

# Scrum Fundamentals Certified | Fourth Edition

22-01-2026

Scrum è un framework Agile **adattivo** e iterativo che punta a consegnare valore in modo rapido e continuo, mantenendo alta trasparenza e responsabilità condivisa. È particolarmente utile in contesti complessi e incerti perché abilità feedback frequenti e miglioramento continuo attraverso cicli brevi (Sprint)

## Concetti fondamentali

**Cos'è Scrum:** un framework "adaptive, iterative, fast, flexible, and effective" pensato per fornire valore "quickly and throughout a project", garantendo trasparenza nella comunicazione e un ambiente di accountability collettiva e progresso continuo.

Benefici principali (da ricordare per l'esame):

- Adattabilità: grazie a controllo empirico e consegna iterativa, Scrum incorpora bene il cambiamento.
- Trasparenza: artefatti e "information radiators" (es. Scrumbard, Sprint Burndown) rendono visibile lo stato del lavoro.
- Miglioramento continuo: tramite Refinement del backlog e retrospettive (Sprint/Release) si ottimizzano prodotto e processo

## I 6 principi di Scrum

- **Empirical Process Control:** decisioni basate su osservazione e sperimentazione (non su pianificazione upfront dettagliata), e si fonda su Trasparenza, Ispezione, Adattamento.
- Self-organization: le persone rendono di più quando auto-organizzate; leadership preferita "supporting leadership" (focus sui bisogni del team per ottenere risultati).

- Collaboration: il “Scrum Core Team” (PO, SM, Team) collabora e interagisce con gli stakeholder per creare/validare deliverable in linea col Project Vision; distingue collaborazione da semplice cooperazione.
- Value-based Prioritization: l’obiettivo è massimizzare business value nel minor tempo; si prioritizza ciò che genera più valore prima (tipicamente nel Prioritized Product Backlog).
- Time-boxing: il tempo è un vincolo chiave; Scrum fissa durate per Sprint e meeting (Daily Standup, Sprint Planning, Sprint Review, Retrospect).
- Iterative Development: sviluppo incrementale e iterativo per gestire meglio cambiamenti e requisiti incerti; consegna per Sprint con apprendimento continuo.

