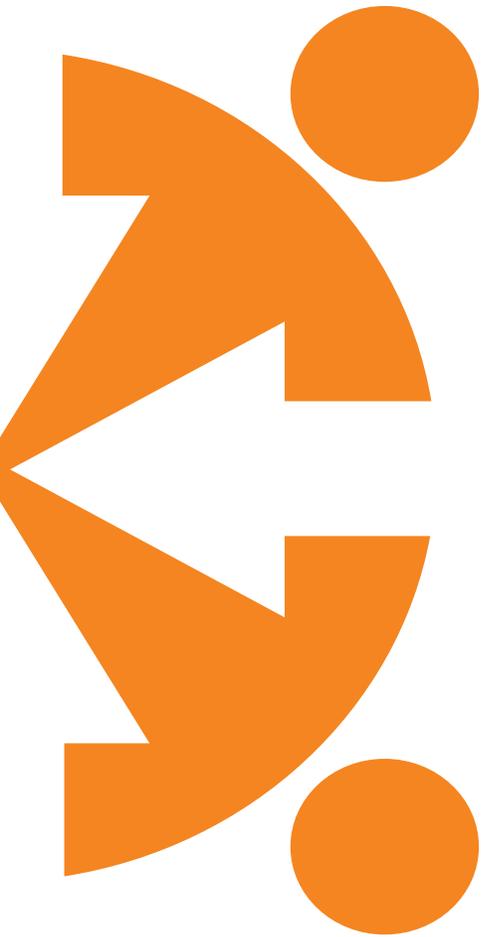




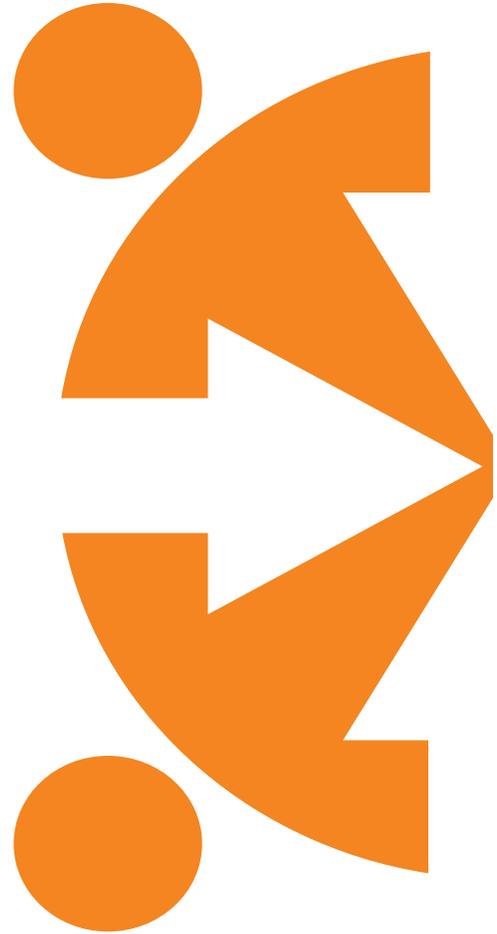
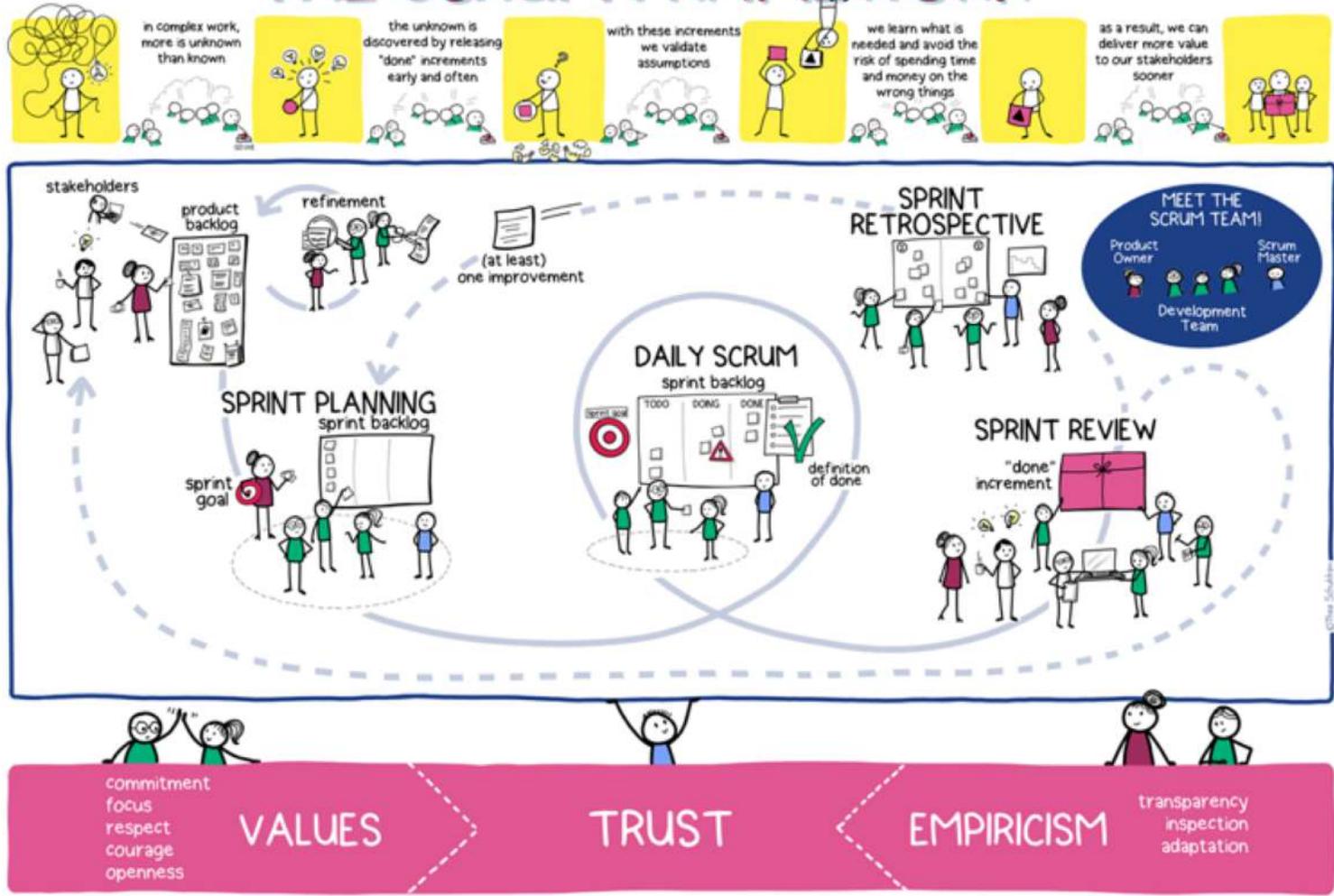
## **INTRODUZIONE A SCRUM**

---



# THE SCRUM FRAMEWORK

## THE SCRUM FRAMEWORK



# DEFINIZIONE DI SCRUM

---

## #KEY



**WORDS  
FRAMEWORK**



**PROBLEMI  
COMPLESSI**



**ITERATIVO**

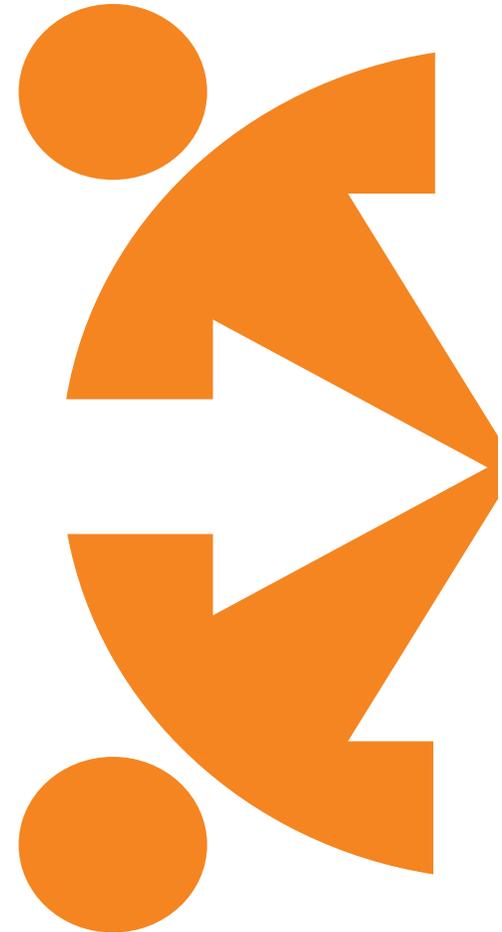


**INCREMENTALE**



**MASSIMO  
VALORE**

**Scrum** è un **framework** leggero che aiuta persone, team ed organizzazioni a generare valore attraverso soluzioni adattive per **problemi complessi**.



# LA SCRUM GUIDE

---

Nato nei primi anni '90 da Ken Schwaber e Jeff Sutherland, lo Scrum è un framework per lo sviluppo e la gestione di prodotti complessi.

