

LinkedIn



Antonio Marino

Scrum Essential



C O N S E L

CONSORZIO ELIS

per la formazione professionale superiore



I progetti Traditional e quelli Agile

Progetto Traditional	iniziativa temporanea intrapresa per creare un prodotto o un servizio	
Progetto Agile	un'impresa complessa e auto-correttiva alla ricerca di un risultato voluto	
	Progetto Traditional	Progetto Agile
Prevedibilità	alta	bassa
Contenuto di progetto	chiaro dall'inizio	si chiarisce successivamente
Cambiamenti	pochi	molto
Focus	sul prodotto 	sui benefici 
Contesto di progetto	stabile	turbolento
Durata	in genere elevata	di norma poche settimane/mesi
Successo finale	piano rispettato	stakeholder soddisfatti
Strategia di realizzazione	a cascata	rapida

Agile Manifesto values (anno 2001)

+

Responding to change

Customer collaboration

Working software

Individuals and interactions

-

Following a plan

Contract negotiation

Comprehensive
documentation

Process and tools

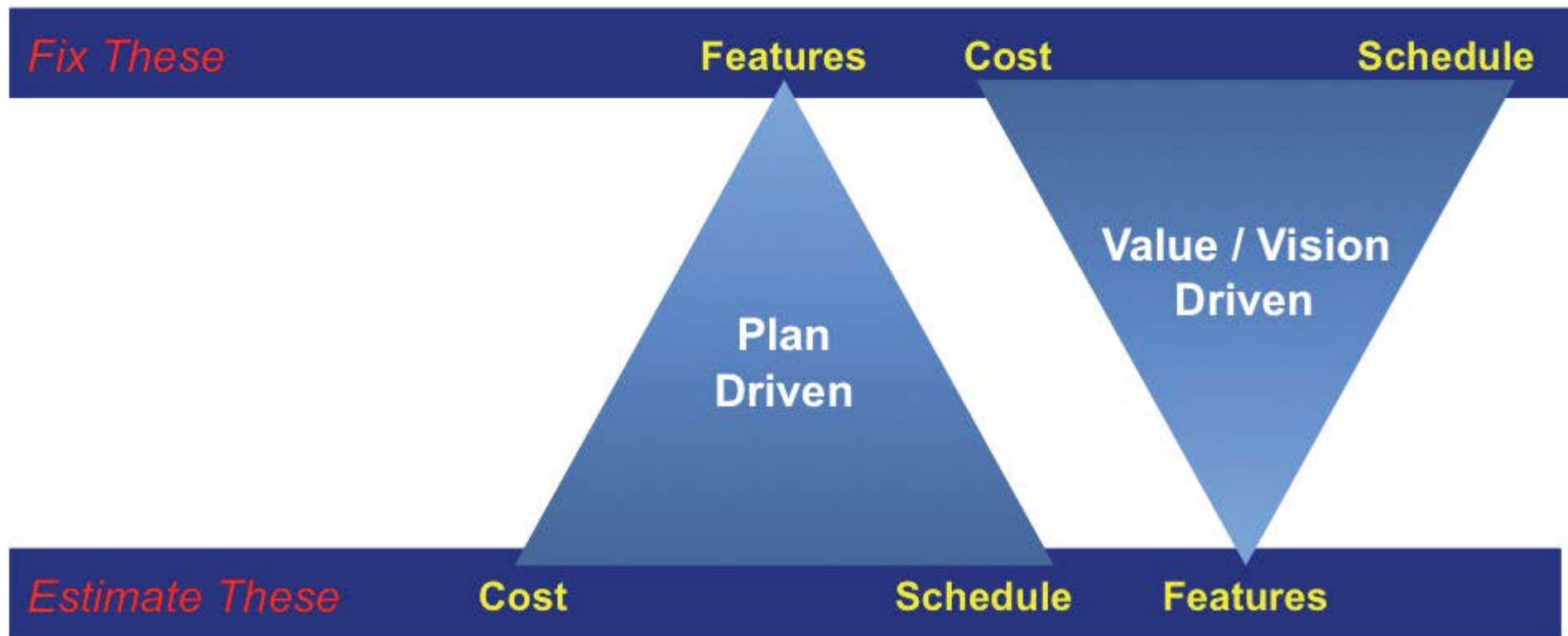
Triangle of project management

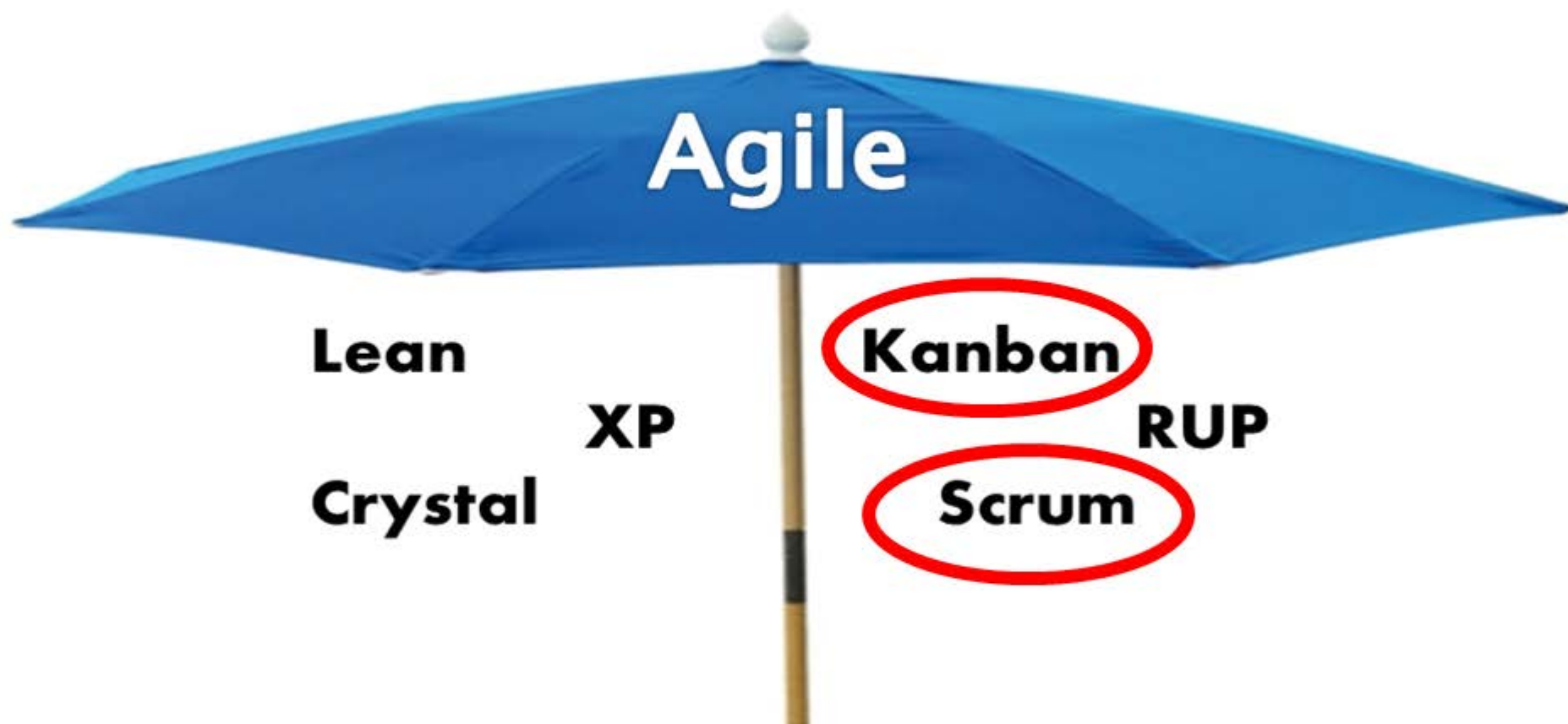
Waterfall

*The Plan creates
cost/schedule estimates*

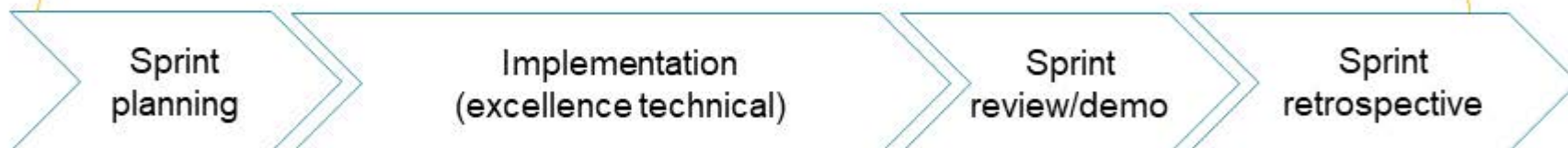
Agile

*The Vision creates
feature estimates*





Agile Framework



TIMEBOXED

NO change

Team stabile

Scrum: Roles (Pig & Chicken) in Scrum Team



Ruoli PIG (Scrum Team)

Il modello di team in Scrum è progettato per ottimizzare la **flessibilità**, la **creatività** e la **produttività**.

*La guida non espone più la terminologia **Cickens & Pigs***

Definiamo meglio i ruoli: Product Owner

- ❑ Rappresenta i committenti e il business ed è la **voce del cliente**
