**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**\*\*\***



**SCRUM PROCESS**

**XÂY DỰNG WEBSITE THUÊ XE TRỰC TUYẾN - iCars**

**Thành viên nhóm :** Nguyễn Hải Hà

Nguyễn Mạnh Cường

Nguyễn Phan Xuân Thành

**Giảng viên hướng dẫn :** Th.SVõ Văn Lường

**Đà Nẵng, 8/2018**

THÔNG TIN DỰ ÁN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tên dự án** | XÂY DỰNG WEBSITE THUÊ XE TRỰC TUYẾN – iCars | | | |
| **Thời gian bắt đầu** | 01/06/2018 | **Thời gian kết thúc** | 10/08/2018 | |
| **Giảng viên hướng dẫn** | Th.S Võ Văn Lường  Email: [vovanluong@duytan.edu.vn](mailto:vovanluong@duytan.edu.vn)  SĐT: 0985511676 | | | |
| **Lãnh đạo** | Trường đại học Duy Tân | | | |
| **Scrum Master** | Nguyễn Hải Hà | Email:  hanguyenhai0608@gmail.com | | SĐT: 0964628701 |
| **Team members** | Nguyễn Mạnh Cường | Email: nguyenmanhcuongdx@gmail.com | | SĐT: 01699780436 |
| Nguyễn Phan Xuân Thành | Email: phannguyen123321@gmail.com | | SĐT:  0932513115 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TÊN TÀI LIỆU** | | |
| **Tên tiêu đề tài liệu** | Tiến trình Scrum | |
| **Tác giả** | Nguyễn Phan Xuân Thành | |
| **Vai trò** | Thành viên | |
| **Ngày** | 19/05/2018 | Tên file: Scrumprocess.doc |

**CHẤP NHẬN TÀI LIỆU**

Các chữ ký cần thiết để xuất bản tài liệu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Th.S Võ Văn Lường  *(Cố vấn)* |  |  |
| Nguyễn Hải Hà  *(Scrum Master)* |  |  |

**MỤC LỤC**

[1 GIỚI THIỆU 4](#_Toc522562095)

[1.1 VỀ TÀI LIỆU NÀY 4](#_Toc522562096)

[1.2 GIỚI THIỆU SCRUM 4](#_Toc522562097)

[1.3 TẠI SAO CHỌN SCRUM ? 4](#_Toc522562098)

[1.3.1 THAY ĐỔI YÊU CẦU 5](#_Toc522562099)

[1.3.2 THỜI HẠN 5](#_Toc522562100)

[1.3.3 THÀNH VIÊN NHÓM 5](#_Toc522562101)

[1.3.4 QUẢN LÝ DỰ ÁN 5](#_Toc522562102)

[1.3.5 CHẤT LƯỢNG ĐO LƯỜNG 5](#_Toc522562103)

[1.3.6 NGÀY KHỞI CHẠY 6](#_Toc522562104)

[2 CHI TIẾT QUÁ TRÌNH SCRUM 6](#_Toc522562105)

[2.1 VAI TRÒ TRONG SCRUM 6](#_Toc522562106)

[2.1.1 SCRUM MASTER 6](#_Toc522562107)

[2.1.2 PRODUCT OWNER 6](#_Toc522562108)

[2.1.3 ĐỘI PHÁT TRIỂN 6](#_Toc522562109)

[2.2 CÁC TÀI LIỆU TRONG SCRUM 6](#_Toc522562110)

[2.2.1 PRODUCT BACKLOG 6](#_Toc522562111)

[2.2.2 SPRINT BACKLOG 7](#_Toc522562112)

[2.2.3 BIỂU ĐỒ BURNDOWN 7](#_Toc522562113)

[2.3 CUỘC HỌP TRONG SCRUM 7](#_Toc522562114)

[2.3.1 KẾ HOẠCH SPRINT 7](#_Toc522562115)

[2.3.2 HỌP HẰNG NGÀY 7](#_Toc522562116)

[2.3.3 SPRINT REVIEW 8](#_Toc522562117)

[2.3.4 SPRINT RETROSPECTIVE 8](#_Toc522562118)

[2.4 CHÚNG TA LÀM GÌ VỚI SCRUM ? 8](#_Toc522562119)

[2.4.1 SCRUM FLOW OVERVIEW 8](#_Toc522562120)

[2.4.2 QUY TRÌNH TỔNG THỂ 8](#_Toc522562121)

[2.4.3 QUY TRÌNH HÀNG NGÀY 9](#_Toc522562122)

# **1 GIỚI THIỆU**

## **1.1 VỀ TÀI LIỆU NÀY**

Tài liệu này mô tả quá trình scrum được thực hiện bởi nhóm sinh viên thực hiện khóa luận tốt nghiệp.

