



# Scrum

descrizione

# I Principi di Scrum

## I Valori dal Manifesto Agile

Scrum è il framework Agile più noto. E' la sorgente di molte delle idee che si trovano oggi nei Principi e nei Valori del Manifesto Agile, il quale definisce una base comune per tutti gli approcci di questo tipo. [Per maggiori informazioni fai riferimento al Manifesto Agile](#)

I Valori del Manifesto Agile sono direttamente applicabili a Scrum:

- **Gli individui e le interazioni più che i processi e gli strumenti.** Scrum, come tutti i framework ed i metodi agili, si appoggia fortemente sulla fiducia verso i team, verso gli individui nei team, e nel modo in cui questi interagiscono. I team hanno la responsabilità di scoprire cosa è necessario fare, di decidere come farlo... e di farlo. I team identificano cosa li rallenta nell'esecuzione e si assumono il compito di risolvere tutto ciò che rientra nella loro responsabilità. I team lavorano con altre parti dell'organizzazione per risolvere problemi che sono al di fuori del loro controllo. Questo è un punto critico. Ogni tentativo di fare Scrum ignorando questo aspetto primario sulla responsabilità del team, porterà, in generale, a problemi.
- **Il software funzionante più che la documentazione esaustiva.** Scrum richiede che ci sia un incremento di prodotto finito e rilasciabile alla fine di ogni Sprint. Sicuramente ci sarà un lavoro di analisi, di design, di test e tutto dovrà essere documentato; ma è il software funzionante che aiuta l'organizzazione a guidare il progetto fino al suo successo. Questo è un punto critico. Ogni Scrum team deve essere in grado di produrre un incremento di prodotto funzionante ad ogni Sprint.
- **La collaborazione col cliente più che la negoziazione dei contratti.** Il Product Owner in Scrum, rappresenta il principale punto di contatto con gli utenti finali del prodotto e con le parti dell'organizzazione a cui serve il prodotto. Il Product Owner è un membro del team e lavora collaborativamente con il resto del team, per determinare cosa deve essere prodotto. In questa collaborazione, il Product Owner è in carico di scegliere le cose di più alto valore da fare per il prodotto, e deve assicurare che il prodotto abbia il più alto valore possibile in ogni momento del suo sviluppo. Anche questo punto è critico. Il Product Owner deve stabilire una collaborazione fruttuosa con il proprio team.
- **Rispondere al cambiamento più che seguire un piano.** Tutto in Scrum è stato progettato per far sì che ogni ruolo abbia le informazioni di cui ha bisogno per poter prendere buone decisioni riguardo al progetto. Il progresso del progetto, è rappresentato da un incremento del prodotto effettivo e funzionante. La lista delle cose da fare per il prodotto è disponibile a chiunque per la consultazione. Il progresso, sia complessivo che Sprint dopo Sprint, è visibile allo stesso modo. Problemi e preoccupazioni vengono discusse apertamente e gestite prontamente. Anche questo è critico. Scrum funziona bene in tutti i team che "ispezionano" apertamente quanto succede ed "adattano" le loro azioni alla realtà, e funziona mediocrementemente per quei team che non lo fanno.

## I valori di Scrum

Tutto il lavoro fatto usando Scrum necessita di una solida base di valori come fondamento per il processo ed il principi del team. Attraverso il lavoro di gruppo ed all'approccio al miglioramento continuo, Scrum permette sia di creare questi valori, che di utilizzarli come supporto. I valori sono Focalizzazione, Coraggio, Apertura mentale, Impegno e Rispetto<sup>1</sup>.

- **Focalizzazione.** Poiché ci focalizziamo solo su poche cose alla volta, lavoriamo assieme per produrre risultati di eccellenza. Rilasciamo prodotti di qualità più rapidamente.
- **Coraggio.** Poiché non siamo soli, ci sentiamo supportati ed abbiamo più risorse a nostra disposizione. Questo ci da il coraggio di affrontare sfide più grandi
- **Apertura mentale.** Lavorando insieme, ci confrontiamo sui progressi, e sui problemi che dobbiamo affrontare. Impariamo che è bene esprimere le nostre preoccupazioni in modo da poterle risolvere.
- **Impegno.** Poiché abbiamo maggior controllo sul nostro destino, siamo anche più impegnati a raggiungere il successo.
- **Rispetto.** Lavorando assieme, condividendo i successi ed i fallimenti, abbiamo imparato a rispettarci, ed ad aiutarci reciprocamente a guadagnare quel rispetto.

