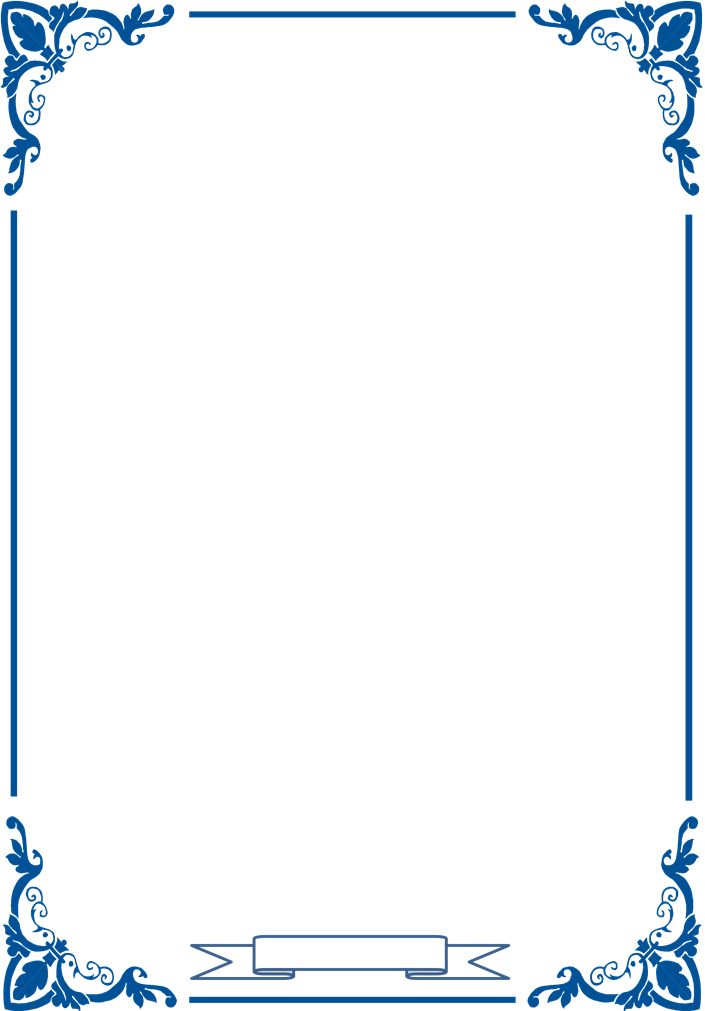
****

**Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh**

**Trường Đại Học Công Nghệ Thông Tin**

**-----**

**Seminar**

**Đề tài: Agile & Scrum**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Họ tên | MSSV | Lớp |
| 1 | Võ Nguyên Quân | 14520737 | KTMT 2014 |
| 2 | Nguyễn Minh Thiện | 14520868 | KTMT 2014 |

Sinh viên thực hiện:

Tp Hồ Chí Minh ,18/03/2018

Mục Lục

[I. Agile 2](#_Toc509760978)

[1.1. Định nghĩa. 2](#_Toc509760979)

[1.2. Tuyên ngôn Agile. 2](#_Toc509760980)

[1.3. Tuyên ngôn Tương hỗ. 3](#_Toc509760981)

[1.4. Đặc điểm Agile. 4](#_Toc509760982)

[1.5. Các phương pháp Agile. 4](#_Toc509760983)

[II. Scrum 6](#_Toc509760984)

[2.1. Định nghĩa. 6](#_Toc509760985)

[2.2. Uses of Scrum. 6](#_Toc509760986)

[2.3. Scrum Theory. 6](#_Toc509760987)

[2.3.1. Minh bạch (transparency) 7](#_Toc509760988)

[2.3.2. Thanh tra (inspection) 7](#_Toc509760989)

[2.3.3. Thích nghi (adaptation) 7](#_Toc509760990)

[2.4. The Scrum Team. 7](#_Toc509760991)

[2.4.1. Chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner) 8](#_Toc509760992)

[2.4.2. Nhóm phát triển (Development Team) 8](#_Toc509760993)

[2.4.3. Scrum Master 9](#_Toc509760994)

[III. Ưu điểm của Agile và Scrum 11](#_Toc509760995)

[3.1. Ưu điểm Alige 11](#_Toc509760996)