Tài liệu này đóng vai trò là đường dây tham khảo cho các thành viên trong nhóm, những người cần phải học hoặc làm mới kiến thức về Scrum và các công ước được thực hiện trong quá trình lập kế hoạch, phát triển, thử nghiệm, và phát hành dự án.

Phương pháp Scrum cho phép một quá trình được sửa đổi vào cuối giai đoạn phát triển nếu cần.Vì vậy, đây là một tài liệu cần được cập nhật định kỳ để phản ánh sự thay đổi bất kỳ của dự án.Bất cứ khi nào tài liệu được cập nhật, tài liệu được gửi cho toàn bộ các thành viên trong đội dự án, với những lý do thay đổi và lịch sử sửa đổi.

## **1.2 GIỚI THIỆU SCRUM**

Scrum không phải là một quá trình hoặc một kỹ thuật để xây dựng sản phẩm, đúng hơn đó là một khuôn khổ trong đó bạn có thể sử dụng các quy trình và kỹ thuật khác nhau. Vai trò của Scrum là để so sánh hiệu quả của các phương pháp phát triển của bạn để bạn có thể cải tiến chúng trong khi cung cấp một khuôn khổ trong đó các sản phẩm phức tạp có thể được phát triển.

## **1.3 TẠI SAO CHỌN SCRUM ?**

Vì Scrum có thể giải quyết những vấn đề sau đây:

### **1.3.1 THAY ĐỔI YÊU CẦU**

Với Scrum, chúng ta sẽ giải quyết các vấn đề ưu tiên cao nhất trong Product Backlog và một khi Sprint bắt đầu thì không có gì có thể được thêm vào. Giúp cho đội dự án không bị gián đoạn trong thời gian chạy nước rút để tập trung vào một yêu cầu mới.

### **1.3.2 THỜI HẠN**

Các Sprint có thời hạn ngắn, điển hình là 2-4 tuần, sau khi kết thúc sẽ chuyển giao sản phẩm.Đây là một thay đổi lớn.Bằng cách tách các yêu cầu và tính năng thành các khối công việc có thể hoàn thành trong một khoảng thời gian ngắn,nó đã cho các Stalkholders nhận được phản hồi ngay lập tức và nó đã cho nhóm nghiên cứu một cảm giác đã hoàn thành dự án.

Để cung cấp nhanh chóng, chúng ta thường phải tìm ra cách làm thế nào để xây dựng một cái gì đó hiệu quả hơn, cung cấp giá trị ngay khi ra khỏi cổng.

Điều này là rất tốt cho các dự án có ngân sách nhỏ và độ lớn như nhau.

### **1.3.3 THÀNH VIÊN NHÓM**

Vì là không thể thay đổi sprint khi bắt đầu, điều đó cũng có nghĩa là các thành viên trong nhóm không thể rời khỏi nhóm vào giữa Sprint. Có nhiều vai trò trong đội Scrum ít tốn nhiều thời gian và do đó người đó có thể tham gia vào nhiều dự án, nhưng đối với một vai trò đòi hỏi công việc toàn thời gian, thành viên đó không thể không bị trôi trong thời gian chạy Sprint.

### **1.3.4 QUẢN LÝ DỰ ÁN**

Vai trò một Người Quản Lý dự án thay đổi trong khuôn khổ Scrum. Có 2 vai trò, Scrum Master và Product Owner ( Chủ sở hữu sản phẩm ), và có 1 sự rõ ràng giữa cả 2 vai trò.

Chủ đầu tư sản phẩm tập trung vào các yêu cầu và là chuyên gia về chủ đề. Scrum Master là người huấn luyện và người hướng dẫn Scrum. Bằng cách phân chia các vai trò mà bạn có.

Product Owner mô tả các yêu cầu, đánh giá chất lượng công việc và giao tiếp với các bên liên quan. Scrum Master sau đó có thể đào tạo các tổ chức về Scrum, giữ tính toàn vẹn của khuôn khổ( bằng cách đảm bảo rằng nó được theo sau) và có thể tập trung vào đội dự án.Vai trò của Product Owner có thể được điền bởi một người trong nội bộ(xem xét nhân viên quan hệ với khách hàng, đại diện dịch vụ khách hàng,…v…) hoặc nếu làm việc với khách hàng bên ngoài, thì đại diện từ phía khách hàng thường làm Product Owner là tốt nhất.

