

OFERTA DE CURSOS CENTIC AÑO 2016 (también en la web www.centic.es)

Introducción y notas genéricas.

A continuación, presentamos la **programación de cursos de formación especializada** previstos llevar a cabo durante este año por el CENTIC, para que así pueda planificar su acción formativa con nosotros.

También estamos totalmente abiertos a cualquier **propuesta de curso de formación que nos pueda hacer una empresa**, tanto para cursos internos en la propia empresa como de carácter genérico y abiertos a otros socios. Rogamos que para cualquier sugerencia nos la comuniquen cuanto antes para que podamos organizarla y programarla de forma adecuada.

Desde CENTIC tenemos un firme compromiso en proporcionar acciones formativas de calidad, nuestra experiencia de diez años y la elección de los mejores expertos para impartir los cursos hacen que contemos con un alto grado de satisfacción en las expectativas de nuestros alumnos.

Todos nuestros cursos pueden ser financiados mediante la **Fundación Tripartita**. CENTIC se encarga de toda la gestión sin coste adicional para la empresa.

Por último, recordamos que hay **precios y condiciones especiales para socios, empresas que manden a partir de 5 o más alumnos, desempleados y estudiantes**.

En caso de estar interesado en alguno de estos cursos rogamos nos lo comuniquen lo antes posible, contactando con CENTIC:

TELF: 968964400

www.centic.es

joaquin.lasheras@centic.es

Listado de cursos previstos para 2016.

1. Testing ágil (BDD/ATDD/TDD y Devops) (certificado oficial opcional)

- Fecha: mayo 2016
- Duración: 8 horas (un solo día)
- Coste: 265
- Coste socio: 225 (15% descuento)
- Temario: Anexo I

Descripción:

El Testing como práctica profesional está siendo cada vez más requerido por empresas de desarrollo software, en especial si quieres enfrentarte a las nuevas tendencias de desarrollo ágiles. Para ello consideramos imprescindible este curso para asentar las bases del buen testing, consiguiendo aumentar fácilmente el grado de fiabilidad y competitividad de tus desarrollos, y como fin último, la satisfacción del cliente. El propósito del curso es aprender una práctica para hacer pruebas software siguiendo los principios del desarrollo ágil. Para ello se introducirá en la automatización de pruebas web y móviles utilizando prácticas como TDD y BDD (entre otras técnicas) con el objetivo de entregar valor para el negocio, en intervalos frecuentes, trabajando a un ritmo sostenible, todo ello bajo un ciclo de vida ágil iterativo e incrementar con iteraciones cortas

Notas:

No incluye la expedición del certificado oficial, 100 € extra por persona

El certificado oficial da 35 PDA's (Puntos de Autoridad en Scrum), se adquiere categoría autoridad a los 200 por <http://www.scrummanager.net/>

2. Agilidad y Gestión de Equipos Eficientes. Certificación de Scrum Master (opcional).

- Fecha: septiembre/octubre 2016
- Duración: 16 horas (2 días)
- Coste: 385
- Coste socio: 325 (15% descuento)
- Temario: Anexo II

Descripción: Cada vez son más los proyectos que están incorporando gestión y prácticas ágiles, o siguen una metodología ágil (Scrum, XP, Crystal Clear, etc.). Consigue moverte a la velocidad actual de mercado siendo el primero en mostrar tus avances de los productos, consigue una mejor comunicación con tu cliente y obtén la satisfacción por su parte en tus desarrollos, manteniendo a la vez al equipo de desarrollo más implicado que nunca.

Los objetivos del curso son profundizar en las técnicas y herramientas que necesita para gestionar con éxito el día a día de los proyectos ágiles en la empresa. Se hará especial hincapié en la planificación de este tipo de proyectos, en su estimación y seguimiento. Además, se comentarán las lecciones aprendidas, experiencias y recomendaciones de haber participado en decenas de implantaciones de esta metodología.

Notas:

Este precio no incluye el examen de certificación oficial (150 euros extra), aunque si incluye un libro editado por el profesor del curso Javier Garzás.

El certificado oficial da 150 PDA's (Puntos de Autoridad en Scrum) y adquieres la categoría *experta* SCRUM por <http://www.scrummanager.net/>.

3. Como hacer de Product Owner. Ligado al cliente (certificado oficial opcional).

- Fecha: septiembre/octubre 2016
- Duración: 8 horas (un solo día)
- Coste: 265
- Coste socio: 225 (15% descuento)
- Temario: Anexo III

Descripción:

Cada vez son más los proyectos que están incorporando gestión y prácticas ágiles, o siguen una metodología ágil (Scrum, XP, Crystal Clear, etc.). Conoce técnicas y herramientas para conseguir una mejor comunicación con tu cliente, y como fin último, su satisfacción sobre el trabajo desarrollado.