[3.2. Ưu điểm Scrum. 11](#_Toc509760997)

**Tài liệu tham khảo**

# **Agile**

## Định nghĩa.

Phương thức phát triển phần mềm Agile là một tập hợp các phương thức phát triển lặp (iterative) và tăng dần (incremental) trong đó các yêu cầu và giải pháp được phát triển thông qua sự liên kết cộng tác giữa các nhóm tự quản và liên chức năng. trong đó khuyến khích việc lập kế hoạch thích ứng, phát triển tăng dần, chuyển giao sớm, và cải tiến liên tục

Agile là cách thức làm phần mềm linh hoạt để làm sao đưa sản phẩm đến tay người dùng càng nhanh càng tốt càng sớm càng tốt và được xem như là sự cải tiến (ở một khía cạnh nào đó) khi đặt cạnh những mô hình cũ như mô hình Thác nước (waterfall) hay CMMI.

Để hiểu rõ hơn Agile là gì chúng ta cần xuất phát từ nền tảng của phương thức phát triển và quản lý dự án Agile, bao gồm Tuyên ngôn Agile và Tuyên ngôn Tương hỗ.

## Tuyên ngôn Agile.

Theo tuyên ngôn Agile thì phương pháp phát triển phần mềm tốt hơn được xây dựng thông qua cách thức thực hiện tốt hơn và giúp đỡ những người khác thực hiện nó. Qua cách thức này, họ đã đánh giá cao:

Các giá trị “Con người và sự tương tác”, “Phần mềm chạy tốt hơn”, “Cộng tác với khách hàng”, và “Phản hồi với các thay đổi” chính là bốn giá trị cốt lõi của Agile. Các giá trị này được xây dựng dựa trên 12 nguyên lý:

* Ưu tiên cao nhất của chúng tôi là thỏa mãn khách hàng thông qua việc chuyển giao sớm và liên tục các phần mềm có giá trị.
* Chào đón việc thay đổi yêu cầu, thậm chí rất muộn trong quá trình phát triển. Các quy trình linh hoạt tận dụng sự thay đổi cho các lợi thế cạnh tranh của khách hàng.
* Thường xuyên chuyển giao phần mềm chạy tốt tới khách hàng, từ vài tuần đến vài tháng, ưu tiên cho các khoảng thời gian ngắn hơn.
* Nhà kinh doanh và nhà phát triển phải làm việc cùng nhau hàng ngày trong suốt dự án.
* Xây dựng các dự án xung quanh những cá nhân có động lực. Cung cấp cho họ môi trường và sự hỗ trợ cần thiết, và tin tưởng họ để hoàn thành công việc.
* Phương pháp hiệu quả nhất để truyền đạt thông tin tới nhóm phát triển và trong nội bộ nhóm phát triển là hội thoại trực tiếp.
* Phần mềm chạy tốt là thước đo chính của tiến độ.
* Các quy trình linh hoạt thúc đẩy phát triển bền vững. Các nhà tài trợ, nhà phát triển, và người dùng có thể duy trì một nhịp độ liên tục không giới hạn.
* Liên tục quan tâm đến các kĩ thuật và thiết kế tốt để gia tăng sự linh hoạt.
* Sự đơn giản – nghệ thuật tối đa hóa lượng công việc chưa xong – là căn bản.
* Các kiến trúc tốt nhất, yêu cầu tốt nhất, và thiết kế tốt nhất sẽ được làm ra bởi các nhóm tự tổ chức.
* Nhóm phát triển sẽ thường xuyên suy nghĩ về việc làm sao để trở nên hiệu quả hơn, sau đó họ sẽ điều chỉnh và thay đổi các hành vi của mình cho phù hợp.