- ❑ È responsabile di **massimizzare il valore del prodotto** selezionando cosa deve essere sviluppato ed è quindi responsabile di assicurare che il team fornisca valore al business selezionando gli item (requisiti di prodotto) centrati sui bisogni dei clienti (le user stories), assegnando loro la priorità e aggiungendoli al product backlog.
- ❑ È **responsabile della gestione del Product backlog** (esprime gli item e li priorizza, si accerta che il DT li comprenda al livello necessario, ottimizza il valore del lavoro del DT, si assicura che il product backlog sia visibile e trasparente e chiaro a tutti).
- ❑ Ha la responsabilità di **coinvolgere opportunamente gli stakeholder** e di contattarli se necessario

Nessuno ha il permesso di dire al DT di lavorare su un diverso insieme di requisiti (sprint backlog)

DT non ha il permesso di agire sulla base di ciò che dice chiunque altro.



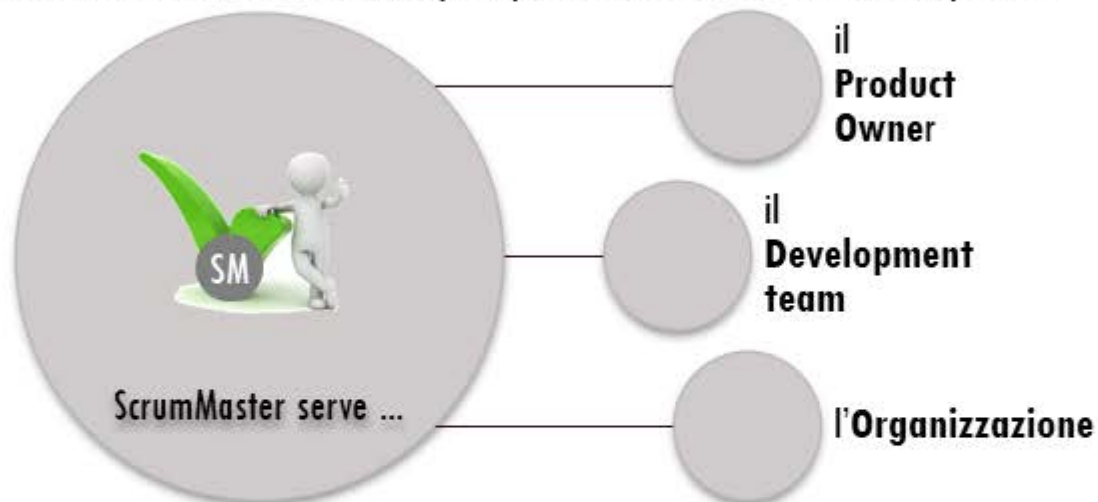
Definiamo meglio i ruoli: Development Team

