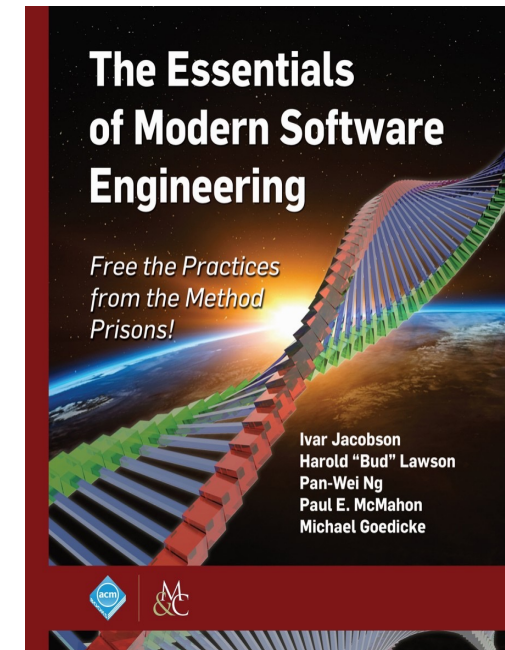


# La retrospettiva in Scrum con Essence

# Agenda

- La retrospettiva dei team agili
- Essence: un linguaggio per processi e pratiche
- Uso di Essence per le retrospettive



# Mettere in atto un processo di sviluppo del software

Quando più persone collaborano, è necessario seguire una disciplina di collaborazione, che chiamiamo «modello del processo di sviluppo» (alcuni li chiamano «metodi», altri «metodologie»)

I modelli del processo di sviluppo sono insiemi di ruoli, artefatti e «buone» pratiche

I modelli **agili** sono stati pensati per piccoli team (3-7 persone)

Nota bene: Quando c'è da costruire un grande sistema software occorre «scalarli» cioè adattarli per poter coordinare team più grandi o molti più programmatori

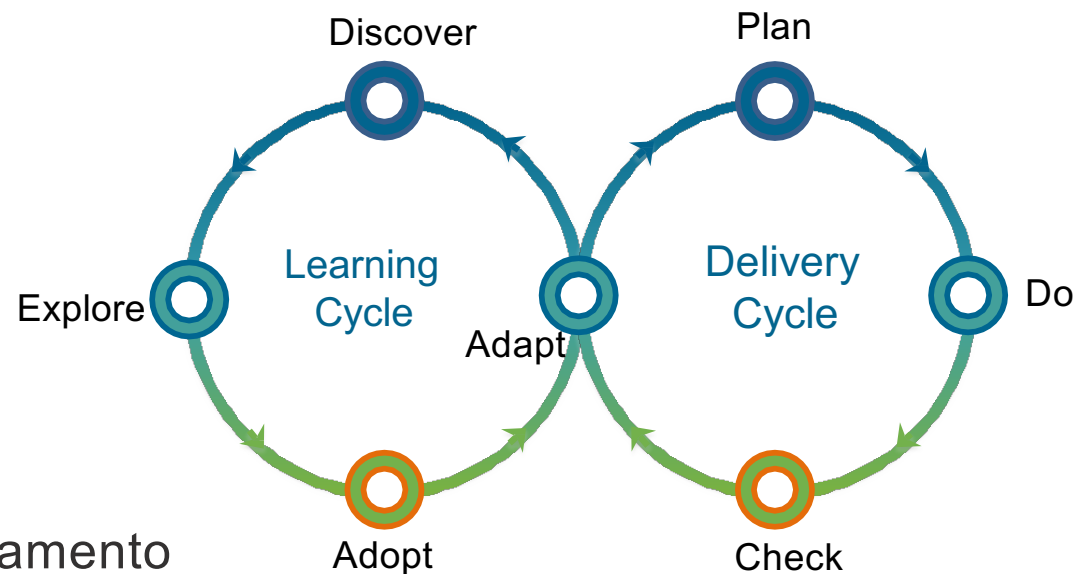
# Obiettivo: consolidare la competenza dei team

## Motivo frequente di fallimento dei progetti agili:

Mancanza di competenza sufficiente nell'applicare tecniche base della visione agile.

### Competenza

- Imparare una nuova pratica
- Guida nell'apprendimento della pratica
- Adozione della pratica
- Modifica della pratica



- Valori agili: trasparenza, adattamento
- Valori Scrum:
  - Autoorganizzazione del team
  - Team cross-funzionale
  - Miglioramento continuo del processo

Il doppio ciclo del team agile:  
**apprendere / sviluppare**

# Processo di sviluppo e retrospettiva

Un **processo di sviluppo** governa

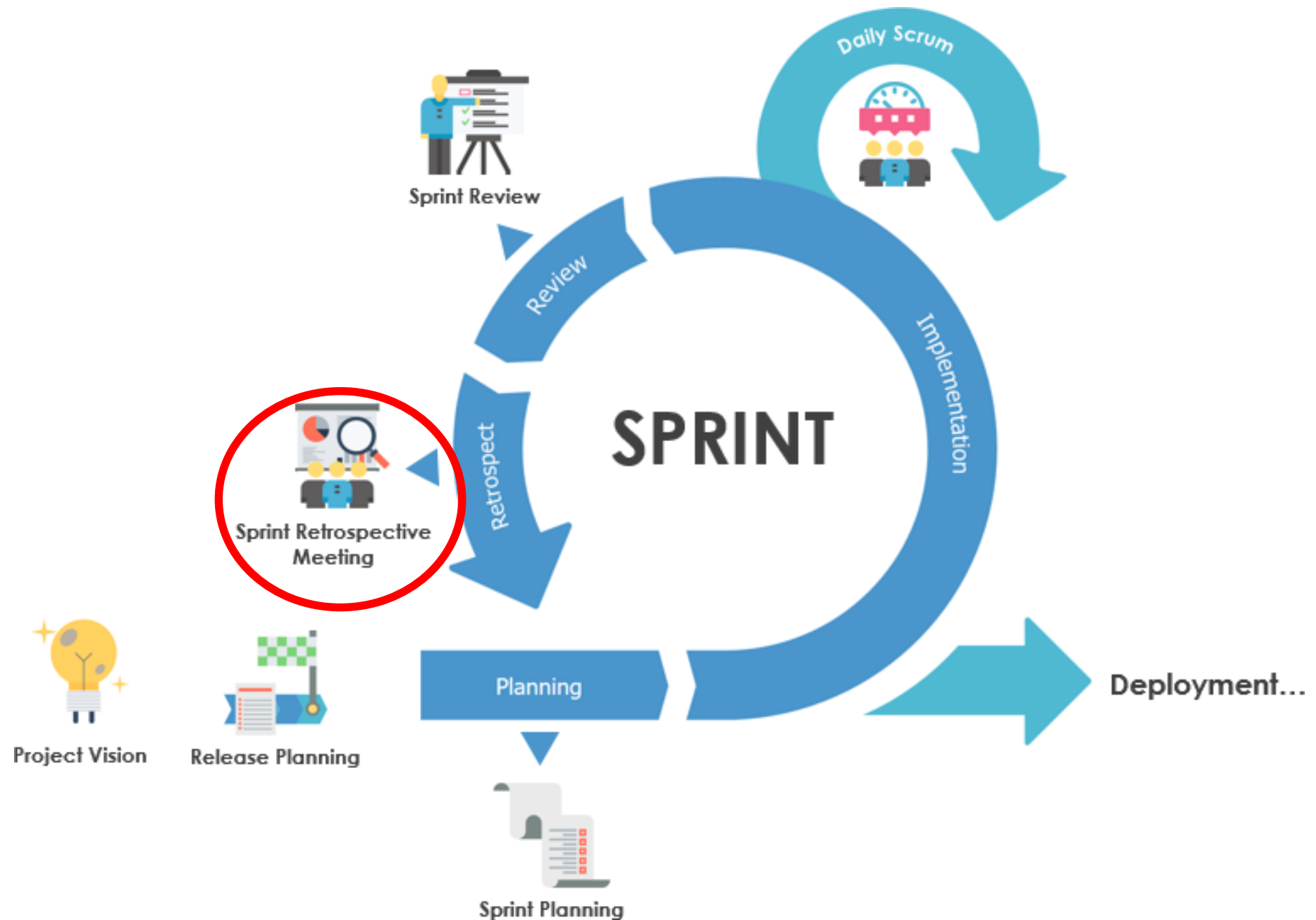
- **Chi** deve fare **Cosa**
- **Quando** farlo
- **Come** raggiungere un determinato obiettivo

Una **retrospettiva** è una riunione periodica del team che analizza come sta andando il processo; è una delle più diffuse pratiche agili

La retrospettiva è uno degli eventi del modello Scrum



Quando si fa la retrospettiva? Alla fine di ciascuno sprint



# Cos'è una retrospettiva

12 Principio agile: *ad intervalli regolari, il team riflette su come diventare più efficiente, quindi rivede e modifica il proprio comportamento di conseguenza*

La retrospettiva è una riunione del team in cui si analizza il risultato dello sprint dal punto di vista del processo.

Si tiene come ultimo atto dello sprint

Lo Scrum Master *facilita* la retrospettiva, in quanto SM è il *process owner* e deve aiutare i colleghi del team a rivedere cosa è andato bene e cosa è andato male durante l'ultimo sprint

Domande a tutti:

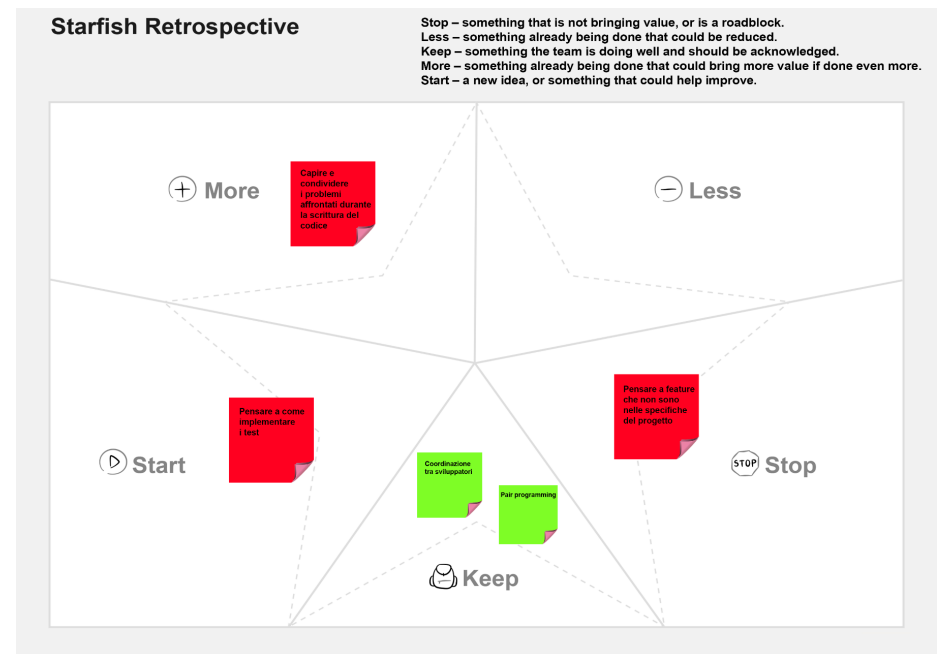
Cosa è andato bene? Cosa ti è piaciuto?  
Cosa è andato male? Cosa NON ti è piaciuto?  
Cosa dobbiamo fare di diverso?

