

Đề Bài

1. Tình huống:

- a. Bạn là một Scrum Master trong một nhóm phát triển phần mềm sử dụng Scrum. Nhóm bạn đang phát triển một ứng dụng mua sắm trực tuyến. Bạn sẽ cần tổ chức các sự kiện Scrum và giúp nhóm hoàn thành một Sprint như nào ? (Nêu rõ chi tiết từng mục , cách thức tổ chức - Dùng word hoặc sheet để lên kế hoạch)
 - Gợi ý làm bài:
 - b. Tổ chức Sprint Planning : Lập một bản kế hoạch chi tiết cho Sprint, chọn các công việc trong Product Backlog để đưa vào Sprint Backlog.
 - c. Tổ chức Daily Scrum: Họp ngắn mỗi ngày để theo dõi tiến độ, trao đổi về các vấn đề phát sinh.
 - d. Tổ chức Sprint Review: Trình bày kết quả sản phẩm cho khách hàng như nào hoặc Product Owner.
 - e. Tổ chức Sprint Retrospective: Đánh giá và rút kinh nghiệm từ Sprint vừa qua

2. Tình huống:

- a. Bạn đang làm việc như một Product Owner cho một ứng dụng mua sắm trực tuyến. Bạn cần liệt kê các User Stories cần thiết cho việc phát triển tính năng của ứng dụng. Sau khi viết các User Stories, bạn cần tổ chức và ưu tiên chúng vào Product Backlog. (Dùng word hoặc sheet)
 - Gợi ý làm bài:
 - b. User Stories:
 - i. Hãy liệt kê ít nhất 7 User Stories cho một ứng dụng mua sắm trực tuyến. Đảm bảo rằng mỗi User Story bao gồm các thành phần sau:
 1. Tôi là một [loại người dùng].
 2. Tôi muốn [mô tả tính năng].
 3. Để tôi có thể [lý do hoặc lợi ích].
 - ii. Ví dụ:
 1. Tôi là một khách hàng, tôi muốn có chức năng tìm kiếm sản phẩm để tôi có thể nhanh chóng tìm thấy các sản phẩm mình cần.

i. Sắp xếp các User Stories của bạn thành Product Backlog và ưu tiên các tính năng. Ví dụ:

1. Tìm kiếm sản phẩm
2. Đặt hàng
3. Thanh toán qua các phương thức khác nhau

3. Tình huống:

a. Bạn là Product Owner cho một nhóm phát triển phần mềm đang xây dựng một ứng dụng đặt vé xem phim. Sản phẩm này sẽ cho phép người dùng tìm kiếm phim, đặt vé, thanh toán và nhận thông báo khi có lịch chiếu mới.

- Mô tả công việc:

b. Nhóm của bạn đang ở giai đoạn đầu của dự án và bạn cần tổ chức một buổi User Story Mapping để xác định các tính năng chính và xây dựng Product Backlog cho ứng dụng.(Dùng word hoặc sheet)

- Gợi ý làm bài:

c. Xác định các User Stories:

- i. Liệt kê các User Stories cần thiết cho ứng dụng đặt vé xem phim. Đảm bảo rằng các User Stories bao gồm các phần sau:
 1. Tôi là một [loại người dùng].
 2. Tôi muốn [mô tả tính năng].
 3. Để tôi có thể [lý do hoặc lợi ích].

ii. Ví dụ:

1. Tôi là một khách hàng, tôi muốn tìm kiếm phim theo thể loại để tôi có thể chọn phim phù hợp với sở thích.

d. User Story Mapping:

- i. Sau khi liệt kê các User Stories, hãy tạo một User Story Map để nhóm có thể dễ dàng theo dõi và sắp xếp các công việc. Xác định mốc thời gian và các bước lớn trong hành trình của người dùng, từ việc tìm kiếm phim cho đến việc thanh toán vé.

e. Quản lý Product Backlog:

- i. Dựa trên các User Stories và User Story Map đã tạo, xây dựng Product Backlog.

