

# Il Product Owner

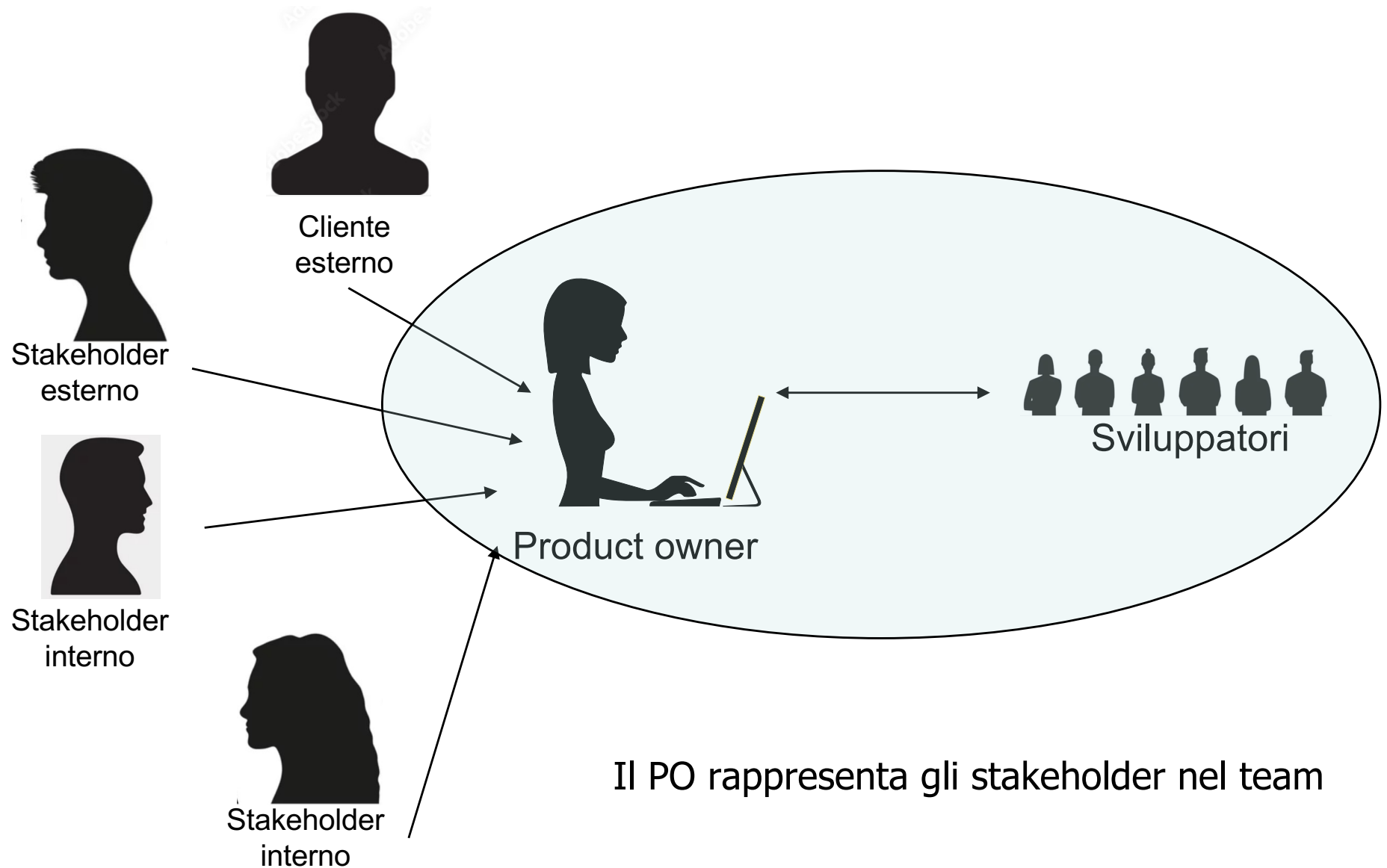


*Corso di Ingegneria del software  
Università di Bologna*

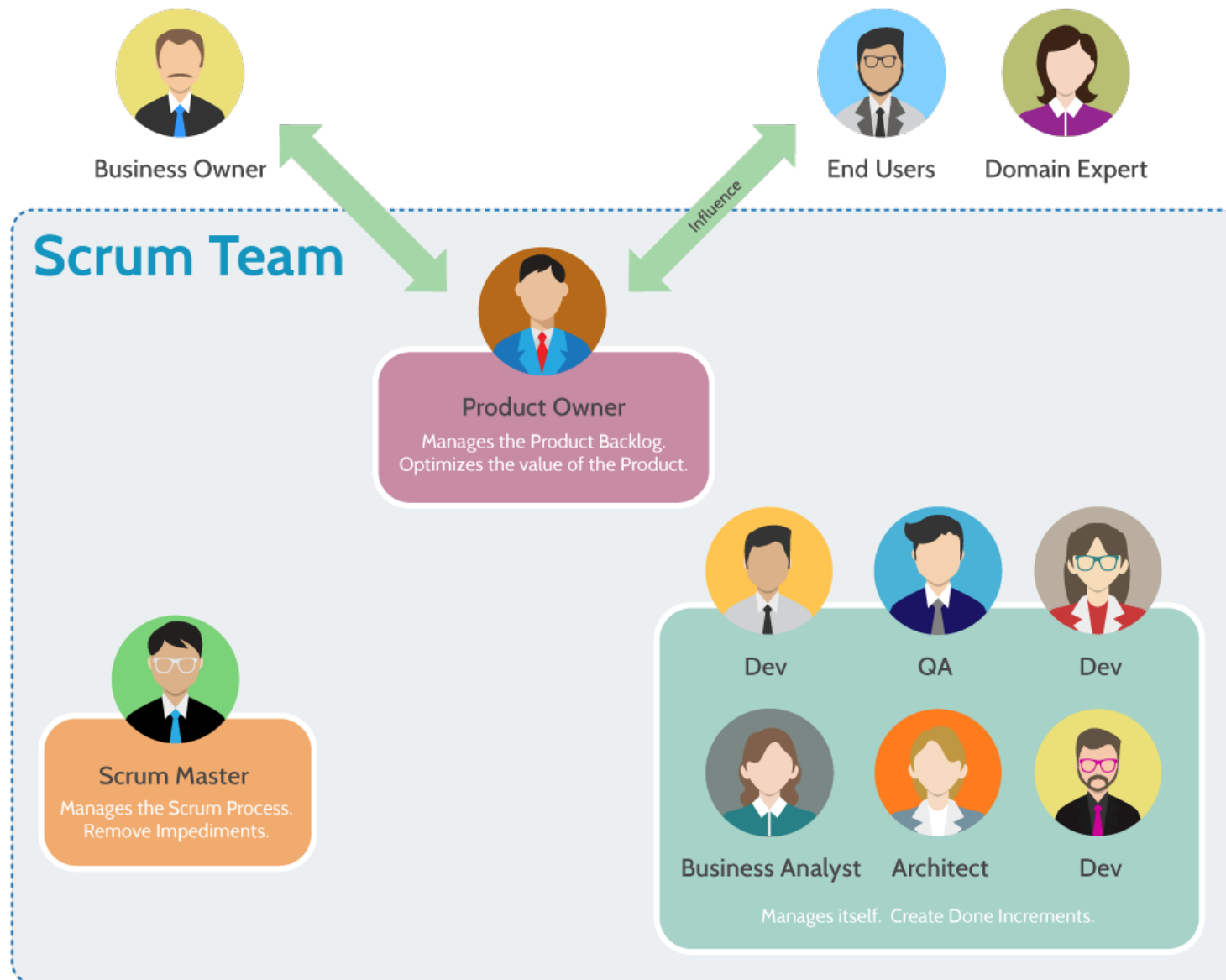
# Agenda

- Il Product Owner: chi è e cosa fa
- Compiti del PO in Scrum
- Definire le priorità