Scrum è un framework che si fonda su quattro principali aspetti

Ruoli

Eventi

Artefatti

Regole

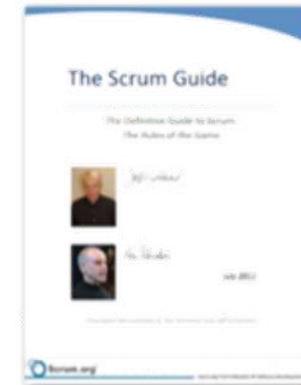


Scrum è per definizione

Snello

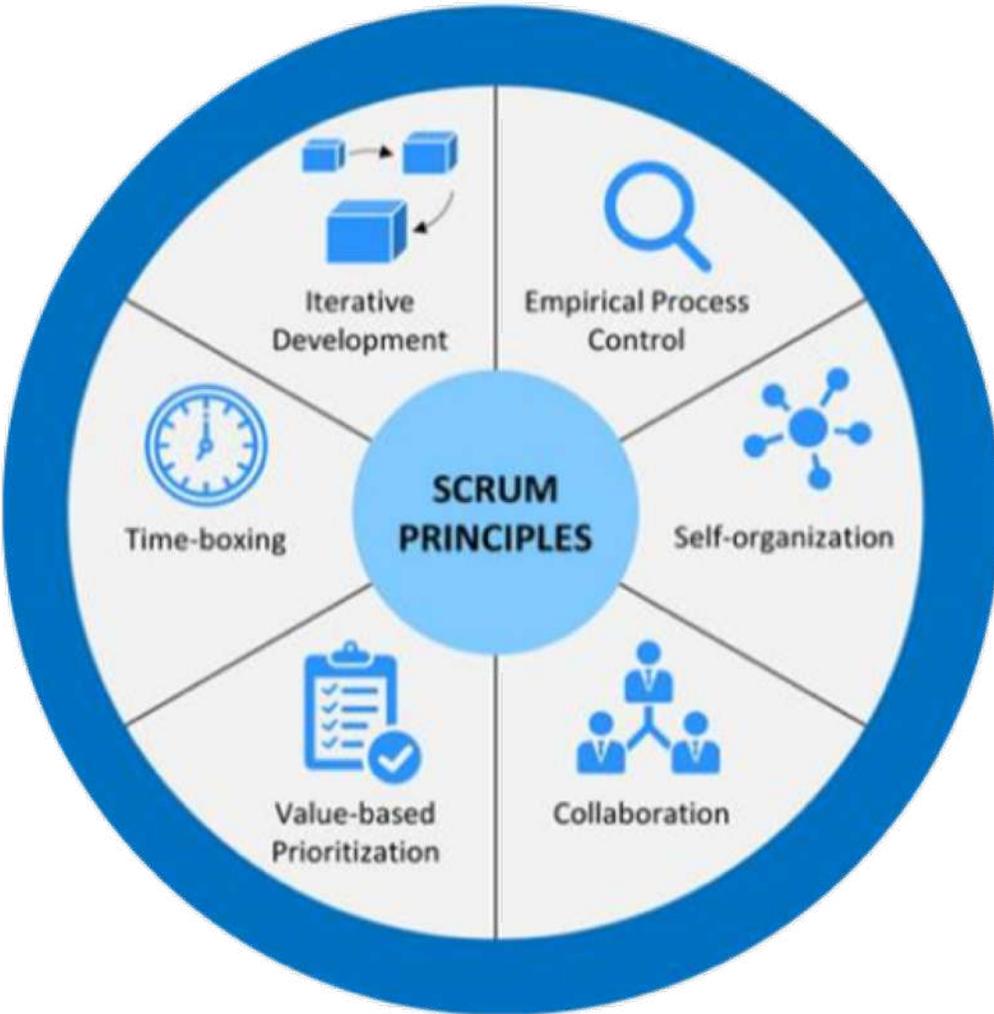
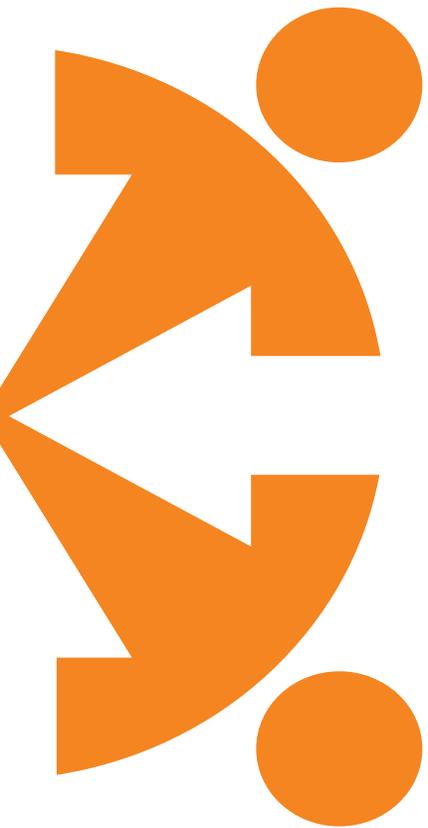
Facile da comprendere

Difficile da implementare



# SCRUM - PRINCIPI

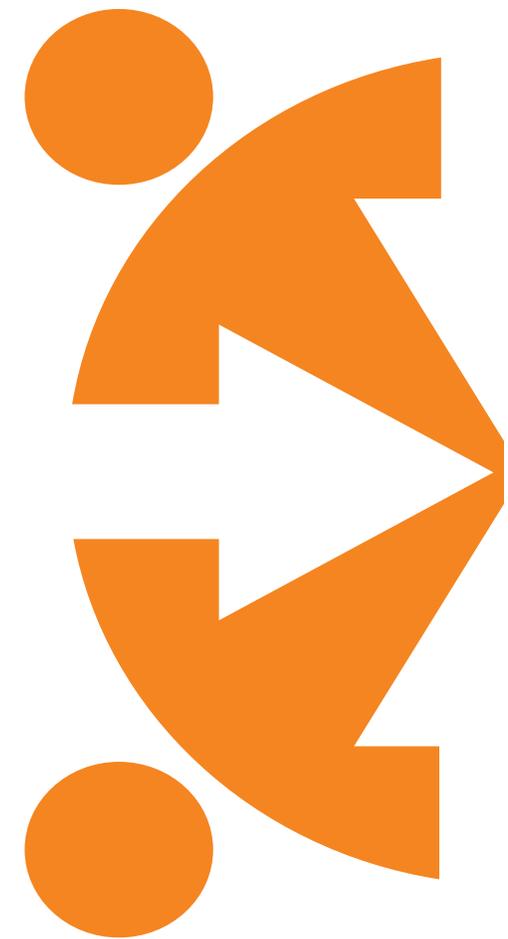
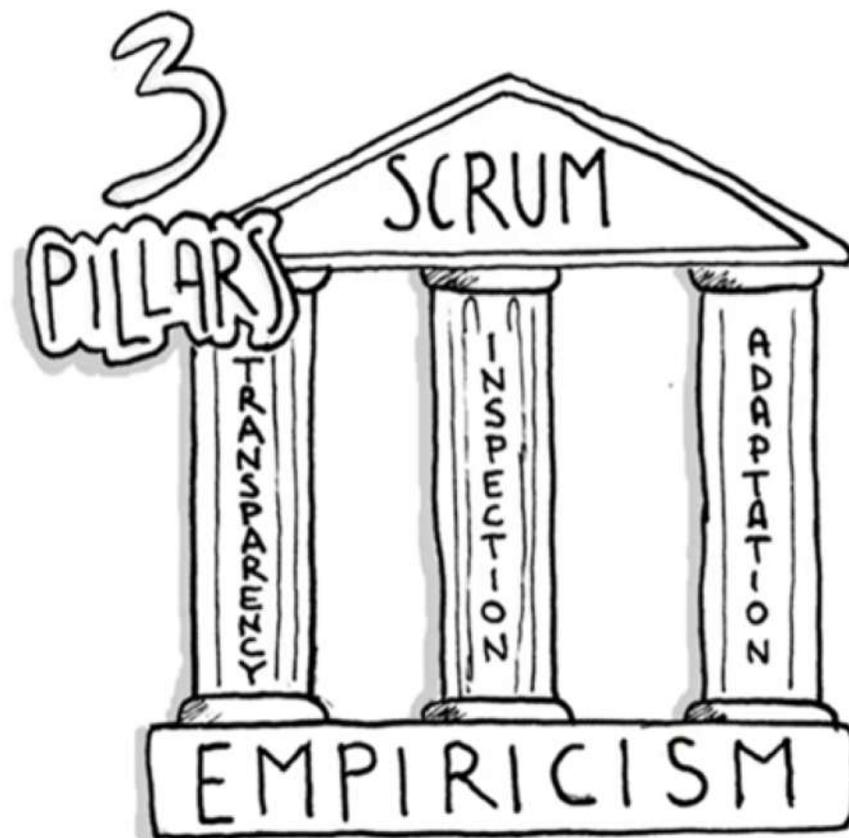
---



# SCRUM – I PILASTRI

---

I TRE PILASTRI DI SCRUM



# IL CONTROLLO EMPIRICO

---

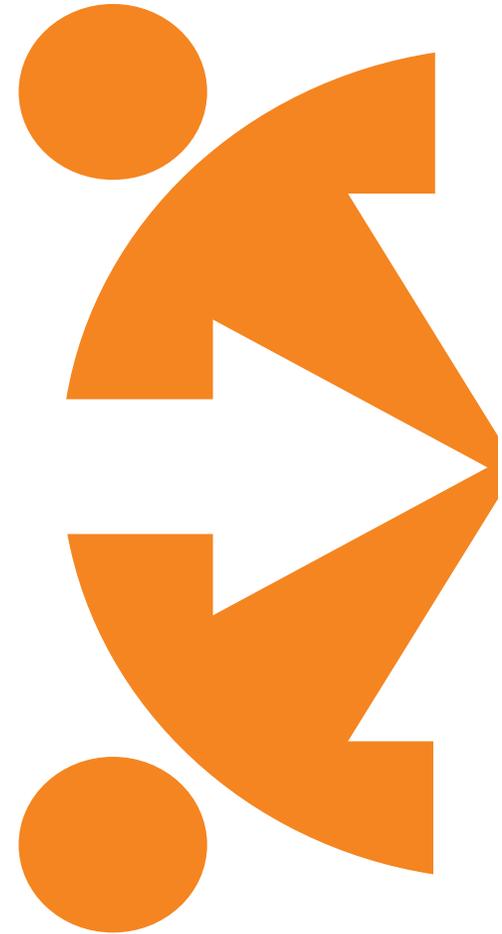
Scrum si fonda sulla **teoria del controllo empirico**.

L'empirismo definisce la conoscenza come risultato che deriva da 2 principali aspetti:

- **Esperienza**
- Decisioni adottate sulla base di quel che è **noto**

L'approccio Scrum ottimizza la previsione e minimizza il rischio grazie ad un approccio che si definisce:

- **Iterativo:** Processo che si articola attraverso la ripetizione di una serie definita di operazioni
- **Incrementale:** Per ottenere alta prevedibilità e controllo del rischio legato allo sviluppo del software attraverso un continuo sistema di feedback



# SCRUM – I PILASTRI

---

## Trasparenza

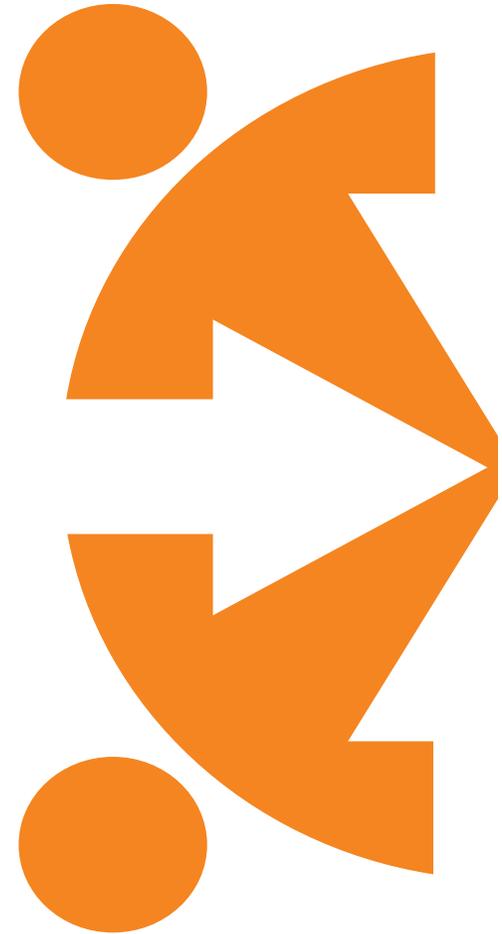
Informazioni significative disponibili a tutti i membri del team ed agli stakeholders

