

I dieci elementi essenziali di RUP— L'essenza di un effettivo processo di sviluppo

Leslee Probasco

White Paper del Software Rational

TP177, 9/00

Indice

Abstract ...	1
Una richiesta di aiuto ...	1
Sommerso dai dettagli ...	1
Precisazione degli elementi essenziali ...	1
Iniziamo con un “elenco ristretto” ...	2
Cosa dovrebbe esserci sull'elenco? “Dipende”...	2
Creazione di un primo framework ...	2
I dieci elementi essenziali di RUP ...	3
Visione — Sviluppo di una visione ...	4
Piano — Gestione del piano ...	4
Rischi — Identificazione e riduzione dei rischi...	5
Problematiche — Assegnazione e traccia delle problematiche ...	5
Scenario business — Analisi dello scenario business ...	5
Architettura — Progettazione dell'architettura del componente ...	5
Prodotto — Creazione e test del prodotto in modo incrementale ...	5
Valutazione — Stima regolare dei risultati ...	6
Richieste di modifica — Gestione e controllo delle modifiche ...	6
Supporto utente — Offerta di assistenza all'utente ...	6
Informazioni sui requisiti...	6
Informazioni sul test ...	7
Riepilogo: applicazione dei dieci elementi essenziali ...	7
Per progetti molto piccoli ...	7
Per progetti in fase di sviluppo ...	7
Per team di progetto maturi...	7

Abstract

Per applicare in modo effettivo un processo di sviluppo software come Rational Unified Process ¹ (conosciuto prevalentemente come “RUP”), è necessario comprenderne soprattutto gli obiettivi principali, la loro importanza e il modo in cui collaborano per assistere il team di sviluppo nella creazione di un prodotto di qualità che soddisfi le esigenze “reali” degli stakeholder.

Una richiesta di aiuto

L'altra sera, il mio vicino Randy era venuto a chiedermi aiuto: si preparava per un weekend in campeggio, facendo escursioni con il gruppo parrocchiale e stava decidendo quale equipaggiamento portare con sé. Non sapeva se comprare altri vestiti e attrezzature, nonostante ne possedesse già. Mi chiese se potevo prendere in prestito il mio elenco delle attrezzature.

Il mio elenco delle attrezzature? Sì. Ricordavo che era venuto a trovarmi un giorno, mentre preparavo lo zaino per un'escursione in montagna. Sapeva che avevo molta esperienza come organizzatore di viaggi in luoghi selvaggi ed era molto impressionato dal fatto che ero capace di decidere con rapidità ed efficienza quali cose sistemare nello zaino, facendo riferimento ad un elenco su cui avevo annotato la maggior parte delle attrezzature e vestiti di inventario. Poteva prendere in prestito quell'elenco?

Sì, sicuramente era felice di prendere in prestito il mio elenco, ma era dispiaciuto perché non avrebbe potuto essergli d'aiuto. Perché no? Non potevo credere che tutto ciò di cui aveva bisogno si trovava su quell'elenco.

Ero sicuro che tutto ciò di cui aveva bisogno era almeno rappresentato da qualcosa sull'elenco, ma cosa ancora più probabile, le cose che cercava per quel particolare viaggio non potevano esserci affatto. Ad esempio, non solo la sua misura di scarpe era più grande della mia, ma preferiva senza dubbio alimenti (e quantità) differenti dai miei.

Sommerso dai dettagli

Il punto è che ci sono letteralmente centinaia di cose sul mio elenco, che riguardano tipi differenti di gite fuoriporta, dallo zaino all'attrezzatura da montagna, da sci, scarponi da neve, per le scalate sul ghiaccio e il kayak, e viaggi di diversa durata, da gite di un singolo giorno a lunghe spedizioni. Se avessi avuto la possibilità di organizzare un viaggio in grande stile, piuttosto che per alcuni dei miei amici più cari, avrei potuto portare tante cose (come modelli di iscrizione e rinuncia da viaggio). La mia preoccupazione maggiore riguardava il fatto che il mio vicino non era in grado di spulciare con calma le centinaia di cose dell'elenco e capire quali erano veramente necessarie per la sua semplice gita fuoriporta.