  - Gioco: Desert survival
- Carte Essence del Product Ownership

# Il PO, gli stakeholder e il team



# Il PO è un membro del team



# Le competenze del PO

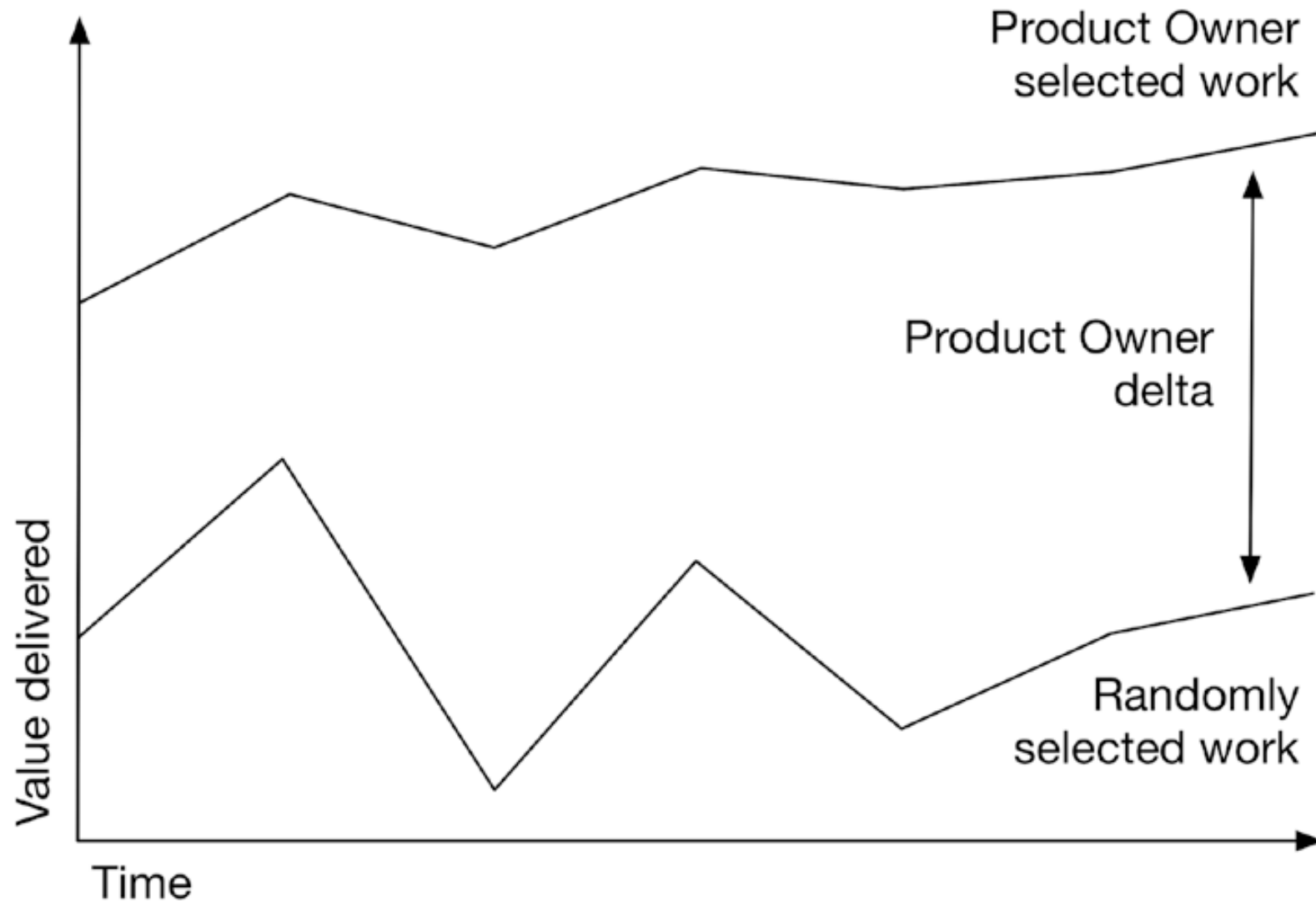
Le principali competenze del PO sono:

- Il PO rappresenta il cliente nel team, e riporta verso il cliente le domande del team cui non sa rispondere
- Vedere il prodotto dal punto di vista del cliente e comprenderne le esigenze.
- Stabilire le priorità tra le user story e decidere quali funzionalità creare e quali ritardare o eliminare (questo si chiama: *massimizzare il valore dei rilasci del prodotto*)
- Definire gli *spring goal* e la *definition of done*
- Mediare tra le esigenze degli stakeholder e quelle del team.
- Adattarsi al cambiamento del mercato e del prodotto
- Raccogliere, analizzare e valutare i dati sul prodotto che viene usato, per migliorarlo alle iterazioni successive

# Il PO massimizza il valore

- Il PO è responsabile di *massimizzare il valore* del prodotto risultante dal lavoro svolto dal Team
- Questa “massimizzazione” si intende dal punto di vista degli stakeholder, in particolare spesso si cerca di migliorare l’attrattiva del prodotto per gli utenti
- Come questo venga fatto può dipendere molto dall’organizzazione, dal Team e dagli stakeholder individuali coinvolti nel progetto di costruzione del prodotto

# Massimizzare il valore



# Il PO è responsabile del backlog

- Il PO è il responsabile della gestione del prodotto, incluso:
  - definire e comunicare al team il Product Goal;
  - creare gli elementi del Product Backlog e assicurarsi che siano visibili e comprensibili a tutti
  - ordinare (mettere in priorità) gli elementi del Product Backlog;
  - definire lo sprint goal
  - aiutare il team a definire lo Sprint Backlog
  - Concordare col team la Definition of Done
  - decidere i rilasci
- Il PO può fare tutte le attività sopra indicate oppure può delegarne qualcuna ad altri. Tuttavia, anche se delega il PO rimane il responsabile



# Il PO nella guida Scrum

- Affinché il PO possa agire con successo all'interno dell'organizzazione, tutti devono rispettare le sue decisioni.
- Queste decisioni sono visibili nei contenuti e nell'ordine delle priorità del Product Backlog, e attraverso l'ispezione dell'Incremento durante la Sprint Review.
- Il PO è una singola persona e non un Gruppo.
- Il PO può esprimere nel Product Backlog i bisogni di diversi stakeholder
- Coloro che volessero modificare il Product Backlog possono farlo provando a convincere il PO.

# Compiti del Product Owner

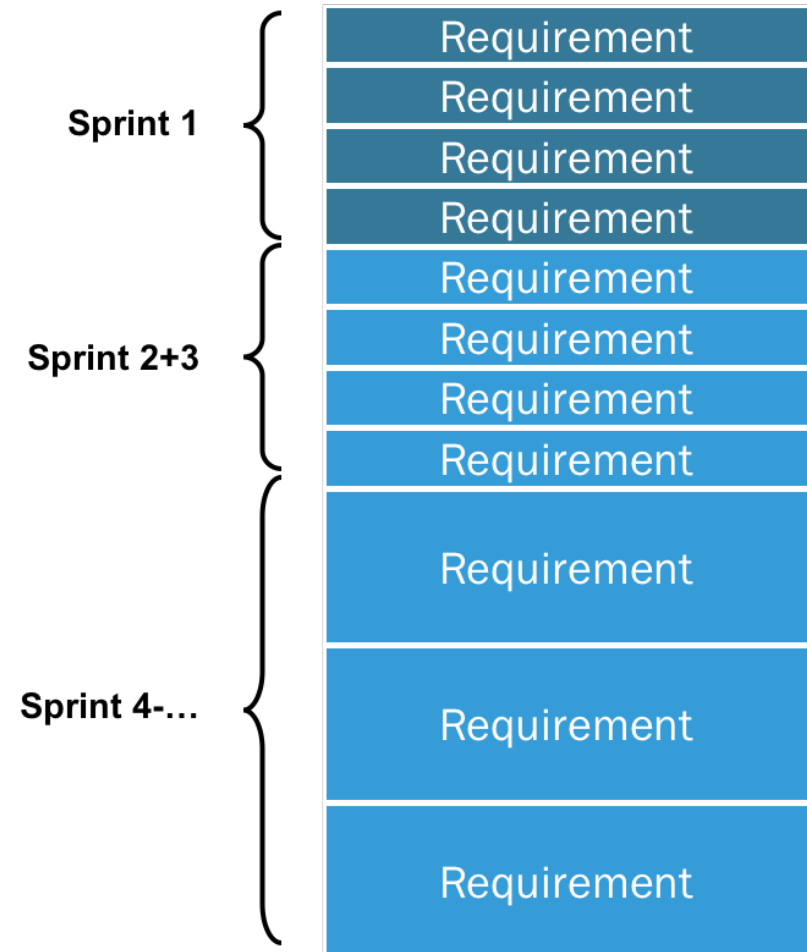
- Crea la visione del prodotto: un solo PO per prodotto
- Rappresenta gli stakeholder nel team
- Crea il backlog di prodotto
- Massimizza il valore di ciò che viene prodotto, sprint dopo sprint
- Definisce le priorità funzionali e la roadmap di prodotto
- Per ogni sprint definisce lo sprint goal
- Costruisce con l'aiuto del team le “Definition of Ready” e “Definition of Done”
- Rivede il prodotto assieme al team (nel meeting detto: *demo review*) e accetta o respinge il lavoro svolto