## Ispezione

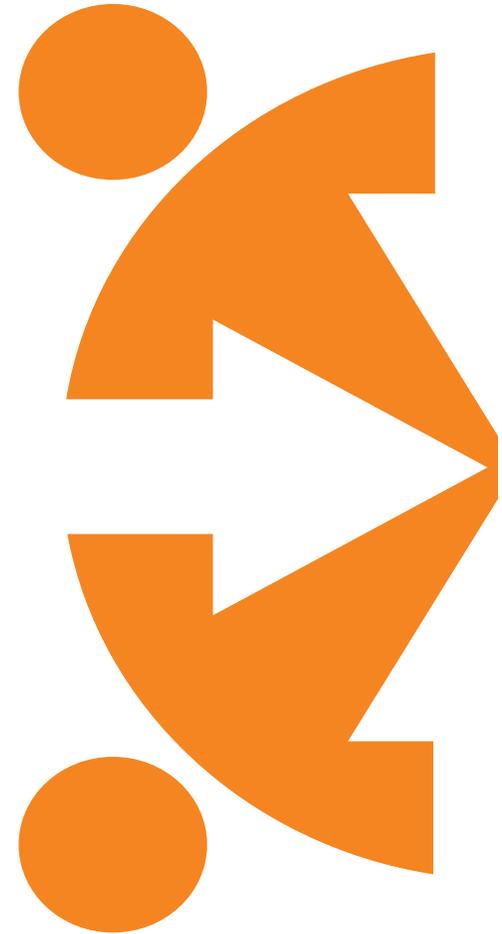
Gli artefatti ed il modo di lavorare sono continuamente ispezionati per progredire in maniera produttiva ed efficace verso il raggiungimento dello Sprint goal

## Adattamento

Il goal dello Sprint in corso può essere rivisto se necessario per rispondere alle esigenze del Business. La modifica dovrebbe essere deliberata quanto prima per minimizzare gli impatti di ulteriori deviazioni

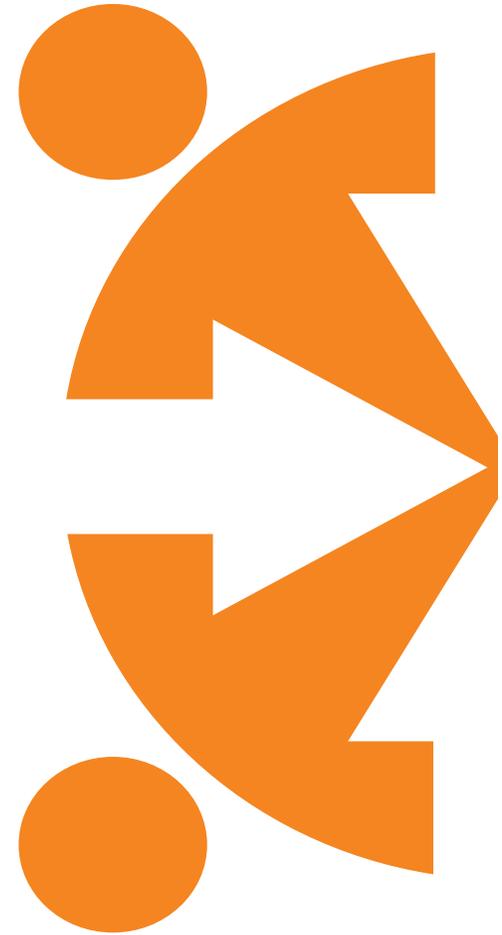
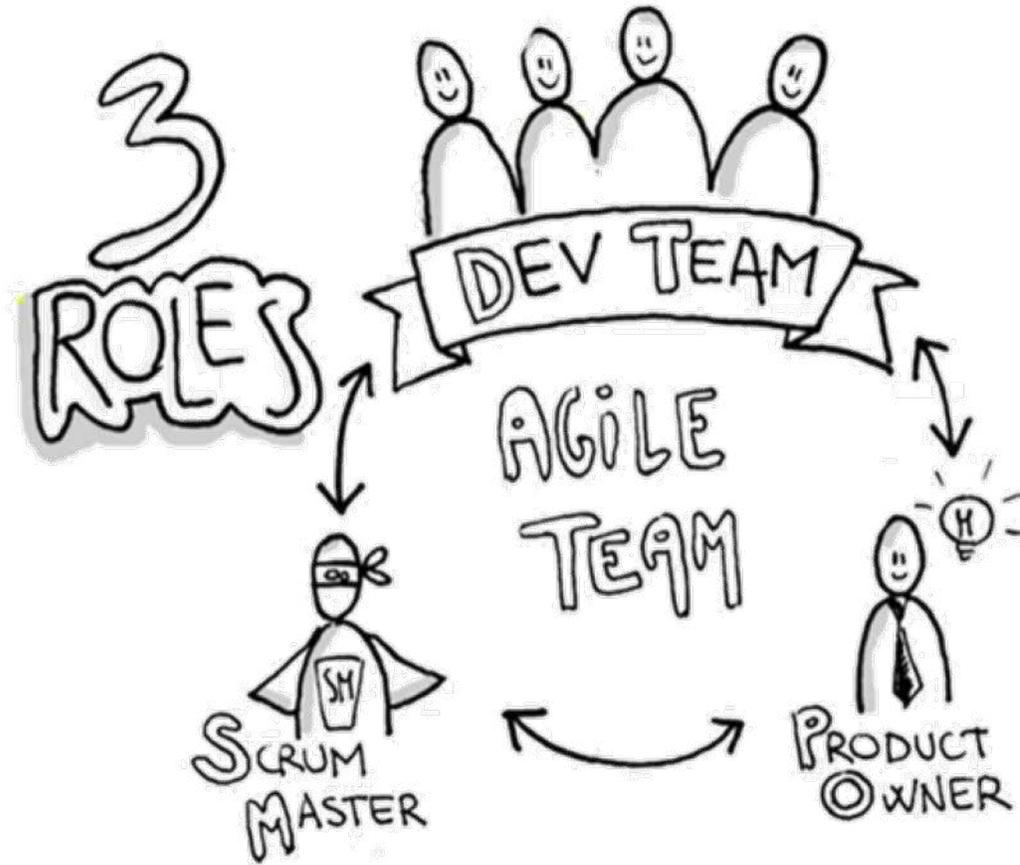


# SCRUM – I VALORI

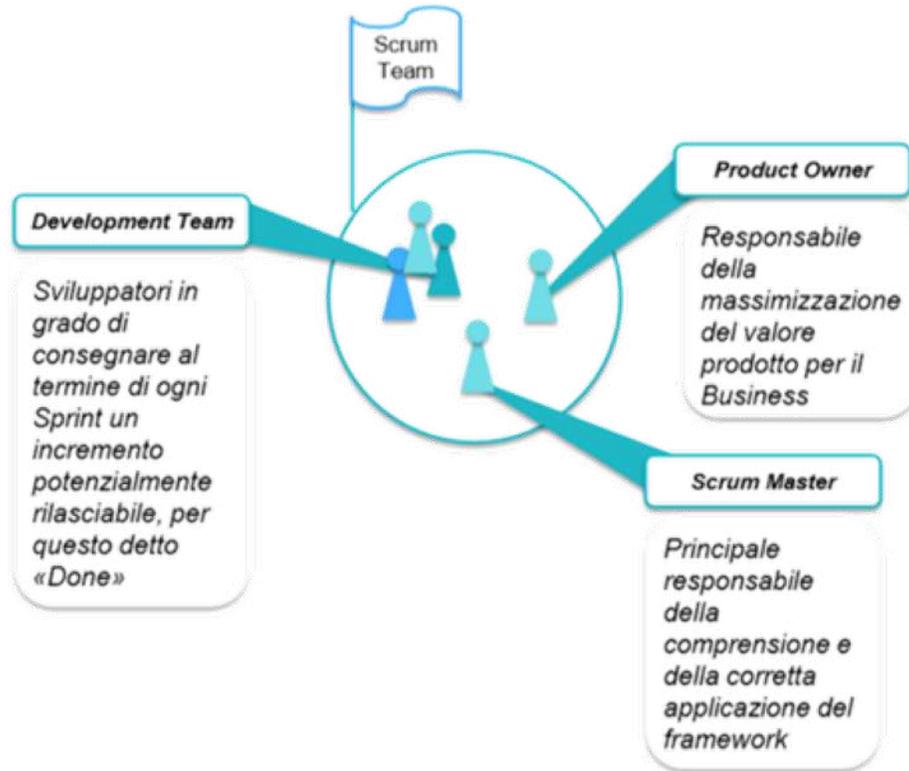


# I RUOLI

## I RUOLI DI SCRUM



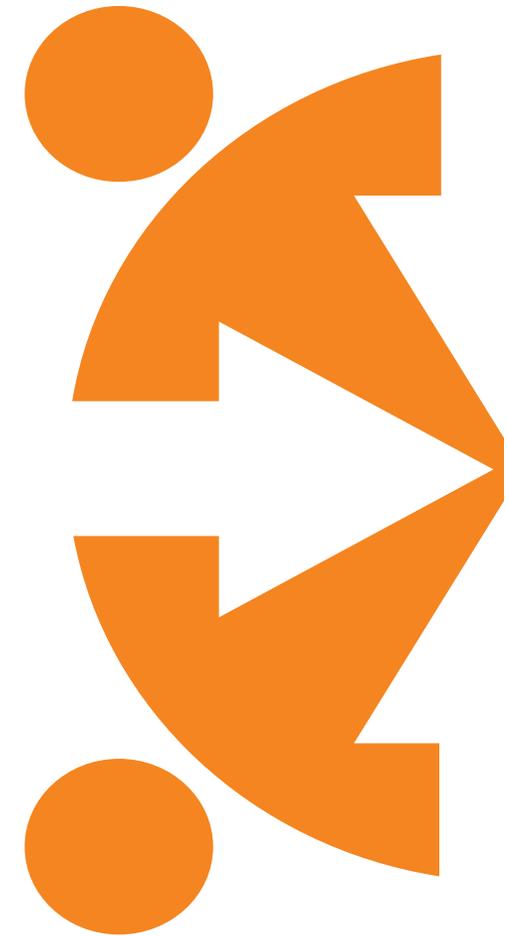
# I RUOLI



Scrum prevede ruoli ben definiti all'interno del team, ma **le decisioni devono essere sempre assunte in maniera condivisa e partecipata.**

**Non esistono ruoli più importanti** in grado di imporre una determinata decisione.

Le **necessità del Business guidano le attività** e le decisioni assunte dal team.



# DEVELOPMENT TEAM

**DEV TEAM**

Un **Development Team** può essere costituito da 3 a 9 persone.

