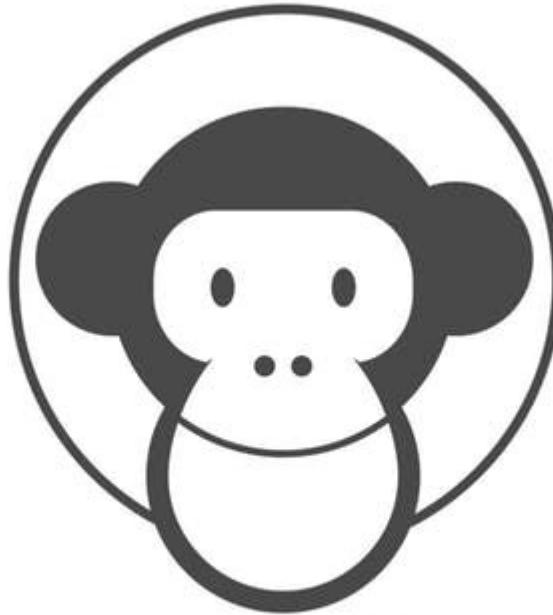


# Agile

## ... Getting Started

Fabio Delaiti  
[fabio@delaiti.it](mailto:fabio@delaiti.it)



**CloudGen**  
omnidi verso l'evoluzione

# takeaways

1. Il mio punteggio personale su “Quanto sono agile”
2. Scoprire i benefici dell’agile
3. Da dove iniziare per introdurre l’agilità sul lavoro
4. Suggerimenti e idee

# About me



**AGILE**  
NETWORTH



gymtrainer



Fabio Delaiti  
[fabio@delaiti.it](mailto:fabio@delaiti.it)

# #ABD\*

[www.agilebusinessday.com](http://www.agilebusinessday.com)

On Tour  
Masterclass  
Agile Business Day



## INTRODUZIONE PRATICA A KANBAN: KANBAN SYSTEM DESIGN (KMP I)

GAETANO MAZZANTI

13 e 14 DICEMBRE 2018

UNIVERSITÀ CA' FOSCARI DI VENEZIA DIPARTIMENTO DI MANAGEMENT  
CANNAREGIO 873, FONDAMENTA SAN GIOBBE, VENEZIA



## KEYS TO LEAD BUSINESS AGILITY

PERE JUAREZ VIVES

SABATO 17 NOVEMBRE 2018

INNOVATION FACTORY DI ELECTROLUX  
CORSO LINO ZANUSSI 24, PORCIA (PN)



## DESIGN SPRINT

FABRIZIO FARACO

SABATO 1 DICEMBRE 2018

GETCONNECTED - ATLASSIAN SOLUTION CENTER  
VIA DEL LAVORO 30/15, CASALECCHIO DI RENO (BO)



@fabiodelaiti



Agile @ CloudGen

# Working Agreement

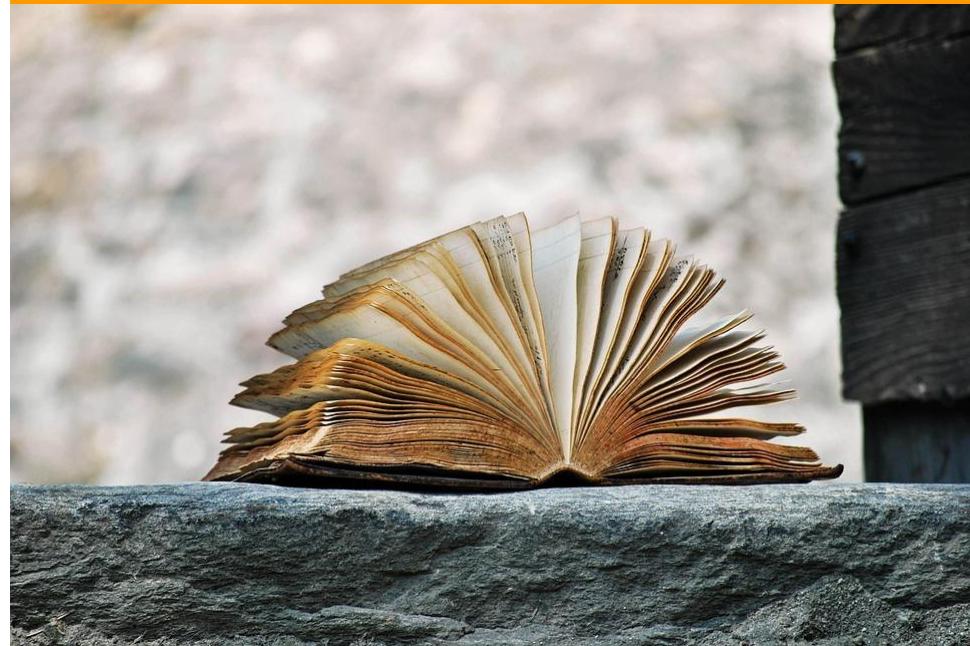


1. Pausa
2. Fine
3. Telefoni
4. Come interagiamo?

# C'era una volta..

Vi racconto una storia

Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale



Primo episodio: L'idea



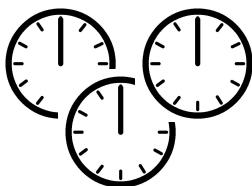
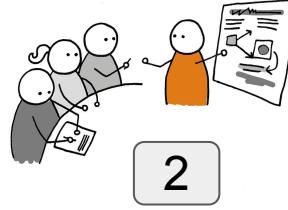
E se facessimo un  
percorso di agile XP  
ecc.?

Non c'e' proprio  
nessun altro ?

