

GRUPPO TELECOM ITALIA TIM

Progettando a NO

Torino, 04/05/2017

Agile e Scrum in pratica

Senior Program Manager, TIM
Fabio Ricciato, PMP®, PSM I
@fabioricciato



Agility: Lesson Learned



#01

Se si è agili si può cambiare facilmente direzione

#02

Se si è agili si possono seguire meglio le indicazioni del cliente

#03

Essere agili vuol dire superare molti ostacoli

#04

Per essere agili è necessario molto allenamento (e un buon allenatore)

#05

Se si è agili si possono inseguire le opportunità

Rugby Scrum: Lesson Learned



#01

E' necessaria una grande squadra

#02

E' necessario un grande affiatamento

#03

Si procede a piccoli incrementi

#04

Bisogna focalizzarci sulla palla

#05

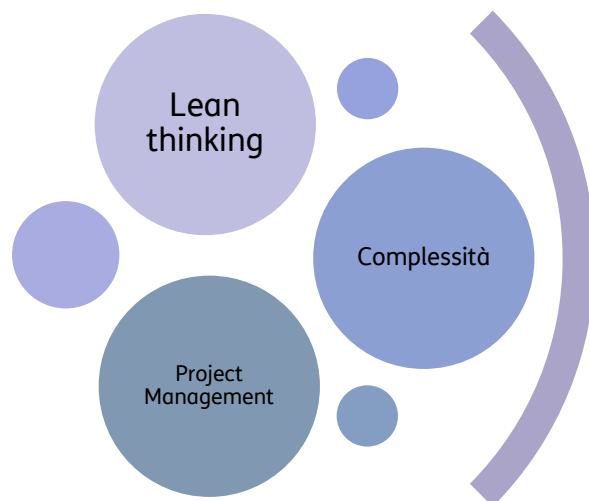
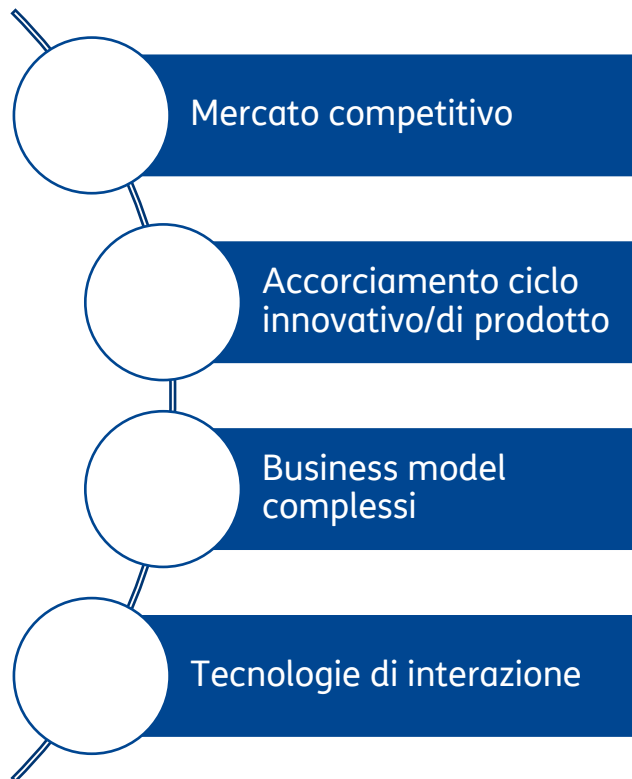
L'ambiente cambia ed è pronto ad abbatteci

