produto.
- A importancia de realizar un descubrimento de Produto coas persoas adecuadas.
- A importancia dos/as usuarios/as e os seus puntos de vista durante a definición e xestión dun Produto.
- As actividades necesarias para a definición dun Produto desde a Visión ata as características que han de construír os/as Desenvolvedores/as.
- A importancia dos requisitos non funcionais e como descubrilos.
- As actividades que un/ha Propietario/a do Produto debe realizar durante a construción dun Produto.
- Xestionar a construción dun Produto a través da planificación en diferentes horizontes ou obxectivos (Roadmap).
- Transmitir de maneira efectiva as necesidades e puntos de dor dos/as Usuarios/as.
- A importancia da xestión de expectativas e interaccións cos/as Interesados/as durante a construción do Produto.
- Distinguir se un contrato favorece o desenvolvemento áxil.
- As condutas e actitudes que che levarán a ser un/ha Propietario/a do Produto eficiente.
- Chegar a acordos cos/as Desenvolvedores/as para unha construción adecuada do Produto.
- Coñecer distintas unidades e métricas.
- Interiorizar todos os conceptos a través dun Produto simulado que se creará durante o curso.
- Autoevaluarse para continuar o proceso de mellora individual despois do curso.

Dirixido a

- Profesionais que estean ou que vaian desempeñar o rol de Propietario/a do Produto e que desexan obter unha certificación de amplo recoñecemento internacional.
- Profesionais cuxas funcións principais sexan o desenvolvemento e xestión de Produtos e moi recomendable para calquera Xefe/a de Produto e/o de Proxecto.
- Scrum Masters e Desenvolvedores/as que queiran ampliar os seus coñecementos sobre Scrum profundando neste rol crave para o éxito do Produto.
- Profesionais (Agile Coaches, Analistas de Negocio, Arquitectos/as de Software, Business Owners, Deseñadores/as, Enxeñeiros/as de Software, Xerentes de Marketing, Xerentes de Negocio, Xerentes de Produto, Expertos/as de UI/UX etc.)/ etc.) que queiran coñecer técnicas/ferramentas de definición de Produto e as súas características, como definir e dividir Historias de Usuario/a e priorizar, ordenar e estimar o valor de dicha características.

BENEFICIOS	Diploma de asistencia
	Opción gratuita dun exame de certificación oficial

Perfil do docente

Formador oficial Scrum Manager, Accredited Kanban Trainer de Kanban University. SAFe Practice Consultant & SAFe Release Train Engineer. Agile Coach con experiencia en transformacións áxiles en organizacións nacionais e internacionais.

PROGRAMA	Programación 2026/27
TIPO	CURSO
MATRÍCULA	Gratuíta
PERIODO INSCRICIÓN	03/10/2026 - 18/10/2026
PROBA DE SELECCIÓN	20/10/2026 (17:30)
CRITERIOS DE SELECCIÓN	Proba técnica presencial no CNTG en Santiago de Compostela
Nº PRAZAS	20 (Mínimo 10)
METODOLOXÍA	Presencial
TIPO DE EDICIÓN	Edición única tarde (desempregados/as e ocupados/as)
DURACIÓN	16 horas
DATA INICIO	02/11/2026
DATA FIN	05/11/2026
HORARIO	De luns a xoves de 16:30 a 20:30 horas.

LUGAR DE DOCENCIA Edificio localizado na r/Airas Nunes s/n, barrio de Conxo, en

CERTIFICACIÓN OFICIAL Sí

EXAME CERTIFICACIÓN Product Owner de Scrum Manager®.

MÓDULOS TRANSVERSAIS Igualdade de 5 horas

TECNOLOXÍA Scrum Manager

PERIODO DOCENCIA 02/11/2026 - 05/11/2026

Temario

AXILIDADE E INTRODUCIÓN A SCRUM

- Que nos levou á axilidade?. Contornas VUCA. Manifesto áxil: valores e principios. Principios e valores de Scrum Manager. Diagrama de conceptos: Xestión de preditiva (xestión de proxectos) vs xestión evolutiva xestión áxil. Ciclo de Scrum.

DESCUBRAMOS O PRODUTO

- Proxecto VS Produto. Ciclo de creación e desenvolvemento do Produto. Design Thinking. User Persoa. Inception. Roles en Scrum. Propietario/a do Produto, Desenvolvedore/as, Scrum Master, Interesados/as. Xestión de Interesados/as. Visión do Produto. Definición do alcance áxil. Xestión de expectativas. Estimación preliminar.CONTRATOS ÁXILES Que é un contrato?. Contratos tradicionais VS conntratos áxiles. Tipos de Contratos Áxiles

DEFINAMOS O PRODUTO

- Planificación do Produto: Pila do Produto inicial e Releases (User Narrativa Mapping) e Folla de Roteiro. Técnicas de Priorización. Implicacións da débeda técnica. Requisitos VS Historias de Usuario/a. Historias de usuario/a: Definición, Patróns de División de Historias de Usuario/a,Técnicas 3C's e INVEST,Criterios de Aceptación. Pila do Produto. Acordos do Equipo:Definición de Listo (DoR),Definición de feito (DoD)

CONSTRUAMOS O PRODUTO

- Ciclo de Scrum. Piares de Scrum. Eventos de Scrum desde o punto de vista do Product Owner: Sprint: Planificación do Sprint, Revisión do Sprint, Retrospectiva do Sprint. En que traballa un Propietario/a do Produto durante un Sprint?. Sincronización con outros/as Propietarios/as do Produto ou Líderes doutros equipos
SER E FACER UN BO PROPIETARIO DO PRODUTO

- Desde onde veño como Propietario/a do Produto. Relacions coa contorna. Xestión de Releases. Responsabilidades de Propietario/a do Produto. Calidades dun/ha bo/a Propietario/a do Produto. Autoavaliación

Os exercicios seleccionaranse meticulosamente segundo a necesidade, madurez e contexto do alumnado buscando que todos/as leven a maior aprendizaxe posible dentro da duración do curso.