- ❑ Crea l'incremento di prodotto
- ❑ **CROSS-FUNCTIONAL**: ha tutte le competenze (come team) necessarie per creare un incremento di prodotto;
- ❑ **SELF-ORGANIZED**: nessuno (neanche lo SM) dice al DT come trasformare il Product Backlog in incrementi di funzionalità potenzialmente rilasciabili
- ❑ Scrum **non riconosce titoli** ai membri del team e a eventuali sotto-team



Definiamo meglio i ruoli: ScrumMaster

- ❑ È responsabile di **promuovere e sostenere Scrum**
- ❑ Aiuta chiunque a comprendere la **teoria**, le **pratiche**, le **regole**, ed i **valori** di Scrum
- ❑ Aiuta coloro al di fuori dello Scrum Team a capire quali **interazioni** sono utili e quali no



SPRINT PLANNING (Max 8 ore)

- Consente di stabilire cosa e come produrre nello **Sprint**
- Il **Product Owner** presenta gli item del **Product backlog** al Dev. Team che seleziona quelli da realizzare sulla base delle stime disponibili, delle capacità dimostrate al momento e delle prestazioni passate
- Il **Dev. Team** stabilisce come realizzare il lavoro e come si organizzerà per portarlo avanti
- Si completa con la definizione di:
 - **Sprint Goal**
 - **Sprint backlog** (selezione degli item dal Product Backlog e il piano per rilasciarli)

SPRINT RETROSPECTIVE (Max 3 ore)

- È una riunione tenuta alla fine dello **sprint review** per riflettere e capire cosa migliorare (persone, processi, tools o relazioni) per il prossimo sprint
- Si tengono conto dei feedback del **Product Owner** rilevati nello **sprint review**
- Lo **ScrumMaster** si assicura che l'evento abbia luogo nel **timebox** e che i partecipanti ne comprendano la finalità.

DAILY SCRUM (15 minuti)

- Serve al **Dev. Team** per sincronizzare le attività, comunicare e sollevare le **issue** e capire il progress verso lo **Sprint Goal**
- Lo **ScrumMaster** deve assicurare che sia svolta nel **timebox** e (se presenti altre persone) agisce per assicurarsi che non ci siano disturbi

SPRINT REVIEW nota come DEMO (Max 4 ore)

- È una presentazione informale del prodotto svolto del **Dev. Team** a **PO** e **Stakeholder** tenuta alla fine dello sprint Il **Product Owner** stabilisce cosa risulta effettivamente «**done**» e cosa è «**not done**»
- Il **Product Owner** e il **Dev. Team** concordano gli item rimanenti del **Product backlog** e cosa sviluppare nello sprint successivo
- Lo **ScrumMaster** si assicura che l'evento abbia luogo nel **timebox** e che i partecipanti ne comprendano la finalità.
- Il risultato è un **Product Backlog** revisionato che definisce gli elementi del probabilmente selezionati per il prossimo Sprint.

Daily scrum meeting

1. Cosa si è fatto rispetto all'ultimo meeting (ieri)?
2. Cosa si farà prima del prossimo meeting (oggi)?
3. Quali difficoltà/impedimenti ci sono?



Validità dell'argomento

- Secondo me puoi provare a fissare gli stessi parametri stabiliti da Marco ❌ Si sta resolvendo una *issue*
- L'HR non ha ancora dato il benestare per quel corso che devo seguire ✔ Si tratta di un *impediment*
- Sono ancora fermo sui parametri da scegliere per quel protocollo ✔ Si tratta di un *impediment*
- Oggi conto di completare la configurazione del protocollo ✔ Si sta *plan to do finish today*
- Sto aspettando i dati dal provider dell'hosting ✔ Si tratta di un *impediment*
- Risolvi se inverti la procedura di selezione ❌ Si sta resolvendo una *issue*
- Dovresti aggiungere una form di selezione ❌ È un'aggiunta di *scope*
- Il server di back-up non è ancora arrivato ✔ Si tratta di un *impediment*
- Ho finito l'import dei dati nel DB ✔ È un'informazione sul *progress*

Scrum: il processo



**Project
Vision**



**Product
backlog**

**Sprint
Retrospective**



Riflettere e capire
cosa migliorare
(persone, processi,
tools o relazioni)



