

BITBOSS PRENUP



© **BitBoss**

BitBoss è una startup innovativa incubata in I3P, l'incubatore delle imprese innovative del Politecnico di Torino. BitBoss supporta startup e imprese tradizionali nello sviluppo di prodotti digitali, in grado di crescere ed evolversi nel tempo, fornendo non solo prodotti ma anche know-how in ambito software e tecnologico, oltre che consulenza tecnica in merito alle decisioni aziendali in ambito software. BitBoss ha sviluppato un proprio metodo, basato sulle regole del framework di sviluppo Agile Scrum, adattabile al contesto mutevole delle diverse tipologie di progetto, per garantire ai nostri clienti efficacia, partecipazione e controllo totale durante l'intero ciclo di sviluppo.

BitBoss s.r.l.
p.iva 11921690019
Corso Castelfidardo 30/A - Torino
www.bitboss.it

CHE COS'È IL PRENUP

È un documento che serve a chiarire in un linguaggio chiaro e non burocratico alcuni concetti a procedure che devono essere compresi e rispettati affinché un progetto di sviluppo si svolga in maniera efficace, i team di lavoro siano allineati e possano collaborare proficuamente.

PERCHÉ UN PRENUP

Un processo di innovazione **non può essere governato e regolato da un contratto tradizionale**, perché segue logiche e dinamiche totalmente differenti da altri ambiti.

Negli anni abbiamo definito, e stiamo tutt'ora facendo evolvere, quella che riteniamo essere la metodologia di lavoro più efficace per lo sviluppo di prodotti digitali innovativi in contesti di incertezza.

L'utilizzo di questa metodologia richiede però da parte del cliente impegno, coinvolgimento e una profonda comprensione di alcuni concetti essenziali.

“NON LAVORIAMO A CORPO”.

BitBoss, tranne eccezioni, non lavora a corpo. Lavorare a corpo significa ricevere una descrizione di ciò che il cliente vuole sviluppare, stimare l'effort necessario per la realizzazione, definire un prezzo ed eseguire.

Non usiamo questo approccio perché, anche se spesso la **funzionalità di un software** può sembrare ben definita, spesso nasconde un grado di complessità che è possibile chiarire solo poco prima dell'avvio dello sviluppo. Ciò **può far crescere o decrescere il tempo di sviluppo** preventivato di interi ordini di grandezza.

Questo vale per la singola funzionalità e un software è normalmente costituito da un numero molto elevato di funzionalità.

La somma delle rispettive incertezze fa sì che la stima di un progetto a corpo sia basata in larga parte su supposizioni.

Il fornitore che deve quotare un progetto è sempre portato a fare supposizioni al ribasso e a semplificare per mantenere basso il prezzo e aumentare le possibilità di chiudere un contratto.

Il committente, dal canto suo, sarà invece naturalmente incentivato a cercare di aggiungere complessità o dettagli che l'altra parte non aveva nemmeno immaginato.

Questo gioco di forze, anche se portato avanti in buona fede, a lungo andare porta a frizioni, malintesi e malcontento generale.

Come conseguenza di questo rapporto, spesso ci si trova a dover discutere se questo o quel dettaglio sia incluso e dovuto all'interno del contratto.

Un altro effetto che spesso si verifica in questi casi rappresenta quanto di peggio possa capitare durante lo sviluppo di un software innovativo: ci si ritrova contrattualmente vincolati a dover sviluppare funzionalità che sono rese non più necessarie a causa di un cambiamento del contesto o della scoperta di migliori soluzioni alternative.

IL NOSTRO APPROCCIO



Le funzionalità di cui parliamo prima della formulazione di un preventivo per noi invece hanno uno scopo diverso.

Ci permettono di capire quali sono gli obiettivi del cliente che abbiamo di fronte, di definire quale team di progetto è necessario per arrivare alla meta e quanto tempo è ragionevolmente necessario per raggiungerla.

Anche noi, nella stima dei tempi, dobbiamo fare delle supposizioni (spesso basate sulla nostra esperienza in contesti simili), ma non permettiamo che queste supposizioni creino successivamente i problemi che abbiamo sopra descritto.

Una volta definiti gli obiettivi, il team coinvolto e i tempi di lavoro, si riparte dal foglio bianco. A partire dall'inizio dei lavori avrai la libertà e la responsabilità di guidare la nave nella direzione giusta.

Durante il periodo stabilito sarà responsabilità collettiva cercare di andare il più lontano

possibile, mentre sarà una tua precisa responsabilità fare in modo che quel team abbia le informazioni e le direttive per poter operare efficacemente.

