

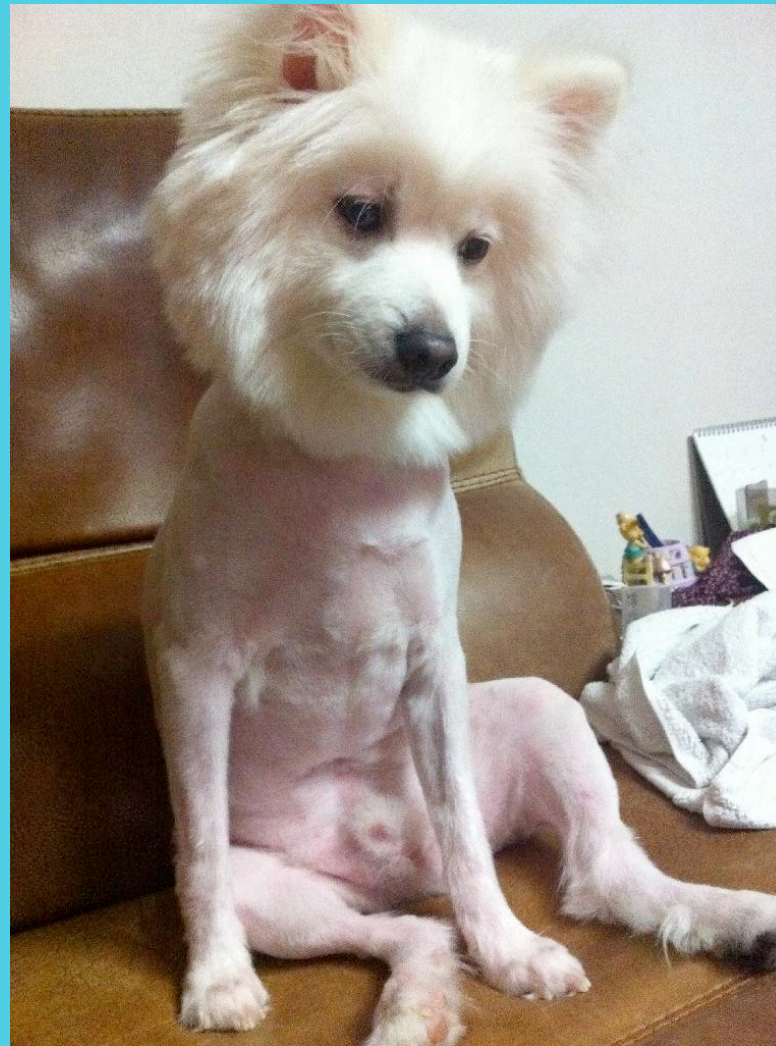
# 스크럼, 이걸 왜 하나요?



# 우리에게 익숙한 이야기

하지만 꼭 해야만 하는 이야기

- 이 정도 일정이면 문제 없습니다. 충분해요.
- 개발 전에 기획이 모두 완성 되어야 합니다.
- 그걸 어떻게 이제 와서 바꿉니까? 이미 늦었어요.
- 기한내에 안될 것 같으면 주말 출근입니다. 이제 얼마 안남았어요.
- 죄송하지만... 일정 연기가 필요합니다.