Le organizzazioni che permetteranno a Scrum di fare il proprio lavoro, scopriranno I benefici di Scrum e cominceranno a capire perché questi valori siano necessari a Scrum, e siano allo stesso tempo generati da Scrum.

---

<sup>1</sup> Nota di traduzione

Questi termini sono davvero importanti, quindi riportiamo anche gli originali in inglese: Focus (Focalizzazione), Courage (Coraggio), Openness (Apertura mentale), Commitment (Impegno), e Respect (Rispetto).

## Il Framework Scrum

Scrum è un framework pensato per creare prodotti. Scrum ha inizio nel momento in cui ci sono soggetti (*stakeholder*<sup>2</sup>) che hanno necessità di un prodotto.

Scrum è un processo basato sul team. Un Team Scrum prevede tre ruoli, il Product Owner, lo ScrumMaster, e i membri del Team di Sviluppo. Il Product Owner ha la responsabilità di decidere quale lavoro dovrà essere eseguito. Lo ScrumMaster agisce come un *servant leader*, aiutando il team e l'azienda ad utilizzare Scrum al meglio. Il Team di Sviluppo costruisce il prodotto in maniera incrementale, in una serie di brevi intervalli di tempo chiamati Sprint. Uno Sprint è un intervallo di tempo predefinito, da una a quattro settimane, con una preferenza per gli intervalli più brevi. In ogni Sprint il Team di Sviluppo costruisce e rilascia un incremento del prodotto. Ogni incremento è un sottoinsieme funzionante del prodotto che sia riconoscibile dall'utente e che costituisca un chiaro miglioramento. Inoltre ogni incremento deve soddisfare criteri di accettazione concordati e garantire un livello di qualità condiviso chiamato Definition of Done (Definizione di Completato).

Scrum definisce tre artefatti essenziali, il Product Backlog, lo Sprint Backlog, e l'Incremento di Prodotto. Il Product Backlog è una lista ordinata di idee per il prodotto, mantenuta nell'ordine in cui ci aspettiamo di svilupparle. Lo Sprint Backlog è il piano dettagliato di sviluppo per ogni Sprint. L'Incremento di Prodotto è il risultato atteso al termine di ogni Sprint. È una versione integrata del prodotto, mantenuta ad un livello qualitativo tale da poter essere rilasciata qualora il Product Owner decida di farlo. In aggiunta a questi artefatti, Scrum richiede trasparenza sia all'interno del team che nei confronti degli stakeholder. Per questo motivo, il Team Scrum visualizza in maniera chiara e fruibile sia i piani che l'avanzamento dei lavori.

Scrum definisce anche cinque Attività o meeting. Questi sono il Product Backlog Refinement, lo Sprint Planning, il Daily Scrum, la Sprint Review, e la Sprint Retrospective (Retrospettiva).

Di seguito trovate la descrizione dettagliata dei ruoli, degli artefatti, delle attività e del flusso di lavoro del ciclo Scrum.

---

<sup>2</sup> Nota di traduzione: stakeholder è un termine utilizzato spesso in questo testo, la traduzione italiana è discutibile, quindi lo manteniamo in inglese anche se non è una definizione del framework Scrum.

# I Ruoli di Scrum

## Ruolo: il Product Owner

Il Product Owner e' la persona responsabile di fare emergere il prodotto con il più alto valore possibile entro la data desiderata. Questo viene ottenuto gestendo il flusso di lavoro in ingresso al team, scegliendo e rifinando gli item del Product Backlog. Il Product Owner si prende cura del Product Backlog e garantisce che tutti sappiano cosa contiene e quali siano le priorità. Il Product Owner può essere supportato da altre persone, ma deve essere una persona singola.