#06

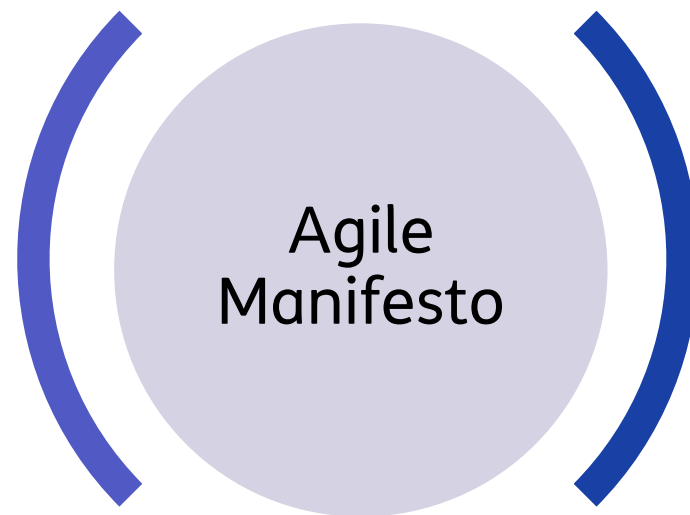
Anche se si è «grossi» si può usare SCRUM

#07

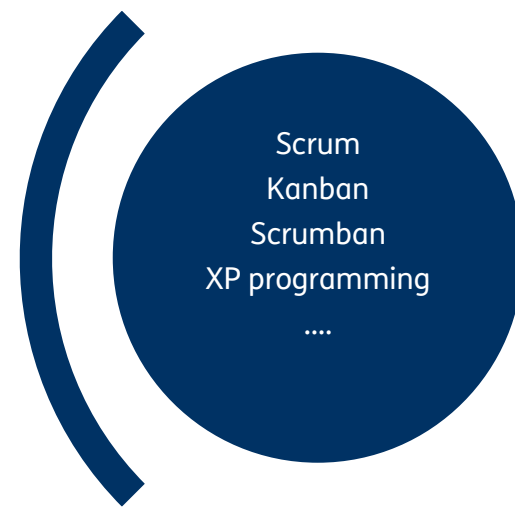
Se si sbaglia SCRUM si prendono grandi «botte»



Pillars



Agilità



Framework

Lean Thinking

VALUE

- Identificare il valore del cliente
- Qual è il valore del cliente finale rispetto al processo

VALUE STREAM

- Mappare il flusso del valore
- Rimuovere le attività che non generano valore (spreco / waste / muda)

FLOW

- Creare e far scorrere il flusso
- Passare da un modello a «lotti e code» a un modello di produzione a «flusso»

PULL

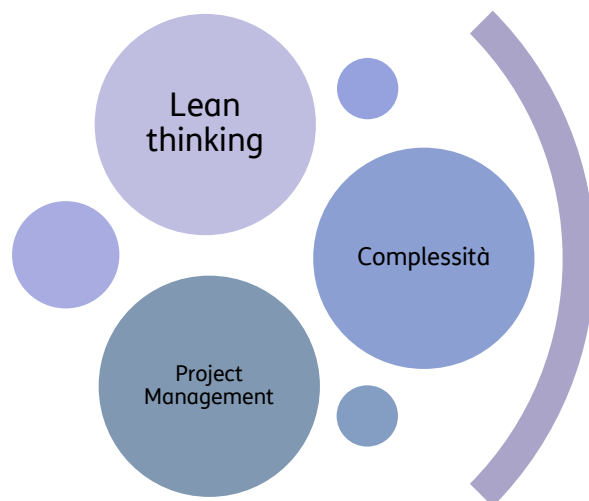
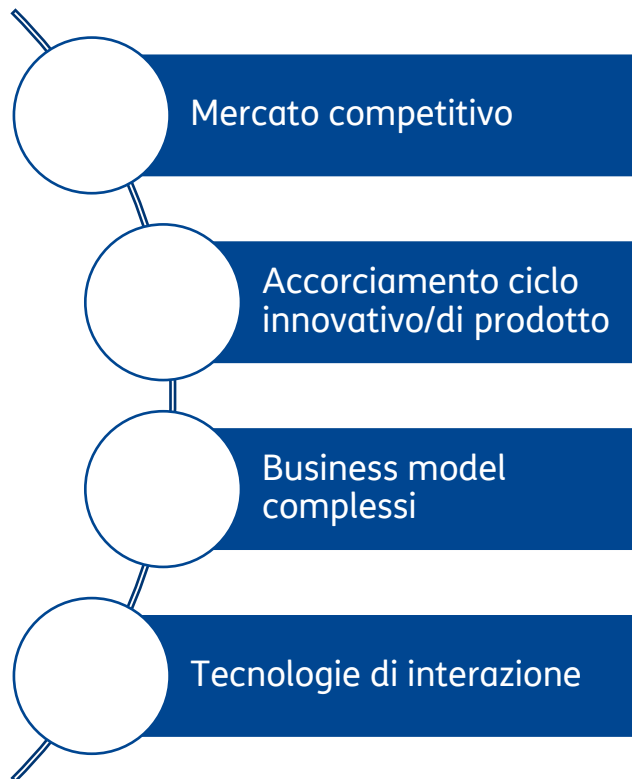
- Fare in modo che il flusso sia tirato dal cliente
- Evitare sovrapproduzioni