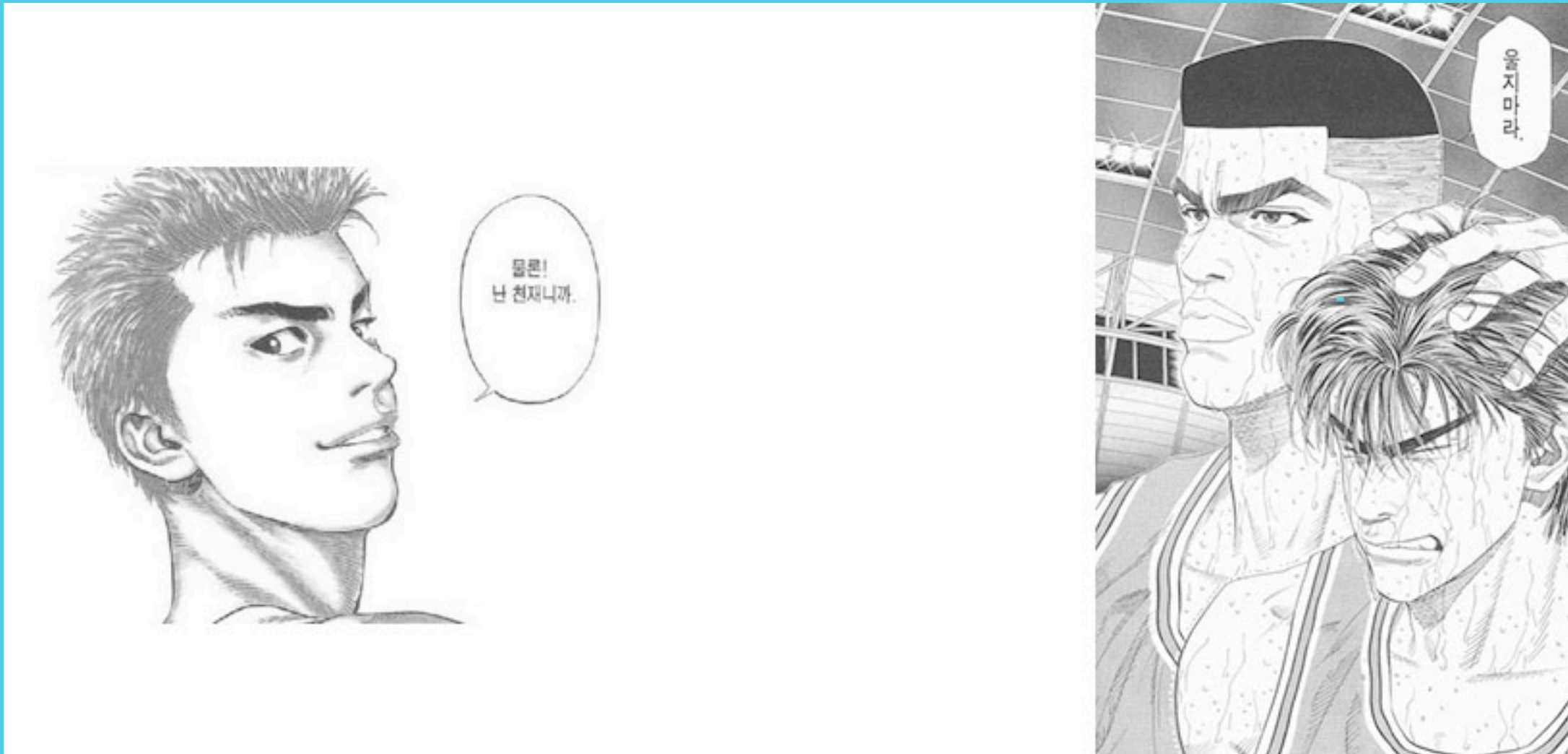


하얗게 불태웠어...  
내 털 말고

뭐가 문제였을까요?

# 자신을 너무 믿지 마세요

- 충분히 할 수 있을거라 생각했는데,
- 결국 가슴앓이 하다가 일정이 연기됩니다.
- 혼자 고민하지 마세요. 팀원들의 도움을 받아야 합니다.



# 기획은 언제든지 바뀔 수 있습니다. 그래야만 합니다.

- 막상 만들었는데 게임이 재미가 없어요.
- 처음부터 다시 만들까요?
- 만드는 도중에라도 자꾸 뒤를 돌아보아야 합니다.





여기 에스컬레이터를 설치한다고 집값이 오르겠냐?

# 위험한 150%보다 안정적인 100%가 낫습니다.

- <일정을 맞추는 것이 너무 힘이 듭니다.>
- 혹시 팀의 능력에 비해 너무 많은 것을 하고 있는건 아니가요?
- 즉시 해야 할 일을 줄이세요.

도대체 스크럼은  
이런 문제를 어떻게 해결하나요?

# 반복 개발이 답입니다

1달?

- 긴 개발 기간을 잘게 쪼개어 <스프린트>라고 부릅니다.
- 스프린트마다 실행 가능한 게임을 만들어보세요.
- 재미가 없나요? 그럼 다음 스프린트에서는 더 재밌게 만들어봐요.

# 피드백을 좀더 일찍, 좀더 자주, 좀더 많이, 좀더 지속적으로

- 뭔가 일이 잘 안풀리나요?
- 그럼 이야기하세요. 팀원들이 해결해줄거예요.
- 데일리 스크럼 회의에서는 <한일, 할일, 장애물>을 이야기해요.

지금 내가 뭘 하는지 이야기하는게 아니예요. 내가 뭘 했는지 이야기하는거예요.



