

DASA DevOps Professional: Specify and Verify

Código: DEV-102

Propuesta de Valor: OTROS CURSOS DE CAPACITACIÓN TECNOLÓGICA

Duración: 16 Horas



El objetivo final de cualquier negocio es entregar el valor que desean sus clientes. Comprender las necesidades de los clientes, comunicarlas claramente al equipo y garantizar que se produzca el resultado deseado es esencial para entregar el valor requerido para el cliente. Los desarrollos recientes en las metodologías de TI han dado lugar a una serie de conceptos, como Agile, Scrum, DevOps y Lean IT, que han permitido obtener el valor del cliente más rápidamente que los métodos tradicionales. DevOps se enfoca completamente en proporcionar valor al cliente. La especificación y la verificación constituyen las actividades realizadas por un equipo de DevOps que determina y comunica lo que es valioso dentro de un producto, tanto funcionalmente como no funcionalmente, desde la perspectiva de los clientes y asegurando la entrega del valor deseado. Ser responsable de extremo a extremo con todo el equipo para entregar valor hace de estas actividades un conjunto de habilidades esenciales de un profesional de DevOps.

AUDIENCIA

- Personas involucradas en el desarrollo de TI, operaciones de TI o gestión de servicios de TI
- Personas cuyo rol se ve afectado por DevOps y la entrega continua, como:
 - Ingenieros de DevOps
 - Analistas de negocios
 - Probadores
 - Arquitectos
 - Diseñadores de UX e interacción
 - (aspirantes) Propietarios de productos
 - Especialistas en integración
 - Gerentes de operaciones
 - Gerentes de incidentes y cambios
 - Administradores de sistemas y redes
 - Gerentes de negocios

PRE REQUISITOS

- Certificado de Fundamentos de DevOps.



OBJETIVOS

Al final de este curso usted podrá:

- Comprender cómo las tareas que cubren las especificaciones y la verificación se ajustan a un entorno DevOps.
- Comprender realmente a sus clientes y valide si el producto se ajusta a sus necesidades.
- Encuentre buenas formas de comunicarse con todos los involucrados, desde clientes hasta partes interesadas y desarrolladores.
- Describa y visualice su producto en un formato que se adapte a su situación específica.
- Comprender qué significa la calidad del software y cómo lograr una calidad adecuada con su producto.
- Decidir adecuadamente qué tipo de pruebas necesita el producto y comprenda lo que obtiene de ellas.
- Configure bucles de retroalimentación útiles y utilícelos de manera significativa.
- Comprenda qué consideraciones arquitectónicas son importantes en un entorno DevOps.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Recibirá la certificación requerida de DASA al completar con éxito el examen DASA DevOps Professional - Specify and Verify.



CONTENIDO

1. PENSANDO EN LA CALIDAD Y EL VALOR

1.1. CALIDAD Y VALOR

- 1.1.1. RELACIÓN ENTRE CALIDAD Y VALOR CALIDAD FRENTE A
- 1.1.2. CONFIABILIDAD FRENTE A CONFIANZA FRENTE A
- 1.1.3. ESPECIFICACIÓN DE VALOR Y VERIFICACIÓN EN EL CONTEXTO
- 1.1.4. RELACIÓN ENTRE CALIDAD Y ESPECIFICACIÓN

1.2. OPINIÓN DE DEVOPS SOBRE EL ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

- 1.2.1. LAS TRES FORMAS DE DEVOPS
- 1.2.2. PRIMERA FORMA: DEVOPS SE TRATA DE FLUJOS DE VALOR LA
- 1.2.3. CALIDAD ES PARTE DE FLUJO DE VALOR
- 1.2.4. SEGUNDA FORMA: DEVOPS SE TRATA DE BUCLES DE RETROALIMENTACIÓN
- 1.2.5. TERCERA VÍA: DEVOPS SE TRATA DE EXPERIMENTACIÓN

1.3. ENFOQUE DEVOPS PARA SEGURO DE CALIDAD

- 1.3.1. LA CALIDAD EN LA FUENTE LA CALIDAD
- 1.3.2. ES ASUNTO DE TODOS LA PRUEBA DE
- 1.1.3. DEVOPS T
- 1.1.4. ENFOQUE DEVOPS DE LA ESPECIFICACIÓN
- 1.1.5. DE LA GARANTÍA DE CALIDAD A LA GARANTÍA DE VALOR
- 1.1.6. FLUJOS DE VALOR Y TIEMPO DE CICLO

2. ENTREGANDO VALOR

2.1. EL CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO

- 2.1.1. EL CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO
- 2.1.2. DESARROLLO DE PRODUCTOS: DEL CONCEPTO A LA EVOLUCIÓN
- 2.1.3. PROFUNDA DE LA VISIÓN DE UN PRODUCTO
- 2.1.4. COMPRENSIÓN DEL CONTEXTO DE LA FORMULACIÓN DE LA
- 2.1.5. ESTRATEGIA EMPRESARIAL DE SU PRODUCTO
- 2.1.6. CATEGORIZAR INVERSIONES POR HORIZONTE
- 2.1.7. IDENTIFICAR OPORTUNIDADES PARA EL ESTADO FUTURO DE LA CARTERA

