

Scrum Product Backlog



UnisaEAT

Riferimento	
Versione	1.0
Data	23/12/2021
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Presentato da	Amideo Salvatore e Vidoni Alice
Approvato da	

Sommario

Revision History	2
Team Composition.....	3
1. Introduzione	4
2. Approccio	4
Team.....	4
Product Backlog	4
Sprint.....	5
3. Product Backlog	5

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/12/2021	0.1	Prima stesura	Salvatore Amideo Alice Vidoni
23/12/2021	1.0	Revisione Finale	Salvatore Amideo Alice Vidoni

Team Composition

Ruolo	Nome	Posizione	Contatti
Sponsor	Filomena Ferrucci	Sponsor	fferrucci@unisa.it
Project Manager	Alice Vidoni	Project Manager	a.vidoni@studenti.unisa.it
Project Manager	Salvatore Amideo	Project Manager	s.amideo@studenti.unisa.it
Team Member	Alessandro Cavaliere	Team Member	a.cavaliere41@studenti.unisa.it
Team Member	Alessio Salzano	Team Member	a.salzano32@studenti.unisa.it
Team Member	Carmine Citro	Team Member	c.citro23@studenti.unisa.it
Team Member	Claudio Buono	Team Member	c.buono20@studenti.unisa.it
Team Member	Gerardo Sessa	Team Member	g.sessa56@studenti.unisa.it
Team Member	Maria Rosaria Salzano	Team Member	m.giudice12@studenti.unisa.it
Team Member	Nicola Cappello	Team Member	n.cappello@studenti.unisa.it

Scrum Product Backlog (SPB) del Progetto

UnisaEAT

1. Introduzione

Nel presente documento si andrà a illustrare come verrà seguito l'approccio Scrum per lo sviluppo dell'applicativo UnisaEAT. Dopo una sezione descrittiva di come l'approccio sarà eseguito nello specifico progetto, verranno presentati i requisiti da implementare e alcune informazioni riguardo i periodi di Sprint.

2. Approccio

Non avendo seguito un approccio Scrum sin dall'inizio, è stato necessario prendere il framework in questione e farne il tailoring sul progetto UnisaEAT. Nella presente sezione si andrà a descrivere brevemente come lo Scrum è stato usato.

Team

Non tutte le figure dello Scrum sono state usate. Nello specifico, si è scelto di mantenere la classica figura del Team member, interpretata dagli studenti del corso di IS, e la figura degli Scrum Master, interpretata dai PM. Quest'ultima ha subito alcune modifiche, per poter consentire di mantenere comunque l'autorità del Project Manager. Gli Scrum Master di UnisaEAT sono esenti dal lavorare direttamente sul codice dell'applicativo e fungono principalmente come figura di supervisione, gestione dei meeting e guida. Oltre ciò, tale figura continua ad avere classici compiti da Project Manager riguardanti la gestione dei rischi, del lavoro e altri.

Product Backlog

Arrivati allo sviluppo, il team è ormai abituato a lavorare con la sintassi IEEE per la definizione dei requisiti funzionali. Sebbene lo Scrum preveda l'uso di User Stories per la definizione delle funzionalità nel backlog, si è scelto di usare ancora i requisiti funzionali specificati secondo il precedente standard, onde evitare inutile confusione, e perché solo sette requisiti (uno per TM sono stati definiti tramite User Stories).

Ad ogni requisito, verrà aggiunta una stima in User Point, ottenuta tramite brainstorming, e una nuova priorità, espressa attraverso un intervallo da 1 a 3, dove 1 indica la priorità più bassa e 3 la più alta. Ogni requisito, una volta aggiunto al backlog, verrà poi suddiviso in task di piccola dimensione.

Sprint

Gli sprint in UnisaEAT saranno della durata di una settimana. Tale scelta è stata necessaria visto il poco tempo a disposizione per l'implementazione e il desiderio di far fare pratica agli studenti triennali con l'approccio. Ogni Sprint inizia con un meeting atto a decidere quali requisiti sarà necessario implementare durante esso. Durante lo Sprint saranno fatti 3 daily scrum meeting, per evitare di occupare eccessivamente il team, durante i quali, oltre a rispondere alle tradizionali 3 domande, gli Scrum Master /PM daranno comunicazioni riguardo l'andamento del progetto. I meeting saranno tenuti in remoto e sarà obbligatoria la webcam. Ogni Sprint si concluderà con un meeting di ricapitolazione come da tradizione.