왠지 일정을 미루면 조용히 제거 될 것 같은 데일리 스크럼 회의



# 일정은 반드시 지켜내야 한다. 그것이 스크럼의 존재 이유!

- 일정을 지킨다는 것은 어떤 의미인가요?
- 과도하게 책정된 일정도 어쩔 수 없이 지켜야 하는건가요?
- 전력을 다해도 불가능한 일정이라면 과감하게 할일을 제거합니다.

# 일정은 디테일하게, 퍼블릭하게!

- 해야 하는 작업들은 시간 단위로 짧게 예측하고,
- 매일마다 <할일>과 <한일>을 구분하여 공유합니다.
- 매일마다 함께 모여 프로젝트가 잘 진행되고 있는지 체크합니다.



스크럼을 해볼까요?

# 제품 백로그 Product backlog

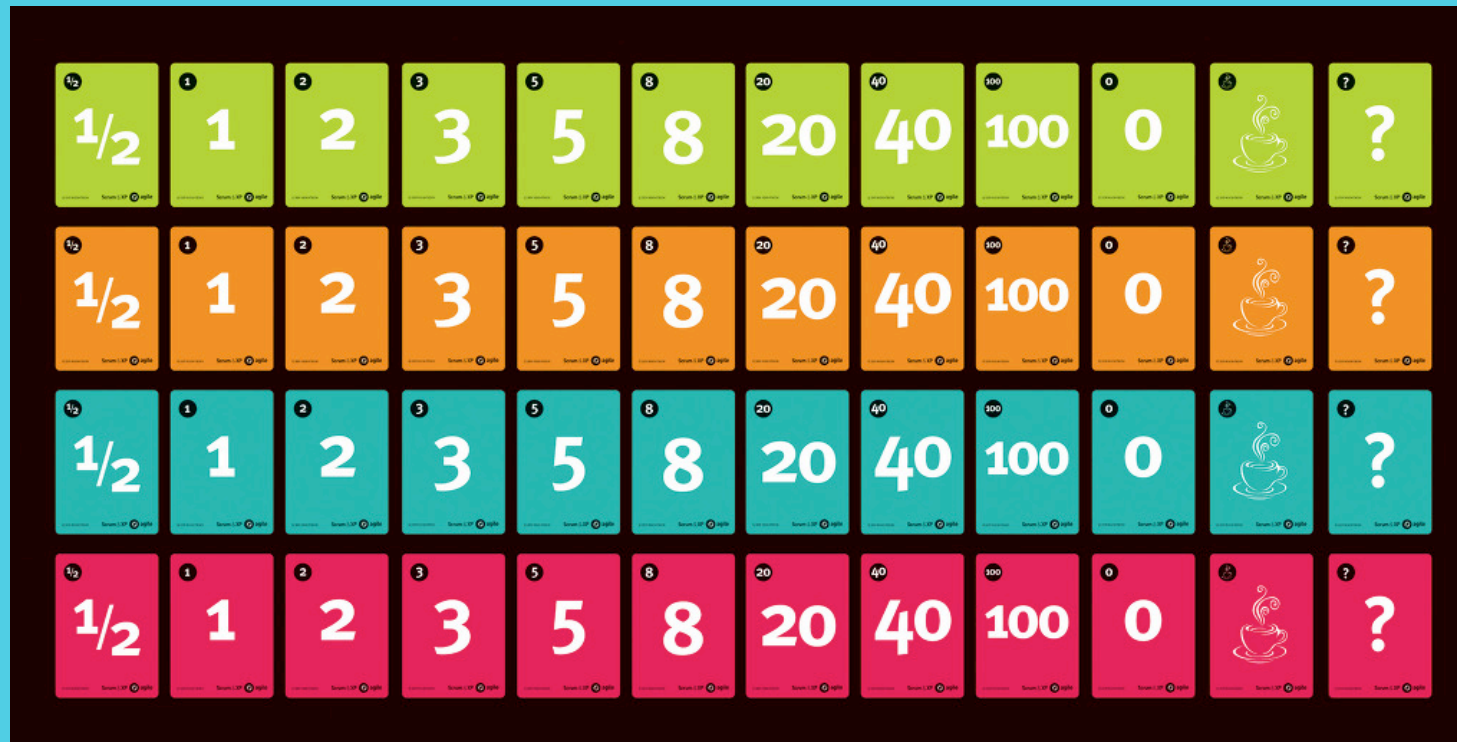
- 게임에 들어가는 기능 목록인 제품 백로그를 작성합니다.
- 개발자가 아니라 사용자가 알아볼 수 있어야 해요.
- 나중에도 얼마든지 더 넣거나 뺄 수 있습니다.

