



12

## 스크럼 계획 수립(I)

# 오늘의 학습내용

---

- 스프린트 계획(Sprint Planning)

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

■ 스크럼 계획(Scrum Plan) = 스프린트 계획(Sprint Plan)

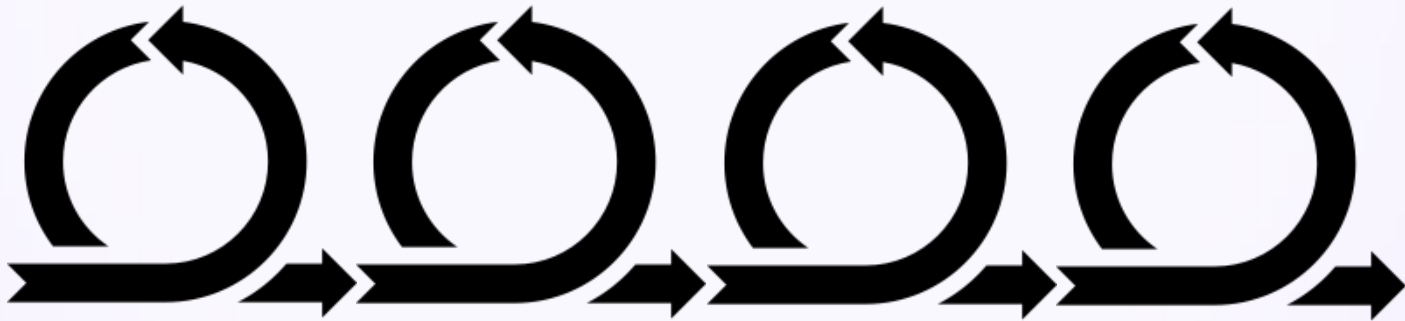


스크럼은

여러 번 스프린트를 반복함으로써 증분(Increment)을 인도함

### 스프린트 계획(Sprint Plan)의 내용

- 스프린트 백로그(Sprint Backlog) : 유저 스토리, 우선 순위, 스토리 포인트, 인수 기준
- 스프린트 리스크(Sprint Risk)
- 타임박스(Time Box)와 스프린트 일정 계획(Sprint Scheduling)



## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

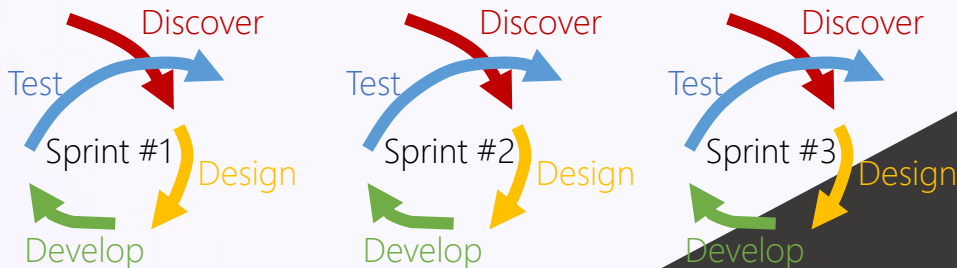
### ■ 스프린트(Sprint)

#### ✕✕ 스프린트를 설정하면

작은 단위의 개발 업무를 단기간 내에 전력 질주하듯이 개발할 수 있음

스프린트(Sprint) = 케이던스(Cadence) = 반복(Iteration) = 시간 상자 주기(Time-boxed Period)

- 반복 주기, 짧은 프로젝트 관리 주기, 보고 주기
- 스프린트는 1~4주 내에서 결정함 → 일반적으로 2주가 스프린트의 적절한 기간
- 스프린트(Sprint) 내에서 스프린트 계획(Sprint Plan), 일일 스크럼(Daily Scrum), 개발(Development), 스프린트 리뷰(Sprint Review), 회고(Retrospective) 등의 제품 개발을 수행함

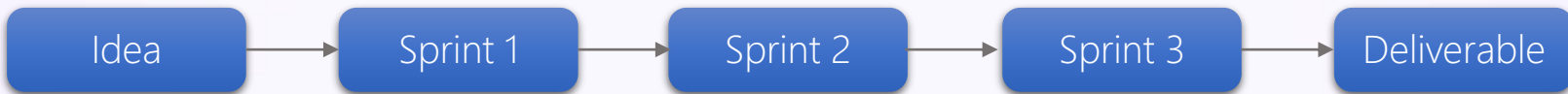


✓ 스프린트(Sprint)의 원래 의미

- 전력 질주
- 단거리 달리기

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 스프린트(Sprint)



