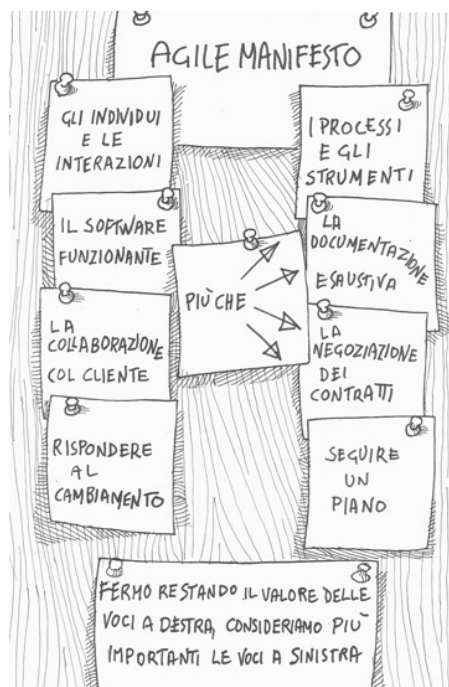


INTRODUZIONE

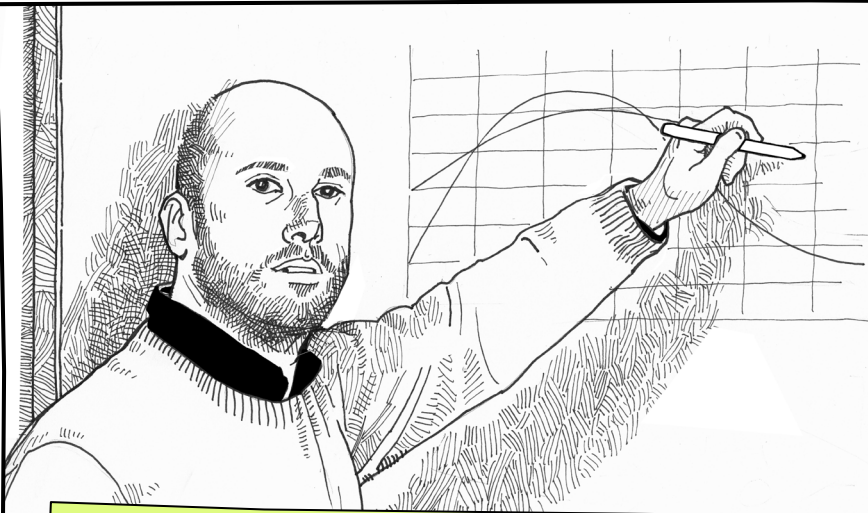
Introduzione

La Guida Galattica per Agilisti è un libro, scritto dagli articolisti di MokaByte, che parla di metodologie e di pratiche agili di gestione di lavoro. Nelle varie parti del libro, oltre a parlare di Scrum, Kanban, di principi e valori, ripercorrendo l'evoluzione del management nel XX secolo, racconteremo il percorso che ha portato alla nascita del movimento Agile.



