

## **Agile Project Management: Approccio Sashimi**

*L'industria dello sviluppo software corre verso l'approccio AGILE con un nuovo linguaggio anche tra gli addetti ai lavori.*

*E' necessario governare la transizione alla nuova terminologia per evitare inutili confusioni.*

*Se hai un'idea migliore, proponila su [TenStep Italia News](#).*

### **Nuovo contesto per lo sviluppo software**

Le metodologie Agile introducono una serie di nuove definizioni per oggetti vecchi. E' opportuno conoscere la nuova terminologia per orientarsi nel nuovo contesto che si sta delineando. Alcuni termini sono gli stessi delle metodologie tradizionali, ma altri risultano innovativi e per una sana convivenza bisogna saperli riconoscere, altrimenti rischiamo di parlare due lingue.

Con l'approccio tradizionale a cascata tutto viene analizzato e discusso nella fase iniziale del progetto, mentre con l'approccio Agile l'analisi dei requisiti viene distribuita lungo tutto il progetto. Il gruppo di lavoro Agile si auto gestisce, dialoga con l'utente, il quale a sua volta espone le sue esigenze gradualmente in base a ciò che vede già realizzato.

Il team di sviluppo e l'utente discutono ed attuano le scelte sotto la guida di un esperto di architetture; tutti collaborano per risolvere un problema per volta incontrandosi con maggiore frequenza, ma velocemente. Le frequenti brevi riunioni hanno lo scopo di generare consenso sulle decisioni maturate con il contributo di tutti. Siamo di fronte ad un mondo perfetto nei casi in cui le persone hanno raggiunto la giusta maturità.

Gli attori di questo miracolo sono sempre gli stessi, anche se vengono classificati con una nuova terminologia. Nel seguito di questo lavoro analizzeremo alcune curiosità, accennando al nuovo vocabolario che tutti i Project Manager dovrebbero avvicinare.

### **Approccio Sashimi**

Il "Sashimi" è un piatto di pesce crudo tagliato a fette sottili ed infilzato per dare l'idea del pesce intero, una specie di spiedino.

Il termine "**Sashimi**" in giapponese indica un "corpo infilzato" con riferimento alla pratica di infilare la coda e le pinne nella polpa del pesce per renderlo riconoscibile nella preparazione di piatti tipici.

Un altro riferimento, sempre giapponese, è quello di infilzare il cervello del pesce appena pescato con la lenza, in modo da ucciderlo e metterlo subito sotto ghiaccio, per prevenire la formazione di acido lattico.

In un modo o nell'altro il **sashimi** è una raffinatezza giapponese.

I primi ad utilizzare questo termine nell'industria furono gli ingegneri della **Fujitsu** negli anni '80 per indicare "una serie di task correlati scelti per una iterazione".

L'approccio Agile ha mutuato questo concetto per rappresentare la **velocità decisionale** del gruppo di lavoro nelle iterazioni di un progetto di sviluppo Agile. Aniché disegnare tutta l'architettura ai vari livelli, ci si concentra sul poco codice necessario per legare le parti indispensabili a realizzare le funzionalità.

Quest'approccio minimale consente a sviluppatori e utenti di valutare immediatamente la qualità del software prodotto, concentrandosi sull'iterazione successiva per migliorarlo. Con le iterazioni successive si aggiungono tutte le altre funzionalità architetture in base alle esigenze dell'utente.

L'approccio incrementale Sashimi fa leva su un valido sistema di interfacce che garantiscano il legame tra il software prodotto con le varie iterazioni successive.

Le metodologie tradizionali suggeriscono lo sviluppo di un preciso disegno architetture a inizio progetto, per evitare di dover intervenire successivamente sulle parti di software già consegnato.

L'approccio Sashimi, raggruppando i task di ogni iterazione, garantisce l'integrità dell'architettura software, grazie alle interfacce salvaguardate e verificate in ogni meeting.



Sashimi

## Nuova terminologia

In realtà, in ambiente SCRUM, con il termine **Sashimi** si intende anche il report di ciò che è stato realizzato (**done**). In pratica, il report è un resoconto delle iterazioni già realizzate, di quelle restanti ancora da eseguire e della stima a finire.

Con il report Sashimi si introduce anche il concetto di "**velocità di iterazione**". La velocità di iterazione rappresenta la produttività del team di progetto per singola iterazione o *sprint*, sulla base delle iterazioni già realizzati. In sostanza è un'ottima metrica, se ben rilevata, per prevedere le durate delle rimanenti attività di progetto.

Con l'avvento delle metodologie Agile conviene familiarizzare con i seguenti termini:

Nuovi ruoli:

- **Product Owner** - responsabile degli *stakeholder* di progetto.
- **Scrum Master** - responsabile del processo Agile (almeno nel mondo SCRUM).
- **Team di Sviluppo** - sviluppatori responsabili della delivery.

Nuovi concetti:

- **Sprint burn down** - avanzamento quotidiano di una iterazione.
- **Product Backlog** - lista dei requisiti di alto livello.
- **Sprint Backlog** - lista dei *task* di una iterazione.
- **Story** - requisito di progetto in termini di risultato desiderato dall'utente.
- **Impediment** - ostacolo alla realizzazione di una iterazione.
- **Sprint o time-box** - intervallo da 1 a 4 settimane in cui realizzare i *task*.
- **Sashimi** - report di ciò che è stato realizzato.
- **Abnormal Termination** - rinuncia ad uno sprint da parte del *Product Owner*.
- **Planning Poker** - il Product Owner in base alle stime degli sviluppatori ed alla velocità di iterazione stabilisce le priorità dei task in backlog, determinando la data di ultimazione del progetto.
- **Point Scale/Effort/Story points** - punti di riferimento ipotetici per discutere le difficoltà di prevedere la durata di una *story*.
- **Task** - attività di una *story* di una sprint rappresentata in massimo 12 ore o non più di un giorno.
- **Definition of Done (DoD)** - criteri per determinare che task è stato completato.
- **Velocity** - impegno complessivo del team per una iterazione.

