



[Team. Predator]

◆ Jira 활용을 위한 가이드북

2023. 09. 06

Made by. Franky



애자일 방법론

애자일 방법론이란?

- 애자일 방법론이란, 'Agile = 기민한, 날렵한'이란 뜻으로 좋은 것을 빠르게 취하고, 낭비 없게 만드는 다양한 방법론을 통칭해 일컫는 말이다. 앞을 예측하며 개발하지 않고, 일정한 주기를 가지고 계속 검토해 나가며 필요할 때마다 요구사항을 더하고 수정하여 커다랗게 살을 붙이면서 개발해 프로세스 모델 방식이다. 미리 정해진 몇 개의 단계에 따라 엄격한 순서대로 이루어지는 일직선의 과정인 폭포수의 프로세스와는 비교가 많이 되는 반대의 개념이다.

애자일 방법론의 진행 과정

- 애자일 방법론은 계획 → 설계(디자인) → 개발(발전) → 테스트 → 검토(피드백) 순으로 반복적으로 진행된다. 계획을 세운 후 다음 단계까지 기다려서 절차대로 진행하는 폭포수 모델과 달리 먼저 진행 후 분석, 시험, 피드백을 통하여 개선하여 나가는 진행 모델이다.

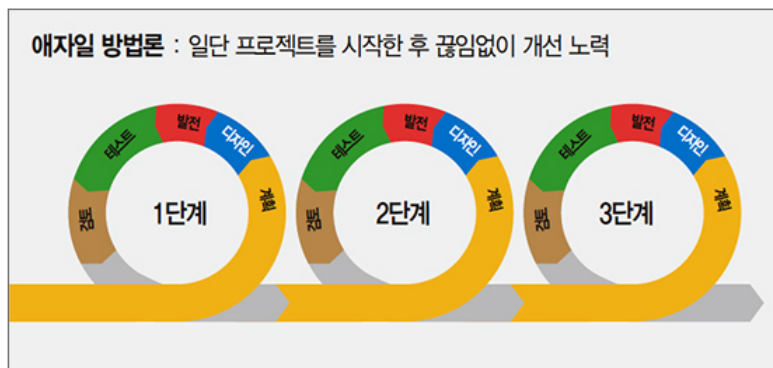


그림 1. 애자일 모델 도식화 (출처)

- **계획 및 분석** : 고객과 사용자가 원하는 바를 파악하여 타당성을 조사하고 SW 기능과 제약조건을 정의하는 명세서 작성, 대상이 되는 문제 영역과 사용자가 원하는 task를 이해하는 단계
- **설계(디자인)** : 기획 의도에 맞는 설계 및 디자인 추가 및 수정하는 단계
- **개발(발전)** : 설계단계에서 만들어진 설계서를 바탕으로 프로그램을 작성, 코딩, 디버깅, 단위/통합테스트 수행
- **테스트** : 발생할 수 있는 실행 프로그램 오류를 발견, 수정하는 단계
- **검토(피드백)** : 기획 의도를 파악하고 시험 결과와 기획에 따라 수정할 부분을 제시하는 단계