I 12 principi dell'Agile Software Development

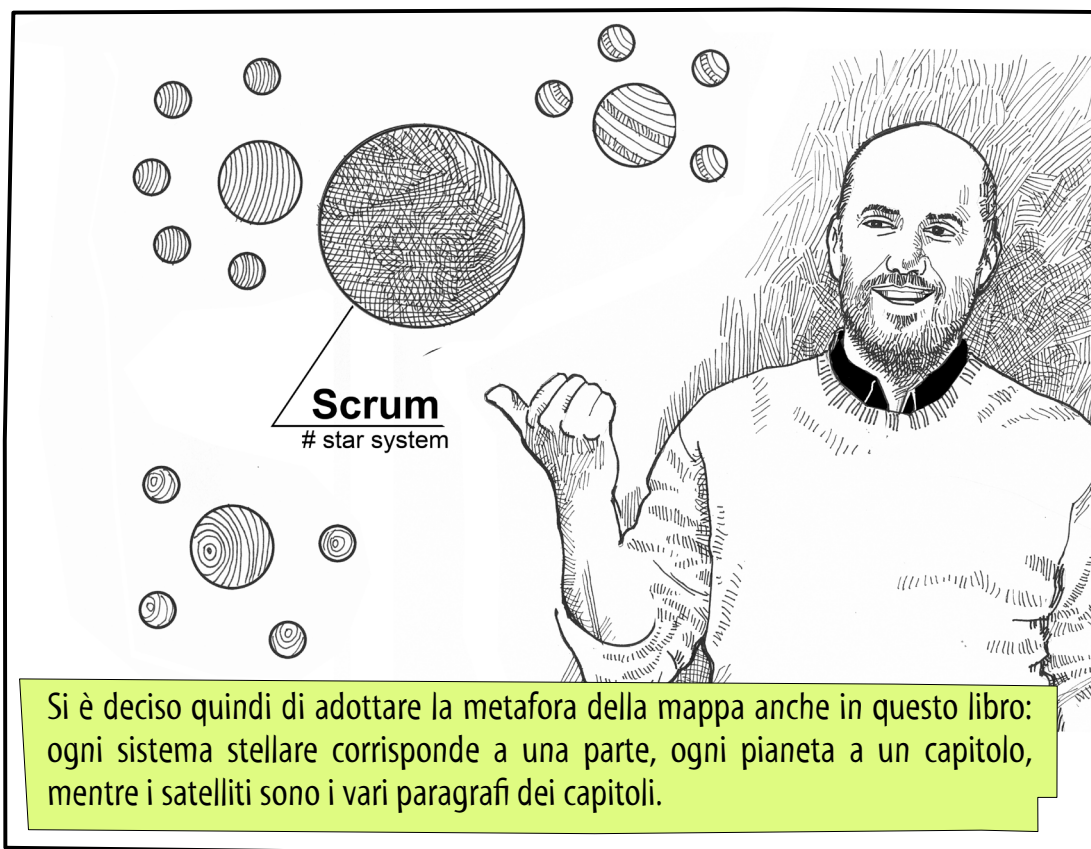
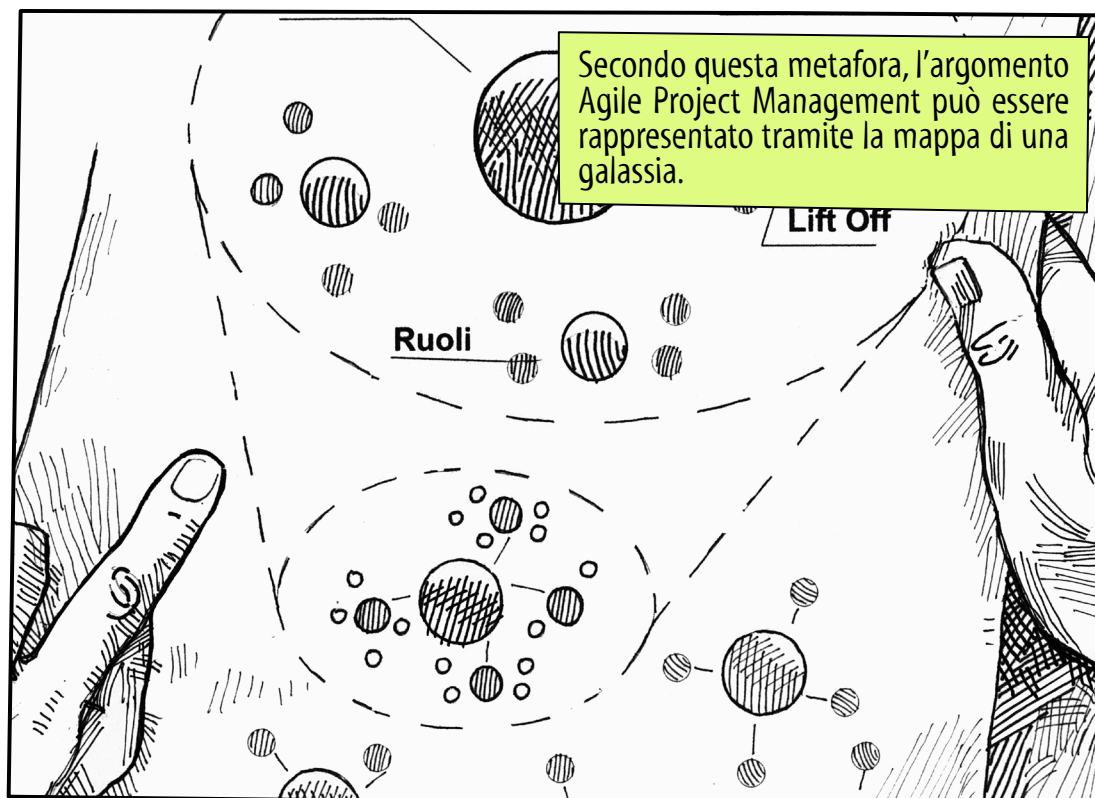
1. Massima soddisfazione del cliente con rilasci frequenti
2. Il cambiamento è benvenuto
3. Delivery frequenti
4. Il business lavora col team
5. Fondare il progetto su persone motivate
6. Face to Face
7. Misurare il progresso con il software rilasciato
8. Ritmo sostenibile e continuativo
9. Massimizzare il numero di cose non fatte
10. Architetture e pattern emergono
11. Retrospettiva
12. Il team si auto organizza



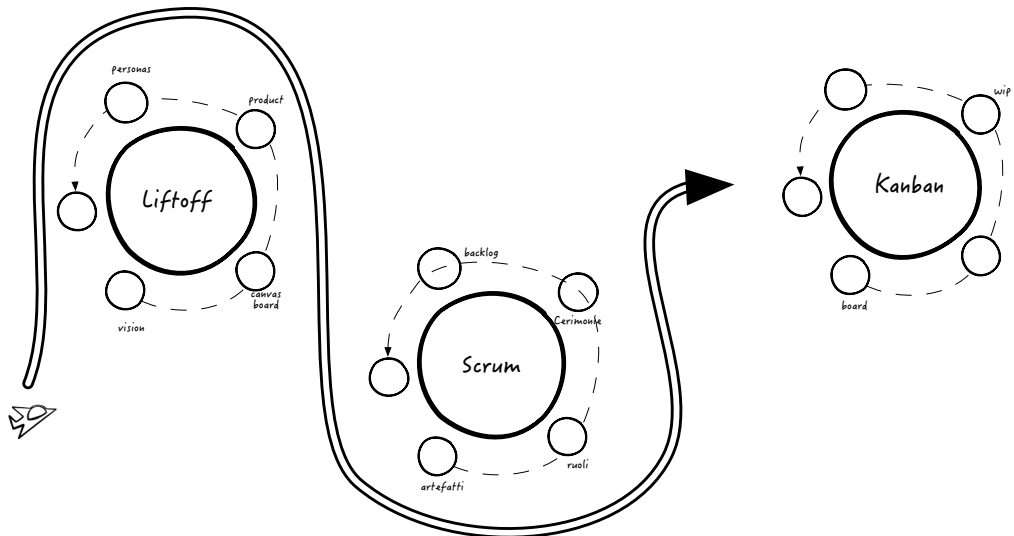
Il libro prende spunto da un'idea venuta a uno degli autori, Giovanni Puliti, il quale, nei suoi corsi, utilizza spesso la metafora della mappa spaziale per visualizzare il susseguirsi dei vari argomenti trattati in aula.

