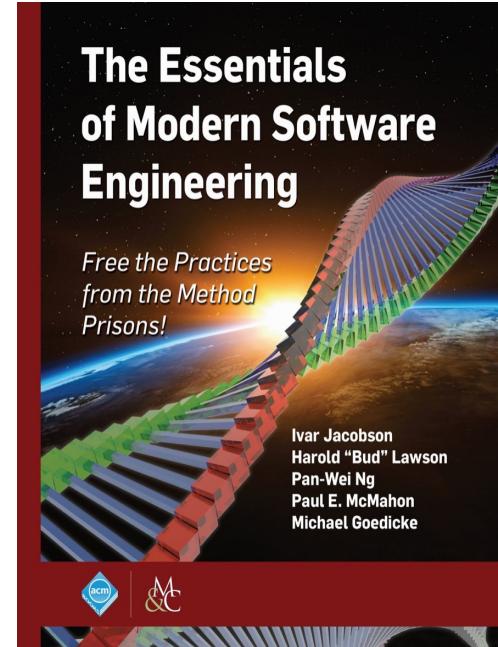


La retrospettiva in Scrum con Essence

Agenda

- La retrospettiva dei team agili
- Essence: un linguaggio per processi e pratiche
- Uso di Essence per le retrospettive



Mettere in atto un processo di sviluppo del software

Quando più persone collaborano, è necessario seguire una disciplina di collaborazione, che chiamiamo «modello del processo di sviluppo» (alcuni lo chiamano «metodi», altri «metodologie»)

I modelli del processo di sviluppo sono insiemi di ruoli, artefatti e «buone» pratiche

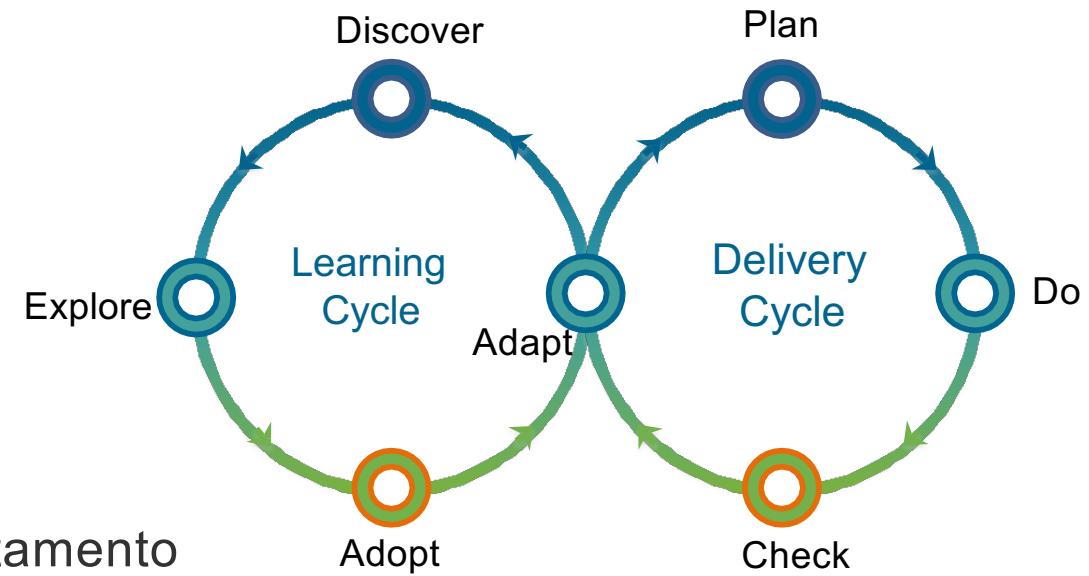
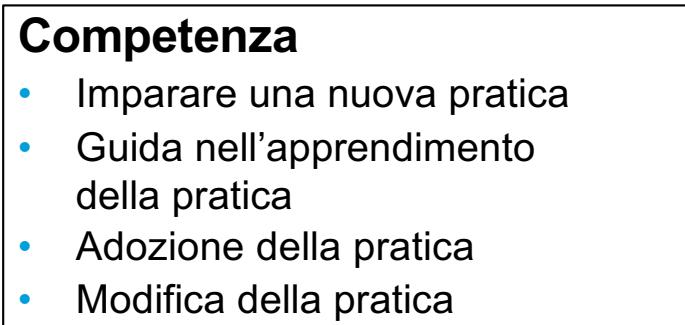
I modelli **agili** sono stati pensati per piccoli team (3-7 persone)

Nota bene: Quando c'è da costruire un grande sistema software occorre «scalarli» cioè adattarli per poter coordinare team più grandi o molti più programmati

Obiettivo: consolidare la competenza dei team

Motivo frequente di fallimento dei progetti agili:

Mancanza di competenza sufficiente nell'applicare tecniche base della visione agile.



- Valori agili: trasparenza, adattamento
- Valori Scrum:
 - Autoorganizzazione del team
 - Team cross-funzionale
 - Miglioramento continuo del processo

Il doppio ciclo del team agile:
apprendere / sviluppare

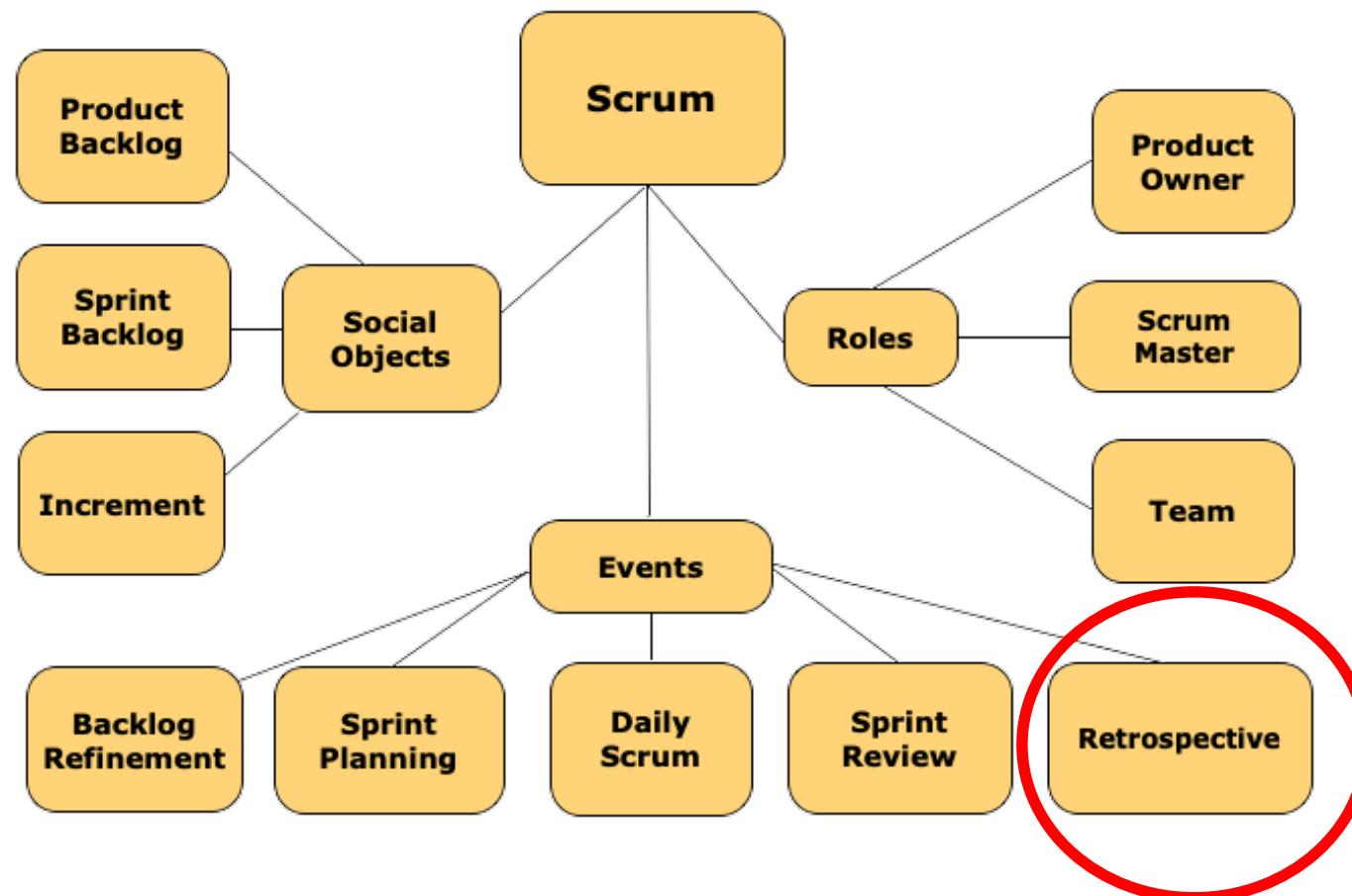
Processo di sviluppo e retrospettiva

Un **processo di sviluppo** governa

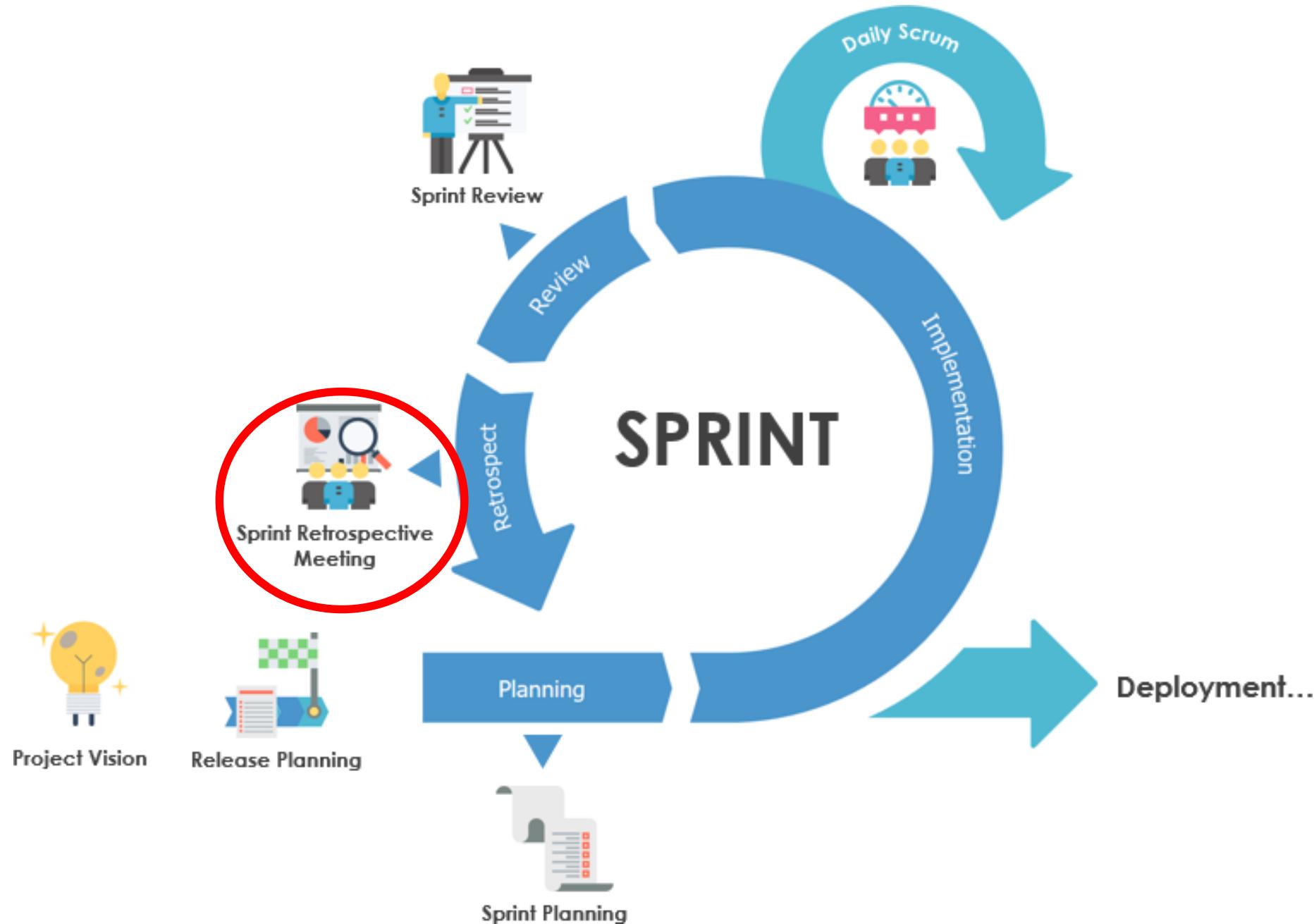
- **Chi** deve fare **Cosa**
- **Quando** farlo
- **Come** raggiungere un determinato obiettivo