Secondi episodi

Il piano

# Waterfall... the happy path

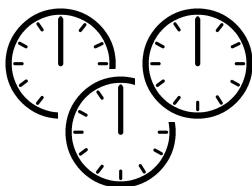
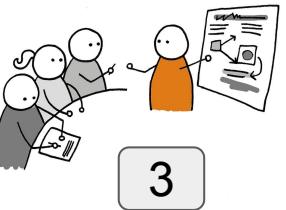
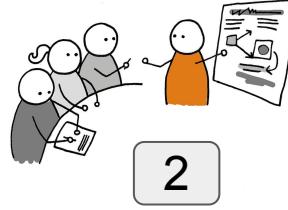


# The experiments

# Agile ... the happy path

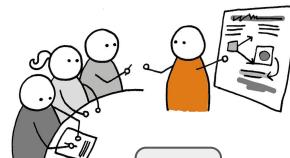


# Waterfall... the happy path

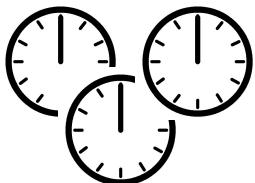


“machecc..”

# Waterfall ... the failure path

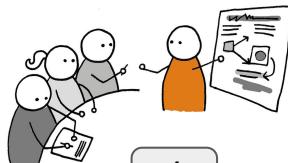
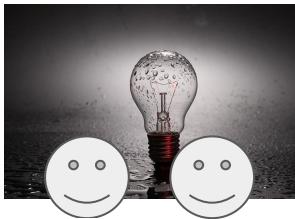


1

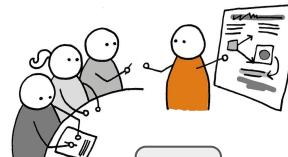


Tre birre

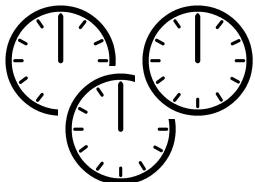
# Agile ... the failure path



# Waterfall ... the failure path

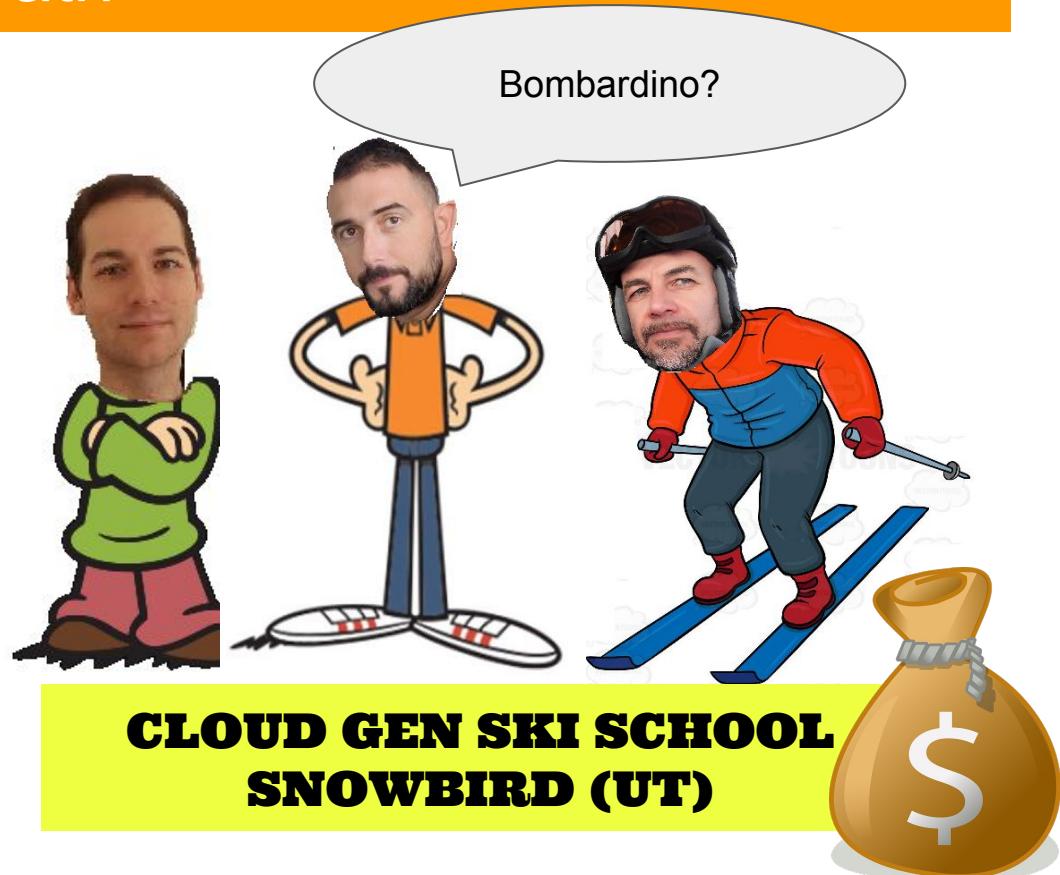
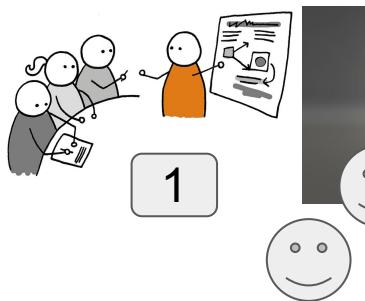