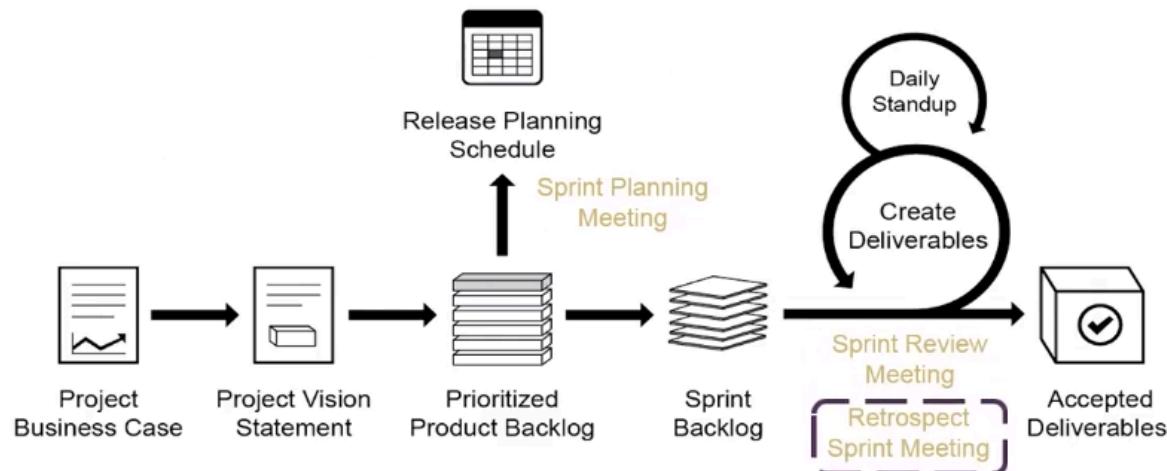
## I 5 aspetti di Scrum

- Organization: chiarisce ruoli e responsabilità; core roles = Product Owner, Scrum Master, Scrum Team, mentre business stakeholders e Scrum Guidance Body (opzionale) sono non-core ma rilevanti.
- Business Justification: Scrum è value-driven e punta a consegnare valore presto per supportare reinvestimento e confermare la bontà dell’iniziativa; se cambia la giustificazione, Scrum si adatta.
- Quality: qualità = capacità dei deliverable di soddisfare Acceptance Criteria e valore atteso; si punta a “Done” incrementale con test/rifinitura continui e backlog sempre aggiornato.
- Change: Scrum accetta il change (“requirements churn”) tramite Sprint brevi e feedback frequente; però mantiene stabilità congelando lo Sprint Backlog durante lo Sprint (scope non cambia, salvo casi eccezionali/terminazione Sprint).
- Risk: rischio = evento incerto (opportunità o minaccia); gestione proattiva e iterativa lungo tutto il progetto, valutando probabilità e impatto.

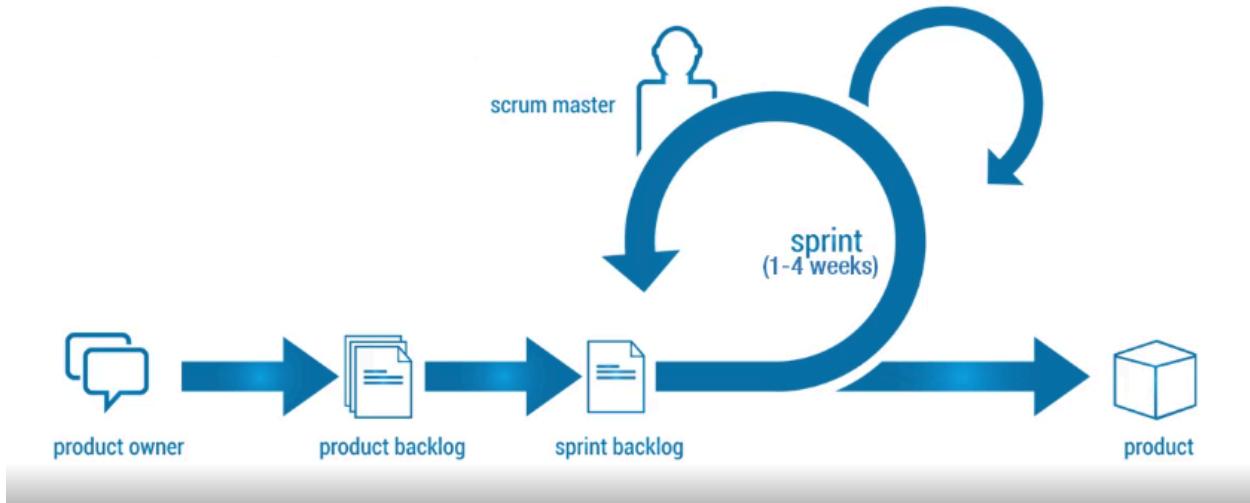
## Fasi e processi

I 19 processi fondamentali di Scrum (SBOK) sono raggruppati in 5 fasi.

Fase	Processi (19)
Initiate	1) Create Project Vision; 2) Identify Scrum Master and Business Stakeholders; 3) Form Scrum Team; 4) Develop Epics; 5) Create Prioritized Product Backlog; 6) Conduct Release Planning.
Plan and Estimate	7) Create User Stories; 8) Estimate User Stories; 9) Commit User Stories; 10) Identify Tasks; 11) Estimate Tasks; 12) Update Sprint Backlog.
Implement	13) Create Deliverables; 14) Conduct Daily Standup; 15) Refine Prioritized Product Backlog.
Review and Retrospect	16) Demonstrate and Validate Sprint; 17) Retrospect Sprint.
Releasee	18) Ship Deliverables; 19) Retrospect Release.