Una **retrospettiva** è una riunione periodica del team che analizza come sta andando il processo; è una delle più diffuse pratiche agili

La retrospettiva è uno degli eventi del modello Scrum



Quando si fa la retrospettiva? Alla fine di ciascuno sprint



Cos'è una retrospettiva

12 Principio agile: *ad intervalli regolari, il team riflette su come diventare più efficiente, quindi rivede e modifica il proprio comportamento di conseguenza*

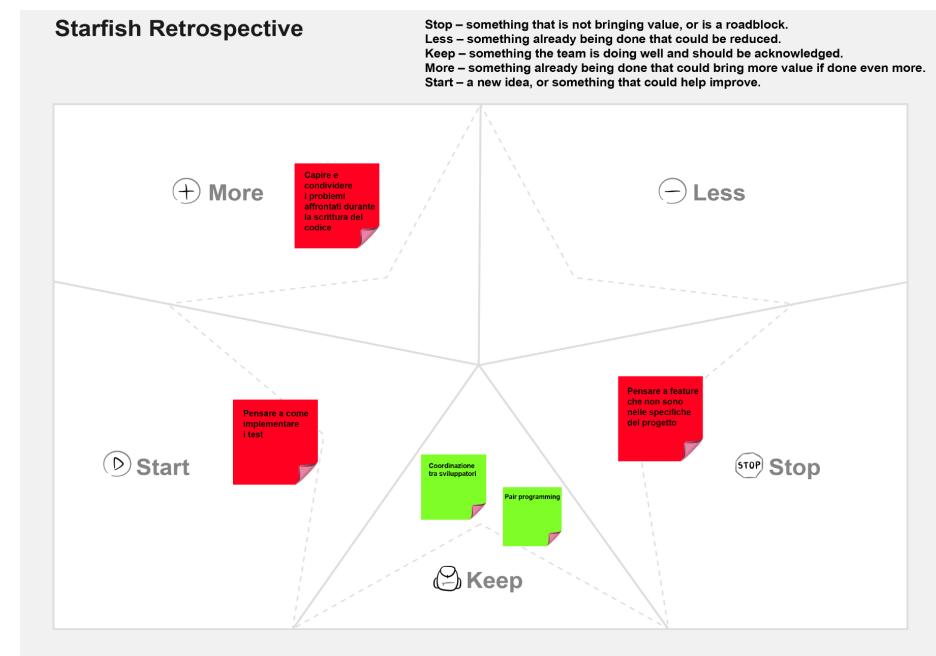
La retrospettiva è una riunione del team in cui si analizza il risultato dello sprint dal punto di vista del processo.

Si tiene come ultimo atto dello sprint

Lo Scrum Master *facilita* la retrospettiva, in quanto SM è il *process owner* e deve aiutare i colleghi del team a rivedere cosa è andato bene e cosa è andato male durante l'ultimo sprint

Domande a tutti:

Cosa è andato bene? Cosa ti è piaciuto?
Cosa è andato male? Cosa NON ti è piaciuto?
Cosa dobbiamo fare di diverso?



<https://metroretro.io/templates/the-starfish-retrospective>

Cos'è una retrospettiva

Starfish Retrospective

Stop – something that is not bringing value, or is a roadblock.

Less – something already being done that could be reduced.

Keep – something the team is doing well and should be acknowledged.

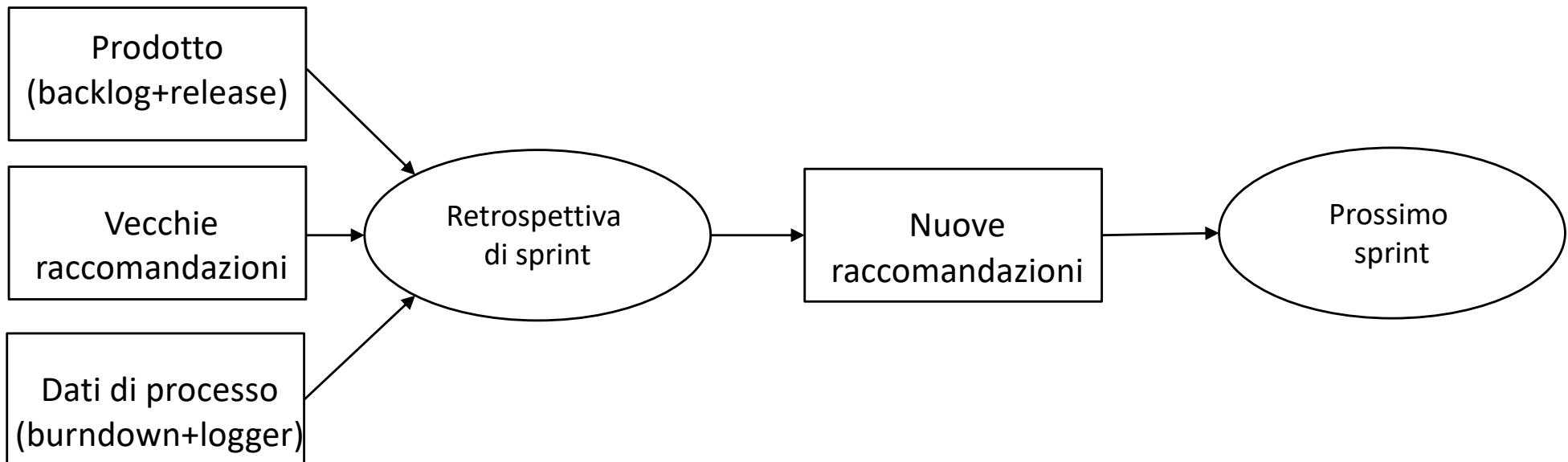
More – something already being done that could bring more value if done even more.

Start – a new idea, or something that could help improve.



Obiettivi della retrospettiva

1. Identificare vincoli e sprechi nel processo di sprint (analizzando i dati disponibili).
2. Identificare ciò che funziona o non funziona.
3. Favorire la conversazione tra i membri del team.
4. Ottenere idee per migliorare.
5. Redigere un piano d'azione per l'implementazione soluzioni raccolte.



Modello di una retrospettiva

Ruoli coinvolti

Il Product Owner:

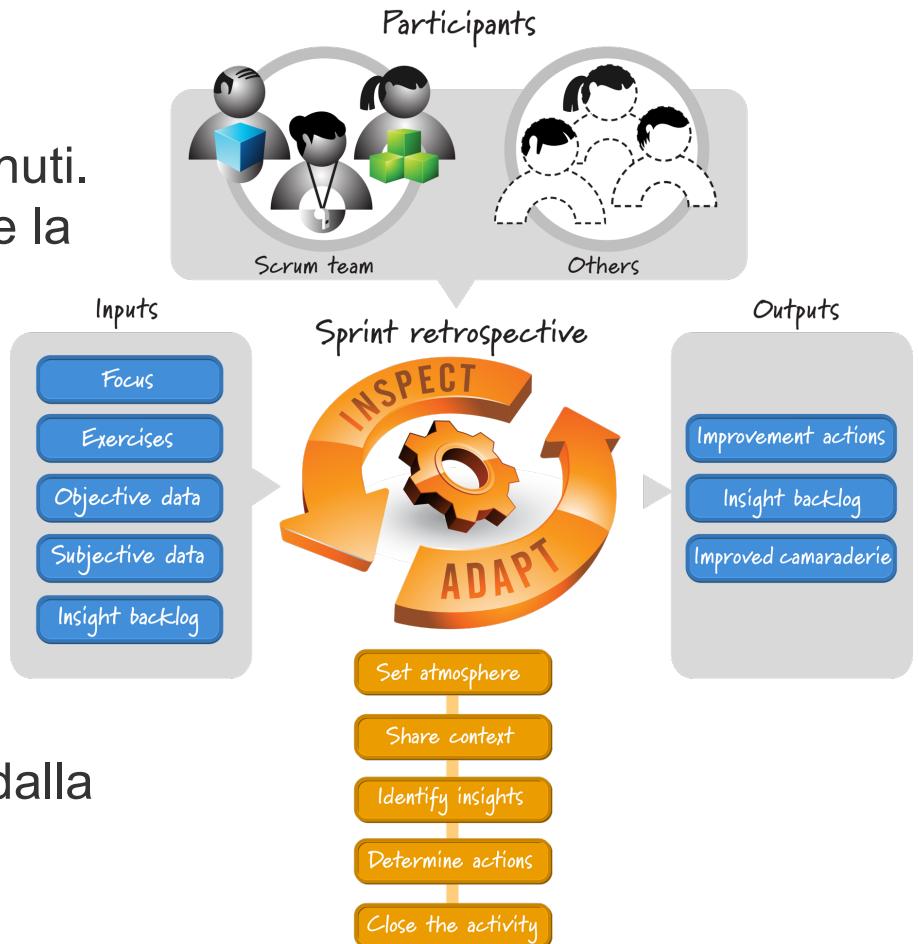
1. Riassume le sue valutazioni sui risultati ottenuti.
2. Richiede suggerimenti al team per migliorare la performance.
3. Offre supporto per risolvere i problemi organizzativi.

Lo Scrum Master (process owner):

1. Organizza e modera l'incontro.
2. Identifica i temi principali da trattare.
3. Ricorda i risultati di precedenti sprint.
4. Tiene traccia delle proposte che emergono dalla discussione.

Il Team di sviluppo:

1. Propone idee / soluzioni
2. Definisce le priorità delle idee / soluzioni da attuare.
3. Concorda su come attuare le proposte più importanti.
4. Identifica i compiti per l'implementazione delle proposte selezionate.



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Conversazioni strutturate

Il team sceglie le pratiche da usare durante lo sviluppo

Poi pratica per pratica viene analizzata la situazione e valuata dai singoli (rosso=male, verde=bene)

Le pratiche scelte possono essere modificate da uno sprint all'altro (ma meglio non modificarle *durante* lo sprint)

Essence puo aiutare il team a farsi un'opinione (vedere slide successive)

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazione
Scrum Master	Red	Yellow	Yellow	Green	Yellow	poco aiuto nella gestione della distribuzione del lavoro per la API
Product Owner	Yellow	Green	Green	Green	Green	
Scrum Team	Yellow	Green	Green	Green	Green	
Developers	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	poco impegno rispetto al lavoro svolto
Product Backlog	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	
Sprint Planning	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	poca pianificazione
Daily Scrum	Red	Yellow	Red	Red	Red	Non è stato fatto con costanza
Sprint Goal	Yellow	Green	Yellow	Green	Green	Va definito all'inizio dello sprint
Self Management	Red	Red	Red	Red	Red	poca comunicazione durante il lavoro

Prima retrospettiva

Poco tempo dedicato all'aiuto e alla gestione della distribuzione del lavoro da parte dello Scrum Master

I devs hanno dedicato troppo poco tempo allo sviluppo delle funzionalità scelte

Pianificazione superficiale del lavoro durante lo Sprint Planning

Daily Scrum fatto senza costanza

Sprint Goal definito ad inizio sprint poco chiaro

Scarsa comunicazione durante il lavoro

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazione/Industria
Scrum Master				-	Green	
Product Owner				Yellow	Green	
Developers	Yellow	Green	Yellow	Green	Green	
Scrum Team	Green	Yellow	Green	Green	Green	
Product Backlog					Yellow	
Sprint Planning				Yellow	Green	
Sprint Goal						Obiettivo sovraffatto rispetto alla reale disponibilità del team
Self Management	Green	Green	Red	Green		

Ultima retrospettiva

Aumento del tempo dedicato a questa fase (da meno di un'ora a più di 3 ore)

Miglioramento generale nei voti assegnati.

