

PRJ01

Descrizione**Agile Project Management: Planning & Estimation**

I Metodi Agili – nati nella metà degli anni '90 – rispondono alla esigenza di gestire progetti con alcune caratteristiche comuni, quali breve durata, requisiti instabili e team di piccole dimensioni. Alcuni di questi metodi sono particolarmente conosciuti ed applicati (es: XP, FDD, Crystal Family) ma focalizzano l'attenzione sulle pratiche di sviluppo (vengono denominati infatti metodi di ASD – Agile Software Development). A partire dal 2000 altri metodi quali SCRUM e DSDM, maggiormente focalizzati sugli aspetti di Project Management (difatti denominati metodi APM – Agile Project Management).

In tutti questi metodi però uno dei sicuramente migliorabili è quello relativo alla pianificazione & stima dell'effort e dei costi associati ad un progetto agile, essendo quasi tutti basati su stime esperienziali e/o analogiche, senza storizzazione dei dati dei progetti passati e con definizioni variabili da team a team, rendendo pertanto alquanto complessa un'attività comparativa (*benchmarking*) sia interna che esterna, volta al miglioramento delle stime stesse.

Destinatari

Destinato a Project Manager, Team Leader e più in generale a personale del team di progetto coinvolto nella pianificazione e stima di un progetto agile.

Obiettivi & Contenuti

L'obiettivo del corso è quello di fornire ai partecipanti i concetti fondamentali sui principali metodi agili, focalizzando l'attenzione sulle pratiche di pianificazione e stima. In particolare si analizzeranno le prassi di XP (eXtremeProgramming), attraverso l'uso del Planning Game e delle User Stories, integrate nella gestione progettuale tipica di SCRUM, indicando aspetti utili di personalizzazione.

Aspetto ulteriore è quello di individuare la dimensione di progetto (*project size*), tema affrontato con la tecnica di stima PSU[®] (Project Size Unit), utile in particolare nelle fasi alte del ciclo di vita del progetto. PSU rappresenta una tecnica general-purpose, integrabile – nel caso dei progetti software – anche con misure di dimensione funzionale (tra cui gli IFPUG Function Point), ma estendendo l'analisi anche allo sviluppo dei requisiti qualitativi e tecnici.

PSU[®] is a copyright property of Dr. Luigi Buglione – Ecole de Technologie Supérieure (ETS)

Prerequisiti

Si richiede una conoscenza dei concetti generali di project management.

Durata

2gg

Programma**Giorno 1:****Introduzione ai Metodi Agili**

- Metodi "pesanti" e metodi "agili"
- Principali metodi ed evoluzione storica
- XP e SCRUM: pratiche di ASD e di APM

Scrivere Requisiti Utente tramite User Stories

- User Stories in XP
- Possibili Dimensioni di un requisito: F/Q/T
- US2 quale miglioramento delle tradizionali US
- US vs US2: Impatti sugli aspetti di dimensionamento e stima
- Valutare le US2: secondo le prospettive del Cliente e del Fornitore: criteri INVEST
- Esercizi e Review

Preventivare attraverso Dimensionamento e Stima dell'effort e dei costi in un progetto Agile

- Preventivare effort e costi nel progetto Agile
 - Il processo di preventivazione
 - Elementi di mitigazione del rischio
- PSU: Project Size Unit
 - Unità di Misura ed Entità Misurabili
 - Tassonomia STAR: Organizzazione, Progetto, Risorse, Processo, Prodotto
 - Tecnica base: introduzione, processo, modalità di utilizzo
 - PSU e misure di dimensione funzionale
 - Applicare i PSU in progetti Agili
- Esercizio
- Uso di dati storici: PHD (Project Historical Database)
 - Uso di dati storici
 - Aspetti di Stima usando PSU

Verifica dell'apprendimento

Giorno 2:

Pianificare un progetto Agile in modalità SCRUM-like

- Livelli di progettazione e pianificazione (Product, Release, Sprint)
- Modalità di pianificazione (Product Backlog)
- Esercizio
- Modalità di pianificazione (Release e Sprint Backlog)
 - Gestione di una Change Request (CR) durante il progetto



L1 - Education

Per ulteriori informazioni: www.eng-it.it/spimq

- *Scrittura e valutazione di una nuova US2*
- *Posizionamento nella Release e Sprint*
- *Esercizio*

Monitorare un progetto Agile

- *Aspetti di Monitoring & Control*
- *Chart tipici: Burndown Chart*
- *Review*

Comunicare in un progetto Agile: il Daily Meeting

- *Aspetti di comunicazione nel team di lavoro e distribuzione effort per fasi del ciclo di vita*
- *Daily Meeting: processo e aspetti tipici*
- *Esercizio*

Verifica dell'apprendimento

Conclusioni



Per ulteriori informazioni: www.eng-it.it/spimq