

2013. 12. 2. [제75호]

SW개발에 있어 효과적인 유저스토리 생성 방안

소프트웨어공학센터 경영지원TF팀

C o n t e n t s

- ▶ 서론
- ▶ 예로 살펴본 유저스토리 과잉
- ▶ 효과적인 유저스토리를 위한 단계
- ▶ 효과적인 회의를 위한 유저스토리 준비
- ▶ 유저스토리 관리

**Key
Message**

최근, 유저스토리(user story)는 SW개발 프로세스 상 전반부와 중앙에 자리 잡고 있음. 이에 따라 개발팀들은 불필요한 유저스토리를 지나치게 많이 생성해 자원과 시간을 소모하여 팀의 초점이 비즈니스 가치에서 멀어지고 있는 것으로 나타남. 유저스토리 과잉에 대해 살펴보고, 프로젝트의 요구사항과 궁극적인 목표의 이해를 기반으로 가치 있고 효과적인 유저스토리를 생성하는 방안을 제시하고자 함.

▶ **서론**

- 오늘날 유저스토리(user story)는 SW개발 프로젝트의 프로세스 상 전반부와 중앙에 자리 잡고 있음¹⁾
 - 이에 따라 프로젝트 팀들이 불필요한 유저스토리를 지나치게 많이 만듦으로 인해 백로그(backlog)가 부풀어지고, 또 그것을 추적하기 위한 추가의 잡무가 생기는 등 팀의 초점이 비즈니스 가치에서 멀어지게 됨
- 본 원고에서 EBG Consulting사의 공동 CEO인 Gorman과 Gottesdiener가 저술한 애자일 요구사항 방법론 관련 저서인 〈Discover to Deliver〉에서 밝힌 프로젝트의 요구사항과 최종 목표를 이해하는데 도움이 되기에 충분한 가치 높은 유저스토리들을 왜, 어떻게 만드는데 대해 설명하고자함

▶ **예(example)로 살펴본 유저스토리 과잉**

- 상기 두 저자는 최근 애플리케이션 개발 백로그에 600개의 유저스토리를 가진 프로젝트 매니저를 만나게 되었음
 - 이 모든 유저 스토리들은 플랫폼 변경을 포괄하는 복잡한 프로젝트 상에서 개발팀이 광범위하고 심도 깊은 주의를 기울였다는 것을 입증하고 있음
- 그러나, 불행하게도 이토록 많은 유저스토리를 보유하는 것은 목표에 대한 의견일치가 없다는 징표로, 이는 개발 프로젝트는 물론 애자일 프로젝트에서도 흔하게 발생하는 일임
 - 이러한 유저스토리를 과잉으로 생산해야 이유에 대해서는 개발팀 자체에서도 애

1) EBG Consulting(요구관리훈련 및 애자일방법론 컨설팅 기업) 공동 CEO인 Ellen Gottesdiener와 Mary Gorman

매모호한 견해를 가지고 있음

- Gorman에 의하면 유저스토리 개발단계는 얼마나 많은 유저스토리를 만들 수 있는지에 대한 시험(contest)도 아니고, 만들어진 모든 스토리가 유저스토리가 될 필요도 없음

▶ 효과적인 유저스토리를 위한 단계

- 적절한 유저스토리를 만드는 첫 번째 단계는 유저 스토리가 비즈니스 목표와 목적을 달성하고 실현하는데 얼마나 공헌을 하는지에 대한 여부와 이해관계자들에게 얼마나 가치를 전달하는지를 상세하게 기술하는 것임
 - 많은 프로젝트 팀들은 모든 요구사항의 가치를 서열화 하는 데만 사용자 관점을 활용하고 있는데, 이 경우 우선순위를 매길 때 비즈니스 파트너, 제도(또는 정책), 기술관점 등을 고려하는 것을 잊어버리기 쉬움
 - 사용자는 다음 릴리스에 구현될 스토리를 원하지만 모든 파트너들의 가치를 고려하여 가중치를 매길 때 최고의 옵션은 아님
- 개발책임자는 실제로 이행할 스토리나 다음 이행 주기에 이행할 계획에 대해 의사결정을 할 때 이러한 모든 관점들을 종합적으로 고려해야 함
 - 지금까지 수많은 프로젝트들이 계획기간에 대한 관점(view)없이 유저스토리를 만들어 왔음
 - 이때 개발자들은 하나의 유저스토리를 두 달 내에 쓸 것인지 다음 개발주기에 쓸 것인지에 대해 명확한 견해를 가지고 있지 않음
 - Gorman에 의하면 많은 팀들이 제대로 된 프로젝트 로드맵 없이 목표수량을 정하고 스토리작문 워크숍을 진행하고 있음
 - 유저스토리가 모두 만들어지면 팀은 대개 그것들을 세세히 분석하는데 시간을 투자하거나 낭비함
- 로드맵이나 최소한의 릴리스 계획이 있다면 팀은 계획 주기에 필요한 만큼의 유저스토리를 만들고, 적기에 이러한 스토리를 개선할 수 있을 것임