L'idea si è dimostrata utile per spiegare i concetti e permettere ai partecipanti del corso di avere sempre chiaro dove un qualche concetto si pone rispetto al resto della trattazione.





Dalla mappa al viaggio il passo è breve: per impostare un filo logico che fosse facile da seguire e tenere a mente, abbiamo pensato a un viaggio interstellare.



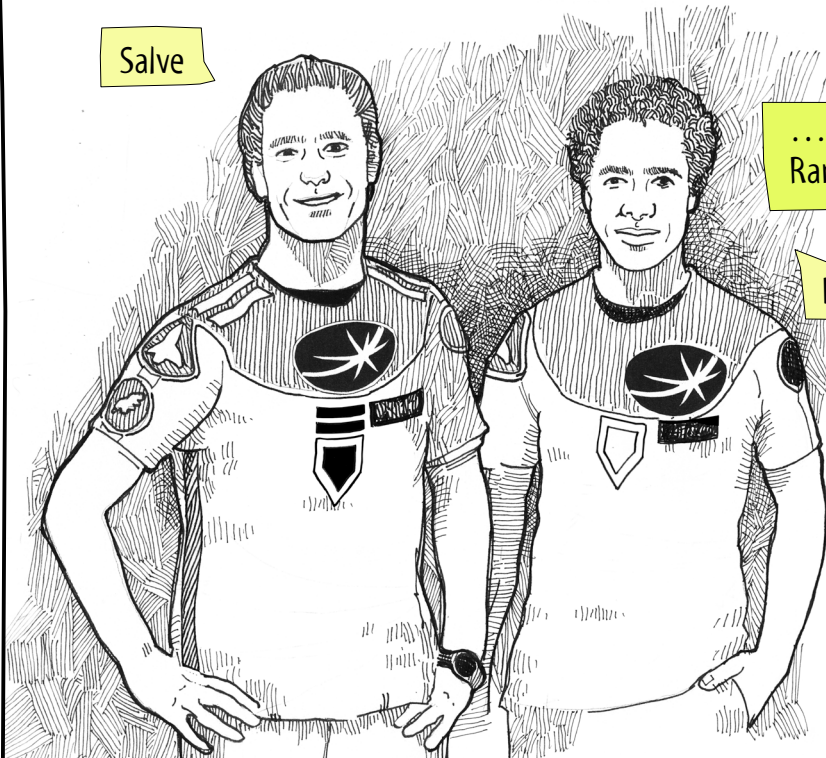
Un viaggio compiuto da due protagonisti...

...il comandante Jultus...

Salve

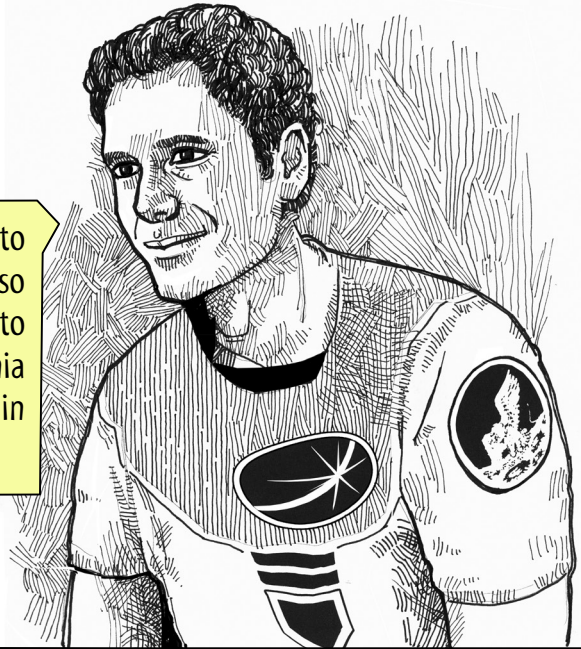
... e il cadetto
Ramonek

Buongiorno



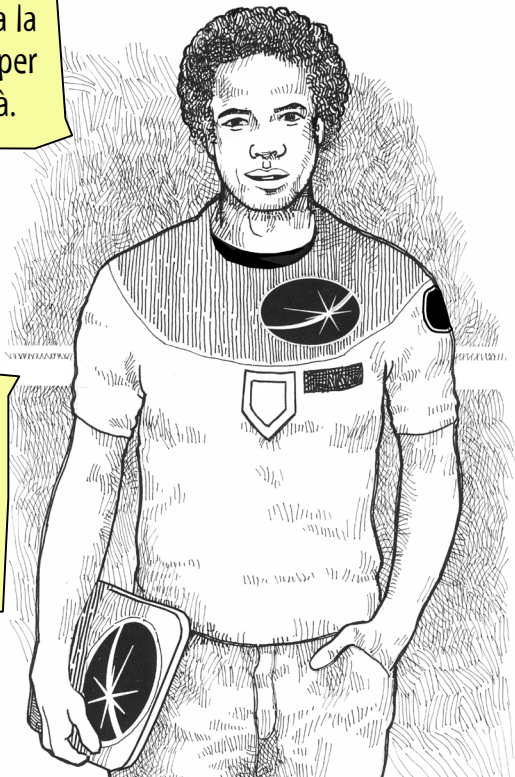
Comandante, la prego, potrebbe raccontare ai nostri lettori il senso del viaggio che intraprenderete?

