

AGILE – Per chi vuole saperne di più



Agile

La metodologia SCRUM



Emiliano Soldi

email: emiliano.soldi@inspearit.com

twitter: @EmilianoSoldi

LinkedIn: <http://it.linkedin.com/in/emilianosoldi/>



PMP, PMI-ACP, CSP, CSM, SPC, SA
AGILE PRACTICE LEADER & COACH

LinkedIn PMI Rome page: PMI Rome Italy Chapter



CALENDARIO

14 GENNAIO 2014 13.00-14.00	1° Webinar "Agile Project Management" Contraria sunt complementa	16 SETTEMBRE 2014 13.00-14.00	8° Webinar "Agile Project Management" Agile & Metriche del Software
11 FEBBRAIO 2014 13.00-14.00	2° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (1a parte)	14 OTTOBRE 2014 13.00-14.00	9° Webinar "Agile Project Management" Come cambia l'organizza-zione e l'azienda
11 MARZO 2014 13.00-14.00	3° Webinar "Agile Project Management" Agile è il futuro? Quando applicare una metodologia innovativa	11 NOVEMBRE 2014 13.00-14.00	10° Webinar "Agile Project Management" Il cambio del paradigma. Come cambiare il contesto intorno a noi
8 APRILE 2014 13.00-14.00	4° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (2a parte)	9 DICEMBRE 2014 13.00-14.00	11° Webinar "Agile Project Management" Un caso di successo. Intervista a chi l'agile l'ha usato
20 MAGGIO 2014 13.00-14.00	5° Webinar "Agile Project Management" Il Tempo è denaro: Benefici economici dell'Agile		
10 GIUGNO 2014 13.00-14.00	6° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (3a Parte)		
8 LUGLIO 2014 13.00-14.00	7° Webinar "Agile Project Management" La metodologia Scrum		

- **1 PDU (registration on <http://pmi-rome.org>)**
- **Linkedin group: PMI Rome Italy Chapter**



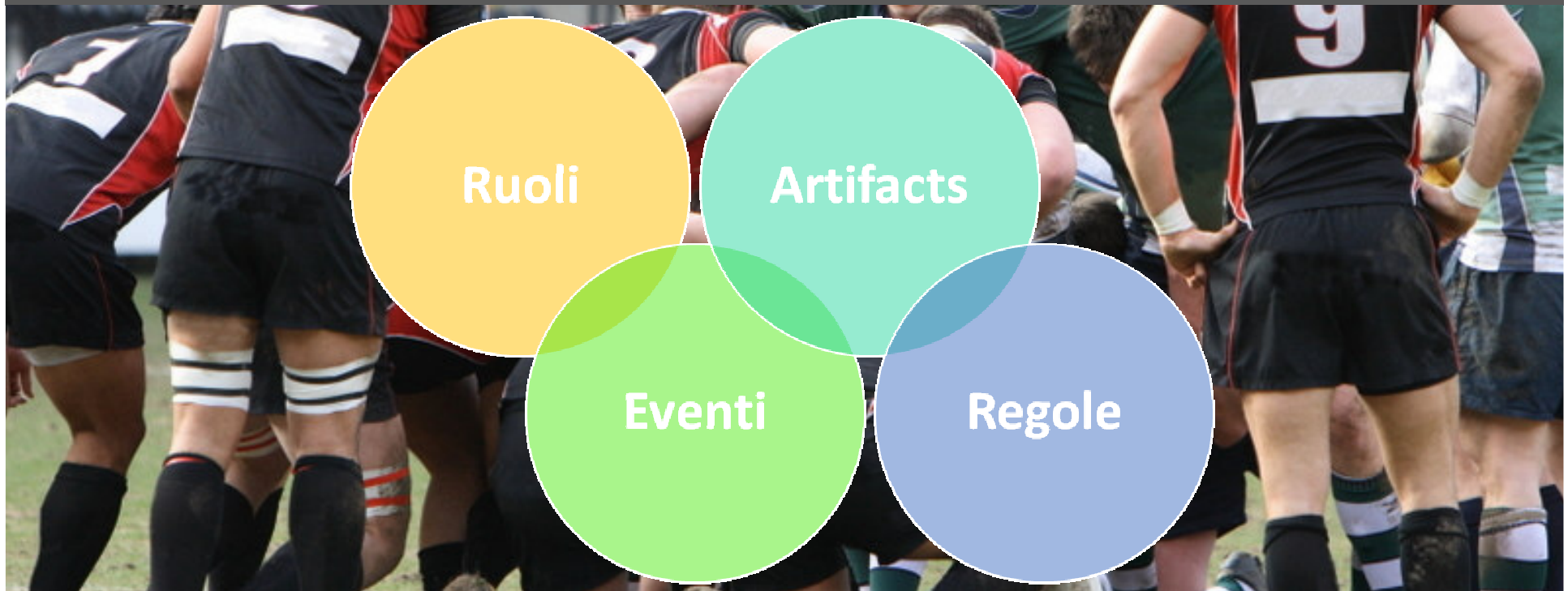
- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole

