

Scrum

Caratteristiche, Punti di forza, Limiti

versione del tutorial: 1.0

Scrum

- è uno dei “processi agili” (www.agilealliance.com)
- il termine è derivato dal Rugby, dove viene chiamato Scrum il “pacchetto di mischia”

Nota: visto che in Italia il Rugby è poco conosciuto, ho preferito tradurre in italiano i concetti basilari, mantenendo tra parentesi i termini originali

Scrum

- è un processo particolarmente indicato per situazioni progettuali caotiche, con obiettivi e requisiti in costante cambiamento
- ma è efficace ed efficiente anche per progetti meno caotici
- sostanzialmente, è un approccio innovativo al project management, che trasforma in modo radicale due relazioni tradizionali nello sviluppo software:
 - quella tra clienti e fornitori
 - quella tra capo progetto e gruppo di progetto

Scrum

- un progetto condotto secondo Scrum ha una natura fortemente iterativa ed incrementale
- è articolato in periodi limitati (1 mese) di attività intensive, da svolgersi in modo non predefinito: fasi “sprint”
- i periodi di lavoro mensile (“sprint”) sono controllati dal cliente all’inizio e alla fine, ma non all’interno: “black box”

Scrum: ruoli

- proprietario del prodotto (“Product Owner”)
- altri stakeholders (parti in causa)
- capo progetto (“Scrum Master”)
- gruppo di lavoro (“Scrum Team”)

proprietario del prodotto

- è il “committente” del progetto
- gestisce l’elenco delle richieste di aggiunta e di modifica (le cose da fare - “Product Backlog”)
- gestisce i conflitti sulle priorità con gli altri stakeholders
- quantifica l’impegno delle richieste (con l’aiuto del gruppo di lavoro), e se necessario le segmenta in richieste più elementari (realizzabili entro un mese di lavoro)
- stabilisce, con cadenza mensile, le priorità
- partecipa alle revisioni e alle pianificazioni mensili
- non può modificare le priorità durante il periodo di lavoro mensile

stakeholders (“parti in causa”)

- sono tutti coloro che possono effettuare richieste relative alla evoluzione o alla modifica del prodotto (utenti, altri soggetti interessati)
- effettuano richieste in qualsiasi momento
- possono indicare priorità
- sanno che le richieste che effettuano verranno prese in carico in modo non immediato
- possono partecipare alle revisioni e alle pianificazioni mensili

capo progetto

- protegge il gruppo di lavoro da interventi “di disturbo” (richieste estemporanee, ecc.) durante i periodi di lavoro mensile
- rimuove quotidianamente gli ostacoli alle attività del gruppo di lavoro, grazie agli allineamenti giornalieri
- gestisce gli allineamenti mensili e giornalieri
- assicura che l’avanzamento delle attività durante il periodo di lavoro mensile sia aggiornato e visibile a tutti
- prende decisioni sulla riduzione o sull’incremento delle cose da fare concordate negli allineamenti mensili

gruppo di lavoro

- nelle pianificazioni mensili valuta le cose da fare e si impegna pubblicamente a realizzarne una parte
- crea un elenco (“Sprint Backlog”) di task (micro-attività, della durata tra 4 e 16 ore) da effettuare per raggiungere gli obiettivi del mese
- durante il periodo di lavoro mensile si auto-organizza
- tiene costantemente traccia dell’avanzamento dei task (deve essere visibile a tutti)
- segnala le criticità al capo progetto negli allineamenti giornalieri
- nelle revisioni mensili presenta i risultati del proprio lavoro

controllo progetto: allineamento mensile

con il proprietario del prodotto e gli altri stakeholders:

- **revisione lavoro mensile (“Sprint Review”):**
 - verifica del lavoro effettuato durante il mese precedente (funzionalità rilasciate o modificate)
 - esame delle criticità
- **pianificazione lavoro del mese (“Sprint Planning”) - definizione contenuti prossimo rilascio, sulla base delle:**
 - priorità evidenziate dal proprietario del prodotto
 - stime di impegno da parte del gruppo di lavoro

controllo progetto: allineamento giornaliero

tra il capo progetto e tutti i partecipanti:

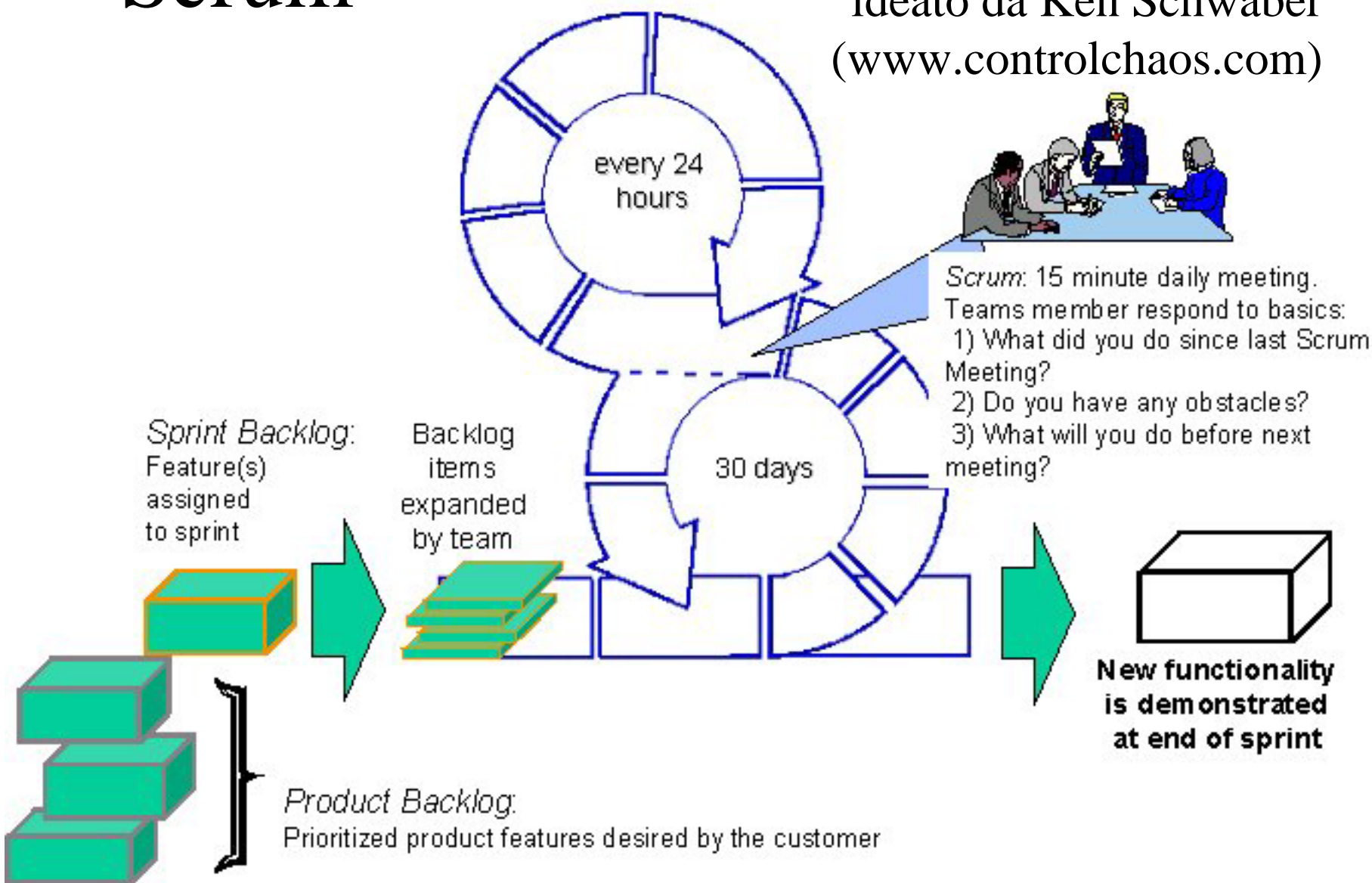
- riunione quotidiana di 15 minuti (“Daily Scrum”), per identificare i “colli di bottiglia”
- sempre nello stesso luogo e alla stessa ora
- ogni partecipante al progetto dice:
 - cosa ha fatto il giorno prima
 - cosa farà oggi
 - quali ostacoli esistono alla sua attività
- nessuna discussione durante la riunione (si possono fare dopo)

fasi di lavoro mensile (“Sprint”)

- comprendono le attività di sviluppo tradizionali (analisi, progettazione, realizzazione, test, integrazione)
- inizio: creazione elenco task (micro-attività) da fare per conseguire gli obiettivi del mese (“Sprint Backlog”)
- il gruppo di lavoro auto-definisce le responsabilità sui task
- ogni giorno si tiene traccia del completamento dei task
- se l’avanzamento è in ritardo rispetto a quanto concordato, il capo progetto può ridurre le cose da fare
- se è in anticipo, può aumentarle

Scrum

ideato da Ken Schwaber
(www.controlchaos.com)



punti di forza di Scrum

- consente di lavorare in modo produttivo anche in situazioni particolarmente caotiche e confuse
- è fortemente orientato ai risultati concreti, ed alla gestione dei cambiamenti
- porta ad un forte coinvolgimento del committente (proprietario del prodotto)
- porta ad una assunzione di responsabilità collettiva da parte del gruppo di lavoro
- favorisce la creazione di team coesi

limiti di Scrum

- è un processo che definisce esclusivamente pratiche di project management
- non fornisce indicazioni su come condurre altre discipline fondamentali (gestione requisiti, analisi e disegno, test, gestione configurazione, ecc.)
- quindi è opportuno integrarlo con altri approcci (ad esempio eXtreme Programming, o RUP) per coprire le parti mancanti