

**Innovative Agile
Project-based
Learning**



Agile2Learn

Agile Learning Glossario

Progetto: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Erasmus+ Program



www.agile2learn.eu



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project title:	Innovative Agile Project-Based Learning
Project no:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Document information	
Project result:	R2
Circulation:	Public
Author (Organization):	Name of the leading partner organisation <ul style="list-style-type: none"> University of Thessaly, Greece (partner)
Main author(s):	Panos Fitsilis Vyron Damasiotis Evangelis Boti
Final version:	Name of the organisation contributing to the deliverable <ul style="list-style-type: none"> University of Thessaly, Greece (partner)

Version No.	Date	Description
1	15/08/2023	Draft version
2	27/08/2023	Revised version
3	27/08/2023	Final version



Agile Learning Glossary è concesso in licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale, tranne dove diversamente indicato. Per una corretta citazione, si prega di seguire le regole della Guida all'utilizzo di Agile2Learn disponibile all'indirizzo www.agile2learn.eu.

Content

1.1	Agile Learning Coach	4
1.2	Agile Learning Manifesto	4
1.3	Agile Learning	4
1.4	Agile Mindset	5
1.5	Continuous Improvement.....	5
1.6	Eduscrum	5
1.7	Eduscrum: Content of assignment.....	6
1.8	Eduscrum: Definition of Doing.....	6
1.9	Eduscrum: Definition of Fun	7
1.10	Eduscrum: Flap – eduScrum board	7
1.11	Eduscrum: Key artifacts.....	8
1.12	Eduscrum: concetti chiave	8
1.13	Eduscrum: Ruoli chiave	9
1.14	Epics	9
1.15	Iterative Learning	9
1.16	Kaizen Education	9
1.17	Kaizen	10
1.18	Kanban	10
1.19	Lean Education	10
1.20	Lean Teaching.....	10
1.21	Lean.....	10
1.22	Learning Velocity.....	10
1.23	Scrum	11
1.24	Scrum: Burndown Chart.....	12
1.25	Scrum: Daily Standup	12
1.26	Scrum: Product Backlog	12
1.27	Scrum: Sprint Backlog	13
1.28	Scrum: Sprint Planning.....	13
1.29	Scrum: Sprint Retrospective.....	13
1.30	Scrum: Sprint Review	14
1.31	User Stories	14

1.1 Agile Learning Coach

Un educatore o un facilitatore che guida gli studenti attraverso il processo di apprendimento agile, fornendo supporto, tutoraggio e competenza nell'adattamento delle metodologie agili ai contesti educativi.

1.2 Agile Learning Manifesto

Simile al Manifesto Agile per lo sviluppo del software, il Manifesto Agile per l'apprendimento delinea principi che danno priorità agli individui e alle interazioni, all'adattabilità e alla collaborazione nel processo di apprendimento (Peha, 2011). Il manifesto enfatizza la capacità di rispondere ai cambiamenti piuttosto che seguire un piano rigido. Più specificamente, questi valori sono:

- Individui e interazioni più che processi e strumenti: La scuola si concentra sulle relazioni tra studenti, insegnanti e genitori. Queste relazioni sono più importanti dei processi e degli strumenti utilizzati per l'insegnamento e l'apprendimento.
- Apprendimento significativo piuttosto che misurazione dell'apprendimento: La scuola si concentra sul fornire un apprendimento significativo che abbia un impatto sulla vita degli studenti. L'apprendimento non deve essere misurato solo con i test, ma anche con altri mezzi, come la partecipazione degli studenti, la creatività e la capacità di risolvere i problemi.
- Collaborazione con le parti interessate e negoziazione continua: La scuola collabora con tutte le parti interessate, come studenti, insegnanti, genitori, comunità e aziende. Questa collaborazione è essenziale per fornire un'istruzione di qualità che soddisfi le esigenze di tutti gli studenti.
- Rispondere ai cambiamenti piuttosto che seguire un piano: La scuola è flessibile e adattabile ai cambiamenti. Gli insegnanti e gli amministratori scolastici sono disposti a modificare i loro piani e le loro pratiche, quando necessario, per fornire agli studenti la migliore istruzione possibile.