- Question time

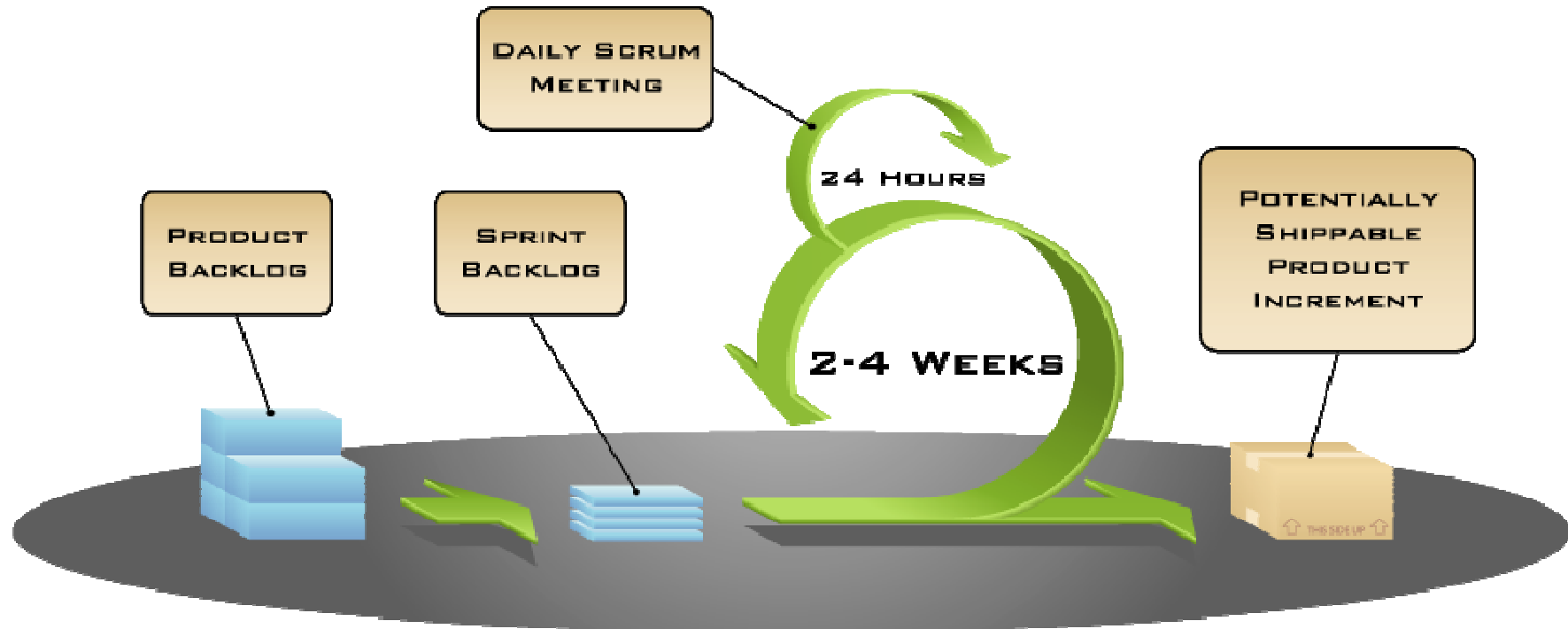
- Recap & Lesson learned



SCRUM
SIMPLE FRAMEWORK FOR EFFECTIVE TEAM
COLLABORATION
ON COMPLEX PROJECTS



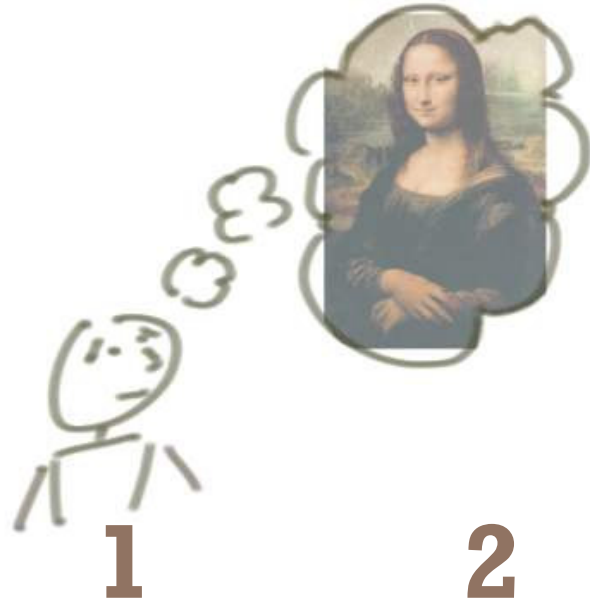
LIGHTWEIGHT
SIMPLE TO UNDERSTAND
DIFFICULT TO MASTER



COPYRIGHT © 2005. MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

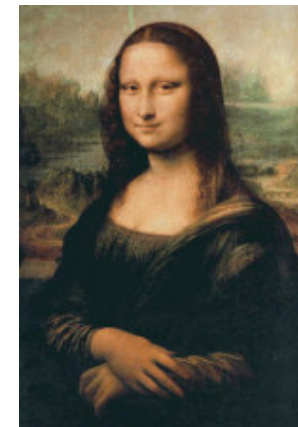
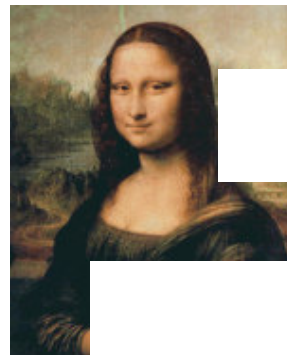
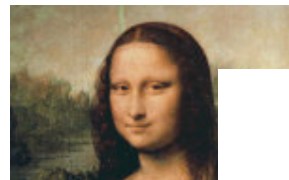
Scrum organizza le attività in una sequenza di "Sprint"
La durata tipica è di 2/4 settimane
Il prodotto è progettato, realizzato e testato nel corso degli Sprint

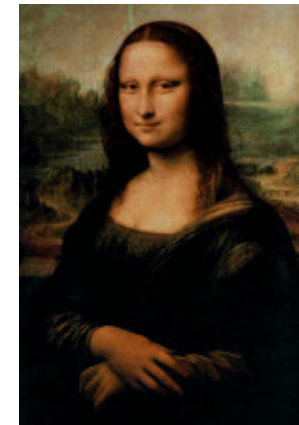
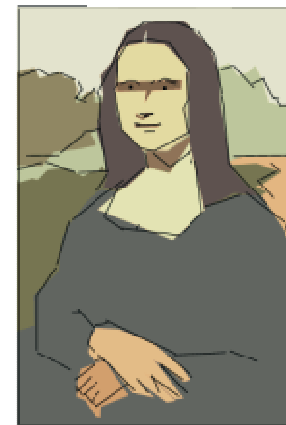
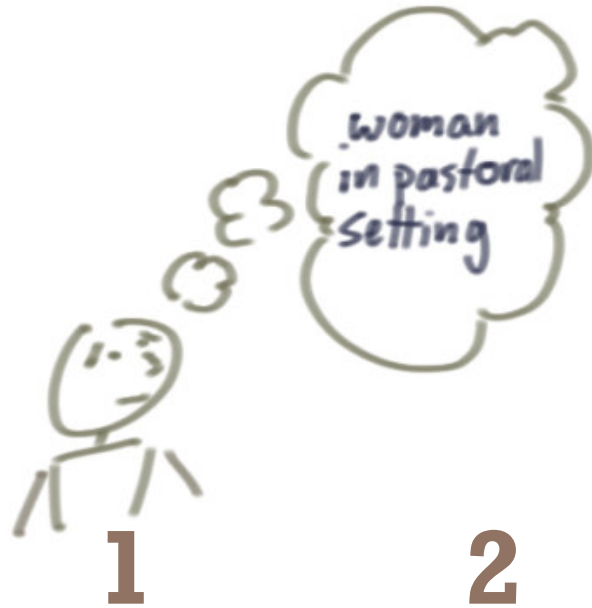




Costruire un pezzo per volta del risultato finale.

L'approccio incrementale richiede la concezione completa e definitiva dell'idea da realizzare.





Costruire versioni "grezze", validarle, procedere progressivamente verso il risultato finale, introducendo qualità.

Un approccio iterativo permette di muoversi da un'idea non ancora perfettamente formata o certa, sino alla sua realizzazione, facendo correzioni in corso d'opera.



- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
- Question time
- Recap & Lesson learned