Le discussioni delle retrospettive precedenti hanno comportato un miglioramento tangibile dello spirito collaborativo del team

Miglioramento nella gestione della fase di retrospettiva

Autocritica di un DEV

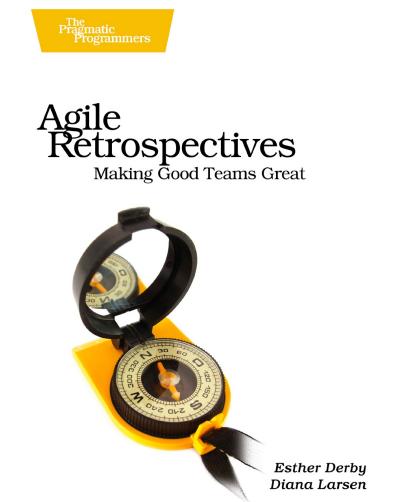
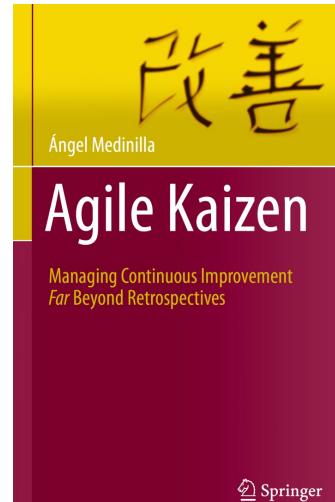
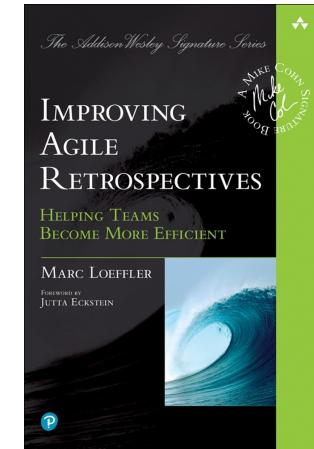
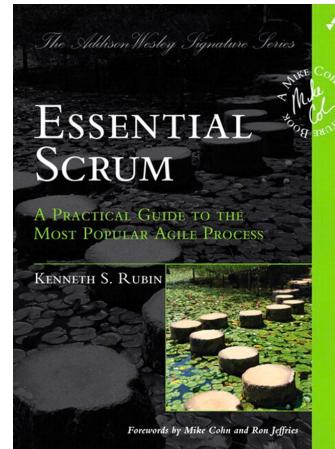
Riferimenti per retrospettive

Siti

<https://retromat.org/>

<http://retrospectivewiki.org>

<https://www.tastycupcakes.org>



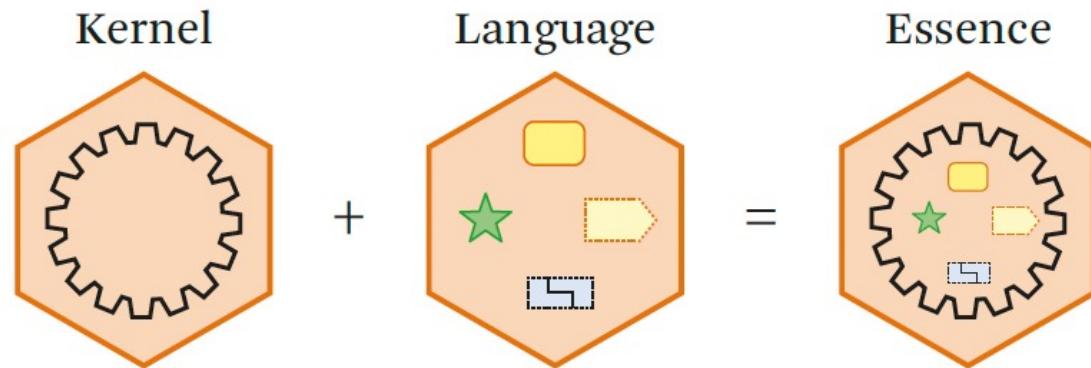
Retrospettive: uso di Essence

Per aiutare lo SM useremo Essence

Essence è un (meta)linguaggio di descrizione di metodi e pratiche di sviluppo

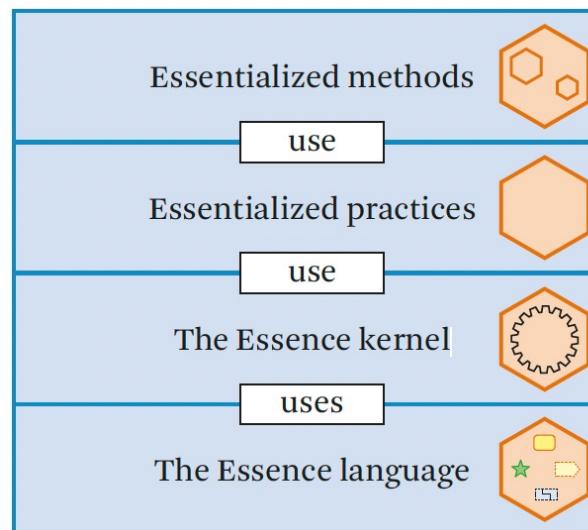
Descrizione tecnica

- Si concentra sull'essenziale
- componenti:
 - The Essence Language
 - The Essence Kernel
 - Pratiche essenzializzate (eg TDD)
 - Metodo (eg Scrum): combinazione di pratiche



Scopo

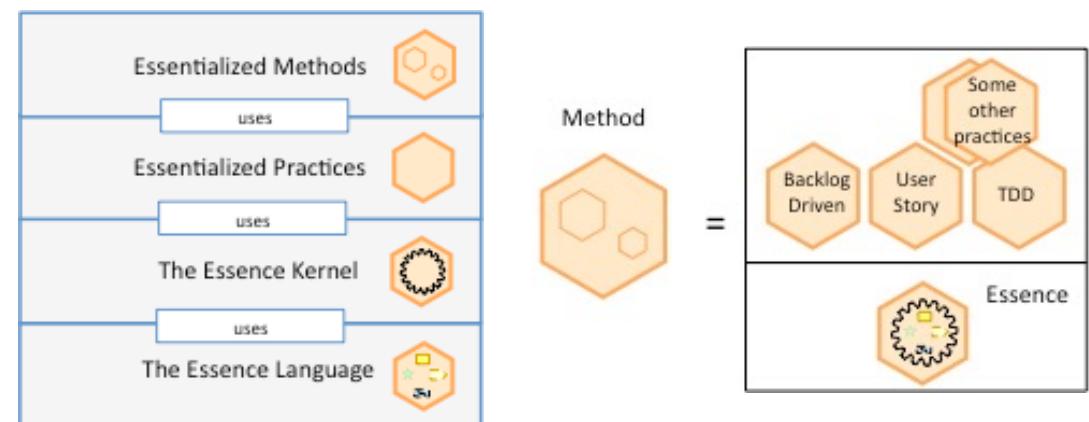
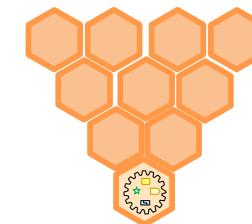
- Serve a riflettere sul processo
- Crea occasioni per conversare
- Insieme di giochi «seri» legati allo sviluppo del software



L'obiettivo di Essence

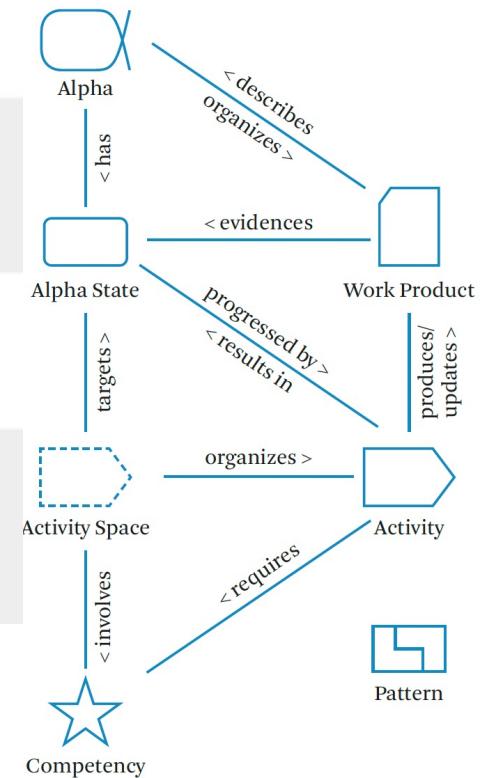
- Essence si concentra sugli aspetti essenziali dello sviluppo, cioè sulle buone pratiche
- Supporta l'auto-addestramento mediante carte poker-sized che permettono al team di giocare «serious games»
- Le pratiche vengono rese indipendenti dal metodo in cui sono state definite
- I team possono costruire il proprio metodo componendo le pratiche preferite

I metodi sono composizioni di pratiche



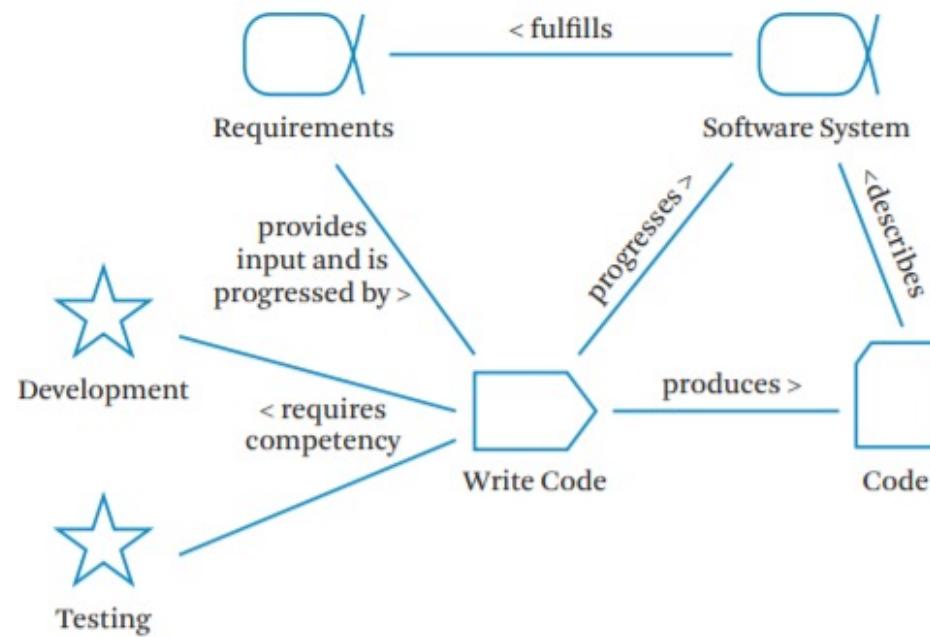
Gli elementi di base di Essence e le loro relazioni

Element Type	Syntax	Meaning of Element Type
Alpha		An essential element of the development endeavor that is relevant to an assessment of the progress and health of the endeavor.
Work Product		A tangible thing that practitioners produce when conducting software engineering activities.
Activity		A thing that practitioners do.
Competency		An ability, capability, attainment, knowledge, or skill necessary to do a certain kind of work.
Activity Space		A placeholder for something to do in the development endeavor. A placeholder may consist of zero to many activities.
Pattern		An arrangement of other elements represented in the language.