Daily Scrum



1. Cosa si è fatto?
2. Cosa si farà?
3. Quali le difficoltà?



**Sprint
Planning**



Fissare un **obiettivo**
di valore da
raggiungere alla fine
dello sprint

Sprint Review

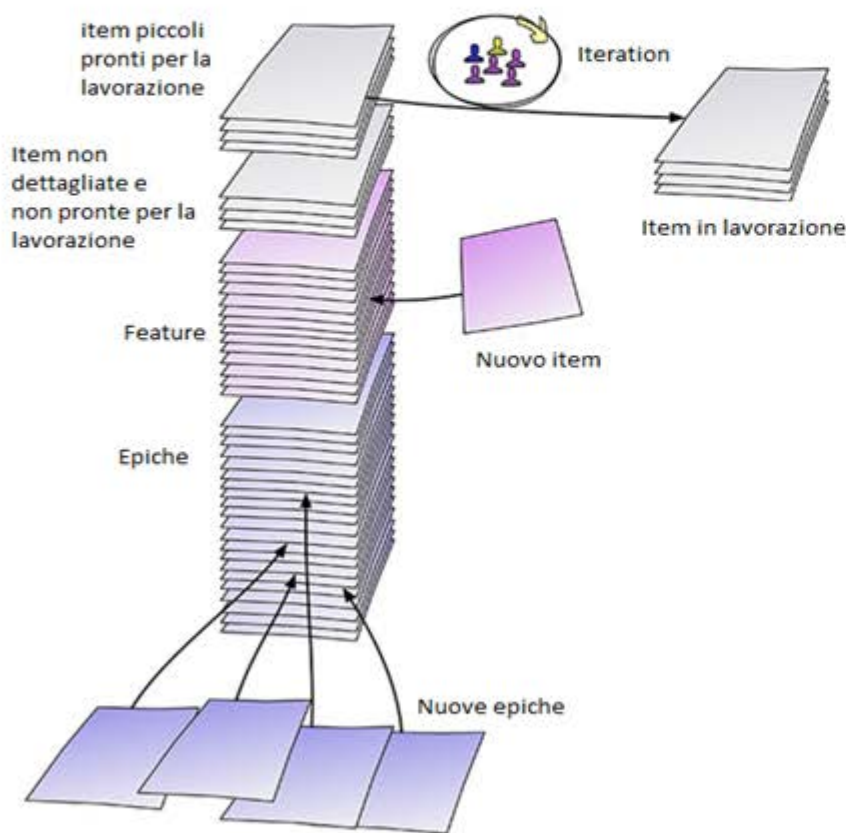


SPRINT
Realizzazione lavoro ed esecuzione del piano

Story o User story e Backlog

Come "persona/ruolo" voglio "funzionalità" così che "beneficio di business"

*Come **utente PREMIUM**, vorrei svolgere dei test così da valutare la preparazione alla certificazione.*



Story ad alta
priorità e ben
definite

Story a media
priorità

Story a bassa
priorità

Come utente voglio poter eseguire un test su uno specifico argomento per poter controllare la mia preparazione in modo selettiva