SELF ORGANIZATION

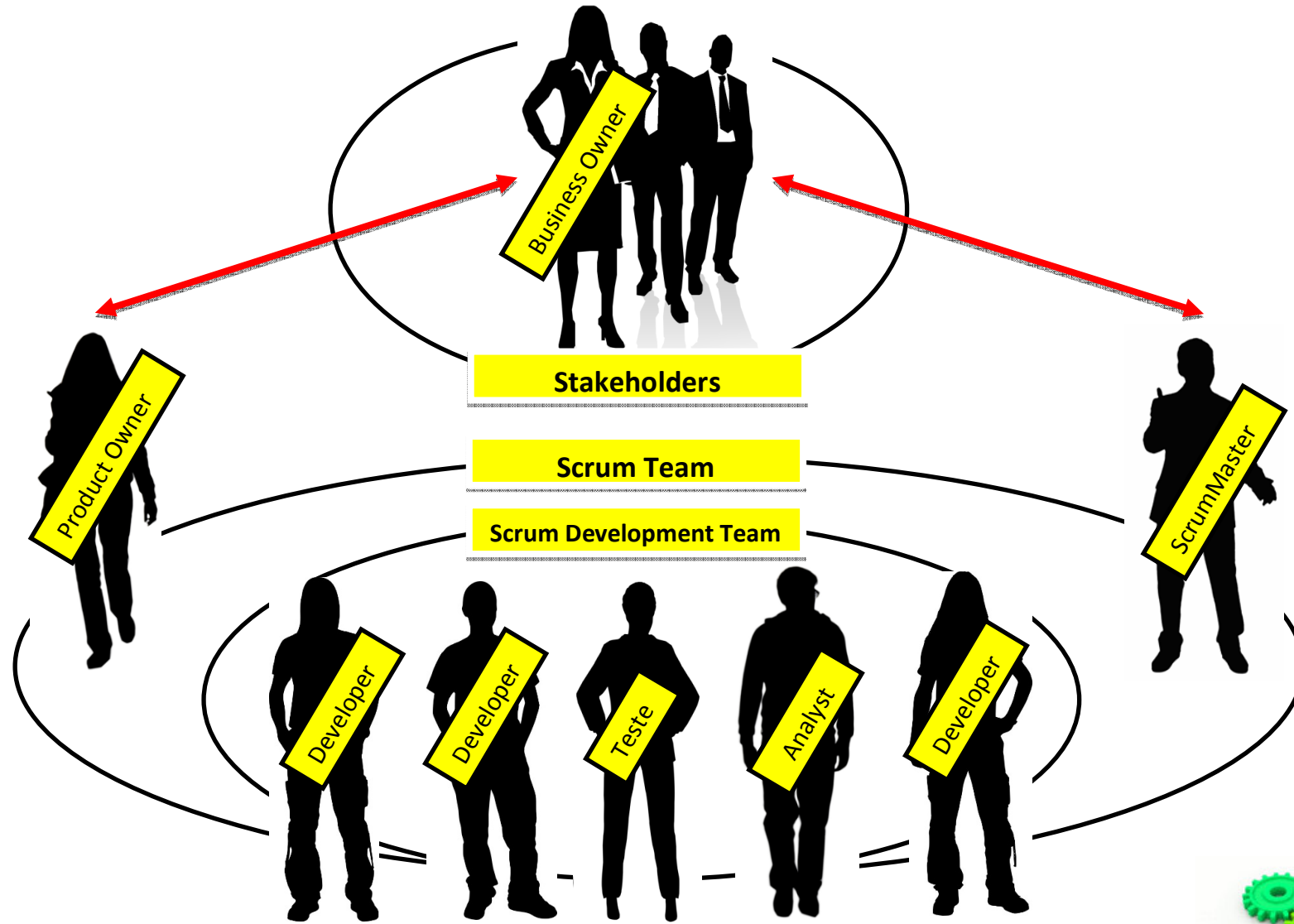


Abilità di un sistema a risolvere autonomamente un problema, facendo uso della propria capacità di adattamento

CROSS FUNCTIONALITY

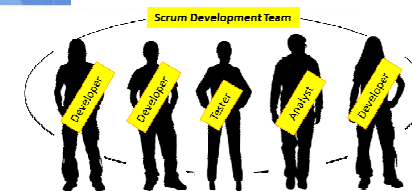
Team composto da tutte le figure professionali necessarie a svolgere un lavoro, senza dipendere da attori esterni al team stesso









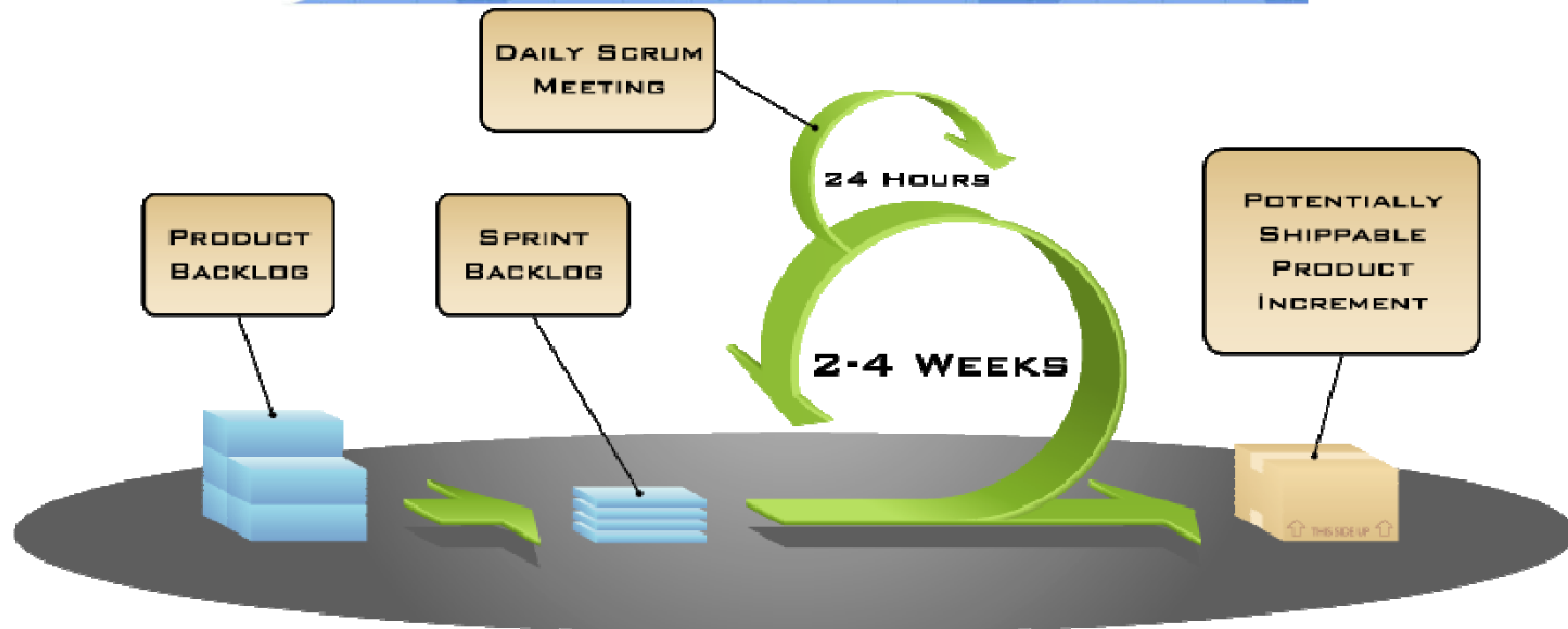


- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
- Question time
- Recap & Lesson learned