Randy alzava le mani in segno di esasperazione! Non sarebbe mai stato pronto in tempo per la sua escursione. Come poteva sapere cosa portare? Aveva cominciato a fare la valigia solo la scorsa settimana, aveva fatto ricerche estenuanti in Internet, comprato nuovi scarponi, giacche e vestiti, ma era già piena!

E non aveva ancora messo il cibo! Non aveva bisogno anche dell'acqua? E cosa sarebbe successo se qualcosa andava storto? Se si fossero persi? O se qualcuno si feriva?

Precisazione degli elementi essenziali

Mentre ordinavo le cose che Randy aveva già messo in valigia, notai che non aveva una visione equilibrata degli elementi essenziali necessari per un viaggio in un luogo selvaggio.

Gli chiesi allora se possedeva i “dieci elementi essenziali”. I dieci elementi essenziali? Di cosa si tratta?

Randy, ho proprio l'elenco che volevi. Tirai fuori un foglio bianco; scrissi in cima: “I dieci elementi essenziali” e dieci cose:

1. Mappa
2. Bussola
3. Occhiali da sole e creme protettive

¹ “Attrezzatura”, gergo degli alpinisti e di altri appassionati di gite all'aria aperta per indicare tutti i tipi di equipaggiamento, strumenti, vestiti, calzature o altri artefatti utilizzati per diversi sport. Se si ritiene che RUP abbia molti artefatti, vedere il sito: www.mgear.com.

4. Vestiti extra
5. Cibo e acqua in più
6. Faro
7. Kit di pronto soccorso
8. Accendino
9. Fiammiferi
10. Coltello ²

Iniziamo con un "elenco ristretto"

È questo? Esatto! È questo! Se si comincia con questi dieci elementi, è sicuro che ogni area sarà coperta e le altre cose andranno a posto. Certo, ogni elemento "essenziale" andrà su o giù a seconda del tipo di viaggio, ma iniziare con un "elenco ristretto" ed ampliarlo successivamente, in base alle esigenze, è più facile che iniziare con una lunga lista e decidere cosa non portare.

Una volta fatta esperienza, l'"elenco lungo" si allungherà e avrà più senso man mano che passerà il tempo. A questo punto, potrebbe essere di aiuto guardare la lista degli altri per capire come ampliare correttamente la propria. Gli elenchi di due persone non saranno mai uguali (a meno che non siano stati imbrogliati!).

Io stesso ho scritto e memorizzato questa lista tanti anni fa, quando ho cominciato a fare alpinismo e ancora la consulto senza problemi in base al tipo di viaggio che devo preparare e a quanto tempo devo stare via. Se chiedi a qualche alpinista esperto se ha i "dieci elementi essenziali", la maggior parte di loro saprà a cosa ti riferisci. In effetti, persone o gruppi diversi possono avere elenchi dei "dieci elementi essenziali" differenti nell'aspetto, ma non nella sostanza. Per ogni viaggio, gli elementi che porto con me possono essere diversi da quelli del viaggio precedente, ma ho ancora i "dieci elementi essenziali".

Cosa dovrebbe esserci sull'elenco? "Bene, dipende..."

In che modo tutto ciò riguarda RUP? Spesso, quando aiuto i team di progetto a mettere in ordine gli elementi di RUP (in fase di conteggio finale trovo 4 fasi, 9 flussi di lavoro principali, 31 lavoratori, 103 artefatti, 136 attività, linee guida, elenchi di controllo e guide ai tool in più di quanti ne riesco a contare!), ascolto persone che si chiedono come mettere in ordine tutti gli elementi e decidere quali sono necessari per il progetto attuale, se hanno bisogno di questa o di quell'altra cosa, se RUP si utilizza soltanto per grandi progetti, e così via."