## Tuyên ngôn Tương hỗ.

Trong khi Tuyên ngôn Agile giải quyết việc phát triển phần mềm thì Tuyên ngôn Tương hỗ tập trung nhiều hơn vào khía cạnh quản lí dự án. Theo Tuyên ngôn Tương hỗ, lãnh đạo dự án đã đạt được thành công trong việc chuyển giao kết quả thông qua việc họ:

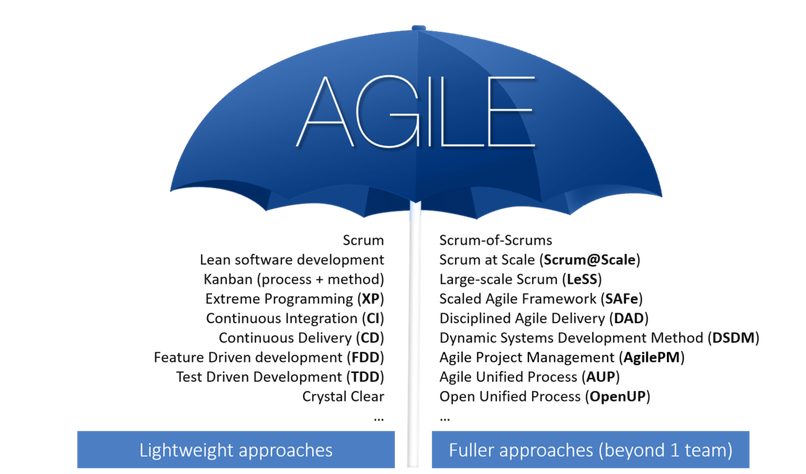
* Tăng tỷ lệ hoàn vốn đầu tư bằng cách biến những luồng giá trị liên tục thành trọng tâm của mình.
* Chuyển giao những kết quả đáng tin cậy bằng cách lôi kéo khách hàng thường xuyên tương tác và chia sẻ quyền sở hữu.
* Chờ đợi các bất ổn và quản lý chúng qua các phân đoạn, dự đoán và thích ứng
* Giải phóng sức sáng tạo và đổi mới bằng cách công nhận rằng các cá nhân là nguồn gốc cao nhất của giá trị và tạo ra một môi trường nơi họ có thể làm nên sự khác biệt.
* Tăng hiệu suất thông qua phân nhóm trách nhiệm đối với các kết quả và chia sẻ trách nhiệm về hiệu quả của nhóm.
* Nâng cao hiệu quả và độ tin cậy thông qua các chiến lược, qui trình và thực tiễn cụ thể trong từng tình huống.

## Đặc điểm Agile.

* **Lặp, tăng trưởng**: Phần lớn các phương pháp Agile đều phân chia công việc thành các chu trình nhỏ và không lập một kế hoạch dài hạn. Mỗi chu trình đều thực hiện đầy đủ các công đoạn, từ lập kế hoạch cho đến phân tích và thiết kế, viết mã, kiểm thử, tích hợp để chuyển giao một [phần tăng trưởng](http://hocvienagile.com/agipedia/phan-tang-truong/)của sản phẩm.
* **Giao tiếp thường xuyên và hiệu quả**: Mỗi nhóm đều cần đến một người đại diện khách hàng làm việc cùng (chẳng hạn, trong Scrum thì là [Product Owner](http://hocvienagile.com/agipedia/product-owner/)). Người này đại diện cho quyền lợi của những người liên quan và có trách nhiệm làm rõ tất cả các yêu cầu cho các nhà phát triển.
* **Vòng phản hồi ngắn và thích ứng thường xuyên**: Các nhà phát triển thường xuyên trao đổi với nhau để cập nhật và đồng bộ công việc, phát hiện sớm các trở ngại và thích ứng với tình huống mới.
* **Hướng chất lượng**: Nhiều kỹ thuật và công cụ được sử dụng để hướng đến việc nâng cao chất lượng sản phẩm, chẳng hạn như: [Tích hợp Liên tục](http://hocvienagile.com/agipedia/ci/), Kiểm thử Đơn vị Tự động, Lập trình cặp, [Phát triển Hướng Kiểm thử](http://hocvienagile.com/agipedia/tdd/), Mẫu Thiết kế, [Tái cấu trúc mã nguồn](http://hocvienagile.com/agipedia/tai-cau-truc-ma-nguon/), v.v..

## Các phương pháp Agile.

Agile chỉ là một mô hình trên lý thuyết, để triển khai nó thì cần phải phân tích ra cụ thể, sau một thời gian dài, danh sách các phương pháp tăng lên và phát huy hiệu quả rõ rệt.



Trong đó, phương pháp Scrum là phổ biến nhất hiện nay, nhiều công ty tại Việt Nam cũng đang thử nghiệm mô hình này.