1.3 Agile Learning

L'apprendimento agile è un approccio formativo ispirato alle metodologie agili utilizzate nello sviluppo del software. L'apprendimento agile è un metodo di sviluppo e di erogazione della formazione che enfatizza la velocità, la flessibilità e la collaborazione. Si basa sulla metodologia agile, che è un insieme di principi per la gestione dei progetti che enfatizza lo sviluppo iterativo e il miglioramento continuo.

Nell'apprendimento agile, i contenuti formativi vengono sviluppati in cicli brevi, chiamati sprint. Ogni sprint si concentra su uno specifico obiettivo di apprendimento e il contenuto viene costantemente perfezionato e migliorato in base al feedback dei discenti. Ciò consente un approccio all'apprendimento più reattivo e adattabile, essenziale nel mondo di oggi in rapida evoluzione.

L'apprendimento agile enfatizza anche la collaborazione tra discenti, istruttori e altre parti interessate. Ciò contribuisce a garantire che la formazione sia pertinente e soddisfi le esigenze dei discenti.

1.4 Agile Mindset

- Una mentalità che abbraccia il cambiamento, valorizza la collaborazione ed è aperta alla sperimentazione e all'apprendimento continuo. È fondamentale per il successo dell'apprendimento agile. I dodici principi delle scuole agili che costituiscono la mentalità agile sono i seguenti (Peha, 2011)
- - La nostra massima priorità è quella di soddisfare i bisogni dei bambini e delle loro famiglie attraverso l'offerta precoce e continua di un apprendimento significativo.
- - Accogliere le esigenze che cambiano, anche in ritardo nel ciclo di apprendimento. Sfruttare il cambiamento a beneficio dei bambini e delle loro famiglie.
- - Fornire un apprendimento significativo frequentemente, da un paio di giorni a un paio di settimane, con una preferenza per i tempi più brevi.
- - I membri del team scuola e famiglia collaborano quotidianamente per creare opportunità di apprendimento per tutti i partecipanti.
- - Costruite i progetti attorno a persone motivate. Fornite loro l'ambiente e il sostegno di cui hanno bisogno e fidatevi di loro per portare a termine il lavoro.
- - Il metodo più efficiente ed efficace per trasmettere informazioni a e all'interno di un team è la conversazione faccia a faccia.
- - L'apprendimento significativo è la misura principale del progresso.
- - I nostri processi promuovono la sostenibilità. Gli educatori, gli studenti e le famiglie dovrebbero essere in grado di mantenere un ritmo costante all'infinito.
- - L'attenzione continua all'eccellenza tecnica e alla buona progettazione aumenta l'adattabilità.
- - La semplicità, l'arte di massimizzare la quantità di lavoro non svolto, è essenziale.
- - Le migliori idee e iniziative emergono da team auto-organizzati.
- - A intervalli regolari, i team riflettono su come diventare più efficaci, quindi sintonizzano e regolano il loro comportamento di conseguenza.

1.5 Continuous Improvement

Un principio fondamentale dell'apprendimento agile che enfatizza la necessità di apportare regolari modifiche e miglioramenti al processo di apprendimento in base al feedback, ai risultati e al cambiamento degli obiettivi.

Il miglioramento continuo è uno sforzo costante per migliorare i processi, i prodotti o i servizi. Comporta l'identificazione delle opportunità di perfezionamento, l'implementazione dei cambiamenti, la misurazione degli effetti e l'iterazione in base ai risultati. Questo approccio mira a raggiungere nel tempo livelli più elevati di efficienza, qualità ed efficacia.

1.6 Eduscrum

"Eduscrum" è un portmanteau di "education" e "scrum". Si riferisce all'applicazione dei principi di Scrum, un framework agile per la gestione dei progetti, ai contesti educativi. EduScrum è un quadro educativo basato sulla metodologia agile. Si tratta di un insieme di ruoli, attività e artefatti e di regole di interazione che li legano tutti insieme. È stato progettato per

aiutare gli studenti ad apprendere in modo più autonomo, collaborativo e iterativo. È stato definito da Wijnands e Stolze (2019) come una modifica di Scrum, una struttura per un processo educativo attivo, collaborativo e co-creativo.