Be', il viaggio è cominciato quando, al termine del suo corso in accademia spaziale, il Cadetto Ramonek ha richiesto la mia disponibilità a essere il suo tutor in questo viaggio.



Sì, al termine dei miei studi mi fu offerta la possibilità di fare questo viaggio per vedere da vicino i vari sistemi dell'agilità.

Accettai immediatamente la proposta, perché sapevo che questo viaggio sarebbe stata un'esperienza importante per comprendere concretamente i principi dell'Agile.

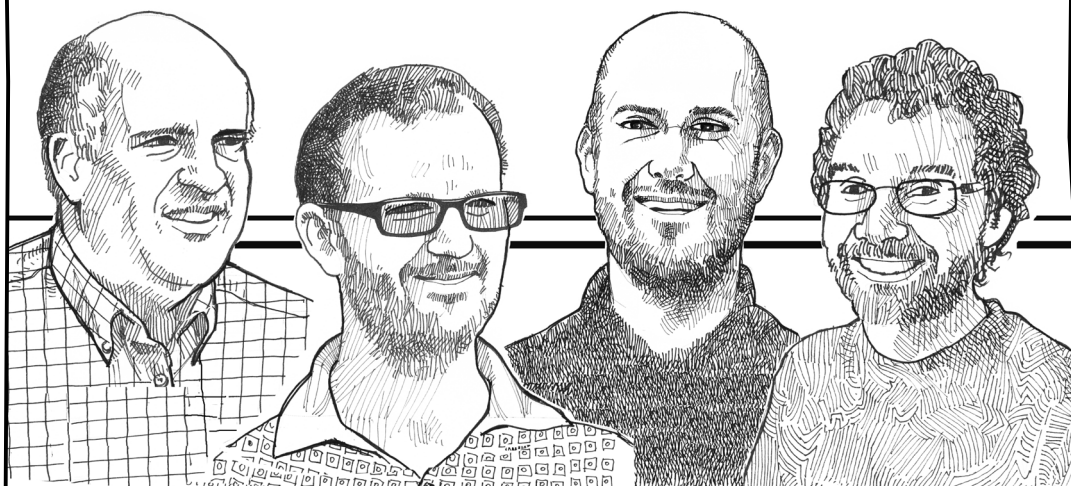


Il viaggio è quindi un modo per offrire al lettore un percorso di apprendimento guidato fra i vari temi dell'Agile.

Il nostro compito è quello di guidare il lettore nei vari sistemi interstellari in modo da rendere più gradevole la comprensione dei concetti che sono riportati nel libro.

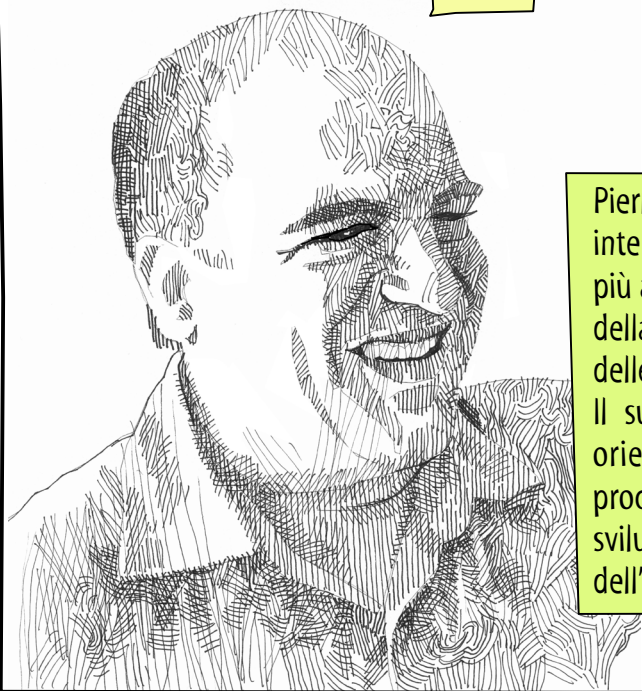


Ma questo libro si è potuto realizzare soprattutto grazie al contributo degli autori, i quali hanno condensato nei vari capitoli le loro conoscenze e l'esperienza maturata sul campo come coach, formatori e consulenti.



Pierluigi Pugliese

ciao



Pierluigi è conosciuto a livello internazionale come uno tra i più autorevoli coach sui temi della leadership e della gestione delle dinamiche relazionali. Il suo lavoro è principalmente orientato all'introduzione di processi agili, sia nei team di sviluppo, sia con il management dell'organizzazione.

Giulio Roggero

ciao



Giulio è un Agile Coach e aiuta le aziende, sia ICT che del mondo industriale, editoriale, telco e finance, a creare nuovi prodotti e semplificare i loro processi, spostando l'attenzione verso il valore per il cliente finale.