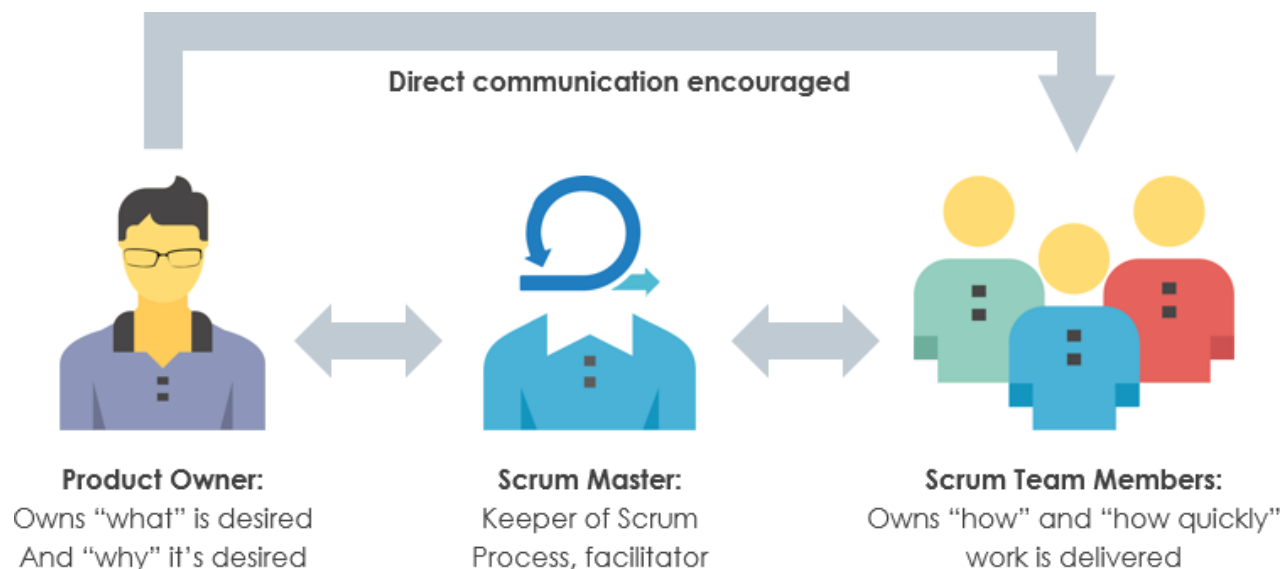
주요 애자일 방법론

Scrum

- 스크럼(Scrum)은 프로젝트 관리를 위한 상호, 점진적 개발방법론이며, 뚝딱지일 방법론의 중심이 될 수 있는 효율적인 협업 방법이다. 스크럼(Scrum)은 고객의 요구사항을 충족시키는 데 초점을 맞추기 위해, 목표를 짧은 주기로 점진적이며 경험적으로 시스템을 지속해서 개발(전달)하는 관리 프레임워크(기법)이며 소프트웨어 개발 프로젝트들뿐만 아니라 소프트웨어 유지보수 팀이나 일반적인 프로젝트 관리에서도 적용될 수 있다.

Scrum의 5가지 추구가치

- 용기 : 팀의 목표가 올바른 길로 가기 위해 팀원 간 갈등을 두려워하지 말며 도전을 위한 용기를 가진다.
- 집중(전념) : 팀의 목표와 약속을 지키기 위해 모든 노력과 기술은 성공을 위해 집중하여야 한다.
- 확약 : 팀의 목표 달성을 위해 개인이 공약한 목표 달성을 위해 팀에 헌신하며 약속을 지켜야 한다.
- 존중 : 자신과 팀원들에게 경의를 표해야 한다. 개인의 다름을 이해해야 한다.
- 정직 : 자신에게 불리하더라도 팀을 위해 프로젝트에 대한 모든 내용을 투명하게 공개해야 한다.



스크럼의 주요 개념

스크럼은 5~9명으로 구성되는 소규모의 다기능팀이 제품 개발을 완성하기 위해 스프린트(sprint)라고 불리는 업무 주기를 반복한다. 이 팀은 제품 책임자(product owner)가 관리하는 '해야 할 일들의 목록(product backlog)'에서 '스프린트 동안 해야 하는 일들(sprint backlog)'을 스스로 결정하고 완수하여 매 스프린트마다 결과물(increment)을 산출해낸다. 팀이 성과를 낼 수 있도록 조력하는 역할을 스크럼 마스터(scrum master)라고 하는데, 그는 팀이 과제를 완수할 수 있도록 필요한 자원을 지원하거나 장애 요소를 제거하며 프로세스를 인도한다.

스크럼에 등장하는 용어의 의미를 살펴보면 다음과 같다.