1.7 Eduscrum: Content of assignment

In EduScrum, il contenuto di un compito viene definito "storia". Una storia comprende la descrizione di un obiettivo di apprendimento che gli studenti affrontano durante uno sprint. È fondamentale che la storia aderisca alla struttura SMART: specifica, misurabile, realizzabile, pertinente e limitata nel tempo.

Inoltre, la storia dovrebbe includere "criteri di celebrazione", che servono come punti di riferimento per accertare il successo del completamento della storia. Questi criteri devono essere inequivocabili e quantificabili per fornire agli studenti una chiara comprensione dei compiti necessari per soddisfare i requisiti della storia.

Un esempio illustrativo di una storia con i relativi criteri di celebrazione è il seguente:

Storia: Creare una presentazione sulla storia di Scrum.

Criteri di celebrazione:

- La presentazione deve essere lunga almeno 10 diapositive.
- La presentazione deve includere un'introduzione, un corpo e una conclusione chiari.
- La presentazione deve essere ben organizzata e facile da seguire.
- La presentazione deve utilizzare un linguaggio chiaro e conciso.

Il contenuto di un compito può variare a seconda dell'obiettivo di apprendimento. Tuttavia, è importante che la storia sia specifica, misurabile, realizzabile, pertinente e limitata nel tempo. Anche i criteri di celebrazione devono essere chiari e misurabili, in modo che gli studenti sappiano cosa devono fare per completare la storia.

1.8 Eduscrum: Definition of Doing

La Definizione di fare in EduScrum è una definizione di ciò che significa "fare" il lavoro su un obiettivo di apprendimento. È un insieme di criteri che gli studenti e l'insegnante concordano per determinare se il lavoro è considerato "fatto".

La definizione di "fare" può variare a seconda dell'obiettivo di apprendimento. Tuttavia, deve essere chiara e misurabile, in modo che gli studenti sappiano cosa devono fare per completare il lavoro.

Ecco un esempio di Definizione di fare per una storia che riguarda la creazione di una presentazione sulla storia di Scrum:

Il lavoro è considerato "fatto" quando la presentazione soddisfa i seguenti criteri:

- La presentazione è lunga almeno 10 diapositive.
- La presentazione comprende un'introduzione, un corpo e una conclusione chiari.
- La presentazione è ben organizzata e facile da seguire.
- La presentazione utilizza un linguaggio chiaro e conciso.

La definizione del fare deve essere concordata dagli studenti e dal docente all'inizio dello sprint. Questo aiuta a garantire che tutti siano sulla stessa lunghezza d'onda e che il lavoro sia completato con uno standard elevato.

La Definizione di Fare e i Criteri di Celebrazione sono due concetti importanti in EduScrum. Sono entrambi utilizzati per definire cosa significa completare un lavoro, ma hanno scopi diversi. La Definizione di fare è una definizione di ciò che significa "fare" un lavoro su un obiettivo di apprendimento, mentre i Criteri di celebrazione, d'altra parte, sono i criteri che verranno utilizzati per determinare se la storia è stata completata con successo.

1.9 Eduscrum: Definition of Fun

La definizione di divertimento in EduScrum è una definizione di ciò che rende il lavoro divertente per gli studenti. È un insieme di criteri che gli studenti concordano per determinare se il lavoro è piacevole e coinvolgente.

La definizione di divertimento può variare a seconda degli studenti. Tuttavia, dovrebbe includere alcuni principi di base, quali:

- Essere stimolanti ma non opprimenti.
- Essere creativi e aperti.
- Essere collaborativi e sociali.
- Essere rilevanti per gli interessi degli studenti.
- Essere gratificante e soddisfacente.

La definizione di divertimento deve essere concordata dagli studenti all'inizio dello sprint. Questo aiuta a garantire che tutti siano sulla stessa lunghezza d'onda e che il lavoro sia piacevole.

Alcuni esempi di come la Definizione di divertimento può essere utilizzata in EduScrum:

- Gli studenti concordano sul fatto che faranno delle pause per giocare o svolgere altre attività di loro gradimento.
- Gli studenti concordano che lavoreranno su progetti che riguardano i loro interessi.
- Gli studenti concordano sul fatto che collaboreranno tra loro ai progetti.
- Gli studenti concordano sul fatto che celebreranno i loro risultati.