Molto spesso la risposta (una delle nostre preferite) è: "Bene, dipende..."

Ciò che desidero realmente è un elenco dei "dieci elementi essenziali di RUP" da poter dare alla gente in cerca di una guida del processo, proprio come ho fatto con il mio amico Randy. Questa lista deve servire come punto di partenza per determinare gli elementi giusti da includere in ogni progetto e si deve applicare per un progetto molto piccolo (escursione di un solo giorno), un progetto medio in domini diversi (gita sulla neve o kayak con zaino ventiquattrore) o un progetto molto ampio e critico (una spedizione sull'Everest). L'idea è di concentrarsi su ciò che chiamo "l'essenza" di RUP (o in realtà di un processo software effettivo). Ciò fissa i concetti sulla "procedura ottimale"³ nello sviluppo del software.

Creazione di un primo framework

Un problema comune a molti progetti è che spesso si focalizzano solo su una particolare area, rimanendo imbrigliati nei dettagli, prima di essere sicuri di avere chiari in mente gli elementi "chiave" implicati nel ciclo di vita dell'intero processo di creazione di un prodotto di qualità.

Una volta che il progetto è terminato, solitamente sento esclamare: "Te l'avevo detto che la gestione dei requisiti ci avrebbe rallentato!". È possibile sostituire la "gestione dei requisiti" della frase precedente con "casi d'uso", "raccolta delle metriche di progetto", "utilizzo

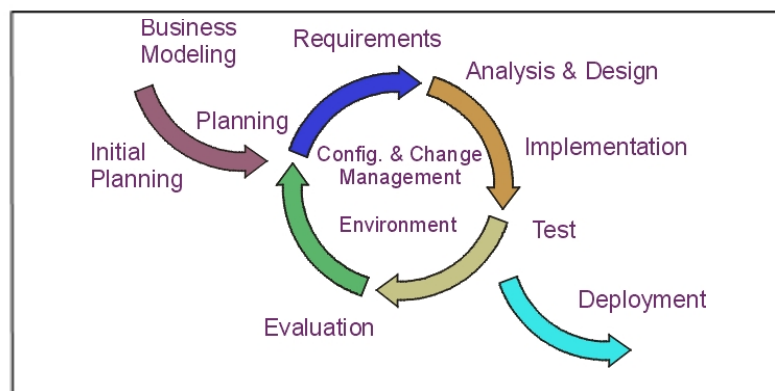
² Per un'analisi completa dell'elenco dei "dieci elementi essenziali", consultare il libro "Mountaineering - The Freedom of the Hills", 6ª edizione, The Mountaineers, Seattle, WA, 1997. pp. 35-41.

³ La "procedura ottimale" per cui Rational è stato pubblicizzato negli ultimi cinque anni comprende: (1) Sviluppo iterativo, (2) Requisiti di gestione, (3) Utilizzo delle architetture del componente, (4) Modello visivo, (5) Verifica della qualità e (6) Controllo delle modifiche.

della gestione della configurazione”, “utilizzo di un tool per tracciare difetti”, “stato delle riunioni” o altre frasi con le quali sicuramente si ha familiarità.

Senza dubbi, è molto più efficace avere un approccio sistematico e olistico, assicurandosi che gli elementi principali di un processo siano idonei (un'architettura) prima di decidere di focalizzarsi su una particolare area di problema.

Una volta pronto il framework (o architettura) per un processo software di qualità, un progetto può focalizzarsi in modo efficace sull'area identificata come la causa dei problemi (e di solito la gestione dei requisiti è proprio in cima all'elenco⁴). È necessario ricordare che l'approccio di RUP consiste nell'identificare e assegnare priorità ai rischi del progetto e nel definire precedenti strategie di mitigazione relative ai rischi identificati, su cui basare questa selezione.