### ■ 스프린트(Sprint) = 케이던스(Cadence) = 반복(Iteration) = 시간 상자 주기(Time-boxed Period)

- 스크럼에서 반복 주기의 기간은 스프린트 계획 회의를 통해 결정하는데, 보통은 1~4주 정도로 수행함
- 요구 사항이 안정적이고, 개발 팀이 애자일 방법에 대해 지식과 경험이 풍부하다면 **2주** 정도의 짧은 기간을 스프린트 주기로 함

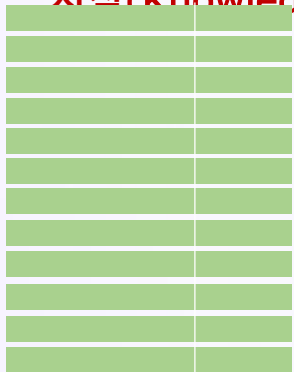
**BUT** 요구 사항의 변화가 많고, 개발 팀의 역량이 낮다면 **4주** 정도의 기간을 스프린트 주기로 함

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

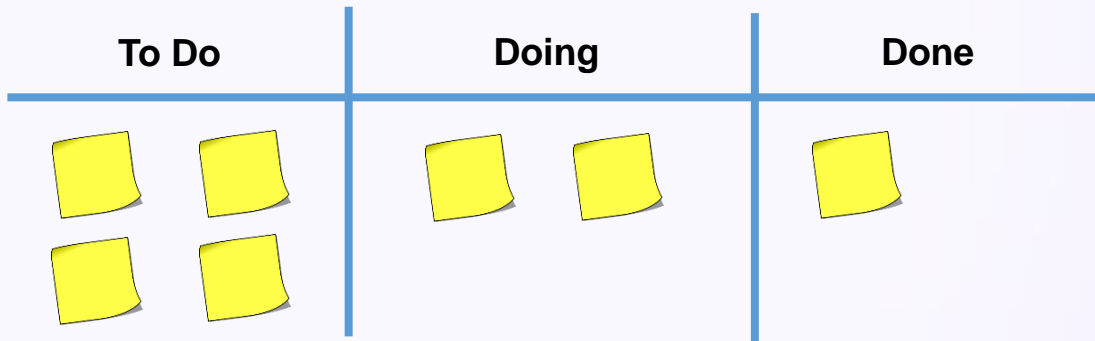
### ■ 스프린트 계획 회의 (Sprint Planning Meeting)

#### ✕ ✕ 스프린트 계획 회의(Sprint Planning Meeting)

- 제품 백로그(Product Backlog)로부터 해당 스프린트에 할당할 **스프린트 백로그(Sprint Backlog)**를 도출합니다.
- **백로그 항목 정의: 기능(Feature), 결함(Defect), 기술적 작업(Technical Work), 지식(Knowledge)**



제품 백로그(Product Backlog)



스프린트 백로그(Sprint Backlog)

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 스프린트 계획(Sprint Planning)

- 스프린트 계획의 주도(Own) 역할: **제품 책임자(Product Owner), 개발팀(Development Team)**
- 스프린트 계획의 지원 역할: 스크럼 마스터(Scrum Master)
- 제품 책임자(Product Owner)는 스프린트 백로그(Sprint Backlog) 항목의 **우선순위(Priority)**를 부여하며, 스크럼 팀 전체는 그것을 이해함.



제품 책임자  
(Product Owner)



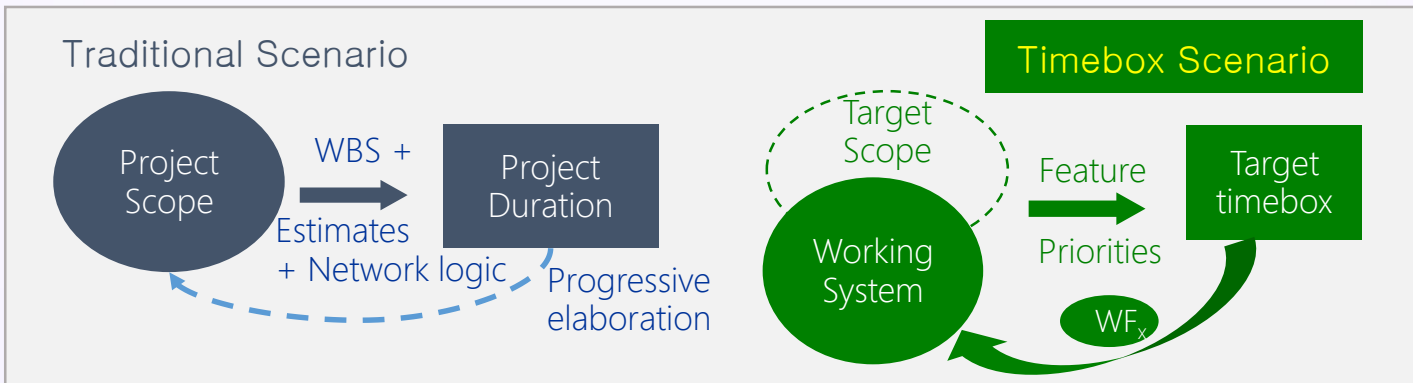
개발팀  
(Development Team)