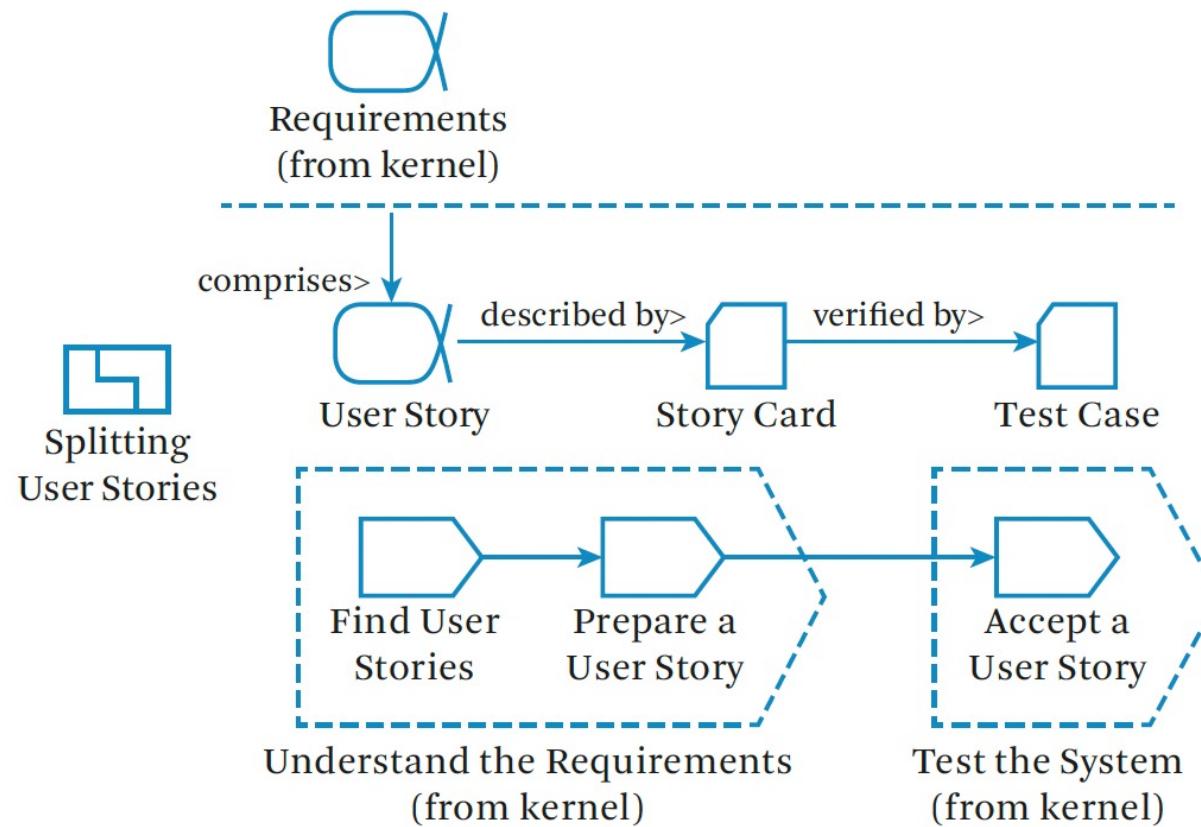


Esempio: essenzializzare un processo minimale

Questo diagramma mostra un processo “essenzializzato”. La relazione tra i due alpha Requisiti e Sistema software è descritta dall’attività di scrittura di codice (*Write Code*), che produce l’artefatto Codice (*Code*), e che richiede due competenze: Sviluppo e Testing



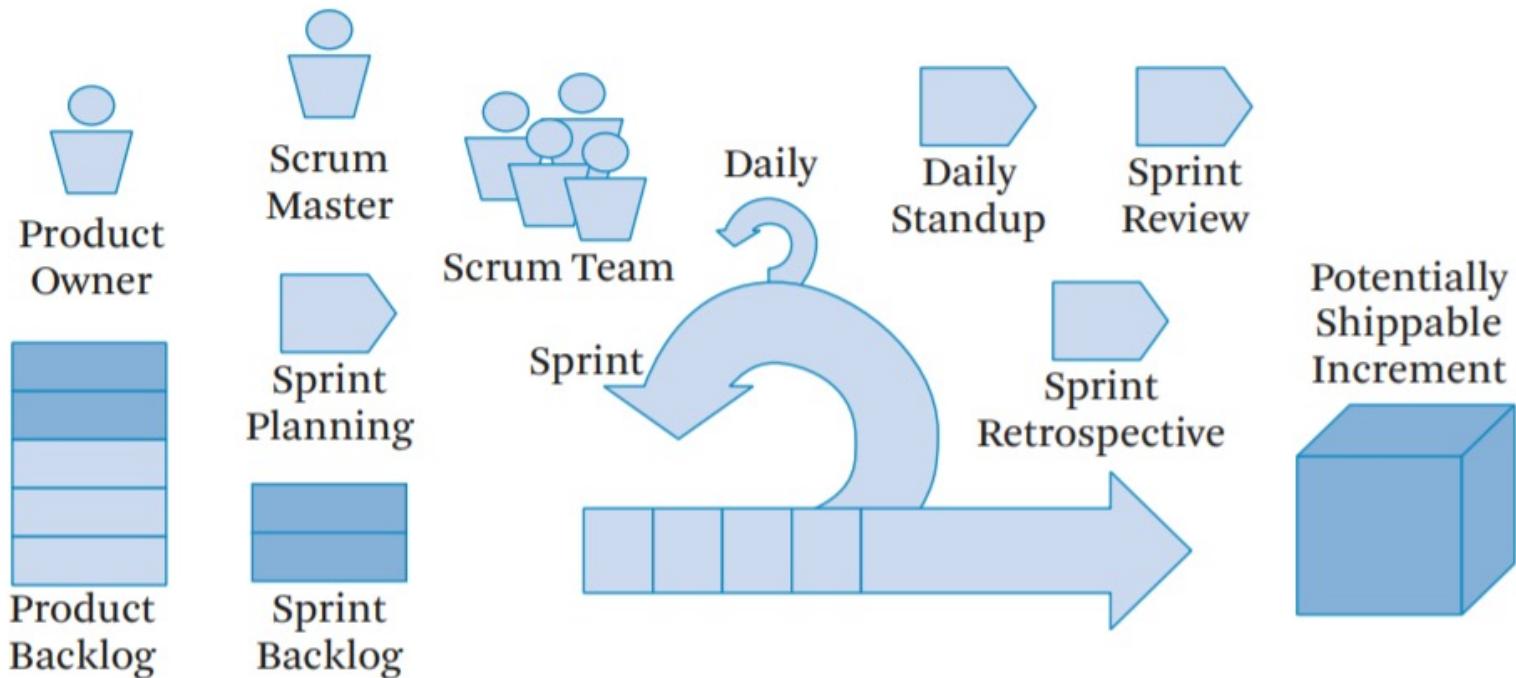
Esempio: essenzializzare la scrittura di user story



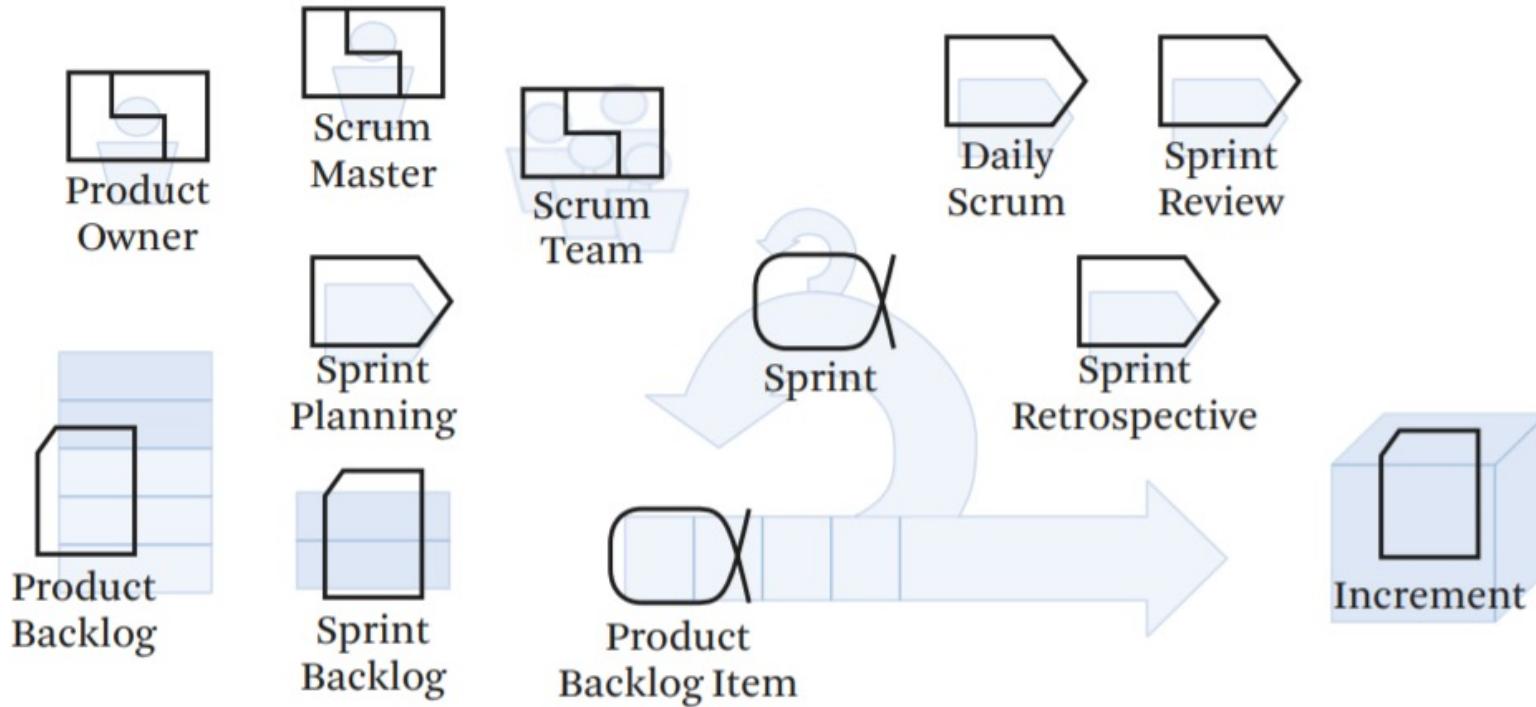
Un altro processo “essenzializzato”. I requisiti diventano User Story, che vengono analizzate (attività “Understand the requirements”) e preparate per i test di Sistema (“accept a user story”).