Cosa ha funzionato bene?

Cosa miglioriamo?

Come miglioriamo?

Promesse del team



<https://metroretro.io/templates/the-starfish-retrospective>



Cos'è una retrospettiva

## Starfish Retrospective

**Stop** – something that is not bringing value, or is a roadblock.

**Less** – something already being done that could be reduced.

**Keep** – something the team is doing well and should be acknowledged.

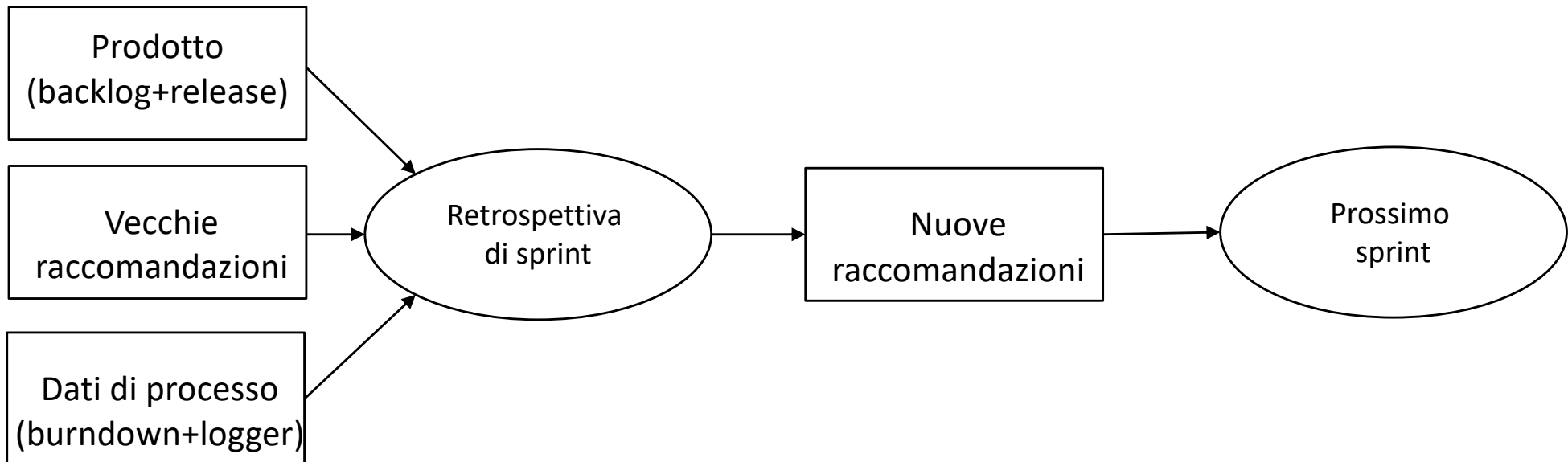
**More** – something already being done that could bring more value if done even more.

**Start** – a new idea, or something that could help improve.



# Obiettivi della retrospettiva

1. Identificare vincoli e sprechi nel processo di sprint (analizzando i dati disponibili).
2. Identificare ciò che funziona o non funziona.
3. Favorire la conversazione tra i membri del team.
4. Ottenere idee per migliorare.
5. Redigere un piano d'azione per l'implementazione soluzioni raccolte.



Modello di una retrospettiva

# Ruoli coinvolti

## Il Product Owner:

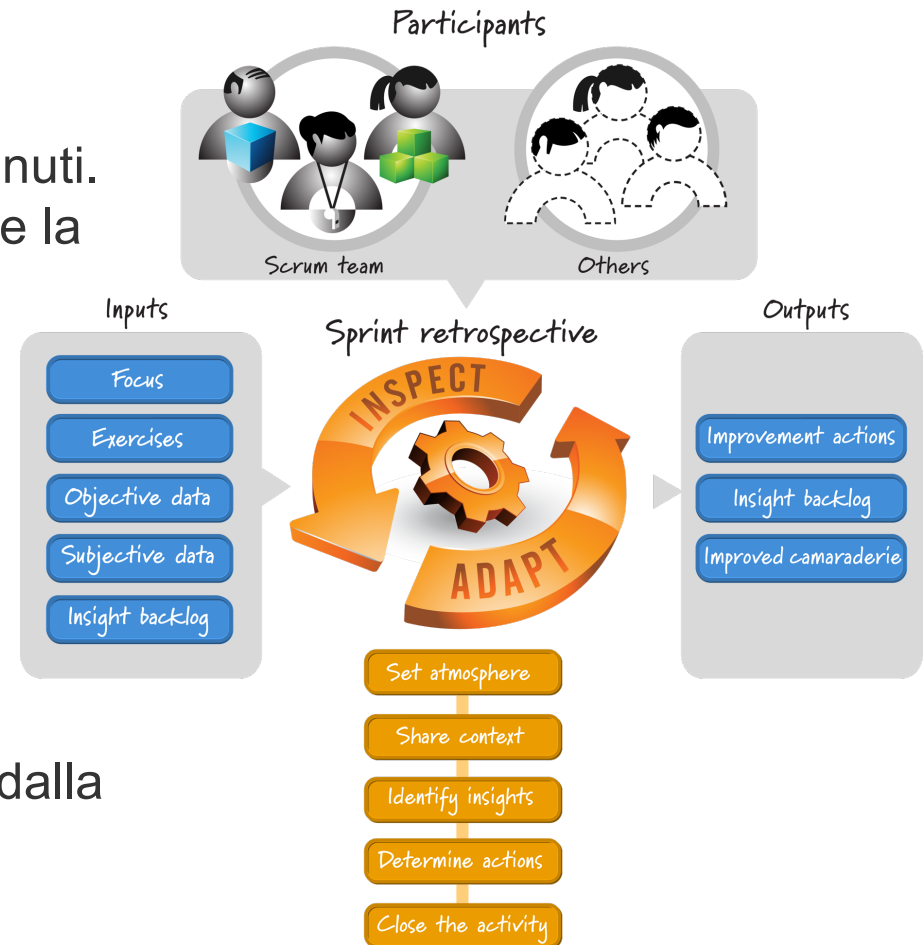
1. Riassume le sue valutazioni sui risultati ottenuti.
2. Richiede suggerimenti al team per migliorare la performance.
3. Offre supporto per risolvere i problemi organizzativi.

## Lo Scrum Master (process owner):

1. Organizza e modera l'incontro.
2. Identifica i temi principali da trattare.
3. Ricorda i risultati di precedenti sprint.
4. Tiene traccia delle proposte che emergono dalla discussione.

## Il Team di sviluppo:

1. Propone idee / soluzioni
2. Definisce le priorità delle idee / soluzioni da attuare.
3. Concorda su come attuare le proposte più importanti.
4. Identifica i compiti per l'implementazione delle proposte selezionate.



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

# Conversazioni strutturate

Il team sceglie le pratiche da usare durante lo sviluppo

Poi pratica per pratica viene analizzata la situazione e valutata dai singoli (rosso=male, verde=bene)

Le pratiche scelte possono essere modificate da uno sprint all'altro (ma meglio non modificarle *durante* lo sprint)

Essence può aiutare il team a farsi un'opinione (vedere slide successive)

CARDS	Elisabetta Confini PO	Federico Pozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Stimolo/Note
Scrum Master						poco aiuto nella gestione della distribuzione del lavoro per le dev
Product Owner						
Scrum Team						
Developers						poco impegno rispetto al lavoro svolto
Product Backlog						
Sprint Planning						
Daily Scrum						Non è stato fatto con costanza
Sprint Goal						
Self Management						

## Prima retrospettiva

Poco tempo dedicato all'aiuto e alla gestione della distribuzione del lavoro da parte dello Scrum Master

I devs hanno dedicato troppo poco tempo allo sviluppo delle funzionalità scelte

Pianificazione superficiale del lavoro durante lo

Sprint Planning

Daily Scrum fatto senza costanza

Sprint Goal definito ad inizio sprint poco chiaro

Scarsa comunicazione durante il lavoro

CARDS	Elisabetta Confini PO	Federico Pozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Stimolo/Note
Scrum Master						
Product Owner						
Developers						
Scrum Team						
Product Backlog						
Sprint Planning						
Sprint Goal						Obiettivo sovrastimato rispetto alla reale disponibilità del team
Self Management						

## Ultima retrospettiva

Aumento del tempo dedicato a questa fase (da meno di un'ora a più di 3 ore)

Miglioramento generale nei voti assegnati.

Le discussioni delle retrospettive precedenti hanno comportato un miglioramento tangibile dello spirito collaborativo del team

Miglioramento nella gestione della fase di retrospettiva

Autocritica di un DEV

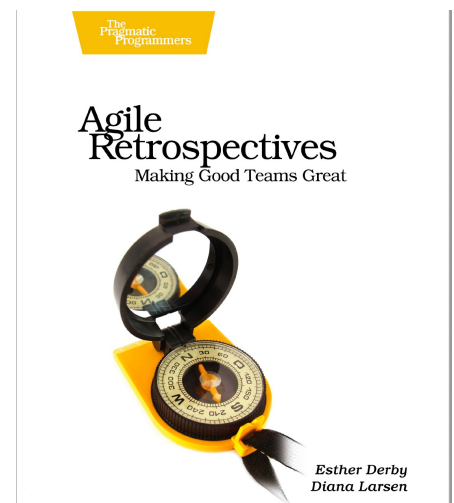
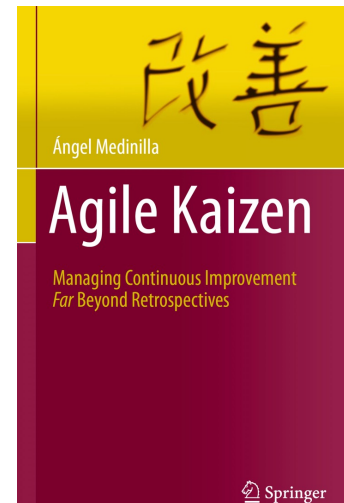
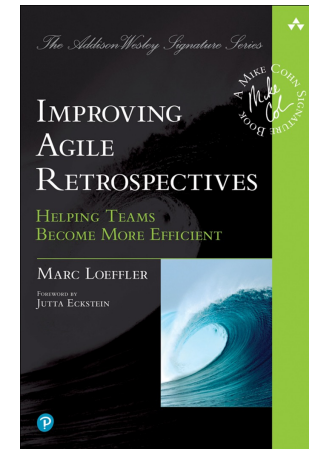
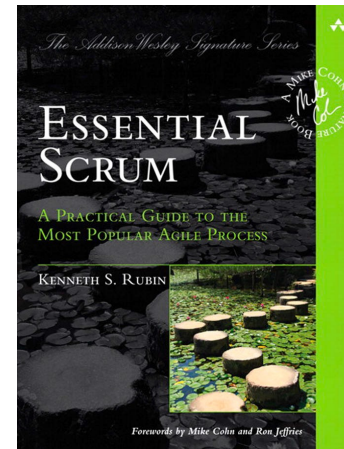
# Riferimenti per retrospettive