1



Bombardino

# Agile... unpredictable path



# Debriefing

# Cost of Planning & Risk Mitigation

## Waterfall

Happy Path

costo	40
ricavo	80
profitto	<b>40</b>

Failure Path

costo	40
ricavo	0
profitto	<b>-40</b>

Unpredictable Path

*Not Viable*

## Agile

Unita unitario

costo	4	13	52
ricavo	4	20	80
profitto	<b>28</b>		

costo	1	13	13
ricavo	1	0	0
profitto	<b>-13</b>		

costo	3	13	39
ricavi	1	20	20
	1	25	25
	1	50	50
profitto	<b>56</b>		

# Come andra' a finire?





*That's all Folks!*

# Agile

bottom up

# The bad news

Fallirete

# The good news

Fallirete in fretta

# Agile Manifesto

**Gli individui e le interazioni** *più che* i processi e gli strumenti

**Il software funzionante** *più che* la documentazione esaustiva

**La collaborazione col cliente** *più che* la negoziazione dei contratti

**Rispondere al cambiamento** *più che* seguire un piano

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

Jeff Sutherland

Dave Thomas

# Principi Agili

1. La nostra massima priorità è soddisfare il cliente rilasciando software di valore, fin da subito e in maniera continua.
2. Accogliamo i cambiamenti nei requisiti, anche a stadi avanzati dello sviluppo. I processi agili sfruttano il cambiamento a favore del vantaggio competitivo del cliente.
3. Consegnamo frequentemente software funzionante, con cadenza variabile *da un paio di settimane a un paio di mesi, preferendo i periodi brevi*.
4. Committenti e sviluppatori devono lavorare insieme quotidianamente per tutta la durata del progetto.
5. Fondiamo i progetti su individui motivati. Diamo loro l'ambiente e il supporto di cui hanno bisogno e confidiamo nella loro capacità di portare il lavoro a termine.

# Principi Agili

6. Una conversazione faccia a faccia è il modo più efficiente e più efficace per comunicare con il team ed all'interno del team.
7. Il software funzionante è il principale metro di misura di progresso.
8. I processi agili promuovono uno sviluppo sostenibile. Gli sponsor, gli sviluppatori e gli utenti dovrebbero essere in grado di mantenere indefinitamente un ritmo costante.
9. La continua attenzione all'eccellenza tecnica e alla buona progettazione esaltano l'agilità.
10. La semplicità - l'arte di massimizzare la quantità di lavoro non svolto - è essenziale.
11. Le architetture, i requisiti e la progettazione migliori emergono da team che si auto-organizzano.
12. A intervalli regolari il team riflette su come diventare più efficace, dopodiché regola e adatta il proprio comportamento di conseguenza.

# Prima di iniziare

Alcuni semplici consigli

put in your pocket

# START FROM WHAT YOU DO (K)NOW!

*Non sempre cambiare equivale a migliorare, ma per migliorare bisogna cambiare.*

put in your pocket

Never alone

put in your pocket

# Visualize

put in your pocket

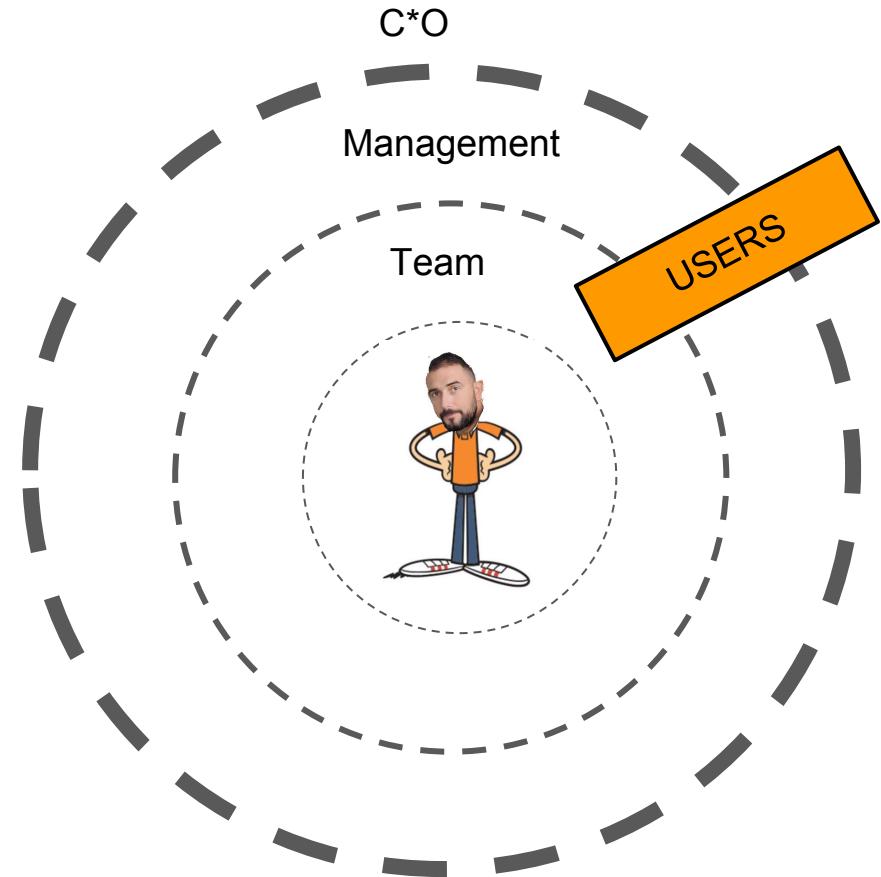
# Measure

put in your pocket

# Act

# Quanto siamo Agili?

Inside out



# Quiz Rules

- Carta e penna
- Posso NON rispondere alla domanda perchè non applicabile nel mio contesto.
- Il punteggio e' calcolato in %

Domanda	Punteggio Risposta	Max
Task Switching	5	10
Testing	NA	0
Learning	3	10
CI	0	10
	8	30
		27%