# **Scrum**

## Định nghĩa.

Scum là 1 framework trong đó con người có thể giải quyết những vấn đề phức tạp, trong khi vẫn mang lại hiệu quả và sáng tạo các sản phẩm có giá trị cao nhất có thể.

*Tính chất của Scum:*

* *Lightweight – nhẹ nhàng*
* *Simple to understand – dễ hiểu*
* *Difficult to master – khó tinh thông*

Scrum framework bao gồm Scrum Teams và các vai trò, sự kiện, hiện vật và quy tắc liên quan của chúng. Mỗi thành phần trong khuôn khổ này phục vụ một mục đích cụ thể và rất cần thiết cho sự thành công và sử dụng của Scrum*.*

## **Uses of Scrum.**

Scrum ban đầu được phát triển để quản lý và phát triển sản phẩm. Bắt đầu vào đầu những năm 1990, Scrum đã được sử dụng rộng rãi, trên toàn thế giới để:

* Nghiên cứu và xác định các thị trường khả thi, công nghệ và khả năng sản phẩm;
* Phát triển sản phẩm và cải tiến;
* Phát hành sản phẩm và cải tiến, thường xuyên như nhiều lần trong ngày;
* Phát triển và duy trì Cloud (online, an toàn, theo yêu cầu) và các môi trường hoạt động khác cho việc sử dụng sản phẩm;
* Duy trì và đổi mới sản phẩm.

Scrum đã được sử dụng để phát triển phần mềm, phần cứng, phần mềm nhúng, mạng lưới chức năng tương tác, các phương tiện cá nhân, trường học, chính phủ, tiếp thị, quản lý hoạt động của các tổ chức và hầu hết mọi thứ chúng ta sử dụng trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta như các cá nhân và xã hội.

Bản chất của Scrum là một nhóm nhỏ người. Nhóm cá nhân rất linh hoạt và thích nghi. Những điểm mạnh này tiếp tục hoạt động trong một, nhiều hoặc mạng lưới các đội phát triển, phát hành, vận hành và duy trì các sản phẩm công việc và làm việc của hàng ngàn người. Họ cộng tác và tương tác thông qua các kiến trúc phát triển tinh vi và các môi trường phát hành mục tiêu.

## Scrum Theory.

Scrum được xây dựng dựa trên lý thuyết quản lý tiến trình thực nghiệm (empirical process control), hay “thực nghiệm luận” (empiricism). Lý thuyết này chỉ ra rằng tri thức đến từ kinh nghiệm và việc ra quyết định được dựa trên những gì đã biết. Scrum sử dụng các tiếp cận lặp (iterative), tăng trưởng (incremental) để tối ưu hóa tính khả đoán (predictability) và kiểm soát rủi ro.

Ba yếu tố trụ cột duy trì mọi việc thực hiện kiểm soát quá trình thực nghiệm:

* minh bạch (transparency).
* thanh tra (inspection).
* thích nghi (adaptation).

### Minh bạch (transparency)

Các khía cạnh quan trọng của quá trình phải được hiển thị cho những người chịu trách nhiệm về kết quả. Tính minh bạch đòi hỏi những khía cạnh này được định nghĩa theo một tiêu chuẩn chung để các nhà quan sát chia sẻ hiểu biết chung về những gì đang được nhìn thấy.

### Thanh tra (inspection)

Người dùng Scrum phải thường xuyên kiểm tra các hiện vật Scrum và tiến độ hoàn thành để phát hiện ra những bất lợi không mong muốn. Việc thanh tra không nên quá thường xuyên làm ảnh hưởng đến công việc. Kiểm tra là có lợi nhất khi được thực hiện bởi người có kĩ năng tại thời điểm quan trọng của công việc.

### Thích nghi (adaptation)

Nếu một người thanh tra xác định được rằng có vấn đề nào đó vượt quá giới hạn cho phép và hậu quả của vấn đề đó đối với sản phẩm là không thể chấp nhận được, thì quy trình hoặc các vật liệu được xử lý (processed material) phải được điều chỉnh. Sự điều chỉnh phải được tiến hành càng sớm càng tốt để giảm thiểu các sai sót khác có thể xảy ra.

