



13

스크럼 계획 수립(II)

오늘의 학습내용

- 유저 스토리(User Story)
- 페르소나(Persona)

◆ 유저 스토리(User Story)

✕ ✕ 유저 스토리(User Story) = 사용자 스토리

- 유저 스토리는 유저(User) 입장에서 정의한 기능에 대한 간단한 설명임
- 유저 스토리는 한 두 문장으로 구성됨
 - ➡ 사용자의 언어(사용자가 잘 이해할 수 있는 표현)로 작성하며, 역할과 목표 정도만 표현함
- 유저 스토리는 작업량 산정(Estimation)의 용도로 사용됨

유저 스토리(User Story)의 핵심 구성 요소

- 역할(Role) : 누가 원하는가?
- 목표(Goal) : 무엇을 원하는가?
- 이유(Reason) : 왜 원하는가?

◆ 유저 스토리(User Story)

스토리 카드(Story Cards)

- 대화의 증거 (Tokens for conversations)
- 공식 문서가 아님 (NOT official documents)

유저 스토리(User Story)의 역할

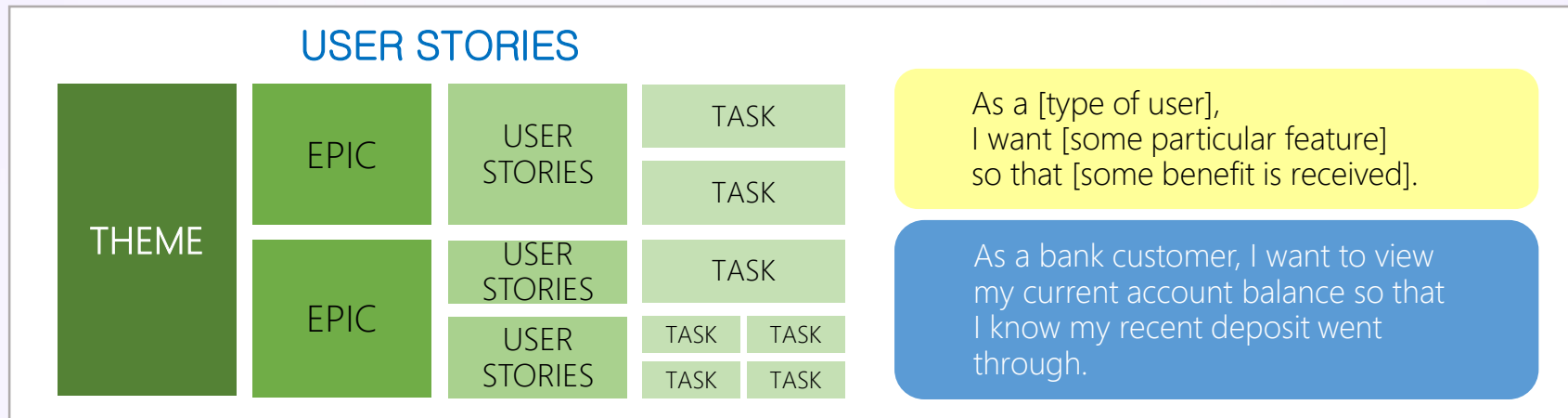
- 토론(Discussion)
- 일정 관리(Scheduling)
- 산정(Estimation)
- 기능 테스트(Functional testing)
- 완료 여부 판단(Completion)

◆ 유저 스토리(User Story)

유저 스토리(User Story) 관리

- 유저 스토리는 카드 또는 포스트잇에 쓰여짐
- 유저 스토리는 하나의 스프린트(Iteration, Timebox, Iteration) 안에서 구현하고 테스트함
- 유저 스토리는 제품 책임자 또는 고객이 작성합니다. 고객이 작성하면 좀 더 쉽게 쓸 수 있음
- 유저 스토리를 만들기 위하여 자주 고객을 만날 수 있어야 함
- 기능(Feature) 관련 유저 스토리는 인수 테스트(Acceptance Test)를 포함함