Il backlog di prodotto è una lista di storie ordinate dal PO e stimate dal team

ToDo List		
Story	Estimation	Priority
As a user I want to be able to reset my password	1	1
As a user I want to edit items	3	2
As a user I want to export data	2	3
As an administrator I want to define KPI's for my sales team	4	4
As a user I want to view my data on mobile	5	5
As an administrator I want to send alerts when new leads come in	2	6
As a user I want to create a report of my data	5	7
As a user I want to update my reminder settings when a date is added	3	8
As a user I want filtering enhancements	4	9
As an administrator I want to configure views of data	5	10
Total	34	

# Il backlog di prodotto è ordinato

- L'ordinamento (priorità) delle user story è compito del PO
- La suddivisione di quali storie verranno realizzate nel prossimo sprint è compito del team, sulla base delle stime di sviluppo
- (le user story sono requisiti)



# Esercizio: lost in desert!

- Sono circa le 10:00 di metà luglio e sei appena atterrato nel deserto vicino al confine tra Messico e Stati Uniti.
- L'aereo è completamente bruciato, rimane solo il telaio.  
Miracolosamente i 10 passeggeri sono illesi ma il pilota è morto.
- Il pilota prima di morire non è stato in grado di dire a nessuno quale sia la posizione attuale.
- Tuttavia, poco prima dell'incidente il pilota aveva detto che si è a circa 100 km fuori dalla rotta indicata nel piano di volo (cioè fuori strada rispetto alle ricerche di eventuali soccorritori).

# Sopravvivere nel deserto

- Pochi istanti prima dello schianto, il pilota ha rilevato una posizione a circa 110 km a sud-est di un campo minerario. Il campo è dunque l'insediamento conosciuto più vicino, in una direzione nota
- L'area circostante la zona d'impatto è pianeggiante e, fatta eccezione per occasionali rovi e cactus, è piuttosto arida.
- Prima che l'aereo prendesse fuoco, il gruppo è riuscito a salvare i 10 tipi di oggetti descritti nella prossima slide.
- Il vostro compito è classificare questi 10 oggetti in base alla loro importanza per la sopravvivenza nel deserto.
- A coppie, classificate gli elementi iniziando da 1 per il più importante, fino a 10 per il meno importante. Preparatevi a giustificare le vostre decisioni!

# I 10 oggetti salvati dall'incidente

Elemento	Priorità
Torcia	
Coltellino svizzero	
Impermeabile grande	
Bandage kit con garza	
Pistola carica calibro 45	
Paracadute bianco e rosso	
1 litro di acqua per persona	
Un paio di occhiali da sole per persona	
Un cappotto per persona	
Specchietto cosmetico	

# La soluzione dell'esperto

1. **Lo specchio cosmetico** Riflette la luce solare ed è il modo più efficace per attirare l'attenzione sul gruppo. Un rapido salvataggio senza restare sotto il sole cocente è la massima aspirazione per la sopravvivenza del gruppo.
2. **Un soprabito per persona** Per tenersi al caldo durante la notte fredda.
3. **1 litro di acqua a persona** La disidratazione è peggio della mancanza di cibo.
4. **Torcia** Questa può essere usata per attirare l'attenzione sul gruppo durante la notte.
5. **Paracadute (rosso e bianco)** I sopravvissuti possono ripararsi sotto durante il giorno e usarlo per attirare l'attenzione sul gruppo dall'alto.
6. **Coltellino** Può aprire i cactus per cercare acqua; serve anche per tagliare tessuti
7. **Impermeabile in plastica (taglia grande)** Se allargato su una piccola conca, si formano goccioline d'acqua dopo la notte fredda, raccoglie acqua da bere!
8. **Pistola calibro .45 (carica)** può essere usata per attirare l'attenzione sul gruppo e spaventare gli animali indesiderati!.
9. **2 paia di occhiali da sole a persona** Aiutano a proteggere gli occhi dei sopravvissuti dall'intensa luce solare.
10. **Kit Bendaggio con garza** Utile, ma nessuno è rimasto ferito nell'incidente!