Stefano Leli

ciao

Stefano Leli è appassionato di sviluppo software fin da bambino e lavora nel settore IT da oltre 15 anni. Nel 2003 sente parlare del Manifesto Agile e inizia titubante a praticare XP. Da allora il suo approccio allo sviluppo non è stato più lo stesso e non ha più abbandonato l'adozione delle metodologie agili. È fondatore e coordinatore dell'Extreme Programming User Group Marche. Aiuta le aziende IT a semplificare i propri processi grazie all'introduzione dei principi e valori agili.



E infine Giovanni Puliti

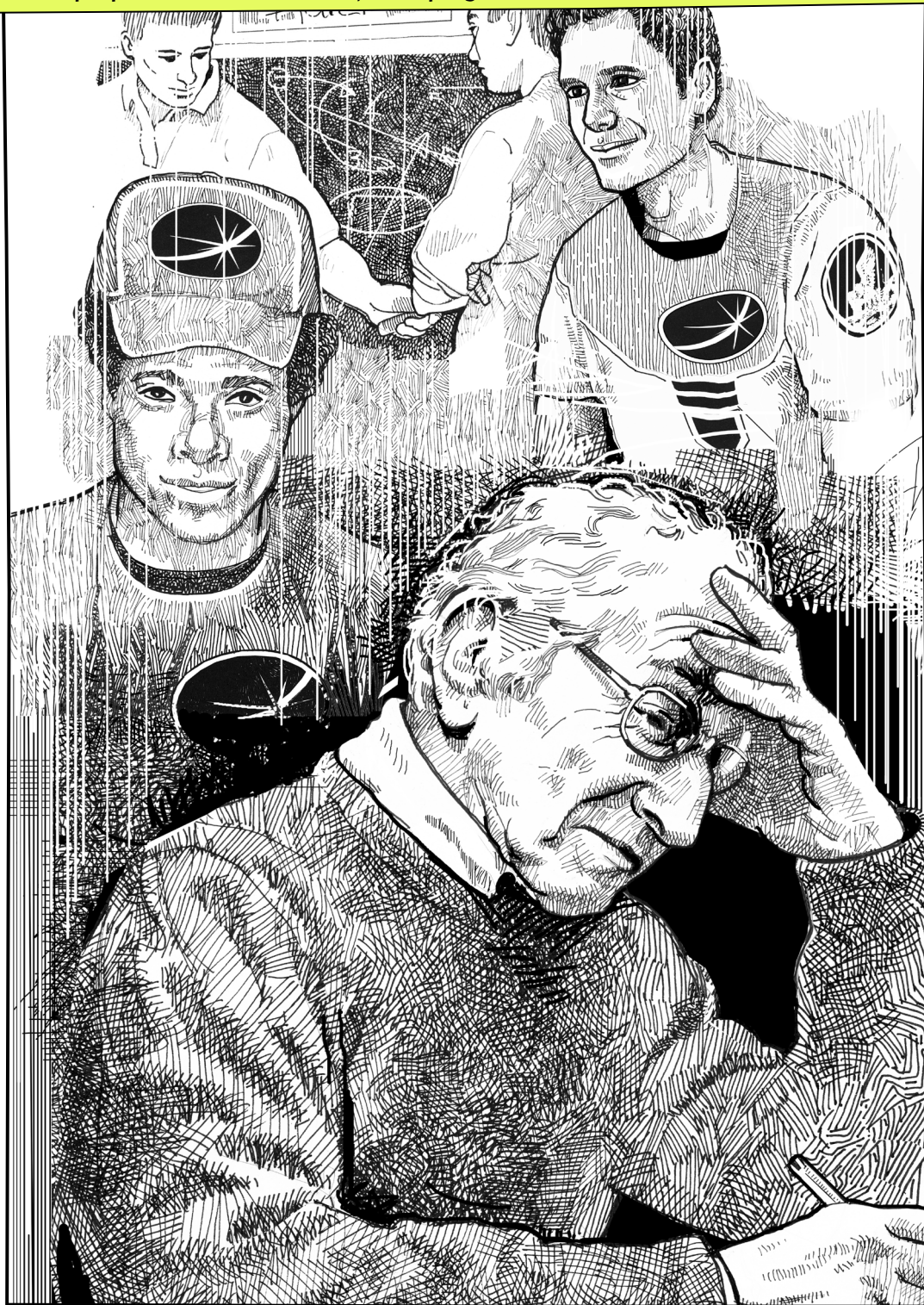
ciao a tutti



Giovanni è nel settore dell'IT da oltre 20 anni. Dopo aver lavorato a lungo come esperto di tecnologie e architetture, è passato a erogare consulenze sul project management. Con alcuni collaboratori nel 1996 crea MokaByte, la prima rivista online italiana dedicata a Java. È autore di numerosi articoli e libri.

Per ultimo ma non per questo meno importante, vi presentiamo l'autore dei fumetti che accompagnano questo libro.

Giampiero, il babbo di Giovanni, da anni disegna e dipinge. Quando gli è stato proposto di contribuire a questo progetto... ha accettato con entusiasmo.



Struttura, temi, autori del libro

Come nasce questa guida

Guida galattica per agilisti è un libro che esplora la “galassia” delle metodologie agili. Nasce dalla revisione e dall’aggiornamento di articoli pubblicati su **MokaByte** nel corso degli ultimi due anni, e presenta al lettore svariate tematiche inerenti il mondo Agile da diversi punti di vista.

