

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (1)

①

■ 제품 기능 목록 product backlog **작성**

→ **미션, 작업**

- 우선순위가 매겨진 **사용자의 요구 사항 목록**

표 2-3 제품 기능 목록의 예 : 소프트웨어 공학 원고 목록

순위	요구 사항 목록	요구 사항 내역	작업 소요 기간	작업 월
1	품질(9장)	프로세스 품질과 제품 품질에 대해 기술한다.	30일	2015. 12.
2	테스트(8장)	테스트의 종류를 분류하고 단계별로 설명한다.	40일	2016. 1.
3	요구 분석(4장)	사용자 요구 사항을 정의하는 방법에 대해 기술한다.	20일	2016. 2.
...	.....	.....	30일	.....
9	소프트웨어 개발 프로세스(2장)	개발 프로세스의 종류에 대해 기술한다.	20일	2016. 4.
10	소프트웨어 공학 소개(1장)	소프트웨어 공학의 일반적인 내용을 기술한다.	10일	2016. 5.

제품책임자의 결정에 따라  
우선순위  
정함.

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (2)

### ■ 사용자 스토리 user story 작성 및 스토리 포인트 story point 산정

- 사용자 스토리 : 메모지 한 장에 구현할 기능을 사용자 관점에서 사용자 언어로 작성한 사용자 요구 사항 : 반복 맞춤형 / 사용자. 개발자 공동작업. / test 가능
- 스토리 포인트 : 사용자 스토리를 수행하는데 걸리는 상대적인 개발 기간 (시간)

P. 81 ~ 82

전북보야함.  
시스템분석가가 제안



스토리카 (내용)  
양이↑  
(여러장)

그림 2-27 사용자 스토리

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (3)

### ■ 사용자 스토리 user story

9:51

- 제품 기능 목록에 정의된 사용자 관점에서의 기능
- 사용자에게 가치를 평가 받을 수 있도록 기능을 표현한 것
- 보통 작은 인덱스 카드를 사용해 필요한 것만 짧게 표현
- 고객의 요구 사항을 문서화한 것이라기보다는 표현했다고 보는 것이 적합
- 유스케이스보다 작은 규모
- 사용자 스토리는 반복을 마치면 사라지지만 유스케이스는 개발 기간 동안 지속
- 사용자와 충분히 대화하여 세부 사항을 구체적으로 서술
- 테스트를 통해 스토리가 완료된 것을 확인
- 다른 스토리에 종속되지 않고 독립적이며, 협상 가능해야 함
- 추정 및 측정 가능해야 함
- 사용자 스토리는 스토리가 큰 것보다는 많은 것이 좋음
- 테스트가 가능해야 좋은 사용자 스토리

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (4)

### ■ 스프린트 sprint

■ '전력 질주'

- 작업량으로 볼 때 그렇게 많지 않고 , 개발 기간도 짧다 .
- 작은 단위의 개발 업무를 단기간 내에 전력 질주하여 개발한다는 뜻

• 2주~4주 주기 짧아진다.



그림 2-28 단거리 달리기 같은 스프린트

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (5)

스크럼 마스터

→ 한 주기가 끝나면 실행 가능한 제품의 (p.84)가 나온다.

### ■ 스프린트의 예

계획 : 소프트웨어 공학 원고 작성 , 총기간 (1년) , 1장 / (10일 ~ 40일)

- 스프린트 = 반복 주기 = 10일 ~ 40일 //

표 2-4 스프린트 구현 목록의 진척관리

sprint  
backlog

제품 기능 목록	세부 작업 항목(일)	1 일	2 일	3 일	4 일	5 일	6 일	7 일	8 일	9 일	10 일	11 일	12 일	13 일	14 일	15 일	16 일	17 일
품질(9장)	ISO/IEC 9126(5일)	1	1	1				1	1									
	ISO/IEC 14598(4일)				1	1	1						1					
	ISO/IEC 12119(3일)									1	1	1						
	CMMI(5일)													1	1	1	1	1
총 남은 시간		16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (6)

### ■ 스프린트 구현 목록 sprint backlog

- 각각의 스프린트 주기에서 개발할 작업 목록
- 세부 작업 항목과 작업자, 예상 작업 시간 등에 관한 정보를 작성

표 2-5 스프린트 구현 목록의 예

작업 목록	세부 작업 항목	예상 작업 시간	작업자
품질	제품 품질의 ISO/IEC 9126에 대해 기술한다.	5일	
	제품 품질의 ISO/IEC 14598에 대해 기술한다.	4일	
	제품 품질의 ISO/IEC 12119에 대해 기술한다.	3일	
	프로세스 품질의 CMMI에 대해 기술한다.	5일	
테스트	블랙박스 테스트에 대해 기술한다.	4일	
	화이트박스 테스트에 대해 기술한다.	4일	