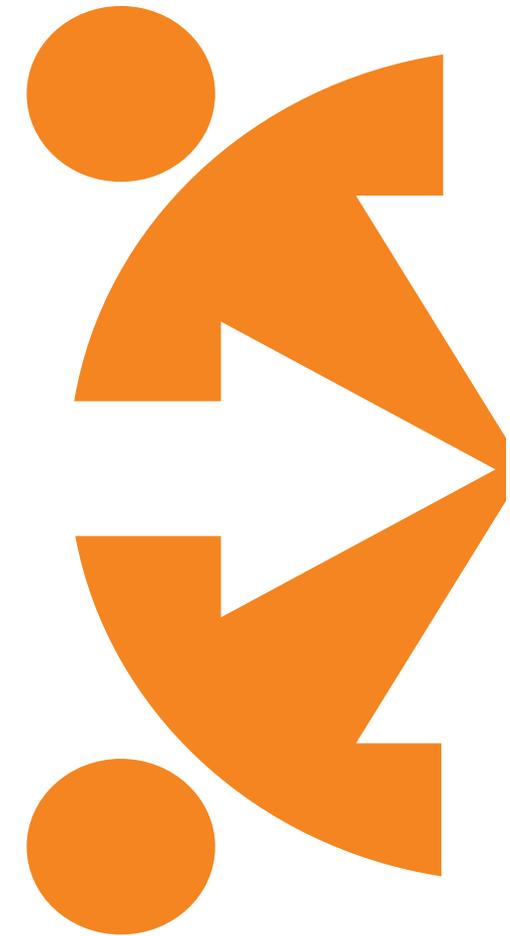
Team più piccoli di 3 persone potrebbero non avere all'interno le competenze necessarie, mentre team maggiori di 9 persone richiedono troppo coordinamento.

**DEV TEAM RESPONSIBILITIES:**

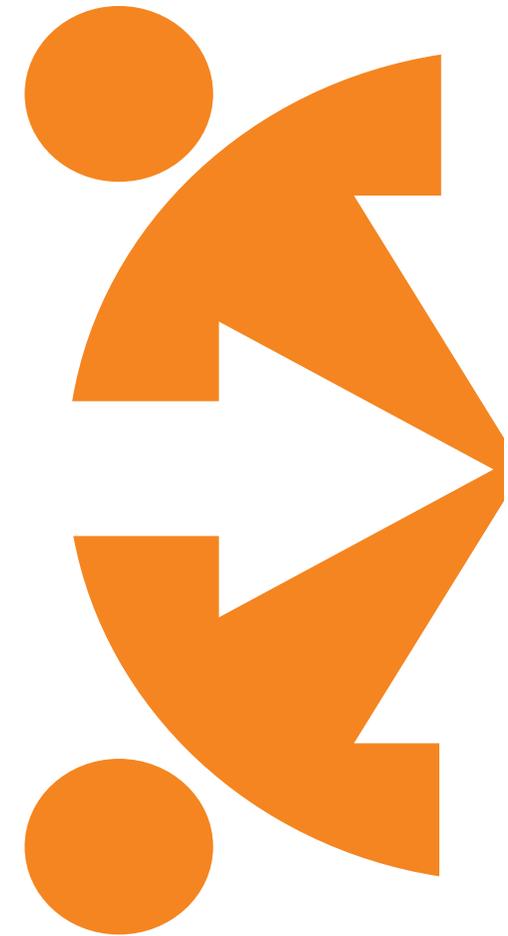
- Deliver the chosen backlog items
- Attend the required SCRUM meetings
- Be part of a self-organizing team
- Be transparent and share progress
- Help other team members



The illustration shows three stylized human figures standing side-by-side. The figure on the left has black hair and glasses, wearing a white shirt and a dark tie. The middle figure has black hair and is wearing a white shirt. The figure on the right has grey hair and is wearing a grey long-sleeved shirt. They are all holding a large green circle in front of them. Inside the circle, the letters 'DT' are written in large white font, and below it, the words 'SCRUM TEAM' are written in a smaller white font.

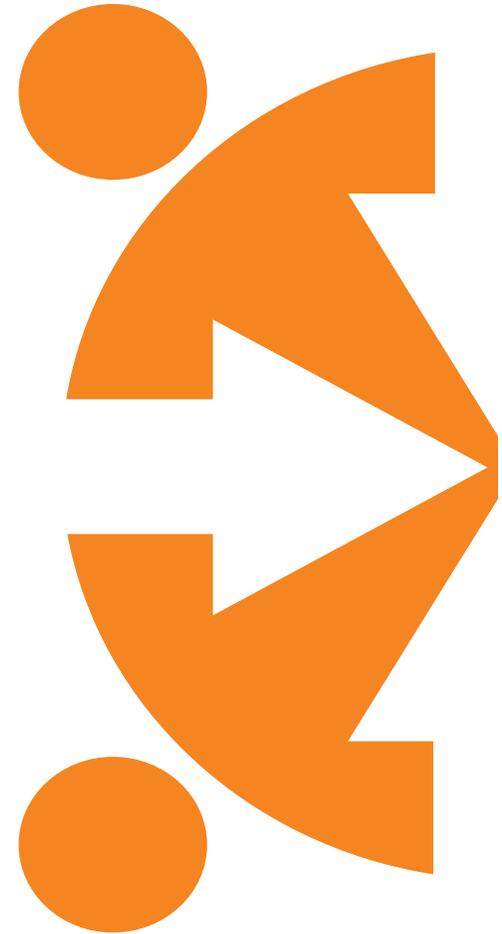


# DEVELOPMENT TEAM



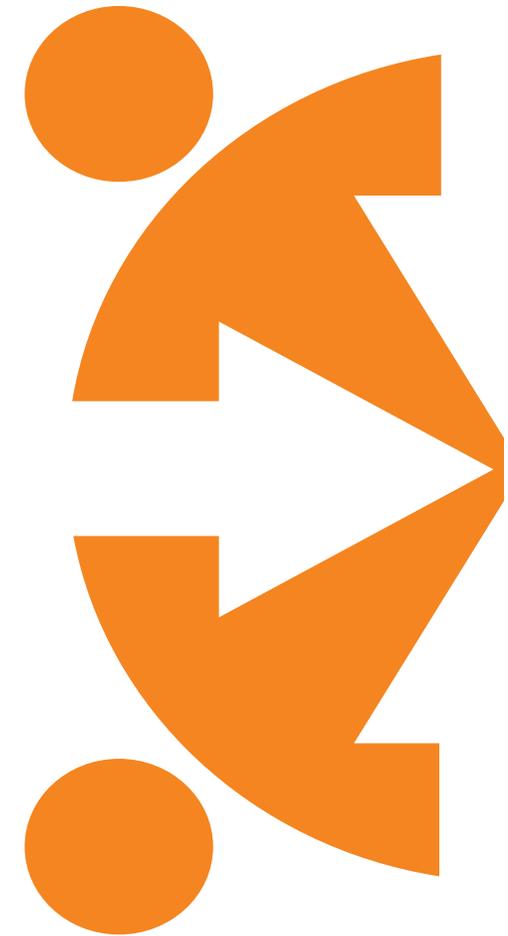
# DEVELOPMENT TEAM

---



# PRODUCT OWNER

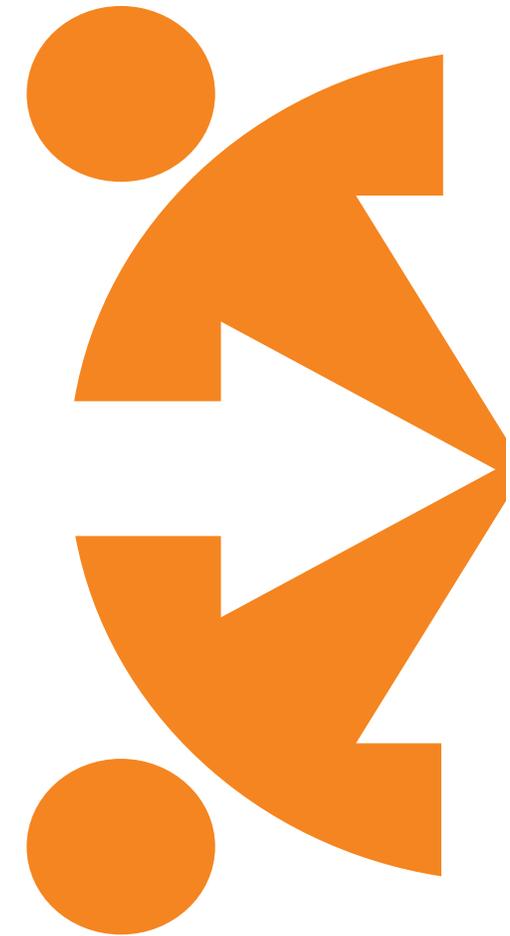
---



# PRODUCT OWNER

## PRODUCT OWNER

- **Il Cliente**
- E' la "**voce del consumatore**"
- Facilita la creazione delle **funzionalità del prodotto**
- Crea un **product backlog ordinato**
- Calcola il **business value**
- **Collabora** con il team per trasmettere la product vision
- **Fornisce feedback** sulle funzionalità completate
- Guida le correzioni di rotta ( se ce ne sono)
- **Comunica con gli stakeholders**