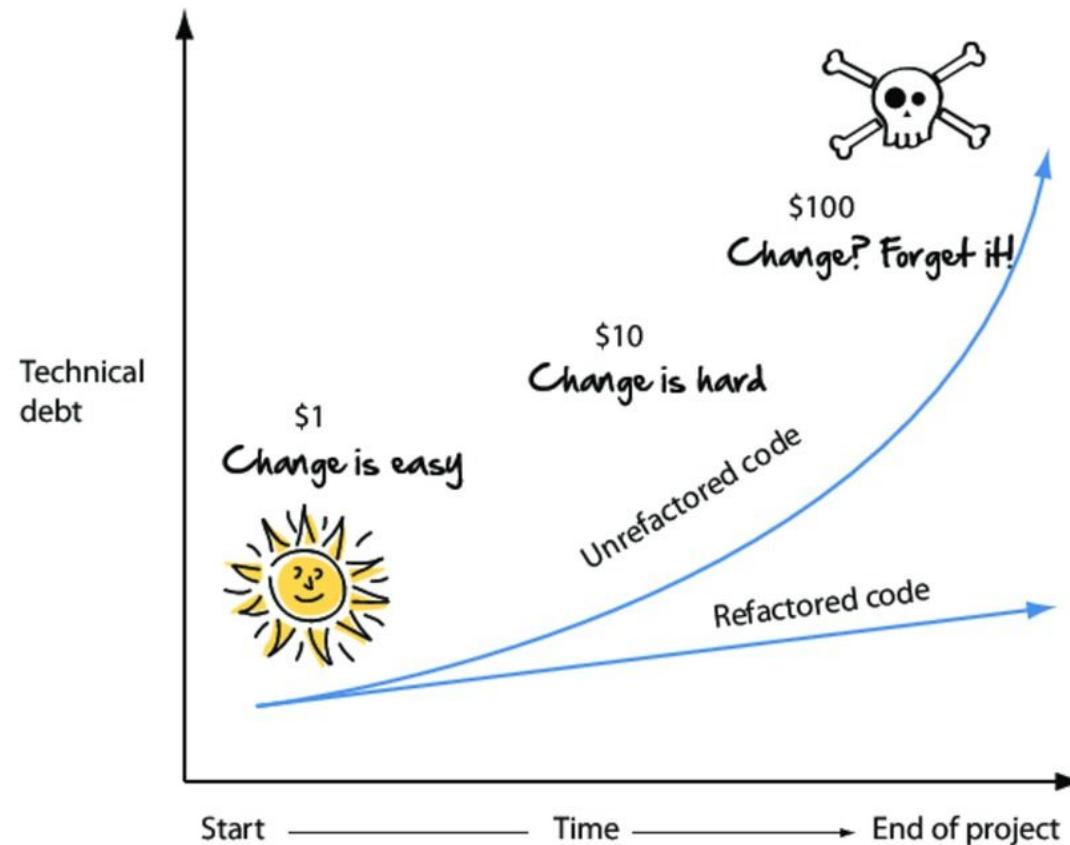
# Technical Debt

Refactoring vs “taccone”

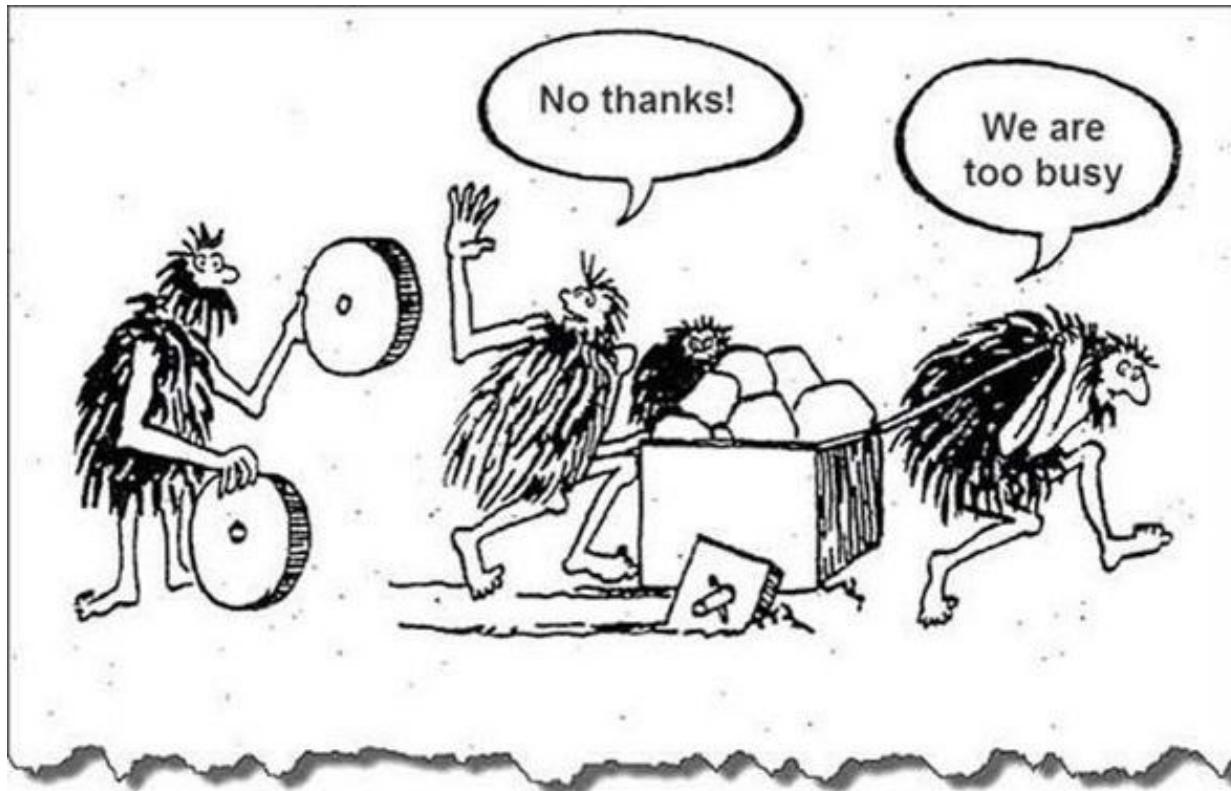
- A. [10] Faccio refactoring nel ciclo tdd sempre.
- B. [8] Refactoring contestualmente allo sviluppo.
- C. [3] quando non ho pressione
- D. [2] Schedulato.
- E. [-5] Devo “tacconare” perche' c'e' fretta