Certamente il Product Owner non può essere l'unico responsabile per tutto. L'intero Scrum Team e' responsabile di essere il più produttivo possibile, di migliorare le sue pratiche, di fare le domande giuste, di aiutare il Product Owner , e così via. Il Team di Sviluppo e' responsabile di decidere quanto lavoro sarà effettuato durante uno Sprint e di produrre ad ogni sprint un Incremento di Prodotto utilizzabile.

Tuttavia, in Scrum, il Product Owner e' in una posizione unica: e' la persona più vicina al "lato business" del progetto. Il Product Owner è, in genere, la persona che viene incaricata dall'organizzazione di "fare uscire il prodotto", ed e' tipicamente quella persona da cui ci si aspetta che faccia del suo meglio per soddisfare tutti gli stakeholder. Il Product Owner ottiene questo gestendo il Product Backlog ed assicurando che siano visibili sia il Product Backlog che gli avanzamenti realizzati nella sua lavorazione .

Il Product Owner scegliendo cosa il Team di Sviluppo dovrebbe fare e cosa ritardare, definisce una scelta tra l'estensione delle funzionalità e le tempistiche di realizzo, per condurre al migliore prodotto possibile.

## Ruolo: membro del Team di Sviluppo<sup>3</sup>

Il Team di Sviluppo è composto da professionisti il cui lavoro è quello di sviluppare e rilasciare un Incremento del Prodotto. Per ottenere questo risultato il team si auto organizza. I membri del Team di Sviluppo dovrebbero essere allocati al progetto a tempo pieno.

Scrum richiede che il team di sviluppo sia un gruppo cross-funzionale di persone che hanno tutte le competenze necessarie per produrre ogni Incremento del Prodotto.

---

<sup>3</sup> il membro del team di sviluppo si chiama "sviluppatore".

Il manuale originale utilizza sempre il termine "membro del team di sviluppo", noi rispettiamo questa scelta. Nota: il termine inglese è "member of the Development Team", il termine "developer" non appare mai.

I membri del Team di Sviluppo hanno la responsabilità di auto-organizzarsi per raggiungere l'obiettivo fissato nello Sprint, producendo ogni nuovo Incremento del Prodotto seguendo quanto deciso nello Sprint Plan.

Il Product Owner fornisce un elenco ordinato di ciò che è necessario fare. I membri del Team di Sviluppo stimano quanto si può effettivamente produrre in uno Sprint e decidono come farlo.

## **Ruolo: ScrumMaster**

Lo ScrumMaster è un "*servant leader*" che aiuta il resto del team Scrum a seguire il loro processo. Lo ScrumMaster deve avere una buona comprensione del framework Scrum e la capacità di istruire gli altri nelle sue sfumature.

Lo ScrumMaster lavora con il Product Owner per aiutarlo a capire come creare e mantenere il Product Backlog. Collabora con il Team di Sviluppo per individuare ed adottare le pratiche tecniche che permetteranno agli sviluppatori di arrivare a produrre qualcosa di compiuto e funzionante alla fine di ogni Sprint. Collabora con l'intero Scrum Team ad evolvere la Definition of Done.

Un'altra responsabilità dello ScrumMaster è di verificare che gli impedimenti al progresso del team vengano rimossi. Tali impedimenti possono essere sia esterni al team, come la mancanza di aiuto da parte di un altro team, che interni, o come un Product Owner non sufficientemente esperto per preparare correttamente il Product Backlog.

Lo ScrumMaster facilita l'auto-organizzazione: gli ostacoli dovrebbero essere risolti dal team ovunque sia possibile.

Lo ScrumMaster agisce come l'allenatore<sup>4</sup> dello Scrum Team, aiutandoli a seguire il processo Scrum. Li aiuta a lavorare insieme ed a conoscere il framework Scrum. Li protegge dalle interruzioni sia interne che esterne. Può facilitare lo svolgimento delle riunioni, ed aiuta lo Scrum Team a restare focalizzato, produttivo e in costante miglioramento di competenza.

Lo ScrumMaster è responsabile di assicurare che Scrum è compreso e attuato, sia all'interno del team che all'esterno. Aiuta le persone al di fuori del team a comprendere il processo e capire quali interazioni con il team sono utili e quali no. Lo ScrumMaster aiuta ogni membro a migliorare, per rendere l'intero Scrum Team più produttivo e di valore

---

<sup>4</sup> Allenatore non è esatto al 100%, il termine è "coach", ma "Coach del team" non è italiano.