Scrum cung cấp bốn cơ hội chính thức cho việc thanh tra và thích nghi trong các sự kiện Scrum, bao gồm:

* Kế hoạch Sprint (Sprint Planning)
* Họp Scrum hằng ngày (Daily Scrum)
* Đánh giá Sprint (Sprint Review)
* Nhìn lại Sprint (Sprint Retrospective)

## The Scrum Team.

The Scrum Team bao gồm:

* Chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner).
* Nhóm phát triển (Development Team).
* Scrum Master.

Scrum Teams tự tổ chức (self-organizing) và cross-functional. Các đội tự tổ chức lựa chọn cách tốt nhất để hoàn thành công việc của họ chứ không phải chỉ đạo bởi những người khác bên ngoài đội. Mô hình nhóm trong Scrum được thiết kế để tối ưu hóa sự linh hoạt, sự sáng tạo và năng suất. Nhóm Scrum đã chứng tỏ rằng nó ngày càng có hiệu quả đối với tất cả các cách sử dụng nêu trên và bất kỳ công việc phức tạp nào.

### **Chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner)**

Product Owner (Chủ sản phẩm) chịu trách nhiệm tối đa hóa giá trị của sản phẩm và công việc của Nhóm Phát triển. Cách thức để đạt được điều đó có thể rất khác nhau giữa các tổ chức, các Nhóm Scrum và các cá nhân.

Product Owner có thể tự mình thực hiện công việc trên hoặc để Nhóm Phát triển làm. Tuy nhiên, Product Owner vẫn phải chịu trách nhiệm chính.

Product Owner là một người, không phải là một ủy ban. Product Owner có thể cần tới một ủy ban tham gia vào Product Backlog, nhưng những người trong ủy ban muốn thay đổi trình tự các hạng mục trong Product Backlog phải thuyết phục được Product Owner.

### **Nhóm phát triển (Development Team)**

Nhóm Phát triển (Development Team) gồm các chuyên gia làm việc để cho ra các phần tăng trưởng có thể phát hành được (potentially releasable) cuối mỗi Sprint. Chỉ các thành viên của Nhóm Phát triển mới tạo ra các phần tăng trưởng này (Increment).

Nhóm Phát triển được cấu trúc và trao quyền để tổ chức và quản lý công việc của họ. Sự hợp lực sẽ tối ưu hóa nỗ lực và hiệu quả tổng thể của Nhóm Phát triển. Nhóm Phát triển có các đặc trưng:

* + là nhóm tự tổ chức. Không ai (kể cả Scrum Master) có quyền yêu cầu Nhóm Phát triển làm thế nào để chuyển Product Backlog thành các phần tăng trưởng có thể chuyển giao được
  + là nhóm liên chức năng, với tất cả các kĩ năng cần thiết để tạo ra phần tăng trưởng của sản phẩm
  + Scrum không ghi nhận một chức danh nào trong Nhóm Phát triển ngoài Nhà phát triển (Developer), theo tính chất công việc của người này, không có ngoại lệ cho quy tắc này
  + Các thành viên Nhóm phát triển có thể có các kĩ năng chuyên biệt và các chuyên môn đặc thù, nhưng họ phải chịu trách nhiệm dưới một thể thống nhất là Nhóm Phát triển
  + Nhóm Phát triển không chứa các nhóm con nào khác với các chức năng đặc thù như ‘nhóm kiểm thử’ hay ‘phân tích nghiệp vụ’.
* **Development Team Size:**
  + Nhóm phát triển tối ưu đủ nhỏ để duy trì sự nhanh nhẹn và đủ lớn Hoàn thành công việc đáng kể trong Sprint.
  + Ít hơn ba thành viên của nhóm phát triển giảm sự tương tác và kết quả trong tăng năng suất nhỏ hơn. Các nhóm phát triển nhỏ hơn có thể Đứng trước khó khăn về kỹ năng trong suốt Sprint, điều này làm cho Nhóm phát triển không thể giải phóng được nguồn cung cấp năng lượng.
  + Có hơn chín thành viên yêu cầu kết hợp quá nhiều. Các Nhóm phát triển lớn tạo ra quá nhiều phức tạp cho một quá trình thử nghiệm sẽ hữu ích. Chủ sở hữu sản phẩm và vai trò Scrum Master không được bao gồm trong hình này trừ khi Họ cũng đang làm công việc của Backlog của Sprint.