PERFECTION

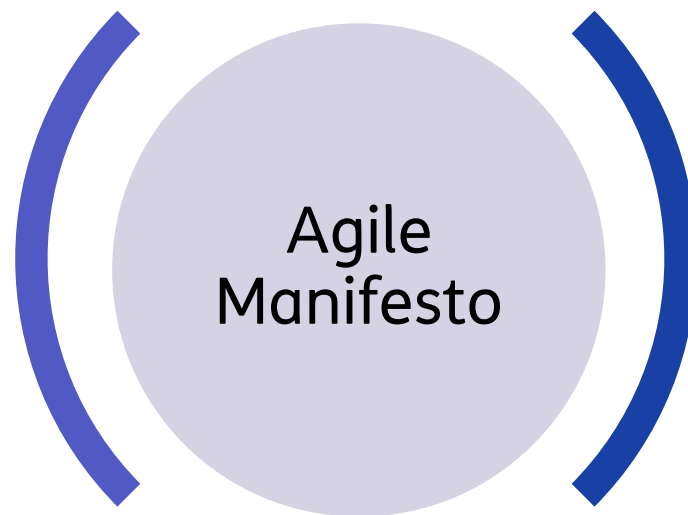
- Perseguire l'eccellenza
- Diffondere la cultura del miglioramento continuo