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 타임 박스 설정(Timeboxing)

✕ ✕ 타임 박스(Time-box) = 스프린트(Sprint)

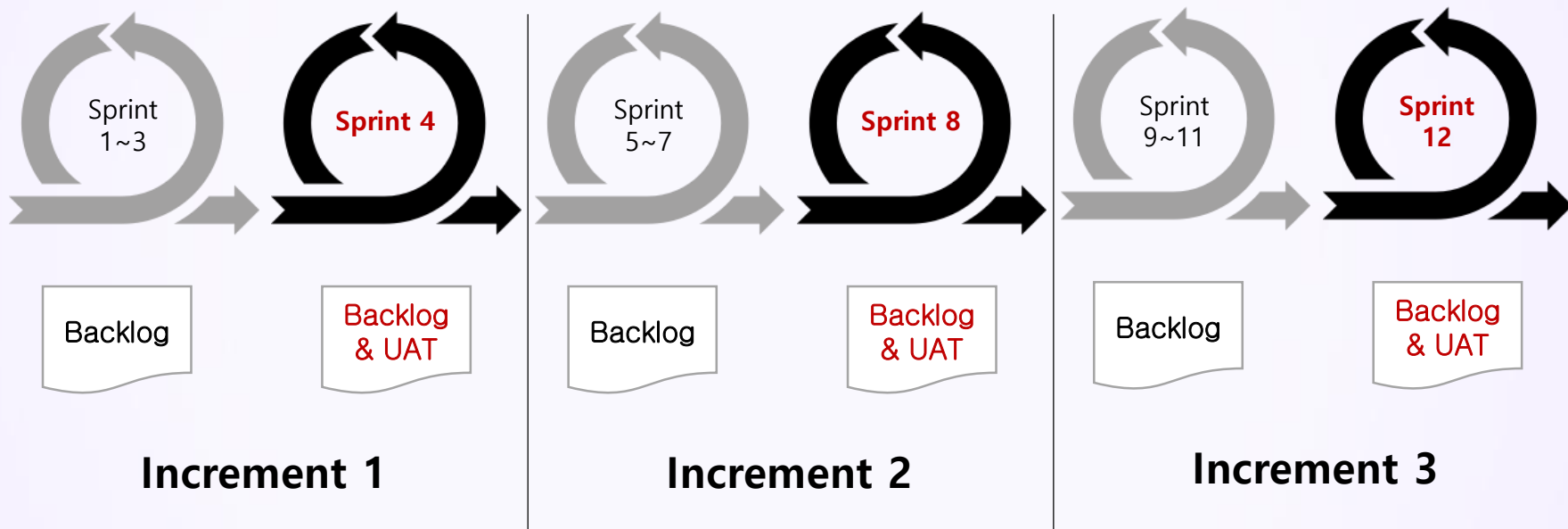
- 시간 상자 주기(Time-boxed Period)는 팀이 목표를 완료할 때까지 지속되는 주기
- 일반적으로 타임박스는 2주로 정의함
- 스크럼은 짧은 주기(Short Cycles)를 사용하여 작업을 착수하고, 결과를 검토하며, 필요에 따라 적응해 나감





## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 타임 박스 설정(Timeboxing)



## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 타임 박스 설정(Timeboxing)

✖️ 명확한 결과물을 제공하는 기간이 짧을 수록... ✖️

작업량(Effort, Work)을 보다 정확하게 예측(Better Estimates)할 수 있음

인도물의 접근 방식과 적합성에 대해 신속한 피드백(Rapid Feedback)을 제공함

프로젝트의 전반적인 리스크가 감소(Reduced Risk to Overall Project)함

작업의 버퍼(Buffer)를 보다 정확하게 산정하고 합리적으로 시간을 사용할 수 있음

팀에서 필수적인 기능을 먼저 처리하고 다른 기능은 시간이 허락될 때 처리할 수 있음

범위 추가(Scope Creep)를 최대한 줄일 수 있음

고객의 만족도(Customer Satisfaction)가 향상됨

## ◆ 스프린트 계획(Sprint Planning)

### ■ 타임 박스 설정(Timeboxing)





## KEY POINT

### ■ 짧은 타임박스(Timebox)의 가치

- 작업량(Effort, Work)과 버퍼(Buffer)를 보다 정확하게 예측(Better Estimates)할 수 있습니다.
- 인도물의 접근 방식과 적합성에 대해 신속한 피드백(Rapid Feedback)을 제공합니다.
- 프로젝트의 전반적인 리스크가 감소(Reduced Risk to Overall Project)합니다.
- 고객의 만족도(Customer Satisfaction)가 향상됩니다.