

AUSED

INFORMA

43

Lo sviluppo Agile
del software:

dal B2B
all'H2H

AUSED:

il programma 2015

Le date dei principali incontri
del nuovo anno

Luigi Pignatelli

Intervista al Country
Information Officer
di Carl Zeiss Italia

Lo sviluppo Agile del Software: dal B2B all' H2H

Gestione progetti e sviluppo software Agile.

NUOVE SFIDE per lo SVILUPPATORE SOFTWARE

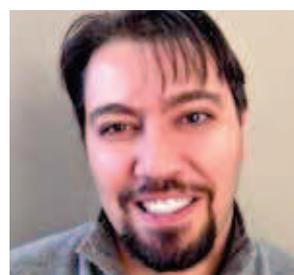
Negli anni il lavoro dello sviluppatore software ha avuto una crescita esponenziale presentando nuovi tipi di attività, nuove sfide e nuovi progetti. Negli anni del boom informatico le metodologie di lavoro, che oggi vengono definite “tradizionali”, come il **Waterfall**, focalizzavano l'attenzione su due punti molto forti: il piano di lavoro e il controllo delle persone che effettuavano il lavoro. Una volta definito un piano di lavoro agli sviluppatori venivano assegnati dei compiti che, in un modo o nell'altro, dovevano adeguarsi al piano previsto. Questo approccio era valido (il mercato non era così veloce), ma con il passare degli anni ci si accorgeva che un progetto che finiva, era già obsoleto. Ciò portò all'introduzione di un processo aggiuntivo de-

nominato **Change Management**, che però aveva ancora un limite: veniva fatto troppo tardi durante la fase dello sviluppo.

Nel 2001 nasce il **Manifesto Agile** in cui venivano enunciati quattro punti su cui il processo di Software Development si focalizza:

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

Manifesto Agile
articolo di
Claudio Saluta
Stefano Porro



Quattro punti e dodici principi

Con questi quattro punti, e i suoi dodici principi (<http://bit.ly/1AUDCMF>), si era creato un nuovo filone di gestione progetti e sviluppo software denominato **Agile** che si basava su qualcosa di già esistente, non legato allo sviluppo del software, ma all'industria manifatturiera: il **Toyota Lean Thinking**. Il processo, creato nel secondo dopoguerra dall'ingegnere **Taiichi Ohno**, improntava la fabbricazione delle automobili non sugli strumenti, ma sulle persone: erano gli operai a costruire le automobili ed erano quindi loro che sapevano dove trovare i miglioramenti, come ridurre gli sprechi. Tale modalità di pensiero permise alla Toyota negli anni 80 di imporsi, nel giro di poco, sul mercato americano usando una fabbrica dismessa della GM, la famosa fabbrica di Fremont (curiosità o mito: la Fiat Fremont sembra abbia questo nome proprio perché progettata e costruita seguendo il Lean Thinking della Toyota).



Il punto in comune tra il Lean Thinking e l'Agile sono le persone. Le persone producono valore, sanno cosa le rallenta, sanno quali attività sono prioritarie. E si intende persone appartenenti al cliente o al fornitore, in egual misura. Si lavora per la soddisfazione del cliente, e il cliente altro non è che un insieme di persone. Proprio in questi anni l'Agile Thinking e il proliferare del social mar-

Lo sviluppo Agile del Software

Dal B2B all'H2H. Gestione progetti e sviluppo software AGILE

keting stanno creando uno scostamento decisamente importante e significativo dal B2B/B2C all'H2H (dove H sta per Human o più poeticamente Heart). Un software viene scritto da persone per altre persone: la loro comunicazione, le loro interazioni ne definiscono il successo o il fallimento. Ecco perché si parla di team auto organizzati: il command&control fa sì che chi scrive codice si senta osservato e non libero di utilizzare a pieno le proprie competenze tecniche. Ancora più grave è in questo caso l'assoluta (o quasi) mancanza di comunicazione tra il team di implementazione e il cliente. Ogni comunicazione verrà filtrata in entrambi i versi, causando a volte una mancanza di trasparenza e nuove issue a ormai lavoro inoltrato e a volte già finito. Tutto ciò per i principi dell'Agile Software Development non esiste, le persone non fanno parte di due "fazioni": fanno parte di un unico grande team, con un unico grande obiettivo.

