

Appunti Soft 20-01

Generation
ITALY



1. Ogni Team è una Società che si occupa di: **sviluppo software, web design e consulenza marketing**
2. I Team devono dare un nome alla Società
3. La Società sarà poi impegnata nello sviluppo del project work commissionato

esempio:

Chi è il nostro Cliente

Generation
ITALY



Just Burger è una catena di **casual food** presente in quattro città italiane: Milano, Torino, Napoli e Bari. Nei prossimi due anni vuole **espandersi anche a Bologna, Genova, Verona, Firenze e Roma.**

Just Burger è una startup nata nel 2021, che rivisita le ricette dei classici hamburger americani, usando esclusivamente prodotti DOC e DOP italiani di alta qualità. Si propongono hamburger «sani e naturali», a kilometro 0.

Il target è quello di una clientela tra i 25 e i 40 anni. Il prezzo è superiore rispetto alle catene classiche (McDonalds, Burger King, ecc.). Si rivolge ad una clientela più attenta alla bontà, alla salute e all'ambiente.

Esigenze del Cliente (committente)

Generation
ITALY



WEB

L'azienda ha deciso di investire nel mondo web, creando un nuovo sito internet per le **ordinazioni online e la consegna a domicilio.**

APP

Molti clienti hanno iniziato a fare le ordinazioni via WhatsApp e telefono, lamentando l'assenza di una **applicazione mobile dedicata.**

SOCIAL

La presenza sui social non è molto significativa: per questo l'azienda ha deciso di implementare **nuove strategie Social.**

INTESA SANPAOLO

Obiettivo P.W.

Generation
ITALY



PER IL SOCIALE

- Creare un sito internet che:
 - risultati attrattivo per il **target di clientela definito;**
 - permetta di **ordinare online** in modo semplice e intuitivo;
 - sia collegato ai social dell'azienda.
- Creare il profilo Instagram o Facebook che consenta di veicolare e diffondere con grande energia, lo stile e le promozioni di JB
- Proporre almeno 5 loghi e 3 claim che possano rappresentare JB in riferimento al target di mercato che si vuole raggiungere

INTESA SANPAOLO

ripasso:

I dodici principi di Agile

*Generation
ITALY*



INTESA SANPAOLO

SCRUM

SCRUM

*Generation
ITALY*

Che cos'è Scrum?

PUNTI CHIAVE:

- Scrum è un framework Agile che **struttura il lavoro in sprint temporizzati**, con ruoli, artefatti e cerimonie definiti per una consegna iterativa.
- I ruoli chiave includono **l'Owner di prodotto, lo Scrum Master e il Team di sviluppo**, che collaborano tutti per raggiungere gli obiettivi dello sprint.
- La metodologia Scrum enfatizza la trasparenza, l'ispezione e l'adattamento, consentendo ai team di **rispondere ai cambiamenti e fornire valore in modo incrementale**.

SCRUM ON
10

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

I principi 1/2

Generation
ITALY



Controllo Empirico di Processo

In Scrum, le decisioni vengono prese **sulla base dell'osservazione e della sperimentazione** piuttosto che sulla base di una dettagliata pianificazione anticipata.

Auto-organizzazione

Scrum crede che i lavoratori di oggi abbiano da offrire molte più conoscenze rispetto alla loro mera competenza tecnica e che forniscano un **valore maggiore se auto-organizzati**.



Collaborazione

In Scrum, lo sviluppo del prodotto è un processo condiviso di creazione del valore che richiede che **tutti gli stakeholder lavorino e interagiscano insieme** per consegnare il massimo valore



11

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

I principi 2/2

Generation
ITALY



Prioritizzazione basata sul Valore

Fornire il massimo valore nel minor tempo possibile richiede **l'assegnazione di priorità** e la scelta fra ciò che potrebbe essere fatto e ciò che dovrebbe essere fatto.

Time-boxing

Il tempo è trattato come un vincolo limitante e **il time-boxing è usato come il ritmo al quale tutti gli stakeholder lavorano** e danno il proprio contributo.



Sviluppo Iterativo

Il cliente potrebbe non essere sempre in grado di definire requisiti molto concreti. Il modello iterativo è più flessibile nell'**accogliere e adattarsi alle mutevoli esigenze**.