Tu stai comprando il tempo e l'ingegno delle persone ed è tua responsabilità utilizzarli al meglio.

Il nostro compito sarà quello di darti gli strumenti per comprendere e monitorare l'avanzamento dei lavori oltre alle informazioni necessarie per schivare e aggirare gli scogli che si presenteranno di fronte a noi, senza avere il vincolo di una rotta tracciata in precedenza.

Ovviamente ciò di cui si è discusso prima dell'avvio dei lavori non viene dimenticato, perché sarà nostro compito non assecondare in maniera acritica i tuoi cambiamenti sostanziali di rotta nel caso in cui questi mettano in discussione la possibilità di arrivare alla meta che avevamo condiviso.

Questo è l'unico modo possibile per gestire i progetti di innovazione.

LE NOSTRE REGOLE



Da un approccio del genere possono nascere delle ragionevoli perplessità da parte del cliente. Senza il vincolo delle funzionalità scritte in un contratto **come puoi essere sicuro di ricevere alla fine quello che desideri?**

Come puoi valutare la produttività e l'output di un mese di lavoro di un team?

È anche per questo che abbiamo definito una serie di **regole e procedure** per far sì che tu possa governare il processo di sviluppo, avere costante percezione degli avanzamenti e possibilità di applicare dei correttivi. Altre regole invece hanno lo scopo di far sì che gli ingranaggi dei processi di sviluppo lavorino in **maniera fluida e senza frizioni**.

Molte delle regole e degli obblighi contenuti in questo **PreNup** potrebbero sembrare semplicemente clausole a tutela di una o dell'altra parte, ma non è così.

Le regole hanno lo scopo di **creare un sistema di incentivi che spinga entrambe le parti a**

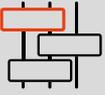
collaborare in maniera sinergica,

abbandonando le logiche conflittuali tipiche del rapporto cliente-fornitore e massimizzando l'efficienza del team di lavoro.

La clausola “**freno di emergenza**” ad esempio, è pensata per spingere noi ad agire al meglio, consapevoli del fatto che un rendimento non all'altezza potrebbe comportare l'interruzione di una collaborazione per la quale abbiamo sostenuto investimenti e allocato risorse. Solo in seconda battuta è uno strumento a tutela del cliente.

L'obbligo per il cliente di muovere

contestazioni entro un tempo stabilito, non serve semplicemente a tutelare noi da contestazioni tardive, ma ha lo scopo primario di **spingere il cliente ad essere partecipe e presente in maniera costante durante tutto il periodo di sviluppo** e serve ad evitare un risveglio tardivo da parte sua. Si tratta di una situazione alla quale abbiamo assistito molte volte in passato e che è estremamente dannoso per l'economia del progetto e per il rapporto tra le parti.



IL GANTT È LA NOSTRA GUIDA

È responsabilità e dovere di BitBoss redigere e tenere aggiornato un Gantt di progetto. Non sarà mai perfettamente dettagliato per tutta la sua durata, perché il livello di chiarezza delle funzionalità da sviluppare diminuisce man mano che si muove lo sguardo nel futuro. Ciò nonostante **deve essere presente e deve essere la nostra guida di alto livello.**

È tua responsabilità e dovere metterci nelle condizioni di poterlo creare e aggiornare. L'incertezza riguardo l'immediato futuro e i cambi di rotta continui non permettono di avere un Gantt utile per il progetto.



IL RUOLO DEGLI SPRINT MEETING

Lo sprint, gestito in questo modo, crea dei ritmi ben precisi e stabilisce i momenti per prendere decisioni e programmare i lavori. Ogni richiesta che riceviamo al di fuori di questi momenti avrà un inevitabile impatto negativo sulla produttività

a causa dei suoi effetti sulla programmazione e sui flussi di rilascio delle funzionalità.

Chiaramente, nel mondo reale, nuove necessità possono sopraggiungere in qualunque momento, soprattutto quando un software viene utilizzato dagli utenti finali.

Sarà tuo compito limitare queste richieste ai casi in cui l'intervento immediato sia effettivamente necessario e portare all'interno dello sprint tutte le altre necessità per dare rigore e metodo all'intero processo.



REGOLE PER LE CONTESTAZIONI

Al termine e durante ogni Sprint meeting verrà redatto un documento che conterrà il riassunto sintetico di ciò che si è fatto durante lo sprint passato e degli argomenti trattati durante lo sprint meeting stesso. Verranno annotate le richieste di variazione ricevute durante lo sprint e gli eventi che hanno avuto un impatto sui lavori. Sarà tuo compito approvare o contestare il contenuto del documento.