SUPPLY CHAIN

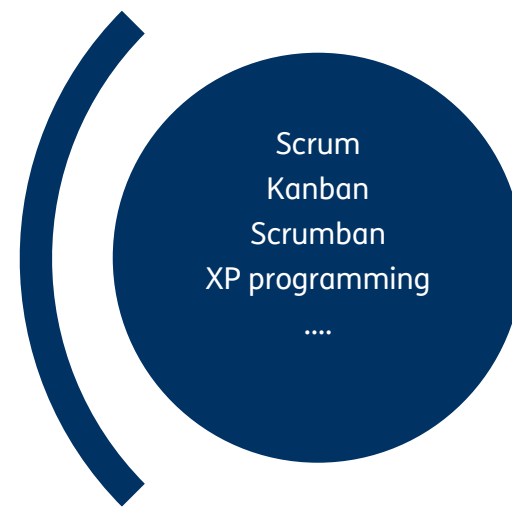
- Estendere l'ottica lean ai fornitori



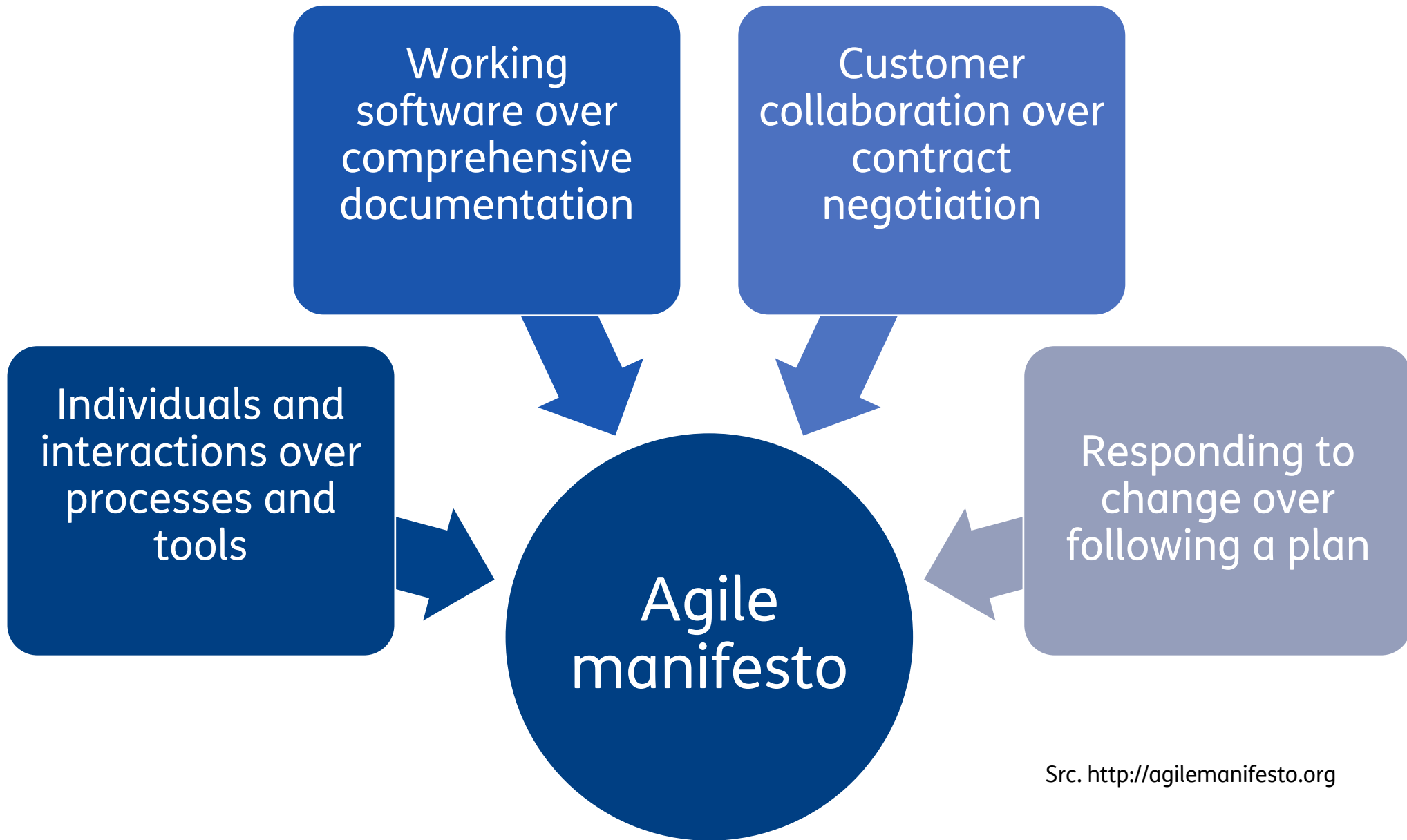
Pillars



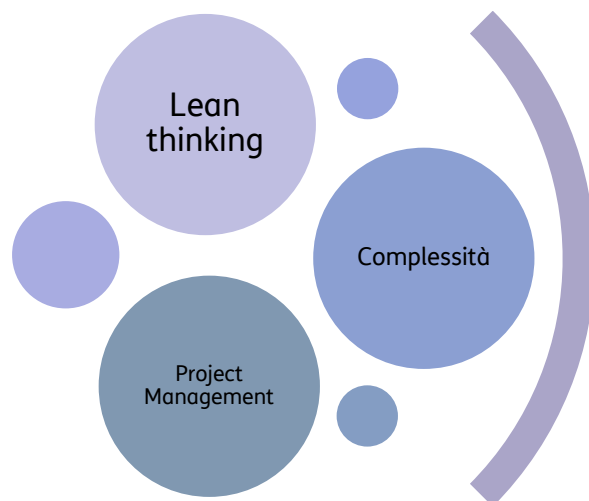
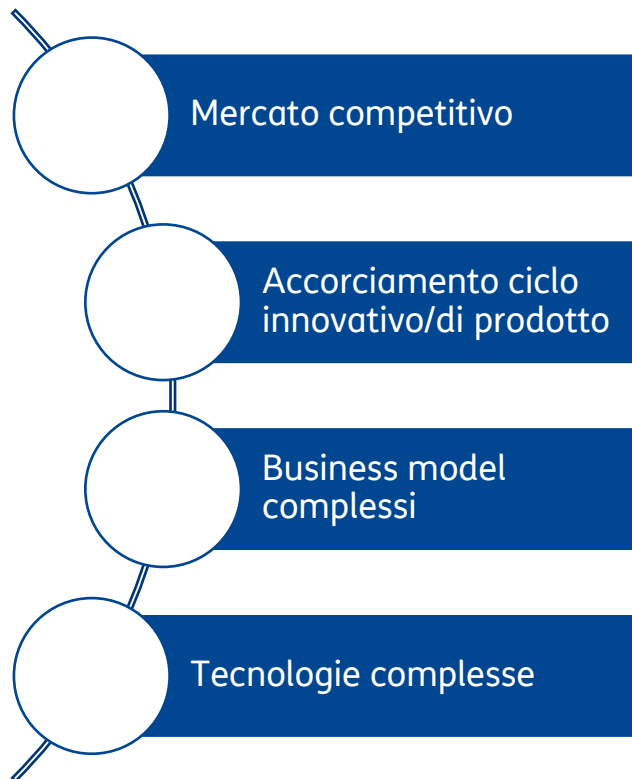
Agilità



