

# BÁO CÁO

## Tìm hiểu Scrum



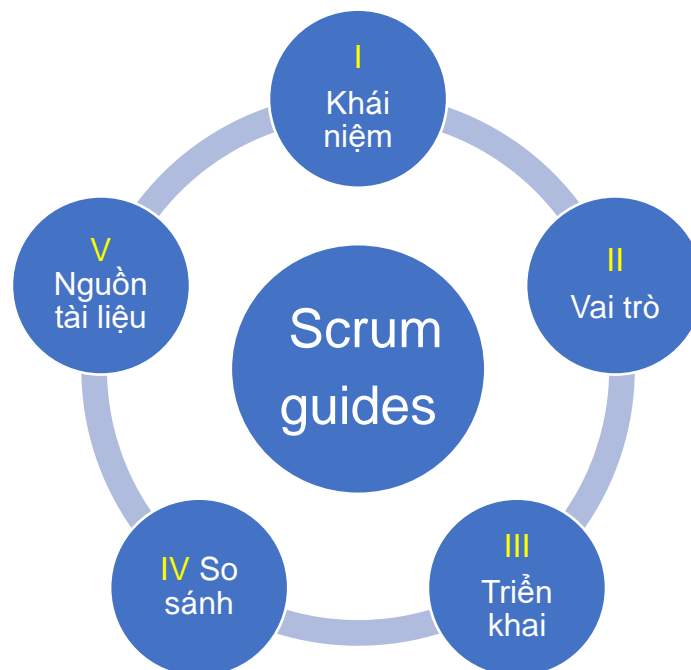
**Giáo viên hướng dẫn: Huỳnh Thụy Bảo Trân, Chung  
Thùy Linh .....**

**Nhóm thực hiện: Nhóm 6 Trưa nay ăn gì? .....**

**Lớp: 20\_CLC\_06.....**

# MỤC LỤC

I. Scrum là gì? .....	3
II. Các vai trò trong Scrum.....	4
A. Product Owner.....	4
B. Scrum master.....	5
C. Development Team .....	6
III. Cách thức triển khai SCRUM: (10 bước) .....	8
IV. Ưu điểm và nhược điểm:.....	9
Ưu điểm: .....	9
Nhược điểm: .....	9
V. Nguồn:.....	9



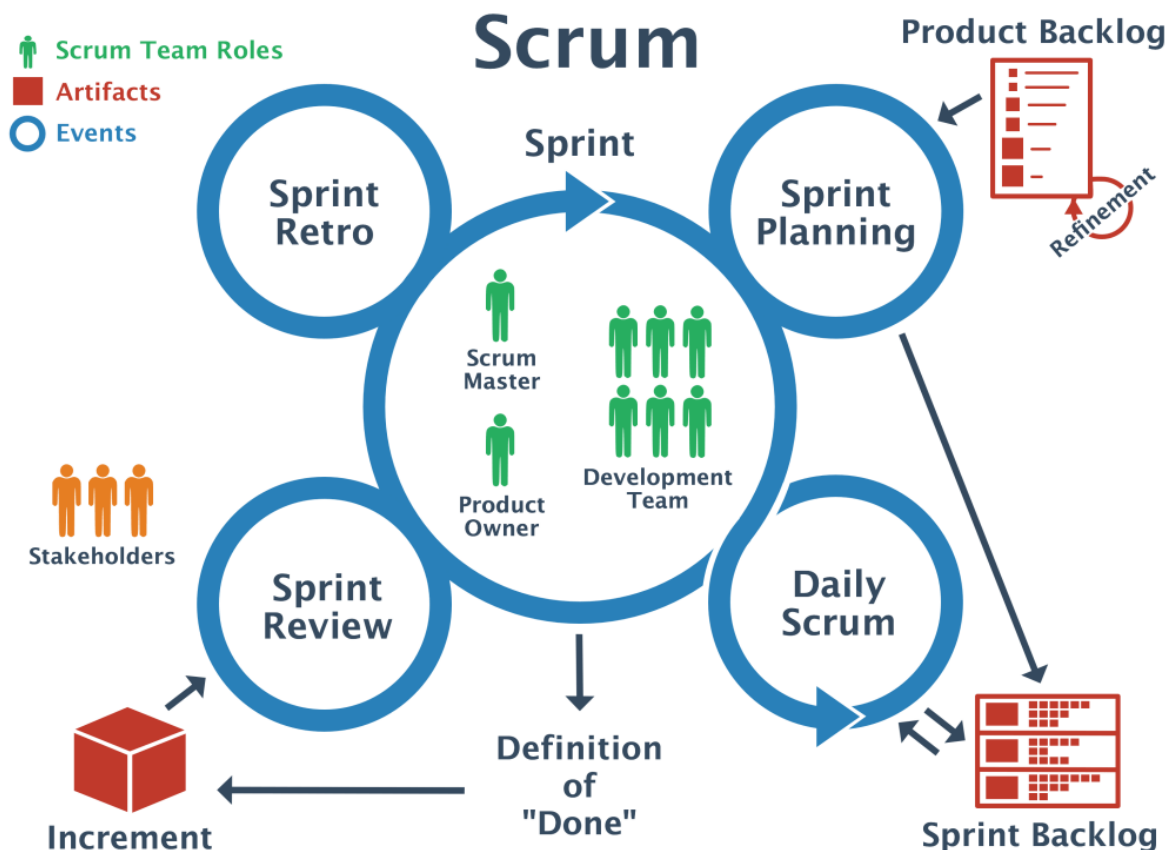
## I. Scrum là gì?