스크럼팀(scrum team)

- 프로젝트 수행에 필요한 모든 역량을 갖춘 팀으로 이를 위해 관련된 모든 부서로부터 팀원이 구성되며, 팀원은 자신의 전문 영역에 고정되지 않고 다같이 팀 과제를 수행함
- 자율 관리(self-managing) 조직으로 제 3자의 명령을 받지 않고, 팀 스스로 업무 분량, 목표, 달성 방안을 결정하고, 자신이 약속한 목표를 달성할 책임이 있음
- 스프린트 후에 필요한 인력을 보충하거나 필요없는 팀원을 내보낼 수 있음(self-organizing)

제품 책임자(product owner)

- 제품 백로그를 관리, 통제할 수 있는 권한을 가진 사람으로 제품 책임자는 단 한 명이어야 함
- 고객 및 조직 가치에 기반하여 제품 백로그 항목들의 우선순위를 결정하고, 매 스프린트의 결과를 검토하여 우선순위를 지속적으로 조정, 관리함

스크럼 마스터(scrum master)

- 스크럼의 가치와 실천법에 대한 이해를 바탕으로 현장에 맞는 실천법을 정립하여 실제로 프로젝트에서 실행될 수 있도록 이끔
- 일일 스크럼 회의(daily scrum meeting)를 주관하여 팀의 진척도를 모니터링하고, 팀의 생산성에 악영향을 미치는 정책, 절차, 구조를 공론화하여 처리함
- 기존의 프로젝트 관리자와는 달리 업무를 지시, 통제하지 않으며, 팀의 성공적인 목표 달성을 돕기 위해 필요한 자원을 지원하거나 장애물을 제거하는 조력자 역할임

스프린트(sprint)

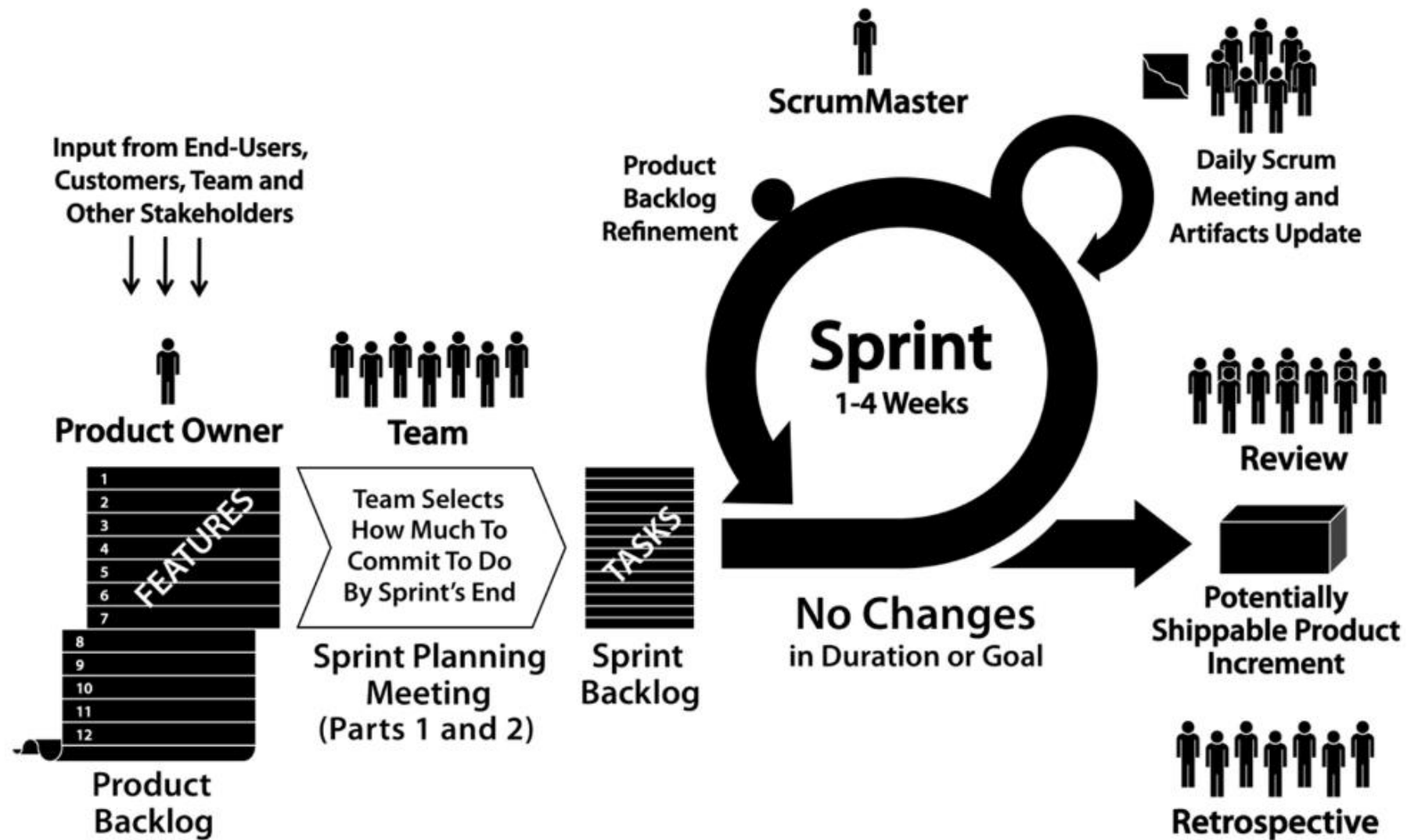
- 과제가 진행되는 주기를 지칭하는 것으로 1~4주로 구성되며, 하나의 스프린트가 끝나면 곧바로 다음 스프린트가 시작됨
- 스프린트를 진행하는 동안 기간, 과제 가감 등의 변경은 불가능함