2.2. TOMANDO UN ECONÓMICO PERSPECTIVA

- 2.2.1. FORMAS DE VALOR EMPRESARIAL
- 2.2.2. EL MODELO KANO
- 2.2.3. INVERSIONES PARA REDUCIR LA DEUDA TÉCNICA
- 2.2.4. INVERSIONES PARA LA DEUDA CULTURAL

2.3. MAPEO DE FLUJO DE VALOR

- 2.3.1. TIEMPO DE ESPERA
- 2.3.2. PASOS DE UN ANÁLISIS DE FLUJO DE VALOR
- 2.3.3. EVALUAR EL LIENZO DE TRANSFORMACIÓN
- 2.3.4. DEVOPS DE FLUJO DE VALOR

3. COMPRENDER A SUS CLIENTES DISEÑAR

3.1. CLIENTES Y PARTES INTERESADAS

- 3.1.1. CLIENTES, USUARIOS Y PARTES INTERESADAS
- 3.1.2. TIPOS DE PARTES INTERESADAS
- 3.1.3. ANÁLISIS DE LOS INTERESADOS
- 3.1.4. MAPEO DE PARTES INTERESADAS
- 3.1.5. PRIORIZAR A LAS PARTES INTERESADAS
- 3.1.6. METAS EN CONFLICTO ENTRE LAS PARTES INTERESADAS

3.2. IDENTIFICANDO E INTERACTUANDO CON CLIENTES

- 2.2.1. NO ES INTUITIVO ENCONTRAR A SU CLIENTE IDEAL
- 2.2.2. IDENTIFICAR AL CLIENTE UTILIZANDO PERSONAS
- 2.2.3. CUSTOMER JOURNEY
- 2.2.4. COMUNICARSE CON SU CLIENTE

3.3. REUNIÓN REQUISITOS DE PARTES INTERESADAS

- 3.3.1. LA NECESIDAD DETRÁS DEL ROL DE
- 3.3.2. DESEO DE UN ANALISTA
- 3.3.3. REQUISITOS DE OBTENCIÓN DE
- 3.3.4. TÉCNICAS DE OBTENCIÓN

4. LA ARQUITECTURA DE PRODUCTOS

4.1. EL PRODUCTO ADECUADO

- 4.1.1. ¿CUÁL ES EL PRODUCTO ADECUADO?
- 4.1.2. CONSEGUIR EL PRODUCTO CORRECTO
- 4.1.3. VISIÓN DEL PRODUCTO
- 4.1.4. EL PAPEL DEL PROPIETARIO DEL PRODUCTO
- 4.1.5. ADOpte EL CAMBIO EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS
- 4.2. ESTRUCTURACIÓN REQUISITOS PARA UN PRODUCTO
 - 2.2.1. REQUISITOS DE ESTRUCTURACIÓN JERÁRQUICAMENTE
 - 2.2.2. HISTORIA DE USUARIO
 - 2.2.3. LISTA DE PRODUCTOS Y DEFINICIÓN DE
 - 2.2.4. STORYMAP DE READY
 - 2.2.5. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN Y DEFINICIÓN DE TERMINADO
- 4.3. EXPERIENCIA DE USUARIO AJUSTADA
 - 4.3.1. APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE LEAN AL DISEÑO
 - 4.3.2. TRES PRINCIPIOS DE LEAN UX
 - 4.3.3. LEAN STARTUP
 - 4.3.4. EL PENSAMIENTO DE DISEÑO
 - 4.2.5. MVP PARA LOS COMENTARIOS DE LOS CLIENTES

5. ADECUADA PARA DEVOPS

- 5.1. INTRODUCCIÓN A ARQUITECTURA
 - 5.1.1. PRACTICAL ARCHITECTURE WORK
 - 5.1.2. DEMANDA DE DEVOPS EN
 - 5.1.3. ARQUITECTURA Y PRUEBAS
 - 5.1.4. LA TEORIA DE LA PASTA
- 5.2. ARQUITECTURA Y EQUIPOS
 - 5.2.1. LEY DE CONWAY
 - 5.2.2. RAMIFICACIONES DE LA LEY DE CONWAY
- 5.3. MAPEO DE FLUJO DE VALOR
 - 5.3.1. ARQUITECTURA
 - 5.3.2. PENSAMIENTO SISTÉMICO
 - 5.3.3. TEORÍA DE LAS RESTRICCIONES
 - 5.3.4. INTERACCIONES DE EQUIPO BIEN DISEÑADAS
 - 5.3.5. ENCONTRAR EL PUNTO DE DESACOPAMIENTO
 - 5.3.6. HACER LAS COMPENSACIONES CORRECTAS
- 5.4. ARQUITECTURA PRÁCTICA TRABAJA
 - 5.4.1. VERIFICACIÓN DE LA ARQUITECTURA DE
 - 5.4.2. SOFTWARE REFACTORIZACIÓN DE ARQUITECTURAS
 - 5.4.3. RELACIÓN ENTRE LAS PRUEBAS Y LOS SERES HUMANOS DE LA
 - 5.4.4. ARQUITECTURA COMO PARTE DEL SISTEMA
 - 5.4.5. DOCUMENTAR LA ARQUITECTURA