# Punteggi

- 3 punti se classificato esattamente
- 2 punti se classificato distanza uno
- 1 punto se distanza due
- 0 punti per tutti gli altri posti

# Come il PO organizza lo sprint planning

Preparare una sintesi dei bisogni degli stakeholder

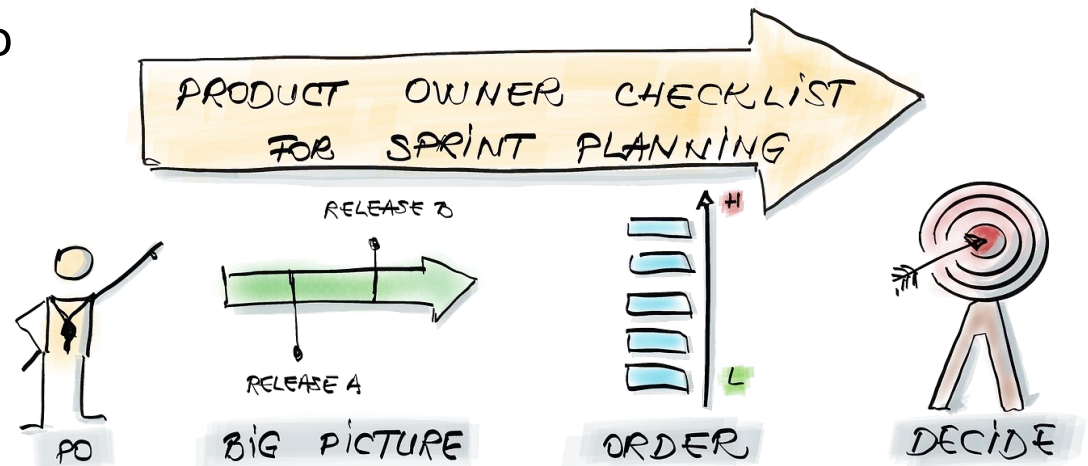
Selezionare e ordinare le User Stories proposte al prossimo sprint

Rivedere le US in modo che riportino tutte le informazioni necessarie: descrizione, criteri di accettazione, legame alla funzione da realizzare, dipendenze da altre US

Rivedere la Definition of Ready e assicurarsi che le US scelte per il prossimo sprint siano pronte

Preparare uno sprint goal e un'agenda per la sprint review

Aiuta il team a definire i task associati a ciascuna US



@moo.ornuta @MAXI/A.FR

# La definizione di Pronto (definition of Ready)

Una storia è Ready quando:

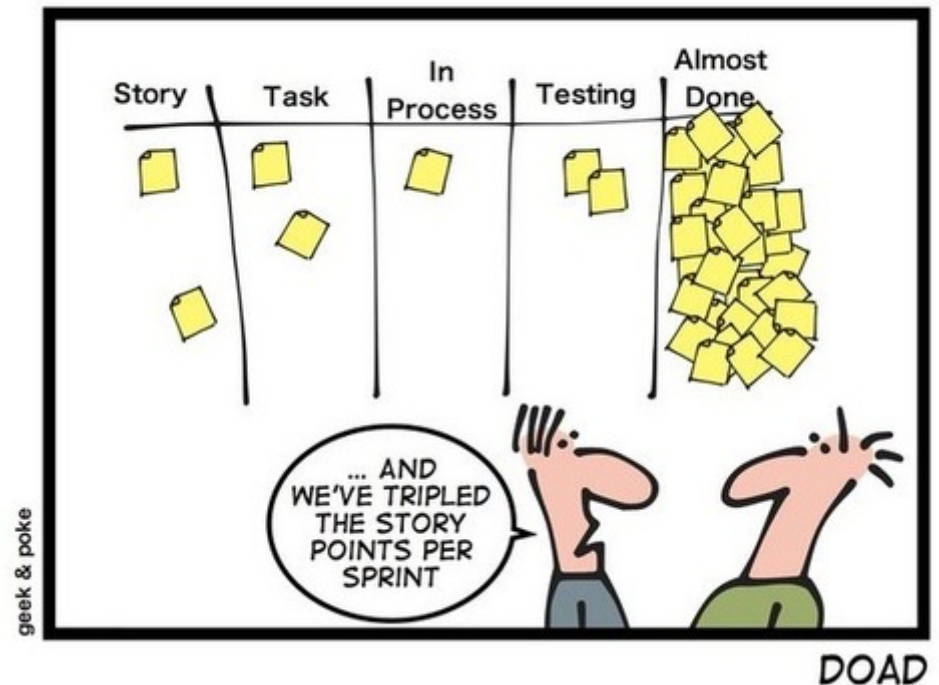
- Tutti i membri del team la capiscono
- È dettagliata abbastanza da poter essere poi testata
- Il PO deve comprenderne il valore per poterla ordinare in priorità con le altre
- Il Team dev'essere in grado di farne una stima in modo da completarla entro uno sprint
- La storia è indipendente dalle altre: il Team può lavorarla avendone il pieno controllo

# La definizione di Fatto (Definition of Done)

La Definition of Done descrive lo stato dell'Increment quando questo soddisfa le metriche di qualità richieste per il prodotto.

La Definition of Done crea trasparenza fornendo a tutti una comprensione condivisa di quale lavoro è stato completato come parte dell'Increment.

