



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F.Ferrucci



GUARDIAN FLOW
FEELING SAFE

Scrum

Guardian Flow

Riferimento	C15
Versione	0.2
Data	2/01/2024
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Presentato da	Raffaele Mezza, Martina Mingione
Approvato da	



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F.Ferrucci

Sommario

Revision History.....	3
1. Introduzione.....	4
2. Approccio.....	4



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
2/12/2023	0.1	Prima stesura	Raffaele Mezza, Martina Mingione
2/01/2024	0.2	Rifinitura	Raffaele Mezza, Martina Mingione



Scrum

Guardian Flow

1. Introduzione

Il seguente documento illustra come verrà adottato Scrum per lo sviluppo dell'applicativo Guardian Flow. In particolare seguirà un' introduzione e un' analisi sull'utilizzo della metodologia Scrum all'interno del contesto. L'adozione del framework Scrum è motivata dalla necessità di ottimizzare il processo di sviluppo e le relative pratiche, ottenendo una maggiore flessibilità e adattabilità nel processo di lavoro.

2. Approccio

Nella seguente sezione si descrive come il framework Scrum è stato adottato.

Team

La struttura del team e la presenza di due figure di Project Manager hanno richiesto un adattamento per integrare efficacemente la metodologia Scrum nel nostro ambiente di lavoro.

Una delle modifiche all'interno dell'approccio Scrum è la riassegnazione dei compiti dello Scrum Master. Nella configurazione tradizionale di Scrum, lo Scrum Master non è responsabile della pianificazione delle attività. Nel nostro caso, lo Scrum Master assolve anche ad alcuni compiti tipici del Project Manager, come la pianificazione delle attività. Fatta eccezione per quanto appena menzionato, lo Scrum Master adempie ai suoi compiti di rimozione degli ostacoli e di guida del team nell'applicazione dei principi Scrum.

Product Backlog

Il Product Backlog è uno degli elementi chiave all'interno del framework Scrum. Rappresenta una lista di tutte le funzionalità previste per il prodotto. Il Product Backlog è soggetto a revisioni e aggiornamenti durante il ciclo di vita del progetto, in base alle esigenze in evoluzione e le priorità dell'azienda.

Ogni elemento nel Product Backlog è identificato da un ID univoco che ne consente un'identificazione immediata e precisa all'interno del contesto del progetto, la user story, la stima in Story Point e la priorità. Nel Product Backlog, sono inclusi anche i temi che raggruppano User Story connesse tra loro.



Ogni user story è stata stimata in termini di Story Point, una misura soggettiva dell'effort necessario per completare l'attività, basata sulla complessità, la dimensione e altre variabili considerate dal team durante le sessioni di stima. E' stata poi assegnata una priorità su una scala da 1 a 3, dove il valore più alto indica una priorità maggiore.

Sprint Backlog

Lo Sprint Backlog rappresenta l'insieme delle funzionalità selezionate dal Product Backlog che si intendono implementare durante uno specifico sprint. Esso include le User Stories identificate, nonché i task associati e le relative stime temporali. Questo strumento è stato soggetto a costanti aggiornamenti giornalieri da parte del team di sviluppo, che ha regolarmente aggiornato le ore rimanenti per ciascun task, riflettendo l'andamento dinamico e l'avanzamento del lavoro nel corso dello sprint. Questo processo agile di gestione ha permesso al team di mantenere una chiara visione sulle attività da completare durante l'iter dello sprint.

Sprint

Lo Sprint è un breve periodo di tempo in cui uno Scrum Team lavora per completare una determinata quantità di lavoro. Nel nostro contesto, sono stati pianificati due sprint ciascuno della durata di due settimane.

Durante uno Sprint, il team lavora su un insieme di attività derivanti dal Product Backlog, focalizzandosi sul loro completamento. L'obiettivo è di consegnare un prodotto funzionante e testabile entro la fine dello Sprint.

Lo Sprint è caratterizzato da una serie di eventi chiave, tra cui la pianificazione dello stesso, le riunioni giornaliere (Daily Scrum), il lavoro di sviluppo effettivo, la revisione dello Sprint e la Retrospective.

Durante la pianificazione dello Sprint (Sprint Planning), il team ha individuato i task che compongono ogni user story e per ognuno dei task individuati è stata fatta una stima in termini di ore. Successivamente, il team di sviluppo si autoassegna gli elementi di lavoro da completare.

Durante ciascuno Sprint, saranno condotti tre brevi Daily Scrum Meeting al fine di mantenere una comunicazione regolare ed efficace all'interno del team senza occupare troppo tempo ai singoli team member. Le riunioni giornaliere consentiranno una rapida sincronizzazione e un aggiornamento sul progresso del lavoro.



Alla fine dello Sprint, si terrà la revisione dello Sprint, durante la quale il team dimostra il lavoro completato agli stakeholder, riceve feedback e valuta i risultati raggiunti. L'ultima attività che conclude uno Sprint è la Sprint Retrospective con l'obiettivo di capire in che modo il team può migliorarsi aumentandone l'efficacia.

Questo ciclo iterativo di Sprint consecutivi non solo favorisce un miglioramento continuo, ma anche la definizione di un ritmo costante nel progresso del progetto