# Costs of technical debt



# Later means never



# Testing

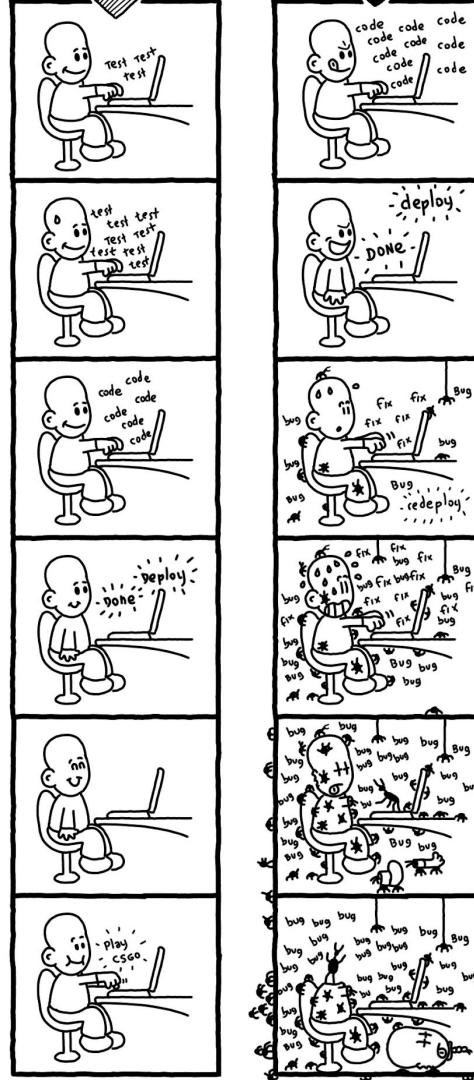
Red - Green - Refactor

- A. [10] TDD
- B. [8] Unit Test dopo lo sviluppo
- C. [6] Automatic (product/ui) test
- D. [4] Test manuali da un team di test
- E. [2] Test manuali dallo sviluppatore(ri)
- F. [0] Non servono



# The TDD way

<http://turnoff.us/image/en/tdd-vs-ftt.png>



# Coding...

- Test-Driven Development
- Rigorous, regular refactoring
- Simple design
- Pair programming
- *Continuous integration*



# Quality

T Bug fixing

---

T Development

- A. [10] < 10%
- B. [8] > 30%
- C. [3] > 50%
- D. [0] mi astengo.



# Quality

# Features

---

# Bugs or Reworks

- A. [10] Raramente > 5
- B. [8] Ogni tanto > 2
- C. [3] Ad ogni rilascio ~ 1
- D. [0] < 1



# The Bug impact

Ma quanto costa un bug?

# Waste

## Task Switching

- A. [10] Lavoro su una sola cosa alla volta
- B. [2] Ho sempre (al massimo) un task di background per quando mi blocco
- C. [0] Porto avanti più cose “in parallelo”
- D. [-5] Porto avanti più cose “in parallelo” così sono più veloce



# Lean principles



# The Pomodoro Technique



# Dev Ops

Continuous Integration

- A. [10] Sempre
- B. [5] Su ambienti di pre produzione ma In produzione a mano
- C. [-5] Ha a che fare col fatto che sviluppo in produzione ?



# Learning..

puntare sull'eccellenza

- A. [10] Training On the Job
- B. [8] Sessioni regolari  
(Workshop)
- C. [5] Autoformazione
- D. [2] Se me lo impone  
l'azienda
- E. [0] Mai
- F. [-5] So già tutto



# Code Sharing

Facciamo Pair  
Programming...

- A. [10] ~ 1 volta al giorno > 2h
- B. [7] 1 volta al giorno < 2h
- C. [1] Quando c'e' un  
passaggio di consegne
- D. [0] Mai



# Pair programming benefits and issues

Continuous Review

Less Defects - Defects caught early

Improvement in the Quality of the Design

“Pair-Pressure” ensures timely delivery

Rapid Hands-on

Approach to Learning

Better Induction of new Team Members

...

*pair programming cannot be fruitfully forced upon people, especially if relationship issues, including the most mundane (such as personal hygiene), are getting in the way; solve these first!*

# Metrics

Velocity

# Bugs

Throughput

WIP / Lead time ...