## 5. 스크럼 방식에서 사용되는 용어 (7)

### ■ 소멸 차트 burndown chart

- 시간이 지남에 따라 소멸되고 남은 것을 표현
- 계획 대비 작업이 어떻게 진행되고 있는지를 날짜별로 남은 작업량으로 표현

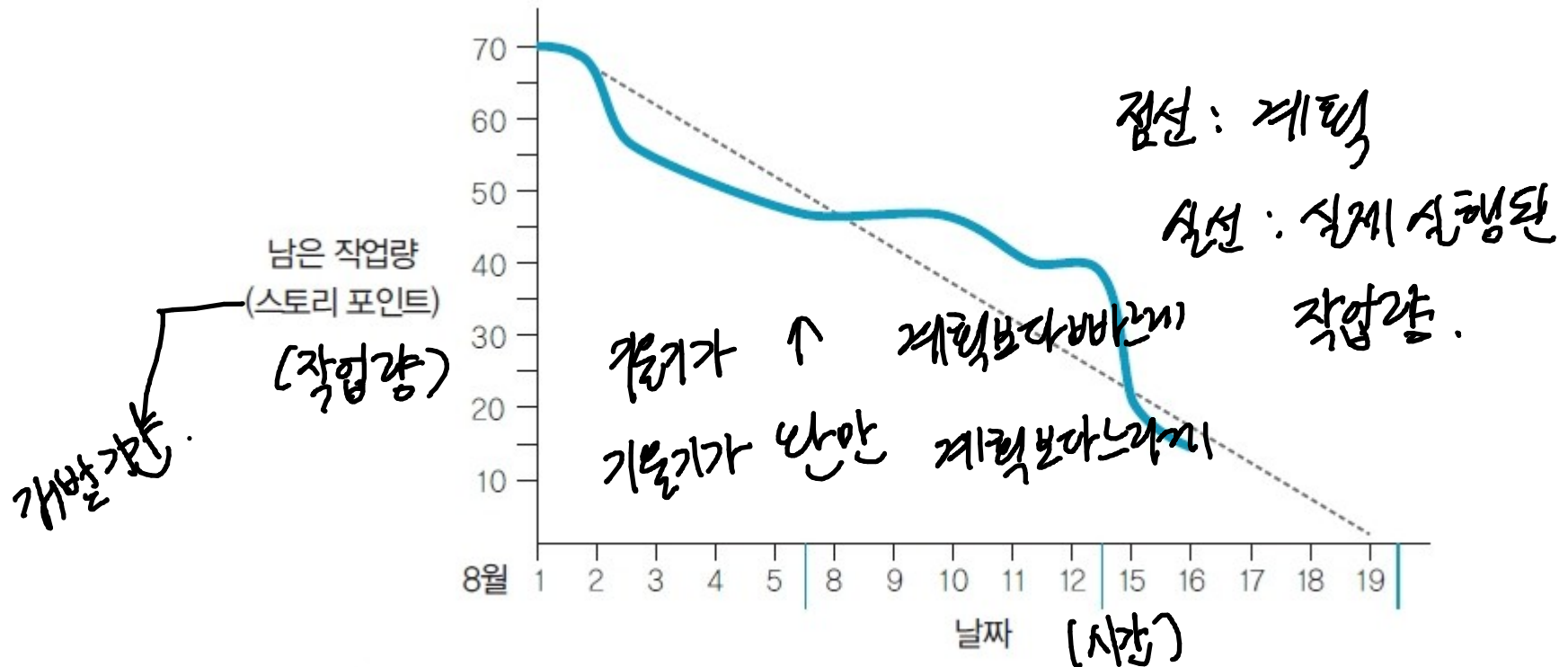


그림 2-29 소멸 차트

## 6. 스크럼 방식에서의 회의 (1)

### ■ 스프린트 계획 회의 sprint planning meeting

#### ■ 전체적인 스프린트 계획 회의

- 가장 높은 순위의 항목에 관심
- 그 배경과 목표에 대해 팀원들과 토의
- 제품 책임자의 의도 파악

리드파악

#### ■ 세부적인 스프린트 계획 회의

→ sprint backlog가 나온다.

- 우선순위가 높은 항목의 구현 방법에 대한 구체적인 작업 계획을 세움
- 결정된 개발 항목에 대한 스프린트 구현 목록 작성
- 정해진 작업 수행 소요 시간 추정



## 6. 스크럼 방식에서의 회의 (2)

### ■ 일일 스크럼 회의 daily scrum meeting

- 매일, 서서, 짧게 (15 분 정도) 함
- 진행 상황만 점검하고, 스프린트 작업 목록을 잘 개발하고 있는지 확인
- 모든 팀원이 참석하고, 한 사람씩 어제 한 일을 얘기
- 한 사람씩 오늘 할 일과 문제점 및 어려운 점 정도만 얘기
- 매일 완료된 세부 작업 항목을 완료 상태로 옮겨 스프린트 현황판 업데이트
- 개별 팀원에 대한 진척 상태를 확인
- 그날의 남은 작업량을 소멸 차트에 표시