### **Scrum Master**

Scrum Master chịu trách nhiệm đảm bảo mọi người hiểu và dùng được Scrum. Scrum Master thực hiện việc này bằng cách đảm bảo Nhóm Scrum tuân thủ lý thuyết, các kĩ thuật thực hành và các quy tắc của Scrum.

Scrum Master là một lãnh đạo, nhưng cũng là người phục vụ Nhóm Scrum. Scrum Master giúp đỡ những người ngoài Nhóm Scrum hiểu cách phải tương tác với nhóm sao cho hiệu quả nhất.

Scrum Master giúp đỡ tất cả mọi người cải tiến các mối tương tác để tối đa hóa giá trị mà Nhóm Scrum tạo ra

* **Scrum Master phục vụ Product Ower**

Scrum Master phục vụ Product Ower theo nhiều cách, bao gồm:

* + Tìm kiếm các kĩ thuật để quản lý hiệu quả Product Backlog
  + Giao tiếp tích cực với Nhóm Phát triển về tầm nhìn, mục đích và các hạng mục của Product Backlog
  + Huấn luyện cho Nhóm Phát triển biết cách tạo ra các hạng mục Product Backlog thật rõ ràng và đơn giản
  + Hiểu rõ việc lập kế hoạch dài hạn sản phẩm trong một môi trường thực nghiệm
  + Hiểu rõ và thực hành sự linh hoạt (agility)
  + Thúc đẩy các sự kiện Scrum theo yêu cầu hoặc khi cần thiết
* **Scrum Master phục vụ Nhóm Phát triển**

Scrum Master phục vụ Nhóm Phát triển theo nhiều cách, bao gồm:

* + Huấn luyện Nhóm Phát triển cách tự tổ chức và làm việc liên chức năng.
  + Giúp đỡ Nhóm Phát triển để tạo ra các sản phẩm có giá trị cao.
  + Loại bỏ các trở lực trong quá trình tác nghiệp của Nhóm Phát triển.
  + Thúc đẩy các sự kiện Scrum theo yêu cầu hoặc khi cần thiết.
  + Huấn luyện Nhóm Phát triển trong trường hợp tổ chức chưa có hiểu biết và ứng dụng đầy đủ về Scrum.
* **Scrum Master phục vụ Tổ chức**
  + Lãnh đạo và huấn luyện tổ chức trong việc áp dụng Scrum.
  + Lập kế hoạch triển khai Scrum trong phạm vi tổ chức.
  + Giúp đỡ nhân viên và các bên hữu quan hiểu và sử dụng được Scrum cũng như quá trình phát triển sản phẩm thực nghiệm (emprical product development).
  + Tạo ra sự thay đổi làm tăng năng suất của Nhóm Scrum.
  + Làm việc với các Scrum Master khác để gia tăng hiệu quả của việc áp dụng Scrum trong tổ chức của mình .

# **Ưu điểm của Agile và Scrum**

## Ưu điểm Alige

* Alige : Là phương thức phát triển sáng tạo vì vừa có thể thay đổi vừa có tính tương tác. Cứ theo chu kỳ 1 tuần hoặc 2 tuần (sprint), có thể bổ sung hoặc thay đổi phương hướng của project. Hoặc là có thể thêm người vào team (developer, QA,vv) (Ví dụ: project bị thay đổi theo hướng mở rộng hơn tưởng tượng nên đòi hỏi về kỹ thuật cũng cao hơn, thì có thể bổ sung thêm 1 team mới để xử lý các vấn đề mới phát sinh trong khi team cũ vẫn đang tiếp tục công việc của mình)
* Đặc trưng của Agile là có thể tùy biến, nhưng tùy biến này cũng nằm trong quá trình phát triển nên nó sẽ không làm ảnh hưởng gì đến toàn bộ quá trình.
* Agile có lẽ là phương thức phát triển có thể tạo ra sản phẩm demo nhanh nhất. Nhờ đó mà việc đánh giá và test cũng sẽ được tiến hành sớm hơn.
* Có thể thảo luận với end user và áp dụng những feedback đó vào quá trình phát triển.