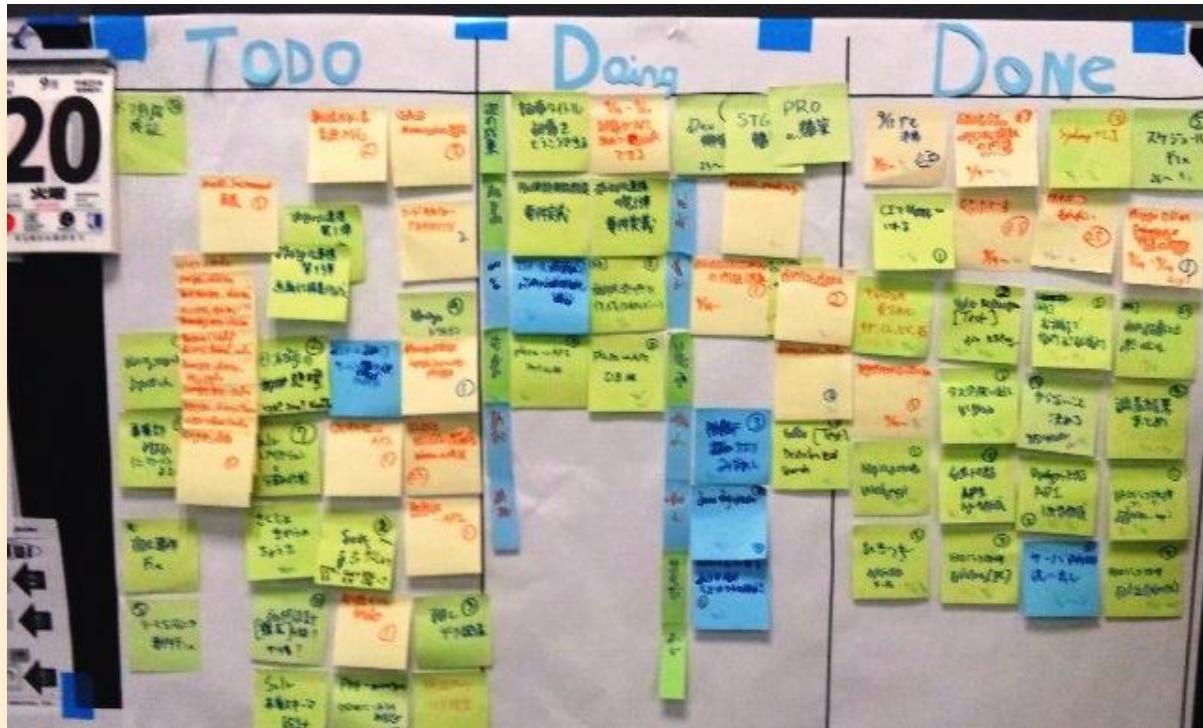
others

- A. [10] > 5
- B. [5] 2-4
- C. [0] < 1



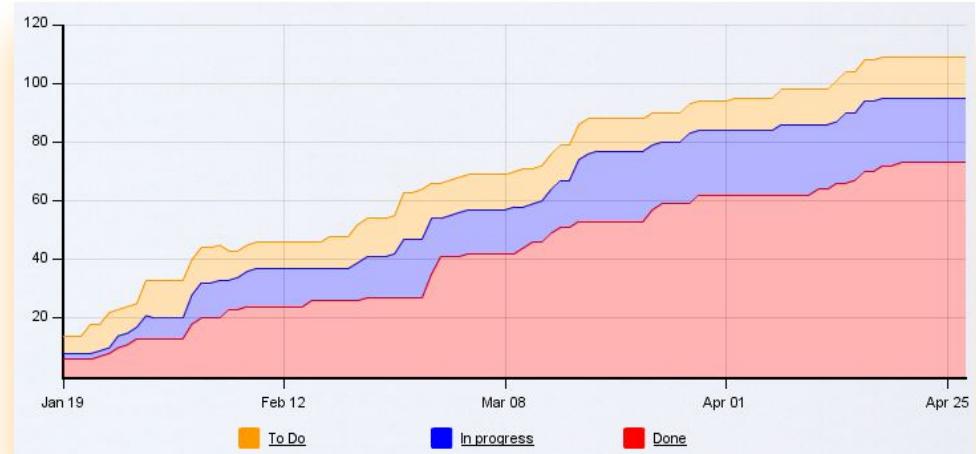
# Visualize

## The Kanban Board



# Metrics

- Perché misurare e' importante
- Cosa ha senso misurare?



# Activity Sharing

Team Meeting

- A. [10] Facciamo uno stand up\* tutte le mattine
- B. [7] Quando serve
- C. [2] Una volta alla settimana
- D. [0] Raramente o mai



# Communicate

Stand up

Retrospective

Effective meetings



# Cross Functionality

Che tipo di team

- A. [10] Feature team  
(T-shaped)
- B. [3] Component Team
- C. [0] In che senso?



# Inspect and Adapt

Retrospettiva

- A. [10] Ogni 1 o 2 settimane
- B. [5] > 1 volta al mese
- C. [0] Cos'e'



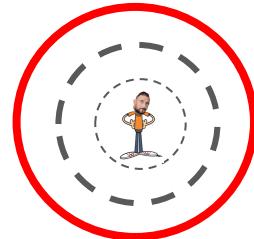
# Retrospective

1. Every 1 o 2 w
2. Time Boxed
3. Mad Glad Sad
4. Experiments
5. ...



# Analysis

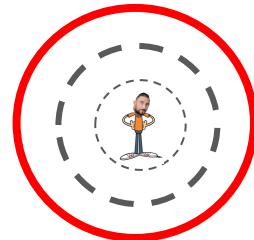
- A. [10] Il team con l'utente
- B. [8] Il team con il PO o  
equivalente
- C. [3] Il singolo sviluppatore
- D. [0] nessuno



# Requirements

Requisiti o user stories...

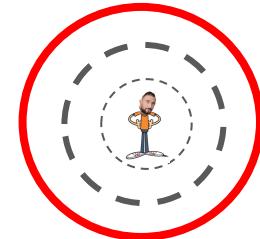
- [2] (I) Sono Indipendenti
- [2] (S) Sono piccole
- [4] (T) Contengono gli acceptance criteria
- [2] (E) Stimabili