제품 백로그(product backlog)

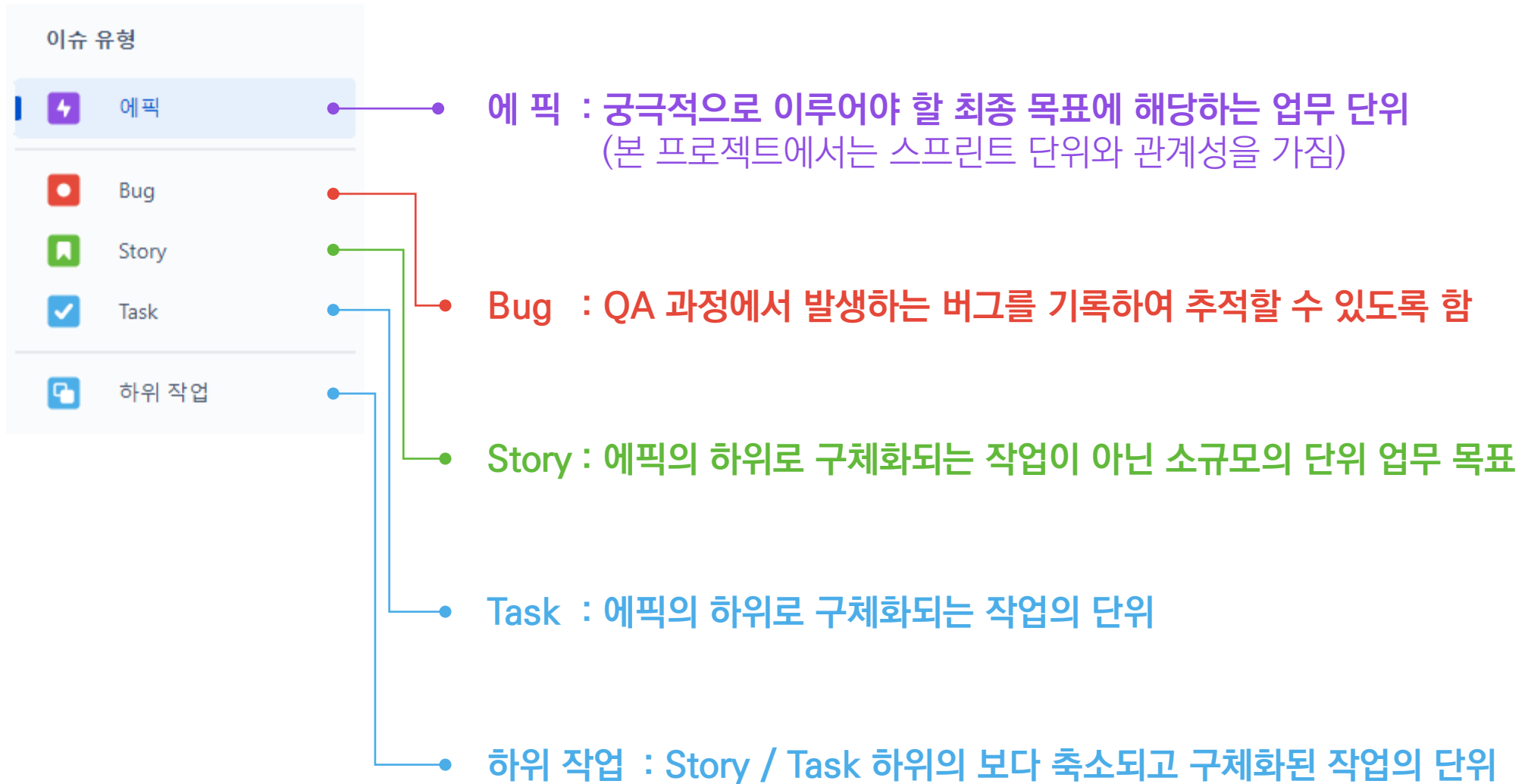
- 제품 완성에 필요한 특성, 기능, 개선점 등 제품의 모든 요구사항을 우선순위에 따라 나열한 목록임
- 제품 백로그는 확정, 고정된 것이 아니라 사업 환경이나 변화에 따라 지속적으로 업데이트됨
- 우선순위가 높은 백로그는 낮은 백로그보다 더 명확하고 상세하게 기술됨

스프린트 백로그(sprint backlog)

- 하나의 스프린트 동안 완료할 과제들의 목록임



1. 작업의 단위



2. 타임라인 관리

[타임라인] 탭을 선택하여 타임라인 관리 페이지로 이동합니다.

프로젝트 / Predator

타임라인

🔍 [검색] 👤 [팀원] 📅 상태 범위 📌 에픽 🏷 레이블 📄 유형 ⚙ 보기 설정

	9월	10월	11월	12월	1월 '24	2월 '24
스프린트	[PRED] SPRINT_1	[PRED] SPRINT_2				
▶ PRED-10 프로젝트 세팅						
▶ PRED-11 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
▶ PRED-12 리플렉션 연구(Editor)						
PRED-13 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
PRED-14 콘텐츠 코어 시스템 구현						
PRED-15 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
PRED-16 콘텐츠 서버 시스템 구현						
PRED-17 Alpha Release						
PRED-18 Beta Release						
PRED-19 Final Release						
+ 만들기 에픽						

팀에서 관리하는 프로젝트에 참여하고 있습니다
자세히 알아보기

🔍 오늘 주 월 분기 ⓘ ↺

2. 타임라인 관리

프로젝트 / Predator
타임라인

필터 : 원하는 내용만을 확인할 수 있도록 다양한 필터를 제공합니다.

피드백 보내기 공유 내보내기 ...