A fronte di un ricco panorama di titoli in inglese su questi argomenti, abbiamo voluto realizzare un testo in italiano che non fosse la mera riproposizione dei best seller statunitensi sulle metodologie Agile e sulla gestione di processo Lean. Uno dei punti di forza del libro, infatti, sta nell’approccio multidisciplinare e “**olistico**” agli argomenti, che tenta di dare un’immagine a **tutto tondo** del complesso mondo legato alle discipline di gestione di processo, di project management e di metodologie di sviluppo del software.

Nelle varie parti di **Guida galattica per agilisti**, infatti, non si parla solo di **cosa** fare per gestire un processo di sviluppo del software, magari indicando bene **come**. Nel libro, invece, oltre alla **descrizione dettagliata** delle metodologie agili (**Scrum** e **Kanban** anzitutto), si offre sempre una visione più ampia, che abbracci tutto il contesto: dalla **visione al prodotto**, dalla **dinamica** dei gruppi di lavoro al **miglioramento continuo**, dai valori ai **principi** tipici della filosofia **Lean**.

In questo libro sono finite le esperienze maturate direttamente sul campo, da parte degli autori: dopo anni passati all’interno di progetti software, di coaching fatto presso organizzazioni e team, di relazioni con gruppi di sviluppo, aziende e utenti finali, abbiamo voluto condividere ciò che abbiamo sperimentato essere efficace per affrontare i problemi incontrati da noi e dai nostri interlocutori.

In questo senso il testo rappresenta una sorta di **guida** a supporto del percorso di crescita dentro la **galassia** di concetti e di informazioni che riguardano queste tematiche: da qui il titolo del libro. L’auspicio degli autori è di riuscire a condensare nel libro proprio questo **approccio globale**, nel tentativo di tenere sempre in vista il quadro d’insieme della “galassia Agile”.

Infine una nota sul modo in cui è stato pensato e realizzato il libro: la **Guida galattica per Agilisti** sarà una pubblicazione in continua evoluzione. Da un lato le varie parti del libro rappresentano la piattaforma da cui attingere per la creazione di iniziative come corsi, eventi, conferenze e altro ancora. Dall’altro è un sistema “vivo” poiché pensiamo di farlo evolvere continuamente con nuovi contenuti e revisioni di quelli esistenti, anche grazie al contributo di colleghi che svolgono il nostro stesso lavoro e agli amici che fanno parte della community.

Struttura del libro

La metafora del viaggio e la mappa della galassia

L’idea alla base del libro è di guidare il lettore a “esplorare” i vari argomenti tramite la **metafora** di un **viaggio** interstellare, condotto nella “galassia” delle metodologie agili: da questo deriva il titolo del libro, che richiama inoltre il celebre romanzo fantascientifico/umoristico di Douglas Adams.

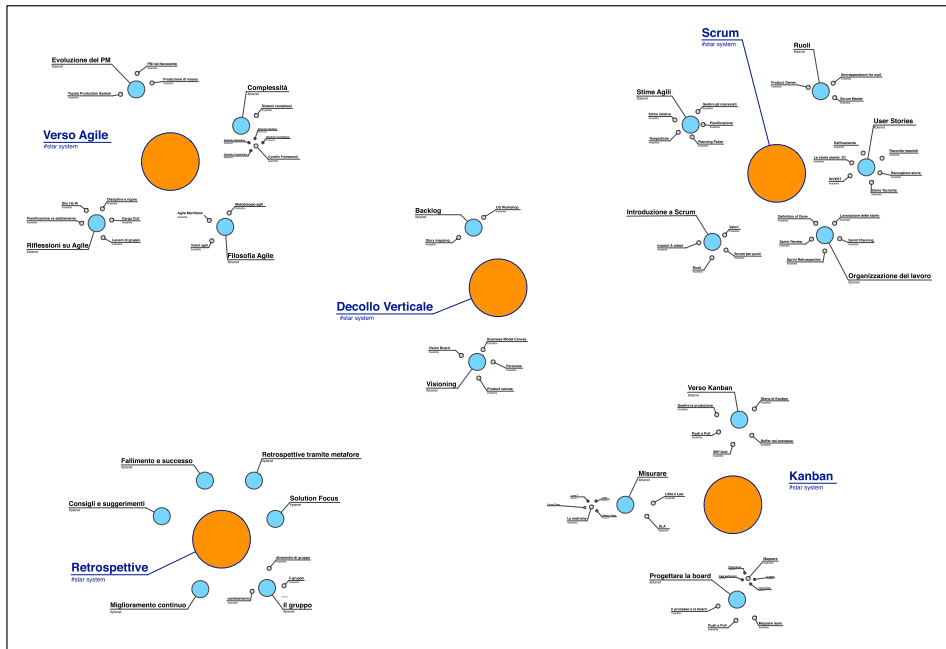


Figura 1. Una visione di insieme della mappa galattica, con i vari sistemi stellari.

Ogni passaggio di questa esplorazione è illustrato da una **mappa stellare** che consente al lettore di orientarsi all'interno dei vari argomenti trattati. Pertanto, nella nostra metafora:

- ogni parte del libro rappresenta un sistema solare da esplorare;
- ogni capitolo all'interno delle parti rappresenta un pianeta da conoscere;
- i satelliti rappresentano argomenti collaterali trattati all'interno dei capitoli.