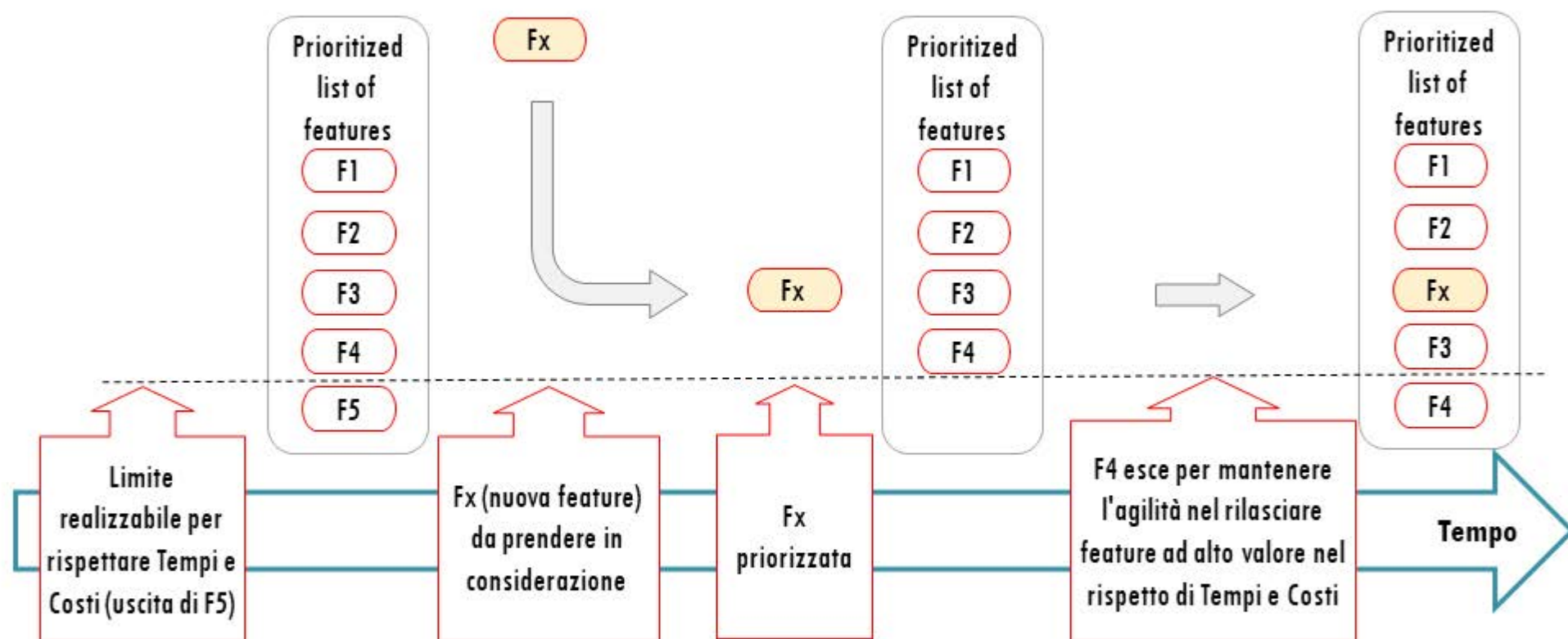
Come utente voglio poter controllare le mie performance ad ogni test per capire dove migliorare

Come utente voglio poter cambiare la mia password di accesso per avere maggiore sicurezza

Come amministratore voglio poter correggere una test per migliorare la qualità delle domande offerte