보기 설정

현재 진행 중인 스프린트 10월 스프린트 단위로 타임라인을 확인할 수 있습니다. 1월 '24 2월 '24

스프린트 [PRED] SPRINT_1 [PRED] SPRINT_2

PRE-10 프로젝트 세팅
PRE-20 팀원 전체가 A... 진행 중
PRE-21 팀원 전체가 A... 진행 중

PRE-11 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...
PRE-23 게임엔진 / ... 해야 할 일
PRE-24 게임엔진, ... 해야 할 일

PRE-12 리플렉션 연구(Editor)
PRE-22 리플렉션 기... 해야 할 일

PRE-13 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...
PRE-14 콘텐츠 코어 시스템 구현
PRE-15 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...
PRE-16 콘텐츠 서버 시스템 구현
PRE-17 Alpha Release
PRE-18 Beta Release
PRE-19 Final Release


+ 만들기 예픽

2023/09/27

UI를 통해, 종속성을 설정할 수 있습니다.

작업 목록과 기한을 확인할 수 있습니다.

2. 타임라인 관리 | 작업 목록 추가

 Predator
소프트웨어 프로젝트

계획

타임라인

백로그

보드

개발

코드

보안 신규

운영

배포

프로젝트 페이지

바로 가기 추가


프로젝트 설정

팀에서 관리하는 프로젝트에 참여하고 있습니다

자세히 알아보기

프로젝트 / Predator

타임라인



상태 범주

에픽

레이블

유형

피드백 보내기

공유

내보내기

보기 설정

	9월	10월	11월	12월	1월 '24	2월 '24
스프린트	[PRED] SPRINT_1	[PRED] SPRINT_2				
> PRED-10 프로젝트 세팅						
> PRED-11 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
> PRED-12 리플렉션 연구(Editor)						
PRED-13 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
PRED-14 콘텐츠 코어 시스템 구현						
PRED-15 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX1...						
PRED-16 콘텐츠 서버 시스템 구현						
PRED-17 Alpha Release						
PRED-18 Beta Release						
PRED-19 Final Release						
+ 만들기 에픽						

[+ 만들기 에픽] 버튼을 선택합니다.

오늘

주

월

분기

이전

다음

2. 타임라인 관리 | 작업 목록 추가

PRED-10

프로젝트 세팅

첨부하위 이슈 추가이슈 연결

해야 할 일작업

우선 순위Highest

설명
프로젝트 시작 전, 협업을 위한 환경을 구축하고 일정을 수립합니다.

하위 이슈
을(를) 기준으로 정렬0% 완료

PRED-20

팀원 전체가 Agile(애자일) 방법론을 이해하기

10

진행 중

PRED-21

팀원 전체가 Jira Software 사용법을 숙지하기

10

진행 중

고정한 필드

담당자

김상준

보고자

김상준

댓글 추가...

프로 팁: 눌러서 댓글 추가

진행 상황을 설정합니다.

우선 순위를 설정합니다.

에픽의 상세한 설명을 작성합니다.

에픽의 하위에 Bug / Story / Task 등을 추가합니다.
(12,13 page 에 상세하게 설명)

담당자를 설정합니다.

* 보고자는 해당 에픽을 작성한 당사자가 됩니다.

2. 타임라인 관리 | 작업 목록 추가

PRED-10

1

고정한 필드

담당자

김상준

보고자

김상준

세부 정보

레이블

Management 프로그래밍

Start date

2023년 9월 11일

기한

2023년 9월 27일

개발

브랜치 만들기

커밋 만들기

릴리스

+ 배포 추가

만들기 14시간 전

업데이트됨 2시간 전

구성

활동

표시: 모두 **댓글** 기록

최신 항목 먼저 ↕

댓글 추가...

프로 팁: 눌러서 **M** 댓글 추가

에픽의 관련 레이블을 작성합니다. (프로그래밍 / Management / Client 등)

시작 일자 및 기한을 설정합니다.