## Siti

<https://retromat.org/>

<http://retrospectivewiki.org>

<https://www.tastycupcakes.org>



# Retrospective: uso di Essence

Per aiutare lo SM useremo Essence

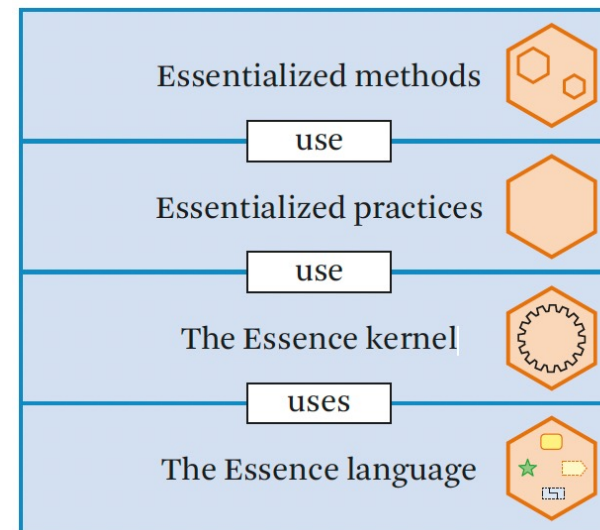
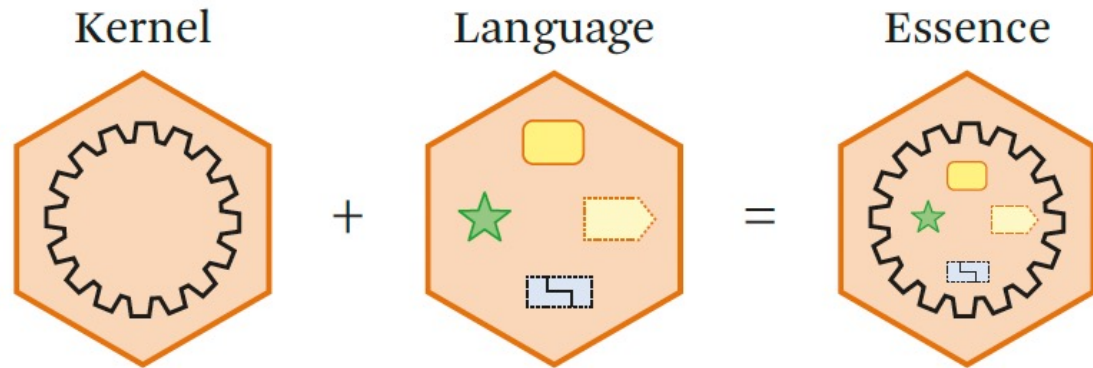
Essence è un (meta)linguaggio di descrizione di metodi e pratiche di sviluppo

## Descrizione tecnica

- Si concentra sull'essenziale
- componenti:
  - The Essence Language
  - The Essence Kernel
  - Pratiche essenzializzate (eg TDD)
  - Metodo (eg Scrum): combinazione di pratiche

## Scopo

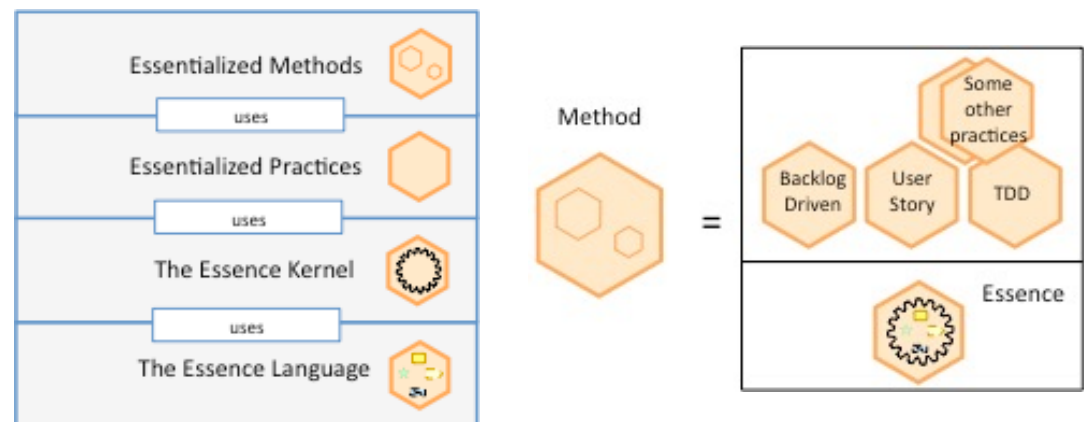
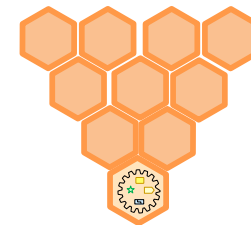
- Serve a riflettere sul processo
- Crea occasioni per conversare
- Insieme di giochi «seri» legati allo sviluppo del software



# L'obiettivo di Essence







- Essence si concentra sugli aspetti essenziali dello sviluppo, cioè sulle buone pratiche
- Supporta l'auto-addestramento mediante carte poker-sized che permettono al team di giocare «serious games»
- Le pratiche vengono rese indipendenti dal metodo in cui sono state definite
- I team possono costruire il proprio metodo componendo le pratiche preferite

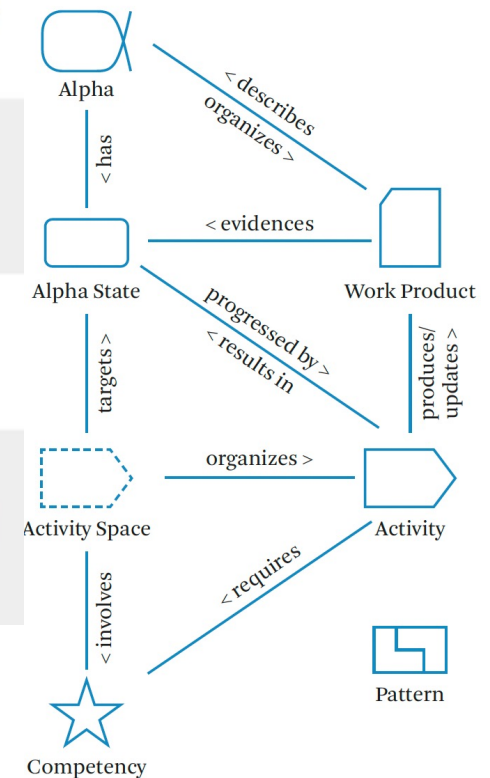
I metodi sono composizioni di pratiche





# Gli elementi di base di Essence e le loro relazioni

Element Type	Syntax	Meaning of Element Type
Alpha		An essential element of the development endeavor that is relevant to an assessment of the progress and health of the endeavor.
Work Product		A tangible thing that practitioners produce when conducting software engineering activities.
Activity		A thing that practitioners do.
Competency		An ability, capability, attainment, knowledge, or skill necessary to do a certain kind of work.
Activity Space		A placeholder for something to do in the development endeavor. A placeholder may consist of zero to many activities.
Pattern		An arrangement of other elements represented in the language.

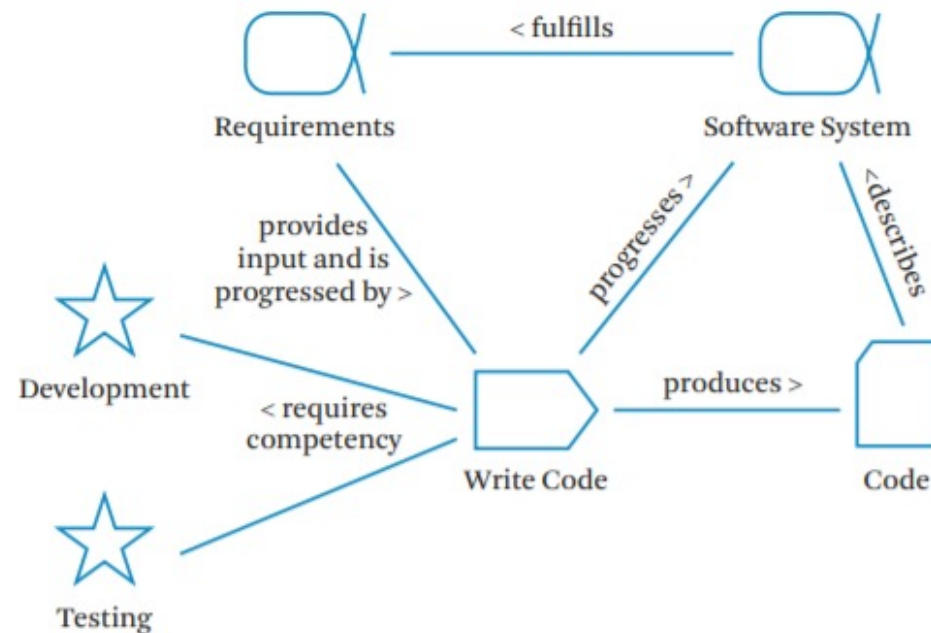




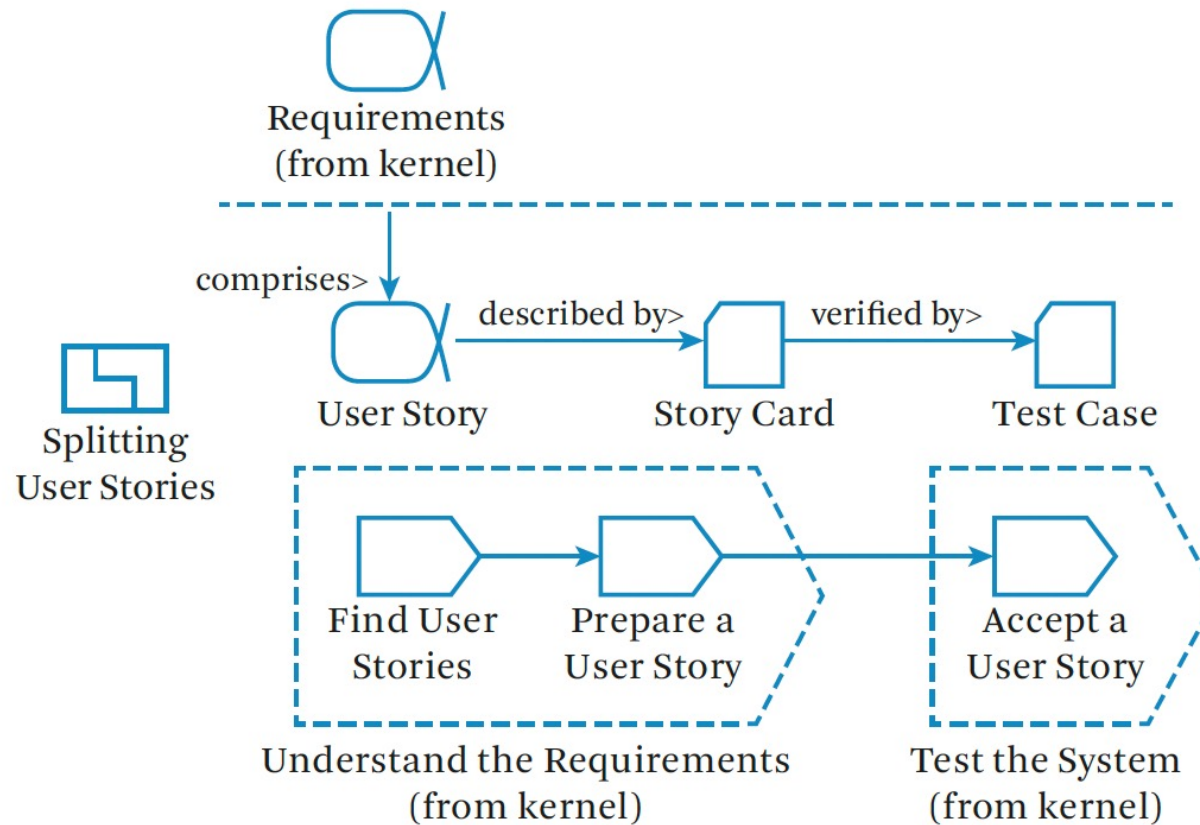
## Esempio: essenzializzare un processo minimale

Questo diagramma mostra un processo “essenzializzato”.