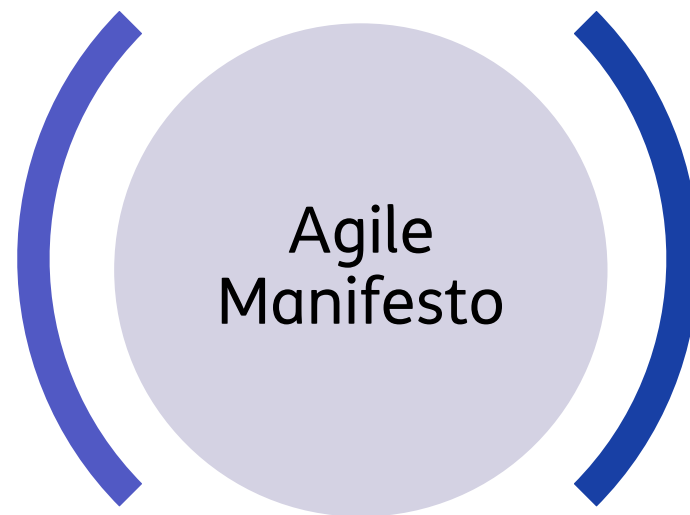
Framework



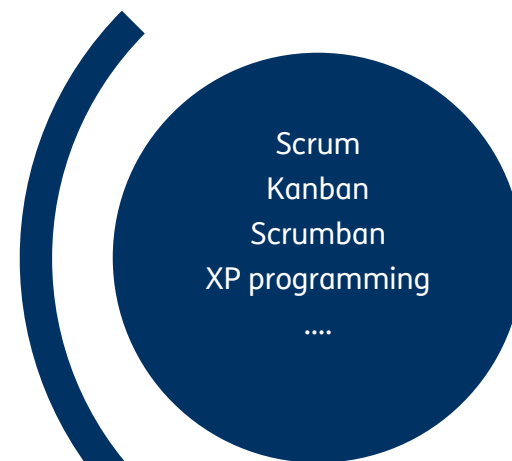
Src. <http://agilemanifesto.org>



Pillars



Agilità



Framework

SCRUM

- Ken Schwaber and Jeff Sutherland
- [scrumguide.org](https://www.scrumguide.org)
 - [Scrum.org](https://www.scrum.org) / [scrumalliance.org](https://www.scrumalliance.org)
- «metodo iterativo ed incrementale per ottimizzare la prevedibilità ed il controllo del rischio»
- ...come una squadra

Trasparenza

- Gli aspetti significativi del processo devono essere visibili ai responsabili del risultato finale