◆ 유저 스토리(User Story)



✕ 애자일 WBS(Work Breakdown Structure)

테마(Theme) > 에픽(Epic) > 기능(Feature) > 유저 스토리(User Story)

- 에픽(Epic) : 유저 스토리(User Story)의 상위 개념
→ 유저 스토리와 관계된 기능(Feature) 또는 모듈(Module)의 집합
- 테마(Theme) : 에픽(Epic)의 상위 개념. 서브 시스템(Sub System), 제품 구성 요소, 서비스 등

◆ 유저 스토리(User Story)

제품 책임자(Product Owner)

- 제품 책임자(Product Owner)는 전반적인 제품 리더십을 발휘하여 의사결정을 함
- 제품 전략(Product Strategy), 제품 로드맵(Product Roadmap), 제품 백로그(Product Backlog), 이해관계자 관리(Stakeholder Management)
- 제품 백로그(Product Backlog)로부터 해당 스프린트에 할당할 스프린트 백로그(Sprint Backlog)를 도출한 후에, 팀은 스프린트 내에서 이를 구현할 것을 결정함
- 제품 책임자(Product Owner)는 우선순위(Priority)에 따라 다음 스프린트에 작업할 백로그(Sprint Backlog)를 선정함

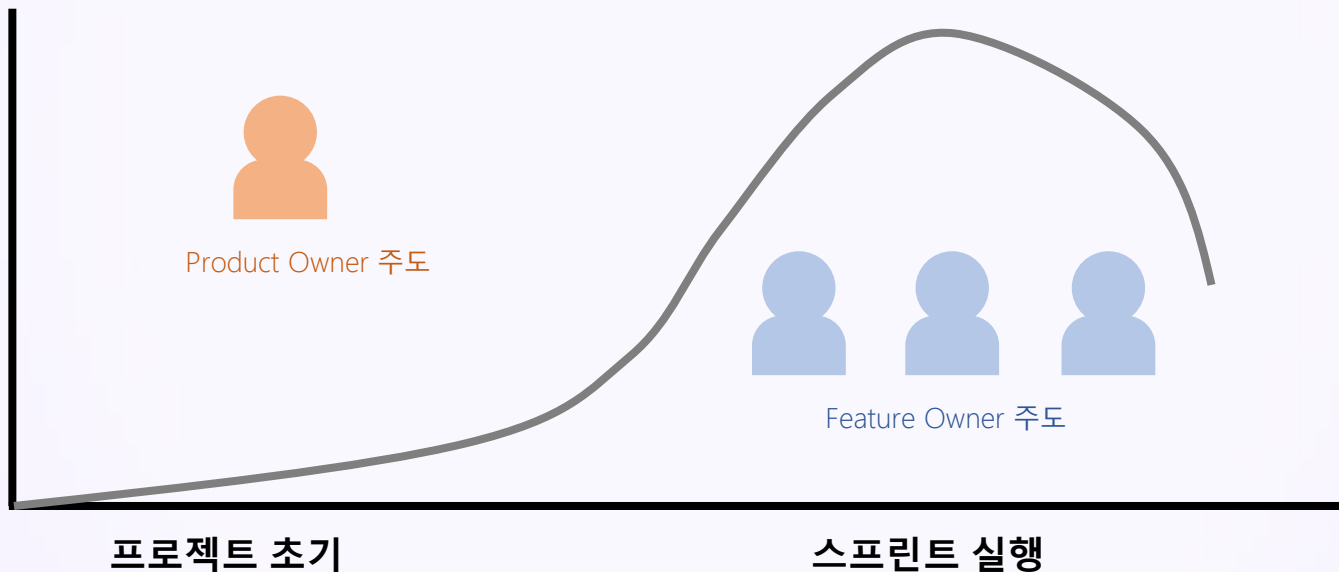
기능 책임자(Feature Owner)