1.10 Eduscrum: Flap – eduScrum board

The Flap - eduScrum Board è una rappresentazione visiva del backlog, degli obiettivi dello sprint e del lavoro che è stato completato. È uno strumento che aiuta gli studenti e il docente a seguire i progressi dello sprint e a identificare eventuali blocchi.

Il Flap è tipicamente una lavagna fisica, ma può anche essere una lavagna digitale. È diviso in tre colonne:

- **Da fare:** Questa colonna contiene le storie non ancora iniziate.
- **In corso:** Questa colonna contiene le storie su cui si sta lavorando.
- **Fatto:** Questa colonna contiene le storie che sono state completate.

Il Flap viene aggiornato regolarmente durante lo sprint. Gli studenti spostano le storie da una colonna all'altra man mano che ci lavorano. Questo aiuta gli studenti a visualizzare i loro progressi e a identificare eventuali aree di ritardo. The Flap is also a communication tool.

1.11 Eduscrum: Key artifacts

Gli artifacts sono:

- **Contenuto dell'incarico (storie con criteri di celebrazione):** Questo è l'elenco degli obiettivi di apprendimento su cui gli studenti lavoreranno durante lo sprint.
- **Il Flap - eduScrum Board:** È una rappresentazione visiva del backlog, degli obiettivi dello sprint e del lavoro che è stato completato.
- **Definizione di fare:** Questa è una definizione di ciò che significa "fare" il lavoro su un obiettivo di apprendimento.
- **Definizione di comunicazione:** È la definizione di come il team comunicherà tra di loro.
- **Definizione di divertimento:** Si tratta di una definizione di ciò che rende il lavoro divertente per gli studenti.

1.12 Eduscrum: concetti chiave

I concetti chiave di EduScrum:

- **Sprint:** Uno sprint è un breve periodo di tempo (in genere 2-4 settimane) durante il quale gli studenti lavorano su uno specifico obiettivo di apprendimento.
- **Backlog:** Il backlog è un elenco di tutti gli obiettivi di apprendimento che devono essere affrontati.
- **Raffinamento del backlog del prodotto:** Il product backlog refinement è un incontro in cui gli studenti e il docente discutono il backlog e definiscono le priorità degli obiettivi di apprendimento.
- **Scrum giornaliero:** La mischia giornaliera è un breve incontro in cui gli studenti e l'insegnante discutono di ciò che hanno lavorato il giorno precedente, di ciò che hanno in programma di fare oggi e di qualsiasi ostacolo che stanno affrontando.
- **Revisione dello sprint:** La revisione dello sprint è un incontro in cui gli studenti presentano il loro lavoro al docente e ricevono un feedback.
- **Retrospettiva dello sprint:** La retrospettiva dello sprint è un incontro in cui gli studenti e il docente discutono come è andato lo sprint e cosa può essere migliorato per lo sprint successivo. Pertanto, l'incontro si concentra sulla revisione dell'efficacia del processo di apprendimento, sull'identificazione delle aree di miglioramento e sull'adeguamento della strategia di apprendimento per i cicli futuri.

1.13 Eduscrum: Ruoli chiave

EduScrum definisce una serie di ruoli e artefatti. I ruoli sono:

- **Teacher (Product Owner/eduScrum Master):** Il docente è responsabile della definizione degli obiettivi di apprendimento, della creazione del backlog e della facilitazione degli eventi scrum.
- **Team Captain:** Il capitano della squadra ha la responsabilità di guidare la squadra e di garantire che essa raggiunga i propri obiettivi.
- **Student's Team:** Il team dello studente è responsabile del lavoro sugli obiettivi di apprendimento e della consegna del prodotto finale.

1.14 Epics

Un'epica è una grande idea o caratteristica che può essere suddivisa in storie utente più piccole.

Ad esempio, un'epopea chiamata "Migliorare l'interfaccia utente mobile" può essere composta da 3 storie utente: "Aggiungere un carrello mobile", "Ottimizzare la velocità" e "Migliorare i caratteri e i grafici".

1.15 Iterative Learning

L'apprendimento iterativo prevede la ripetizione di cicli di apprendimento, la ricezione di feedback e l'apporto di miglioramenti. Questo approccio permette agli studenti di affinare la loro comprensione e le loro abilità progressivamente nel tempo.