## Artefatto: Product Backlog

Il Product Backlog è un artefatto fondamentale in Scrum. Il Product Backlog è un elenco ordinato di idee per il prodotto, mantenuta nell'ordine in cui ci aspettiamo di svilupparle. È l'unica fonte da cui fluiscono tutti i requisiti. Questo significa che tutto il lavoro del Team di Sviluppo viene generato dal Product Backlog. Ogni idea di nuova feature, miglioria, correzione di baco, descrizione di requisito - ogni minimo lavoro che il team svolge - è derivato da un elemento del Product Backlog (PBI - Product Backlog Item). Ogni elemento ha una descrizione e una stima.

Il Product Backlog può nascere sia come una lunga lista che con pochi elementi. Può essere generico o molto dettagliato. Di solito nasce generico e breve e diventa lungo e più concreto col passare del tempo. Gli elementi del Product Backlog candidati all'implementazione verranno presto "rifiniti": chiariti, definiti con maggiore dettaglio, divisi in parti più piccole, mediante l'attività di Product Backlog Refinement.

Il Product Owner è responsabile e risponde della gestione del Product Backlog, anche se il Product Owner può - e deve - ricevere aiuto nella creazione e nell'aggiornamento del Product Backlog. Gli elementi del Product Backlog possono essere generati dal Product Owner, dai membri del team o da altri stakeholder.

## Attività: Product Backlog Refinement

Gli elementi del Product Backlog sono spesso grandi e di natura generale, le idee sul prodotto nascono e muoiono, le priorità cambiano. Questo rende necessaria una continua attività di rifinitura del Product Backlog durante un progetto Scrum. Questa attività comprende ma non è limitata a:

- mantenere ordinato il Product Backlog
- eliminare o riposizionare verso il basso elementi che non sono più considerati importanti
- aggiungere o riposizionare verso l'alto elementi, nuovi o già esistenti, che assumono un'importanza maggiore
- dividere elementi in parti più piccole
- combinare elementi piccoli in elementi più grandi
- stimare gli elementi del Product Backlog

Un vantaggio chiave dell'attività di Product Backlog Refinement è di preparare gli Sprint successivi. A questo scopo l'attività di rifinitura deve essere particolarmente accurata per la preparazione di elementi che saranno presto implementati. Ci sono vari aspetti da considerare, tra questi:

- Ogni elemento inserito uno Sprint dovrebbe idealmente rappresentare un incremento del "valore di business"
- Il Team di Sviluppo deve essere in grado di completare ogni elemento entro un singolo Sprint
- Ognuno deve avere una chiara comprensione di quanto ci si aspetta

In dipendenza della natura del prodotto, possono essere necessari ulteriori input o altre competenze. In ogni caso, la rifinitura del Product Backlog è da considerarsi come un'attività per tutti i membri del team e non solo per il Product Owner.

## Attività: Sprint Planning

Ogni Sprint inizia con un meeting di durata fissa (time-boxed) chiamato Sprint Planning. In questo meeting il Team Scrum collabora per comprendere e selezionare il lavoro da svolgere nel prossimo Sprint.

Tutto il team partecipa allo Sprint Planning. Partendo dal Product Backlog ordinato, il Product Owner e i membri del Team di Sviluppo discutono ogni elemento e raggiungono una comprensione condivisa di quell'elemento e di cosa è richiesto per completarlo in accordo con la Definition of Done corrente. Tutti i meeting Scrum hanno una durata predefinita (time-boxed). La durata consigliata per lo Sprint Planning è di due ore (o meno) per ogni settimana di durata dello Sprint. Poiché il meeting ha durata fissa, il successo dello Sprint Planning dipende fortemente dalla qualità del Product Backlog. Questo è il motivo per cui il Product Backlog Refinement è un'attività importante in Scrum.

In Scrum, lo Sprint Planning meeting è diviso in due parti:

1. Determinare cosa sarà completato nello Sprint
2. Determinare come sarà svolto il lavoro

## **Prima Parte: Cosa sarà completato nello Sprint**

Nella prima parte del meeting, il Product Owner presenta gli elementi ordinati del Product Backlog al Team di Sviluppo, e l'intero Team Scrum collabora per comprendere il lavoro da svolgere.