Se un elemento non soddisfa la Definition of Done, non può essere rilasciato e nemmeno presentato durante la Sprint Review: ritorna nel Product Backlog



# Esempio di definizione di “Fatto”

La lavorazione di una funzione che realizza una user story non è finita a meno che non soddisfi il PO: la definizione di “Fatto” è concordata dal Team col PO all’inizio del processo

Una possibile definizione di Fatto:

- i. Codifica della funzionalità richiesta: completata
- ii. Test di unità: scritti ed effettuati
- iii. Test di integrazione: superato
- iv. Test prestazionale: superato
- v. Documentazione (minimale): scritta
- vi. Approvata: dal PO

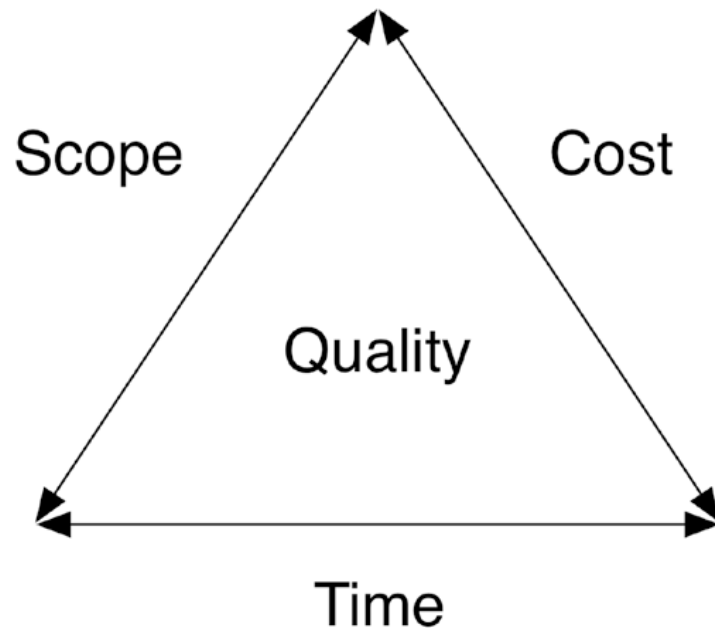
# Tipi di Product Owner

- Amministratore del backlog
- Esperto del dominio
- Business analyst
- Gemello del Product Manager

Ogni organizzazione è diversa

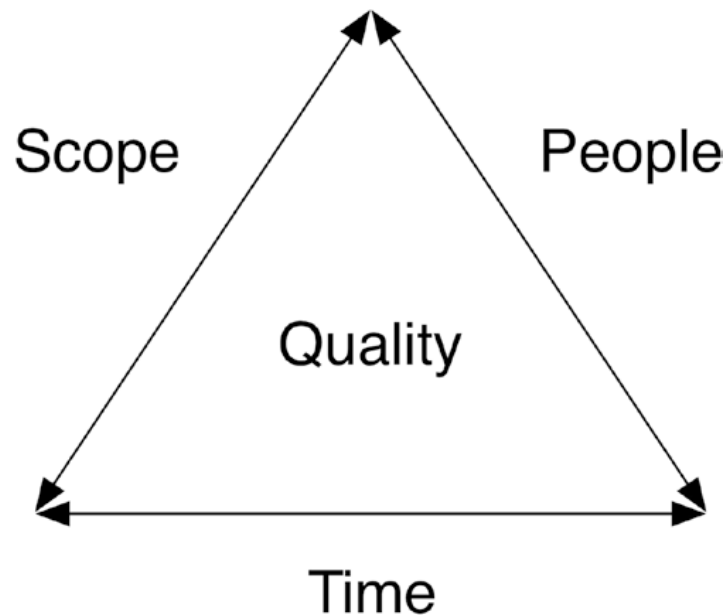
Il PO non lavora isolato, ma nel team

# Il triangolo di ferro



- Lo *scope* è l'insieme delle funzioni richieste al prodotto (in forma di requisiti o di codice)
- Obiettivo del PO e del team è di costruire il prodotto restando nei vincoli di budget, soldi e tempo

# Triangolo di ferro rivisto



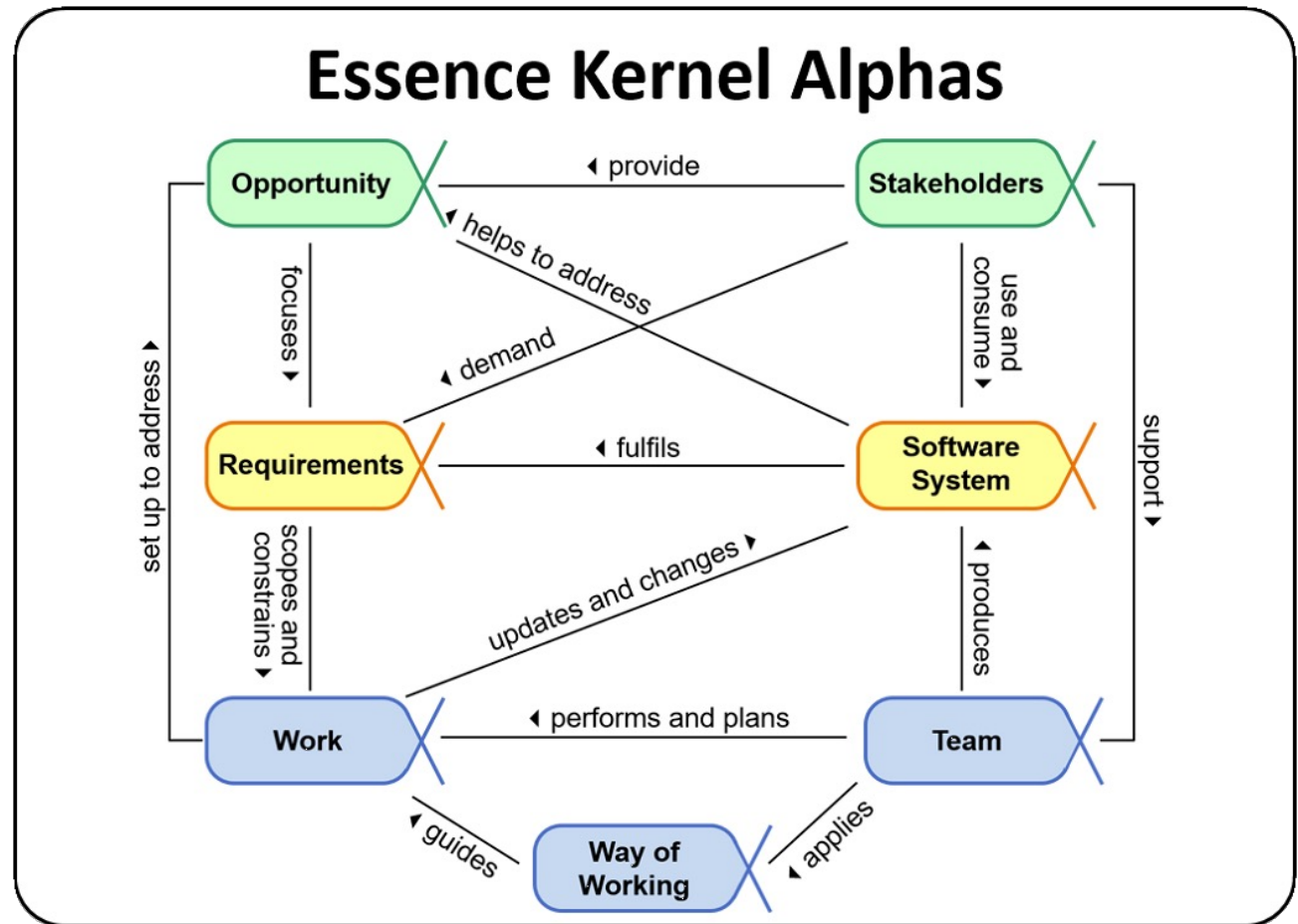
- Il costo del prodotto è una funzione dell'effort totale speso dalle persone coinvolte nella produzione
- $\text{Cost} = \text{People} \times \text{Time}$
- Obiettivo del PO è ottenere la migliore soluzione che ci si può permettere costruire col budget disponibile