1.16 Kaizen Education

L'educazione Kaizen (Wiid, 2018) è un approccio educativo che enfatizza il miglioramento continuo e la risoluzione dei problemi. Si basa sulla filosofia giapponese del kaizen, che significa "miglioramento continuo".

L'educazione kaizen è spesso utilizzata in contesti aziendali, ma può essere applicata anche all'istruzione. In un contesto educativo, il kaizen può essere utilizzato per migliorare il curriculum, i metodi di insegnamento e l'ambiente di apprendimento. Alcuni dei principi chiave dell'educazione kaizen sono:

- **Focus sul miglioramento continuo:** L'educazione Kaizen sottolinea l'importanza del miglioramento continuo. Ciò significa che educatori e studenti sono sempre alla ricerca di modi per migliorare il processo di apprendimento.
- **Responsabilizzazione:** L'educazione Kaizen dà agli studenti la possibilità di appropriarsi del loro apprendimento. Gli studenti sono incoraggiati a identificare i problemi e a proporre soluzioni.
- **Collaborazione:** La formazione Kaizen enfatizza la collaborazione. Gli studenti lavorano insieme per risolvere i problemi e migliorare il processo di apprendimento.
- **Feedback:** La formazione Kaizen si basa sul feedback. Gli studenti e gli educatori ricevono un feedback sul loro lavoro, in modo da poter apportare miglioramenti.
- **Flessibilità:** La formazione Kaizen è flessibile. Può essere adattata a diversi contesti ed esigenze.

La formazione Kaizen può essere uno strumento prezioso per migliorare la qualità dell'istruzione. Può contribuire a creare un ambiente di apprendimento più incentrato sullo studente, a migliorare il processo di apprendimento e a responsabilizzare gli studenti sul loro apprendimento.

1.17 Kaizen

Kaizen è un termine giapponese che si traduce in "cambiamento in meglio" o "miglioramento continuo". Si riferisce alla pratica di apportare piccoli miglioramenti incrementali a processi, prodotti o sistemi nel corso del tempo. Kaizen implica una mentalità di costante adattamento e perfezionamento per migliorare l'efficienza, la qualità e le prestazioni complessive.

1.18 Kanban

Kanban (Singh & Singh, 2009) è una metodologia agile che utilizza schede visive per gestire le attività lavorative. Applicata all'apprendimento, comporta la creazione di una rappresentazione visiva del percorso di apprendimento, suddividendo i compiti in schede e facendoli passare attraverso diverse fasi di completamento. Il Kanban consente flessibilità e visualizzazione del processo di apprendimento.

1.19 Lean Education

La Lean education applica i principi del lean al campo dell'istruzione. Si tratta di identificare ed eliminare le inefficienze nei processi educativi per migliorare l'esperienza di apprendimento per gli studenti, gli educatori e le altre parti interessate. L'educazione snella cerca di ottimizzare l'allocazione delle risorse, ridurre gli oneri amministrativi non necessari e migliorare il percorso educativo complessivo.

1.20 Lean Teaching

L'insegnamento snello si riferisce all'applicazione dei principi di lean alle pratiche didattiche. Gli educatori che praticano l'insegnamento snello si concentrano sull'identificazione dei metodi di insegnamento più efficaci, sull'eliminazione delle attività ridondanti o inefficaci e sull'ottimizzazione dell'esperienza di apprendimento per gli studenti. Questo approccio incoraggia gli educatori a riflettere sulle loro strategie di insegnamento e ad apportare modifiche basate sui dati per migliorare i risultati degli studenti.

1.21 Lean

Il Lean è una metodologia nata nel settore manifatturiero e adattata a vari settori, tra cui quello dell'istruzione. Si concentra sulla massimizzazione del valore riducendo al minimo gli sprechi. I principi Lean mirano a eliminare le attività che non contribuiscono al risultato finale, con conseguente snellimento dei processi, riduzione dei costi e miglioramento dei risultati.