실제 개발 현황과 연동할 수 있는 필드입니다.
(**'Jira with Github'** 부분에서 상세하게 설명)

해당 에픽에 대한 다양한 코멘트를 주고 받습니다.

2. 타임라인 관리 | 작업 목록 추가

PRED-10 / PRED-20

🔒 👁 1 🏠 🔗 ⋮ ✕

팀원 전체가 Agile(애자일) 방법론을 이해하기

📎 첨부

👤 하위 이슈 추가

🔗 이슈 연결

▼

진행 중 ▼

⚡ 작업 ▼

우선 순위 🔼 Highest

예상 완료 기한

2023년 9월 15일

설명
Agile(애자일) 방법론에 대한 대략적인 이해를 할 수 있도록 다양한 정보를 제공하며, 특히 본 프로젝트에서 사용할 Scrum(스크럼) 프로세스에 대한 심층적인 이해를 할 수 있도록 유도합니다.

고정한 필드

^

담당자

 김상준

Sprint

[PRED] SPRINT_1

Story point estimate

10

보고자

 김상준

 댓글 추가...

프로 팁: 눌러서 **M** 댓글 추가

[Story / Task]

스프린트와 별개로 구체적인 기한을 설정합니다.

스프린트를 설정합니다. (본 프로젝트에서는 에픽 단위와 관계성을 가짐)

해당 작업의 Point 를 설정합니다.

* Point 는 1~10 사이로 예상 기한, 중요도 등을 기준으로 책정합니다.
(Ex) Agile 방법론 이해는 모든 팀원이 숙지했을 때 작업의 효율이 극대화 될 수 있으므로, 높은 중요도를 가져 10 으로 책정

2. 타임라인 관리 | 작업 목록 추가

PRED-12 / PRED-29

🔒 👁 1 🏠 🔗 ⋮ ✕

[Editor] Copy / Paste 시 재귀 오류

📎 첨부

👤 하위 이슈 추가

🔗 이슈 연결

▼

진행 중 ▼

⚡ 작업 ▼

발견 일자

2023년 9월 12일

우선 순위

🟡 Medium

설명

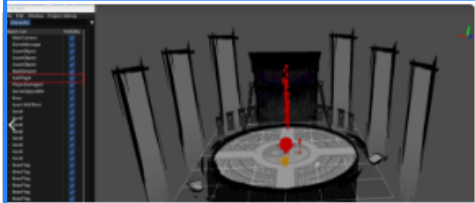
Editor 에서 Copy / Paste 기능을 사용하였을 때, 계층 구조 상에서 재귀 오류가 발생합니다.


1. 에디터 실행

2. [Hierachy] 패널의 계층 Object 를 Copy

3. 비어있는 영역에 Paste

4. 계층 구조가 잘못되어 문제 발생



 댓글 추가...

프로 팁: 눌러서 **M** 댓글 추가

[Bug]

해당 버그를 발견한 일자를 기록합니다.

버그에 대한 자세한 설명과 재현 과정을 설명합니다.

- 버그에 대한 구체적인 설명

- 버그의 상세한 재현 과정

(간헐적으로 발생하는 버그의 경우 생략 가능하나, 되도록 재현 과정 탐색을 권장)

- 버그 재현 과정 혹은 결과에 대한 시청각 첨부 자료

[Bug] 에서는 해당 버그를 수정하는 프로그래머와 확인자의 소통 창구로 활용

3. 백로그 & 스프린트

[백로그] 탭을 선택하여 백로그 관리 페이지로 이동합니다.