### **1.3.5 CHẤT LƯỢNG ĐO LƯỜNG**

Luôn luôn có vấn đề đối với chất lượng đo – rất khó để theo dõi ngay cả trong quá trình Q / A nếu một yêu cầu đã được thực hiện, vì thường là tài liệu đã lỗi thời tại thời điểm đó.Như vậy chúng ta sẽ khởi chạy một sản phẩm mà không cần phải có quá trình để các bên liên quan có thể xem nó trước, thường thì người dùng sẽ là những người cho chúng ta các phản hồi. Với Scrum, chúng ta có thể ghi lại những gì chúng ta biết và chỉ ghi lại những điều mà chúng ta nghĩ là chúng ta cần : các bài kiểm tra Q / A, tài liệu đào tạo .v…v. Khi mà chúng ta hoàn thành một Sprint nào đó, chúng ta sẽ có một cuộc họp đánh giá Sprint , và rồi Product Owner thông qua sản phẩm sẽ phê duyệt hoặc cho chúng tôi biết điểm cần phải chú ý. Đội Scrum chịu trách nhiệm chất lượng của sản phẩm được phân phối.

### **1.3.6 NGÀY KHỞI CHẠY**

Bằng cách sử dụng Scrum, Product Owner và đội dự án sẽ làm rõ những gì sẽ được đưa vào mỗi lần chạy Sprint và mỗi cuối Sprint,khi đó chúng ta sẽ có một sản phẩm có khả năng chuyển giao cho khách hàng. Product Owner sau đó có thể quyết định thời điểm nào mà sản phẩm có thể được ra mắt.

# **2 CHI TIẾT QUÁ TRÌNH SCRUM**

## **2.1 VAI TRÒ TRONG SCRUM**

### **2.1.1 SCRUM MASTER**

Scrum Master chịu trách nhiệm cho quy trình Scrum, đảm bảo mọi người làm việc dựa trên các nguyên tắc,loại bỏ các chướng ngại cho đội dự án,động viên tinh thần mọi người,giải quyết mâu thuẫn giữa các thành viên trong nhóm.Scrum Master không phải là một phần của đội dự án.

* Quản lý quy trình Scrum.
* Loại bỏ những trở ngại.
* Động viên tinh thần và giải quyết mâu thuẫn trong nhóm.

### **2.1.2 PRODUCT OWNER**

Product Owner đại diện cho lợi ích của tất cả mọi người có cổ phần trong dự án ( Stakeholder ) và là người chịu trách nhiệm cuối cùng về sản phẩm.

* Đưa ra các yêu cầu về sản phẩm.
* Quản lý các kế hoạch.
* Được phép yêu cầu đội dự án ( Team ) làm việc theo yêu cầu.

### **2.1.3 ĐỘI PHÁT TRIỂN**

Là nhóm sử dụng khả năng của mình để chuyển các Product Backlog thành các chức năng trong mỗi Sprint. Mỗi thành viên trong nhóm đều có tác động đến sự thành công hay thất bại của mỗi vòng lặp và của toàn bộ dự án.

## **2.2 CÁC TÀI LIỆU TRONG SCRUM**

### **2.2.1 PRODUCT BACKLOG**

Product Backlog là một danh sách sắp thứ tự tất cả những gì cần thiết của sản phẩm. Nó là nguồn yêu cầu duy nhất thể hiện các thay đổi trong sản phẩm. Product Owner là người chịu trách nhiệm về Product Backlog, nội dung của nó, sự hiện diện và thứ tự các hạng mục trong đó.

Product Backlog có thể không bao giờ hoàn chỉnh. Phiên bản sớm nhất của Product Backlog chỉ cho thấy các yêu cầu được tìm hiểu rõ ràng từ lúc đầu tiên. Product Backlog sẽ tiến hóa cùng với sản phẩm và môi trường mà nó sẽ được sử dụng. Product Backlog là động, nó thay đổi thường xuyên để nhận biết những gì mà sản phẩm cần phải có để có tính cạnh tranh và hữu ích. Chừng nào sản phẩm còn đó, thì Product Backlog cũng hiện diện.

Product Backlog liệt kê tất cả các tính năng (feature), chức năng, yêu cầu, cải thiện, vá lỗi cần thiết để làm nên sản phẩm trong tương lai. Các hạng mục trong Product Backlog được mô tả với các thuộc tính như: mô tả, thứ tự, ước lượng và giá trị.

### **2.2.2 SPRINT BACKLOG**

Sprint Backlog là tập hợp các hạng mục Product Backlog được lựa chọn để phát triển trong Sprint, kèm theo một kế hoạch để chuyển giao phần tăng trưởng của sản phẩm và hiện thực hóa Mục tiêu Sprint. Sprint Backlog là một bản dự báo của đội dự án về những chức năng sẽ có trong phần tăng trưởng tiếp theo và công việc cần làm để hoàn thành phần tăng trưởng đó.

Sprint Backlog cho thấy tất cả những việc đội dự án cần phải làm để tiến tới Mục tiêu Sprint.

Sprint Backlog là một kế hoạch với chi tiết vừa đủ để những thay đổi về tiến độ công việc có thể nhìn thấy được trong các cuộc họp Scrum Hằng ngày. Đội dự án chỉnh sửa Sprint Backlog trong suốt Sprint và Sprint Backlog sẽ được cập nhật trong thời gian đó. Sự cập nhật này xảy ra khi đội dự án làm việc theo kế hoạch của họ và hiểu rõ hơn về các công việc cần thiết để đạt Mục tiêu Sprint.