▶ 효과적인 회의를 위한 유저스토리 준비

- 반복계획수립(iteration planning) 회의 전에 적절한 유저스토리를 준비하는 것은 매우 중요함
 - 개발팀들이 토론에 준비되어있지 않거나, 반복에 필요하지 않은 유저스토리를 가지고 회의를 진행하는 것은 흔히 볼 수 있는 일임
 - Gottesdiener에 의하면 그들은 반복에 사용되지 않을 유저스토리 하나를 가지고 한 두 시간을 허비함
- 이에 대한 적합한 해결방법은 유저스토리를 평가하고 계획하기 전에 소규모 그룹으로 짧게 유저스토리는 준비하는 것임
 - Gorman에 의하면 이 방법으로 계획 기간은 좀 더 효율적으로 되고 팀은 제대로 된 평가를 내릴 수 있게 됨

▶ 유저스토리 관리

- 유저스토리는 생애주기(lifecycle)가 있음
 - 유저스토리는 백로그에 배치되지만 결국 분석되고 평가되고 확정됨
- 그렇다면 ‘인수기준을 충족하고 유저스토리를 마무리 지을 시기를 어떻게 알 수 있는가’에 대한 질문에 Gorman은 매우 간단한 예로 유저스토리를 조직화할 때 시나리오를 사용하라고 충고함
 - 서술방식으로 쓰여진 시나리오는 헤드라인이나 타이틀, 기정사실, 정황, 사건과 결과물을 포함함
- 이에 사용되는 시나리오는 스토리를 구체적 형태로 만드는 bottom-up 방식임
 - 시나리오 예시) 고객이 주문을 하지만 신용카드의 한도는 초과되었고 주문은 완성되지 않았으면 어떤 일이 일어나는가? 회사는 고객의 주문을 간단히 거절하겠는가? 아니면 고객에게 다른 대안을 제공하는 비즈니스 물을 만들겠는가?
 - Gottesdiener에 의하면 구체적인 예는 팀이 해결방안을 설계하거나 발전시킬 수 있도록 데이터나 규칙과 같은 무언가를 얻을 수 있게 도와줌
- 유저스토리를 만드는 Top-down 방식은 Lean 개발에서 존속가능제품(MVP: Minimum

Viable Product)으로 불리는 최소상품화(MMF: Minimal Marketable Feature)에서 시작함

- Kanban과 같은 프로세스(또는 흐름)기반모델에서 쓰이는 최소상품화는 개별적으로 릴리스될 때 전달되거나 가치를 더하는 제일 작은 단위의 기능임

- 프로토타입은 SW요구사항을 발견하는 또 다른 방법임
 - 프로토타입에서 솔루션 모형이 만들어짐
 - Gottesdiener에 의하면 프로토타입은 솔루션을 구체적으로 볼 수가 있다는 장점이 있음
 - 단점으로는 때로는 프로토타입이 사람들을 비즈니스 룰이나 품질 속성과 같은 모든 요구사항이 적용되지 않은 솔루션에 고착화(lock)시킬 수 있다는 것임
- 다음 이행 주기를 위해 유저스토리의 범위를 결정하기 위해서는 단기적이고 최종적인 목표를 기억해 두어야 함

참고 자료

1. <http://discovertodeliver.com/index.php>
2. <http://www.dummies.com/how-to/content/how-to-create-an-agile-user-story-in-three-steps.html>
3. <http://www.romanpichler.com/blog/user-stories/writing-good-user-stories/>