Ritmi

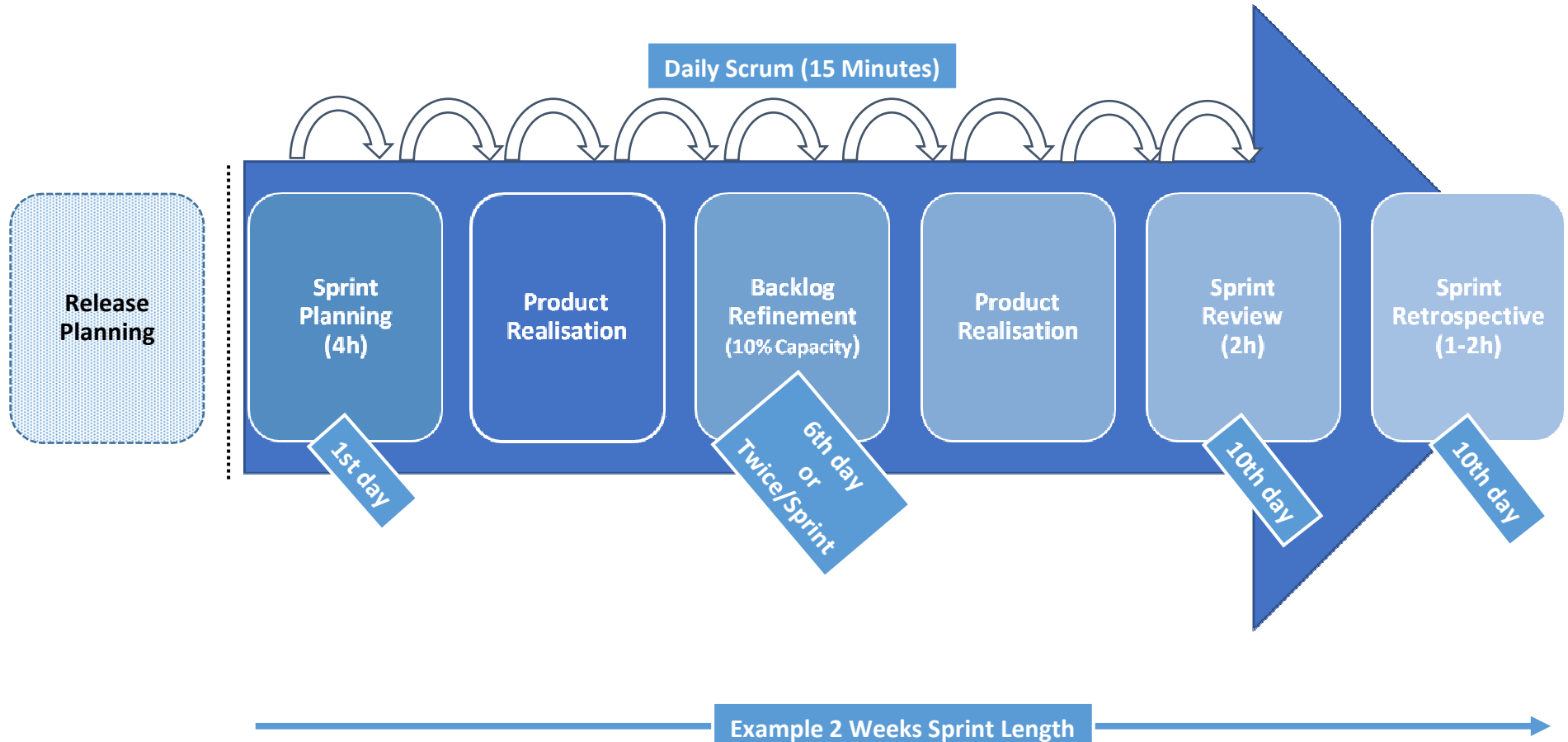




COPYRIGHT © 2009. MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

- Composto da tre eventi principali (*planning, review, retrospective*), uno giornaliero (*daily*) e un evento aggiuntivo (*backlog refinement*)
- Il **team lavora** sulle storie selezionate per **trasformarle in prodotto funzionante** rilasciabile
- A **fine sprint** viene **rilasciato** un «pezzo» di prodotto funzionante





Prima Parte: 2 Ore

- il **PO describe** le storie in ordine di priorità.
- Il **team**, se lo necessita, **richiede** informazioni di **dettaglio** al PO.
- Se non precedentemente fatto, si può procedere alla **stima fine** delle storie.
- Il **team**, in accordo con la velocità precedente, **seleziona** le **storie** da **implementare** nello sprint corrente.

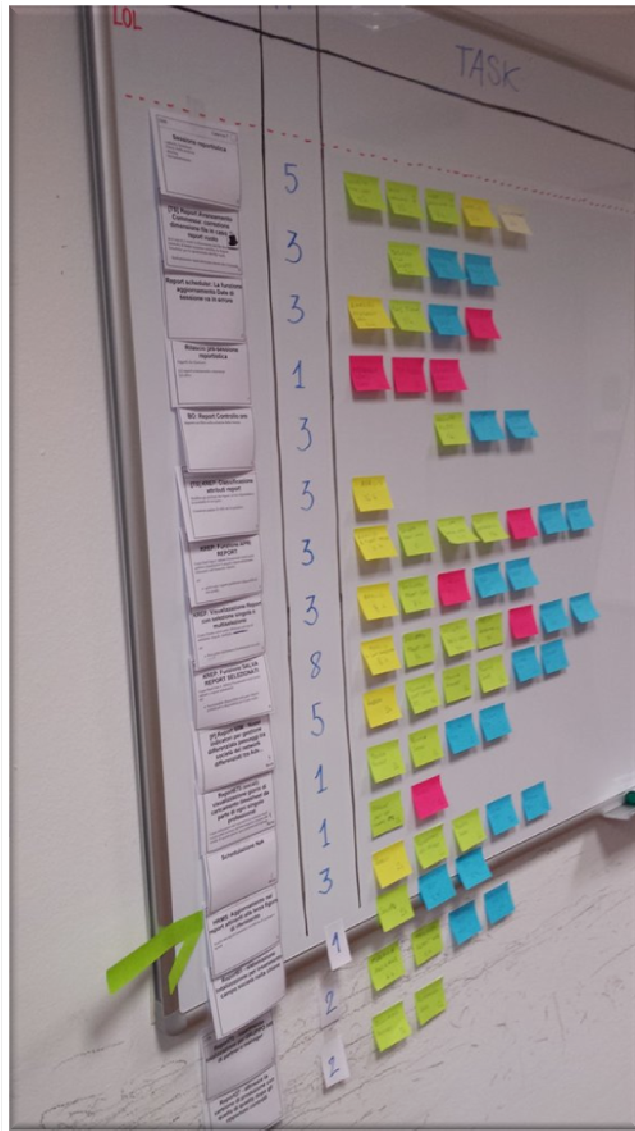
Seconda Parte: 2 Ore

- **Riservata** al **team** per ragionare sulle singole storie.
- Il team **scompon**e le **storie** in **task** tecnici ai quali assegna una **stima** in **ore**.
- Questa **fase** dovrebbe rappresentare il **primo momento** in cui il team lavora al **design** applicativo.
- Il **PO** è a **disposizione** per **eventuali domande**.
- Al termine il **team popola** la **scrum board**.

Durata Totale: 4 Ore

Example 2 Weeks Sprint Length





Il team e lo Scrum Master si **incontrano ogni giorno**, alla **stessa ora** (preferibilmente **in piedi** davanti alla scrum board) per **quindici minuti** rispondendo alle domande:

- 1. Cosa ho fatto dal precedente daily?**
- 2. Cosa farò oggi?**
- 3. Quali impedimenti ho trovato?**

I membri del team, a turno, **aggiornano la taskboard.**

Lo Scrum Master prende nota degli **impedimenti** e li riporta nell'impediment list e quando è il suo turno aggiorna il team allo stesso modo.