I dieci elementi essenziali del RUP

Quali sono allora i “Dieci elementi essenziali di RUP”? Il seguente elenco descrive l'insieme minimo degli elementi di un progetto che, se seguono l'“essenza” di RUP (Rational Unified Process), saranno pronti:

1. Visione
2. Piano
3. Rischi
4. Elementi
5. Scenario business
6. Architettura
7. Prodotto
8. Valutazione
9. Requisiti di modifica
10. Supporto utente

Si analizza singolarmente ogni elemento, si vede dove si adatta a RUP e si cerca di capire perché fa parte dell'“elenco ristretto” degli elementi essenziali.

⁴ Poiché la gestione dei requisiti è una delle “Aree principali del processo” di CMM (Capability Maturity Model), non è uno scenario improbabile per coloro che decidono di migliorare il processo di sviluppo software.

Visione — Sviluppo di una visione

La chiave per sviluppare un prodotto che soddisfi le reali necessità degli stakeholder è **avere** una visione nitida.⁵

In RUP, la visione cattura l'“essenza” del flusso di lavoro dei requisiti mediante l'analisi del problema, la comprensione delle esigenze degli stakeholder, la definizione del sistema e la gestione delle modifiche dei requisiti.

La visione fornisce basi ad alto livello, a volte contrattuali, per requisiti tecnici più dettagliati, cattura requisiti e vincoli di progettazione ad alto livello, affinché il lettore possa avere una comprensione del sistema da sviluppare, dà l'input per il processo di approvazione del progetto ed è quindi strettamente correlata allo Scenario business. Inoltre, trasmette il concetto fondamentale “perché e cosa” del progetto ed è un indicatore rispetto al quale devono essere convalidate tutte le decisioni future.

I contenuti della visione devono rispondere alle seguenti domande, che potrebbero essere divise per separare gli artefatti in maniera più dettagliata, se necessario:

- ☐ Quali sono i termini chiave? (Glossario)
- ☐ Quali problemi si sta cercando di risolvere? (Istruzione del problema)
- ☐ Chi sono gli stakeholder? Chi sono gli utenti? Quali sono le loro esigenze?
- ☐ Quali sono le funzioni del prodotto?
- ☐ Quali sono i requisiti funzionali? (Casi d'uso)
- ☐ Quali sono i requisiti non funzionali?
- ☐ Quali sono i vincoli di progettazione?

Piano — Gestione del piano

“La qualità di un prodotto è buona quanto quella del relativo piano.”⁶

In RUP, SDP (Software Development Plan) raccoglie tutte le informazioni richieste per gestire il progetto. Può includere un certo numero di artefatti separati, sviluppati durante la fase Inizio e gestiti durante tutto il progetto.

SDP è utilizzato per ideare il piano di progetto e le esigenze di risorsa e per tracciare i progressi rispetto al piano e si occupa di aree quali: organizzazione del progetto, piano (piano di progetto, piano di iterazione, risorse, tool), piano di gestione dei requisiti, piano di gestione della configurazione, piano di risoluzione dei problemi, piano QA, piano di test, scenari di test e piano di accettazione del prodotto.

In un progetto semplice, ogni area può includere soltanto una o due frasi. Ad esempio, un piano CM può semplicemente specificare: “Al termine di ogni giornata, il contenuto della struttura della directory del progetto verrà compresso, copiato su un disco con etichetta e data, contrassegnato con un numero di versione e collocato in un archivio centralizzato.”

Il formato di SDP non è essenziale quanto l'attività e la considerazione necessarie alla produzione. In questo modo, non è importante a cosa assomiglia o quali tool utilizzare per crearlo. Come ha affermato Dwight D. Eisenhower: “Il piano è niente; la pianificazione è tutto.”

Gli elementi essenziali numero 2, 3, 4, 5 e 8 catturano l'“essenza” del Flusso di lavoro della gestione del progetto in RUP: creazione di un nuovo progetto; valutazione dell'ambito e dei rischi; monitoraggio e controllo del progetto, pianificazione e valutazione di ciascuna iterazione e fase.