La relazione tra i due alpha Requisiti e Sistema software è descritta dall’attività di scrittura di codice (*Write Code*), che produce l’artefatto Codice (*Code*), e che richiede due competenze: Sviluppo e Testing



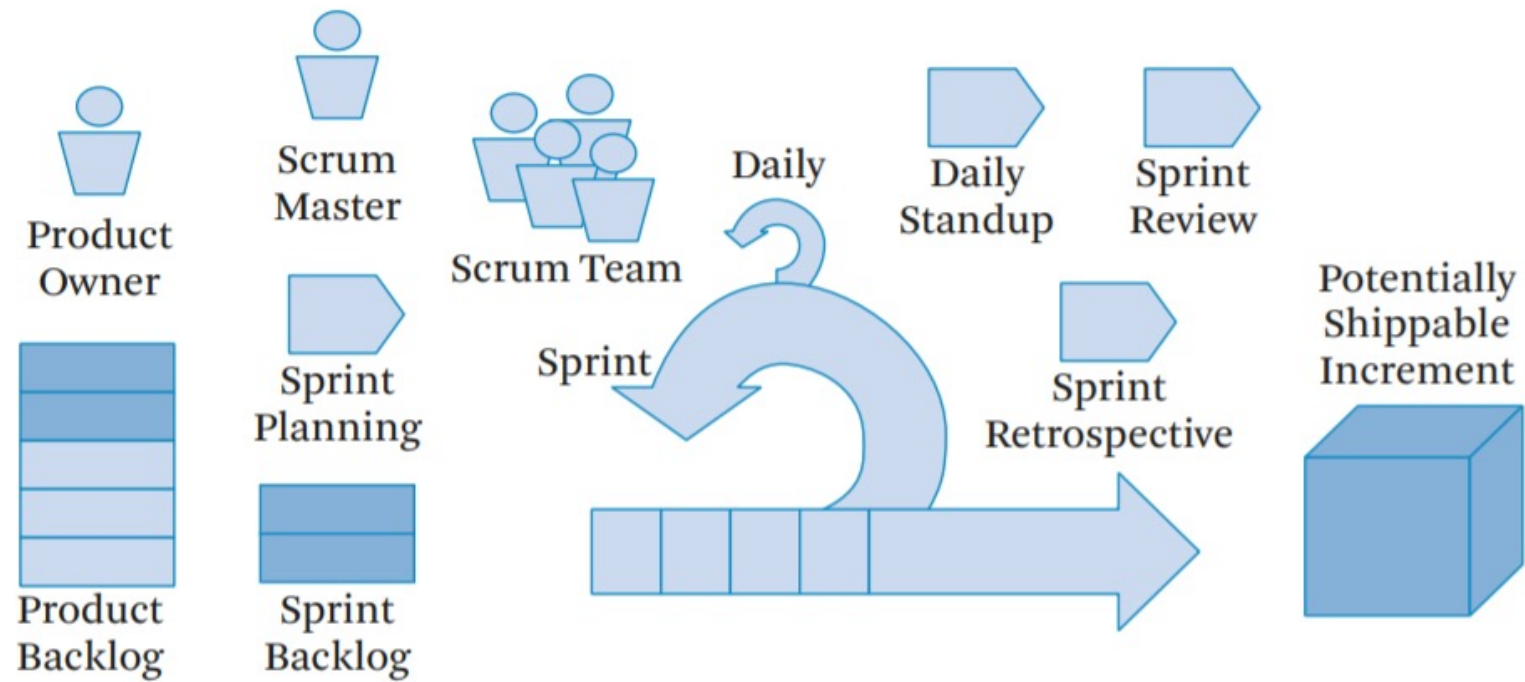
# Esempio: essenzializzare la scrittura di user story



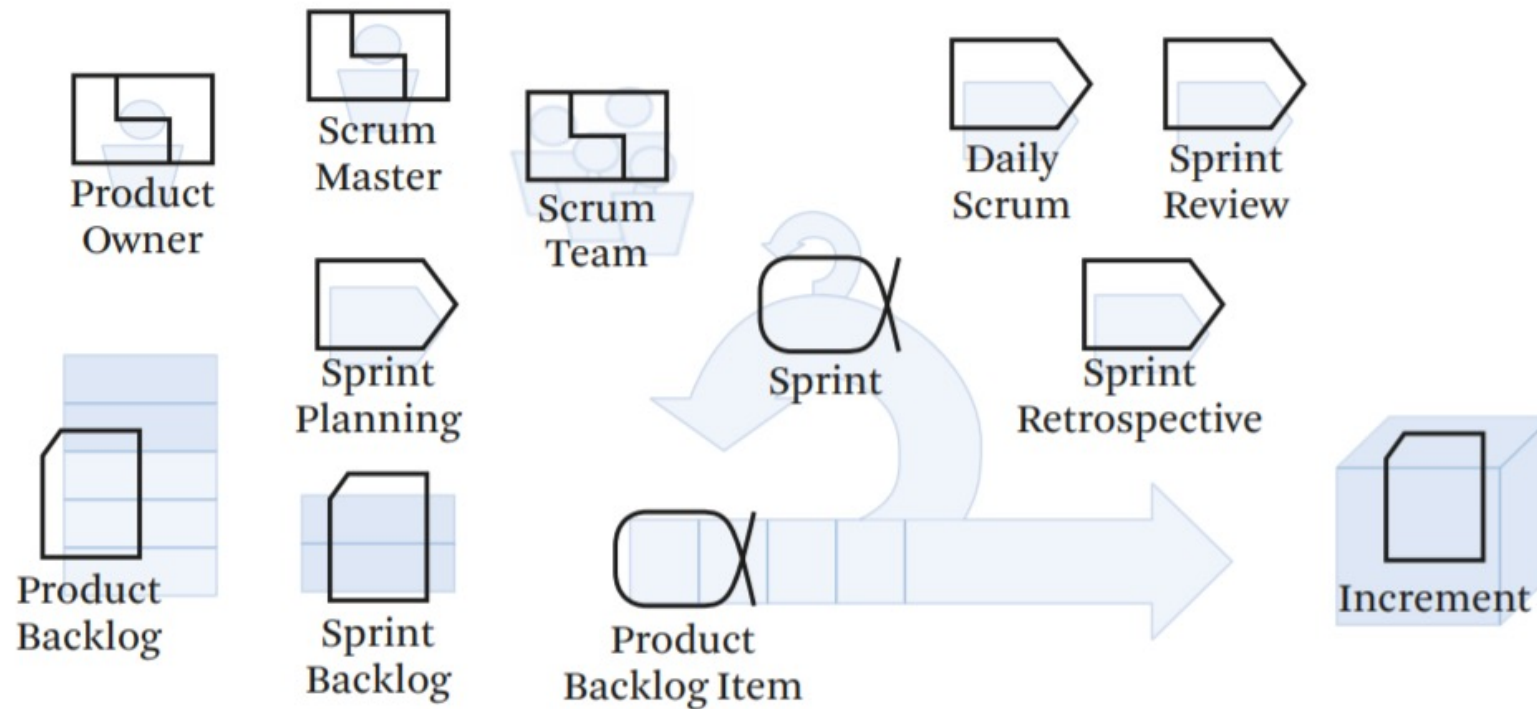
Un altro processo “essenzializzato”. I requisiti diventano User Story, che vengono analizzate (attività “Understand the requirements”) e preparate per i test di Sistema (“accept a user story”).

Viene menzionato anche il pattern “splitting user story”