Il numero di elementi del Product Backlog da prendere in carico viene deciso unicamente del Team di Sviluppo. Per decidere su quanti elementi impegnarsi il Team di Sviluppo esamina lo stato corrente dell'Incremento di Prodotto, le performance passate del team, la capacità attuale del team e il Product Backlog ordinato. Il Team di Sviluppo decide autonomamente quanto lavoro prendere in carico. Né il Product Owner né altri possono forzare il Team di Sviluppo a prendere in carico lavoro ulteriore.

Spesso, ma non sempre, allo Sprint viene assegnato un goal, chiamato lo Sprint Goal. Questa è una pratica molto efficace che aiuta ciascuno a focalizzarsi sull'essenza di ciò che deve essere fatto anziché su dettagli che possono essere non importanti (per ciò che deve essere ottenuto).

## **Seconda Parte: Come sarà svolto il lavoro**

Nella seconda parte del meeting il Team di Sviluppo collabora per decidere come produrre il successivo Incremento di Prodotto in accordo con la Definition of Done corrente. I membri analizzano, progettano e pianificano il lavoro abbastanza per essere ragionevolmente sicuri di completare il lavoro durante lo Sprint. Il lavoro da svolgere nei primi giorni viene spezzato in parti più piccole della durata di un giorno o meno. Il lavoro da svolgere più tardi può essere lasciato in parti più grandi che saranno spezzate in seguito.

La responsabilità di decidere come svolgere il lavoro è del Team di Sviluppo, così come la responsabilità di decidere cosa fare è del Product Owner.

Il Product Owner può essere presente a questa seconda parte del meeting, per rispondere a domande e chiarire incomprensioni e malintesi. In ogni caso, deve fare in modo di essere prontamente disponibile se necessario.

## Risultato dello Sprint Planning

Lo Sprint Planning termina con il Team Scrum che raggiunge una comprensione condivisa della quantità e complessità di quanto dovrà essere sviluppato durante lo Sprint e che, dato un insieme di circostanze ragionevoli, si aspetta di completare. Il Team di Sviluppo stima la quantità di lavoro che completerà ed ogni membro si impegna verso gli altri ad ottenere il risultato previsto.

Ricapitolando: nello Sprint Planning meeting, il Team di Sviluppo

- esamina e discute gli elementi del Product Backlog con il Product Owner
- si assicura di averli compresi
- prende in carico il numero di elementi che prevede di completare
- crea un piano sufficientemente dettagliato per garantire di ottenere il risultato previsto

La lista di cose da fare che ne risulta è lo “Sprint Backlog”

## Artefatto: Sprint Backlog

Lo Sprint Backlog è la lista di elementi rifiniti del Product Backlog selezionati per lo Sprint corrente, insieme al piano del team per completare il lavoro. Rispecchia la previsione del team rispetto alla quantità di lavoro che potrà essere completata.

Quando lo Sprint Backlog è pronto, lo Sprint inizia, e il Team di Sviluppo sviluppa il nuovo Incremento di Prodotto definito nello Sprint Backlog.

## Sviluppo

Durante lo Sprint, il Team di Sviluppo si auto-organizza per produrre un Incremento di Prodotto corrispondente allo Sprint Backlog, come concordato durante lo Sprint Planning. Auto-organizzazione significa che il team si assume la responsabilità di produrre un Incremento di Prodotto in accordo con gli standard aziendali e con la Definition of Done, e che il Team di Sviluppo determina in autonomia come raggiungere questo obiettivo.

## Artefatto: Incremento di Prodotto

L'artefatto più importante in Scrum è l'Incremento di Prodotto. Ogni Sprint genera un Incremento di Prodotto. L'Incremento di Prodotto deve avere una qualità sufficientemente elevata da consentirne il rilascio agli utenti. L'Incremento di Prodotto deve soddisfare la corrente Definition of Done del team ed ogni sua parte deve essere accettata dal Product Owner.