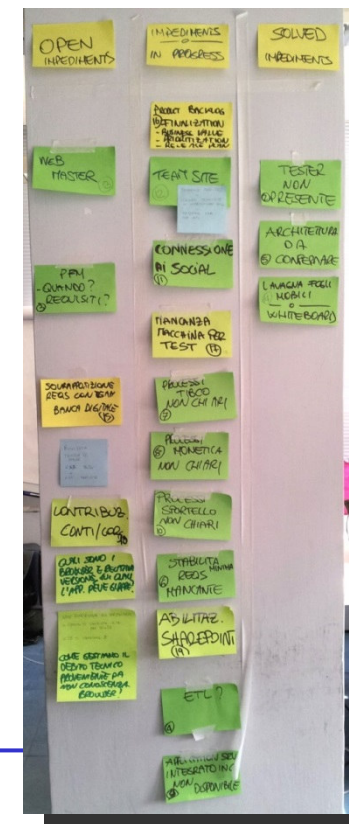
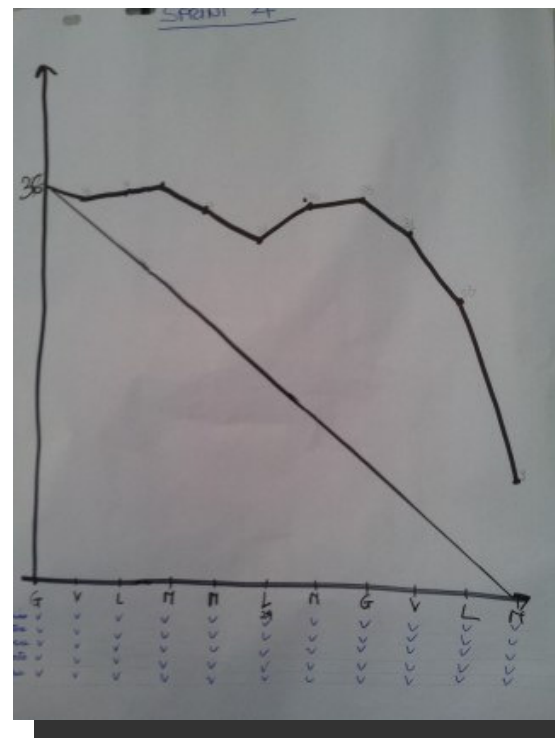
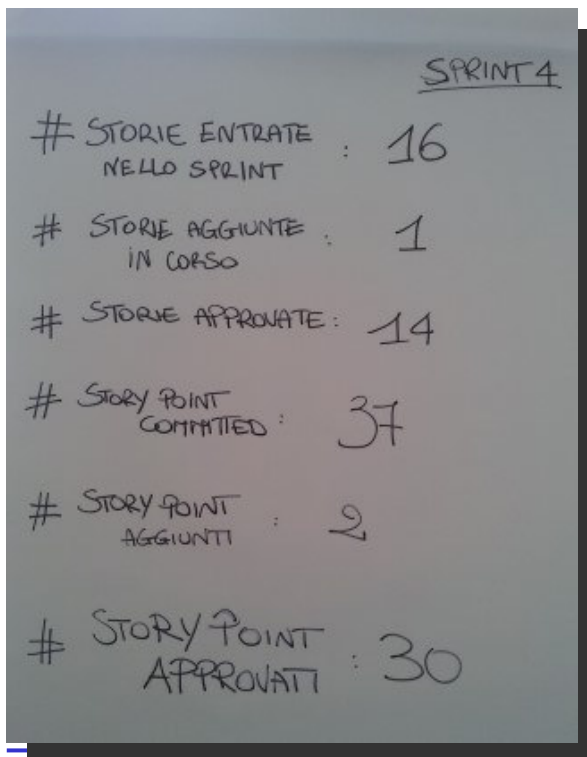
Terminato il meeting, il team **aggiorna la burndown chart.**



- Non è definita una durata precisa (*10% Capacity*)
- Partecipano **Product Owner** e **Development Team**
- **Spiegazione** ad **alto livello** delle **storie** per il prossimo sprint
- Preparazione ed **eventuale scomposizione** storie di dimensioni eccessive
- **Stima ad alto livello** di nuove storie
- Eventuale **rivisitazione di stime** precedenti a seguito dell'esperienza maturata



- Presenziano Development **Team**, **Scrum Master**, **Product Owner** e gli **stakeholders** interessati
- Vengono **presentati i risultati** dello sprint terminato
- Eventuali **problemi incontrati** (organizzativi e non)
- Punto della **situazione** riguardo al **piano** roadmap e release

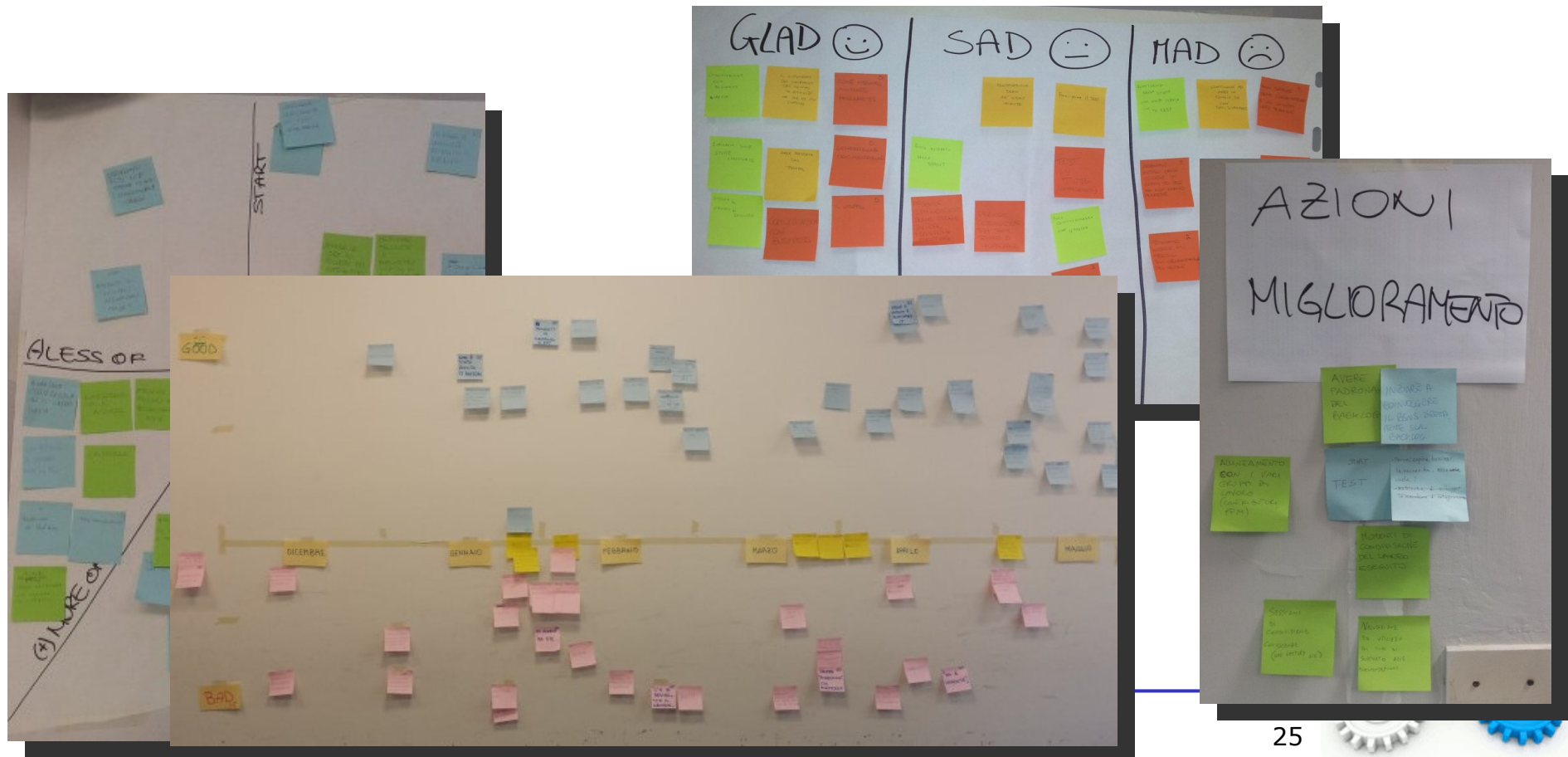




- È parte della review
- Vengono **mostrare** le **funzionalità** sviluppate e **funzionanti**, agendo direttamente sul prodotto
- **Raccolta** dei **feedback** dai partecipanti
- Momento per gli **stakeholder** di **influenzare** lo sviluppo del **prodotto**
- Nessun Powerpoint è ammesso