# PRODUCT OWNER

---

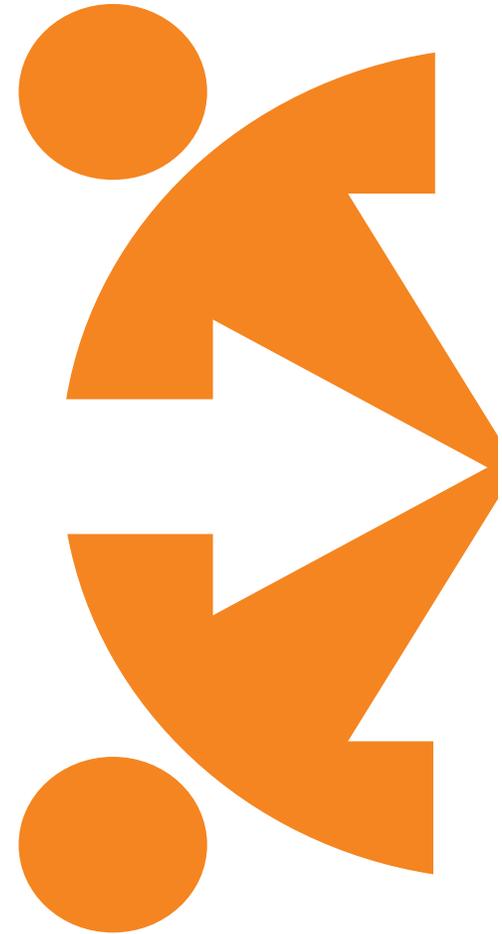
## Product Owner

**Responsabile del valore prodotto** per il Business

**Definisce le priorità** nel Product Backlog

E' l'unico membro del team abilitato ad annullare uno Sprint in corso

**Scrive le user stories**



# PRODUCT OWNER

---

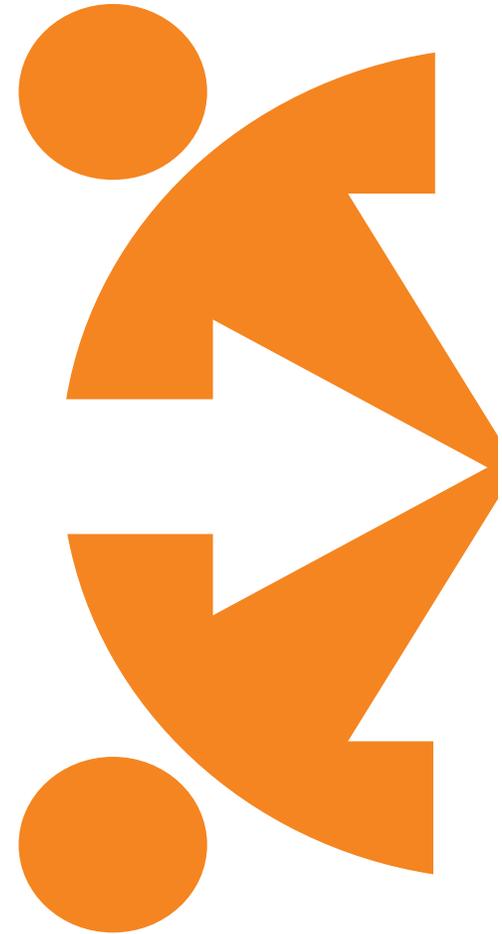
## Product Owner

Collabora con il **team** per sviluppare la vision del prodotto

Fornisce **feedback sulle User Stories** completate

Comunica con gli **Stakeholders**

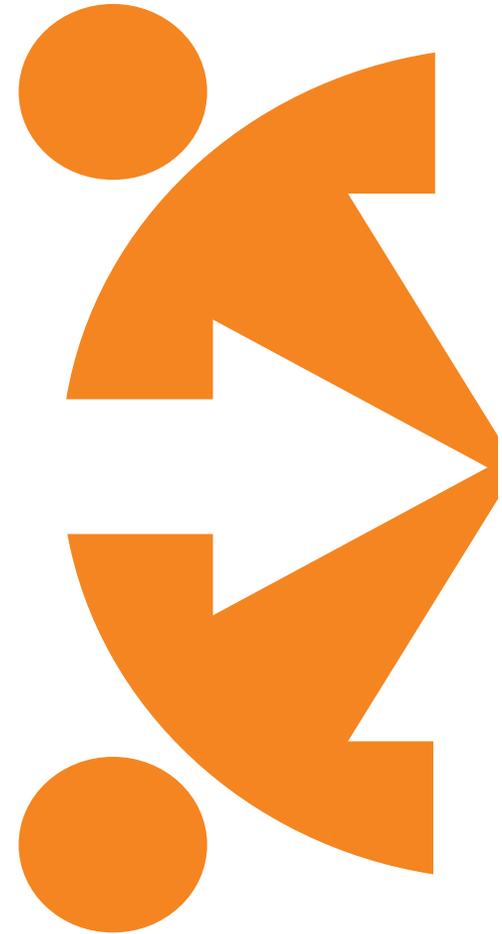
E' la **voce del cliente**



# PRODUCT OWNER

---

Cosa fa 	Cosa non fa 
Frequenti confronti con il resto del team	Non ha un ruolo di controllo
E' informato sulle priorità di Business	Non forza le decisioni
Rispetta il team	Non rimanda decisioni importanti
E' concentrato sulla vision del prodotto	Non avanza soluzioni tecniche



# SCRUM MASTER

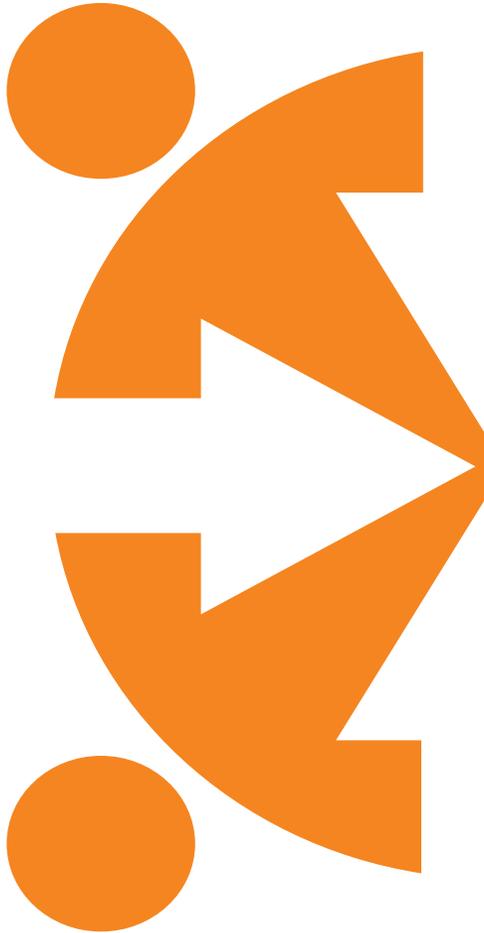
## SCRUM MASTER

E' il **servant-leader** dello Scrum Team.

Lo Scrum Master è al servizio del Product Owner, del Development Team e dell'Organizzazione

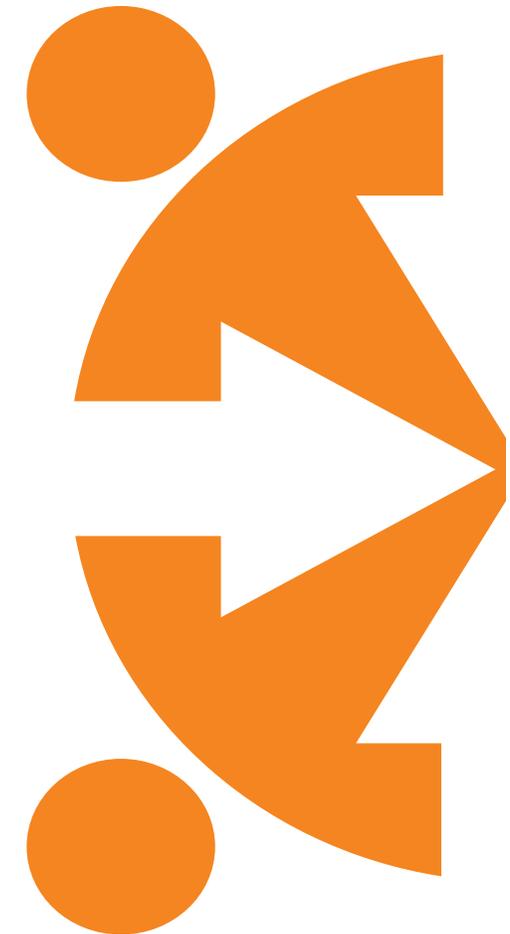
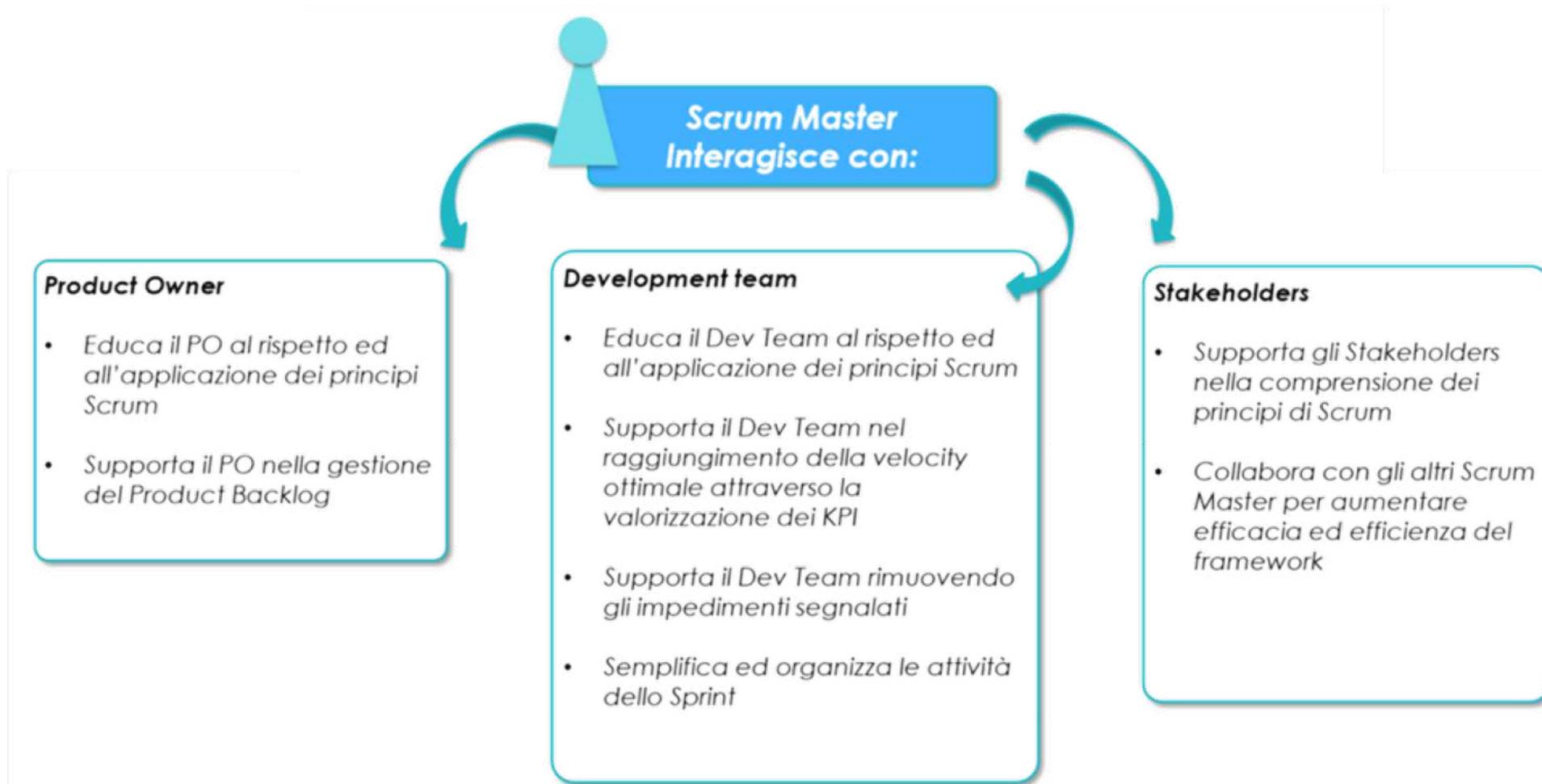
### SCRUM MASTER RESPONSIBILITIES:

- Ensure SCRUM theory and practice is well understood
- Removes impediments if team member is blocked
- Ensures rules of SCRUM are not broken
- Coaches team members to self-organize
- Works with other SCRUM masters in the organization