Gli argomenti

Gli argomenti trattati sono organizzati secondo il seguente schema:

- Sistema stellare **Verso Agile**
- Sistema stellare **Dalla visione al prodotto**
- Sistema stellare **Scrum**
- Sistema stellare **Kanban**
- Sistema stellare **Retrospective agili**

In una futura seconda edizione, si aggiungeranno con ogni probabilità ulteriori argomenti:

- Sistema stellare **Aspetti psicologici e soft skills**
- Sistema stellare **Portafolio**

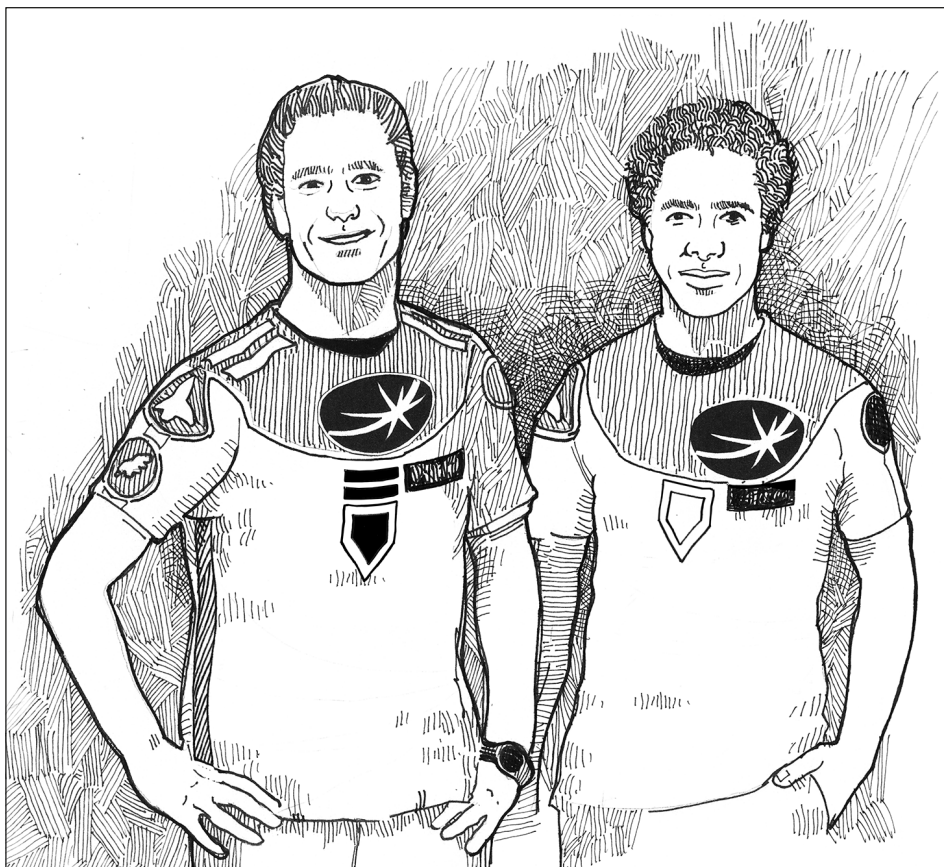


Figura 2. Il comandante Jultus e il cadetto Ramonek, le due guide che accompagnano il lettore nel viaggio interstellare riportato all'interno del libro.

Il fumetto

Ad ogni parte del libro è abbinato un **fumetto** che introduce ai temi affrontati all'interno dei vari capitoli. Il fumetto, disegnato da Giampiero Puliti, racconta le avventure di due personaggi, il comandante Jultus e il cadetto Ramonek, i quali affrontano il viaggio fra i vari sistemi stellari. Questo viaggio fornirà a Ramonek l'occasione per comprendere valori, principi e pratiche delle metodologie agili.

Gli autori

Stefano Leli è appassionato di sviluppo software fin da bambino e lavora nel settore IT da oltre 15 anni. Nel 2003 sente parlare del **Manifesto Agile** e inizia titubante a praticare XP. Da allora il suo approccio allo sviluppo non è stato più lo stesso e non ha più abbandonato l'adozione delle metodologie agili. È fondatore e coordinatore

dell'Extreme Programming User Group Marche. Aiuta le aziende IT a semplificare i propri processi grazie all'introduzione dei principi e dei valori agili. È agile coach di **Agile Reloaded**.

Pierluigi Pugliese ha lavorato per anni nel settore del software per telecomunicazioni, prima come programmatore e poi in varie funzioni di management. Dopo aver "inventato" nella sua azienda nuovi metodi per sviluppare software, si accorge che molti di questi hanno già un nome: scopre così l'**agilità**. È riconosciuto internazionalmente come uno dei più autorevoli coach su temi della leadership e della gestione delle dinamiche relazionali nei gruppi di lavoro. Il suo lavoro è principalmente orientato all'introduzione di processi agili, sia nei team di sviluppo, sia con il management dell'organizzazione. È agile coach di **Agile Reloaded**.

Giovanni Puliti è nel settore dell'IT da oltre 20 anni. Dopo aver a lungo lavorato come esperto di tecnologie e architetture all'interno di progetti di web enterprise, è passato a erogare consulenze in ambito di project management. Con alcuni collaboratori, nel 1996 crea **MokaByte**, la prima rivista online italiana dedicata a Java; è autore di numerosi articoli e di libri. È agile coach di **Agile Reloaded**.

