



AGILE

MANIFESTO

Le fondamenta:

- **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

Ovvero, fermo restando il valore delle voci a destra,
consideriamo più importanti le voci a sinistra.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 1

La nostra massima priorità è soddisfare il cliente rilasciando software di valore, fin da subito e in maniera continua.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 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.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 3

Consegniamo frequentemente software funzionante, con cadenza variabile da un paio di settimane a un paio di mesi, preferendo i periodi brevi.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 4

Committenti e sviluppatori devono lavorare insieme quotidianamente per tutta la durata del progetto.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 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 FONDAMENTALI

PRINCIPIO 6

Una conversazione faccia a faccia è il modo più efficiente e più efficace per comunicare con il team ed all'interno del team.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 7

Il software funzionante è il principale metro di misura di progresso.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 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.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 9

La continua attenzione all'eccellenza tecnica e alla buona progettazione esaltano l'agilità.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 10

La semplicità - l'arte di massimizzare la quantità di lavoro non svolto - è essenziale.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 11

Le architetture, i requisiti e la progettazione migliori emergono da team che si auto-organizzano.

PRINCIPI FONDAMENTALI

PRINCIPIO 12

A intervalli regolari il team riflette su come diventare più efficace, dopodiché regola e adatta il proprio comportamento di conseguenza.

An abstract graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and small circles on a blue gradient background. The lines are vertical and horizontal, with some diagonal branches, resembling a circuit board or a stylized tree structure. The circles are placed at various points along these lines, some at the ends and some in the middle. The overall effect is a modern, technological aesthetic.

SCRUM

SCRUM

Scrum è un framework:

- per sviluppare prodotti complessi
- che consente alle persone di risolvere problemi complessi
- che consente di creare e rilasciare prodotti in modo efficace e creativo, dal più alto valore possibile

TEORIA

Scrum si basa sul controllo **empirico** (→ misurazione) dei processi.

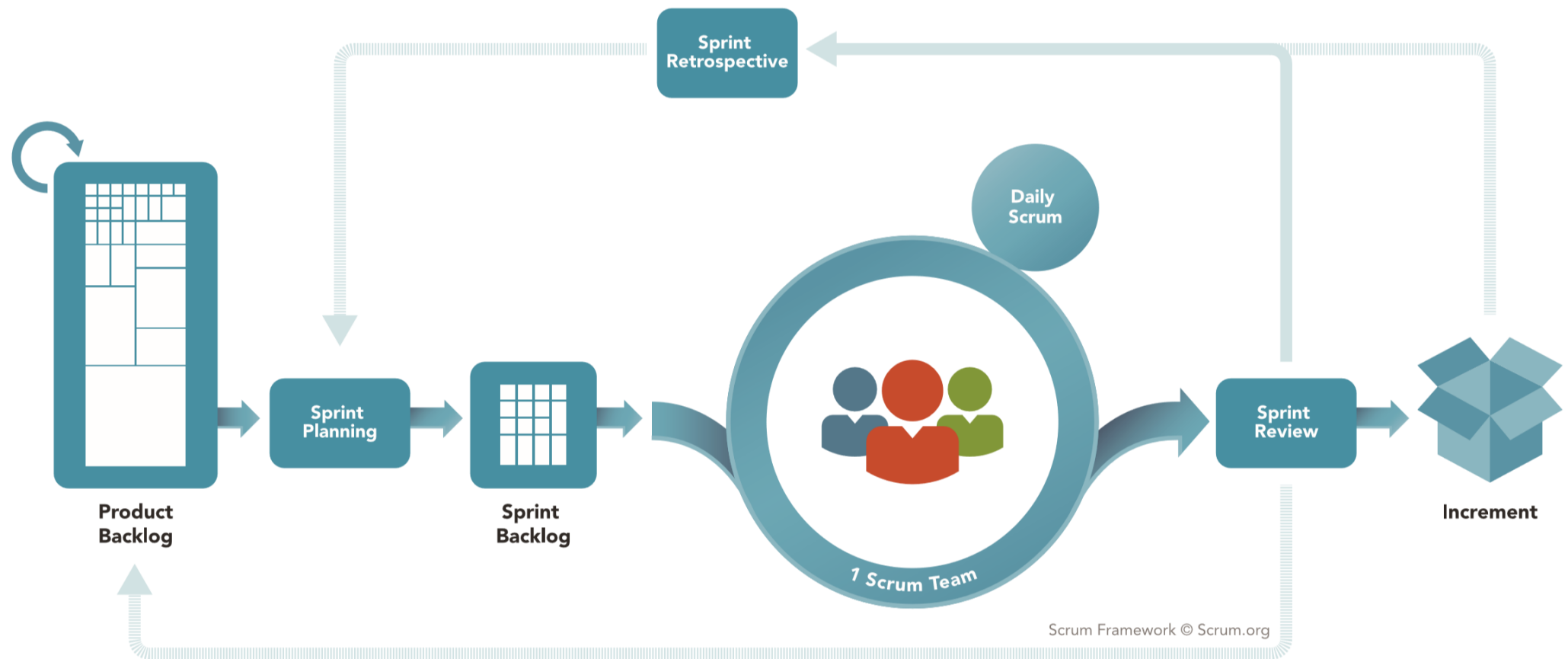
Scrum utilizza il metodo iterativo ed un approccio incrementale per ottimizzare la prevedibilità ed il controllo del rischio.

I 3 PILASTRI

I 3 pilastri sui quali la metodologia Scrum si fonda sono:

- Trasparenza
- Ispezione
- Adattamento

SCRUM FRAMEWORK



FONTI

Le slides aggiornate sono disponibili su: <http://github.com/abruso>

<http://agilemanifesto.org>

<http://scrum.org>

AUTORE

Alessandro Brusò - <https://www.linkedin.com/in/alessandrobruso>