



Agile Process ด้วย Scrum Method

กิจกรรมจำลองการพัฒนา
Software สำหรับทีม 5 คน
(4 Sprint, Sprint ละ 7 วัน)

-  กิจกรรมจำลอง **Agile – Scrum** สำหรับทีม **Software (5 คน)**
-  เป้าหมายกิจกรรม
- เข้าใจหลักการ **Agile** และ **Scrum** อย่างเป็นระบบ
- เห็นภาพการทำงานจริงของทีม **Software**
- ฝึกการสื่อสาร การวางแผน และการปรับตัวระหว่าง **Sprint**
- เรียนรู้บทบาท **Scrum** อย่างชัดเจน (**PO, SM, Dev Team**)

โครงสร้างทีม (5 คน)

บทบาท	จำนวน	หน้าที่
Product Owner (PO)	1	กำหนดความต้องการ / ลำดับ ความสำคัญ
Scrum Master (SM)	1	อำนวยความสะดวก กระบวนการ Scrum
Developer	3	วิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา ทดสอบ

โครงการ:

- “ระบบจองห้องประชุมภายในองค์กร
(Meeting Room Booking System)”

-   ปัญหา (**Pain Point**)
 - จองห้องซ้ำซ้อน
 - ไม่รู้สถานะห้องว่าง
 - ไม่มีการแจ้งเตือน
 -  เป้าหมายระบบ
 - ดูห้องว่าง
 - จอง / ยกเลิกห้อง
 - แจ้งเตือนการจอง
 - ใช้งานง่าย

Phase 1: Product Vision & Product Backlog (ก่อน Sprint 1)

กิจกรรมที่ 1: Vision Workshop ($\frac{1}{2}$ วัน)

- PO อธิบาย Vision
- ทีมตั้งค่าตาม
- สร้าง **Product Goal**
- ตัวอย่าง **Product Goal**
- “พนักงานสามารถห้องประชุมได้ภายใน 1 นาที โดยไม่เกิดการจองซ้ำ”

กิจกรรมที่ 2: สร้าง Product Backlog

- ให้ทีมช่วยแต่ง **User Story**
- ตัวอย่าง **User Story**

ลำดับ	User Story	Priority
1	ดูห้องว่าง	High
2	จองห้อง	High
3	ยกเลิกการจอง	Medium
4	แจ้งเตือนอีเมล	Medium
5	ประวัติการจอง	Low

ໂຄຮງສ້າງ Sprint (ເໜືອນກັນທຸກ Sprint)

- ⌚ Sprint ລະ 7 ວັນ
- Day 1: Sprint Planning
- Day 2–6: Development + Daily Scrum
- Day 7: Sprint Review + Retrospective

โครงสร้าง ทีม Scrum (5 คน)

- Product Owner (1 คน): กำหนด
ความต้องการและลำดับความสำคัญ
- Scrum Master (1 คน): ดูแล
กระบวนการ Scrum และอำนวยความ
สะดวก
- Developer (3 คน): วิเคราะห์
ออกแบบ พัฒนา และทดสอบ

โครงการสร้าง Sprint (7 วัน)

Day 1: Sprint Planning

Day 2–6: Development
+ Daily Scrum

Day 7: Sprint Review และ
Sprint Retrospective

Sprint 1: แสดง ห้อง ประชุมและ สถานะว่าง

Sprint Goal: ผู้ใช้เห็นห้องว่างได้
ชัดเจน

กิจกรรม: Planning, Daily
Scrum, Review,
Retrospective

ผลลัพธ์: หน้าแสดงรายการห้องประชุม

Sprint 2: จอง และยกเลิก ห้อง ประชุม

Sprint Goal: ผู้ใช้สามารถจอง
และยกเลิกได้

จำลองการเปลี่ยน Requirement
ระหว่าง Sprint

เรียนรู้การจัดการ Product
Backlog

Sprint 3: แจ้ง เตือนและ ประวัติ การจอง

Sprint Goal: เพิ่มความ
สะดวกให้ผู้ใช้

จัดการ Bug และ
Technical Debt

ปรับปรุงจาก Feedback
ก่อนหน้า

Sprint 4: ระบบ พร้อมใช้ งาน (MVP)

Sprint Goal: ระบบ
พร้อมใช้งานจริง

User Acceptance
Test (UAT) จำลอง

Demo ต่อผู้บริหาร
(Role Play)

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- เข้าใจ Agile และ Scrum อย่างเป็นระบบ
- เห็นภาพการทำงานทีม Software จริง
- พร้อมนำไปใช้ในโครงการจริง