## Altri Indicatori di Avanzamento

Scrum richiede trasparenza sia all'interno che all'esterno del team. Mentre l'Incremento di Prodotto è il modo più importante di creare trasparenza, il Team Scrum creerà qualunque altro artefatto si renda utile per fare sì che lo stato del progetto sia compreso e condiviso. Altri artefatti tipici sono le burn charts e le task board.

## **Convenzione: Definition of Done**

Quando l'Incremento di Prodotto viene rilasciato, è necessario che venga "completato" in base a una definizione condivisa di cosa significhi "completato" (Definition of Done: la definizione di finito). La definizione è diversa per ciascun Team Scrum, e man mano che il team matura, la Definition of Done evolve, espandendosi e diventando più severa (o stringente).

La Definition of Done deve sempre includere il fatto che l'Incremento di Prodotto ha una qualità sufficiente per essere rilasciato: il Product Owner potrebbe decidere di rilasciarlo immediatamente. L'Incremento di Prodotto include le funzionalità degli Incrementi di Prodotto precedenti ed è completamente testato, garantendo che tutti gli elementi di Product Backlog completati in precedenza continuino a funzionare regolarmente.

## **Attività: Daily Scrum**

Le attività del Team di Sviluppo si basano sull'auto-organizzazione. Il Team di Sviluppo utilizza il meeting giornaliero (il Daily Scrum) per garantire di essere in linea con il raggiungimento dello Sprint Goal. Il meeting si svolge ogni giorno alla stessa ora e nello stesso luogo. Ogni membro del Team di Sviluppo fornisce le seguenti tre informazioni:

- Cosa ho completato rispetto al Daily Scrum precedente
- Cosa conto di completare entro il prossimo Daily Scrum
- Cosa ostacola il mio lavoro

Durante il Daily Scrum ci possono essere brevi domande e risposte chiarificatrici, ma non c'è una discussione approfondita. Tuttavia, molti team si riuniscono subito dopo il Daily Scrum per affrontare i problemi emersi.

Il Daily Scrum non è un report al management, né al Product Owner né allo ScrumMaster. È un meeting di comunicazione interno al Team di Sviluppo, per garantire che tutti siano allineati. Solo i membri del Team Scrum, inclusi ScrumMaster e ProductOwner, parlano durante questo meeting. Altre persone interessate possono partecipare e ascoltare. In base a quanto emerge durante il meeting, il Team di Sviluppo riorganizza il lavoro in modo da raggiungere lo Sprint Goal.

Il Daily Scrum è un elemento chiave di Scrum, genera trasparenza, fiducia e una migliore performance. Consente di identificare rapidamente i problemi, e facilita l'auto-organizzazione e l'autosufficienza del team. Tutti i meeting Scrum hanno una durata predefinita (time-boxed). La durata consigliata per il Daily Scrum è di 15 minuti al massimo.

## **Attività: Sprint Review**

Al termine dello Sprint, il Team Scrum e gli stakeholder verificano il risultato dello Sprint. Tutti i meeting Scrum hanno una durata predefinita (time-boxed). La durata consigliata per la Sprint Review è di un'ora per ogni settimana di durata dello Sprint.

Il punto chiave nella discussione è l'Incremento di Prodotto completato durante lo Sprint. Poiché gli stakeholder sono coloro che hanno interesse nei risultati è in genere opportuno che partecipino al meeting. Questo è un meeting informale per verificare a che punto si è e per decidere in modo collaborativo come procedere. Ognuno può intervenire durante la Sprint Review. Ovviamente è il Product Owner che prende la decisione finale su come proseguire, aggiornando il Product Backlog di conseguenza.

I Team sviluppano nel tempo il loro modo di condurre la Sprint Review. È prassi comune effettuare una dimostrazione dell'Incremento di Prodotto. Il gruppo discute spesso su quanto è stato osservato durante lo Sprint, su quali idee sul prodotto sono emerse. Discute lo stato del Product Backlog, le possibili date di rilascio e cosa può essere completato entro quelle date.

La Sprint Review fornisce ai presenti un panorama sull'Incremento di Prodotto corrente. In questo contesto accade di frequente che durante la Sprint Review venga aggiornato il Product Backlog.