# Emergency

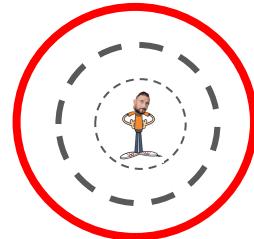
urgenze

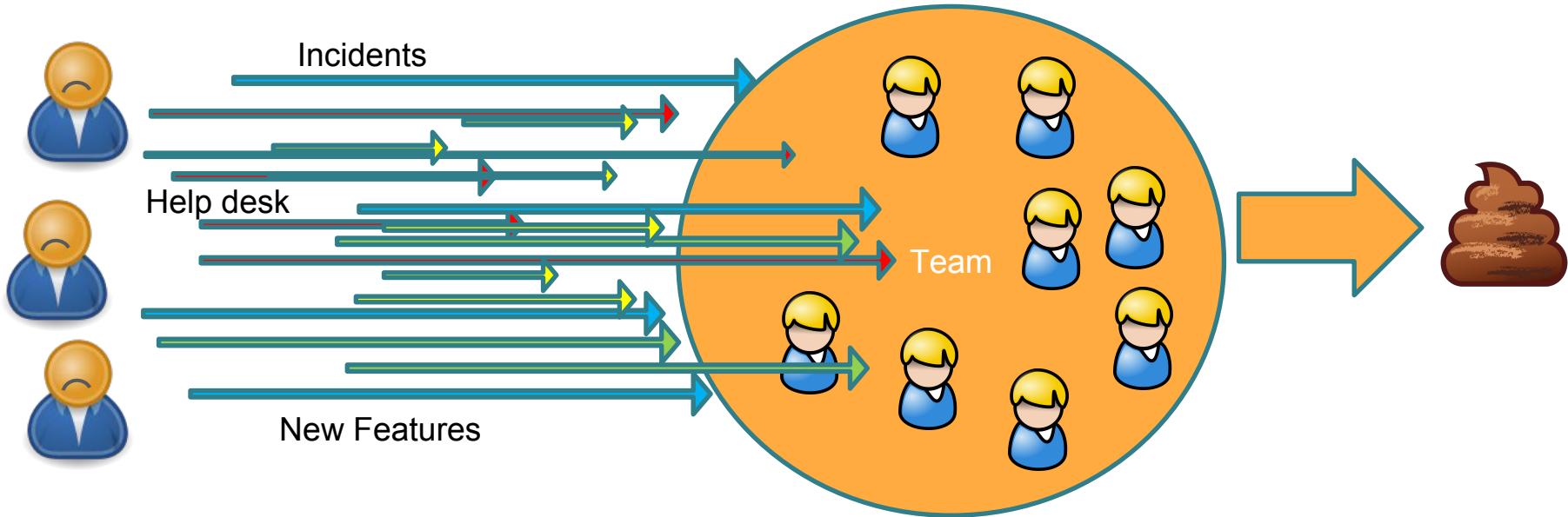
- [10] Ogni tanto max 1 in progress
- [3] Spesso
- [0] Tutto e' una urgenza