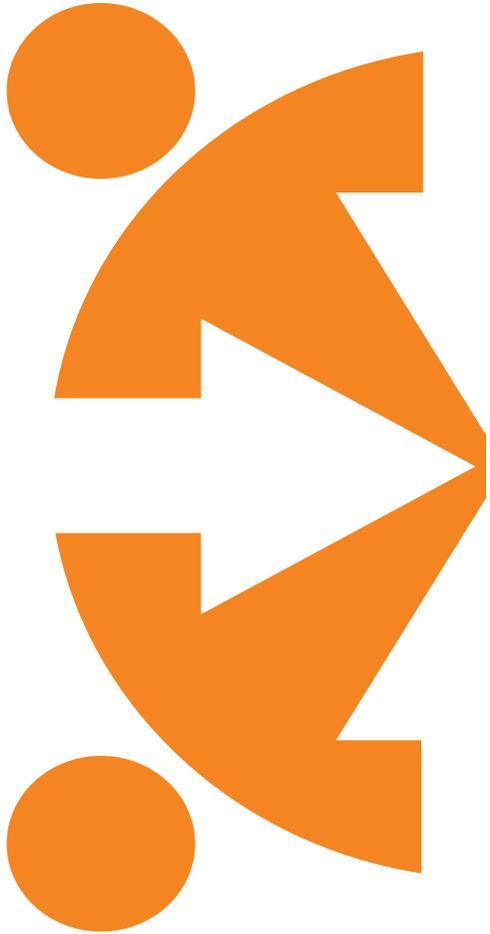
# SCRUM MASTER

---



# SCRUM MASTER

Evitare	Preferire
Coordinare gli individui	<i>Trasmettere i principi Scrum e favorire comportamenti positivi</i>
Fornire risposte tecniche	<i>Rendere autonoma l'organizzazione all'interno del Dev Team</i>
Dedicarsi alla definizione degli obiettivi di Business	<i>Supportare il Product Owner nella gestione del Product Backlog</i>
Stabilire deadlines	<i>Focalizzarsi sul valore</i>



# SCRUM MASTER



**Lo Scrum Master è al servizio del Product Owner**

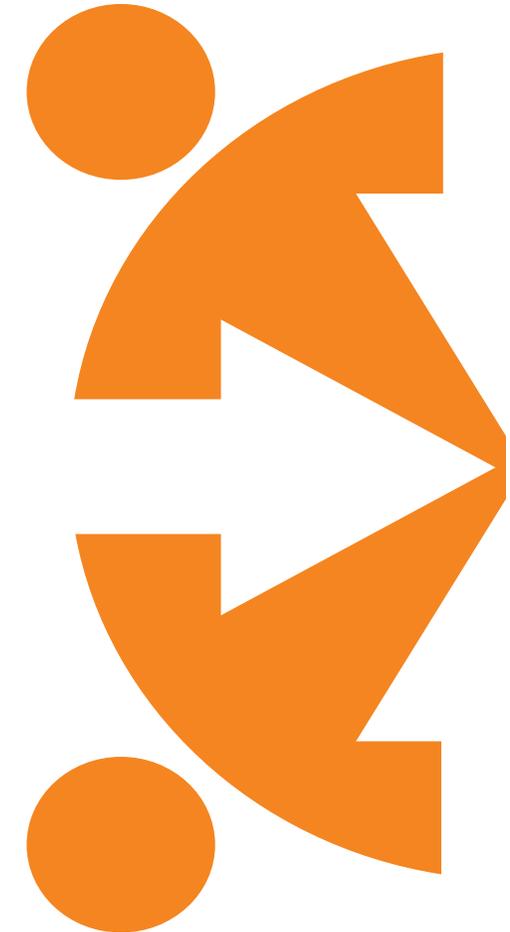
- Insegnando e diffondendo su SCRUM
- Supportandolo nella gestione del product backlog

**Lo Scrum Master è al servizio del Development team**

- Insegnando e diffondendo su SCRUM
- Stimolando la produttività
- Rimuovendo gli impedimenti
- Facilitando e organizzando le attività dello sprint

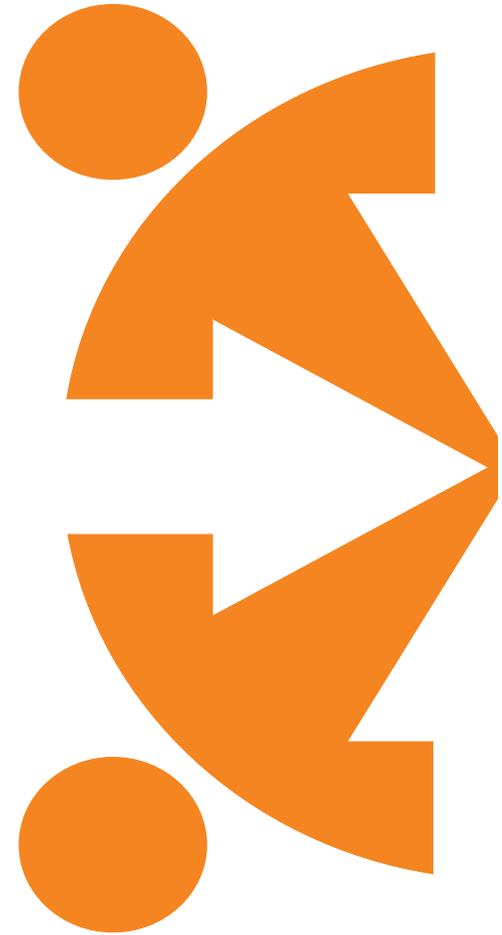
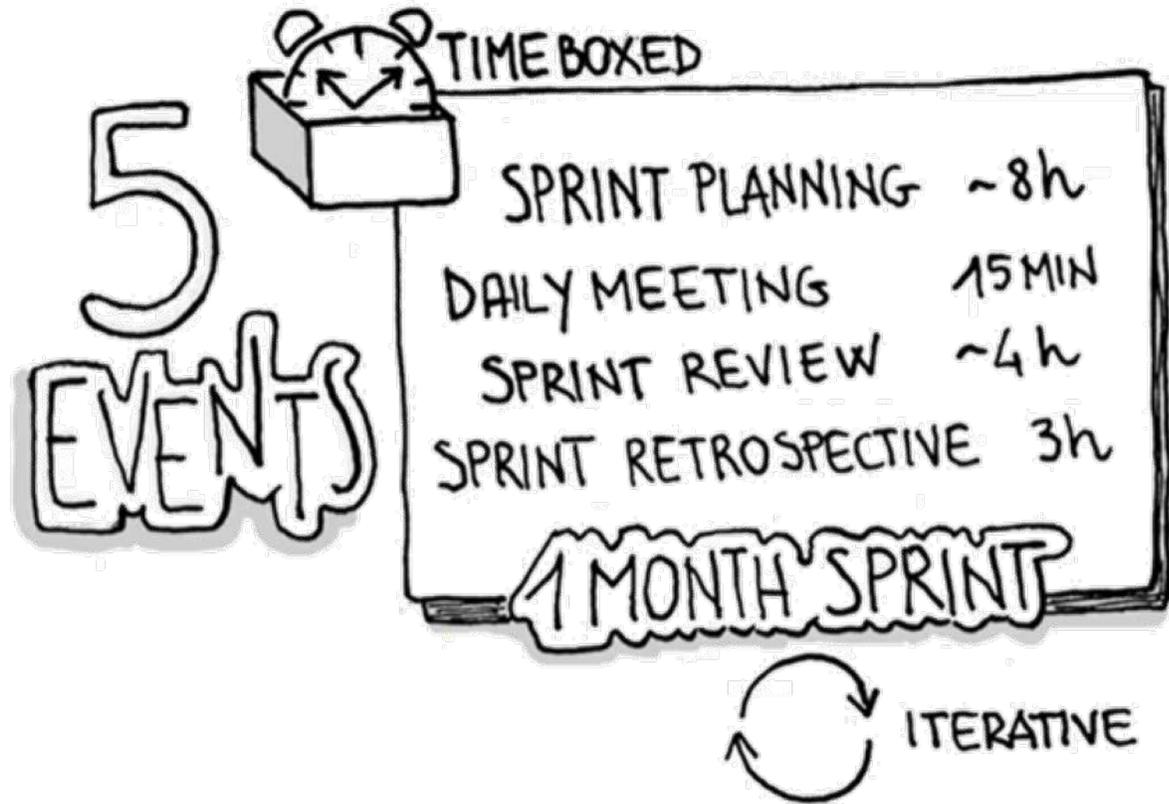
**Lo Scrum Master è al servizio dell' Organizzazione**

- Aiutando gli stakeholders e tutti i ruoli esterni allo scrum team a comprendere e mettere in atto scrum
- Lavorando con gli altri scrum master per aumentare l'efficienza dell'applicazione di scrum



# EVENTI O CERIMONIE

## EVENTI DI SCRUM



# EVENTI O CERIMONIE

---

# KEYWORDS

 SPRINT

 SPRINT PLANNING

 DAILY SCRUM

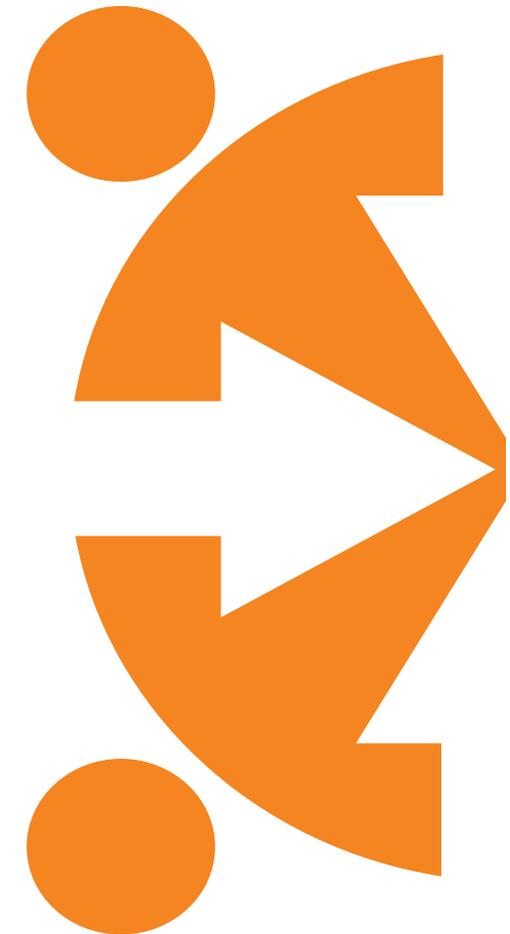
 SPRINT REVIEW

 RETROSPECTIVE

## Eventi o Cerimonie

Gli eventi vengono utilizzati in Scrum per creare regolarità e minimizzare la necessità di **meeting non definiti** in Scrum. Tutti gli eventi sono **time-boxed**. Una volta che uno Sprint inizia la sua durata è fissata e non può essere accorciata o allungata. Tutti gli altri eventi possono invece terminare quando l'obiettivo dell'evento viene raggiunto.