	Item #	Description	Est	By
<b>Very High</b>				
	1	<b>Finish database versioning</b>	16	KH
	2	<b>Get rid of unneeded shared Java in database</b>	8	KH
		- <b>Add licensing</b>	-	-
	3	Concurrent user licensing	16	TG
	4	Demo / Eval licensing	16	TG
		<b>Analysis Manager</b>		
	5	File formats we support are out of date	160	TG
	6	Round-trip Analyses	250	MC
<b>High</b>				
		- <b>Enforce unique names</b>	-	-
	7	In main application	24	KH
	8	In import	24	AM
		- <b>Admin Program</b>	-	-
	9	Delete users	4	JM
		- <b>Analysis Manager</b>	-	-
	10	When items are removed from an analysis, they should show up again in the pick list in lower 1/2 of the analysis tab	8	TG
		- <b>Query</b>	-	-
	11	Support for wildcards when searching	16	T&A
	12	Sorting of number attributes to handle negative numbers	16	T&A
	13	Horizontal scrolling	12	T&A
		- <b>Population Genetics</b>	-	-
	14	Frequency Manager	400	T&M
	15	Query Tool	400	T&M
	16	Additional Editors (which ones)	240	T&M
	17	Study Variable Manager	240	T&M
	18	Haplotypes	320	T&M
	19	<b>Add icons for v1.1 or 2.0</b>	-	-
		- <b>Pedigree Manager</b>	-	-
	20	Validate Derived kindred	4	KH
<b>Medium</b>				
		- <b>Explorer</b>	-	-
	21	Launch tab synchronization (only show queries/analyses for logged in users)	8	T&A
	22	Delete settings (?)	4	T&A

제품 백로그의 예시입니다.

## 스프린트 회의 Sprint meeting

- 제품 백로그에서 우선 순위가 높은 기능을 선정합니다.
- 기능을 구현하는데 필요한 작업으로 나누어봅니다.  
스프린트 백로그 sprint backlog라고 해요.
- 작업마다 완료하는데 얼마나 걸릴지 예측해봅니다.

