

***Ciclo di seminari specialistici per un software e un team di sviluppo vincente  
"Palestre di..."***

**PSICOLOGIA E SVILUPPO SOFTWARE**

con Giorgio Brajnik, Andrea Baruzzo e Marco Tiburzio

**6 e 13 luglio 2016, ore 15-19**

*Parco Scientifico e Tecnologico Luigi Danieli di Udine*

**Di cosa si tratta**

**Prima** di una serie di quattro **brevi corsi** specialistici di **alta formazione** volti ad approfondire specifiche tematiche nell'ambito dello **sviluppo software**, la Palestra affronta lo sviluppo software in maniera trasversale e proponendo un **nuovo punto di vista**, con l'obiettivo di generare consapevolezza rispetto al tema – spesso trascurato a vantaggio di esigenze tecniche e funzionali - delle **dinamiche relazionali** che caratterizzano i **team di sviluppo**.

L'intervento nasce dalla collaborazione tra **Friuli Innovazione**, le **competenze verticali** di Interaction Design Solutions (IDS) Srl con i suoi soci fondatori - **Giorgio Brajnik**, docente presso l'Università di Udine ed esperto in temi di usabilità e **Andrea Baruzzo**, consulente indipendente e specializzato in ingegneria del software - e l'**approccio** metodologico e l'**esperienza** aziendale **trasversale** di **Marco Tiburzio**, psicologo, consulente, formatore e coach individuale nell'area del comportamento organizzativo.

La Palestra - della durata complessiva di **otto ore articolate su due sessioni** consecutive e complementari - è caratterizzata da una combinazione di **attività** dal taglio **teorico** e attività **pratiche** che vedranno impegnati i partecipanti, anche mediante tecniche di role playing, in esercizi e attività concrete su casi reali o test case, favorendo fin da subito l'applicazione concreta di quanto appreso. La Palestra prevede inoltre sessioni di Q&A e favorisce lo **scambio di esperienze a valore aggiunto tra i partecipanti**.

**Il tema della Palestra**

Lo sviluppo del software è un'**attività complessa** che coinvolge diverse professionalità e competenze e richiede necessariamente il lavoro di più persone. In un gruppo di sviluppo spesso si riscontrano **situazioni problematiche** come ad esempio:

- La conflittualità tra i ruoli, scadenze o specifiche non rispettate, incomprensioni tra chi realizza e chi vende il lavoro, accuratezza dei test, rispondenza alle specifiche;
- La problematica della comunicazione, delle cose date per scontate (tra committente-analista, analista-progettista, progettista-programmatore, programmatore-tester,..);
- La problematica del "noi vs voi" (noi programmatori vs voi tester, o voi analisti); "se le cose sono andate male è per colpa vostra, non nostra";



- La problematica del “not invented here” (“solo quando faccio io le cose sono fatte bene”);
- La problematica della cultura difensiva (“non osare mettere in dubbio la qualità delle cose che ho fatto io”).

Diventa quindi essenziale pensare al “soggetto” sviluppatore di software come un team, comprenderne le esigenze e le dinamiche, gestirne la complessità dei processi. E per ogni professionista coinvolto diventa importante pensarsi come “giocatore di squadra” e maturare una mentalità e una serie di competenze che gli consentano di interagire efficacemente con gli altri. Le **competenze psicologiche e relazionali** rappresentano pertanto un **fattore determinante** per la qualità del prodotto finale, per la soddisfazione di committente e utente, nonché per la qualità dell’esperienza professionale dei protagonisti.

### **Destinatari e benefici**

La Palestra è rivolta in particolare ai membri di un **team di sviluppo** del software con ruoli e competenze tecniche diverse quali programmatore, tester, analista, manager, commerciale. Lo **scopo** è quello di migliorare le competenze trasversali di tipo relazionale di chi è coinvolto nello sviluppo del software, e in particolare:

- Sviluppare consapevolezza delle dinamiche e problematiche relazionali nei team di sviluppo
- Acquisire una “mappa” per la lettura delle dinamiche di team
- Individuare strumenti comportamentali per gestire efficacemente gli aspetti relazionali

### **Articolazione della Palestra**

#### **Mercoledì 6 luglio, ore 15-19**

- Presentazione dei partecipanti e dell’attività
- Discussione di alcuni scenari tipici di sviluppo di applicazioni software e le conseguenze negative che spesso derivano
- Discussione di come l’introduzione di una serie di “hard skills” (usage-centered design, gestione agile) possa mitigare tali conseguenze
- Discussione di alcune delle problematiche relazionali
- Esercitazione e debriefing
- Una “mappa” per il team work:
  - obiettivo/metodo/ruoli
  - esplicitare e condividere
  - identificare ed evitare le principali trappole
  - principi e strumenti per lavorare in team

#### **Mercoledì 13 luglio, ore 15-19**

- Ripresa degli scenari tipici della prima parte e le loro conseguenze negative
- Discussione di come l’introduzione di altri “hard skills” (domain-driven design, design for testability, test management) possa mitigare tali conseguenze
- Discussione di altre problematiche relazionali
- Esercitazione su casi
- Analisi e discussione



### **Quota di iscrizione**

La quota individuale di iscrizione per la Palestra specialistica è di **€400,00 iva esclusa** (due sessioni da 4 ore). Sono inoltre previste **condizioni agevolate e scontistiche** per iscrizioni **early booking entro il 17/06**, per le imprese che iscrivono più dipendenti e per le imprese incubate e insediate al Parco Scientifico e Tecnologico di Udine.

### **Modalità di iscrizione**

Per partecipare alla Palestra è necessario **compilare il modulo di iscrizione** allegato e trasmetterlo via e-mail (elena.piccinato@friulinnovazione.it) o via fax (0432-603887 c.a. Elena Piccinato) comprensivo della ricevuta di versamento della **quota di iscrizione**.

La Palestra prevede un numero **massimo di 15 partecipanti** e sarà attivata al raggiungimento di un numero minimo di iscritti. L'ammissione al corso avverrà in base all'**ordine cronologico** di iscrizione attestato dal versamento della quota di iscrizione. Nel caso la Palestra non venga attivata, eventuali quote di iscrizione già versate verranno restituite.

Per maggiori informazioni su:

- aspetti organizzativi: elena.piccinato@friulinnovazione.it, tel. 0432-629929-60
- contenuti dei seminari: giorgio.brajnik@designcoaching.net

**Per le altre tre Palestre in programma da settembre 2016:**  
<http://www.friulinnovazione.it/notizie/>