\*\*\* 소프트웨어 프로젝트 관리 \*\*\*

1. 애자일 선언 - 프로세스나 도구에 앞서 개인과 상호작용을 포괄적인 문서화에 앞서 작동하는 소프트웨어를 계약협상에 앞서 고객과의 협력을 계획준수에 앞서 변화에 대한 대응을 가치 있게 여긴다.

2. 자기조직화 (self-organizing)

3. inception deck

4. 사용자 스토리의 세가지 구성요소 - card ,conversation,confirmation

5. 좋은 스토리의 6가지 특징 -

• (I)ndependent - 독립적이다

• (N)egotiable – 협상 가능하다

• (V)aluable – 사용자 및 고객에게 가치가 있다

• (E)stimable – 추정 가능하다

• (S)mall - 작다

• (T)estable – 테스트 가능하다.

6. 애자일 측정의 상대적 크기를 표현하는 수단 - 포인트 방식

7. 언제쯤 소프트웨어가 완성될지 추측하는 측정 방식 - 팀속도

8. 이터레이션에서 해야할 4가지 커뮤니케이션 활동

- 이터레이션 계획 회의

- 쇼케이스

- 미니 회고

- 일일 스탠드업