4. Tình huống:

- a. Trong một Sprint, nhóm phát triển phần mềm đang gặp phải một số trở ngại trong việc hoàn thành các mục tiêu. Bạn là Scrum Master và sẽ tổ chức cuộc họp Daily Scrum để giúp nhóm theo dõi tiến độ và giải quyết các vấn đề phát sinh.
 - Mô tả công việc:
 - b. Bạn cần mô phỏng một cuộc họp Daily Scrum với các thành viên(Đội DEV BackEnd) sau đó bạn sẽ một bản báo cáo (word hoặc sheet) để ghi lại cuộc họp trong nhóm. Mỗi thành viên sẽ trả lời 3 câu hỏi :
 - i. Hôm qua tôi đã làm gì?
 - ii. Hôm nay tôi sẽ làm gì?
 - iii. Có trở ngại nào đang cản trở tôi không?
 - c. Các vấn đề phát sinh sẽ được ghi nhận và giải quyết nhanh chóng trong cuộc họp để đảm bảo tiến độ của Sprint không bị ảnh hưởng.
 - Gợi ý làm bài:
 - d. Mô phỏng cuộc họp Daily Scrum:
 - i. Thành viên 1: Ví dụ: "Hôm qua tôi đã hoàn thành phần giao diện tìm kiếm, hôm nay tôi sẽ tiếp tục tích hợp với cơ sở dữ liệu. Không có trở ngại."
 - ii. Thành viên 2: Ví dụ: "Hôm qua tôi đã làm xong bộ lọc tìm kiếm, hôm nay tôi sẽ thử nghiệm tính năng tìm kiếm. Tôi gặp vấn đề với tốc độ truy vấn dữ liệu."
 - 1. Trở ngại 1: "Tốc độ truy vấn dữ liệu không ổn định" – Giải pháp: "Bạn có thể tối ưu lại câu truy vấn hoặc làm việc với nhóm backend để cải thiện hiệu suất."
 - 2. Trở ngại 2: "Vấn đề kết nối API thanh toán" – Giải pháp: "Hãy làm việc với bộ phận API để tìm hiểu vấn đề và xác định giải pháp."
 - e. Điều chỉnh tiến độ và kế hoạch:
 - i. Đảm bảo rằng nhóm có thể tiếp tục công việc mà không bị gián đoạn. Nếu cần thiết, bạn sẽ điều chỉnh kế hoạch để giải quyết các vấn đề hoặc thảo luận thêm trong Sprint Retrospective.
5. Tình huống:
- a. Cuối Sprint, nhóm của bạn đã hoàn thành công việc nhưng gặp phải một số vấn đề trong việc giao tiếp và phối hợp giữa các thành viên trong nhóm.

- b. Bạn là Scrum Master và sẽ tổ chức cuộc họp Sprint Retrospective để giúp nhóm đánh giá lại quy trình làm việc và đưa ra các cải tiến cho Sprint tiếp theo.
- Mô tả công việc:
 - c. Bạn cần mô phỏng một cuộc họp Sprint Retrospective (SAU ĐÓ TẠO MỘT FILE BÁO CÁO - Word) với các thành viên trong nhóm. Cuộc họp sẽ bao gồm các phần:
 1. Đánh giá những điều làm tốt trong Sprint vừa qua.
 2. Đánh giá những điều cần cải thiện và tìm ra nguyên nhân gốc rễ.
 3. Đưa ra các đề xuất cải tiến để làm việc hiệu quả hơn trong Sprint tiếp theo.
 - Cách tổ chức cuộc họp Sprint Retrospective:
 - Đầu tiên, hãy mời tất cả thành viên trong nhóm tham gia và cùng nhau thảo luận về những điều đã làm tốt.
 - Tiếp theo, nhóm cần đánh giá các vấn đề và trả ngại đã gặp phải trong Sprint. Các vấn đề này có thể liên quan đến giao tiếp, phối hợp giữa các thành viên, hay những vấn đề kỹ thuật.
 - Cuối cùng, nhóm sẽ đề xuất các cải tiến để làm việc hiệu quả hơn trong Sprint tiếp theo. Các cải tiến này có thể liên quan đến quy trình làm việc, cách thức giao tiếp, hoặc các công cụ hỗ trợ công việc.