Viene menzionato anche il pattern “splitting user story”

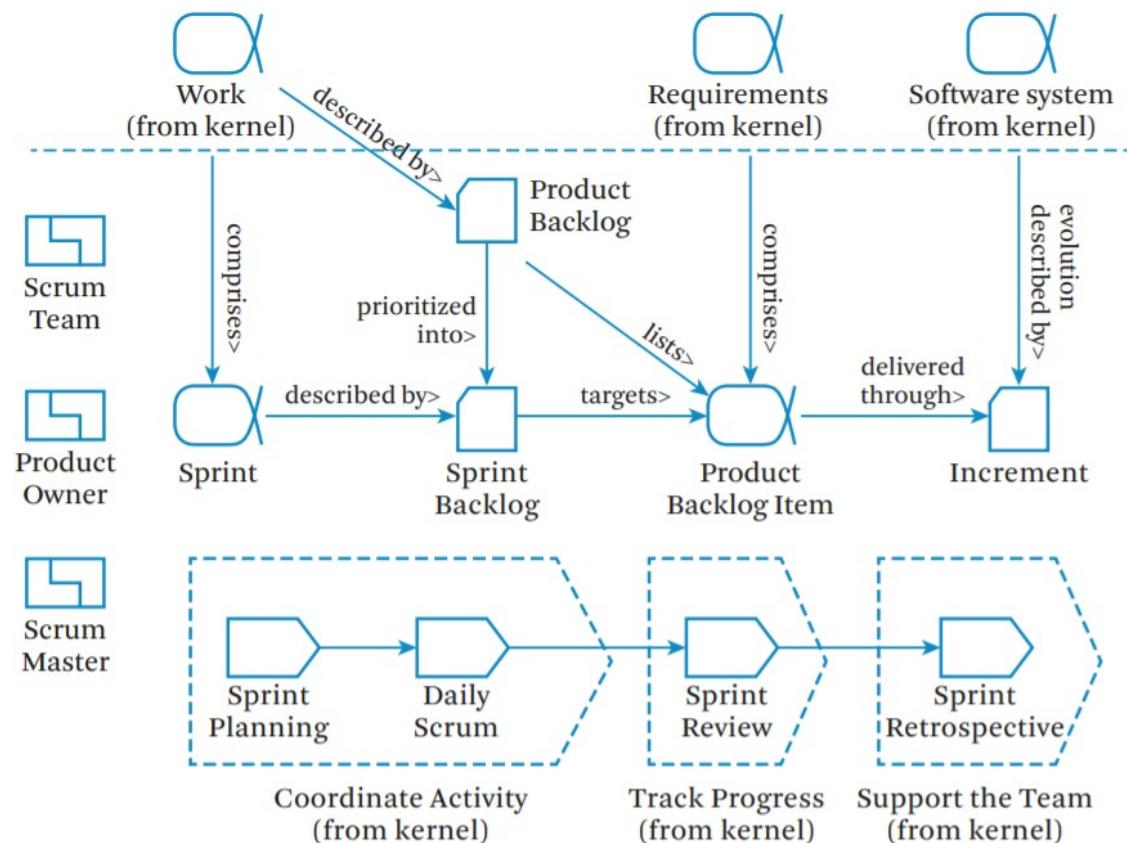
Gli elementi base di Scrum



Gli elementi di Scrum essenzializzati

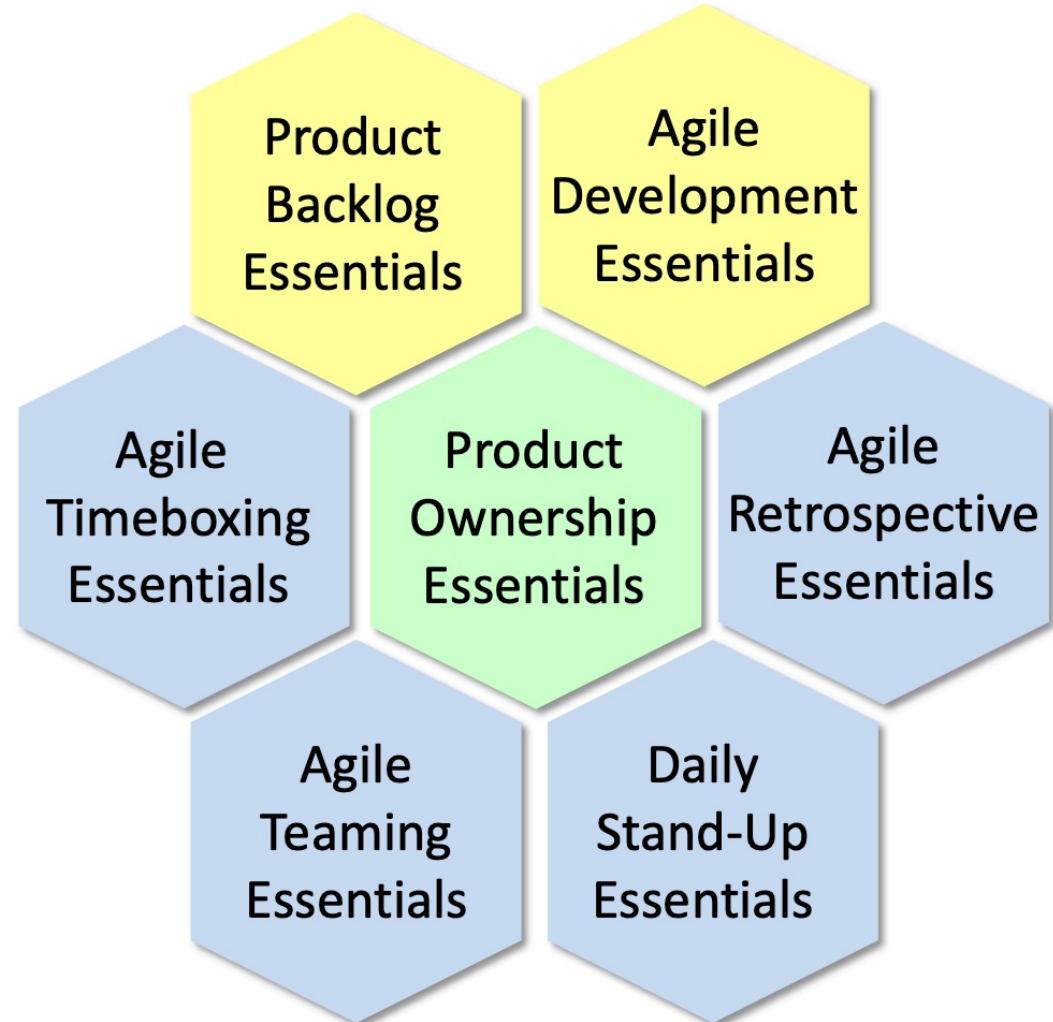


Una descrizione di Scrum con Essence



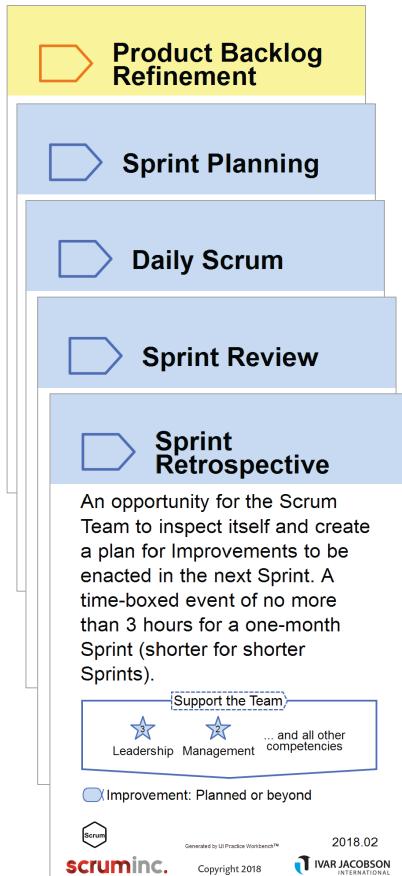
Le pratiche agili

Product backlog
Agile development
Agile timeboxing
Product Ownership
Agile retrospective
Agile teaming
Daily stand-up

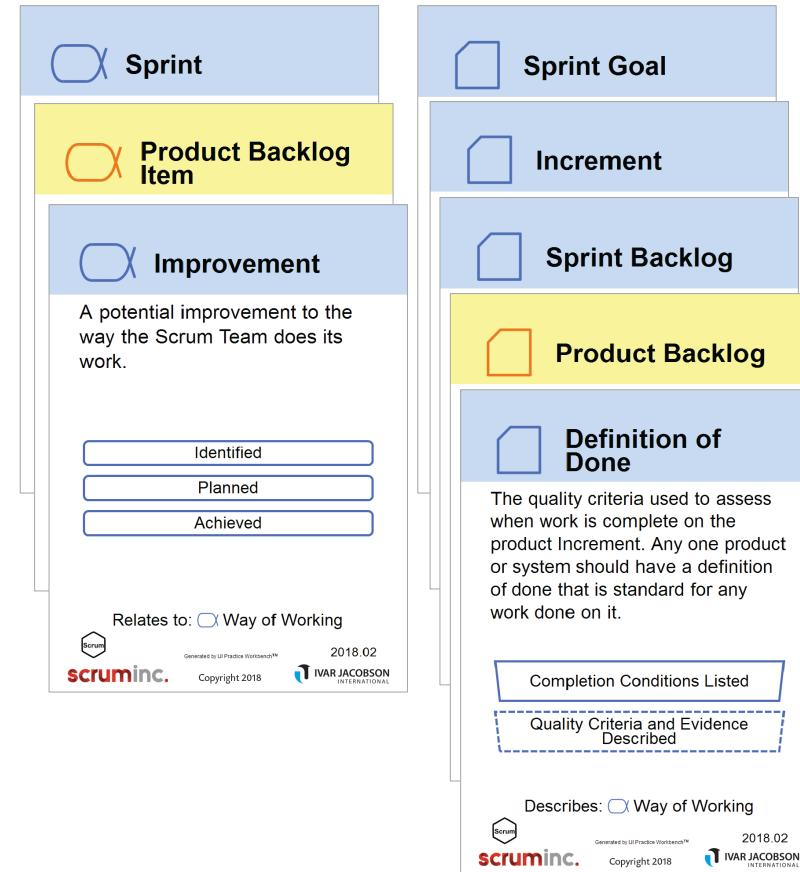


Carte Scrum

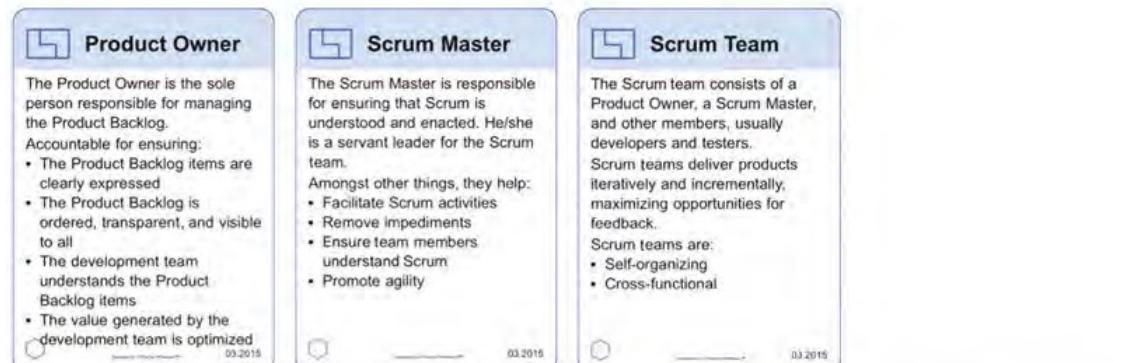
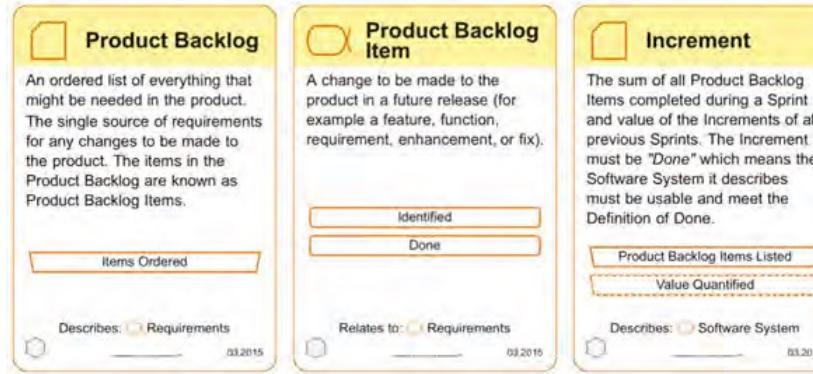
Pratiche (cose da fare)



Artefatti (cose con cui lavorare)



Esempio: Scrum Lite



<https://iamthye.medium.com/guide-to-lite-agile-the-lightest-framework-for-individual-transformation-5b361afdebe2>

Carta Essence: retrospettiva

La retrospettiva è un incontro che costituisce un'opportunità per il team di ispezionare se stesso e di creare un piano di miglioramenti da eseguire nel prossimo sprint.