Il modo Agile di pensare e agire porta benefici anche economici molto elevati. Si pensi ad una delle differenze sostanziali tra le metodologie Agile e quelle tradizionali nella gestione delle decisioni. In quest'ultime le decisioni (architettoniche, funzionali e implementative) vengono prese a inizio progetto quando in realtà la conoscenza (o quantità di funzionalità implementate) è molto bassa. Questa differenza è il rischio di disallineamento tra il desiderata e l'implementato e questo rischio, purtroppo, tende ad essere non visibile fino a molto tempo dopo lo startup del progetto. Ed eventuali disallineamenti sono costi di manutenzione e change molto elevati. In un progetto Agile, invece, le decisioni vengono prese di pari passo con le implementazioni e questo fa sì che, non solo il rischio di disallineamento sia basso, ma che non esista un processo di change management: i cambiamenti fanno parte del processo. Questo modo di lavorare inoltre permette non solo di



Vilfredo Pareto (1848 - 1923)

ridurre, se non abbattere, i rischi ma anche di velocizzare il ROI di un progetto. Basti pensare che ad un qualsiasi progetto software può essere applicato il principio di Pareto (o il principio dell'80/20) enunciando che l'80% del valore di un prodotto/progetto è dato dal 20% delle sue funzionalità. Tenendo bene a mente questo rapporto, ad ogni inizio di iterazione (o Sprint, come viene chiamata in Scrum) stakeholder e team di sviluppo identificano le attività (sotto forma di obiettivo) che portano maggiormente valore all'applicazione. Agendo in questo modo dopo alcuni sprint l'applicazione potrà essere rilasciata con già le funzionalità principali, avendo già un ritorno di investimento che nelle metodologie tradizionali di gestione progetto e sviluppo

software si ha solo alla fine del progetto, a valle di tutto il ciclo di change management. Ovviamente questo è un beneficio che non solo va a favore del cliente, ma anche del fornitore che in questo modo dimostra una maggiore attenzione ai risultati di tutta la catena di persone.

Emodificando il software durante il processo stesso di sviluppo si ha una risposta più pronta al Time to Market.

Ci sono diversi tipi di framework che possono essere utilizzati per sviluppare e gestire un progetto in modalità Agile – i più importanti sono Scrum, XP e Kanban. Tutti si basano sugli stessi principi: iterazioni brevi, feedback continuo, auto gestione del team, comunicazione e trasparenza.

Il passaggio da una metodologia tradizionale ad una metodologia Agile è sicuramente un cambio impegnativo e che necessita di diverso tempo. L'importante è capire che un cambiamento del genere non va a intaccare ruoli o autorità, ma va a migliorare i rapporti tra le persone e a migliorare i parametri di successo dei nuovi progetti.

È per questo che Agile non viene mai considerato una semplice metodologia di Project Management, quanto un diverso approccio mentale: purtroppo esistono coach Agili che tentano di attuare questo cambio con un approccio command&control, e ovviamente ciò è un ossimoro e diventa controproducente. Il consiglio è quello di iniziare dal basso, con un singolo progetto e un singolo team. Scegliere un framework adeguato e seguirlo correttamente (<http://bit.ly/luLEgaO>): i vantaggi, sia in termini economici che di comunicazione, che si otterranno vi lasceranno a bocca aperta.

Gli autori di questo articolo

Claudio Saluta – Consoft Sistemi – Consigliere Aused

Stefano Porro Consoft Sistemi - Agile Coach





AUSED INFORMA

Anno XI - Numero 43

Bollettino informativo dell'Associazione



www.apsed.org