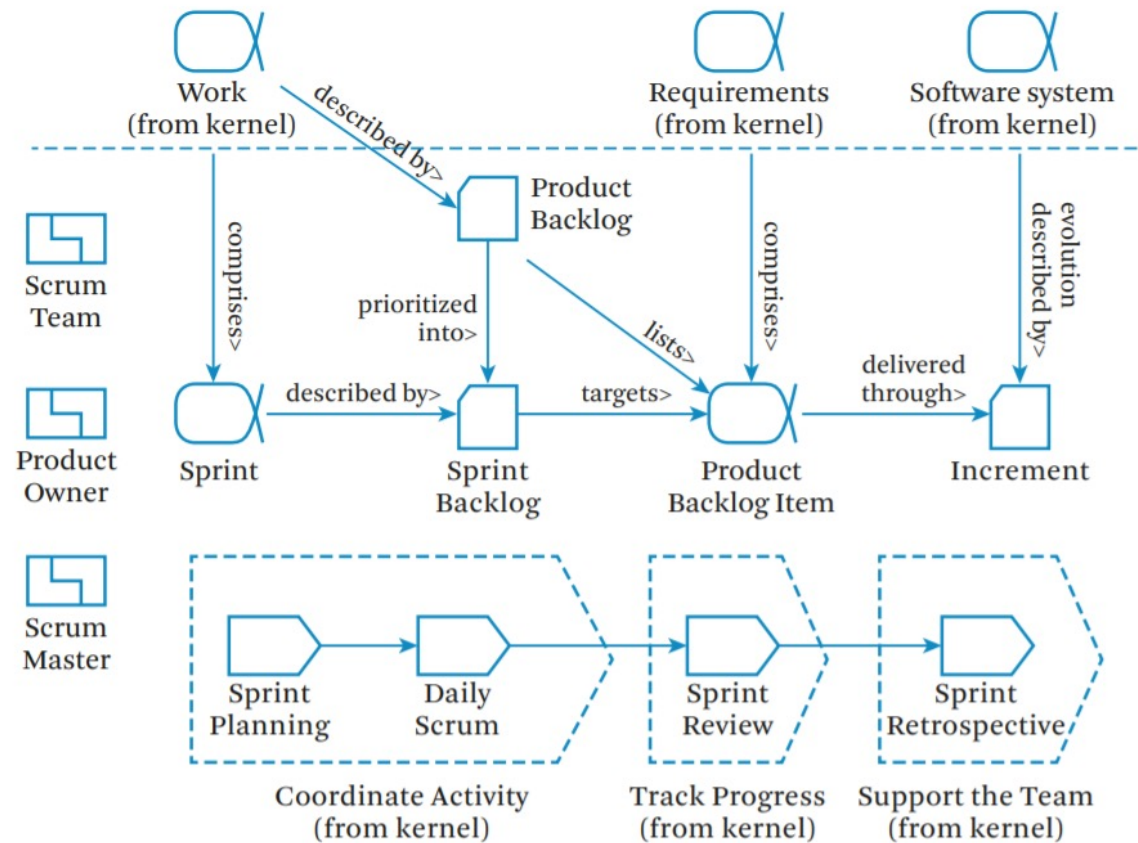
# Gli elementi base di Scrum



# Gli elementi di Scrum essenziali

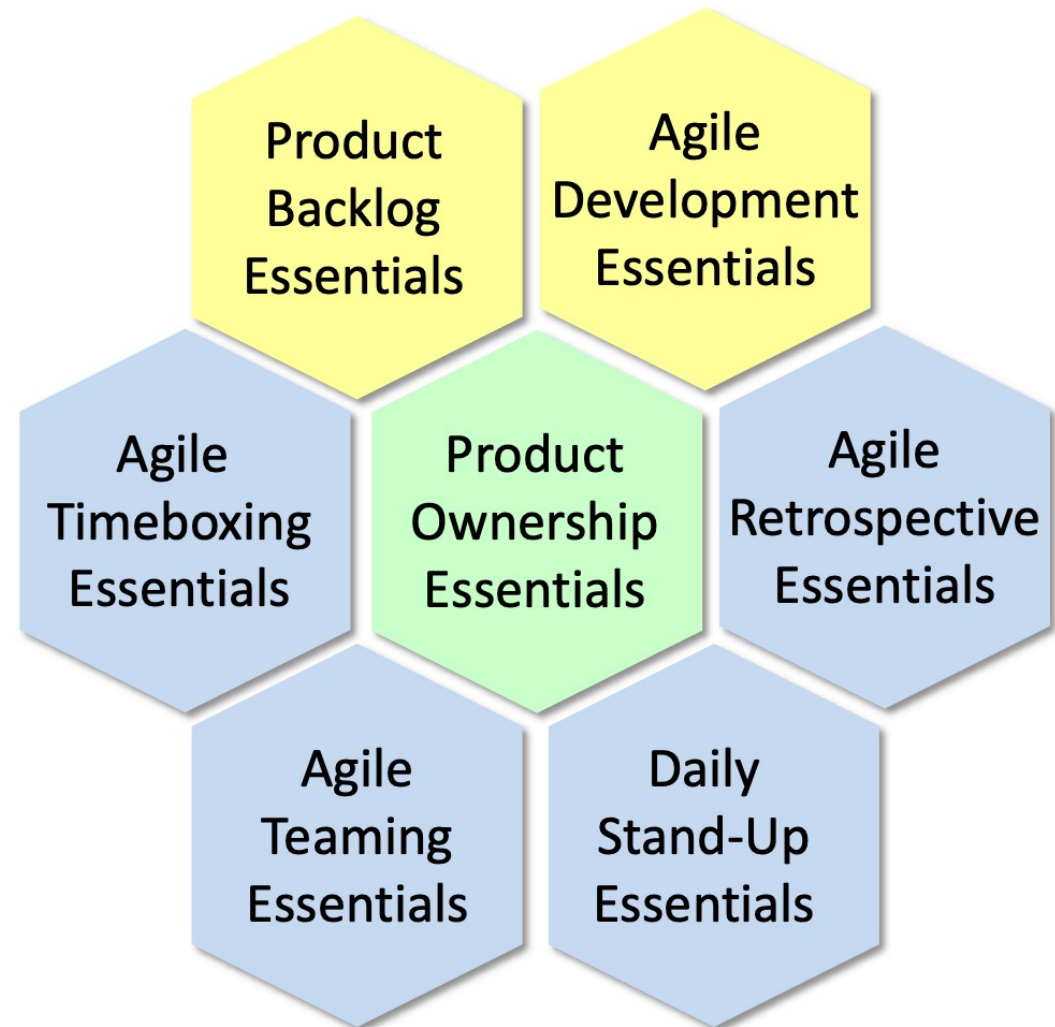


# Una descrizione di Scrum con Essence



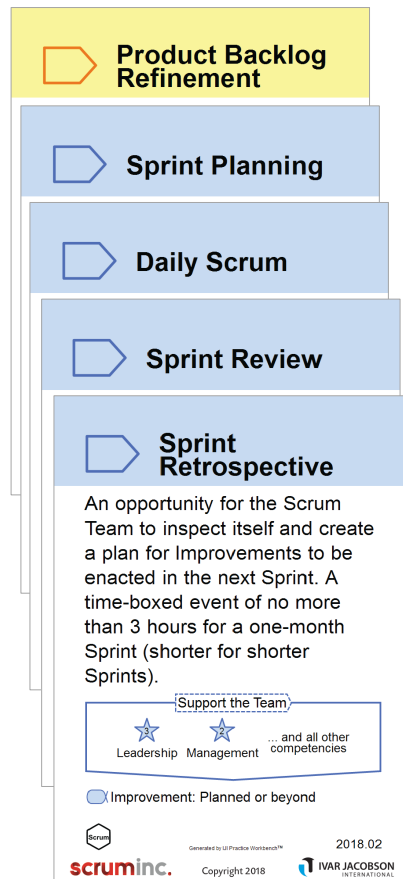
# Le pratiche agili

Product backlog  
Agile development  
Agile timeboxing  
Product Ownership  
Agile retrospective  
Agile teaming  
Daily stand-up

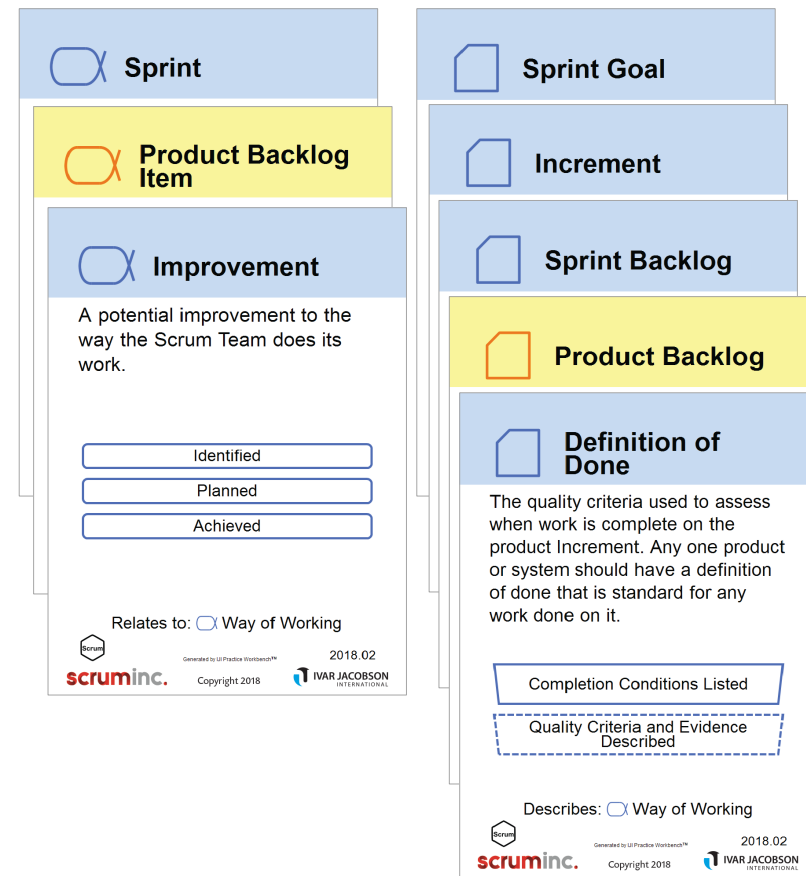


# Carte Scrum

## Pratiche (cose da fare)

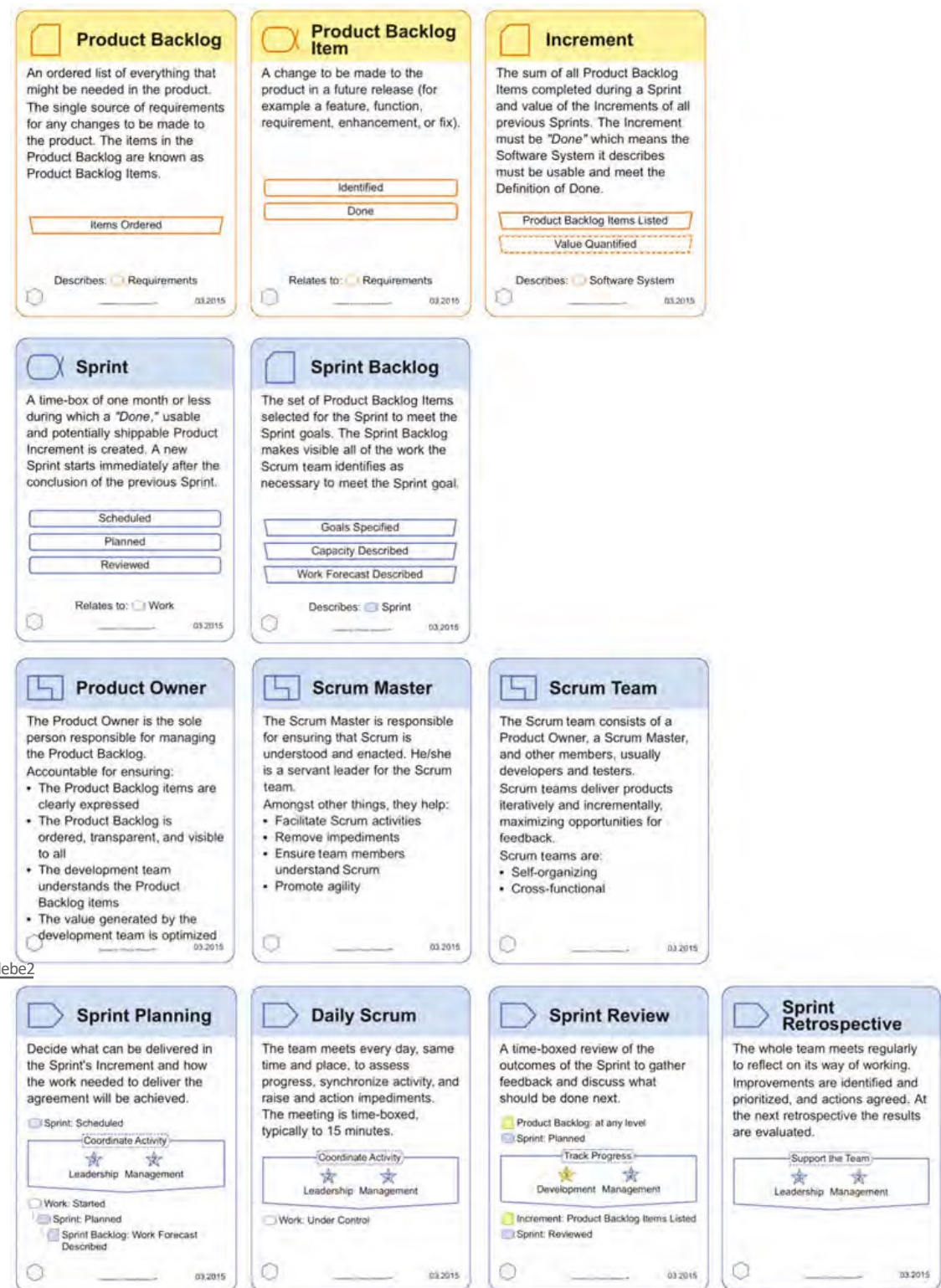


## Artefatti (cose con cui lavorare)





# Esempio: Scrum Lite



<https://iamthye.medium.com/guide-to-lite-agile-the-lightest-framework-for-individual-transformation-5b361afdebe2>



# Carta Essence: retrospettiva

La retrospettiva è un incontro che costituisce un'opportunità per il team di ispezionare se stesso e di creare un piano di miglioramenti da eseguire nel prossimo sprint.