La retrospettiva è un incontro time-boxed di massimo 3 ore se lo sprint dura un mese

La retrospettiva è più corta se gli sprint sono più corti



Sprint Retrospective

An opportunity for the Scrum Team to inspect itself and create a plan for Improvements to be enacted in the next Sprint. A time-boxed event of no more than 3 hours for a one-month Sprint (shorter for shorter Sprints).

Support the Team



Leadership



Management

... and all other competencies

Improvement: Ready or beyond



IVAR JACOBSON
INTERNATIONAL
Generated by UI Practice Workbench™

scruminc.

2.04

Carte Essence: attività di una retrospettiva

Agile Retrospective Essentials

Make incremental improvements to the way of working through regular, repeated retrospectives.

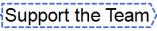
 Mad, Sad, Glad  Hold a Retrospective

 Improvement  Resources

AR  Generated by UI Practice Workbench™ 2018.09

Hold a Retrospective

The whole team meets regularly to reflect on its way of working. Improvements are identified and prioritized, and actions agreed. At the next retrospective, the results are evaluated.

 Improvement  Support the Team
Leadership Management

 Way of Working: Working Well (contributes to)  Improvement: Action Agreed or beyond

AR  Generated by UI Practice Workbench™ 2018.09

Mad, Sad, Glad

A popular approach to team brainstorming to identify potential improvements. Team members write on sticky notes what has made them:

- *Mad* – frustrations
- *Sad* – disappointments
- *Glad* – things that went well

Part of its power is that it taps into people's emotions, and results in an unfettered flow of ideas that the team can then analyze, prioritize and action.

One Approach To:  Hold a Retrospective
Ref:  Mad, Sad, Glad

AR  Generated by UI Practice Workbench™ 2018.09

Improvement

A possible adaptation to improve a Team's Way of Working.

 Identified  Prioritized  Action Agreed  Trialed  Results Evaluated  In Use

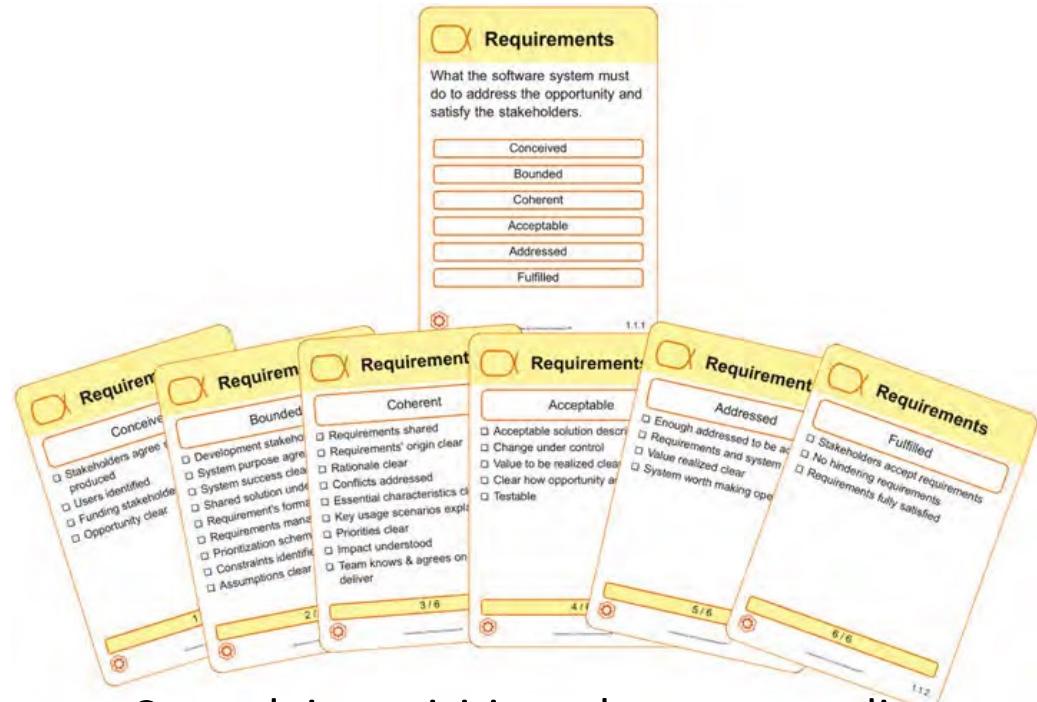
Relates to:  Way of Working  Generated by UI Practice Workbench™ 2018.09

Gioco di retrospettiva: Progress Poker

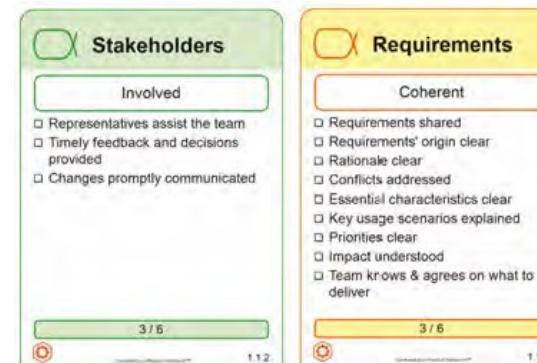
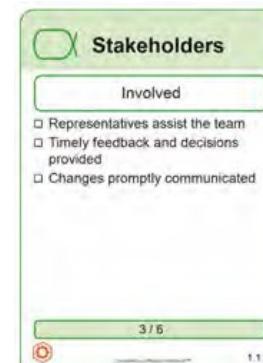
A seconda della fase, si scelgono alcune carte alpha e loro carte di stato e si cerca di decidere «cosa è stato fatto»

ogni membro del team dà una valutazione e spiega le proprie opinioni quando la valutazione differisce da quella dei compagni di team

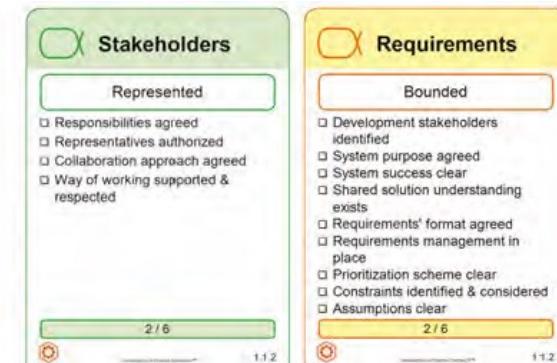
Ogni membro del team deve riflettere e spiegare il motivo per cui ha valutato lo stato in quel modo



Carta dei requisiti con le sue carte di stato



Opinione di Paola



Opinione di Marcello

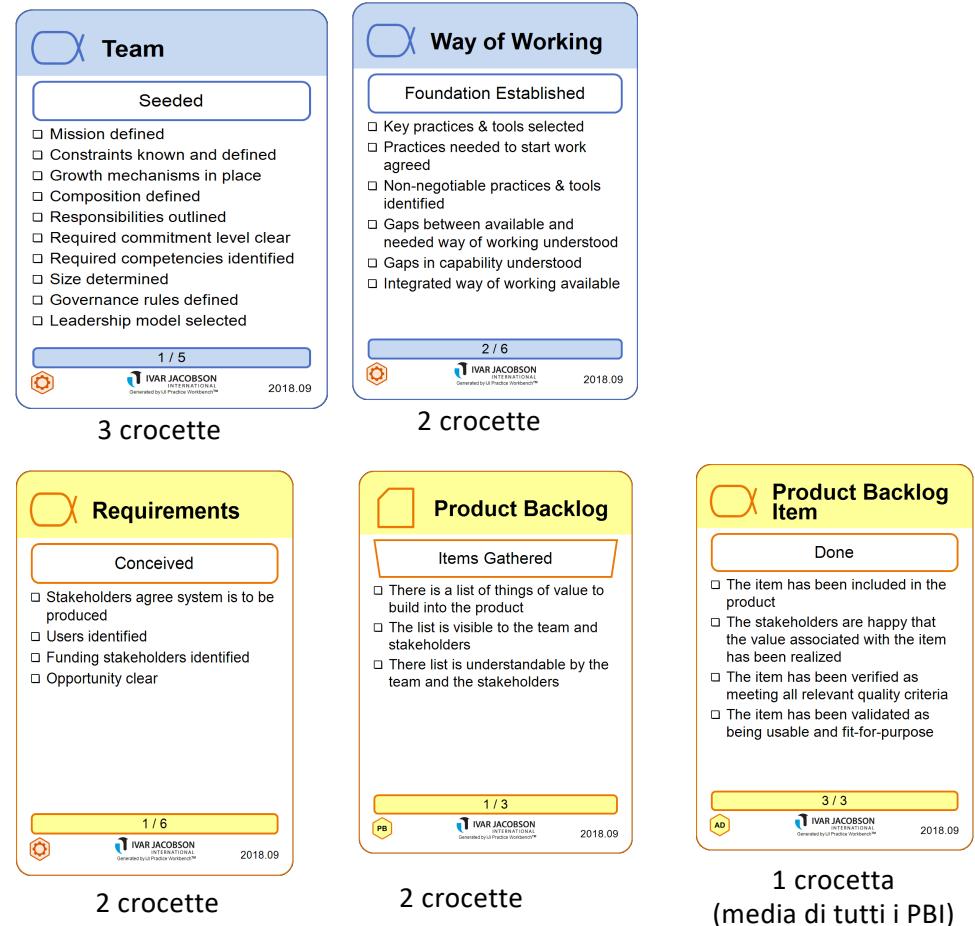
Esempi - Scenario 1 Bad Team

Bad team ha avuto una vita difficile. Le persone del gruppo si sono divise in due sottogruppi che si parlano raramente fra loro.

“Leader” ha assunto una posizione di potere, e ha svolto tutto il lavoro di setup del progetto da solo, mentre il secondo gruppo si è limitato a scrivere una decina di user story, senza chiedere nulla agli altri; senza stima di alcun tipo per cui non è dato avere stime di consegna o risultato.

La partita di Scrumble è stata frettolosa, è stata “persa” e il gruppo si è un po’ litigato.

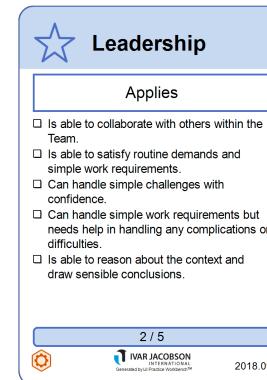
Il sistema di sviluppo è stato abbozzato, nel senso che taiga è attiva, ma non ci sono documenti



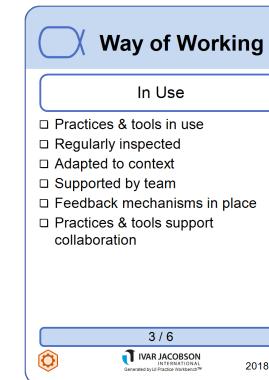
Average team

Average team ha essenzialmente fatto il suo dovere. “Leader” è stato eletto come coordinatore, e ha saputo riprendere alcuni membri del gruppo che tendevano a “sgarrare”; si sono creati due sottoteam, uno di competenze più web e uno di competenze più classiche (Java). È stato realizzato un progetto di prova a più mani usando git.