1.22 Learning Velocity

Nel contesto dell'apprendimento agile, la velocità di apprendimento è una misura della quantità di apprendimento che uno studente può realizzare in un determinato periodo di

tempo. In genere si calcola prendendo il numero totale di obiettivi di apprendimento completati in uno sprint e dividendolo per il numero di sprint. La velocità di apprendimento può essere utilizzata per monitorare i progressi di uno studente e per identificare le aree in cui potrebbe aver bisogno di maggiore supporto. Può anche essere usata per stabilire gli obiettivi per gli sprint futuri (Doma, 2017). Per calcolare la velocità di apprendimento, è necessario conoscere quanto segue:

- - Il numero totale di obiettivi di apprendimento nello sprint.
- - Il numero di obiettivi di apprendimento completati nello sprint.
- - Per calcolare la velocità di apprendimento, dividere il numero di obiettivi di apprendimento completati per il numero di sprint.

Per esempio, se nello sprint c'erano 10 obiettivi di apprendimento e ne sono stati completati 5, la velocità di apprendimento sarà $5/10 = 0,5$.

La velocità di apprendimento può essere uno strumento utile per tracciare i progressi di uno studente e per stabilire gli obiettivi per gli sprint futuri. Tuttavia, è importante notare che la velocità di apprendimento non è una misura perfetta dell'apprendimento. Ci sono molti fattori che possono influenzare l'apprendimento, come la difficoltà degli obiettivi didattici, la motivazione dello studente e la qualità dell'insegnamento.

1.23 Scrum

Scrum è una struttura agile che deriva dallo sviluppo del software e che si concentra sul lavoro di squadra, sulla responsabilità e sul progresso iterativo. Nel contesto dell'apprendimento agile, Scrum implica la strutturazione dei compiti di apprendimento in periodi di tempo definiti (sprint), lo svolgimento di incontri regolari per verificare i progressi e l'adattamento del piano di apprendimento di conseguenza (Schwaber & Sutherland, 2011).

Scrum è un framework leggero e può essere utilizzato per gestire qualsiasi tipo di progetto, dallo sviluppo di software alle campagne di marketing. È una scelta popolare per i team che devono essere in grado di adattarsi ai cambiamenti in modo rapido ed efficiente.

Scrum framework è costituito da una serie di ruoli, eventi e artefatti diversi. I ruoli sono:

- **Product Owner:** Il Product Owner è responsabile della definizione del backlog del prodotto e della definizione delle priorità del lavoro.
- **Scrum Master:** Lo Scrum Master è responsabile di facilitare il processo Scrum e di garantire che il team segua il framework Scrum.
- **Development Team:** Il team di sviluppo è responsabile del completamento del lavoro nello sprint.

Gli eventi/cerimonie sono:

- **Sprint Planning:** La riunione di pianificazione dello sprint è il momento in cui il team pianifica il lavoro per lo sprint.
- **Daily Standup:** La riunione di standup giornaliera è una breve riunione in cui il team discute i propri progressi e identifica eventuali blocchi.
- **Sprint Review:** La riunione di revisione dello sprint è il momento in cui il team presenta agli stakeholder il lavoro svolto nello sprint.
- **Sprint Retrospective:** La riunione di retrospettiva dello sprint è il momento in cui il team riflette sullo sprint e identifica le aree di miglioramento.

Gli artefatti sono:

- **Product Backlog:** Il Product Backlog è un elenco di tutto il lavoro che deve essere svolto per il prodotto.
- **Sprint Backlog:** Lo Sprint Backlog è un elenco del lavoro che il team completerà nello sprint.
- - Grafico di burndown: Il grafico di burndown è una rappresentazione visiva dei progressi del team verso il completamento del backlog dello sprint.

1.24 Scrum: Burndown Chart

Un grafico di Scrum Burndown è una rappresentazione grafica della quantità di lavoro rimanente in uno sprint. In genere viene tracciato quotidianamente e mostra l'avanzamento dello sprint nel tempo. Il Burndown Chart è uno strumento prezioso per tracciare i progressi di uno sprint e identificare eventuali problemi. Può anche essere usato per comunicare i progressi dello sprint agli stakeholder.

1.25 Scrum: Daily Standup

Il Daily Standup è una breve riunione giornaliera in cui il team di sviluppo discute i propri progressi e identifica eventuali blocchi. In genere la riunione si svolge ogni giorno alla stessa ora e nello stesso luogo e non dovrebbe durare più di 15 minuti. Il Daily Standup è una riunione permanente, da cui il nome. Questo per incoraggiare la brevità e la concentrazione. Lo scopo dello Standup giornaliero è quello di:

- - Assicurarsi che tutti siano allineati sul lavoro da svolgere.
- - Individuare eventuali ostacoli che possono influire sui progressi del team.
- - Pianificare la giornata successiva.