**2.2.3 BIỂU ĐỒ BURNDOWN**

Biểu đồ Burndown cho thấy số lượng công việc còn lại cho mỗi Sprint. Nó rất hữu ích cho việc quan sát tương quan giữa công việc còn lại tại bất kỳ thời điểm nào và thời gian tiến độ của đội dự án.

**2.3 CUỘC HỌP TRONG SCRUM**

**2.3.1 KẾ HOẠCH SPRINT**

Cuộc họp này gồm 2 phần. Đầu tiên, Product Owner trình bày các User Stories. Sau đó, khi mà đội dự án nghĩ rằng họ đã có đủ các stories để bắt đầu các Sprint, họ bắt đầu thực hiện các công việc để hoàn thành Sprint Backlog ( thường từ 3 đến 4 ngày làm việc hơn là kiểm tra và thích ứng).

Thời gian: 4 giờ.

Chủ đầu tư: Product Owner.

Thành phần tham gia: Đội dự án, Scrum Master.

**2.3.2 HỌP HẰNG NGÀY**

Trong cuộc họp này, đội dự án hàng ngày sẽ kiểm tra sự tiến bộ của họ liên quan đến kế hoạch bằng cách sử dụng biểu đồ Burndown và thích nghi khi cần thiết.

Chủ đầu tư: Scrum Master.

Thành phần tham gia: đội dự án, tất cả những người quan tâm.

Các bên liên quan có thể tham gia.

### **2.3.3 SPRINT REVIEW**

Đội dự án đưa kết quả cho PO – trên sản phẩm phát triển – của Sprint. Các PO có thể chấp nhận hoặc từ chối các tính năng tùy thuộc vào các tiêu chuẩn chấp nhận của họ.

Thời gian: 4 giờ.

Chủ đầu tư: Đội dự án.

Người tham gia: Scrum Master, PO.

### **2.3.4 SPRINT RETROSPECTIVE**

Vào cuối mỗi Sprint, Đội dự án đánh giá Sprint đã hoàn thành. Nắm bắt các điểm tích cực, xác định những thách thức và xây dựng chiến lược cải tiến.

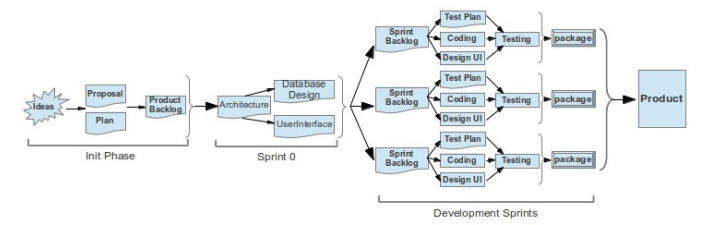
Thời gian: 3 giờ.

Chủ đầu tư: Scrum Master.

Người tham gia: Đội dự án,PO.

## **2.4 CHÚNG TA LÀM GÌ VỚI SCRUM ?**

### **2.4.1 SCRUM FLOW OVERVIEW**



### **2.4.2 QUY TRÌNH TỔNG THỂ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bước** | **Nội dung** | **Thời gian** |
| 1 | * Tự đào tạo. * Lấy yêu cầu để tạo ra Product backlog. | 1 tháng |
| 2 | * Sprint * Thiết kế kiến trúc * Thiết lập tiêu chuẩn dự án | 2 tuần |
| 3 | * Phát triển Sprint * Cuộc họp Sprint * Thiết kế cơ sở dữ liệu * Thiết kế giao diện người dùng * Phát triển * Code * Kiểm thử * Sprint review * Sprint retrospective | 6 tuần |
| 4 | Phát hành sản phẩm và báo cáo | 1 tuần |

### **2.4.3 QUY TRÌNH HÀNG NGÀY**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bước** | **Nội dung** | **Thời gian** |
| 1 | Cuộc họp hàng ngày:   * Bạn sẽ làm gì hôm nay? * Bạn đã làm gì trong hôm qua hoặc lần Sprint cuối cùng? * Bạn đã gặp những vấn đề gì? * Cập nhật Sprint backlog. | 20 phút |
| 2 | Cập nhật mã nguồn | 10 – 20 phút |
| 3 | Làm nhiệm vụ, nếu có vấn đề đi đến bước 4. | 4 giờ |
| 4 | Các vấn đề đăng nhập. |  |
| 5 | Kết thúc ngày làm việc:   * Backup dữ liệu. * Cập nhật Sprint backlog. * Theo dõi thời gian tại các tệp nhật ký thời gian. | 20 phút |