Là một Framework về quy trình và quản lý giúp giải quyết vấn đề phức tạp, vẫn đảm bảo tính hiệu quả, sáng tạo và sản phẩm được tạo ra đạt giá trị cao nhất.

Một nhóm phát triển Scrum thì sẽ có những thành phần hơi khác biệt so với mô hình truyền thống Waterfall, với 3 vai trò sau:

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team

Nhóm phát triển Scrum là đa chức năng, nên “Development Team” bao gồm Testers, Designers, và Ops Engineers.



According to the July 2016 Scrum Guide™

v2.1 - JordanJob.me

Khi áp dụng Scrum, có 4 cuộc họp (Meetings or Ceremonies) quan trọng tạo nên cấu trúc trong mỗi Sprint như sau:

- Sprint planning: Cuộc họp lên kế hoạch của đội dự án, nhằm xác định những gì cần hoàn thành trong Sprint sắp tới.

- Daily stand-up(Daily Scrum): một cuộc họp nhỏ 15 phút mỗi ngày để trao đổi công việc giữa đội phát triển.
- Sprint demo: Một cuộc họp chia sẻ, nơi mà các thành viên chỉ ra những gì họ đã làm được trong Sprint đó
- Sprint retrospective: Đánh giá, nhìn lại điều đã làm được và chưa làm được của Sprint hiện tại và đưa giải pháp hành động cho Sprint tiếp được tốt và hoàn thiện hơn.



© Scrum.org

## II. Các vai trò trong Scrum

### A. Product Owner

Product Owner là người sở hữu sản phẩm, hiểu rõ nhất về sản phẩm và các yêu cầu của sản phẩm. Vai trò này thường được đảm nhiệm bởi khách hàng. Trong trường hợp khách hàng không có người thì Business Analyst/BrSE của công ty phần mềm có thể thay thế vai trò này.



Product Owner chịu trách nhiệm:

- Quản lý Product Backlog
- Mô tả các hạng mục trong Product Backlog
- Sắp xếp các item trong Product Backlog để tối ưu hóa mục tiêu và trách nhiệm
- Đánh giá một cách khách quan giá trị công việc mà Development Team thực hiện
- Đảm bảo Product backlog luôn rõ ràng và dễ hiểu
- Đưa ra tiêu chí để đánh giá/nghiệm thu sản phẩm

Không ai ngoài Product Owner được phép yêu cầu Nhóm phát triển làm gì khác, và nhóm phát triển cũng không được phép làm bất cứ gì theo ý của người khác. Bởi vậy để làm được một Product Owner cần có các kỹ năng cần thiết sau:

- Phải có kinh nghiệm về sản phẩm sẽ phát triển
- Hiểu rõ về khách hàng và quy trình nghiệp vụ của sản phẩm
- Hiểu rõ các nhu cầu, chức năng, mức độ ưu tiên của sản phẩm
- Có kỹ năng giao tiếp tốt với nhóm phát triển

## **B. Scrum master**

Scrum master là người chịu trách nhiệm chính để nhóm phát triển apply và thực hiện đúng các yêu cầu của Scrum.



Các công việc chính của một Scrum Master bao gồm:

- Đảm bảo cho quy trình Scrum được tuân thủ
- Thúc đẩy các sự kiện Scrum theo yêu cầu hoặc khi cần thiết
- Huấn luyện nhóm phát triển cách tự tổ chức và làm việc liên chức năng
- Loại bỏ các trở lực trong quá trình tác nghiệp của nhóm phát triển
- Phát hiện và giúp nhóm phát triển giải quyết các vấn đề
- Giúp nhóm phát triển học hỏi từ các kinh nghiệm

Vì vậy, để làm được một Scrum Master cần phải có các kỹ năng cần thiết sau:

- Am hiểu về Scrum và các quy trình của Scrum
- Có kỹ năng về quản lý, xử lý tình huống, giải quyết các mâu thuẫn, động viên và phát huy khả năng làm việc của người khác
- Có khả năng gắn kết giữa các thành viên

## **C. Development Team**

Nhóm phát triển là nhóm chịu trách nhiệm chính trong việc phát triển sản phẩm. Mỗi người trong nhóm sẽ có những kỹ năng riêng biệt khác nhau. Nhóm này nhằm phát huy tối đa các kỹ năng của mỗi thành viên trong nhóm để có thể đạt được kết quả cao nhất.