Lo Standup giornaliero è una grande opportunità per il team di comunicare e collaborare. È anche un'occasione per lo Scrum Master di identificare eventuali problemi potenziali e di offrire supporto al team.

1.26 Scrum: Product Backlog

Il Product Backlog è un elenco di tutto il lavoro che deve essere svolto per il prodotto. È un documento vivo, che viene costantemente aggiornato con l'evoluzione del prodotto. Il Product Backlog è di proprietà del Product Owner, che ha la responsabilità di dare priorità al lavoro e di assicurarsi che soddisfi le esigenze degli stakeholder. Il Product Backlog è tipicamente organizzato in tre categorie:

- **Must-haves:** Queste sono le caratteristiche essenziali per il successo del prodotto.
- **Should-haves:** Queste sono le caratteristiche che sarebbe bello avere, ma non sono essenziali.
- **Could-haves:** Si tratta di funzionalità che non sono ancora necessarie, ma che potrebbero esserlo in futuro.

Il Product Backlog è un documento dinamico ed è importante tenerlo aggiornato. Quando vengono identificate nuove caratteristiche, queste devono essere aggiunte al Product Backlog. Quando le caratteristiche vengono completate, devono essere rimosse dal Product Backlog.

1.27 Scrum: Sprint Backlog

Lo Sprint Backlog di Scrum è un piano dinamico e dettagliato che delinea l'insieme di attività, storie utente e funzionalità che il team Scrum si impegna a completare durante uno specifico sprint. Viene creato durante la riunione di pianificazione dello sprint e serve da guida per il lavoro del team durante la durata dello sprint. Lo Sprint Backlog comprende:

- **User Stories:** Sono le singole voci di lavoro che devono essere completate per raggiungere l'obiettivo dello sprint.
- **Estimations:** Lo Sprint Backlog spesso include stime dell'impegno richiesto per ogni task o user story, di solito utilizzando gli story point o altre tecniche di stima.
- **Priority:** Le voci dello Sprint Backlog sono tipicamente ordinate per priorità. Le voci più importanti e ad alta priorità dovrebbero essere in cima all'elenco, consentendo al team di concentrarsi sulla consegna del lavoro più prezioso all'inizio dello sprint.
- **Responsibilities:** Lo Sprint Backlog identifica i membri del team responsabili di ogni attività o user story.
- **Progress Tracking:** Durante lo sprint, il team Scrum aggiorna lo Sprint Backlog per riflettere i progressi compiuti. Le attività sono contrassegnate come in corso, completate o con ostacoli.
- **Changes:** Se necessario, lo Sprint Backlog può essere modificato durante lo sprint in risposta a circostanze mutevoli, nuove intuizioni o sfide inaspettate.

Lo Sprint Backlog è uno strumento fondamentale per un'efficace esecuzione dello sprint e per la collaborazione all'interno del team Scrum. Aiuta a organizzare il lavoro del team, a mantenere la concentrazione sull'obiettivo dello sprint e a consentire una comunicazione trasparente tra i membri del team e gli stakeholder.

1.28 Scrum: Sprint Planning

La pianificazione dello sprint è il primo evento di uno sprint Scrum. È il momento in cui il team pianifica il lavoro che completerà nello sprint. La riunione si svolge in genere all'inizio dello sprint e vi partecipano il Product Owner, lo Scrum Master e il team di sviluppo.

L'obiettivo della pianificazione dello sprint è creare un obiettivo di sprint e un backlog di sprint. L'obiettivo di sprint è una descrizione di alto livello di ciò che il team realizzerà nello sprint. Lo Sprint Backlog è un elenco del lavoro che deve essere svolto per raggiungere l'obiettivo di sprint.

La riunione di pianificazione dello sprint è una discussione facilitata e lo Scrum Master ha la responsabilità di garantire che la riunione sia produttiva ed efficiente. Il Product Owner condivide il Product Backlog prioritario con il team di sviluppo, che discute il lavoro che può essere completato nello sprint. Il team negozia con il Product Owner per finalizzare l'obiettivo di sprint e il Backlog di sprint.