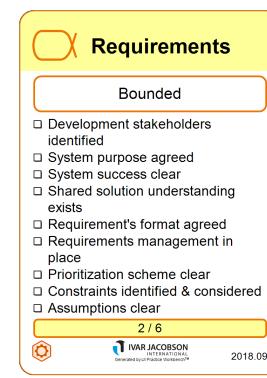
Il sistema di sviluppo è stato preparato, con Taiga online, Gitlab, e mattermost; le comunicazioni sono abbastanza frequenti. La partita di Scrumble è stata persa, ma è risultata utile, a detta dei partecipanti. Il backlog è formato da una decina di item che seguono il pattern classico, e alcuni di essi, i più importanti, sono stati stimati usando un Planning Poker sotto la direttiva di “Analyst” che si è dimostrato il più attento a cogliere le problematiche del dominio



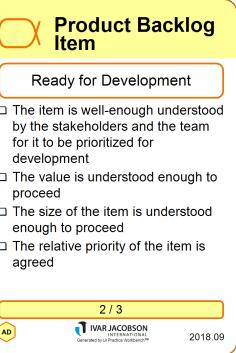
3 crocette



3 crocette



4 crocette



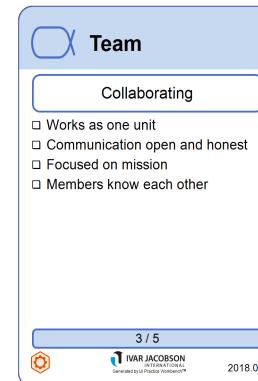
2 crocette
(media di tutti i PBI)

Dream team

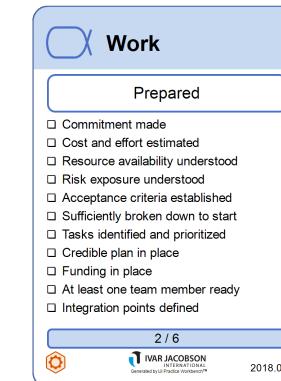
Per Dream Team tutto va gonfie vele. Sotto la “dittatura illuminata” di Leader, il sistema di sviluppo è stato sviluppato nella sua interezza, identificando anche le tecnologia da usare. La partita di Scrumble è stata rivelatrice, e ha permesso di identificare le persone più adatte per i particolari ruoli.

Il team ha compiuto un’analisi collegiale e ha realizzato due Epiche e una decina di user story, lavorando online tramite meet, mattermost e slack. Una prima versione di queste ultime sono state sottoposte agli stakeholder, che hanno fornito feedback interessanti, e provocato la modifica da un paio di storie. Di conseguenza, tutte le prime 8 storie sono stimate e messe in priorità.

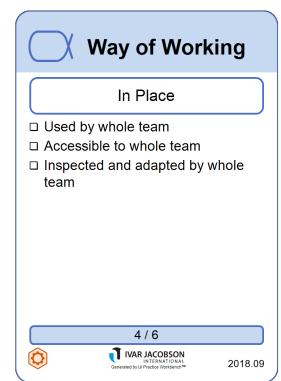
Su gitlab sono stati per ora realizzati due prodotti: un programma che raccoglie tutti i tweet relativi ad un #tag, e un programma Java per testare l’interfaccia utente di una sottosezione del programma



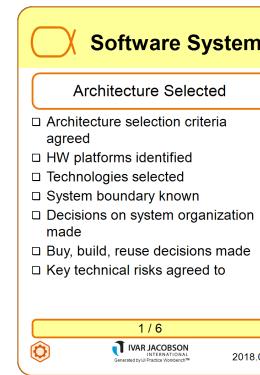
4 crocette



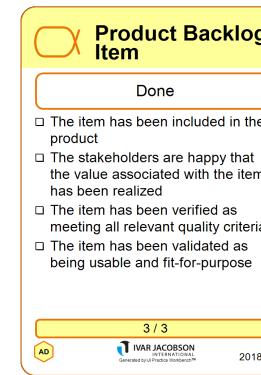
7 crocette



3 crocette

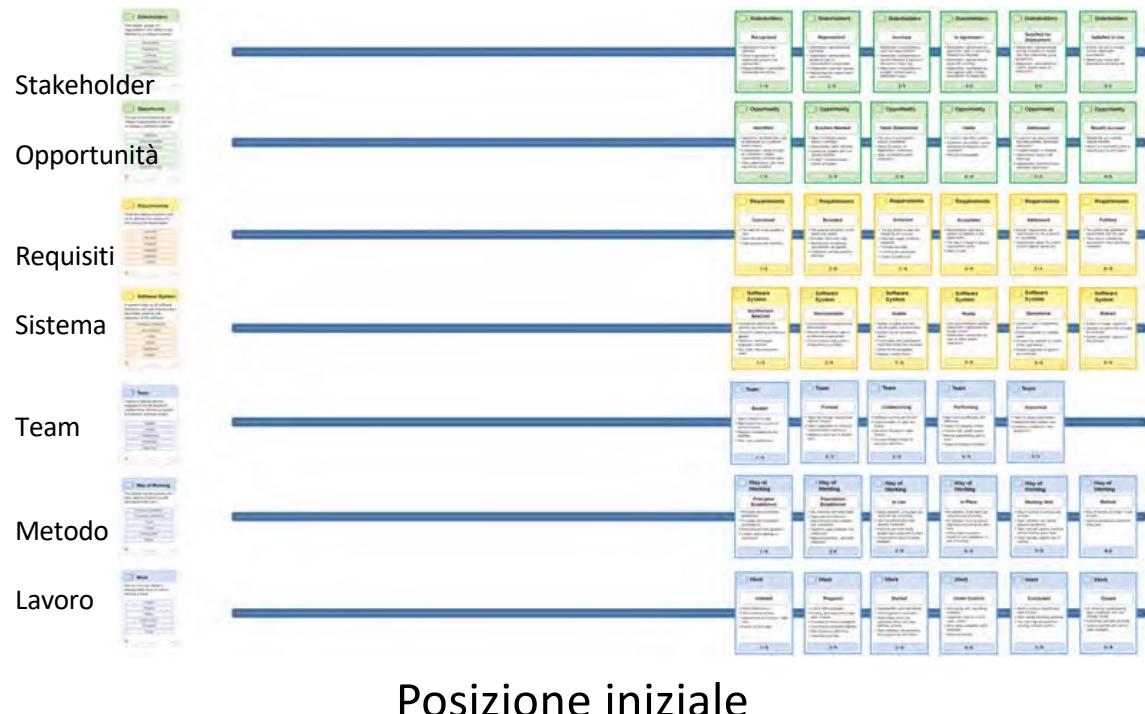


7 crocette



3 crocette
(media di tutti i PBI)

Gioco di retrospettiva: definiamo lo stato degli alpha



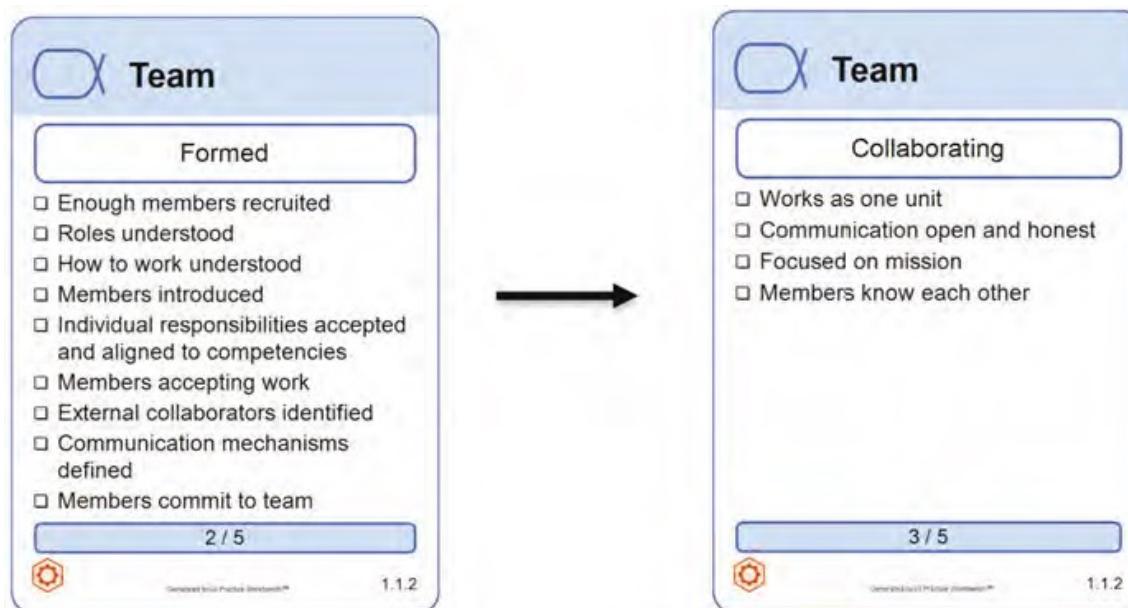
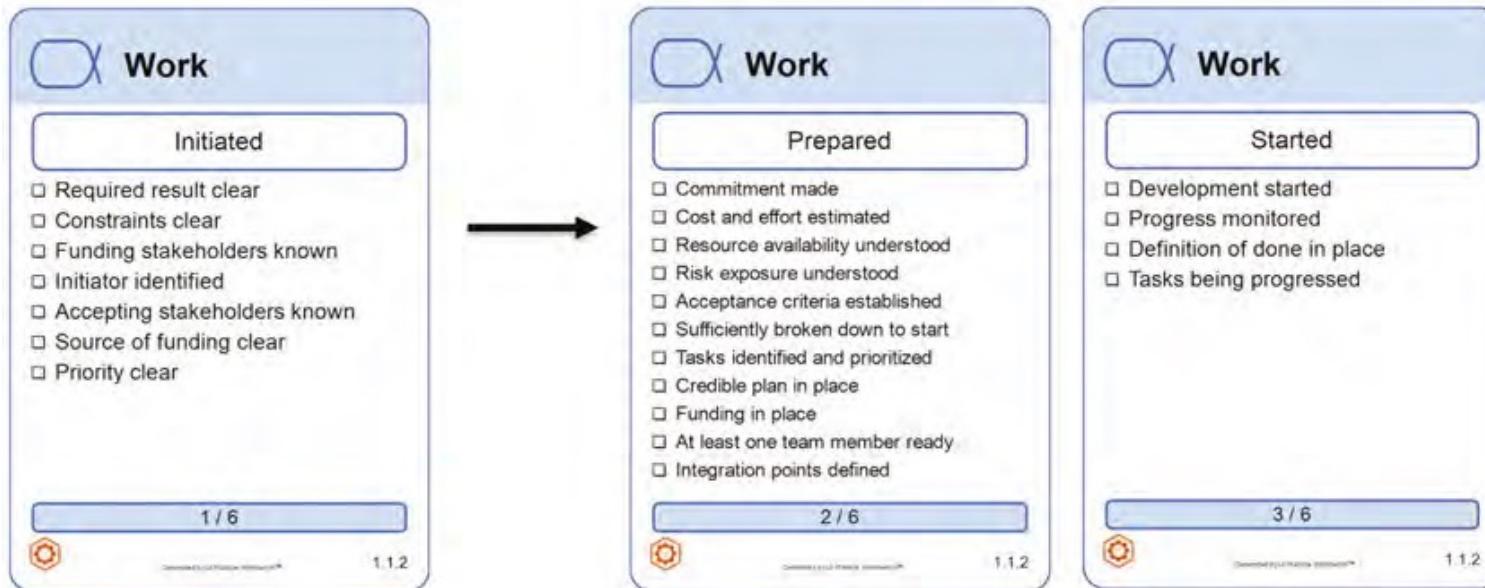
Prima e dopo la discussione
dello stato degli “stakeholder”