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

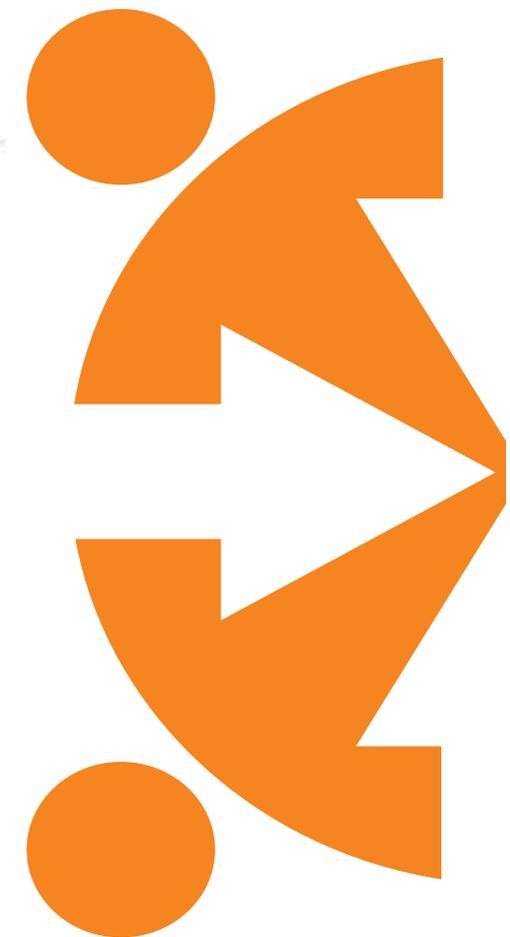


# IL TIME BOX

---



- 1 Ogni evento non può richiedere un tempo superiore a quello stabilito
- 2 In questo modo il focus sarà sulle tematiche maggiormente rilevanti
- 3 Anche la durata degli Sprint è timeboxed. Il lavoro non completato non produrrà una variazione nella durata, ma rientrerà nel Product Backlog



# DEFINITION OF DONE e DOCUMENTAZIONE

---

## Definition of Done

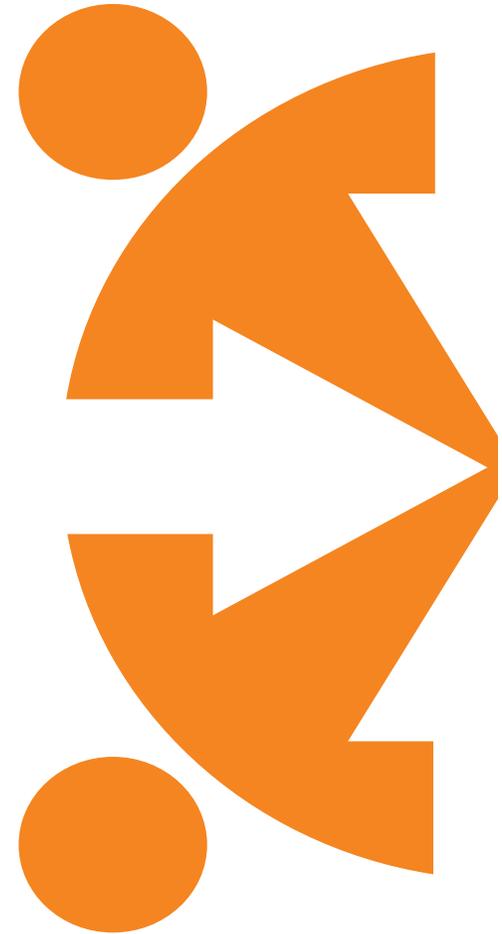


- Si considera **«Done»** uno Sprint Backlog Item completato.
- La definizione di done è fornita dal Product Owner.
- La definizione di done viene stabilita all'inizio dello Sprint e può essere modificata durante la Sprint Retrospective.
- La definizione di done include tipicamente 2 diversi criteri:
  - Standard Condition-Criteria che possono essere sempre applicati.
  - Specific Condition- Criteria specifici per un preciso item del backlog.

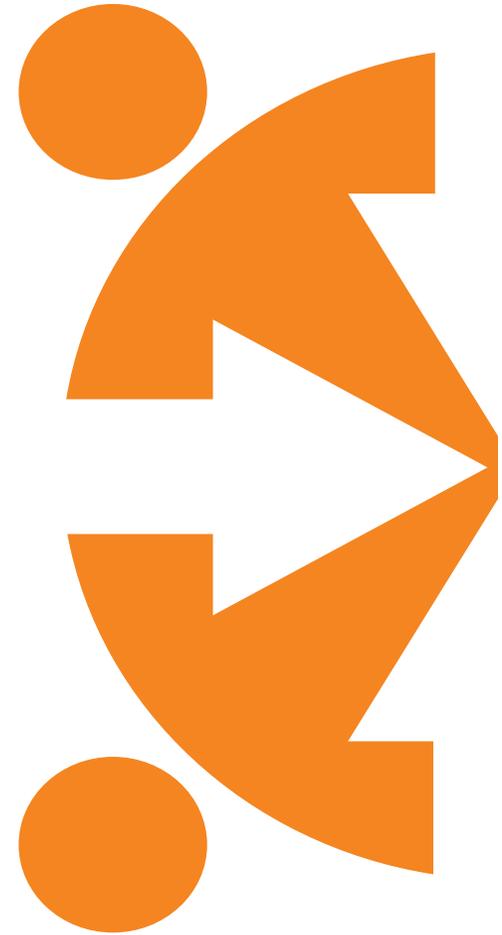
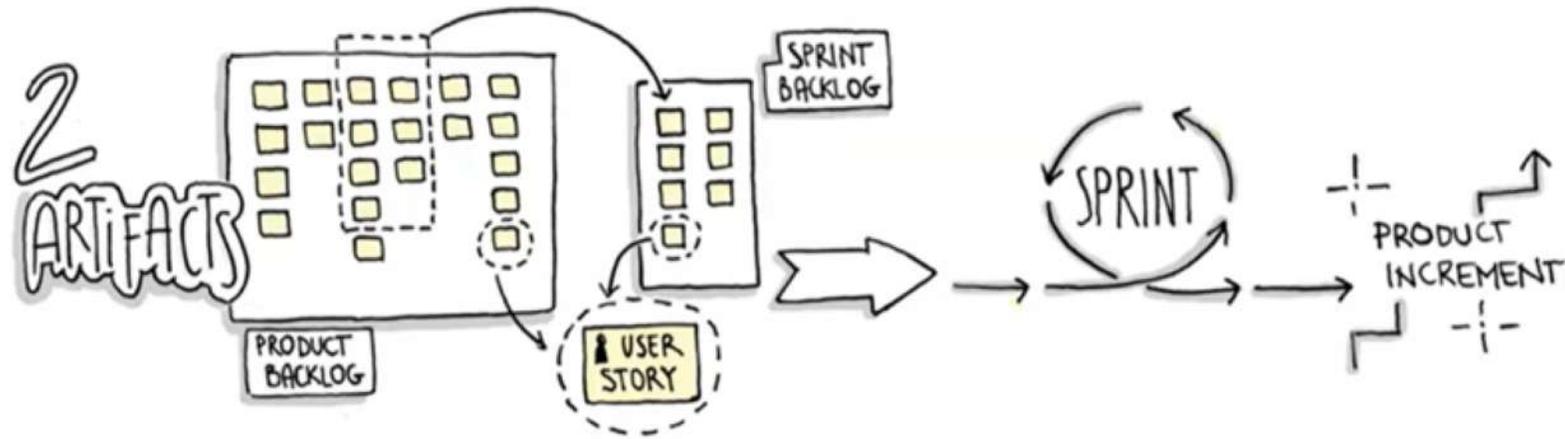
## Documentazione



- L'approccio agile alla documentazione prevede una quantità di documenti prodotti che sia limitata a quella **strettamente necessaria**.

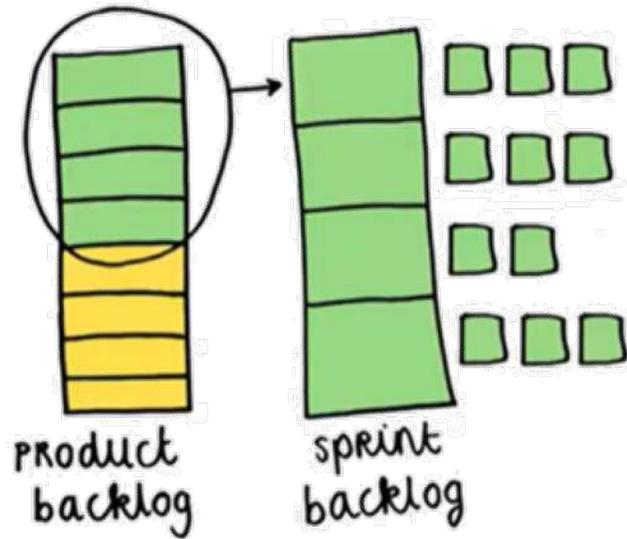


# GLI ARTEFATTI



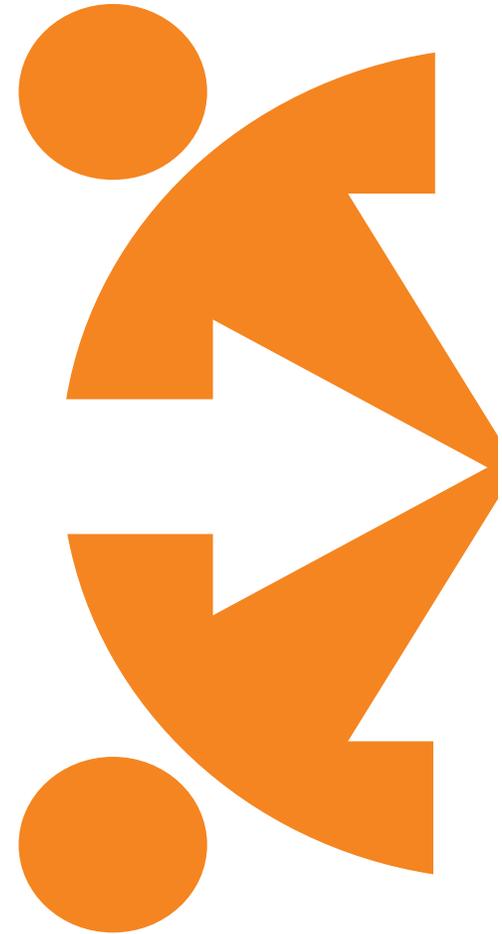
# IL PRODUCT BACKLOG

---



Il Product Backlog è una **lista ordinata** di tutto ciò che si sa che serve al prodotto. E' **l'unica fonte** dei requisiti.