12

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

Ruoli Core e responsabilità



Generation
ITALY

Product Owner

- Come "Voce del Cliente" definisce la visione del progetto e la pianificazione dei rilasci
- Definisce i requisiti del cliente sotto forma di Epics / User Story e chiarisce questi requisiti ai membri del team
- Assegna la priorità agli elementi del Product Backlog in base al valore di business
- Fornisce i criteri di accettazione/completamento e ispeziona i deliverable per convalidarli



Scrum Master

- assicura che tutti i membri del team ed il P.O., seguano correttamente i processi Scrum
- assicura che lo Scrum team abbia a disposizione un ambiente di progettazione ideale per completare con successo gli sprint
- organizza le riunioni
- agisce come Servant Leader che aiuta a preparare e motivare il team



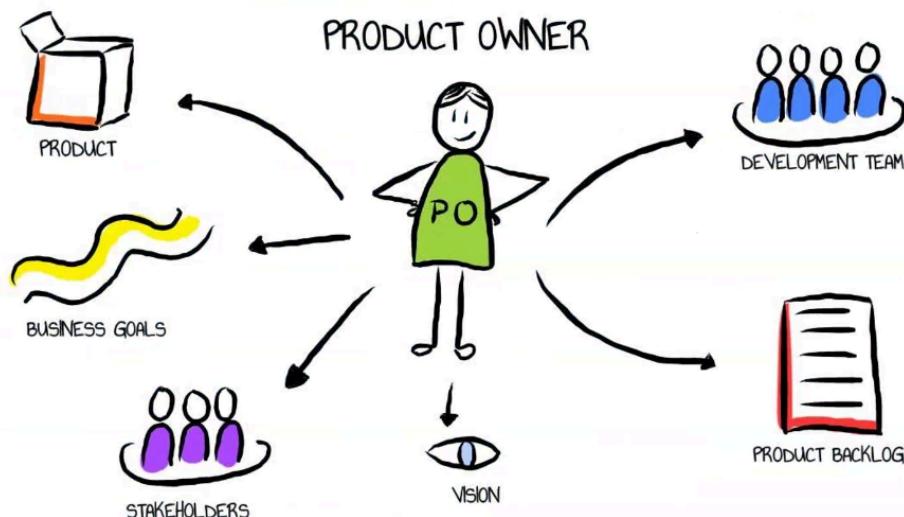
Scrum Team

- Tipicamente un piccolo team di 6-8 membri non ulteriormente suddiviso
- Interfunzionale e auto-organizzato, lo Scrum Team gode di una completa autonomia durante lo Sprint
- I membri sono generalisti in tutti i domini e specialisti almeno in un'area
- La responsabilità del lavoro ricade su tutto il team



13

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro



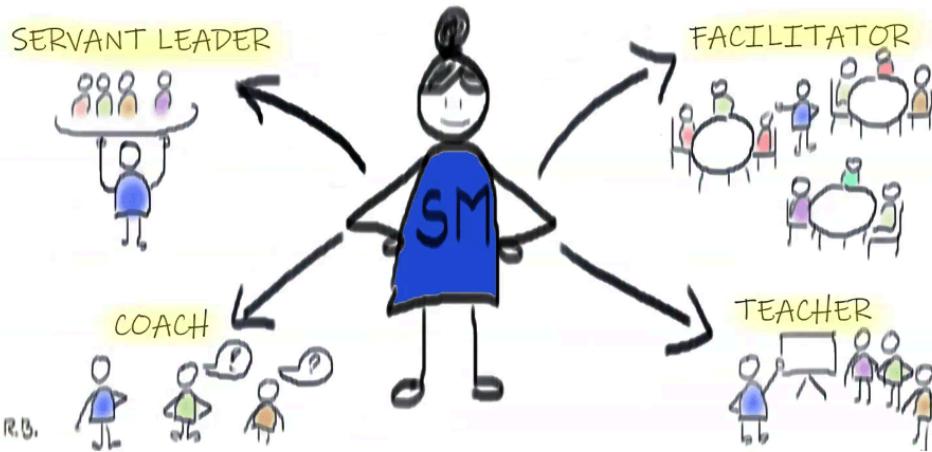
R.B.