3. Product Backlog

Product Backlog di UnisaEAT				
Task ID	Nome task	Descrizione	Stima	Priorità
RF_GTD_1	Richiesta tesserino	Il cliente potrà richiedere il tesserino digitale	2	3
RF_GTD_2	Rinnovo tesserino	Il cliente potrà fare richiesta per il rinnovo del tesserino	2	3
RF_GTD_3	Ricarica tesserino	Il cliente potrà ricaricare il saldo del tesserino	2	3
RF_GTD_4	Visualizzazione saldo	Il cliente potrà visualizzare il saldo	1	3
RF_GA_1	Login	L'utente potrà effettuare il login	2	3
RF_GA_2	Logout	L'utente potrà effettuare il logout	1	3
RF_GP_1	Visualizzazione area personale	Il cliente, l'operatore, il personale ADISU e l'Admin potranno visualizzare la propria area personale	1	2

RF_GP_2	Modifica Password	L'operatore, il personale ADISU e l'Admin potranno modificare la propria password	2	1
RF_GPO_1	Prenotazione Pasti	Il cliente potrà scegliere la composizione del pasto	3	3
RF_GPO_2	Pagamento Pasti	Il cliente potrà effettuare il pagamento del pasto	2	3
RF_GPO_3	Visualizza Riepilogo Ordine	Il cliente potrà visualizzare il riepilogo dell'ordine	1	3
RF_GM_1	Visualizzazione menu	Il cliente e l'operatore potranno visualizzare il menu giornaliero della mensa	1	2
RF_GM_2	Inserimento menu	L'operatore potrà inserire il menu giornaliero nella piattaforma	2	2
RF_GM_3	Modifica menu	L'operatore potrà modificare il menu e i pasti, in base alla disponibilità nella sede (terminato, disponibile, in esaurimento)	2	2
RF_GC_1	Creazione Chat	Il cliente potrà generare una nuova chat	2	1
RF_GC_2	Invio Messaggio	Il cliente e il personale ADISU potranno inviare messaggi tramite il sistema di messaggistica	2	1
RF_GC_3	Visualizza Chat	Il cliente e il personale ADISU potranno visualizzare le chat e il loro contenuto tramite il sistema di messaggistica	1	1
RF_GC_4	Rimozione Messaggio	Il cliente e il personale ADISU potranno rimuovere un messaggio dalla chat	1	1
RF_GC_5	Ricezione Messaggio	Il cliente e il personale ADISU potranno ricevere messaggi tramite il sistema di messaggistica	1	1

RF_GC_6	Modifica Messaggio	Il cliente e il personale ADISU potranno modificare i messaggi nella chat	1	1
RF_GPA_1	Inserimento personale ADISU	L'admin potrà inserire il personale ADISU	2	3
RF_GPA_2	Rimozione personale ADISU	L'admin potrà rimuovere il personale ADISU	2	2
RF_GPA_3	Visualizzazione Lista Personale ADISU	L'admin potrà visualizzare la lista del personale ADISU	1	2
RF_GOM_1	Inserimento operatore mensa	Il personale ADISU potrà inserire un operatore della mensa	2	3
RF_GOM_2	Rimozione operatore mensa	Il personale ADISU potrà rimuovere un operatore della mensa	2	2
RF_GOM_3	Visualizzazione Lista operatori mensa	Il personale ADISU potrà visualizzare la lista degli operatori mensa	1	2
RF_GF_1	Visualizzazione FAQ	Il personale ADISU potrà visualizzare le FAQ	1	2
RF_GF_2	Inserimento domanda in FAQ	Il personale ADISU potrà inserire una domanda in FAQ	2	2
RF_GF_3	Modifica domanda in FAQ	Il personale ADISU potrà modificare una domanda in FAQ	2	2
RF_GF_4	Rimozione domanda in FAQ	Il personale ADISU potrà rimuovere una domanda in FAQ	2	2
RF_GSS_1	Visualizzazione Statistiche Settimanali	L'operatore potrà visualizzare le statistiche settimanali	1	1
RF_GTP_1	Compilazione ticket	Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno compilare un ticket	2	1
RF_GTP_2	Visualizzazione lista di ticket	L'admin potrà visualizzare una lista di ticket	1	1
RF_GTP_3	Risoluzione ticket	L'admin potrà risolvere un ticket	2	1

RF_GN_1	Ricezione di una notifica	Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno ricevere una notifica	1	2
RF_GN_2	Visualizzazione elenco notifiche	Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno visualizzare una lista di notifiche	1	2
RF_GN_3	Rimozione notifica	Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno rimuovere una notifica	2	2
RF_GN_4	Generazione notifica	L'admin potrà inviare una notifica	1	2
RF_GQR_1	Ricezione QR	Il cliente potrà ricevere il QR	1	3
RF_GQR_2	Visualizzazione QR	Il cliente potrà visualizzare il QR	1	3