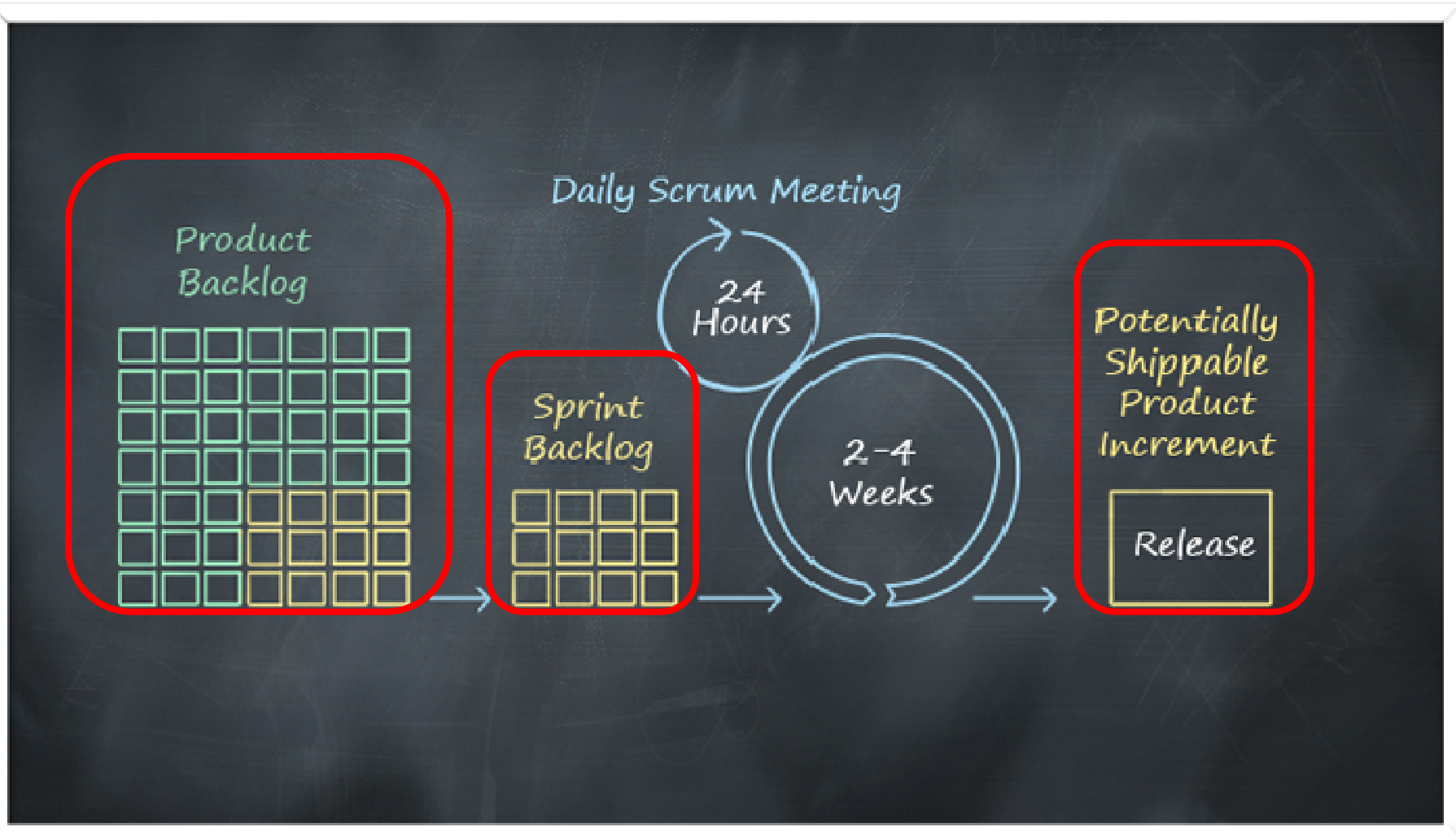


- Aperto solo al **Team** e allo **Scrum Master**, altri su invito
- **Dura 3h** in iterazioni da un mese
- Il **team riflette** sull'andamento dell'iterazione appena conclusa
- Cosa è andato male (da evitare) - Cosa è andato bene (da reiterare)



- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
- Question time
- Recap & Lesson learned