1.29 Scrum: Sprint Retrospective

La Sprint Retrospective è un evento di Scrum in cui il team riflette sullo sprint e identifica le aree di miglioramento. La riunione si svolge tipicamente alla fine dello sprint e vi partecipano

il Product Owner, lo Scrum Master e il team di sviluppo. L'obiettivo della Retrospettiva di Sprint è quello di:

- Identificare ciò che è andato bene nello sprint.
- Identificare ciò che potrebbe essere migliorato.
- Pianificare il miglioramento del processo per lo sprint successivo.

1.30 Scrum: Sprint Review

La Sprint Review è un evento di Scrum in cui il team presenta agli stakeholder il lavoro svolto nello sprint. La riunione si svolge tipicamente alla fine dello sprint e vi partecipano il Product Owner, lo Scrum Master, il team di sviluppo e qualsiasi altro stakeholder interessato.

L'obiettivo della Sprint Review è quello di:

- Dimostrare il lavoro completato nello sprint.
- Ottenere il feedback degli stakeholder.
- Identificare le aree di miglioramento.

L'intero gruppo collabora su cosa fare successivamente, in modo che la Sprint Review fornisca input preziosi per la successiva Sprint Planning. La Sprint Review è una grande opportunità per il team di ottenere il feedback degli stakeholder. Questo feedback può essere utilizzato per migliorare il prodotto e per assicurarsi che il team soddisfi le esigenze dei clienti. Il risultato della Sprint Review è un Product Backlog rivisto che definisce le probabili voci del Product Backlog per lo Sprint successivo. Il Product Backlog può anche essere modificato nel complesso per soddisfare nuove opportunità.

Sprint Retrospective vs Sprint Review (differenza)

- Output della revisione dello sprint: backlog di prodotto aggiornato con in cima le storie utente più prioritarie su cui il team di sviluppo deve lavorare.
- Output della retrospectiva di sprint: elenco di azioni con passi specifici per migliorare il modo di lavorare del team durante lo sprint successivo.
- La sprint review riguarda il prodotto, mentre la sprint retrospective riguarda il team.

1.31 User Stories

Una storia utente è una descrizione breve e informale di una funzionalità desiderata da un utente. In genere è scritta dal punto di vista dell'utente e descrive ciò che l'utente vuole ottenere, non come deve essere fatto. Le storie dell'utente sono un modo popolare per catturare i requisiti nello sviluppo agile del software. Sono facili da capire e da scrivere e possono essere utilizzate per comunicare i requisiti a stakeholder tecnici e non. Le tre parti di una user story sono:

- **Who:** L'attore o l'utente che desidera la funzionalità.
- **What:** Cosa vuole ottenere l'utente.
- **Why:** Perché l'utente desidera la funzionalità.



La parte Who della storia utente dovrebbe essere un utente o un ruolo specifico, come "il cliente" o "l'amministratore". La parte What della storia utente deve essere una descrizione chiara e concisa della funzionalità, come "aggiungere un nuovo prodotto al catalogo" o "eliminare un vecchio account utente". La parte Why della storia utente deve essere una breve spiegazione del motivo della funzionalità, come ad esempio "rendere più facile per i clienti trovare i prodotti che desiderano" o "migliorare la sicurezza".

Link suggeriti per ulteriori informazioni sulla terminologia agile:

Agile Alliance: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>

Scrum.org: <https://www.scrum.org/resources/scrum-glossary>

Referenze:

Wijnands, W., & Stolze, A. (2019). Transforming education with eduScrum. *Agile and lean concepts for teaching and learning: Bringing methodologies from industry to the classroom*, 95-114.

Toma D. (2017). Experiment Velocity vs. Learning Velocity

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2011). The scrum guide. *Scrum Alliance*, 21(1), 1-38.

Peha, S. (2011, June). Agile schools: How technology saves education (Just not the way we thought it would). InfoQ. Retrieved from <https://www.infoq.com/articles/agile-schools-education> .

Wiid, P. (2018). Kaizen and education. In *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning: Bringing Methodologies from Industry to the Classroom* (pp. 63-92). Singapore: Springer Singapore.

Singh, J., & Singh, H. (2009). Kaizen philosophy: a review of literature. *IUP journal of operations management*, 8(2), 51.



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 


Consorzio Roma