Este curso complementa el curso anterior y sus objetivos son profundizar en las técnicas y herramientas específicas del Product Owner, cuyo rol se encuentra más ligado a la negociación con el cliente y a entender sus necesidades, y poder transmitírselo de la forma adecuada al equipo de desarrollo.

Notas:

No incluye la expedición del certificado oficial. 100 € extra por persona

El certificado oficial da 35 PDA's (Puntos de Autoridad en Scrum) y adquieres categoría autoridad a los 200 por <http://www.scrummanager.net/>

Aconsejamos que aquellos que saquen (o hayan sacado en anteriores ediciones) el certificado oficial de experto en SCRUM, que da el primer curso, hagan los otros dos de testing ágil y product owner, y pasarían a nivel Autoridad en Scrum.

4. Programación en Android. Última versión Marshmallow 6.0.

- Fecha: 3º trimestre
- Duración: 15 horas
- Coste: 320
- Coste socio: 270 (15% descuento)
- Temario: en elaboración

Descripción:

En los últimos años el desarrollo móvil se ha convertido en pieza fundamental de cualquier empresa de desarrollo de software, siendo Android el sistema operativo más usado en España, y por lo tanto, siendo imprescindible ya el contar con algún departamento de este tipo de desarrollos dentro de cualquier empresa.

En este curso se dará una introducción al desarrollo de aplicaciones para dispositivos Android, usando para ello su plataforma de desarrollo donde el alumno adquiera los conocimientos necesarios para crear sus propias aplicaciones y distribuirlas mediante el market de Google. El curso se estructura en clases divididas en dos secciones una teórica donde el alumno recibe la información necesaria para acometer un proyecto y otra parte donde el alumno pone en práctica lo aprendido en la sección anterior.

5. Desarrollo de prototipos x-platform para móvil con REACT native.

- Fecha: 3º trimestre
- Duración: 15 horas
- Coste: 320
- Coste socio 270 (15% descuento)
- Temario: en elaboración

Descripción:

En los últimos años el desarrollo móvil se ha convertido en pieza fundamental de cualquier empresa de desarrollo de software, pero a la vez intentar desarrollar de la forma más eficaz en tiempo se considera apremiante. Por ello es importante conocer entornos de desarrollo que funcionan en todas las plataformas habiendo realizado el diseño una sola vez, de tal forma que se gane eficiencia en los desarrollos.

Para ello en este curso se dará una Introducción al desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles utilizando la plataforma React-Native de Facebook. Este curso está destinado a la creación de aplicaciones multiplataforma (Android, iOS y Windows Universal Platform) compartiendo la mayor cantidad de código posible y unificando todo el desarrollo bajo un mismo lenguaje.

6. Usabilidad y Experiencia de usuario en el desarrollo de aplicaciones (prototipado).

Uso de la herramienta just in mind para prototipar.

- Fecha: 3º trimestre
- Duración: 15 horas
- Coste: 320
- Coste socio 270 (15% descuento)
- Temario: en elaboración

Descripción:

El UX (User eXperience) como práctica profesional, está siendo cada vez más requerido por las empresas que trabajan en la creación de productos. El objetivo no es otro que ser el primero en mostrar avances a usuarios finales, consiguiendo ser los primeros en posicionarse en el mercado y a la vez poder obtener feedback desde las primeras fases del desarrollo. Con esto obtendremos productos que realmente satisfacen a estos usuarios, aumentando nuestra competitividad y eficacia en los desarrollos de productos.

El propósito del curso es aprender buenas prácticas de usabilidad para hacer productos más eficaces al mejorar la experiencia de uso de los usuarios, usando para ello herramientas de prototipado que permitan al cliente poder dar su opinión y extraer información acerca del producto desde el comienzo del desarrollo, y poder aportar valor para el negocio.

ANEXO I: Temario curso testing ágil

- **PARTE 1 – EL TESTING ÁGIL**
- Qué es Testing Ágil
 - Planes de pruebas ágiles
- Tipos de pruebas en Testing Ágil
 - Testing exploratorio
 - Pruebas de Regresión
 - Otras prácticas del Testing ágil

- **PARTE 2: BDD/ATDD/TDD**
- Pruebas unitarias – TDD
 - Pruebas unitarias en entornos NO JAVA: node.js
- Pruebas de aceptación – ATDD/BDD
 - BDD y Gherkin
 - BDD y Cucumber

- **PARTE 2 – EL EQUIPO EN TESTING ÁGIL**
- Equipos multifuncionales
- Testing vs Quality Assurance

- **PARTE 3 – LA TECNOLOGÍA DEL TESTING ÁGIL**
- Gherkin al detalle
 - Taller: Escribir historias de usuario en Gherkin
- Cucumber
 - Taller: Crear los casos de prueba con Cucumber
 - Cucumber en Java: Cucumber-JVM
- Tidy Gherkin
 - Taller: Crear los casos de prueba con Tidy Gherkin
- Automatizando pruebas funcionales para aplicaciones web: capybara
 - Selenium
 - Sinatra
 - Poltergeist
 - Taller: Automatizar las hu del taller de gherkin
- Automatizando pruebas funcionales para aplicaciones móvil: calabash
 - Taller: Automatizar las hu del taller de gherkin
- Integración continua
 - Jenkins
 - Sonar/kiuwan