- 개발팀의 팀원은 기능 책임자(Feature Owner) 역할을 함
- 기능 책임자(Feature Owner)는 각 기능을 정의하고, 개발하고, 스스로 검증하고, 관리함

◆ 유저 스토리(User Story)

프로젝트 초기에는 제품 책임자(Product Owner)가 기능(Feature) 정의를 주도함

스프린트(Sprint)를 시작하면, 개발팀(Development Team)의
각 기능 책임자(Feature Owner)가 기능(Feature) 정의를 주도함



◆ 유저 스토리(User Story)

✖️ 제품 백로그는 사용자(고객)가 이해하는 언어로 작성해야 하며,
이 목록은 제품 책임자(Product Owner)가 관리함

✖️ 제품 백로그의 구성 요소인 유저 스토리(User Story)에는
역할(Role), 목표(Goal), 이유(Reason)를 기술함

역할(Role) : 누가 원하는가?
목표(Goal) : 무엇을 원하는가?
이유(Reason) : 왜 원하는가?
인수 기준(Acceptance Criteria)
중요도(Importance)
작업량(Estimate)
종류(Type)

◆ 유저 스토리(User Story)

✕✕ 유저 스토리(User Story)를 효과적으로 수집하려면 ✕✕

고객이 협력적(Collaborative)이어야 함

고객사 담당자가 대표성(Representative)이 있어야 함

고객사가 유저 스토리를 공식적으로 제공(Authorized)해야 함

프로젝트 팀 뿐만 아니라 고객도 열정적으로(Committed) 참여해야 함

고객도 제품에 대한 이해(Knowledgeable)를 가지고 있어야 함

◆ 유저 스토리(User Story)

좋은 유저 스토리가 되기 위한 6가지 조건

- 독립적임
- 협상 가능함
- 사용자와 고객에게 가치가 있음
- 공수의 추정이 가능함
- 작음
- 테스트가 가능해야 함

1. 프로젝트 관리 시스템

액터 (Actor)	프로젝트 관리자(PM) : 프로젝트 관리의 책임을 지는 사람
	팀원(TM) : 프로젝트에서 작업을 하는 사람

1.1. 프로젝트 관리자(As a project manager)

사용자 스토리ID	요구사항 (I want to...)	이유(so that...)
1	프로젝트에 팀원을 추가함	프로젝트에 팀원이 공수를 입력함
2	프로젝트에 참여하는 총 공수에 관한 보고서를 볼 수 있음	반복(Iteration) 내에서 목표 일정과 원가를 관리함

1.2. 팀원(As a team member)

사용자 스토리ID	요구사항 (I want to...)	이유(so that...)
3	작업별 공수를 기록함	프로젝트 관리자가 팀원의 공수를 볼 수 있도록 함
4	주간 공수에 관한 보고서를 볼 수 있음	본인의 전주 실적과 금주 예상을 검토함

◆ 유저 스토리(User Story)

■ Adaptive Software Development (ASD)

■ 적응형 소프트웨어 개발 방법론 (Adaptive Software Development, ASD)

■ Feature Card

ASD Feature Card		Planned Iteration: 3	
Feature ID: 25		Feature Type:	Cust
Feature Name: Establish Sales Territories			
Feature Description:			
Create U. S. sales territories based upon states and standard metropolitan areas.			
Est. Work Effort:		4.5 days	
Requirements Uncertainty (E, F, R, S):		R (routine)	
Dependencies with other Features:		None	
Acceptance Tests:			

◆ 유저 스토리(User Story)