6. Tình huống:

- a. Bạn là Scrum Master cho một nhóm phát triển phần mềm gồm 4 lập trình viên đang làm việc trên ứng dụng mua sắm trực tuyến. Hôm nay là ngày đầu tiên của Sprint mới và nhóm đang tổ chức cuộc họp Sprint Planning. Hãy tổ chức sau đó tạo một file Báo cáo của cuộc họp .
- Mô tả công việc:
 - b. Nhóm cần xác định Sprint Goal – mục tiêu chung cho Sprint này. Sprint này sẽ kéo dài 2 tuần.
 - c. Bạn cần chọn User Stories từ Product Backlog để đưa vào Sprint Backlog.
 - d. Sau đó, các User Stories được chọn sẽ được phân công cho các thành viên trong nhóm phát triển. Cần đảm bảo mỗi công việc trong Sprint Backlog được phân công rõ ràng và có ước lượng thời gian thực hiện.

- e. Sprint Backlog phải đảm bảo hoàn thành được trong thời gian của Sprint (2 tuần).
- Gợi ý làm bài:
 - f. Xác định Sprint Goal:

Mục tiêu của Sprint là gì? Bạn cần định hướng và tập trung vào giá trị quan trọng nhất mà nhóm cần đạt được trong Sprint này. Ví dụ: "Hoàn thành tính năng tìm kiếm sản phẩm và tích hợp phương thức thanh toán cho ứng dụng mua sắm."
 - g. Chọn User Stories từ Product Backlog:
 - i. Liệt kê ít nhất 3 User Stories từ Product Backlog liên quan đến Sprint Goal.
 - h. Lập kế hoạch Sprint Backlog:
 - i. Dựa trên các User Stories đã chọn, bạn cần xác định các công việc cụ thể trong Sprint Backlog. Mỗi công việc sẽ được phân công cho các thành viên trong nhóm. Ví dụ:
 - 1. User Story 1: Tìm kiếm sản phẩm
 - a. Công việc: Xây dựng giao diện tìm kiếm
 - b. Công việc: Kết nối với cơ sở dữ liệu để truy xuất sản phẩm
 - c. Công việc: Tạo bộ lọc tìm kiếm theo danh mục
 - i. Phân công công việc và ước lượng thời gian:
 - i. Mỗi thành viên trong nhóm sẽ nhận các công việc cụ thể. Mỗi công việc cần có ước lượng thời gian thực hiện, ví dụ: 8 giờ, 16 giờ, v.v. Dựa vào mức độ phức tạp của các công việc, ước lượng thời gian phải hợp lý để nhóm có thể hoàn thành đúng thời gian của Sprint.
 - ii. Ví dụ phân công:
 - 1. Lập trình viên 1: Xây dựng giao diện tìm kiếm sản phẩm (16 giờ)
 - j. Đảm bảo sự rõ ràng và tính khả thi:
 - i. Đảm bảo rằng Sprint Backlog không chứa quá nhiều công việc. Công việc phải đủ nhỏ để hoàn thành trong thời gian Sprint và phải khả thi với số lượng người tham gia trong nhóm.

Bài Làm

1. Ứng dụng mua sắm trực tuyến

- ❖ Sprint gồm có

Sprint	Đánh giá mức độ	Thời gian
Đăng ký	High	1 tuần
Đăng nhập	High	1 tuần
Thêm sản phẩm	Medium	2 tuần
Xem danh sách sản phẩm	High	3 tuần
Tìm kiếm sản phẩm	Medium	1 tuần
Thêm sản phẩm vào giỏ hàng	High	3 tuần
Thanh toán	High	1 tuần

- ❖ Sprint planning

Sprint	Task	Dev
Đăng ký	Thiết kế giao diện đăng ký	Dev1
	Validate dữ liệu	
	Tạo DB User	
	Tạo API đăng ký	