# II PO in Essence

In questa figura

- Dov'è il cliente?
- Dov'è il PO?
- Dov'è Scrum?
- Dov'è il backlog?
- Dov'è il prodotto?





## Stakeholders

The people, groups, or organizations who affect or are affected by a software system.

Recognized

Represented

Involved

In Agreement

Satisfied for Deployment

Satisfied in Use



## Opportunity

The set of circumstances that makes it appropriate to develop or change a software system.

Identified

Solution Needed

Value Established

Viable

Addressed

Benefit Accrued





## Business Case

The business case establishes the viability of producing a product to exploit an opportunity. It calculates the anticipated business value and compares this with the estimated solution cost.

Opportunity Understood

Value Established

Solution Options Costed

Full ROI Analysis Documented

Describes: ☐ Opportunity



## Business Case

### Opportunity Understood

- ☐ The underlying problems to be addressed have been identified and agreed
- ☐ The underlying opportunities to be exploited have been outlined and agreed.

1 / 4



# Product Ownership Essentials

Own, evolve and communicate the vision, and guide the evolution of the product to achieve the vision.



Product Ownership



Build Stakeholder Network



Stakeholder Network



Evolve the Product Vision



Product Vision



Demonstrate the Product



Achieve Acceptance



Resources



# Product Ownership


A single point of ownership for a product that provides rapid, empowered decisions and dispute arbitration regarding what should be built into the product.



Having one person play this role (the “Product Owner”) provides the responsiveness needed for agile delivery, but this person must be able to represent all stakeholders and will need support from others in the team.

Owens:  Product Vision

Represents:  Stakeholders

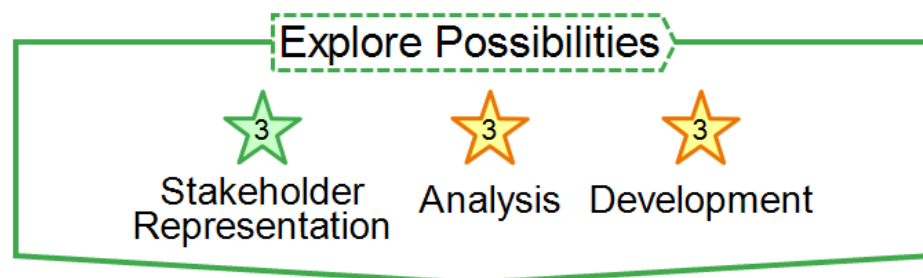
Ref:  Product Ownership





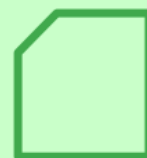
## Evolve the Product Vision

Agree and communicate the goals and return-on-investment case for the product to drive and inform ongoing decisions about the product.



OX Opportunity: Value Established

L Product Vision: Value Release Strategy Outlined



## Product Vision

Communicates what is ultimately wanted or needed from the product, as well as how value will be progressively realized.



Need Identified

Solution Envisaged

Value Release Strategy Outlined

ROI Projected

Describes: OX Opportunity

Ref: L Product Vision





## Demonstrate the Product

Show the evolving product to stakeholders and elicit feedback as frequently as possible to converge on an optimal solution.

- ☐ Stakeholders: Involved
- ☐ Opportunity: Value Established



- ☐ Stakeholders: In Agreement (contributes to)
- ☐ Opportunity: Viable (contributes to)



## Achieve Acceptance

The product is accepted for release. Progressively accepting the product enables frequent releases to be made to maximize return-on-investment.