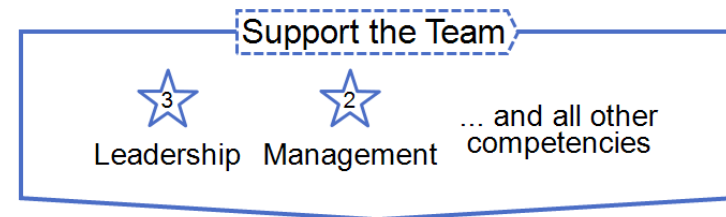
La retrospettiva è un incontro time-boxed di massimo 3 ore se lo sprint dura un mese


La retrospettiva è più corta se gli sprint sono più corti



## Sprint Retrospective

An opportunity for the Scrum Team to inspect itself and create a plan for Improvements to be enacted in the next Sprint. A time-boxed event of no more than 3 hours for a one-month Sprint (shorter for shorter Sprints).



 Improvement: Ready or beyond



**scruminc.**

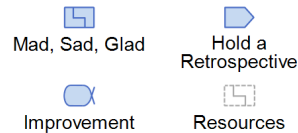
Generated by IJI Practice Workbench™

2.04

# Carte Essence: attività di una retrospettiva

## Agile Retrospective Essentials

Make incremental improvements to the way of working through regular, repeated retrospectives.



IVAR JACOBSON  
INTERNATIONAL  
Generated by UI Practice Workbench™

2018.09



## Hold a Retrospective

The whole team meets regularly to reflect on its way of working. Improvements are identified and prioritized, and actions agreed. At the next retrospective, the results are evaluated.

○ Improvement



○ Way of Working: Working Well (contributes to)

○ Improvement: Action Agreed or beyond



IVAR JACOBSON  
INTERNATIONAL  
Generated by UI Practice Workbench™

2018.09



## Mad, Sad, Glad

A popular approach to team brainstorming to identify potential improvements.

Team members write on sticky notes what has made them:

- *Mad* – frustrations
- *Sad* – disappointments
- *Glad* – things that went well

Part of its power is that it taps into people's emotions, and results in an unfettered flow of ideas that the team can then analyze, prioritize and action.

One Approach To: ○ Hold a Retrospective

Ref: ○ Mad, Sad, Glad



IVAR JACOBSON  
INTERNATIONAL  
Generated by UI Practice Workbench™

2018.09



## Improvement

A possible adaptation to improve a Team's Way of Working.



Identified

Prioritized

Action Agreed

Trialed

Results Evaluated

In Use

Relates to: ○ Way of Working



IVAR JACOBSON  
INTERNATIONAL  
Generated by UI Practice Workbench™

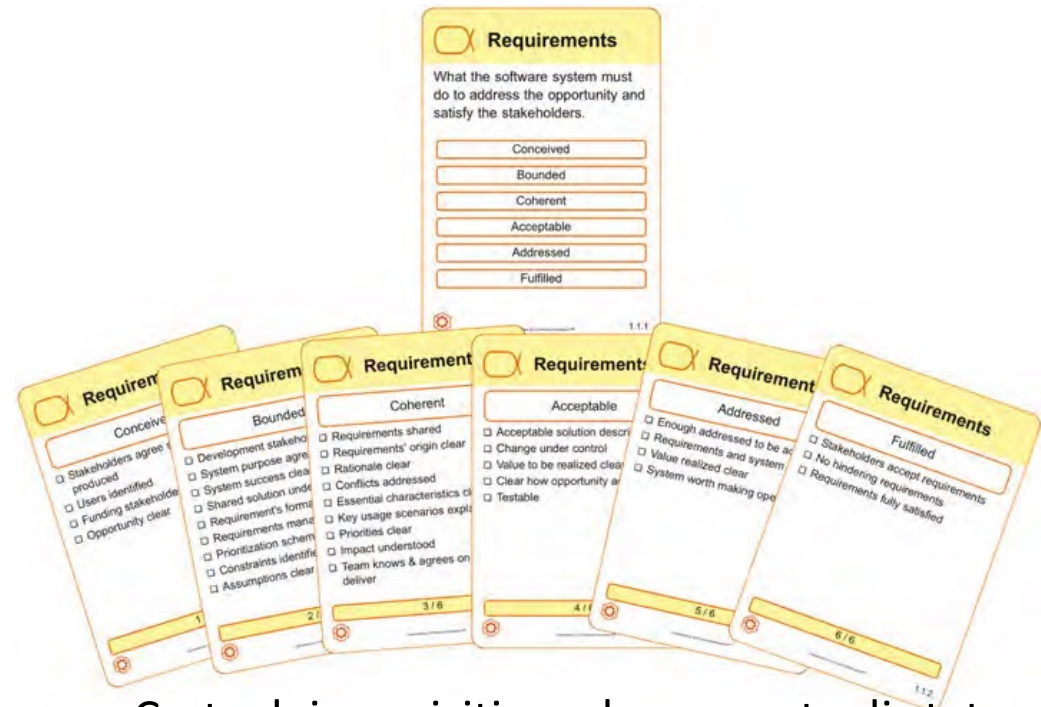
2018.09

# Gioco di retrospettiva: Progress Poker

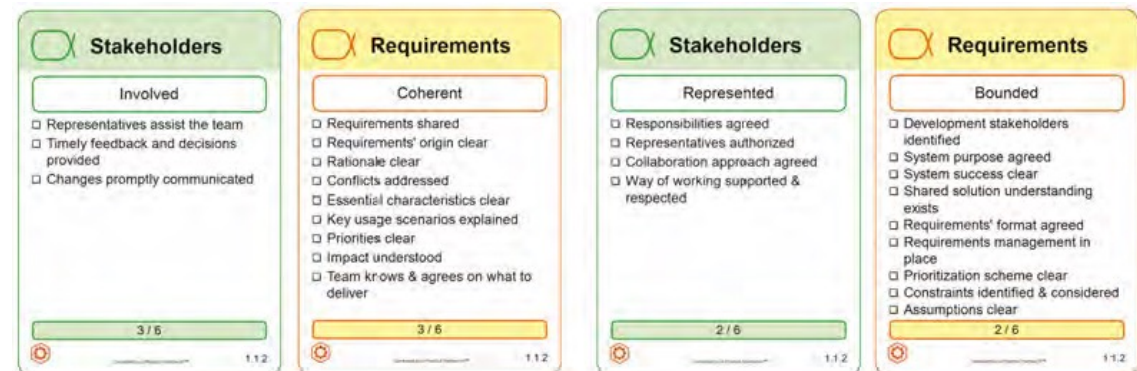
A seconda della fase, si scelgono alcune carte alpha e loro carte di stato e si cerca di decidere «cosa è stato fatto»

ogni membro del team dà una valutazione e spiega le proprie opinioni quando la valutazione differisce da quella dei compagni di team

Ogni membro del team deve riflettere e spiegare il motivo per cui ha valutato lo stato in quel modo



Carta dei requisiti con le sue carte di stato



Opinione di Paola

Opinione di Marcello

## Esempi - Scenario 1 Bad Team

Bad team ha avuto una vita difficile. Le persone del gruppo si sono divise in due sottogruppi che si parlano raramente fra loro.

“Leader” ha assunto una posizione di potere, e ha svolto tutto il lavoro di setup del progetto da solo, mentre il secondo gruppo si è limitato a scrivere una decina di user story, senza chiedere nulla agli altri; senza stima di alcun tipo per cui non è dato avere stime di consegna o risultato.

La partita di Scrumble è stata frettolosa, è stata “persa” e il gruppo si è un po’ litigato.

Il sistema di sviluppo è stato abbozzato, nel senso che taiga è attiva, ma non ci sono documenti

**Team**

Seeded

- ☐ Mission defined
- ☐ Constraints known and defined
- ☐ Growth mechanisms in place
- ☐ Composition defined
- ☐ Responsibilities outlined
- ☐ Required commitment level clear
- ☐ Required competencies identified
- ☐ Size determined
- ☐ Governance rules defined
- ☐ Leadership model selected

1 / 5

IVAR JACOBSON INTERNATIONAL  
Generated by Ivar Jacobson® 2018.09

3 crocette

**Way of Working**

Foundation Established

- ☐ Key practices & tools selected
- ☐ Practices needed to start work agreed
- ☐ Non-negotiable practices & tools identified
- ☐ Gaps between available and needed way of working understood
- ☐ Gaps in capability understood
- ☐ Integrated way of working available

2 / 6

IVAR JACOBSON INTERNATIONAL  
Generated by Ivar Jacobson® 2018.09

2 crocette

**Requirements**

Conceived

- ☐ Stakeholders agree system is to be produced
- ☐ Users identified
- ☐ Funding stakeholders identified
- ☐ Opportunity clear

1 / 6

IVAR JACOBSON INTERNATIONAL  
Generated by Ivar Jacobson® 2018.09

2 crocette

**Product Backlog**

Items Gathered

- ☐ There is a list of things of value to build into the product
- ☐ The list is visible to the team and stakeholders
- ☐ There list is understandable by the team and the stakeholders

1 / 3

IVAR JACOBSON INTERNATIONAL  
Generated by Ivar Jacobson® 2018.09

2 crocette

**Product Backlog Item**

Done

- ☐ The item has been included in the product
- ☐ The stakeholders are happy that the value associated with the item has been realized
- ☐ The item has been verified as meeting all relevant quality criteria
- ☐ The item has been validated as being usable and fit-for-purpose

3 / 3

IVAR JACOBSON INTERNATIONAL  
Generated by Ivar Jacobson® 2018.09

1 crocetta  
(media di tutti i PBI)

# Average team

Average team ha essenzialmente fatto il suo dovere. “Leader” è stato eletto come coordinatore, e ha saputo riprendere alcuni membri del gruppo che tendevano a “sgarrare”; si sono creati due sottoteam, uno di competenze più web e uno di competenze più classiche (Java). È stato realizzato un progetto di prova a più mani usando git.

Il sistema di sviluppo è stato preparato, con Taiga online, Gitlab, e mattermost; le comunicazioni sono abbastanza frequenti. La partita di Scrumble è stata persa, ma è risultata utile, a detta dei partecipanti. Il backlog è formato da una decina di item che seguono il pattern classico, e alcuni di essi, i più importanti, sono stati stimati usando un Planning Poker sotto la direttiva di “Analyst” che si è dimostrato il più attento a cogliere le problematiche del dominio

**Leadership**

Applies

- ☐ Is able to collaborate with others within the Team.
- ☐ Is able to satisfy routine demands and simple work requirements.
- ☐ Can handle simple challenges with confidence.
- ☐ Can handle simple work requirements but needs help in handling any complications or difficulties.
- ☐ Is able to reason about the context and draw sensible conclusions.

2 / 5

IVAR JACOBSON  
PROFESSOR OF SOFTWARE ENGINEERING  
2018.09

3 crocette

**Way of Working**

In Use

- ☐ Practices & tools in use
- ☐ Regularly inspected
- ☐ Adapted to context
- ☐ Supported by team
- ☐ Feedback mechanisms in place
- ☐ Practices & tools support collaboration

3 / 6

IVAR JACOBSON  
PROFESSOR OF SOFTWARE ENGINEERING  
2018.09

3 crocette

**Requirements**

Bounded

- ☐ Development stakeholders identified
- ☐ System purpose agreed
- ☐ System success clear
- ☐ Shared solution understanding exists
- ☐ Requirement's format agreed
- ☐ Requirements management in place
- ☐ Prioritization scheme clear
- ☐ Constraints identified & considered
- ☐ Assumptions clear

2 / 6

IVAR JACOBSON  
PROFESSOR OF SOFTWARE ENGINEERING  
2018.09

4 crocette

**Product Backlog Item**

Something to build into the product to enhance its value.