## Trend delle metodologie

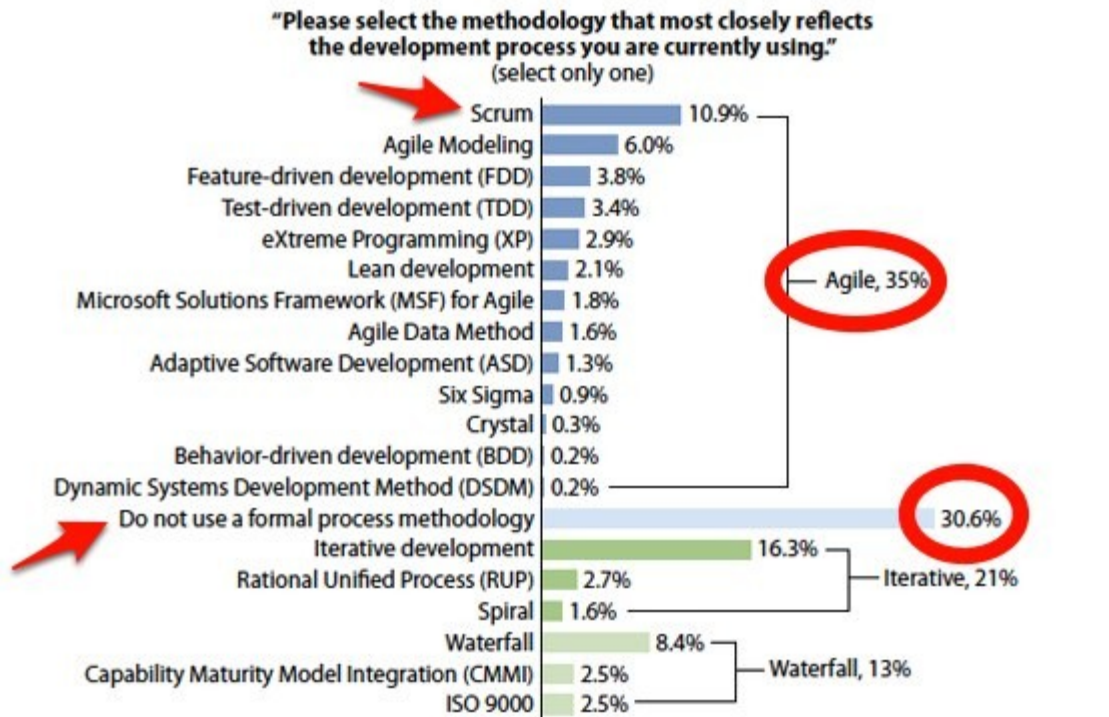
Vediamo come sono classificate le principali **metodologie** attuali:

1. **Waterfall** - progetto suddiviso per fasi: una fase parte quando è conclusa la precedente.
2. **Hybrid Waterfall** - progetto suddiviso per fasi, ma con la possibilità sovrapporne qualcuna.
3. **Incremental** - progetto basato sulla consegna ciclica di poche funzionalità per volta.
4. **Iterative** - progetto basato su tanti cicli brevi con la conferma dell'utente ad ogni ciclo.
5. **Agile** - insieme di metodologie incrementalì ed iterative per fornire più valore all'utente.

I **primi due** tipi di metodologie sono con fasi a cascata, dove l'utente è coinvolto all'inizio (durante la raccolta dei requisiti) e alla fine (durante il collaudo di accettazione).

Gli **ultimi tre** tipi di metodologie sono iterative con piccoli cicli, senza fasi; i requisiti vengono raccolti, discussi, valutati e stimati ad ogni inizio ciclo con il coinvolgimento costante dell'utente.

Il **Gruppo Forrester** in un recente survey ha rilevato che lo Sviluppo Agile è già la norma per il **35%** delle aziende intervistate e che un **16%** utilizza principalmente l'approccio iterativo, come si vede chiaramente dal grafico che segue:

**Figure 1 Agile Is Organizations' Primary Development Approach**


Base: 1,298 IT professionals

Source: Forrester/Dr. Dobb's Global Developer Technographics® Survey, Q3 2009

56100

Source: Forrester Research, Inc.

Questa interessante ricerca dimostra una che l'esigenza di adottare una metodologia è molto sentita dalla maggioranza delle imprese intervistate, mentre la risposta dei fornitori di tool è ancora troppo articolata e frastagliata.

Non c'è ancora un vero leader, escluso l'approccio **Scrum** che raccoglie da solo il 10,9% delle preferenze. In ogni caso, l'interesse verso le metodologie Agile è in forte crescita. Lo dimostra l'impegno del PMI con il lancio della nuova certificazione Agile PMI-ACP, già apprezzata su tutti i mercati.

**Vito Madaio, PMP**

+39-348-3974474

**TenStep Italia**



TenStep Italia offre metodologie di project management, consulenza e formazione.

*Corso di Formazione Online*

**Preparazione Certificazione Agile PMI-ACP<sup>SM</sup>**

*Con attestato di 21 contact hours o PDUs*

**Modulo di Comunicazione TenStep**