Il Product Owner è il responsabile del Product Backlog incluso il suo contenuto, la disponibilità e l'ordinamento.



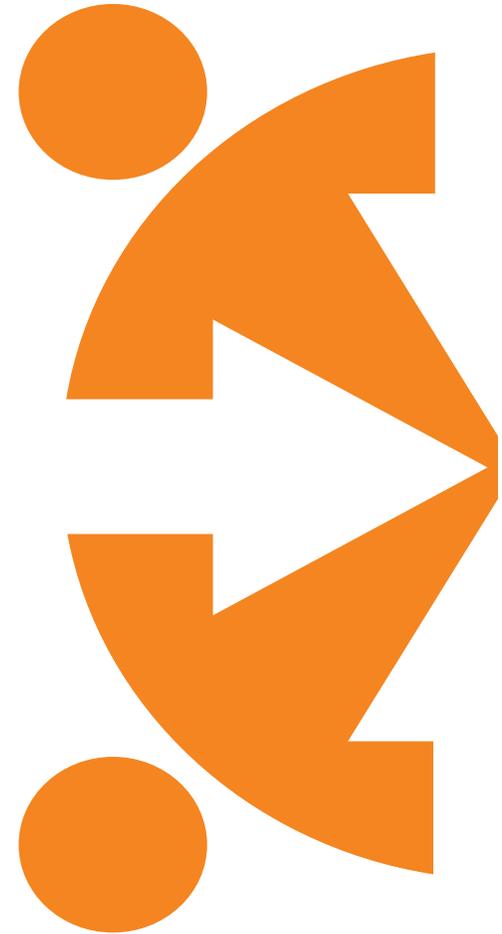
# USER STORIES ESEMPI

---

Da acquirente online, posso rivedere i prodotti nel carrello della spesa prima di passare all'acquisto, così posso vedere tutto quello che ho scelto

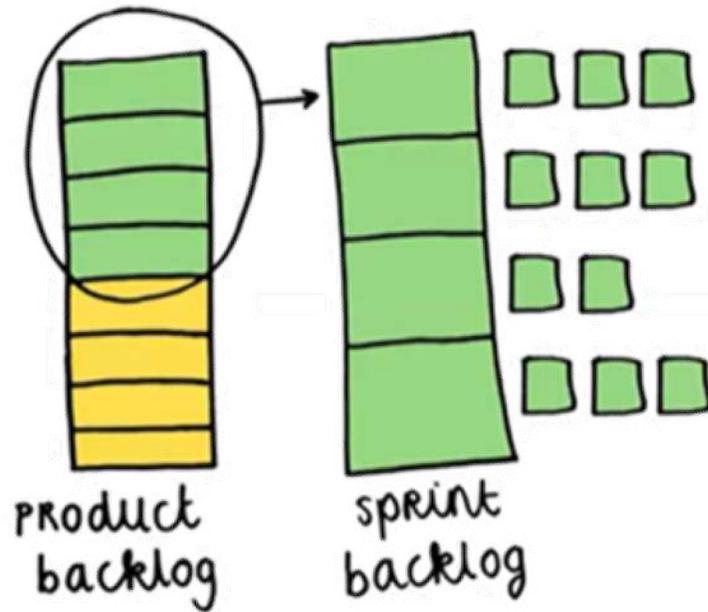
Come utente, posso indicare quali cartelle non backuppare in modo che lo spazio a disposizione non sia riempito di cose che non hanno bisogno di essere salvate

Come studente, posso trovare le mie votazioni online in modo che io non debba aspettare i giorni successivi per sapere se sono stato o no promosso

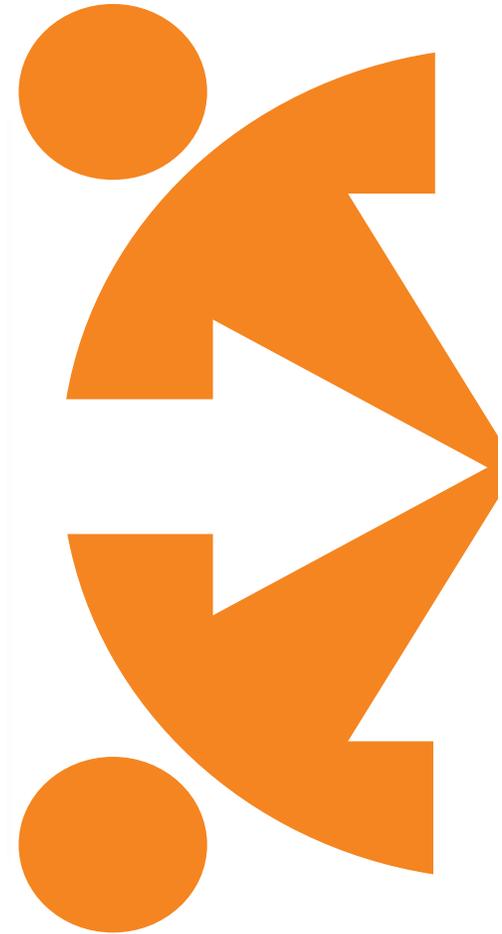


# SPRINT BACKLOG

---

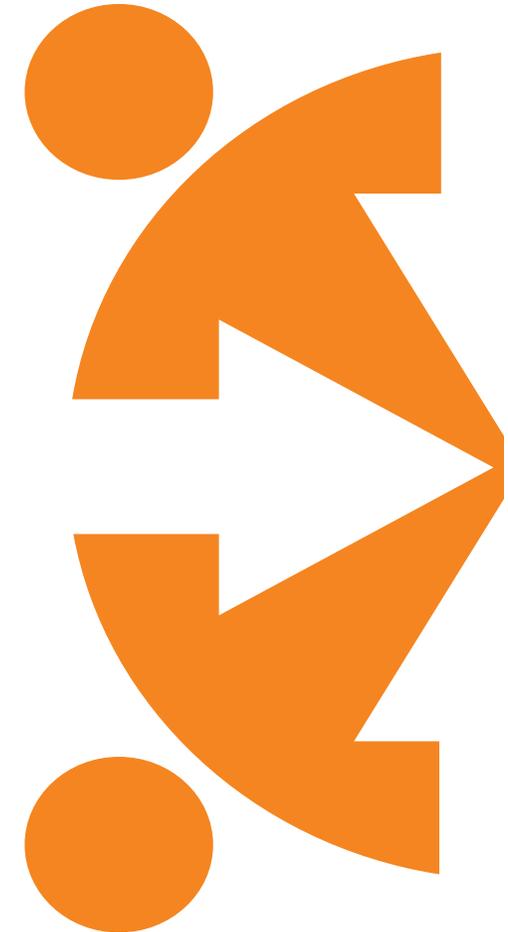


Lo Sprint Backlog è un **insieme di item** del Product Backlog selezionati per lo Sprint più un **piano** di come sarà rilasciato l'incremento di prodotto e raggiunto lo Sprint Goal.



# ESEMPIO SPRINT 2 SETTIMANE

	Settimana 1	Settimana 2
Lunedì	9:30-13:30: <b>Sprint Planning</b>	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort
Martedì	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort
Mercoledì	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-12:45: <b>Backlog Refinement</b> 12:45 -17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-12:45: <b>Backlog Refinement</b> 12:45 -17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort
Giovedì	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort
Venerdì	9:30-9:45: Daily Stand-up 9:45-17:15: Development 17:15-17:30: Update Remaining Effort	14:30-16:30: <b>Sprint Review</b> 16:30-17:30: <b>Sprint Retrospective</b>



# L'INCREMENTO

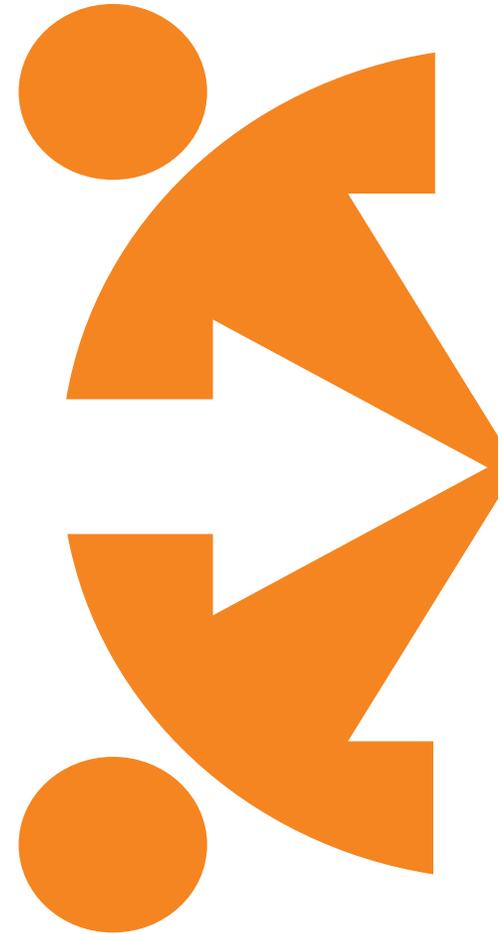
---



## L'incremento

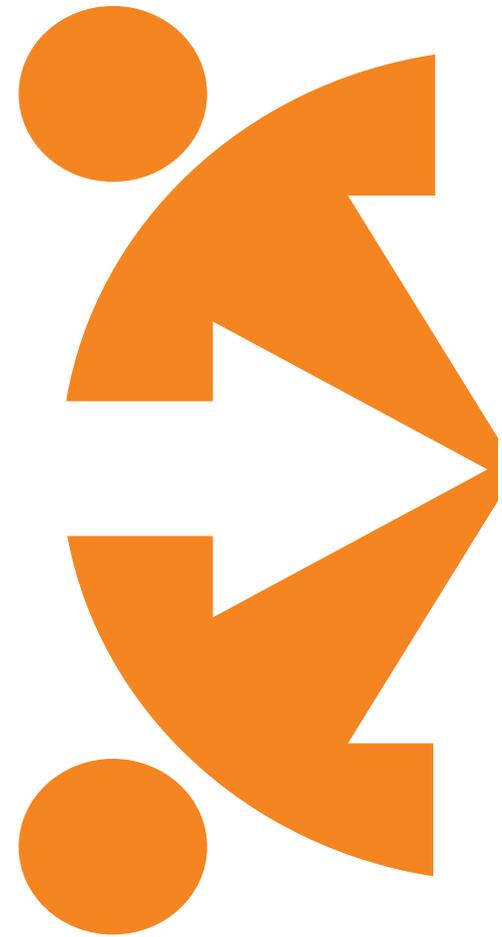
L'incremento è la somma di tutti gli item del Product Backlog completati durante uno Sprint.

Alla fine di uno Sprint il nuovo incremento deve essere in condizioni utilizzabili nei modi in cui è stato definito con il PO



# RECAP

## Framework di Scrum





**ARRIVEDERCI!**

---

