



## Agile@University Unisannio

17 aprile 2023

**Università degli Studi del Sannio**

**Aula G12 (Giannone) 9.30 – 13.00**

**Aula SA9 (S. Agostino) 14:30-17:30**

Il 17 Aprile 2023, l'Agile Community Campania e l'Università degli Studio del Sannio daranno vita ad una giornata dedicata al mondo delle tematiche Agili.

Il mondo Agile e Lean è oggi la scelta primaria per tutti gli ambiti che devono confrontarsi quotidianamente con problemi complessi, dal lavoro del singolo team fino all'intero arco organizzativo.

Durante la giornata verranno presentati diverse tipologie di strumenti e framework, da Scrum ed eXtreme Programming per l'operatività a livello di team, fino a PMI Disciplined Agile e SAFe per il livello enterprise, senza dimenticare tutto il tema DevOps

L'evento è strutturato in due parti:

- **Mattina**, una serie di seminari open, a cui potranno partecipare gli studenti ma anche persone esterne. Verranno presentanti dei casi concreti di applicazione delle metodologie agile e discusso dei vantaggi ottenuti, ma anche delle difficoltà incontrante.
- **Pomeriggio**, un workshop a tema dedicata agli studenti. Qui i partecipanti saranno chiamati a confrontarsi, attraverso un business game, sulle due diverse modalità operative: waterfall e agile.

### AGENDA

**Mattina (open):**

- [9.30 – 10.00] **Welcome**
- [10.00 – 10.30] **L'importanza dell'Agile per i team: esperienze e riflessioni**, ing. Felice Pescatore
- [10.40 – 11.10] **Agile e Teatro: come si sono incontrati**, ing. Danilo Trapanese

- [11.10 – 11.40] **Pausa**
- [11.40 – 12.10] **Agile e DevOps: sfide e opportunità nell'implementazione congiunta**, ing. Giuseppe Famiglietti
- [12.20 – 12.50] **5G Era: Agile Network Evolution**, dott.ssa Angela Maiale

Pomeriggio (riservato agli studenti):

- [14.30 – 17.30] **Workshop: Navy vs Pirates... an Apple Story**

Nel 1979 **Steve Jobs**, insieme al co-fondatore Steve Wozniak e alcuni ingegneri Apple, visita i laboratori dello **Xerox PARC di Palo Alto**, innamorandosi dell'interfaccia utente grafica dello Xerox Alto.

Siglato un accordo con Xerox per l'utilizzo delle sue tecnologie, Jobs si mette a capo del progetto "**Lisa**" che sfrutta l'essenza di quanto realizzato proprio da Xerox. Il progetto si rileva però un flop commerciale, portando il co-fondatore di Apple all'isolamento interno. La Board di Apple cerca infatti un modo per limitare l'impatto della sua stravaganza e Jobs, non di certo entusiasta, si butta sul progetto "**Macintosh**", inizialmente pensato come una versione economica del "Lisa".

Dopo un primo confronto con il team relativo, Jobs prende le redini del progetto, scalzando Jef Raskin, e decide di adottare un diverso approccio organizzativo e lavorativo.

Il **Business Game** si ispira ai fatti sopra descritti, andando ad evidenziare come un'azienda *ingessata e concertata su sé stessa* perda rapidamente l'obiettivo di **soddisfare il cliente** e come, quasi sempre, l'unico modo per tornare sui giusti binari sia quello di "**rompere le regole**".

