



I principi del metodo AGILE e SCRUM e i vantaggi nell'adozione nella nostra organizzazione

Un contesto che ha portato al cambiamento della natura dei progetti da gestire, per i quali i principi del management “tradizionale” non bastano più.

Proprio per aiutare l'organizzazione Mys nella gestione di “progetti complessi”, abbiamo introdotto metodologie e tecniche evolute di project management: il metodo AGILE e SCRUM.

Cos'è il metodo AGILE?

Il **metodo Agile** (o Lightweight methodologies) nasce in ambito IT a metà degli anni '90. Si tratta di un metodo innovativo basato sull'interazione continua con gli stakeholder, la cui soddisfazione è determinante per la buona riuscita del progetto e per lo sviluppo dell'organizzazione.

I **principi** che devono essere rispettati affinché un metodo possa definirsi Agile sono:

1. Gli individui e le interazioni più che i processi e gli strumenti.
2. Il software funzionante più che la documentazione esaustiva.
3. La collaborazione col cliente più che la negoziazione dei contratti.
4. Rispondere al cambiamento più che seguire un piano.

L'idea del Metodo Agile non si basa sull'approccio classico e lineare di progettazione, ma sulla possibilità di **realizzare un progetto per fasi**, chiamate “**sprint**”. Ad ogni sprint corrisponde una nuova funzionalità e viene verificata la soddisfazione del cliente, al quale viene mostrato il lavoro svolto fino a quel punto. Un **sistema iterativo** (ed interattivo) che consente di apportare agilmente modifiche al progetto, di abbattere i costi di produzione e, soprattutto, di evitare effort inutili ed un eventuale fallimento del progetto.

Che cos'è SCRUM?

Scrum è il metodo Agile più diffuso, particolarmente indicato per progetti complessi ed innovativi. Si tratta di un framework, un particolare insieme di practice, che divide il processo di gestione di un progetto in sprint per coordinare il processo di sviluppo del prodotto con le esigenze del committente/cliente. Un processo iterativo in cui gli sprint durano da 2 a 4 settimane.

La teoria alla base di questo metodo è quella del **controllo empirico dei processi** (empirismo), secondo la quale, da un lato, la conoscenza deriva dall'esperienza e, dall'altro lato, le decisioni si basano su ciò che si conosce. Per questo motivo si prevede un processo iterativo con un approccio incrementale che ottimizza, passo dopo passo (e sprint dopo sprint), la prevedibilità ed il controllo del rischio.

Un metodo che si basa sui principi della **trasparenza**, dell'**ispezione** e dell'**adattamento**.

Le componenti principali di SCRUM si dividono in: ruoli, artefatti ed eventi.

RUOLI

Sono 3 i ruoli definiti all'interno dello **Scrum Team di Mys**, e che lavorano in stretta connessione per assicurare un continuo e veloce flusso di informazioni.

SCRUM MASTER: il responsabile del processo, colui che deve garantire che la metodologia Scrum venga compresa ed eseguita con successo. Deve accertarsi che il team lavori in maniera coerente con lo sviluppo del progetto, eliminare eventuali ostacoli esterni allo Scrum Team che hanno impatto sulla produttività e organizzare e facilitare i meeting di confronto.

PRODUCT OWNER: colui che conosce tutti i requisiti del prodotto e porta avanti gli interessi di tutti gli stakeholder. L'interfaccia tra il business, i clienti e i requisiti del prodotto da un lato e il team dall'altro. Deve massimizzare il valore del prodotto e del lavoro svolto dal Team di Sviluppo.

TEAM DI SVILUPPO: il gruppo di professionisti cross-funzionali ed auto-organizzato, il cui numero di solito si mantiene da 5 a 9. Si occupa dello sviluppo del prodotto e del testing delle

funzionalità, e ha la responsabilità di organizzare le priorità trasformandole in task da completare per portare a termine quel determinato sprint.

ARTEFATTI

Gli artefatti sono 3, progettati per massimizzare la trasparenza delle informazioni chiave (sia per lo Scrum Team che per tutti gli stakeholder) e l'opportunità di ispezione e adattamento.

PRODUCT BACKLOG: il documento che contiene la lista di tutti i requisiti necessari per la realizzazione del progetto. Il Product Owner è responsabile del suo contenuto, della sua disponibilità e dell'ordinamento dei suoi elementi in base alla rispettiva priorità di svolgimento.

SPRINT BACKLOG: il documento che definisce tutti i task da completare nei singoli sprint. È una previsione fatta dal Team di Sviluppo in relazione alle priorità indicate nel Product Backlog e al lavoro necessario per raggiungere gli obiettivi dello sprint.

INCREMENTO: la somma di tutti gli elementi del Product Backlog completati durante uno sprint e durante gli sprint precedenti. Al termine dello sprint l'incremento dovrà essere realizzato in base a quanto concordato dal Team di Sviluppo per garantire un prodotto utilizzabile.

EVENTI

Sono 4 gli eventi formali utilizzati in Scrum (con durata prefissata) per creare regolarità, sincronizzare le attività e ridurre al minimo la necessità di incontri non definiti. L'obiettivo di questi eventi è consentire trasparenza critica ed ispezione sull'andamento del progetto.

SPRINT PLANNING: la riunione in cui il Product Owner ha stilato il Product Backlog e, in presenza del Team di Sviluppo e dello Scrum Master, descrive gli item più importanti e l'obiettivo da raggiungere nello sprint seguente. Al termine della riunione lo Scrum Master può compilare lo Sprint Backlog.

DAILY SCRUM: un breve confronto giornaliero (della durata di 15 min) fra Team di Sviluppo e Scrum Master, il quale annota il lavoro svolto il giorno precedente e crea un piano per le prossime 24 ore (fino al prossimo Daily Scrum) per prevedere e sincronizzare le attività.

SPRINT REVIEW: una revisione alla fine di ogni sprint per valutare se l'obiettivo prefissato è stato raggiunto e con quali risultati. Partecipa tutto lo Scrum Team e, in più, anche il committente del prodotto, al quale verrà mostrato il lavoro svolto fino a quello sprint.

SPRINT RETROSPECTIVE: un'ulteriore analisi retrospettiva effettuata con la partecipazione di tutto lo Scrum Team per valutare cosa continuare a fare, cosa smettere di fare e cosa migliorare nello sprint successivo per ottenere performance ancora più efficienti.

Perché riteniamo vantaggioso applicare il metodo AGILE e SCRUM all'interno della nostra azienda? I processi e i principi che le regolano li rendono vantaggiosi per Mys che ogni giorno affronta **la gestione di progetti innovativi e complessi.**

Possiamo alla fine concludere che gli individui e le interazioni sono alla base di un'organizzazione vincente più che i processi e gli strumenti.

Recapiti

Mys s.r.l.

Sede legale: **Via irma bandiera 35/c 45100 Rovigo**

Sede operativa: **Viale porta adige 91/q 45100 Boara Polesine (RO)**

P.I.: 01253980294

N° REA RO 140109

Contatti

Telefono: 0425-486075

Assistenza: [0425-1560301](tel:0425-1560301)

Website: <https://www.mys.it>

Email: info@mys.it

Email per comunicazioni inerenti la privacy: privacy@mys.it

Seguici su

[Youtube](#)

[Facebook](#)

[Twitter](#)

[Instagram](#)

[Linkedin](#)

[Google +](#)