⁵ “Lo scopo principale è sviluppare un prodotto di qualità che soddisfi le effettive necessità degli stakeholder, rientrando nei limiti di tempo e nel budget programmato.”, *Managing Software*

Requirements, Dean Leffingwell & Don Widrig, Addison-Wesley Longman, Gennaio, 2000.

⁶ Johnson Space Center Shuttle Software Group, “They Write the Right Stuff”, Charles Fishman, *Fastcompany*, Edizione 6, p. 95, Dicembre, 1996.

Rischi — Identificazione e riduzione dei rischi

Una regola essenziale di RUP è identificare e aggredire gli elementi ad alto rischio nella fase iniziale del progetto. L'elenco dei rischi deve catturare i rischi percepiti ed arrivare al successo del progetto; deve anche identificare, in ordine decrescente di priorità, gli eventi che potrebbero portare ad un esito negativo.

Per ciascun rischio dovrebbe esistere un piano di riduzione, che serve come perno centrale per pianificare le attività di progetto ed è la base su cui vengono organizzate le iterazioni.

Problematiche — Assegnazione e traccia delle problematiche

In ogni progetto ricoprono grande importanza la comunicazione aperta continua con dati oggettivi derivati direttamente da attività in corso e la configurazione di prodotti in evoluzione. In RUP, tutto ciò si svolge mediante valutazioni di stato periodiche, che forniscono il meccanismo per indirizzare, comunicare e risolvere problemi gestionali e tecnici e rischi del progetto. Oltre all'identificazione dei problemi, a ciascun progetto devono essere assegnati una data di scadenza e un responsabile per la risoluzione. Si consiglia di eseguire una traccia periodica di tali valutazioni e aggiornarle se necessario.

Questa istantanea di progetto rappresenta il centro vitale della gestione. Mentre il periodo può variare, per la funzione di forzatura è necessario catturare la cronologia del progetto ed eliminare tutti i blocchi o i colli di bottiglia che ne limitano l'avanzamento.

Scenario business — Analisi dello scenario business

Lo scenario business fornisce le informazioni necessarie, dal punto di vista del business, per determinare se conviene investire o meno su un progetto.

Lo scopo principale è quello di sviluppare un piano economico per la realizzazione della visione del progetto. Una volta sviluppato, lo scenario business viene utilizzato per effettuare un'accurata valutazione del ROI (Return on Investment) fornito dal progetto. Fornisce la giustificazione relativa al progetto e ne stabilisce i vincoli economici, da informazioni a coloro che prendono decisioni in merito al valore del progetto e viene utilizzato per stabilire se quest'ultimo deve essere anticipato.

La descrizione non deve entrare negli aspetti specifici del problema, ma deve creare argomenti convincenti sulla necessità del prodotto e deve essere breve in modo tutti i membri del team del progetto riescano a comprenderla e ricordarla facilmente. Nei punti cardine critici, lo scenario business viene riesaminato per verificare se le stime di costi e ricavi previsti sono ancora accurate e se il progetto debba essere continuato.

Architettura — Progettazione dell'architettura del componente

In RUP, l'architettura di un sistema software (ad un certo punto) è l'organizzazione o la struttura dei componenti significativi del sistema, che interagiscono mediante interfacce con componenti composti da componenti e interfacce più piccoli. È importante, a questo punto, chiedersi quali sono gli elementi principali e come si adattano insieme.

RUP fornisce un metodo sistematico per progettare, sviluppare e convalidare un'architettura software. In RUP, l'“essenza” del flusso di lavoro dell'analisi e della progettazione è: definire un'architettura candidata, perfezionare l'architettura, analizzare il comportamento e progettare i componenti del sistema.

Per poter parlare dell'architettura software e rifletterci sopra, è necessario prima definire una rappresentazione strutturale, un modo per descrivere gli aspetti importanti di un'architettura. In RUP, tale descrizione viene catturata nel Documento dell'architettura software, che presenta l'architettura da diverse viste.