- ☐ Stakeholders: In Agreement
- ☐ Opportunity: Viable



- ☐ Stakeholders: Satisfied for Deployment
- ☐ Opportunity: Addressed





## Requirements

What the software system must do to address the opportunity and satisfy the stakeholders.

Conceived

Bounded

Coherent

Acceptable

Addressed

Fulfilled





## Requirements

### Conceived

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

1 / 6



## Requirements

### Bounded

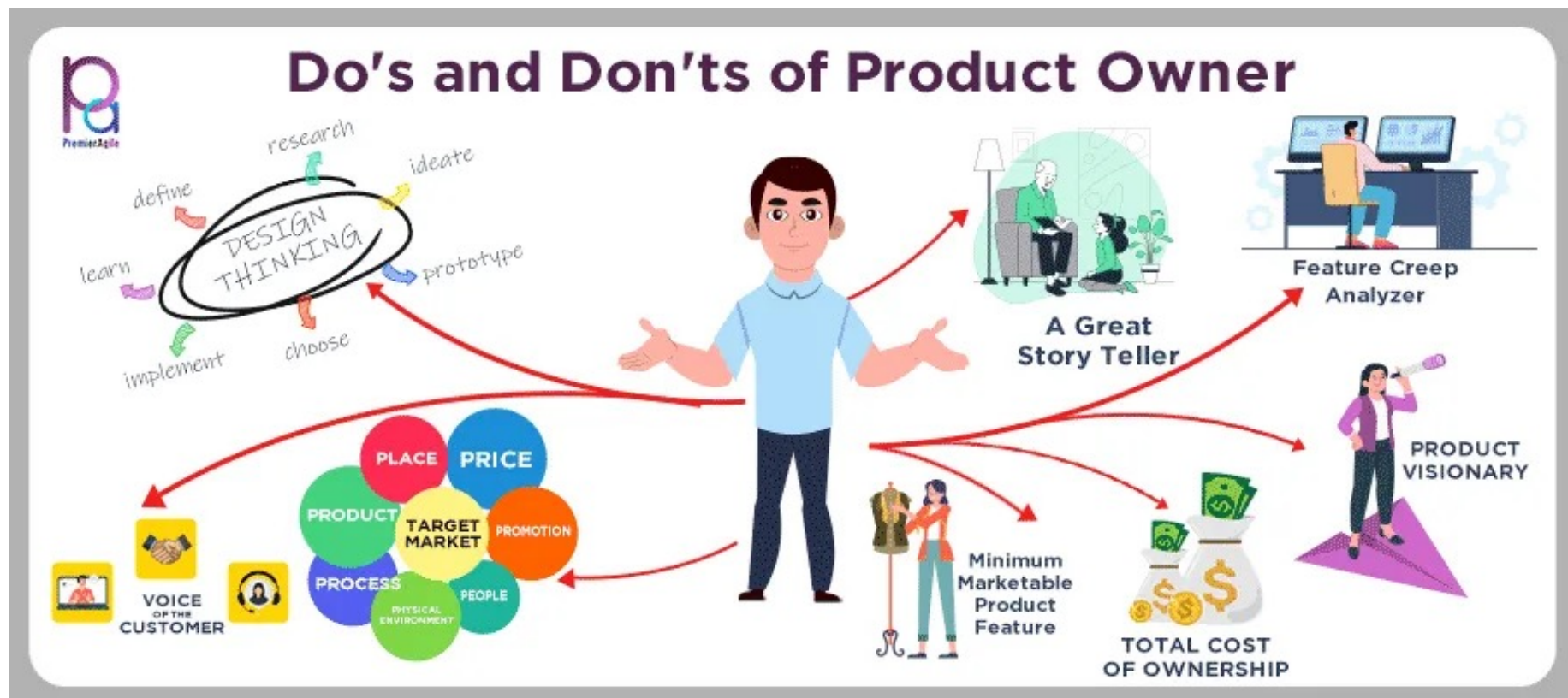
- ☐ Development stakeholders identified
- ☐ System purpose agreed
- ☐ System success clear
- ☐ Shared solution understanding exists
- ☐ Requirement's format agreed
- ☐ Requirements management in place
- ☐ Prioritization scheme clear
- ☐ Constraints identified & considered
- ☐ Assumptions clear

2 / 6





# I volti del PO



<https://premieragile.com/dos-and-donts-of-product-owner/>

# I ruoli affini al PO

	Product Manager	Product Owner	Program Manager	Project Manager
Owns	Product	Feature(s)	Service or Operation	Project
Planning	Product Roadmap	Product Backlog	Release Plan (Gantt Chart)	Project Plan (Gantt Chart)
Focus	Product-Market Fit	Requirements Definition	Efficient Delivery Pipeline	Coordination
Process	Lean	Agile	Agile	Waterfall

©Cabage 2019

<https://nealcabage.com/product-vs-project-vs-program-management/>

# Riferimenti

- [Schwaber e Sutherland, La guida Scrum, 2020](#)
- Kelly, *The art of Agile product ownership*, Apress, 2019
- Burri, *Educare un Product Owner*, tesi di laurea, Univ di Bologna, 2023
- Blog: <https://age-of-product.com>
- Carte Essence <https://practicelibrary.ivarjacobson.com/start>  
(richiede registrazione gratuita)

# Domande?

*Il miglior leader è quando le persone  
si accorgono a malapena della sua  
esistenza; e quando il suo lavoro sarà  
finito ed il suo scopo raggiunto,  
diranno: l'abbiamo fatto da soli*

Lao Tzu