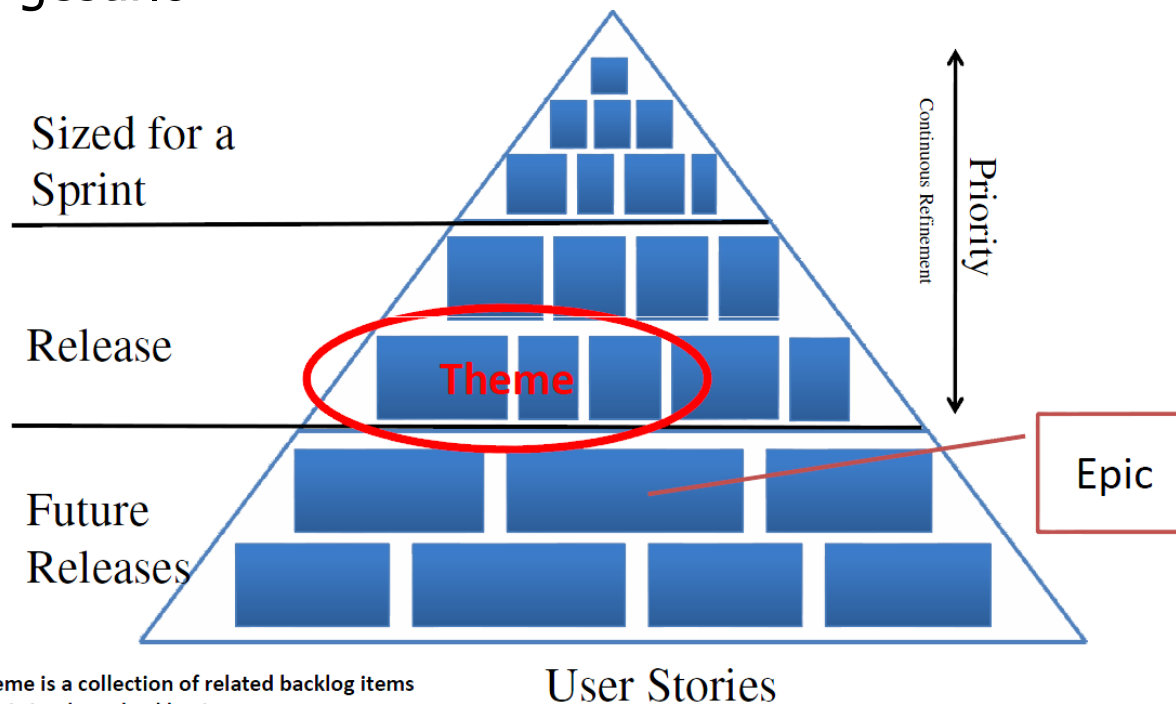




Altexsoft

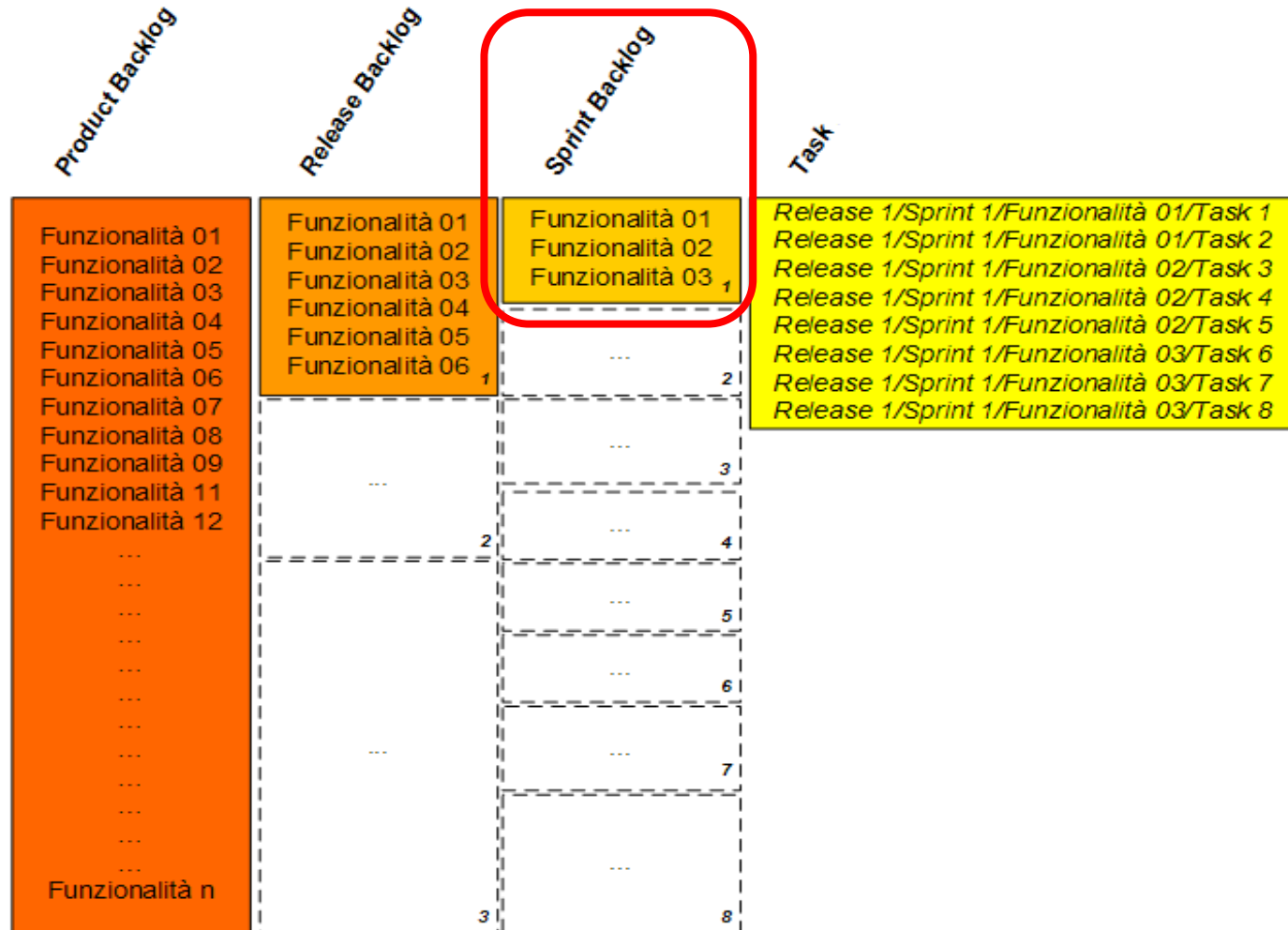


- È una **lista ordinata** di tutto ciò che è necessario **sviluppare** nel prodotto finale (*funzionalità, bugs, rework, documenti*)
- Ciò che **non** è **presente** nel backlog, **non** sarà **sviluppato**
- Funzionalità (*user stories*) descritte in **linguaggio di business**
- **L'owner** del backlog è il **Product Owner** che può avvalersi del team per gestirlo

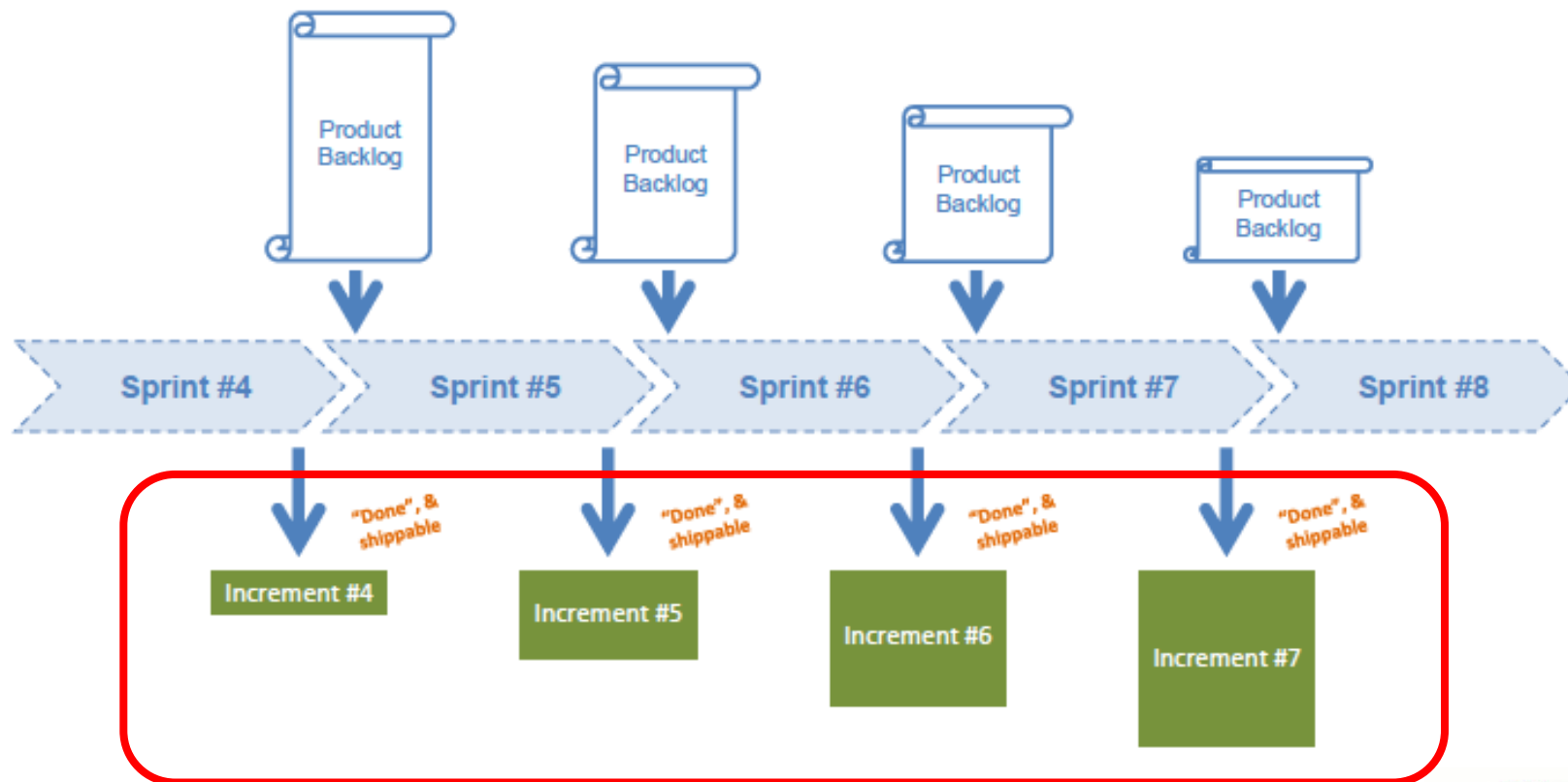


- A theme is a collection of related backlog items
- An Epic is a large backlog item





È il prodotto rilasciato in modalità iterativa e incrementale, alla fine di ogni sprint.