Ogni vista strutturale si occupa di un determinato insieme di questioni, specifiche per gli stakeholder durante il processo di sviluppo: utenti finali, progettisti, responsabili, sistemisti, addetti alla manutenzione, ecc. Ciò funge da mezzo di comunicazione tra l'architetto e gli altri membri del progetto, in merito ad importanti decisioni strutturali prese per il progetto.

Prodotto — Creazione e test del prodotto in modo incrementale

In RUP, l'“essenza” dei flussi di lavoro di implementazione e test è la codifica in modo incrementale, la creazione e la verifica dei componenti del sistema, con rilasci eseguibili alla fine della fase iniziale di ogni iterazione.

Al termine della fase di elaborazione, un prototipo strutturale è disponibile per la valutazione, che può includere un prototipo di interfaccia utente, se necessario. Dall'inizio alla fine di ogni iterazione della fase di costruzione, i componenti vengono integrati in build eseguibili e verificate, che si evolvono nel prodotto finale.

La chiave per questi elementi essenziali è un insieme integrato di attività di test, che accompagnano la creazione del prodotto, le attività di revisione e CM (Configuration Management) in fase attiva.

Valutazione — Stima regolare dei risultati

La valutazione dell'iterazione cattura i risultati di un'iterazione, il grado in cui sono stati soddisfatti i criteri di valutazione, le lezioni imparate e le modifiche da implementare.

La valutazione dell'iterazione è un artefatto fondamentale dell'approccio iterativo. A seconda dell'ambito e del rischio del progetto e della natura dell'iterazione, quest'ultima può variare da una semplice relazione di dimostrazione e di risultati ad una completa relazione revisionale di test formale.

In questo caso, la chiave è focalizzare i problemi del processo e del prodotto: "Prima si rimane indietro, più bisognerà accelerare i tempi."

Richieste di modifica — Gestione e controllo delle modifiche

L'“essenza” del flusso di lavoro della gestione delle modifiche e della configurazione è amministrare e controllare l'ambito del progetto, quando vengono apportate modifiche durante tutto il ciclo di vita del progetto, mantenendo l'obiettivo di tenere in conto e soddisfare tutte le esigenze degli stakeholder, da ampliare quanto più possibile.

Appena il primo prototipo viene posto davanti agli utenti (e spesso anche prima), vengono richieste delle modifiche (una delle certezze della vita!). Per controllare tali modifiche e gestire efficacemente l'ambito del progetto e le aspettative degli stakeholder, è importante che tutte le modifiche agli artefatti di sviluppo siano proposte mediante la modifica delle risorse e vengano gestite con un processo costante.

Le richieste di modifica vengono utilizzate per documentare e tenere traccia dei difetti, delle richieste di potenziamento e di altri tipi di richieste relative a modifiche da apportare al prodotto. Il vantaggio che apportano è fornire una relazione di decisioni e, grazie al processo di valutazione, assicurare che gli impatti delle potenziali modifiche siano compresi da tutti i membri del team del progetto. Le richieste di modifica sono fondamentali per la gestione dell'ambito del progetto e la valutazione dell'impatto delle modifiche proposte.

Supporto utente — Offerta di assistenza all'utente

Dovrebbero essere incluse almeno una Guida per l'utente, implementata magari mediante la guida in linea, e una Guida all'installazione e note sul rilascio. A seconda della complessità del prodotto, potrebbero essere necessario anche includere del materiale per la formazione con relativo elenco e dei pacchetti del prodotto.

In RUP, l'“essenza” del flusso di lavoro di distribuzione è imballare e consegnare il prodotto, insieme a qualsiasi materiale utile ad assistere l'utente finale nel relativo apprendimento, utilizzo, operatività e manutenzione.