■ 애자일(Agile) 방법론의 제품 정의

애자일 방법론	제품의 정의 방법	학자
스크럼(Scrum)	사용자 이야기(User Story)	켄 슈와버, 제프 서덜랜드
익스트림 프로그래밍 (eXtreme Programing, XP)	사용자 이야기(User Story)	켄트 벡, 에릭 감마
칸반(Kanban)	칸반 카드(Kanban Card)	다이어치 오노(Taiichi Ohno)
크리스털(Crystal)	유스 케이스(Use Case)	앨리스테어 코번
기능 주도 개발방법론 (Feature Driven Development, FDD)	피처 셋(Feature Sets)	피터 코드, 제프 드루카
적응형 소프트웨어 개발 방법론 (Adaptive Software Development, ASD)	피처 카드(Feature Cards)	짐 하 이스미스

◆ 유저 스토리(User Story)

■ 애자일 제품 정의(Agile Product Definition)





✕✕ 모든 애자일 방법론들은 제품을 정의하는 방법을 제시함 ✕✕

- **고객**이 제품의 범위를 결정하는데 적극적으로 참여함
(With the customer as an active participant)
- 제품 범위는 **체계적인 문서보다는 대화 형식**으로 제시함
(Using a dialog, not a document)
- 간단하게 속기로 기능을 설명함
(By recording simple, shorthand feature descriptions)

◆ 페르소나(Persona)

✕ ✕ 페르소나(Persona)는 가상의 사용자(User) 프로필임

- 유사한 특성이나 니즈를 가진 사용자 그룹의 표본을 보여주기 위하여 페르소나에는 가상의 개인 정보와 사진이 포함됨
- 스크럼 팀은 사용자(User)와 이해관계자를 보다 잘 이해하기 위하여 유저 스토리와 작업을 정의할 때 페르소나를 검토함
- 페르소나에 각 사용자(User)의 역할에 맞는 사진을 추가하고 사용자에게 동기를 부여하는 요소들을 기술함

<p>페르소나 1 (스티브)</p>  <ul style="list-style-type: none">▪ 소속▪ 직책▪ 주요 활동▪ 관심 사항	 
<p>페르소나 2 (제인)</p>  <ul style="list-style-type: none">▪ 소속▪ 직책▪ 주요 활동▪ 관심 사항	 

이미지 출처: <https://unsplash.com/s/photos/persona>

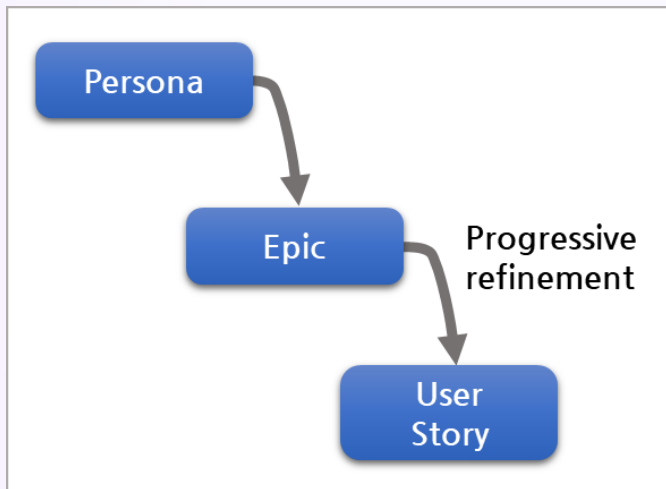
➡ 이렇게 함으로써
개발 대상(What to develop)과 개발 방식(How to develop)을 보다 구체화할 수 있음

◆ 페르소나(Persona)

페르소나를 에픽(Epic)과 유저 스토리로 발전시킴
스크럼 보드에 유저 스토리를 페르소나 별로 구성함

페르소나를 정의하는 방법

➡ 설문과 서베이, 박람회에서 인터뷰하기, 브레인스토밍 등





KEY POINT

- 애자일 WBS(Work Breakdown Structure) : 테마(Theme) ⇒ 에픽(Epic)
⇒ 유저 스토리(User Story)
- 유저 스토리(User Story)의 핵심 구성 요소
 - 역할(Role) : 누가 원하는가?
 - 목표(Goal) : 무엇을 원하는가?
 - 이유(Reason) : 왜 원하는가?