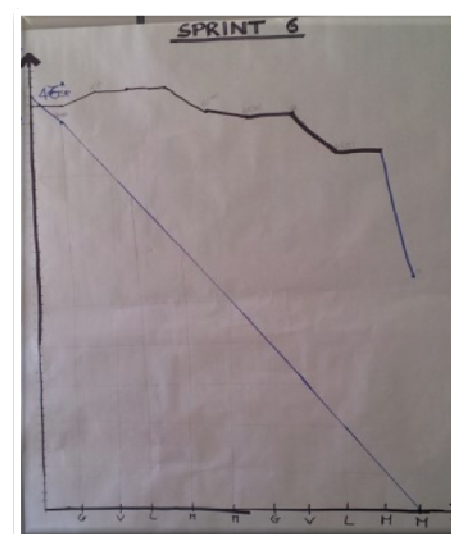
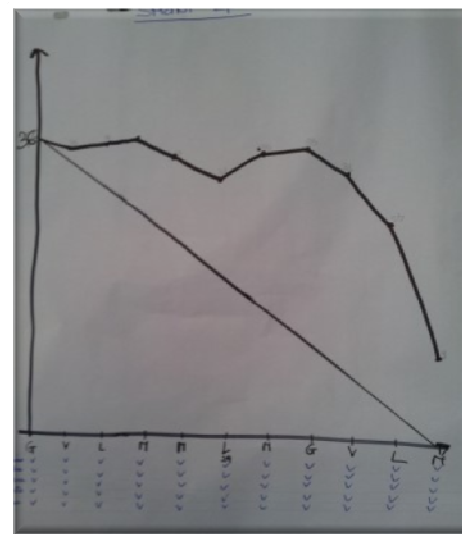
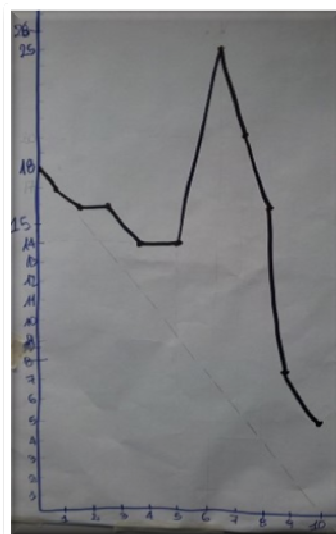
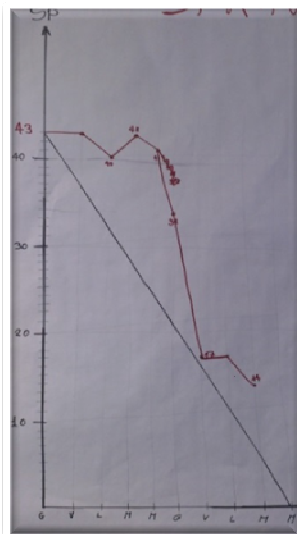
- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
- Question time
- Recap & Lesson learned



- Rende **visibile** il **lavoro** da svolgere al team
- **Aiuta** il team ad **organizzare** il proprio **lavoro**
- Le **colonne** della taskboard rappresentano le **fasi di lavorazione**



- Mostra l'ammontare di **lavoro rimanente** (*effort, story points, ideal days, ore*) da **eseguire** (*bruciare*) nello Sprint in corso
- Mostra la **linea di tendenza** che dovrebbe essere seguita per terminare tutto il lavoro nel corso dell Sprint
- Il **team** a fine daily scrum, **aggiorna il chart** con l'effettivo ammontare di lavoro terminato

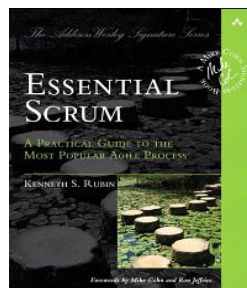


- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
- Question time
- Recap & Lesson learned



- Lo **scope**, all'interno dello **sprint corrente**, è **congelato**
- **Evitare cambi** di team **member** a sprint iniziato
- Product Owner e Scrum Master non sono **mai** la stessa persona
- **Nessuna pausa** tra uno sprint e l'altro
- **Ritmi sostenibili**
- Gli **eventi scrum** sono obbligatori





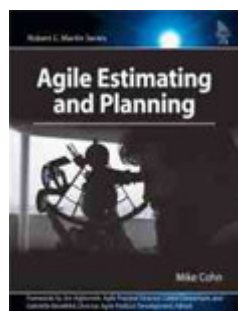
Essential Scrum (Addison-Wesley Professional)

Kennett Rubin



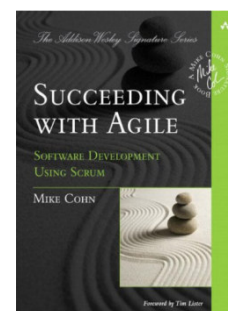
The Software Project Manager's Bridge to Agility

Michele Sliger



Agile Estimating and Planning

Mike Cohn



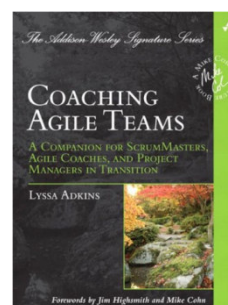
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum

Mike Cohn



Agile Project Management with Scrum (Microsoft Professional)

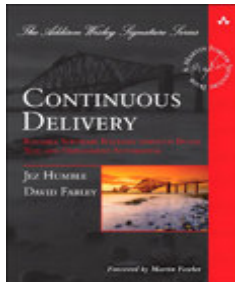
Ken Schwaber



Coaching Agile Teams (Addison-Wesley Signature Series Cohn)

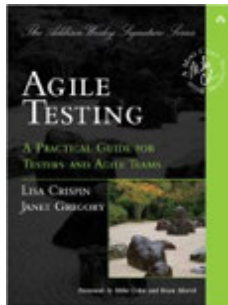
Lyssa Adkins





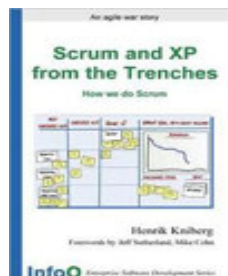
Continuous Delivery (Addison-Wesley Signature Series Fowler)

Jez Humble



Agile Testing: A Practical Guide for Testers and Agile Teams

Lisa Crispin



Scrum and XP from the Trenches (Enterprise Software Development)

Henrick Kniberg



- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole

• Question time

• Recap & Lesson learned





- SCRUM
 - Il framework
 - I ruoli in un Team Scrum
 - Gli eventi
 - Gli artifact
 - I tool
 - Le regole
 - Question time
- Recap & Lesson learned





CALENDARIO

14 GENNAIO 2014 13.00-14.00	1° Webinar "Agile Project Management" Contraria sunt complementa
11 FEBBRAIO 2014 13.00-14.00	2° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (1a parte)
11 MARZO 2014 13.00-14.00	3° Webinar "Agile Project Management" Agile è il futuro? Quando applicare una metodologia innovativa
8 APRILE 2014 13.00-14.00	4° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (2a parte)
20 MAGGIO 2014 13.00-14.00	5° Webinar "Agile Project Management" Il Tempo è denaro: Benefici economici dell'Agile
10 GIUGNO 2014 13.00-14.00	6° Webinar "Agile Project Management" Agile & Requirement Management: Quanto è grande un requisito? (3a Parte)
8 LUGLIO 2014 13.00-14.00	7° Webinar "Agile Project Management" La metodologia Scrum

- **1 PDU (registration on <http://pmi-rome.org>)**
- **Linkedin group: PMI Rome Italy Chapter**

16 SETTEMBRE 2014 13.00-14.00	8° Webinar "Agile Project Management" Agile & Metriche del Software
14 OTTOBRE 2014 13.00-14.00	9° Webinar "Agile Project Management" Come cambia l'organizza-zione e l'azienda
11 NOVEMBRE 2014 13.00-14.00	10° Webinar "Agile Project Management" Il cambio del paradigma. Come cambiare il contesto intorno a noi
9 DICEMBRE 2014 13.00-14.00	11° Webinar "Agile Project Management" Un caso di successo. Intervista a chi l'agile l'ha usato





Thank you!