Giulio Roggero, libero professionista e imprenditore, nel 2006 ha iniziato a impiegare con successo pratiche agili nei suoi progetti coinvolgendo i colleghi e i clienti. Nel 2013 è stato promotore dell'iniziativa di Agile Reloaded di cui ora è CEO. È co-fondatore e CTO di **MakeItApp.eu** ed è partner di **Intré Srl**. Aiuta le aziende, sia ICT che del mondo industriale, editoriale, telco e finance, a creare nuovi prodotti e a semplificare i loro processi, spostando l'attenzione verso il valore per il cliente finale. È agile coach di **Agile Reloaded**.

Le parti del libro

Parte 1 – “Verso Agile”

di Giovanni Puliti

Perché è così importante parlare di **Agile**? Qual è il rapporto tra metodologie agili e processi di produzione “tradizionali”?

Nei capitoli di questa prima parte ripercorriamo quanto accaduto nel “secolo breve” attraverso il racconto dei fatti, dei protagonisti, delle idee, dei successi e dei fallimenti nella gestione di progetto e di processo del mondo industriale e software; cercheremo poi di evidenziare il percorso che ha dato vita a un certo modo di intendere la gestione di progetto.

Vedremo pertanto come e perché, verso la fine del Novecento, sia stato messo discussione il **project management classico** (quello del **micromanagement**, della **scomposizione** delle attività e dei processi **deterministici**); cercheremo di capire da cosa sia nata la **filosofia Lean** e come si sia sviluppato il **movimento Agile**.

Questi gli argomenti trattati nella parte 1:

- l'evoluzione del project management: dalla produzione di massa al **Lean**;
- la **complessità** dei sistemi e il modello **Cynefin**;

- l'approccio agile agli **scenari complessi**;
- concetti di **Agile Management**.

Parte 2 – “Dalla visione al prodotto”

di Stefano Leli, Giulio Roggero, Giovanni Puliti

Qual è il processo per trasformare un'idea in un **prodotto**? Come si possono identificare in modo efficace i **bisogni** di un utente in modo che il prodotto possa soddisfarne le esigenze? Ma prima ancora, chi è l'**utente** del prodotto?

In questa seconda parte si delinea il processo che permette di formalizzare la **visione d'insieme** del prodotto, di definire i **requisiti fondamentali** e impostare il **progetto** in modo che sia compatibile con un approccio iterativo e incrementale, tipico delle metodologie agili.

Questi gli argomenti trattati nella parte 2:

- la definizione della **vision**: dall'**Elevator Pitch** alla **Vision Board**;
- identificare le caratteristiche del prodotto: **Product Canvas**;
- come pianificare l'organizzazione del lavoro: dall'idea al **Product Backlog**; raccogliere le storie con la tecnica dello **User Story Mapping**;
- definire il **modello di business**;
- come **coordinare** tutti gli strumenti di lavoro per definire il processo di trasformazione dall'idea al prodotto.

Parte 3 – “Scrum”

di Giovanni Puliti

Ruoli, **artefatti** e **cerimonie** sono le tre colonne portanti di **Scrum**: in questa terza parte il lettore esplorerà i principi e le pratiche della metodologia Scrum.

Questi gli argomenti trattati nella parte 3:

- introduzione al framework: una panoramica delle **parti essenziali** di Scrum;
- l'organizzazione: la **gestione iterativa e incrementale** del lavoro, il **Product Backlog**, le “**cerimonie**”;
- le **storie utente**: raccogliere i requisiti, esplicitare il valore e le priorità;
- i **ruoli**: compiti e responsabilità di **Product Owner**, **Scrum Master** e **Team** di sviluppo;
- le **stime agili**: dalla pianificazione a controllo con l'uso del **burndown chart**.

Parte 4 – “Kanban”

di Giovanni Puliti

Kanban è uno **strumento** di lavoro che nasce in Giappone nell'ambito della manifattura **Lean**, come metodo per il controllo dei **flussi di produzione**. Nella sua versione riveduta e adattata, **Kanban** ben si integra con altre metodologie agili e infatti, a partire dal 2007 Kanban è stato introdotto nel **software management** come metodologia di gestione e controllo dello sviluppo del software

Nei capitoli di questa quarta parte, tramite molti esempi e immagini, verranno affrontati concetti fondamentali per imparare la metodologia e applicarla con successo alla gestione di un progetto software.

Questi gli argomenti trattati nella parte 4:

- introduzione a Kanban: **storia, concetti fondamentali**;
- come è fatta una **board** e come è fatta una **card**;
- come **mappare** un **processo** per progettare una **Kanban Board**;
- **ottimizzazioni, WIP limit e buffer**: concetti avanzati presi in prestito dalla teoria delle code e dai fondamentali della Lean Production.

Parte 5 – “Retrospective agili”

di Pierluigi Pugliese

La **retrospettiva** in team è un potente strumento delle pratiche agili, troppo spesso sottovalutata, trascurata o, peggio, mal compresa nelle sue potenzialità e nei suoi molteplici aspetti. In questo capitolo si affronta il tema presentando prima le **tecniche** e gli **strumenti** più utilizzati, e vedendoli poi in azione tramite l'utilizzo di **esempi reali** presi dal lavoro quotidiano di coaching su progetto.

Questi alcuni degli argomenti trattati nella parte 5:

- che cosa è una **retrospettiva** e perché è bene farla;
- retrospettive e **miglioramento** continuo;
- **dinamiche di gruppo**;
- **gestione del cambiamento**;
- diverse tipologie di retrospettive: **solution-focused**, basate su **metafore** etc.
- **consigli pratici** per i facilitatori.