- **PARTE 4 – DEVOPS**
- DevOps
- Sistemas de contenerización: Docker/Kubernetes
 - Taller: Creación de contenedores Docker
- Cloud Computing
 - SaaS
 - PaaS
 - IaaS
 - AWS
 - Demo: Cómo ejecutar una aplicación desde AW

ANEXO II: Curso de Agilidad y Gestión de Equipos Eficientes

- **DÍA 1**
- ¿Qué es la agilidad? (bien entendida)
 - Gestión clásica vs Tradicional... gestionar tecnología no es gestionar la construcción de un edificio (aunque durante años nos empeñamos en ello, mucho)
 - Gestión Visual... ¿Ganttts?
 - Ciclo de vida cascada vs iterativo vs ágil
 - El proyecto cerrado
 - Iterativo + Incremental
 - De departamentos a equipos, el cambio del rol del cliente.
 - El cambio en el modelo de negocio
 - El cambio del Testing, del testing “por cumplir” ... al testing como pieza clave y vital
 - Ahora ya no vale no hacerlo bien
 - ¿Por qué la agilidad ahora se demanda tanto? (siendo algo tan antiguo)
 - Compartiendo casos reales (ceranos, de España)
 - ¿Recuerdas cómo era antes la informática?... back to the future
 - Manifiesto ágil
 - Cuándo aplica más un modelo: del tradicional al ágil
- Peopleware
 - Peopleware y equipos ágiles (sin equipo no hay agilidad)
 - 1, captar talento, retener y motivar (gestión de la felicidad, identidad, Niko Niko y Kudos)
 - 2, el entorno afecta a la productividad, interrupciones, muchas tareas abiertas pocas cerradas, el cambio de contexto
 - 3, el tamaño del equipo impacta en la productividad... ¿añadir más gente arregla algo? ¿Tamaño ideal?
 - 4, la calidad software impacta en la productividad
 - 5, equipos multifuncionales, auto-gestionados. De departamentos a equipos.
 - Minimizando la dependencia: mobprogramming, pair programming
 - Equipos externalizados y desarrollo global.
 - TALLER EN GRUPO: Auto-Organización
- El Product Owner (I)
 - Historias de Usuario
 - Gherkin
 - Cómo enlazar con Pruebas de Aceptación
 - TALLER EN GRUPO: Extraer HU
 - Product Backlog y su Priorización (MOSCOW)

- **DÍA 2**
- 1er Daily Meeting de Grupos
- El Product Owner (II)
 - TALLER EN GRUPO: Priorización
 - Producto Mínimo Viable
 - DoD (Definition of Done)
 - Desarrollo ágil... y Testing en Cascada????
- Cuando hay muchas HU o cuando necesito proyectos relativamente cerrados: Roadmaps, Releases y Temas
 - Continuous Discovery
 - Mapas de Historias
 - TALLER EN GRUPO: Roadmap y MVP
- Introducción a las técnicas ágiles y SCRUM
 - Metodologías Clásicas vs ágiles
 - Explicación del “framework” Scrum... on live
 - INFOGRAFÍAS: Los roles y responsabilidades de Scrum
 - MAPA MENTAL RESUMEN
 - COMPARTIENDO EXPERIENCIAS: Fotos reales de Tableros Scrum de otros proyectos (ceranos, españoles)
- Planificación y estimación ágil.
 - Estimación Tradicional y Ágil
 - Puntos Historia
 - TALLER EN GRUPO: Planning Pocker (I)
 - TALLER EN GRUPO: Planning Pocker (II)
 - La Velocidad
 - ¿Y si no estimamos? ¿Tiene sentido estimar? Pensemoslo #noestimates
 - Tiempo de Sprint
 - TALLER EN GRUPO: Global de Aplicar Scrum
- Lean y Kanban
 - Lean
 - Kaizen
 - Muda
 - WIP
- Deuda Técnica
 - Técnicas ágiles (XP)
 - Calidad Clásica vs Agil
 - ¿Qué crea deuda Técnica?
 - Cómo defenderse
 - Prácticas Técnicas esenciales: Test Unitarios, TDD, Refactoring, Integración Continua, DevOps
- Conclusiones y recomendaciones Finales

ANEXO III: Temario curso product owner

- El Product Owner
- Historias de Usuario
- El MVP
- Patrones y anti-patrones del PO
- Escalar el rol del PO
- Agile Inception
- Product Canvas
- Product Backlog avanzado
- Técnica Personas
- Epopeyas
- Roadmaps
- Mapas de historias de usuario
- Mockups
- El “done”
- Velocidad y Burn down charts
- Lecciones aprendidas
- Buenas prácticas