## The Development Team

- They are self-organizing.
- Development Teams are cross-functional
- Create each increment of shovable product
- Skilled in whatever is needed for project
- Including: developers, testers, designers,...
- Scrum recognizes no sub-teams in the Development Team



### Đặc điểm của Nhóm phát triển:

- Là một nhóm tự tổ chức(self-organizing)
- Là một nhóm liên chức năng (cross-functional) với tất cả các kỹ năng cần thiết để tạo ra phần tăng trưởng của sản phẩm
- Các thành viên trong nhóm phát triển có thể có các kỹ năng chuyên biệt, đặc thù nhưng họ phải chịu trách nhiệm dưới một thể thống nhất là nhóm phát triển
- Nhóm phát triển không chứa bất cứ một nhóm con nào khác với các chức năng đặc thù
- Họ nhận công việc, ước lượng thời gian hoàn thành và chịu trách nhiệm về chất lượng của phần công việc mà mình được giao
- Sửa lỗi và đóng góp vào việc cải tiến sản phẩm
- Hiểu và tuân thủ các quy trình trong Scrum

- Tham gia các sự kiện trong Scrum như: Planning meeting, daily meeting, Retrospective meeting

Một nhóm phát triển thường từ 3 đến 9 thành viên. Product Owner và Scrum Master sẽ không được tính vào nhóm phát triển, trừ khi họ cũng kiêm luôn vai trò là thành viên của nhóm phát triển đấy.

Để làm được các việc trên, các thành viên trong nhóm phát triển cần có một số kỹ năng sau:

- Hiểu, áp dụng được Scrum
- Có các kỹ năng về phân tích, thiết kế, ngôn ngữ lập trình, kiểm thử phần mềm
- Có kỹ năng làm việc nhóm

### III. Cách thức triển khai SCRUM: (10 bước)

- Thu nhập đặc điểm sản phẩm (backlog) trong đơn đặt hàng => LẬP TEAM VÀ TÌM RA PO(Product owner).
- Ước lượng đầy các yêu cầu về sản phẩm đầu ra => ƯỚC LƯỢNG CÔNG VIỆC CHO MỖI TEAM
- Lên kế hoạch phát triển các vòng lặp sprint => XÁC ĐỊNH THỜI GIAN, MỤC TIÊU, PHÂN TÍCH CÁC YÊU CẦU
- Lên kế hoạch phát triển các nhiệm vụ của sprint => ƯỚC LƯỢNG T/GIAN LÀM TỪNG TASK(GIỜ), NHẬN DẠNG TASK QUAN TRỌNG
- Tạo ra không gian làm việc cộng tác cho tất cả mọi người => VẼ NHỮNG VẤN ĐỀ ĐỂ ĐÁNH GIÁ
- Xây dựng từng sprint, lập trình, kiểm thử và điều chỉnh thời gian để có hiệu quả tốt nhất.
- Báo cáo kết quả => ĐÃ ĐẠT ĐƯỢC GÌ, SẼ HOÀN THÀNH GÌ VÀ KHÓ KHĂN
- Tổng hợp kết quả trên biểu đồ
- Xem xét để hoàn tất
- Đánh giá, phản ánh và lặp lại => TRÌNH BÀY KẾT QUẢ, PHẢN HỒI VÀ THỜI HẠN CỦA SPRINT.



## IV. Ưu điểm và nhược điểm:

### Ưu điểm:

- Linh hoạt, không cố định thời gian hoàn thành và yêu cầu (được xác định khi phát triển thực tế).
- Phân phối sản phẩm mềm dẻo, thời gian biểu linh hoạt.
- Chất lượng sản phẩm tốt và giảm rủi ro sản xuất, chi phí thấp.
- Tốc độ phát triển nhanh, tiết kiệm thời gian.
- Các bugs (lỗi) và các vấn đề được phát hiện sớm.
- Khách hàng nhanh chóng thấy được sản phẩm qua đó đưa ra phản hồi sớm.
- Giảm thời gian cho quản lý, tăng thời gian cho việc phát triển.
- Có khả năng áp dụng được cho những dự án mà yêu cầu khách hàng không rõ ràng ngay từ đầu.

### Nhược điểm:

- Quy mô đội ngũ: Việc tổ chức các cuộc họp sẽ không khả thi và nền tảng của phương pháp này trở nên suy yếu nếu quá số lượng (7-10).
- Chất lượng phát triển: Số lượng đội ngũ càng tăng, chất lượng càng khó kiểm soát.
- Vai trò của PO rất quan trọng, PO là người định hướng sản phẩm. Nếu PO làm không tốt sẽ ảnh hưởng đến kết quả chung.
- Khi phát triển dự án theo Scrum thì dự án sẽ không có detail design. Do vậy mỗi thành viên của dự án cũng sẽ là một người thiết kế hệ thống. Do vậy nếu phối hợp không tốt thì có thể dẫn đến việc sản phẩm rất khó “sửa chữa”.

## V. Nguồn:

[Quy trình Scrum - Công ty cổ phần Truyền số liệu Việt Nam \(dcdv.vn\)](http://dcdv.vn)

[Quy trình Scrum - các hoạt động Scrum \(quanlyduan.edu.vn\)](http://quanlyduan.edu.vn)

[The SEPTENI TECHNOLOGY Blog \(septeni-technology.jp\)](http://septeni-technology.jp)