## **Attività: Retrospettiva (Sprint Retrospective)**

Al termine di ogni Sprint, il Team Scrum si riunisce per la Retrospettiva (Sprint Retrospective). Lo scopo è analizzare e rivedere come sono andate le cose dal punto di vista del processo, degli strumenti e delle interazioni tra le persone. Il team identifica cosa è andato bene e cosa non ha funzionato e individua possibili miglioramenti. Viene definito un piano per migliorare il processo. Tutti i meeting Scrum sono time-boxed, hanno cioè una durata predefinita. La durata consigliata per la Retrospettiva è di un'ora per ogni settimana di durata dello Sprint.

Il Team Scrum migliora il proprio processo rimanendo comunque sempre all'interno del framework Scrum.

## **Ripetere il ciclo**

Il ciclo Scrum si ripete e riprende da questo punto, ad ogni Sprint.

Ricapitolando, i membri del Team Scrum (il Product Owner, il Team di Sviluppo e lo ScrumMaster) collaborano per creare una serie di Incrementi di Prodotto, nel corso di intervalli di durata fissa (time-boxed) chiamati Sprint. Ogni incremento soddisfa i criteri di accettazione del Product Owner e la Definition of Done condivisa dal team. Il lavoro parte dal Product Backlog. In ogni Sprint si inizia con lo Sprint Planning per generare uno Sprint Backlog, il piano per lo Sprint. Il team si auto-organizza per realizzare lo sviluppo, usando i meeting Daily Scrum per coordinarsi e garantire il migliore Incremento di Prodotto possibile. Nei meeting di Product Backlog Refinement il team prepara lo Sprint Planning successivo. I team terminano lo Sprint con la Sprint Review e la Retrospettiva, analizzando e rivedendo il prodotto e il processo.

# Glossario delle parole inglesi non tradotte

- **Scrum**: la mischia nel gioco del Rugby (o il framework in questione, il cui nome deriva dal gioco).
- **Stakeholder** : tutti quei soggetti interessati allo sviluppo del prodotto, Sono gli interlocutori esterni al team del Product Owner
- **Team**. Il termine team nel senso di squadra è comune anche in italiano.
- **Product Owner**: ruolo scrum. La traduzione letterale potrebbe essere “Possessore del Prodotto” o “Responsabile del Prodotto”
- **ScrumMaster**: ruolo Scrum. La traduzione letterale potrebbe essere “Maestro di Scrum”
- **Scrum Team**: ruolo scrum. E’ l’intero team scrum: la squadra formata da Product Owner, ScrumMaster e team di sviluppo.
- **Definition of Done**: Artefatto. Definizione di Completato.
- **Backlog**. Termine basilare che non ha traduzione diretta in italiano. Può essere tradotto come “arretrato di lavoro” oppure “lista delle ordinazioni inevase” o “lista del lavoro da compiere”.
- **Product Backlog**: Artefatto di Scrum. Letteralmente è il backlog di prodotto o la lista del lavoro da compiere di prodotto.
- **Sprint Backlog**: Artefatto di Scrum. Letteralmente è il backlog dello sprint o la lista del lavoro da compiere durante lo sprint.
- **Product Increment**: Artefatto di Scrum. Incremento di prodotto.
- **Product Backlog Refinement**: Attività Scrum. Letteralmente è affinamento del backlog di prodotto oppure della lista del .
- **Sprint Planning**: Attività. Pianificazione dello Sprint.
- **Daily Scrum**: Attività. La mischia giornaliera.
- **Sprint Review**: Attività. La verifica dello Sprint.
- **Sprint Retrospective**. Attività. Retrospectiva (letteralmente retrospectiva dello sprint).
- **Sprint Plan**. Letteralmente piano dello sprint.
- **servant leader**. Un leader che è al servizio degli altri. (fornisce aiuto)
- **Product Backlog Item. PBI**. Un elemento del Product Backlog. La descrizione di un lavoro da compiere di prodotto.
- **burn charts**: letterale “grafici di ciò che è bruciato”. Grafici che rappresentano [cumulativamente] il lavoro finito (bruciato)
- **task board**: letterale “cartellone delle attività” . Un cartellone che visualizza lo stato delle attività pianificate, in corso e finite.