스크럼 마스터 → burn down chart 작성

## 6. 스크럼 방식에서의 회의 (3)

### ■ 스프린트 현황판 task board

- 개발 팀의 개발 현황 (진척도, 남은 작업, 진행 속도) 을 나타냄

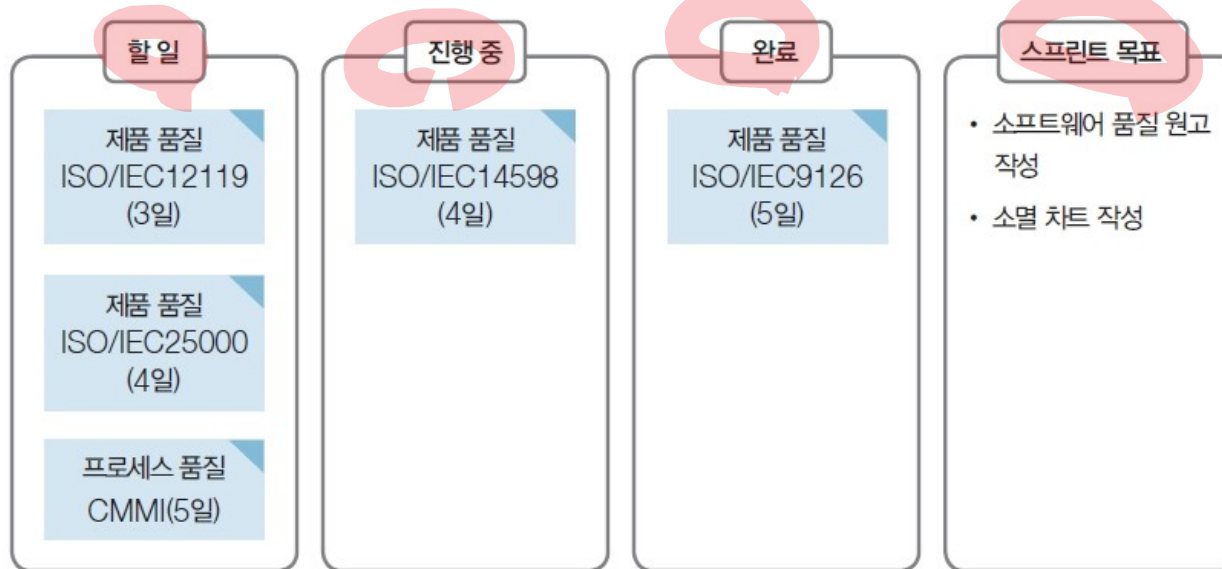


그림 2-30 스프린트 현황판의 예

### ■ 최종 제품 finished work

- 모든 스프린트 주기가 끝나면 제품 기능 목록에서 개발하려고 했던 제품이 완성

## 6. 스크럼 방식에서의 회의 (4)

### ■ 스프린트 검토회의 sprint review

- 하나의 스프린트 반복 주기 (2~4 주) 가 끝났을 때 생성되는 실행 가능한 제품에 대해 검토
- 스프린트 목표를 달성했는지 작업 진행과 결과물을 확인
- 전체 흐름을 확인하여 비즈니스 가치를 점검

### ■ 스프린트 회고 sprint retrospective

영어선택

- 스프린트에서 수행한 활동과 개발한 것을 되돌아 봄
- 개선점은 없는지, 팀이 정한 규칙이나 표준을 잘 준수했는지 등을 검토
- 문제점을 확인하고 기록하는 정도로만 진행
- 추정 속도와 실제 속도를 비교해보고, 차이가 크면 그 이유를 분석
- 프로세스 품질은 측정하지 않음

## 6. 스크럼 방식에서의 회의 (5)

### ■ 배포 목록 release backlog

표 2-6 배포 목록

장	내역	작업 기간	스프린트 주기
1장	소프트웨어 공학의 개요	10일	스프린트 1
2장	소프트웨어 개발 프로세스	20일	스프린트 2
3장	계획	20일	스프린트 3
총 남은 시간		100일	
배포 스프린트			총 3스프린트
배포 날짜			2016년 8월 30일

## 7. 스크럼 방식의 진행 절차

표 2-7 스크럼 방식의 진행 절차

product backlog

단계	수행 목록	내용
1	제품 기능 목록 작성	<ul style="list-style-type: none"><li>요구 사항 목록에 우선순위를 매겨 제품 기능 목록 작성</li></ul>
2	스프린트 계획 회의	<ul style="list-style-type: none"><li>스프린트 구현 목록 작성</li><li>스프린트 개발 시간 추정</li></ul>
3	스프린트 수행	<ul style="list-style-type: none"><li>스프린트 개발</li><li>일일 스크럼 회의</li><li>스프린트 현황판 변경</li><li>소셜 차트 표시</li></ul>
4	스프린트 개발 완료	<ul style="list-style-type: none"><li>실행 가능한 최종 제품 생산</li></ul>
5	스프린트 완료 후	<ul style="list-style-type: none"><li>스프린트 검토 회의</li><li>스프린트 회고</li><li>두 번째 스프린트 계획 회의</li></ul>