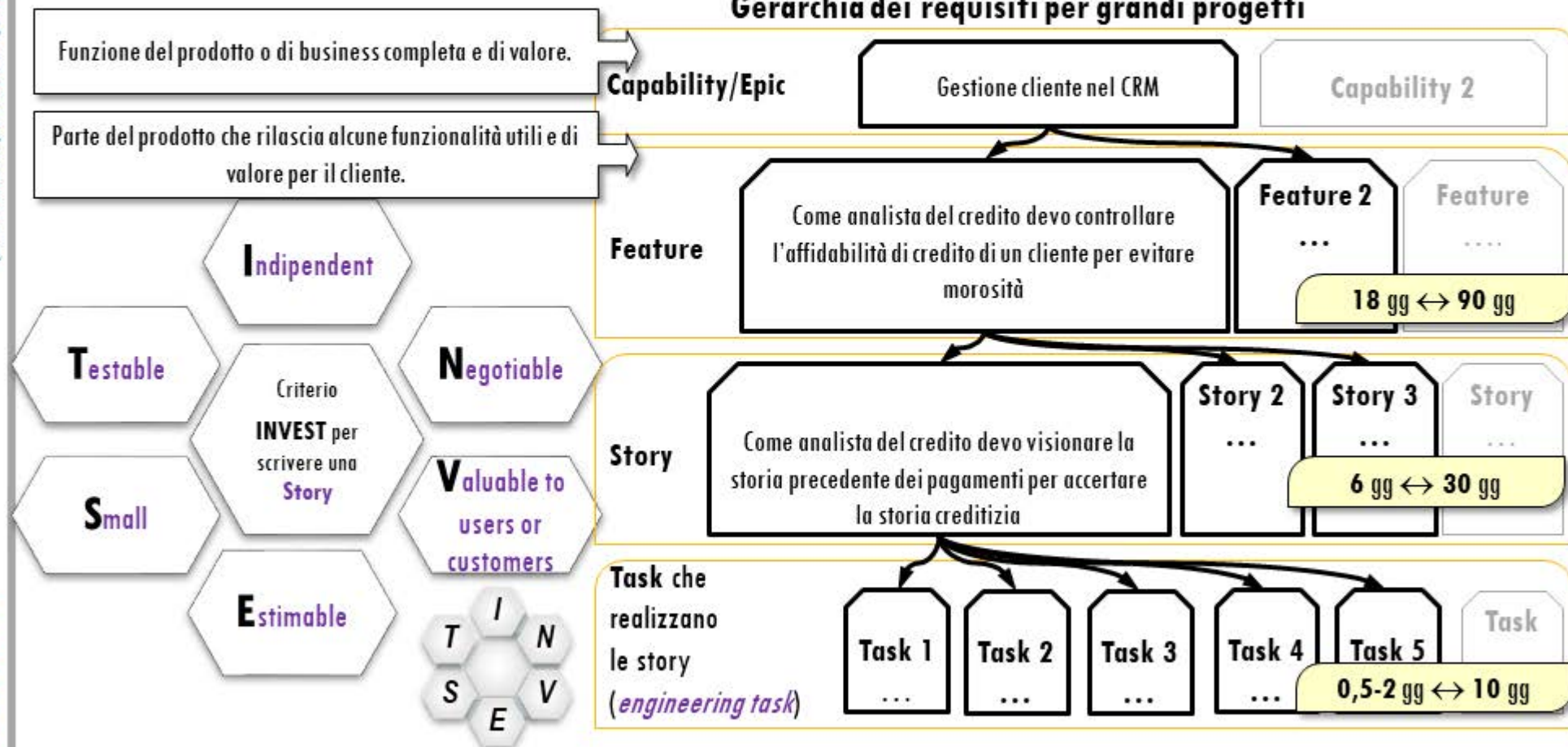
Come amministratore voglio poter creare e amministrare le classi per gestirne in modo specifico la preparazione

Relative prioritiation



INVEST criteria e gerarchia requisiti

Gerarchia dei requisiti per grandi progetti



Vision - Charter - Canvas

1 PROJECT NAME Suggest a name		2 VISION STATEMENT write in one sentence the product scope (use elevator statement concept)	
Vision (product owner)			
3 WHO IS FOR? List roles who are the product target 4 WHO IS OUT? List eventually roles who are excluded	5 WHAT ARE NEEDS? List needs that the product will satisfy 6 WHAT ARE OBSTACLES? List impediments to satisfy needs	7 WHAT ARE TOP FEATURES? List the main product features	8 BUSINESS EXPECTATIONS Describe the values that product will generate 9 WHAT ARE OBSTACLES? List impediments to reach these values
Charter (product owner)			
10 PERSONAS (product clients) (name, background, needs)	11 INTERACTIONS WITH THE PRODUCT Describe how Personas interact with it satisfying their needs		15 PRODUCT BACKLOG List user stories detailing Epics (sprint by sprint)
12 EPICS List high level main product features	Product Canvas (Team)		
13 DESIGN Draw a visual design	14 CONSTRAINTS		

Story points - Affinity diagram

Scale di riferimento usabili (anche per il *planning poker*)