6. GARANTÍA DE VALOR PRÁCTICA EN DEVOPS

6.1. PRUEBAS Y OTRAS TÉCNICAS DE VA

- 6.1.1. IMPACTO DE LA VERIFICACIÓN EN EL PROCESO DE DESARROLLO POR QUE
- 6.1.2. LAS PRUEBAS SON MOLESTAS
- 6.1.3. CREACIÓN DE SISTEMAS DE RETROALIMENTACIÓN DE PRODUCTOS
- 6.1.4. LA TRIADA DE COMPENSACIÓN DE PRUEBAS
- 6.1.5. CREACIÓN DE SISTEMAS DE RETROALIMENTACIÓN TÉCNICA / HUMANA
- 6.1.6. TENER EN CUENTA LAS DEBILIDADES DE LOS SISTEMAS DE RETROALIMENTACIÓN
- 6.1.7. TRABAJAR CON COMENTARIOS
- 6.1.8. LA RETROALIMENTACIÓN COMO COMUNICACIÓN NOVIOLENTA

6.2. CÓMO PROBAR BIEN

- 6.2.1. PRUEBA DE BRIAN MARICK CUADRANTE
- 6.2.2. NIVELES DE PRUEBA / PIRÁMIDE
- 6.2.3. PRUEBAS EN PRODUCCIÓN
- 6.2.4. CREACIÓN AUTOMATIZADA DE CASOS DE PRUEBA: REVISIONES DE
- 6.2.5. CÓDIGO DIFUSO
- 6.2.6. LAS PRUEBAS SON PARTE DE SU PRODUCTO Y SU ARQUITECTURA
- 6.2.7. MÉTRICAS DE PRUEBA
- 6.2.8. APROXIMACIÓN AL ASEGURAMIENTO DE VALOR EN PROYECTOS BROWNFIELD (HEREDADOS)

6.3. PRUEBAS COMUNES PRÁCTICAS Y ENFOQUES

- 6.3.1. DESARROLLO BASADO EN PRUEBAS
- 6.3.2. BDD: PRUEBA DE SU PRODUCTO LA
- 6.3.3. SINTAXIS DE PEPINILLO

6.4. GARANTÍA DE VALOR EN DEVOPS

- 6.4.1. CALIDAD Y VALOR EN EL CONTEXTO DE DEVOPS
- 6.4.2. AV CONTINUA: EL ROL DEL EVALUADOR DE
- 6.4.3. PRUEBAS DE DEVOPS

6.5. PRUEBAS EN DEVOPS

- 6.5.1. PRUEBAS EN EL CANAL DE DESARROLLO
- 6.5.2. PRUEBAS CONTINUAS
- 6.5.3. PIPELINE I DE CI / CD: PRUEBA MANUAL DE
- 6.5.4. PRODUCTO / PLATAFORMA
- 6.5.5. PRUEBA EXPLORATORIA
- 6.5.6. PRUEBAS DE INFRAESTRUCTURA Y PROCESOS

7. MONITOREO Y PRUEBA EN PRODUCCIÓN

7.1. ¿QUÉ ES EL SEGUIMIENTO?

- 7.1.1. VIGILANCIA

7.1.2. ALERTANDO

7.1.3. COMPROBACIONES DE ESTADO

7.1.4. SUPERVISIÓN DEL CENTRO SONRE EL VALOR COMERCIAL

7.2. GARANTÍA DE VALOR EN DEVOPS

7.2.1. GARANTÍA DE VALOR EN LAS DEMANDAS DE

7.2.2. PRODUCCIÓN EN EL PIPELINE DE CI

7.3. MONITOREO Y PRUEBA

7.3.1. RELACIÓN ENTRE EL MONITOREO Y LAS PRUEBAS

7.3.2. VENTAJAS DE LAS PRUEBAS EN PRODUCCIÓN

7.3.3. RIESGOS DE LAS PRUEBAS EN TÉCNICAS DE

7.3.4. MITIGACIÓN DE RIESGOS DE PRODUCCIÓN

7.4. DESPUES DE MUERTE

7.4.1. EJECUCIÓN DE UNA AUTOPSIA

7.4.2. APRENDER DE LOS INCIDENTES

7.5. ENFOQUE DEVOPS PARA VIGILANCIA

7.5.1. MONITOREO EN DEVOPS

7.5.2. CUADROS DE MANDO

7.5.3. ANTIFRAGILIDAD

★ BENEFICIOS

- Al finalizar el curso los participantes podrán comprender cómo las tareas que cubren las especificaciones y la verificación se ajustan a un entorno DevOps.