Informazioni sui requisiti

Guardando l'elenco degli elementi essenziali, si potrebbe non essere d'accordo con le scelte effettuate. Verrebbe da chiedersi ad esempio, se i “requisiti” si adattano in questa immagine; se è una scelta migliore della “visione”; se sono davvero essenziali. Giuste osservazioni. La prima è sicuramente importante e per coloro che desiderano avere i “requisiti” nell'elenco, a questo punto è possibile aggiungerla (è consigliabile ricordare che ogni team di progetto deve aggiornare il proprio elenco, l'elenco dei dieci elementi essenziali deve essere soltanto un punto di partenza per ulteriori dibattiti.)!

Spesso, mi è capitato di chiedere ad un team di progetto (soprattutto per un progetto interno) quali sono i loro requisiti e sentirmi rispondere che in realtà non ne avevano. All'inizio, mi sono sorpreso (venendo da un'esperienza aerospaziale)! È impossibile che non hanno requisiti. Poi ho capito che per loro la parola “requisiti” indica un insieme di dichiarazioni che “devono” essere imposte dall'esterno e che “devono” conformarsi o devono avere rifiutato il progetto (e davvero non le hanno!). Devono essere coinvolti in ricerche e sviluppi mentre i requisiti del prodotto si evolvono durante tutto il progetto.

Se in risposta provo a chiedere qual è la visione del prodotto, i loro occhi si illuminano (è possibile spostare ogni domanda da un punto A ad un punto G senza problemi) e i requisiti arrivano subito dopo. Ciò risulta più vero in un ambiente collaborativo, piuttosto che un progetto contrattuale, in cui i requisiti vengono “rilevati” e non imposti.

Informazioni sul test

Senza dubbio, è stato semplice notare che non ho incluso il “test” nei dieci “elementi essenziali” di RUP. Il motivo è semplice. Diversamente dalla Modellazione di business, in un effettivo processo di sviluppo software la verifica è opzionale. Il test è un insieme integrato di attività, che accompagnano la creazione del prodotto (quasi allo stesso modo di CM in fase attiva e delle attività di revisione) e che agisce simultaneamente proprio come lo standard del processo software IEEE 1074.

È possibile notare inoltre che la verifica viene inclusa con la creazione del prodotto (nell'elemento essenziale numero 7) e i risultati del test, importanti in modo critico per Verifica & Valutazione (elemento essenziale numero 8). L'essenza dell'approccio iterativo di RUP allo sviluppo del software è creare in modo continuo, verificare e valutare versioni eseguibili del prodotto al fine di risolvere i problemi ed eliminare i rischi il più presto possibile.

Riepilogo: applicazione dei dieci elementi essenziali

In che modo la scoperta dei “Dieci elementi essenziali di RUP” può cambiare la mia vita?

Per progetti molto piccoli

Prima di tutto, se qualcuno come il mio amico Randy ha chiesto consiglio su come poter utilizzare RUP per creare un prodotto semplice, da solo o con un piccolo team senza esperienza, solo imparando il processo, posso condividere il mio elenco dei “dieci elementi essenziali” piuttosto che travolgerlo con l'energia di RUP e delle suite di tool di Rational!

Infatti, i dieci elementi essenziali possono essere accompagnati da tool di supporto non specializzati! Un buon punto di partenza per la gestione del progetto potrebbe essere un blocco per gli appunti con una sezione dedicata a ognuno dei dieci elementi essenziali. Ho trovato post-it e appunti quando ho iniziato a gestire, dare priorità e tracciare la modifica dei requisiti per un'applicazione personale di RUP!

Per progetti in fase di sviluppo

Non è facile applicare i dieci elementi essenziali quando le dimensioni e la complessità iniziano a crescere, così coloro che cercano potenziali clienti per i tool di Rational li troveranno in coloro che applicano i “Dieci elementi essenziali di RUP”.

Naturalmente, vorranno RUP nella sua interezza e il supporto dei tool di Rational (se il lavoro viene svolto correttamente!), non appena hanno deciso di scavare in ogni area oltre il livello superficiale. Vorrei incoraggiarli a continuare con i “Dieci elementi essenziali di RUP”, con le “Procedure ottimali”, piuttosto che con i tool.