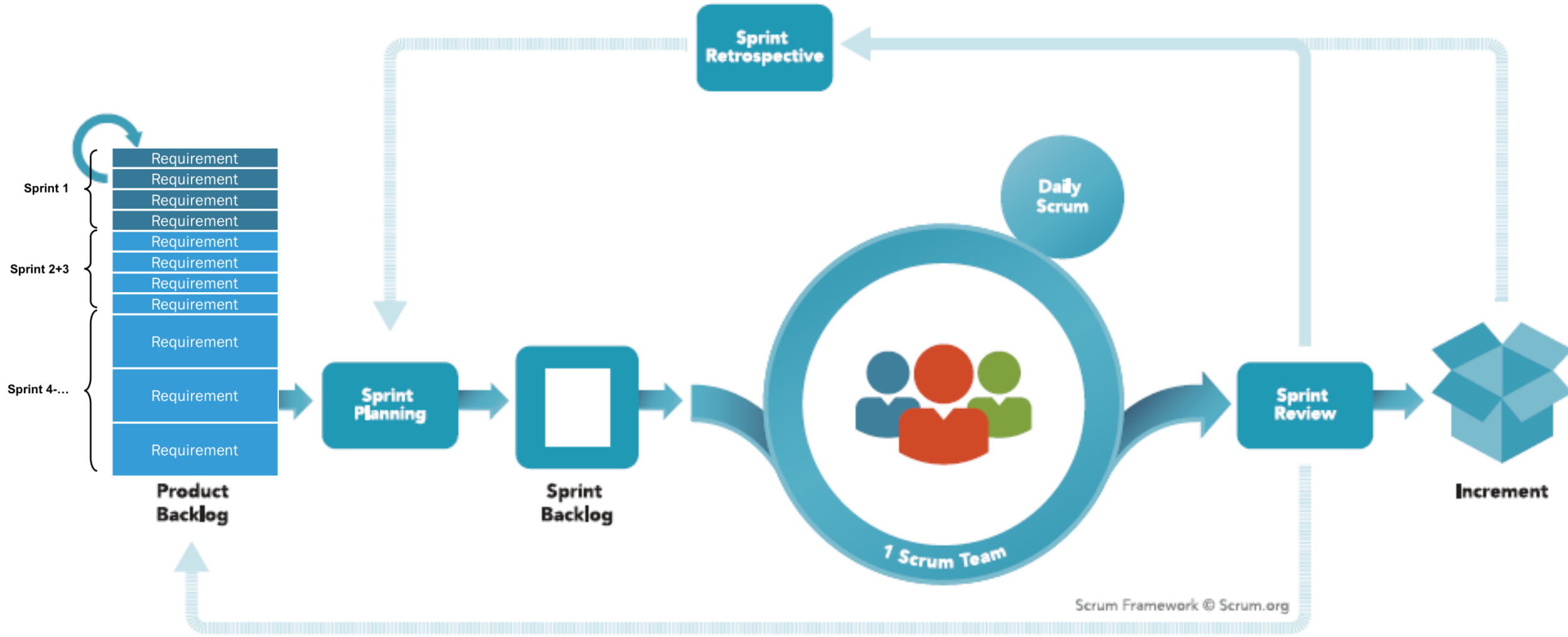
Ispezione e Adattamento

- ispezionare frequentemente gli artefatti e l'avanzamento
- non tanto frequente da intralciare il lavoro stesso.
- L'adattamento deve essere portato a termine il più rapidamente possibile per ridurre al minimo l'ulteriore deviazione.

Ruoli

- Product Owner
- Scrum Master
- Team di sviluppo

SCRUM framework



SCRUM principles



src. <http://www.scrum.org>



Frizioni e Miti di Scrum

TRASPARENZA

PROCESSI AZIENDALI CONSOLIDATI

DIPENDENZE

PRODUCT OWNER

T-SHAPE

PURCHASING

PRIORITA'

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum projects sono “unmanaged”

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum projects si riduce il lavoro
upfront e la pianificazione

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum significa non avere
documentazione

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum significa meno disciplina

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum risolve i problemi di know how

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

A causa del delivery frequente, la
qualità si abbassa

Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum non ci sono vincoli di
Scope, Time, Cost, Quality.