 Predator

소프트웨어 프로젝트

계획

타임라인

백로그

보드

개발

코드

보안 신규

운영

배포

프로젝트 페이지

바로 가기 추가

프로젝트 설정


팀에서 관리하는 프로젝트에 참여하고 있습니다

자세히 알아보기

프로젝트 / Predator

백로그

Q



에픽 ▾레이블 ▾유형 ▾

 인사이트

에픽

에픽이(가) 없는 이슈

> 프로젝트 세팅

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX12) / Editor 병합

> 리플렉션 연구(Editor)

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX11) 병합

> 콘텐츠 코어 시스템 구현

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX11) / Editor 병합

> 콘텐츠 서버 시스템 구현

> Alpha Release

> Beta Release

> Final Release

+ 만들기 에픽

▼ [PRED] SPRINT_1 12 9월 – 27 9월 (4개 이슈)

프로젝트 세팅 / 기존 게임엔진과 그래픽스엔진의 병합

PRED-20 팀원 전체가 Agile(애자일) 방법론을 이해하기

PRED-21 팀원 전체가 Jira Software 사용법을 숙지하기

☒ PRED-23 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX12) 병합

☒ PRED-24 게임엔진, 그래픽스엔진 / 에디터 병합

+ 이슈 만들기

▼ [PRED] SPRINT_2 4 10월 – 31 10월 (1개 이슈)

그래픽스엔진을 DX11로 교체(Primitive 출력) / 리플렉션 연구 / 콘텐츠 코어 시스템 제작

PRED-22 리플렉션 기술의 개념을 이해하기

+ 이슈 만들기

▼ 백로그 (1개 이슈)

PRED-29 [Editor] Copy / Paste 시 재귀 오류

+ 이슈 만들기

15200 스프린트 완료

...

1000 스프린트 시작

...

000 스프린트 만들기

...

14

3. 백로그 & 스프린트

 Predator

소프트웨어 프로젝트

계획

타임라인

백로그

보드

개발

코드

보안 신규

운영

배포

프로젝트 페이지

바로 가기 추가

프로젝트 설정

팀에서 관리하는 프로젝트에 참여하고 있습니다

자세히 알아보기

프로젝트 / Predator

백로그

🔍



에픽 ▾ 레이블 ▾ 유형 ▾

인사이드

에픽

에픽이(가) 없는 이슈

> 프로젝트 세팅

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX12) / Editor 병합

> 리플렉션 연구(Editor)

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX11) 병합

> 콘텐츠 코어 시스템 구현

> 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX11) / Editor 병합

> 콘텐츠 서버 시스템 구현

> Alpha Release

> Beta Release

> Final Release

+ 만들기 에픽

▼ [PRED] SPRINT_1 12 9월 – 27 9월 (4개 이슈)

프로젝트 세팅 / 기존 게임엔진과 그래픽스엔진의 병합

PRED-20 팀원 전체가 Agile(애자일) 방법론을 이해하기

PRED-21 팀원 전체가 Jira Software 사용법을 숙지하기

✓ PRED-23 게임엔진 / 그래픽스엔진(DX12) 병합

✓ PRED-24 게임엔진, 그래픽스엔진 / 에디터 병합

+ 이슈 만들기

▼ [PRED] SPRINT_2 4 10월 – 31 10월 (1개 이슈)

그래픽스엔진을 DX11로 교체(Primitive 출력) / 리플렉션 연구 / 콘텐츠 코어 시스템 제작

PRED-22 리플렉션 기술의 개념을 이해하기

+ 이슈 만들기

▼ 백로그 (1개 이슈)

PRED-29 [Editor] Copy / Paste 시 재귀 오류

+ 이슈 만들기

특정 스프린트에 속하지 않은 모든 백로그를 확인할 수 있습니다.

15

3. 백로그 & 스프린트

스프린트의 내용을 편집합니다.

드래그 & 드랍 방식으로 백로그를 특정 스프린트에 추가할 수 있습니다.

스프린트를 추가합니다.

4. 보드 관리

[보드] 탭을 선택하여 백로그 관리 페이지로 이동합니다.

4. 보드 관리

4. 보드 관리

현재 진행 중인 스프린트에 대한 작업 목록을 한 눈에 확인할 수 있습니다.

드래그 & 드랍 방식으로 작업 현황을 수정할 수 있습니다.