Identified

Ready for Development

Done

Relates to: ☐ Requirements

IVAR JACOBSON  
PROFESSOR OF SOFTWARE ENGINEERING  
2018.09

**Product Backlog Item**

Ready for Development

- ☐ The item is well-enough understood by the stakeholders and the team for it to be prioritized for development
- ☐ The value is understood enough to proceed
- ☐ The size of the item is understood enough to proceed
- ☐ The relative priority of the item is agreed

2 / 3

AD IVAR JACOBSON  
PROFESSOR OF SOFTWARE ENGINEERING  
2018.09

2 crocette  
(media di tutti i PBI)

# Dream team

Per Dream Team tutto va gonfie vele. Sotto la “dittatura illuminata” di Leader, il sistema di sviluppo è stato sviluppato nella sua interezza, identificando anche le tecnologia da usare.

La partita di Scrumble è stata rivelatrice, e ha permesso di identificare le persone più adatte per i particolari ruoli.

Il team ha compiuto un’analisi collegiale e ha realizzato due Epiche e una decina di user story, lavorando online tramite meet, mattermost e slack. Una prima versione di queste ultime sono state sottoposte agli stakeholder, che hanno fornito feedback interessanti, e provocato la modifica da un paio di storie. Di conseguenza, tutte le prime 8 storie sono stimate e messe in priorità. Su gitlab sono stati per ora realizzati due prodotti: un programma che raccoglie tutti i tweet relativi ad un #tag, e un programma Java per testare l’interfaccia utente di una sottosezione del programma

**Team**

Collaborating

- ☐ Works as one unit
- ☐ Communication open and honest
- ☐ Focused on mission
- ☐ Members know each other

3 / 5

IVAR JACOBSON  
Generated by AI Practice Toolchain™  
2018.09

4 crocette

**Work**

Prepared

- ☐ Commitment made
- ☐ Cost and effort estimated
- ☐ Resource availability understood
- ☐ Risk exposure understood
- ☐ Acceptance criteria established
- ☐ Sufficiently broken down to start
- ☐ Tasks identified and prioritized
- ☐ Credible plan in place
- ☐ Funding in place
- ☐ At least one team member ready
- ☐ Integration points defined

2 / 6

IVAR JACOBSON  
Generated by AI Practice Toolchain™  
2018.09

7 crocette

**Way of Working**

In Place

- ☐ Used by whole team
- ☐ Accessible to whole team
- ☐ Inspected and adapted by whole team

4 / 6

IVAR JACOBSON  
Generated by AI Practice Toolchain™  
2018.09

3 crocette

**Software System**

Architecture Selected

- ☐ Architecture selection criteria agreed
- ☐ HW platforms identified
- ☐ Technologies selected
- ☐ System boundary known
- ☐ Decisions on system organization made
- ☐ Buy, build, reuse decisions made
- ☐ Key technical risks agreed to

1 / 6

IVAR JACOBSON  
Generated by AI Practice Toolchain™  
2018.09

7 crocette

**Product Backlog Item**

Done

- ☐ The item has been included in the product
- ☐ The stakeholders are happy that the value associated with the item has been realized
- ☐ The item has been verified as meeting all relevant quality criteria
- ☐ The item has been validated as being usable and fit-for-purpose

3 / 3

IVAR JACOBSON  
Generated by AI Practice Toolchain™  
2018.09

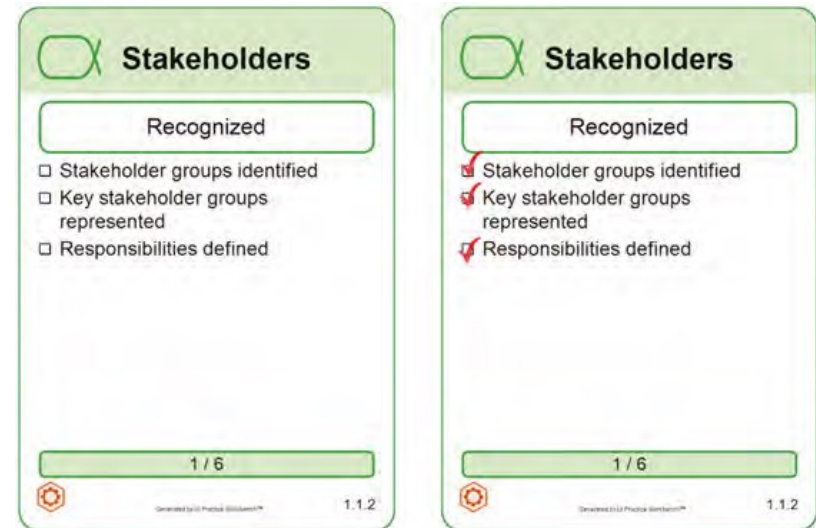
3 crocette  
(media di tutti i PBI)



# Gioco di retrospettiva: definiamo lo stato degli alpha

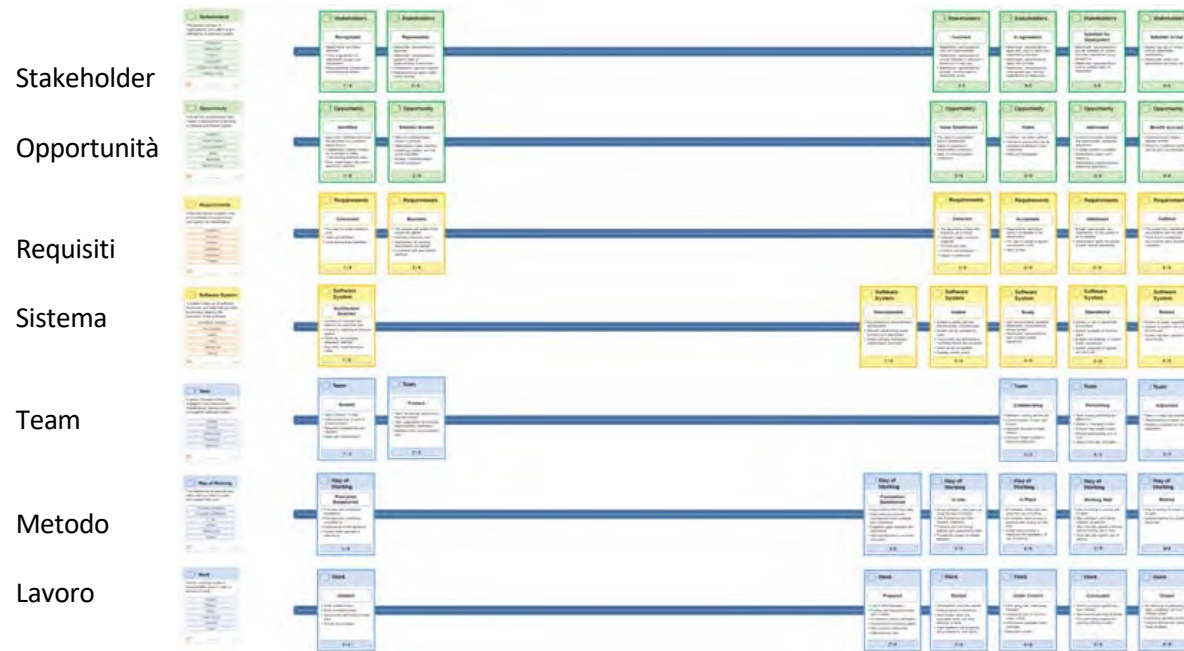


Posizione iniziale



Prima e dopo la discussione dello stato degli "stakeholder"

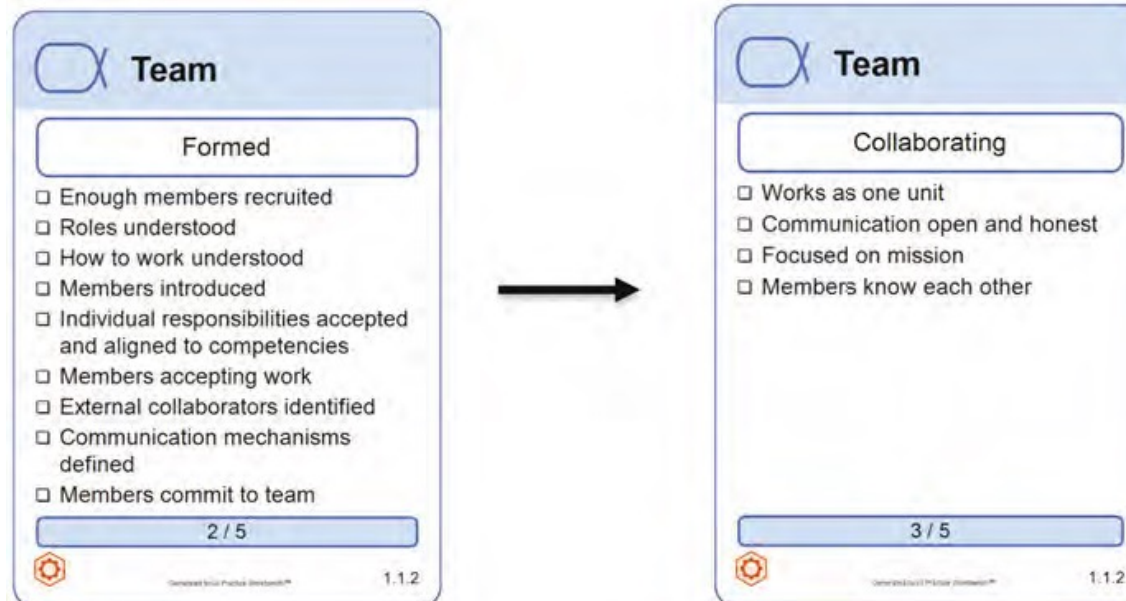
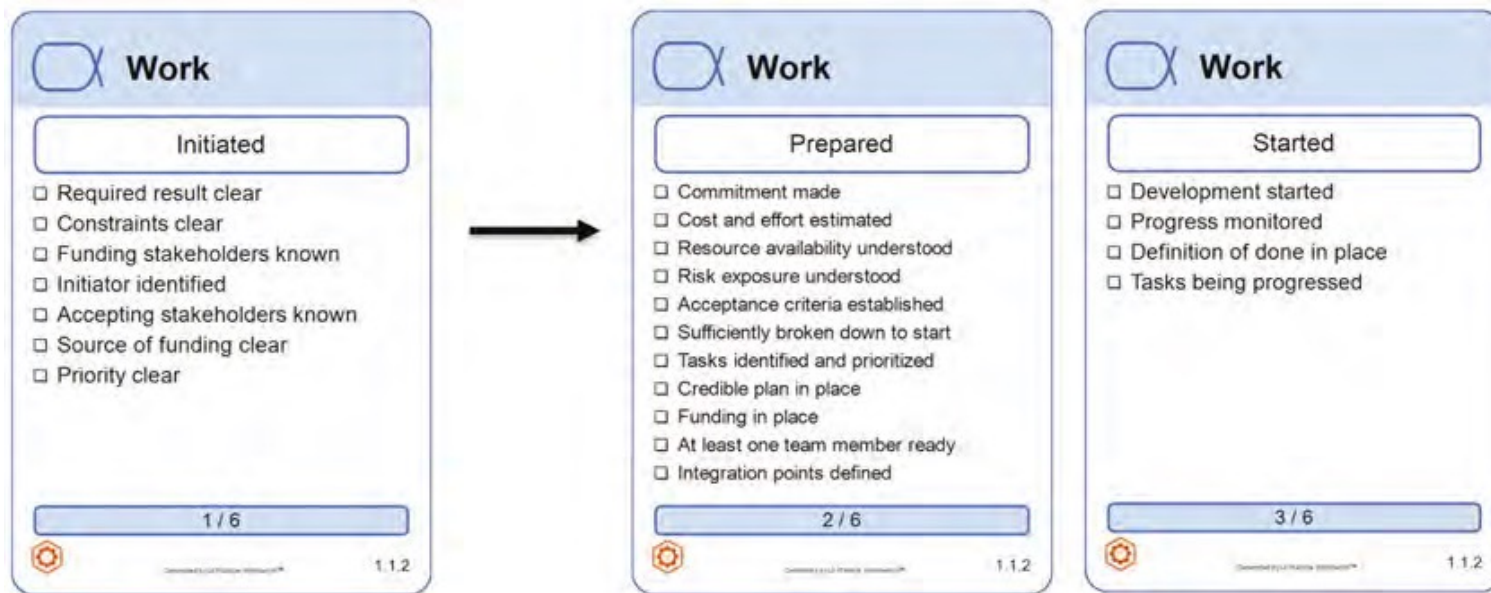
# Gioco di retrospettiva: definiamo lo stato degli alpha