	Test đăng ký	
Đăng nhập	Thiết kế giao diện đăng nhập	Dev1
	Validate dữ liệu	
	Tạo API đăng nhập	
	Test đăng nhập	
Thêm sản phẩm	Thiết kế giao diện thêm sản phẩm	Dev2
	Validate dữ liệu sản phẩm	
	Tạo DB Product	
	Tạo API thêm sản phẩm	
	Upload ảnh sản phẩm	
Danh sách sản phẩm	Test thêm sản phẩm	Dev2
	Thiết kế UI danh sách sản phẩm	
	API danh sách sản phẩm	
	Phân trang	
Tìm kiếm	Test danh sách	
	Tạo API tìm kiếm	

	Filter theo tên	Dev2
	Kết nối UI với ô tìm kiếm	
	Test tìm kiếm	
Giỏ hàng	Tạo DB Cart	Dev3
	Tạo API thêm sản phẩm vào giỏ	
	Xử lý số lượng	
	UI nút “Add to Cart”	
	Test giỏ hàng	
Thanh toán	Thiết kế UI thanh toán	Dev3
	Tạo API thanh toán	
	Tính tổng tiền	
	Ghi đơn hàng vào DB	
	Test thanh toán	

❖ Sprint review

Sprint	Sprint Goal	Demo chức năng	Feedback giả định từ PO	Kết luận Sprint Goal

Đăng ký	Cho phép người dùng tạo tài khoản	UI đăng ký + validate + API + DB	Giao diện đẹp, validate ổn, DB lưu đúng	Sprint Goal đạt, chức năng hoàn thành
Đăng nhập	Người dùng có thẻ đăng nhập vào hệ thống	UI đăng nhập + validate + API	Token hoạt động tốt, login nhanh, không lỗi session	Sprint Goal đạt
Thêm sản phẩm	Chủ shop có thể thêm sản phẩm vào hệ thống	UI thêm sản phẩm + validate + API + upload ảnh + DB	Upload ảnh ổn, dữ liệu lưu đúng, cần thêm preview ảnh trước khi submit	Sprint Goal đạt, bổ sung preview ảnh vào backlog
Xem danh sách sản phẩm	Người dùng xem toàn bộ danh sách sản phẩm	UI danh sách + API + phân trang + kết nối UI	Danh sách hiển thị đầy đủ, phân trang hoạt động tốt	Sprint Goal đạt
Tìm kiếm sản phẩm	Người dùng tìm kiếm sản phẩm theo tên	API tìm kiếm + filter + kết nối UI	Search chính xác, trả kết quả đúng, không lặp	Sprint Goal đạt, nên thêm filter theo giá/từ khóa khác

GiỎ HÀNG	NGƯỜI DÙNG THÊM SẢN PHẨM VÀO GIỎ HÀNG	TẠO BẢNG CART + API THÊM VÀO GIỎ + QUANTITY + UI NÚT ADD TO CART	THÊM GIỎ HÀNG CHÍNH XÁC, SỐ LƯỢNG THAY ĐỔI ĐÚNG	SPRINT GOAL ĐẠT
THANH TOÁN	NGƯỜI DÙNG THANH TOÁN ĐƠN HÀNG	UI THANH TOÁN + API + TÍNH TỔNG TIỀN + GHI ĐƠN HÀNG VÀO DB	THANH TOÁN THÀNH CÔNG, TỔNG TIỀN ĐÚNG, NÊN THÊM EMAIL CONFIRMATION	SPRINT GOAL ĐẠT, BỔ SUNG GỬI EMAIL VÀO BACKLOG

❖ Sprint retrospective

Sprint	Đạt được	Chưa được	Cải tiến
Đăng ký	UI rõ ràng, validate ổn, DB lưu đúng	Một số lỗi hiển thị thông báo lỗi	Thêm thông báo lỗi chi tiết cho người dùng
Đăng nhập	UI rõ ràng, validate ổn		
Thêm sản phẩm	Upload ảnh & API hoạt động tốt	Chưa có preview ảnh trước khi thêm	Thêm tính năng preview ảnh trước khi submit
Xem danh sách sản phẩm	Phân trang ổn, API trả đúng dữ liệu	Giao diện chưa hiển thị số lượng sản phẩm	Hiển thị tổng số sản phẩm trong danh sách