Gioco di retrospettiva: definiamo lo stato degli alpha



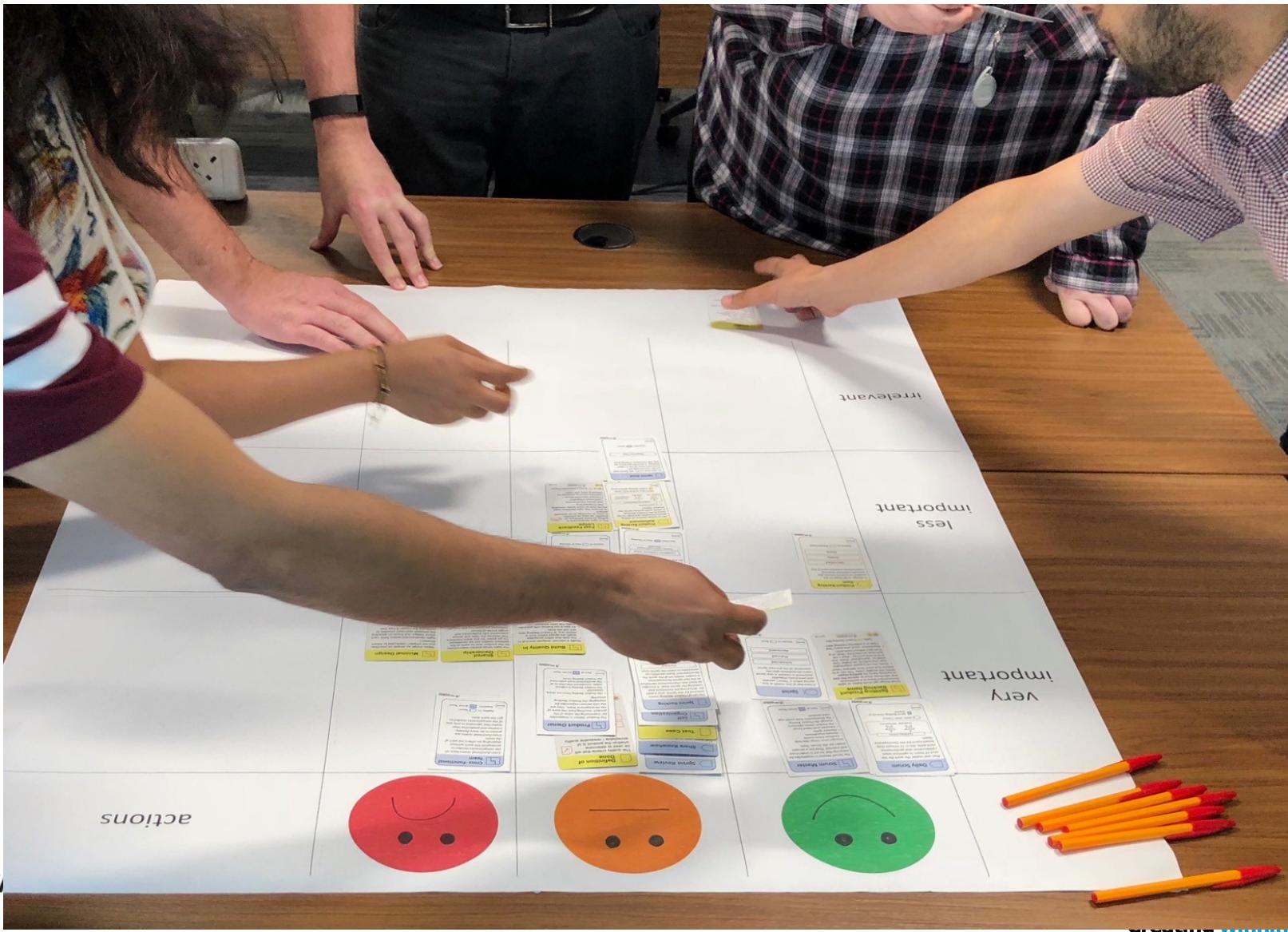
Posizione definite di tutti gli alpha

Stati attuali e stati desiderati



Gioco di retrospettiva: good mad sad

	<p>Sprint Backlog</p> <p>A highly visible, real-time picture of the work that the Developers plan to accomplish during the Sprint in order to achieve the Sprint Goal.</p> <ul style="list-style-type: none"> Primed with Improvements Sprint Goal Set Actionable Plan in Place Other Detail Captured <p>Describes: Sprint and Sprint Goal</p>	<p>Product Goal</p> <p>A long-term objective for the Scrum Team that describes a desired future state of the product which can serve as a target for the Scrum Team to plan against. The team must fulfill (or abandon) one objective before taking on the next.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identified Committed Fulfilled or Abandoned <p>Relates to: Requirements</p>	<p>Sprint Goal</p> <p>The single objective set for a Sprint. It creates coherence and focus, encouraging the Scrum Team to work together towards a common goal.</p> <p>Idee non molto chiare su cosa volevamo implementare in questo sprint</p>	<p>Sprint Planning</p> <p>Collaboratively plan the work to be performed in the Sprint and agree what can be delivered in the Sprint's Increment. A whole team event of no more than 8 hours.</p> <p>Probabile debito tecnico per il prossimo sprint</p>
	<p>Developers</p> <p>Developers are the people in the Scrum Team that are committed to creating any aspect of a usable Increment each Sprint. The Developers are accountable for:</p> <ul style="list-style-type: none"> Creating a plan for the Sprint, the Sprint Backlog Instilling quality by adhering to a Definition of Done Adapting their plan each day toward the Sprint Goal Holding each other accountable as professionals <p>Part of: Scrum Team</p>	<p>Scrum Master</p> <p>The Scrum Master is accountable for ensuring that Scrum is understood and enacted. They are true leaders who serve the team in several ways:</p> <ul style="list-style-type: none"> Coaching self-management and cross-functionality Removing impediments Helping the Product Owner manage the Product Backlog effectively Helping the Team focus and create high-value products Helping the organization understand and enact Scrum <p>They are also accountable for the Scrum Team's effectiveness.</p> <p>Part of: Scrum Team</p>	<p>Definition of Done</p> <p>A formal description of the state of the Increment when it meets the quality measures required for the product. It must be met by all Product Backlog Items. If there are multiple Scrum Teams working together on a product they must comply with the same definition of done.</p> <ul style="list-style-type: none"> Completion Conditions Listed Quality Criteria and Evidence Described <p>Describes: Way of Working and Product Backlog Item</p>	<p>divisione front/back impegnativa, ruoli che si "accavallano"</p>
	<p>Quantum Entanglement</p> <p>Dispersed teams are unable to work at the same level of productivity as co-located teams.</p> <p>Establish social, cultural and technical connections between the team members at the time the team is formed. Continually work to improve these connections.</p>	<p>Increment</p> <p>A concrete stepping stone towards the Product Goal. A Sprint may produce multiple Increments. Each Increment is additive to all prior Increments. In order to provide value the Increment must be usable and meet the Definition of Done.</p> <ul style="list-style-type: none"> Product Backlog Items Listed Value Quantified <p>Describes: Sprint and Sprint</p>	<p>Daily Scrum</p> <p>Plan and replan the work for the next 24 hours to optimize progress towards the Sprint Goal. A daily, 15-minute event for the Developers (including Scrum Masters and Product Owners) actively working on the Sprint Backlog.</p> <ul style="list-style-type: none"> Coordinate Activity Leadership Management <p>Work Under Control contributes to: Sprint Backlog: Actionable Plan in Place or beyond</p>	



Giochi di retrospettiva con Essence

<https://essence.ivarjacobson.com/alphastatecards>

Progress Poker - Use this game to determine the state of any particular Alpha

Chase the State - Use this game to determine the state of your software development efforts.

Objective Go - Use this game to identify high-level goals and objectives for your team.

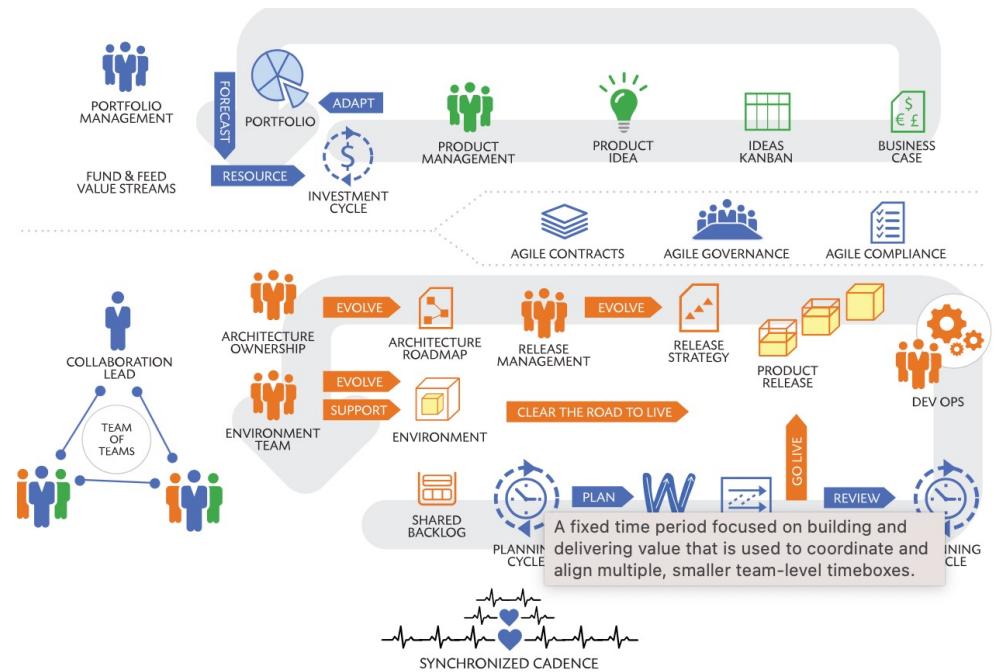
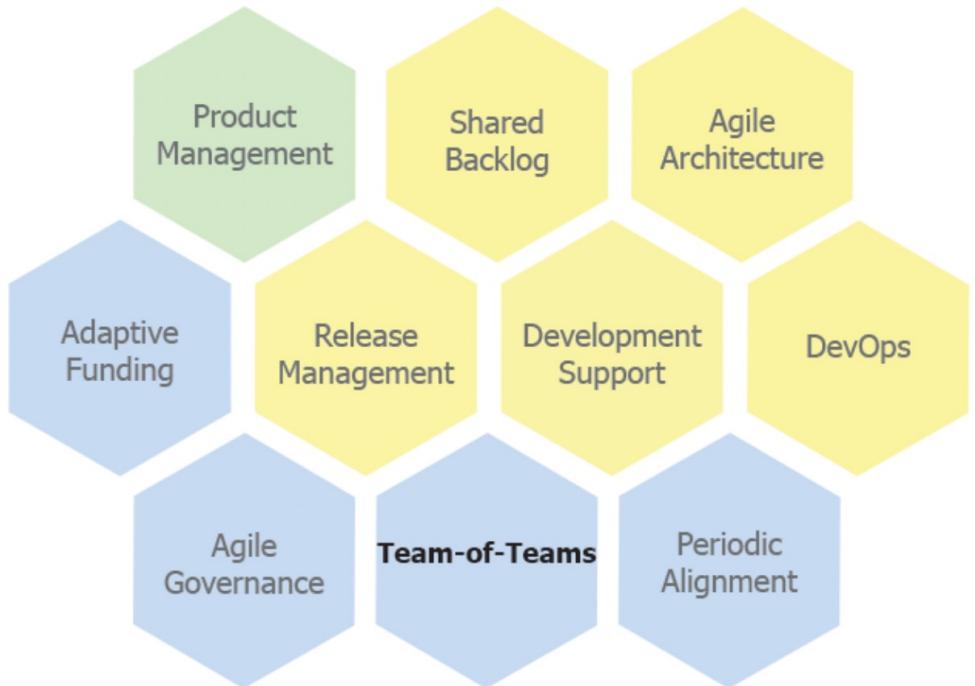
Checkpoint Construction - Use this game to define practice independent checkpoints with automatically generated practice independent checklists.

Lifecycle Layout - Use this game to visualize your software development lifecycle to form a starting point for team planning.

Milestone Mapping - Use this game to visualize your milestones and form a light-weight roadmap for your software development.

Health Monitoring - Use this game to visually track the health of your endeavor regardless of the practices or method being used.

Agile at a Scale in Essence: pratiche per team multipli



Riferimenti per Essence

- [Sito del libro](#)
- [Articolo di Ivar Jacobson](#)
- [Sito di Stefan Malich](#)

Tutte le carte di alcuni metodi agili e non (Scrum, Spotify, RUP, e altri) sono scaricabili (previa registrazione) da [Practice Library](#)

in particolare guardare “Agile Essentials”

Le carte di base (cioè gli alpha) e i loro stati sono in:
<https://essence.ivarjacobson.com/alphastatecards>
con una lista di giochi per analizzare lo stato del processo

Ci sono altre carte oltre quelle della «Practice Library».
Consultare:
<https://www.ivarjacobson.com/resources>