A Sprint generally lasts between one and four weeks



## History

Scrum nasce come risposta alla complessità e imprevedibilità dello sviluppo software e viene formalizzato a metà anni '90, ispirandosi anche a un'idea precedente di sviluppo "tipo rugby" (team che avanza come unità)

## Origini (anni '80)

Nel 1986 Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka descrivono un approccio "olistic/rugby" allo sviluppo prodotto, spesso citato come ispirazione concettuale per Scrum. Nel SBOK Guide questa origine viene richiamata come "Rugby approach" per spiegare l'idea di team che lavora come unità, non come staffetta sequenziale

## Nascita formale (anni '90)

Scrum viene presentato pubblicamente da Ken Schwaber e Jeff Sutherland alla conferenza OOPSLA nel 1995, come formalizzazione delle pratiche sperimentate negli anni precedenti. Diverse ricostruzioni delle origini indicano anche la data del 19 ottobre 1995 come momento della prima presentazione/documento introduttivo

## Evoluzione e diffusione

Nel 2001 il contesto Agile accelera (Manifesto Agile), e Scrum diventa uno dei framework più usati per gestire sviluppo di prodotti complessi. Il SBOK Guide (di SCRUMstudy) colloca un milestone importante nel 2013 con il rilascio della prima edizione SBOK, poi aggiornata nelle edizioni successive

## WHY USE SCRUM

Scrum si usa perché aiuta a consegnare **valore** presto e spesso, gestendo bene cambiamenti e incertezza grazie a iterazioni brevi, feedback continuo e trasparenza.

## Benefici principali (SBOK)

- Adaptability: controllo empirico + delivery iterativa rendono il progetto "adattabile" e aperto al cambiamento.
- Transparency: gli "information radiators" (es. Scrumboard, Sprint Burndown Chart) sono condivisi e rendono visibile lo stato del lavoro
- Continuous Feedback: feedback continuo tramite Daily Standup e Sprint Review (processo Demonstrate and Validate Sprint)
- Continuous Improvement: miglioramento progressivo Sprint dopo Sprint, anche tramite Refine Prioritized Product Backlog e retrospettive.
- Continuous Delivery of Value: consegna frequente di valore tramite Ship Deliverables, secondo le necessità del cliente.

## Efficienza e sostenibilità del lavoro

- Sustainable Pace: i processi Scrum sono progettati per permettere un ritmo sostenibile nel tempo.
- Efficient Development Process: time-boxing e riduzione del lavoro non essenziale aumentano l'efficienza
- Faster Problem Resolution: collaborazione e team cross-funzionali aiutano a risolvere problemi più velocemente.

## Qualità, ownership e motivazione

- Early Delivery of High Value: il Create Prioritized Product Backlog fa emergere prima i requisiti a più alto valore.
- Effective Deliverables: backlog prioritizzato + review regolari aiutano a produrre deliverable più efficaci per il cliente.
- Collective Ownership: il commit del team sugli User Stories aumenta ownership e responsabilità condivisa.
- Motivation e Innovative Environment: Daily Standup e retrospettive (Sprint/Release) favoriscono motivazione, apprendimento e creatività.

## Purpose of the SBOK Guide

La SBOK® Guide (A Guide to the Scrum Body of Knowledge) serve come guida strutturata per implementare Scrum con successo, offrendo un framework completo composto da **principi**, aspetti e processi.

## Scopo della SBOK Guide

- Fornire linee guida per l'implementazione di Scrum (considerato nella guida come approccio molto diffuso per product development e project delivery) e un framework "comprehensive" che include principi, aspetti e processi.
- Supportare organizzazioni e practitioner sia nell'adozione iniziale sia nel miglioramento di pratiche Scrum già in uso, basandosi su esperienza proveniente da molti progetti e contributi di esperti
- Essere un riferimento organizzato per i ruoli del "Scrum Core Team" (Product Owner, Scrum Master, Scrum Team) e, più in generale, per chi interagisce con loro (stakeholder, ruoli di portfolio/program, ecc.).

## Per chi è utile (chi la usa)

- Product Owner: per comprendere a fondo Scrum e le aree stakeholder-facing (business justification, qualità, change, risk).
- Scrum Master: per capire il proprio ruolo nel facilitare e supervisionare l'applicazione del framework Scrum nei progetti.