Tìm kiếm	Search chính xác, trả kết quả đúng	Chưa có filter	Thêm filter theo giá, category trong Sprint tiếp theo
Giỏ hàng	Add to cart & quantity hoạt động đúng	Một số lỗi cập nhật số lượng	Fix lỗi update quantity và thêm thông báo thành công
Thanh toán	Thanh toán đúng tổng tiền, DB lưu chính xác		

❖ Daily scrum

Thời gian: 15 phút

Người chủ trì: Scrum Master

Thành viên tham gia: Dev1, Dev2, Dev3

- Bảng ghi Daily Scrum

Thành viên	Hôm qua tôi đã làm gì?	Hôm nay tôi sẽ làm gì?	Có trở ngại nào không?
Dev1	Hoàn thành giao diện đăng ký và API đăng ký	Tích hợp validate dữ liệu với cơ sở dữ liệu và test	Không
Dev2	Hoàn thành API danh sách sản phẩm và phân trang	Tối ưu tốc độ truy vấn và kết nối API với UI	Gặp vấn đề với tốc độ truy vấn dữ liệu

Dev3	Hoàn thành API thanh toán và ghi đơn hàng vào DB	Test thanh toán, kiểm tra tổng tiền	Gặp vấn đề kết nối API thanh toán
------	--	-------------------------------------	-----------------------------------

- Trở ngại & giải pháp

Trở ngại	Người gặp	Giải pháp đề xuất
Tốc độ truy vấn dữ liệu không ổn định	Dev2	Tối ưu lại truy vấn SQL, làm việc với nhóm database để cải thiện hiệu suất
Vấn đề kết nối API thanh toán	Dev3	Liên hệ bộ phận API để kiểm tra log, xác định nguyên nhân và fix kết nối

- Điều chỉnh tiến độ và kế hoạch
 - Dev2 sẽ tập trung tối ưu câu truy vấn trước khi kết nối với UI, Dev1 hỗ trợ test API liên quan nếu cần.
 - Dev3 phối hợp với Dev2 và bộ phận API để đảm bảo kết nối thanh toán ổn định.

2.

❖ User Stories

ID	Người dùng	Mô tả	Lý do
US01	Khách hàng	Tôi muốn đăng ký tài khoản	Để có thể tạo hồ sơ và lưu thông tin cá nhân

US02	Khách hàng	Tôi muốn đăng nhập vào hệ thống	Để truy cập vào các tính năng của ứng dụng
US03	Khách hàng	Tôi muốn tìm kiếm sản phẩm theo tên	Để nhanh chóng tìm thấy sản phẩm mình cần
US04	Khách hàng	Tôi muốn xem chi tiết sản phẩm	Để biết thông tin về giá, mô tả và hình ảnh sản phẩm
US05	Khách hàng	Tôi muốn thêm sản phẩm vào giỏ hàng	Để có thể mua nhiều sản phẩm cùng lúc
US06	Khách hàng	Tôi muốn thanh toán đơn hàng bằng nhiều phương thức	Để linh hoạt thanh toán và hoàn tất mua hàng
US07	Khách hàng	Tôi muốn đánh giá sản phẩm sau mua	Để chia sẻ trải nghiệm và giúp người khác chọn sản phẩm

❖ Product Backlog

Priorit y	User Story ID	Tên tính năng	Mô tả ngắn gọn
1	US01	Đăng ký	Khách hàng tạo tài khoản
2	US02	Đăng nhập	Khách hàng đăng nhập vào hệ thống

3	US03	Tìm kiếm sản phẩm	Tìm kiếm nhanh theo tên sản phẩm
4	US04	Xem chi tiết sản phẩm	Xem thông tin chi tiết, giá, ảnh sản phẩm
5	US05	Thêm vào giỏ hàng	Cho phép thêm sản phẩm vào giỏ
6	US06	Thanh toán	Thanh toán bằng nhiều phương thức
7	US07	Đánh giá sản phẩm	Đánh giá sau khi mua hàng

3.