Posizione definite di tutti gli alpha



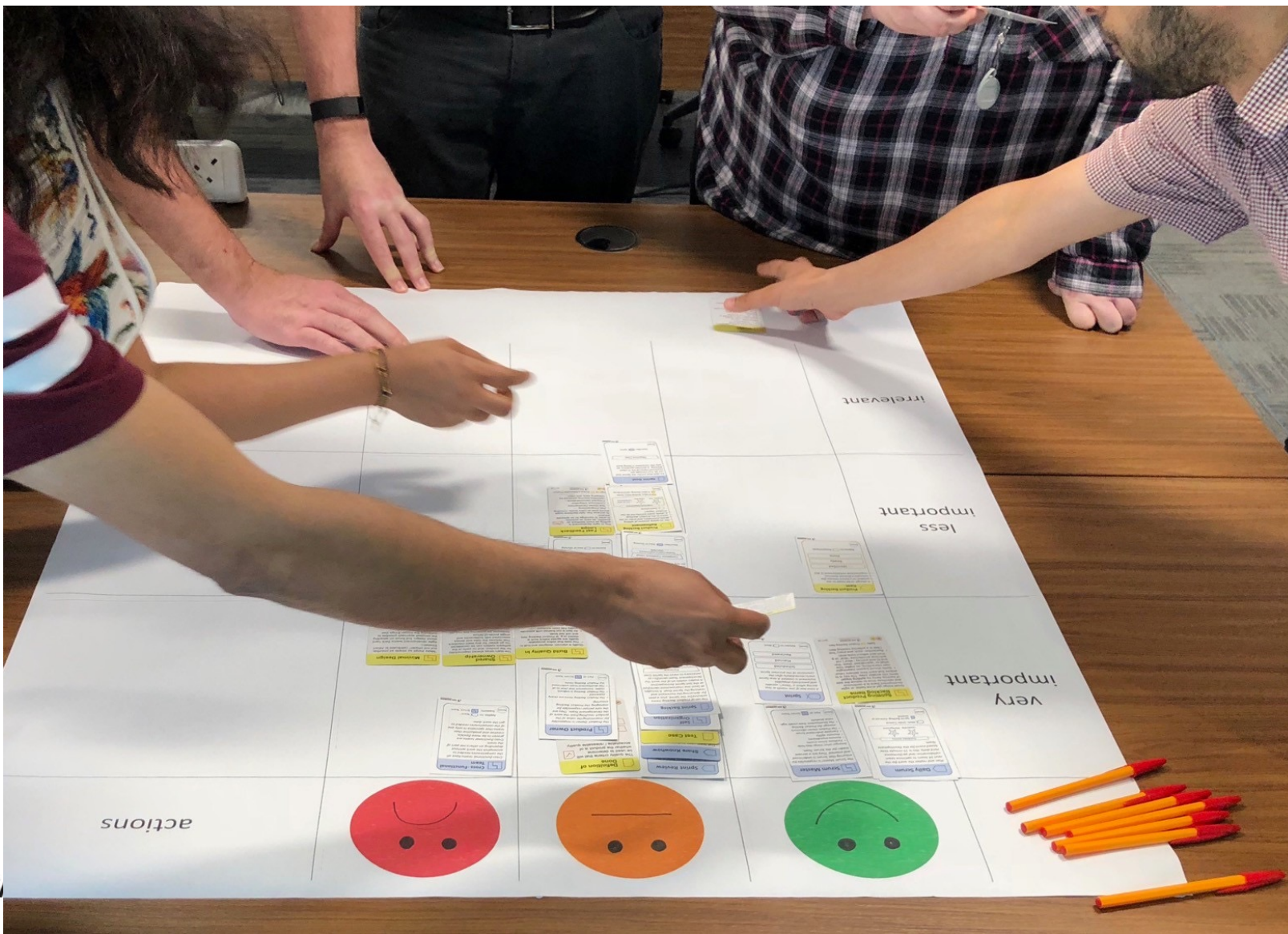
# Stati attuali e stati desiderati



# Gioco di retrospettiva: good mad sad

	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>
<div><div></div><div></div></div>	<div><div><div><div></div><div>Sprint Backlog</div><div>A highly visible, real-time picture of the work that the Developers plan to accomplish during the Sprint in order to achieve the Sprint Goal.</div><div><div>Primed with Improvements</div><div>Sprint Goal Set</div><div>Actionable Plan in Place</div><div>Other Detail Captured</div></div><div>Describes: <div><div></div></div> Sprint and <div><div></div></div> Sprint Goal</div><div><div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div> <div><div></div></div></div></div></div></div>		





g teams.

# Giochi di retrospettiva con Essence

<https://essence.ivarjacobson.com/alphastatecards>

Progress Poker - Use this game to determine the state of any particular Alpha

Chase the State - Use this game to determine the state of your software development efforts.

Objective Go - Use this game to identify high-level goals and objectives for your team.

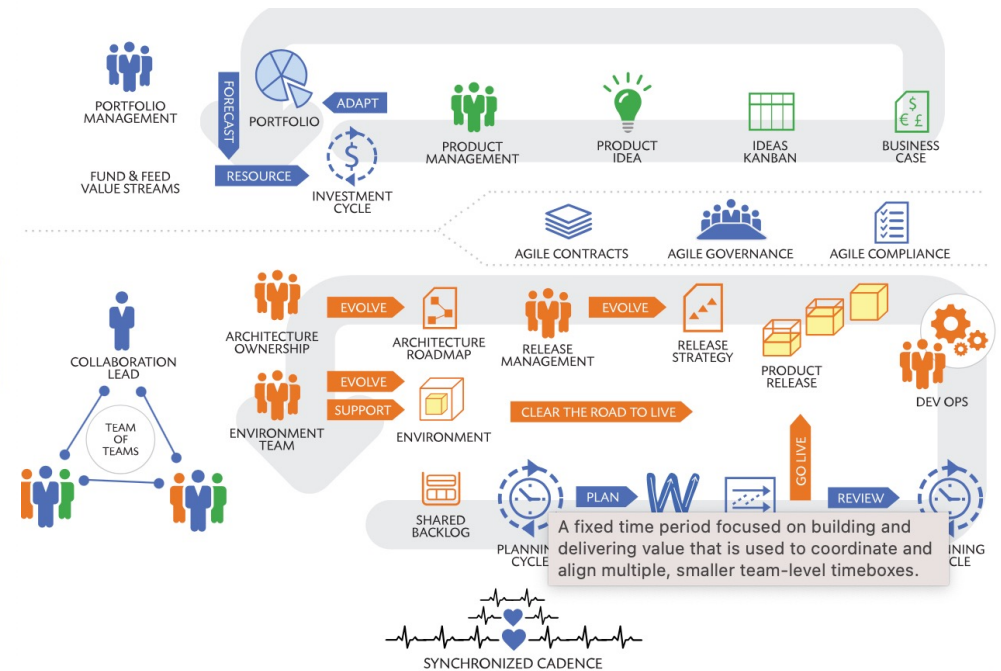
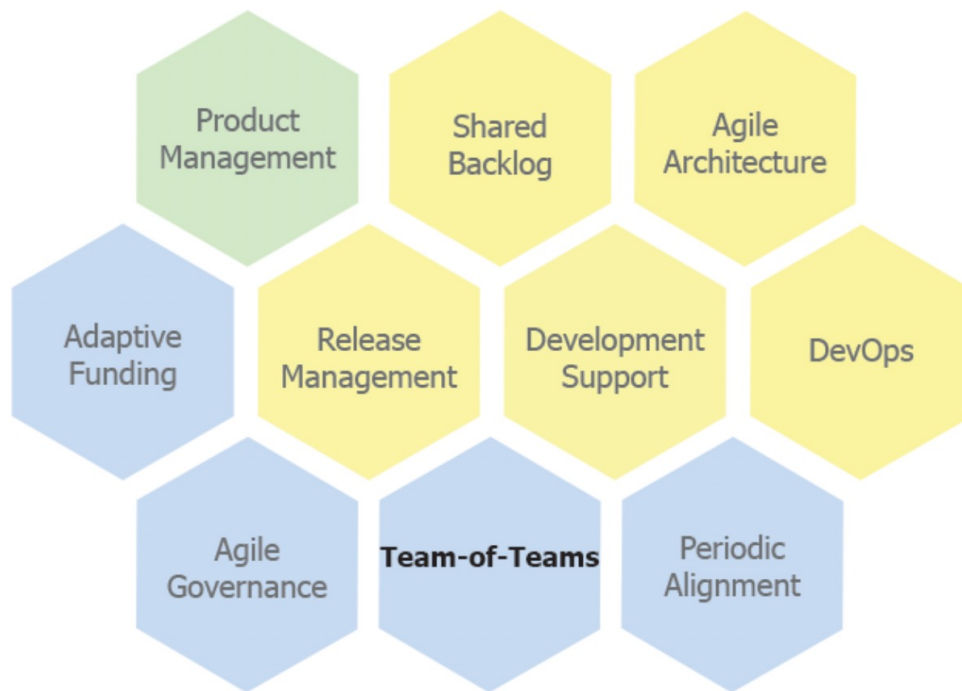
Checkpoint Construction - Use this game to define practice independent checkpoints with automatically generated practice independent checklists.

Lifecycle Layout - Use this game to visualize your software development lifecycle to form a starting point for team planning.

Milestone Mapping - Use this game to visualize your milestones and form a light-weight roadmap for your software development.

Health Monitoring - Use this game to visually track the health of your endeavor regardless of the practices or method being used.

# Agile at a Scale in Essence: pratiche per team multipli





# Riferimenti per Essence

- [Sito del libro](#)
- [Articolo di Ivar Jacobson](#)
- [Sito di Stefan Malich](#)

Tutte le carte di alcuni metodi agili e non (Scrum, Spotify, RUP, e altri) sono scaricabili (previa registrazione) da [Practice Library](#) in particolare guardare “Agile Essentials”

Le carte di base (cioè gli alpha) e i loro stati sono in: <https://essence.ivarjacobson.com/alphastatecards> con una lista di giochi per analizzare lo stato del processo

Ci sono altre carte oltre quelle della «Practice Library». Consultare: <https://www.ivarjacobson.com/resources>