Có thể nắm bắt được các giai đoạn phát triển cũng như tiến độ của project nhờ vào timebox.

## Ưu điểm Scrum.

**Cải thiện chất lượng phần mềm:**

Framewrok của Scrum giúp nhóm phát triển Scrum nhận phản hồi liên tục và nhanh chóng điều chỉnh để đảm bảo chất lượng phần mềm cao nhất, đồng thời đáp ứng đúng nhu cầu của thị trường luôn thay đổi. Bằng cách áp dụng các nguyên tắc nghiệm ngặt trong mô hình Scrum, nhóm phát triển Scrum có thể đưa ra thị trường các sản phẩm có chất lượng tốt nhất.

**Rút ngắn thời gian phát hành phần mềm:**

Scrum đã được chứng minh là cung cấp sản phẩm đến tay khách hàng cuối cùng nhanh hơn 30%-40% so với phương pháp truyền thống. Vì mô hình Scrum làm việc với nguyên tắc chính là chia nhỏ phần mềm cần sản xuất ra thành các phần nhỏ để phát triển gọi là Sprint. Mỗi Sprint thường mất 2- 4 tuần để hoàn thành.

**Nâng cao tinh thần đồng đội**

Mô hình Scrum áp dụng cách thức tự quản và tự tổ chức (self-managing & self-organizing ), với mục đích các thành viên trong nhóm Scrum có thể vui vẻ làm việc cùng nhau, khơi dậy sự sáng tạo, chủ động trong họ. Cách thức tự quản lí cũng cho phép mọi thành viên trong nhóm Scrum đều có thể ra quyết định. Trong nhóm Scrum sẽ không có nhóm trưởng mà chỉ có Scrum Master, là người giúp nhóm vượt qua các trở ngại và che chắn cho nhóm khỏi những ảnh hưởng từ nội bộ hay bên ngoài.

**Gia tăng tỷ suất hoàn vốn đầu tư (ROI)**

Giảm thời gian sản xuất là lí do chính yếu nhất giúp các dự án Scrum đạt được ROI cao hơn. Bởi vì doanh thu và các mục tiêu khác đến sớm hơn, nên tổng lợi nhuận cao hơn theo thời gian. Đây là một nguyên lý cơ bản của giá trị hiện tại thuần (NPV)

**Tăng mức độ hài lòng của khách hành**

Nhóm Scrum cam kết sản xuất ra các sản phẩm hoặc dịch vụ có thể khiến khách hàng hài lòng. Sở dĩ như vậy vì nhóm Scrum xem khách hàng là đối tác và giữ khách hàng tham gia vào dự án; thành phần tham gia dự án Scrum còn có Product Owner là người hiểu rõ các yêu cầu (requirements) của dự án và nhu cầu của khách hàng; thời gian cung cấp sản phẩm nhanh hơn

**Kiểm soát dự án tốt**

Tất cả các thành viên của nhóm dự án Scrum, Product Ower, Scrum Master và các bên liên quan có rất nhiều cơ hội để kiểm tra và điều chỉnh sản phẩm trong suốt dự án và cuối cùng tạo ra sản phẩm tốt nhất. Vì các framework của mô hình Scrum cho phép nhận các phản hồi liên tục và qua đó có thể nhanh chóng điều chỉnh.

**Giảm thiểu rủi ro**

Mô hình Scrum giúp giảm thiểu rủi ro thất bại hoàn toàn khi mất một số tiền đầu tư khổng lồ và thời gian dài để triển khai dự án mà không thu lại được ROI. Vì như đã trình bày, Scrum làm việc theo từng giai đoạn, từng Sprint, nên nhóm dự án có thể thực hiện từng bước, sau đó rút kinh nghiệm hoặc tiếp tục phát huy các ưu điểm của Sprint trước để cải thiện hơn sản phẩm trong Sprint sau tránh gây thất thoát quá lớn trong suốt dự án.

* Tài liệu tham khảo:

<https://hocvienagile.com/agipedia/tong-quan-agile>

<https://www.slideshare.net/duongtrongtan/ng-vo-agile-2013-16062787>

<https://hocvienagile.com/agipedia/tuyen-ngon-agile/>

https://kipalog.com/posts/Agile-la-gi---Co-an-duoc-khong