Miti &
Luoghi
comuni

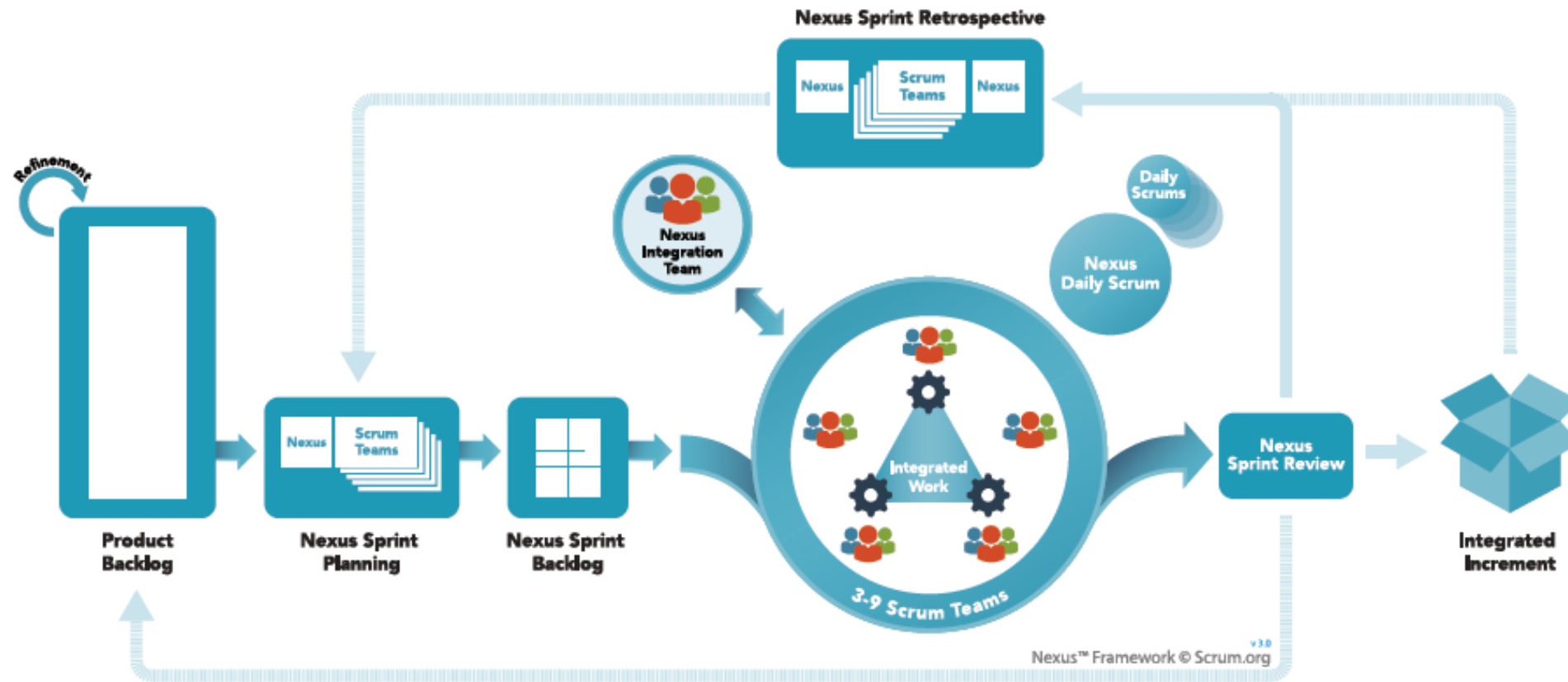
Scrum e
Agile

Scrum puo' essere utilizzato solo per
progetti piccoli.

Miti & Luoghi comuni

Scrum e Agile

NEXUS™ FRAMEWORK



Miti &
Luoghi
comuni

Scrum e
Agile

Scrum è facile da implementare.

Scrum Master vs Project Manager



Sprint Review

Product Owner vs Client

Adaptation

Sprint Review

Information Reflector

Transparency

Developer Team

Values

Sprint Retrospective

Refactoring & Technical Debts

Automation

DevOps

Product Backlog

Product Owner vs Client

Sprint

Timeboxed

Rhythm

Grazie