Dal termine dello sprint meeting avrai 2 settimane per analizzare il lavoro svolto e le informazioni in tuo possesso e, se qualcosa non va, contestare il lavoro svolto.

La contestazione aperta, tempestiva e trasparente è per noi fondamentale per capire cosa sta funzionando e cosa invece non sta funzionando dal punto di vista del nostro cliente. In assenza di contestazioni, il lavoro svolto nel periodo di riferimento si considera invece approvato.

Questa regola è necessaria per fornirti un incentivo a mantenere alta l'attenzione sull'andamento dei lavori, attenzione senza la quale potresti ritrovarti insoddisfatto a distanza di mesi senza sapere cosa abbia impattato sui lavori e quale sia il perché di un determinato output.



COME CLIENTE

DEVI AVERE UNA SOLA VOCE

È tuo compito raccogliere e sintetizzare tutte le voci che provengono dai diversi reparti della tua azienda.



Il Team di BitBoss non dovrà ricevere indicazioni discordanti o contraddittorie.

Il processo che porta alla definizione dei dettagli necessari per lo sviluppo di una funzionalità si compone di tre fasi:

- La descrizione dell'esigenza
- La ricerca delle soluzioni possibili
- La decisione di quale soluzione adottare

All'interno della fase di ricerca delle soluzioni ci sarà ampio spazio per le opinioni discordanti, proposte e discussioni. Gli sprint Meeting servono anche a questo.

Tuttavia nella fase di descrizione dell'esigenza e di decisione invece la voce dovrà essere unica. Sarà tuo compito nominare un referente che abbia piena autorità sul progetto.



FRENO DI EMERGENZA

Avrai sempre la possibilità di sospendere i lavori, per qualsiasi motivo, con soli 15 giorni di preavviso. Il contesto può cambiare, puoi

scoprire che le tue aspettative erano altre rispetto alla realtà o semplicemente potresti non trovarti a tuo agio con il nostro modello di lavoro.

Non abbiamo alcun interesse a protrarre i lavori su progetti in cui il cliente non è soddisfatto, anche se questo può comportare per noi dei problemi a livello di allocazione delle persone. Siamo pronti a correre il rischio.



PROPRIETÀ DEL CODICE AL SALDO DELLE FATTURE

Abbiamo visto come, in che tempi e grazie a quali informazioni sarai in grado e dovrai alzare la bandiera nel caso in cui qualcosa non va. Ma, dall'altro lato, la piena proprietà di ciò che sviluppiamo passerà a te solo al momento del saldo della fattura relativa al periodo di sviluppo.

Ritardi e contestazioni mosse al di fuori dei tempi stabiliti potrebbero avere un impatto sulla possibilità di utilizzare quanto da noi sviluppato.



SALDO * PROPRIETÀ DEL CODICE AL SALDO



CHIAREZZA SU TEMPI, COSTI E SCADENZA DI PAGAMENTO

Ad inizio progetto condivideremo tempi e scadenze che potranno essere variate solo a fronte di eventi straordinari e sempre con l'accordo tra le parti.



DIRETTIVE E INFORMAZIONI SEMPRE IN TEMPO

Il team di lavoro dovrà sempre essere nella condizione di avere i dettagli, le informazioni e i feedback necessari a far procedere i lavori.

Un giorno di lavoro speso a fare cose superflue mentre si è in attesa di informazioni o decisioni è un giorno perso e un giorno che tu pagherai comunque.

È importante che tu ne sia consapevole perché sia incentivato a fornirci le informazioni necessarie e a prendere le decisioni nei tempi giusti.

Prima dell'avvio dei lavori decideremo insieme quali tempi darci e quanto tempo far passare ad esempio tra la presentazione dei mockup e

l'avvio dello sviluppo sulla funzionalità collegata. Ma quei tempi dovranno essere sempre rispettati, senza eccezioni.



IL BUG FIXING FA PARTE DEL GIOCO

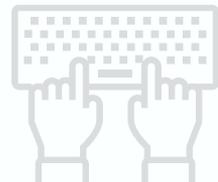
I bug esistono e sempre esisteranno. Fanno parte del gioco e occuperanno parte del tempo dedicato al tuo progetto.

A seconda del contesto, durante lo sviluppo, si applicano diverse metodologie e processi di testing.

Velocità di sviluppo e numero di bug sono direttamente collegati.

Scadenze troppo serrate e richieste di sviluppi in modalità di emergenza potrebbero avere un impatto sulla presenza di bug.

Strada facendo definiremo insieme quali strategie attuare e quale equilibrio trovare tra velocità e pulizia, fermo restando che per nessuna ragione la qualità potrà essere messa in discussione in favore della la velocità



Iniziamo?