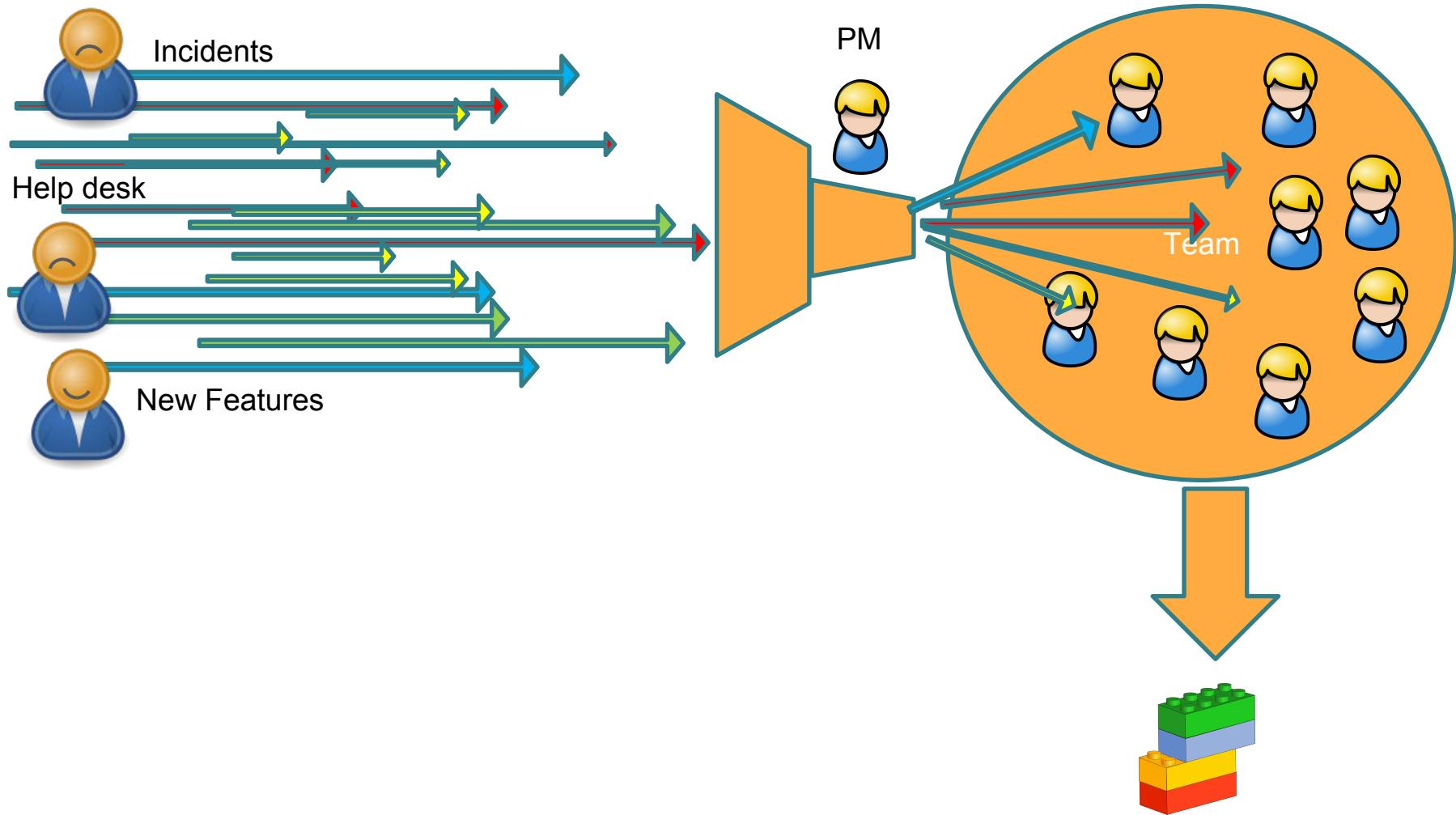


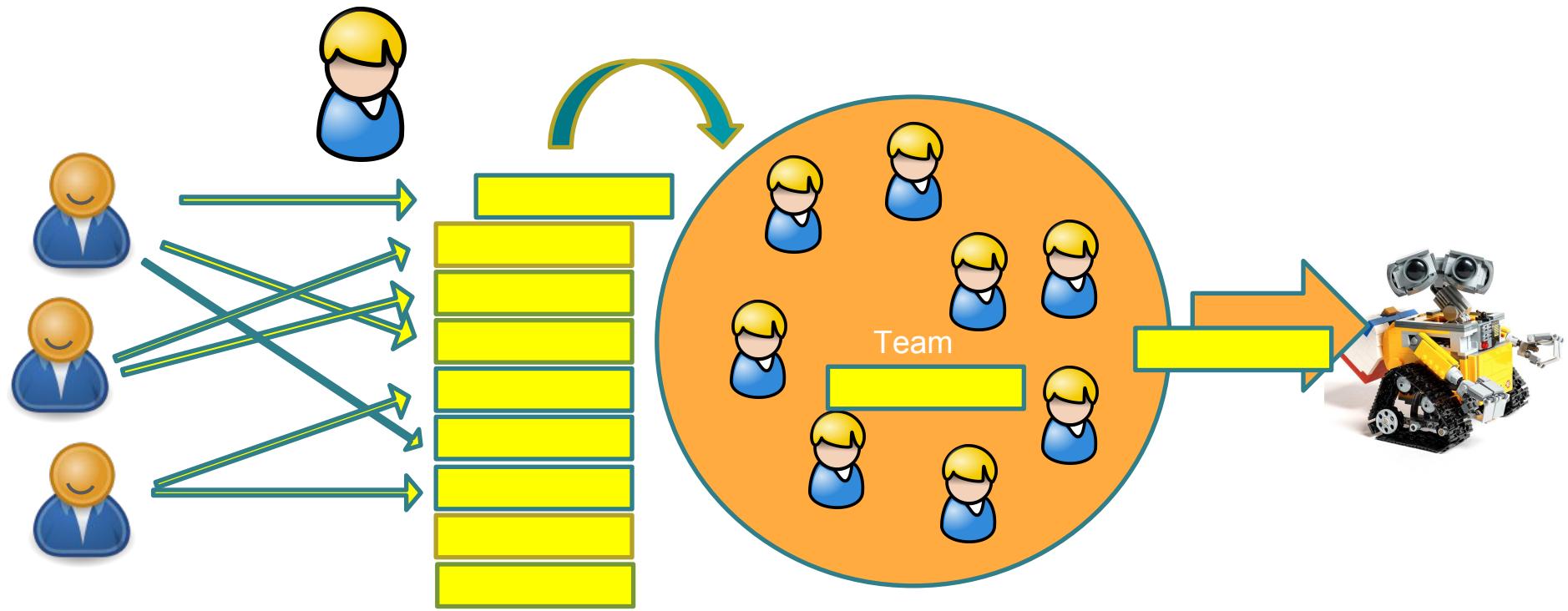
# Product owner (service owner)

- A. [10] Abbiamo un product owner responsabile delle priorità (backlog)
- B. [2] Un project / product manager che ci dice cosa fare
- C. [0] L'utente o gli utenti ci dicono cosa vogliono e quando senza coordinarsi





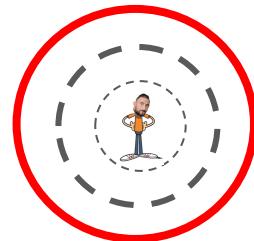




# Value

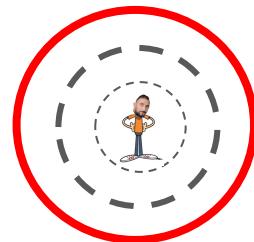
Rilasciamo nuove funzionalità...

- A. [10] Regolarmente almeno una volta alla settimana
- B. [8]\* Regolarmente almeno ogni 2 settimane
- C. [3] Non Regolarmente
- D. [0] Non ricordo l'ultimo rilascio



# Vision

- A. [10] Regolarmente coinvolto su dove "vuole andare" l'azienda o quale strategia di prodotto servizio.
- B. [7] Piu' o meno coinvolto
- C. [0] Non mi interessa, basta che mi dicano cosa devo fare



# My two cents

Let somebody help you



# Allora, quanto sei agile?

Agile Master > 80%

Agile Professional 60% - 80%

Agile Practitioner 40% - 59%

Thanks for coming 😊 < 40%

Please ...

Domande, risposte, ...

...basta che ci confrontiamo

Cosa farai domani per diventare ancora  
un po' piu' agile?

**Rapunzel:** Ho passato diciotto anni della mia vita guardando da una finestra e chiedendomi che cosa avrei provato vedendo quelle luci salire nel cielo. Ma... Se ora, niente di quello che ho sognato si avverasse?

**Eugene:** Si avvererà.

**Rapunzel:** E se anche fosse? Che farò poi?

**Eugene:** Be', è la parte migliore, direi. Vuol dire che ti cercherai un nuovo sogno.



E' ora di uscire dalla torre dove  
siamo da sempre stati rinchiusi