❖ User Stories

ID	Người dùng	Mô tả tính năng	Lợi ích / Reason
US01	Khách hàng	Tôi muốn tìm kiếm phim theo tên	Để nhanh chóng tìm thấy phim muốn xem
US02	Khách hàng	Tôi muốn tìm kiếm phim theo thể loại	Để chọn phim phù hợp với sở thích
US03	Khách hàng	Tôi muốn xem lịch chiếu phim	Để biết thời gian và rạp chiếu phù hợp

US04	Khách hàng	Tôi muốn xem thông tin chi tiết phim	Để biết nội dung, diễn viên, trailer
US05	Khách hàng	Tôi muốn đặt vé xem phim	Để đảm bảo có chỗ trước khi đến rạp
US06	Khách hàng	Tôi muốn chọn ghế khi đặt vé	Để chọn vị trí ngồi mong muốn
US07	Khách hàng	Tôi muốn thanh toán trực tuyến	Để hoàn tất đặt vé nhanh chóng

❖ User Story Mapping

Tìm phim -> Chọn phim và lịch chiếu -> Chọn ghế và đặt vé -> Thanh toán và xác nhận

Bước	User Stories liên quan	Mô tả
Tìm phim	US01, US02, US04	Tìm kiếm theo tên, thể loại, xem trailer
Chọn phim và lịch chiếu	US03	Xem lịch chiếu rạp, ngày, giờ
Chọn ghế và đặt vé	US05, US06	Chọn ghế, đặt vé
Thanh toán và xác nhận	US07	Thanh toán trực tuyến

❖ Product Backlog

Priority	ID	Tên tính năng	Mô tả
1	US01	Tìm kiếm phim theo tên	Người dùng tìm phim nhanh chóng
2	US02	Tìm kiếm phim theo thể loại	Chọn phim theo sở thích
3	US03	Xem lịch chiếu phim	Biết giờ chiếu và rạp
4	US04	Xem thông tin chi tiết phim	Nội dung, diễn viên, trailer
5	US05	Đặt vé xem phim	Chọn số lượng vé, phim
6	US06	Chọn ghế khi đặt vé	Chọn vị trí ghế mong muốn
7	US07	Thanh toán trực tuyến	Hoàn tất đặt vé nhanh

4.

Thời gian: 15 phút

Người chủ trì: Scrum Master

Thành viên tham gia: Dev1, Dev2, Dev3

❖ Bảng ghi Daily Scrum

Thành viên	Hôm qua tôi đã làm gì?	Hôm nay tôi sẽ làm gì?	Có trở ngại nào không?
Dev1	Hoàn thành giao diện đăng ký và API đăng ký	Tích hợp validate dữ liệu với cơ sở dữ liệu và test	Không

Dev2	Hoàn thành API danh sách sản phẩm và phân trang	Tối ưu tốc độ truy vấn và kết nối API với UI	Gặp vấn đề với tốc độ truy vấn dữ liệu
Dev3	Hoàn thành API thanh toán và ghi đơn hàng vào DB	Test thanh toán, kiểm tra tổng tiền	Gặp vấn đề kết nối API thanh toán

❖ Trở ngại & giải pháp

Trở ngại	Người gặp	Giải pháp đề xuất
Tốc độ truy vấn dữ liệu không ổn định	Dev2	Tối ưu lại truy vấn SQL, làm việc với nhóm database để cải thiện hiệu suất
Vấn đề kết nối API thanh toán	Dev3	Liên hệ bộ phận API để kiểm tra log, xác định nguyên nhân và fix kết nối

❖ Điều chỉnh tiến độ và kế hoạch

- Dev2 sẽ tập trung tối ưu câu truy vấn trước khi kết nối với UI, Dev1 hỗ trợ test API liên quan nếu cần.
- Dev3 phối hợp với Dev2 và bộ phận API để đảm bảo kết nối thanh toán ổn định.