Per team di progetto maturi

Per team di progetto maturi, i “dieci elementi essenziali” possono fornire un metodo veloce per valutare l'equilibrio degli elementi fondamentali del processo e identificare le aree che necessitano maggiormente i miglioramenti.

In tutti i progetti, è importante esaminare cosa succederebbe se uno di questi elementi venisse ignorato (cosa succederebbe se non ci fosse). Ad esempio:

- ☐ Nessuna visione? Si può perdere traccia di ciò che si sta svolgendo e degli obiettivi ed essere facilmente devianti.
- ☐ Nessun piano? Non sarà possibile tener traccia dello stato di avanzamento.
- ☐ Nessun elenco rischi? Si può concentrare l'attenzione sui problemi sbagliati e ritrovarsi, solo molto tempo dopo, in un problema molto grave non previsto.
- ☐ Nessun elenco degli elementi? Senza alcuna giustificazione, potrebbero bloccare la buona riuscita del progetto.
- ☐ Nessun scenario business? Si rischia di perdere tempo e denaro con questo progetto, che può essere annullato o fallire.

- ☐ Nessuna architettura? Nel momento in cui si verificano, potrebbe essere impossibile gestire problemi di comunicazione, sincronizzazione e di accesso ai dati; problemi con la scalabilità e le prestazioni.
- ☐ Nessun prodotto (prototipo)? Si inizia con la scrittura del codice; non sarà lungimirante accumulare lavoro amministrativo; preparare del lavoro per i clienti.
- ☐ Nessuna valutazione? Non nascondere la testa nella sabbia. È importante affrontare la realtà. Quanto sei vicino alla scadenza? Agli obiettivi di qualità e di budget?
- ☐ Nessuna richiesta di modifica? In che modo se ne tiene traccia?
- ☐ Nessun supporto utente? Cosa succede quando un utente ha una domanda o non riesce a comprendere in che modo utilizzare il prodotto? Quanto è facile ricevere aiuto?

Qui potrai trovarlo!

Perché i “dieci” elementi essenziali? Per nessuna ragione particolare, ne sono **sufficienti** soltanto dieci (non sono in grado di contarne di più!). Sarei stato felice di avere “nove elementi essenziali” o meno, ma non possiamo eliminarne nemmeno uno. Ipotizziamo di qualificarli come essenziali. Almeno per me! Questo sarà il punto di partenza all'interno del gruppo di progetto: per voi, quali sono i “dieci elementi essenziali”?

Per ricordare l'elenco dei “Dieci elementi essenziali”, si potrebbe iniziare con un hook di memoria o acronimi. Ad esempio, per ridurre il loro numero a quattro sillabe, utilizzo V-PRI-BAPE-CU e siccome il numero degli elementi essenziali è dieci, si possono contare sulla punta delle mani, senza fare riferimento all'elenco! (Adesso il segreto è svelato!)

Rational®

the software development company

Sedi principali:

Rational Software
18880 Homestead Road
Cupertino, CA 95014
Tel: (408) 863-9900

Rational Software
20 Maguire Road
Lexington, MA 02421
Tel: (781) 676-2400

Numero verde: (800) 728-1212

E-mail: info@rational.com

Sito Web: www.rational.com

Sito internazionale: www.rational.com/worldwide

Rational, il logo Rational e Rational Unified Process sono marchi registrati di proprietà di Rational Software Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Microsoft, Microsoft Windows, Microsoft Visual Studio, Microsoft Word, Microsoft Project, Visual C++ e Visual Basic sono marchi di fabbrica o marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation. Tutti gli altri nomi vengono utilizzati solo per fini di identificazione e sono marchi o marchi registrati delle rispettive società. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Made in USA

© Copyright 2002 Rational Software Corporation.

Il contenuto può essere soggetto a modifiche senza preavviso.