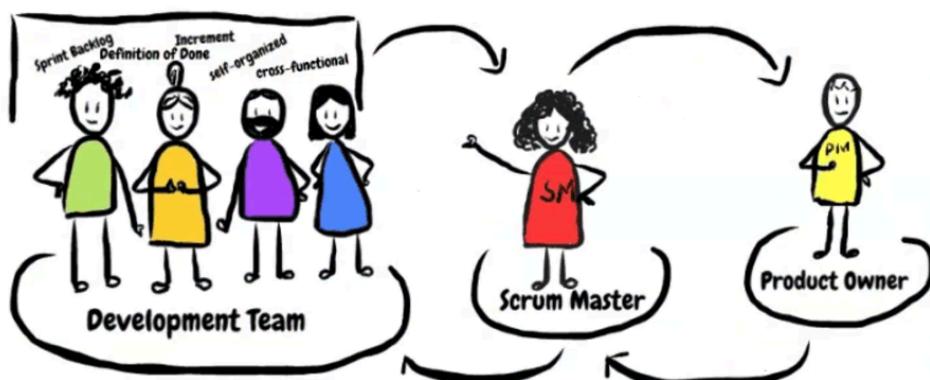
14

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

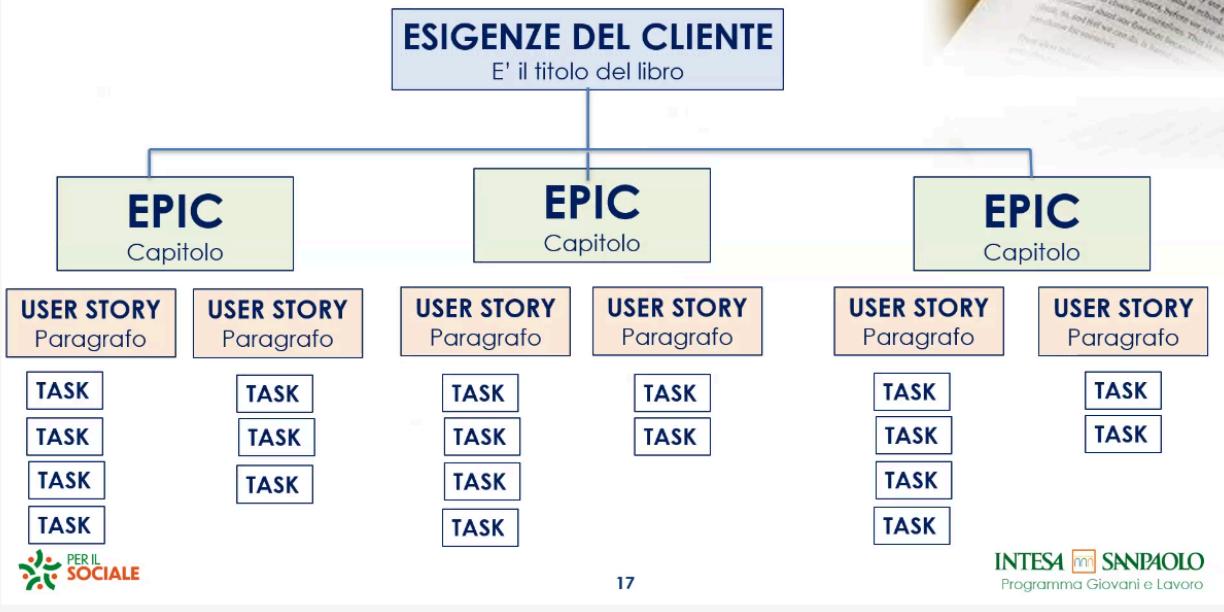
SCRUM MASTER



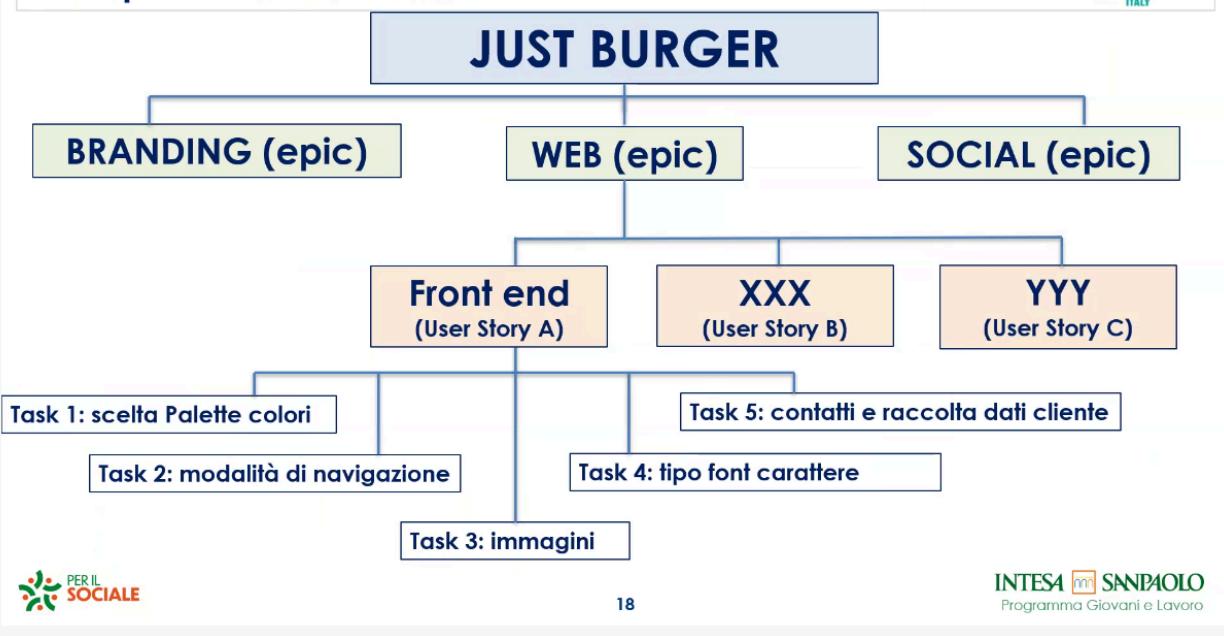
Scrum Team



Struttura attività

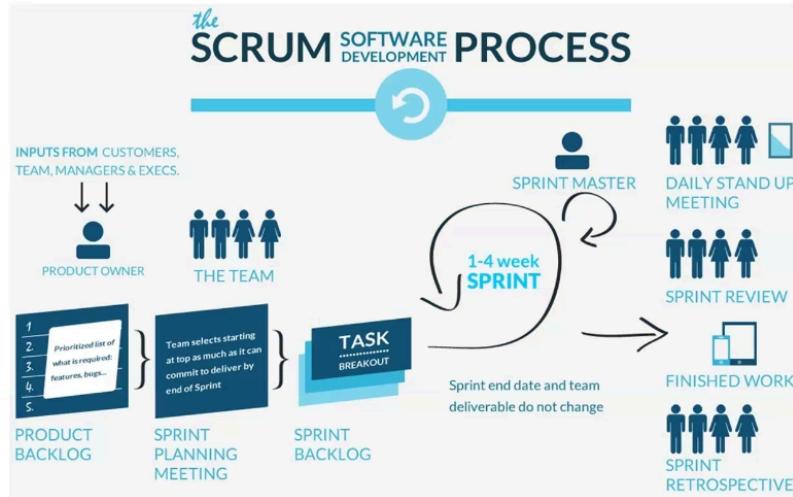


Esempio di struttura attività



Le fasi del processo

Generation
ITALY



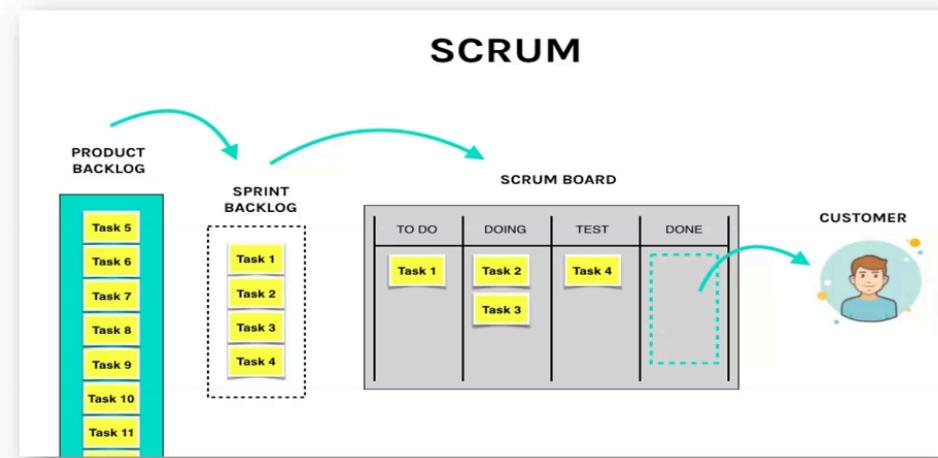
PER IL SOCIALE

19

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

Product Backlog e Scrum Board

Generation
ITALY



PER IL SOCIALE

20

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

Responsabilità e compiti in sintesi

Generation
ITALY

ITEM DI LAVORO	SCRUM TEAM	PRODUCT OWNER	SCRUM MASTER
Stime	✓		
Prioritizzazione Backlog		✓	
Agile Coaching			✓
Pronostico di velocità	✓		
La definizione di «done»	✓	✓	✓
Decisioni tecniche	✓		
Sprint planning	✓	✓	✓
Aderenza al processo			✓



22

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

PROJECT WORK... : A ognuno il suo!

Generation
ITALY



INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro

Nomina di Scrum Master, Product Owner e Scrum Team

Generation
ITALY



TEMPO	OBIETTIVO	SVOLGIMENTO
20'	a) Nominare <ul style="list-style-type: none">• PRODUCT OWNER• SCRUM MASTER• SCRUM TEAM b) Scegliere Project Work	20' I team si riuniscono in breakout room e condividono la scelta dei colleghi individuati per i ruoli ed il Project Work da intraprendere. In plenaria, lo Scrum Master designato, comunica i nominativi scelti.



31

INTESA SANPAOLO
Programma Giovani e Lavoro