- Scrum Team: per capire processi Scrum e strumenti associati per creare prodotto/servizio.

## Glossario rapido (ruoli e artefatti)

- **Product Owner:** responsabile di massimizzare il business value, articolare requisiti, mantenere la business justification; rappresenta la "Voice of the Customer".
- **Scrum Master:** facilitatore che crea un ambiente favorevole al team; guida/insegna Scrum, rimuove impedimenti e assicura che i processi Scrum vengano seguiti.
- **Scrum Team:** gruppo che comprende e realizza i requisiti indicati dal Product Owner e crea i deliverable del progetto.
- **Prioritized Product Backlog:** backlog con requisiti (User Stories) prioritizzati; la prioritizzazione è guidata dal valore e il backlog viene continuamente aggiornato/raffinato durante il progetto.
- **Sprint Backlog:** emerge quando il team "committa" le User Stories per lo Sprint; include le User Stories selezionate e (tipicamente) i task necessari a completarle



## Framework SBOK™

Scrum viene spiegato tramite tre aree (Principles, Aspects, Processes) che devono funzionare insieme, e i Processes sono organizzati in 5 fasi.

## Framework SBOK (3 aree)

- Lo SBOK Guide divide Scrum in tre aree: **Principles, Aspects e Processes**, e sottolinea che “interagiscono” tra loro e sono tutte importanti per applicare Scrum in modo efficace.

## I 6 Scrum Principles

I 6 principi

- Empirical Process Control (basato su trasparenza, ispezione, adattamento).
- Self-organization.
- Collaboration.
- Value-based Prioritization.
- Time-boxing.
- Iterative Development.

## I 5 Scrum Aspects

Gli Aspects (mostrati nella lista “Scrum Aspects”) sono cinque “aree di attenzione” da gestire durante tutto il progetto:

- Organization
- Business Justification
- Quality
- Change
- Risk

## Le 5 fasi (SBOK phases)

La slide "Five phases SBOK" corrisponde alle 5 fasi in cui lo SBOK raggruppa i 19 processi fondamentali:

- Initiate
- Plan and Estimate
- Implement
- Review and Retrospect
- Release

## Come usare il Framework

Usa la SBOK Guide come riferimento "per ruoli", parti dagli elementi obbligatori e considera i capitoli sui processi come la guida operativa passo-passo per gestire un progetto Scrum.

## A chi serve

La SBOK Guide è pensata come guida di riferimento sia per chi ha esperienza sia per chi è alle prime armi con Scrum o con approcci di project delivery.

I contenuti sono organizzati per essere consultati facilmente in base ai tre ruoli del Scrum Core Team: Product Owner, Scrum Master e Scrum Team.

## Com'è strutturata

I capitoli sui 6 Scrum Principles (capitolo 2) e sui 5 Scrum Aspects (capitoli 3–7) includono una "Roles Guide" che indica quali sezioni sono più rilevanti per ciascun ruolo core

L'esecuzione del lavoro in Scrum viene descritta tramite 19 processi fondamentali raggruppati in 5 fasi (Initiate, Plan and Estimate, Implement, Review and Retrospect, Release) nei capitoli 8–12.

## Obbligatorio vs opzionale

La SBOK distingue chiaramente tra input/strumenti/output **obbligatori** e opzionali: quelli marcati con un asterisco sono considerati obbligatori o critici per il successo, gli altri sono opzionali.

Per chi inizia, è consigliato concentrarsi prima sugli elementi obbligatori e poi approfondire gli opzionali come best practice

## Come applicarla davvero

Scrum (in SBOK) non è "prescrittivo": c'è flessibilità nell'adattare aspetti e processi alle esigenze di organizzazione, progetto, prodotto e team

Allo stesso tempo, la SBOK indica che i processi fondamentali (capitoli 8–12) vanno applicati in ogni progetto Scrum; per lo scaling ci sono ulteriori considerazioni (large projects) e anche processi aggiuntivi (enterprise) nei capitoli 13–14.