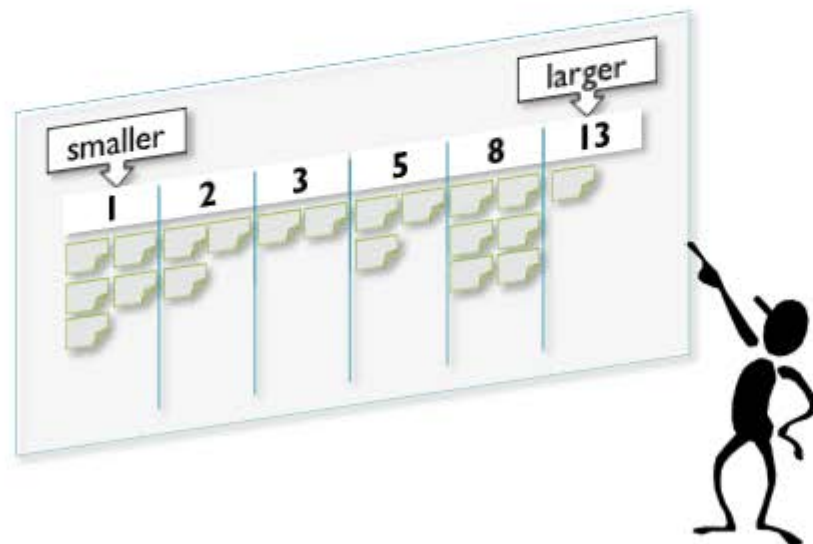
- Serie Fibonacci 1-2-3-5-8-13-21-34-55
- Variante Fibonacci 3, 5, 8, 13, 40, 100
- serie esponenziale 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64
- Small, Medium, Large, Extra Large (S, M, L, XL)

Sono a **9 metri** da terra

ESTIMATING

Sono al **3° piano**

SIZING



Velocity

Si intende la quantità di lavoro che un team è in grado di completare in una sprint.

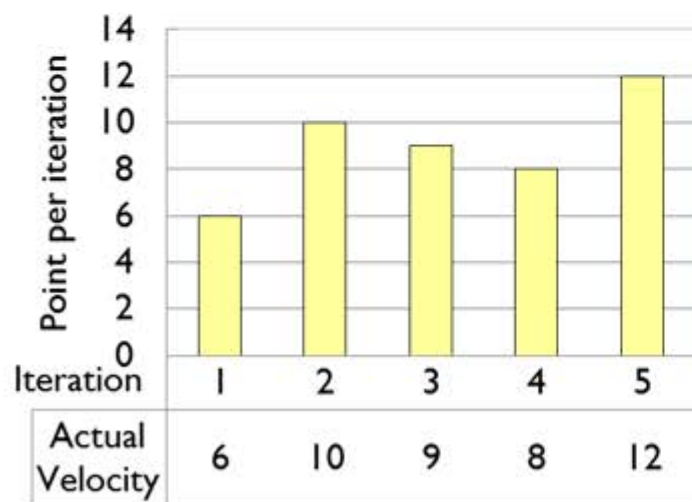
Il team usa unità di misura che esprimono il lavoro come ore, giorni, settimane, point e anche **jelly beans** (caramelle gommose) o altro.

Di solito la velocità è molto variabile nelle prime sprint, ma poi tende a stabilizzarsi.

La sua rappresentazione aiuta a comunicare agli stakeholder:

- ☐ il ritmo (**pace**) tenuto fino ad ora
- ☐ quello che saremo in grado di fare nelle prossime sprint con previsioni basate sulla velocità storica

Esempio: si immagini un **backlog** che esprime 100 story point con una velocità media di 10 **story point per sprint**, (quindi sono previste 10 **sprint**) dal grafico della velocità registrata si ha che:



Story point rilasciate nell'ultima sprint

12

Ritmo tenuto fino ad ora

9 story point per sprint
(è la media storica)

Story point rilasciate al momento

45 story point
(somma dei 5 valori)

Sprint totali a finire

6 sprint
 $(100-45)/9$

Non si può usare la **velocity** per comparare i team a causa di una diverso sistema di **point** usati dai team.

Task/Kanban Board

All'inizio di una sprint

to do	in progress	done
A		
B		
C		
D		
E		

Durante la sprint

to do	in progress	done
	A	
	B	
C		
D		
E		

Alla fine di una sprint

to do	in progress	done
		A
		B
	C	
	D	
E		

A close-up, slightly blurred photograph of several hands clapping. The hands are of various skin tones. A semi-transparent dark grey rectangular box is centered over the image, containing white text. One hand in the foreground is wearing a silver ring on the ring finger and a wristwatch with a white face and a dark strap.

THANK YOU FOR YOUR ATTENTION.
YOU MAY APPLAUD NOW.