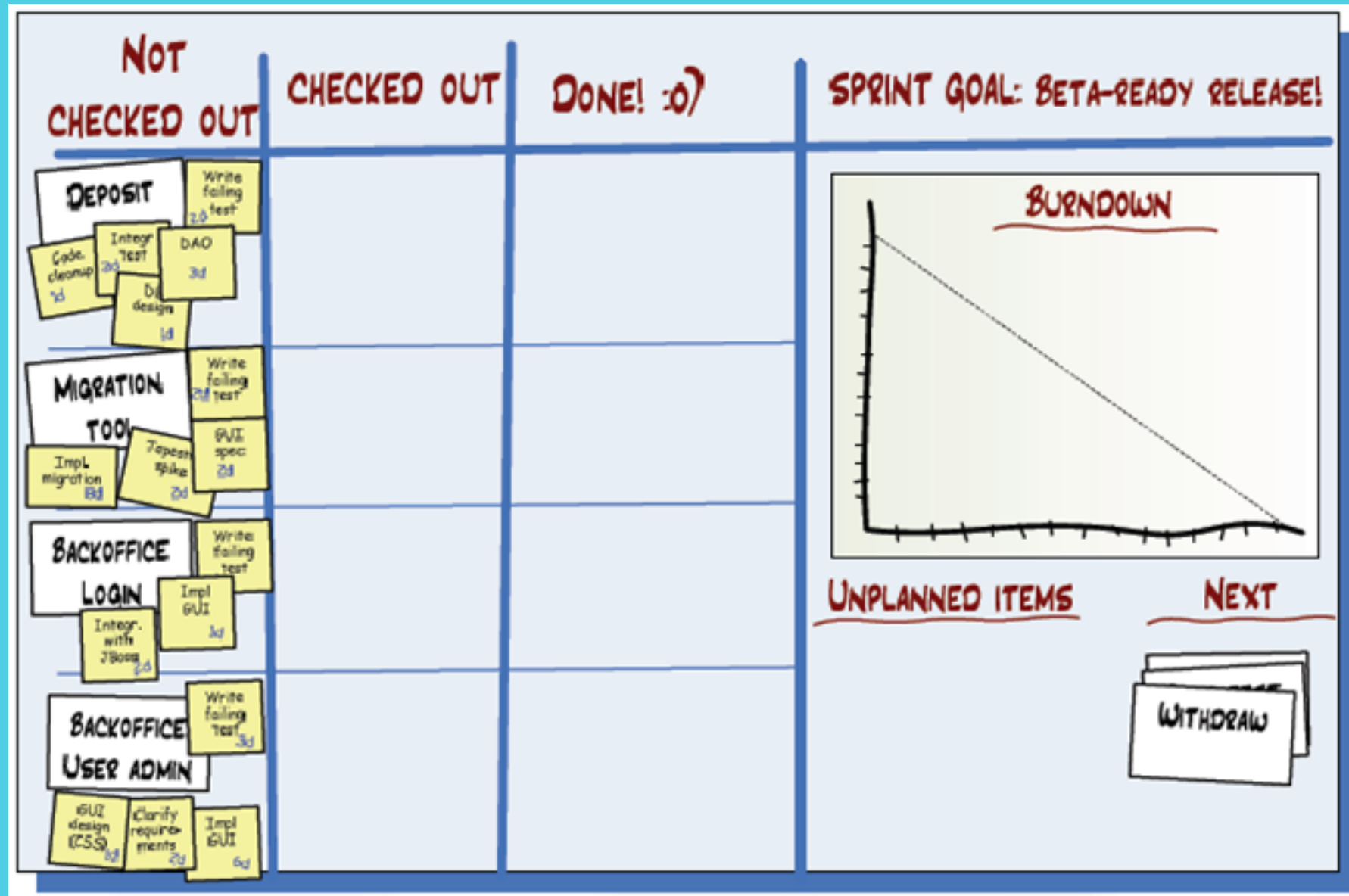


### 플래닝 포커 게임 (Planning poker)

- 1) 모든 팀원들이 카드를 한벌씩 나눠 갖습니다.
- 2) 태스크 하나를 두고 자신이 생각하는 작업 시간 카드를 선택합니다.
- 3) 모두가 동시에 카드를 뒤집어서 일치하는 시간이 나오면 그 시간을 확정하고
- 4) 일치하지 않으면 가장 큰 값과 가장 작은 값을 선택한 멤버가 이유를 설명합니다.
- 5) 충분한 토의를 거친 후 다시 카드를 선택합니다.

# 할 일, 하는 중, 한 일 Todo, Doing, Done

- 스프린트 백로그를 포스트잇에 옮겨 적습니다.
- 모든 포스트잇은 Todo 영역에 붙여두고요.
- 스프린트 동안 모두를 Done 영역으로 옮기는 게임이죠!  
실패할까 부담 가지 마세요. 작업 시간은 예상 시간일 뿐 정확 할 순 없습니다.

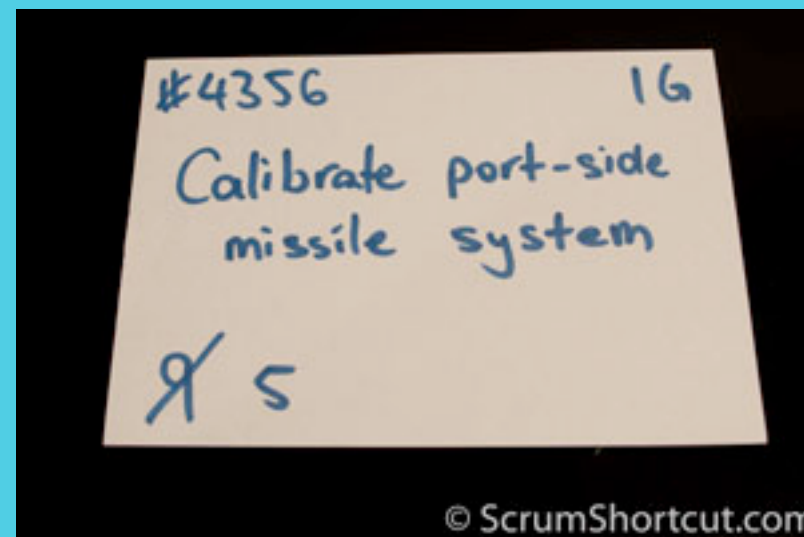


보통 이런 모양새의 스크럼 대시보드를 사용합니다.



실제 프로젝트 중인 스크럼 대시보드의 모습입니다.

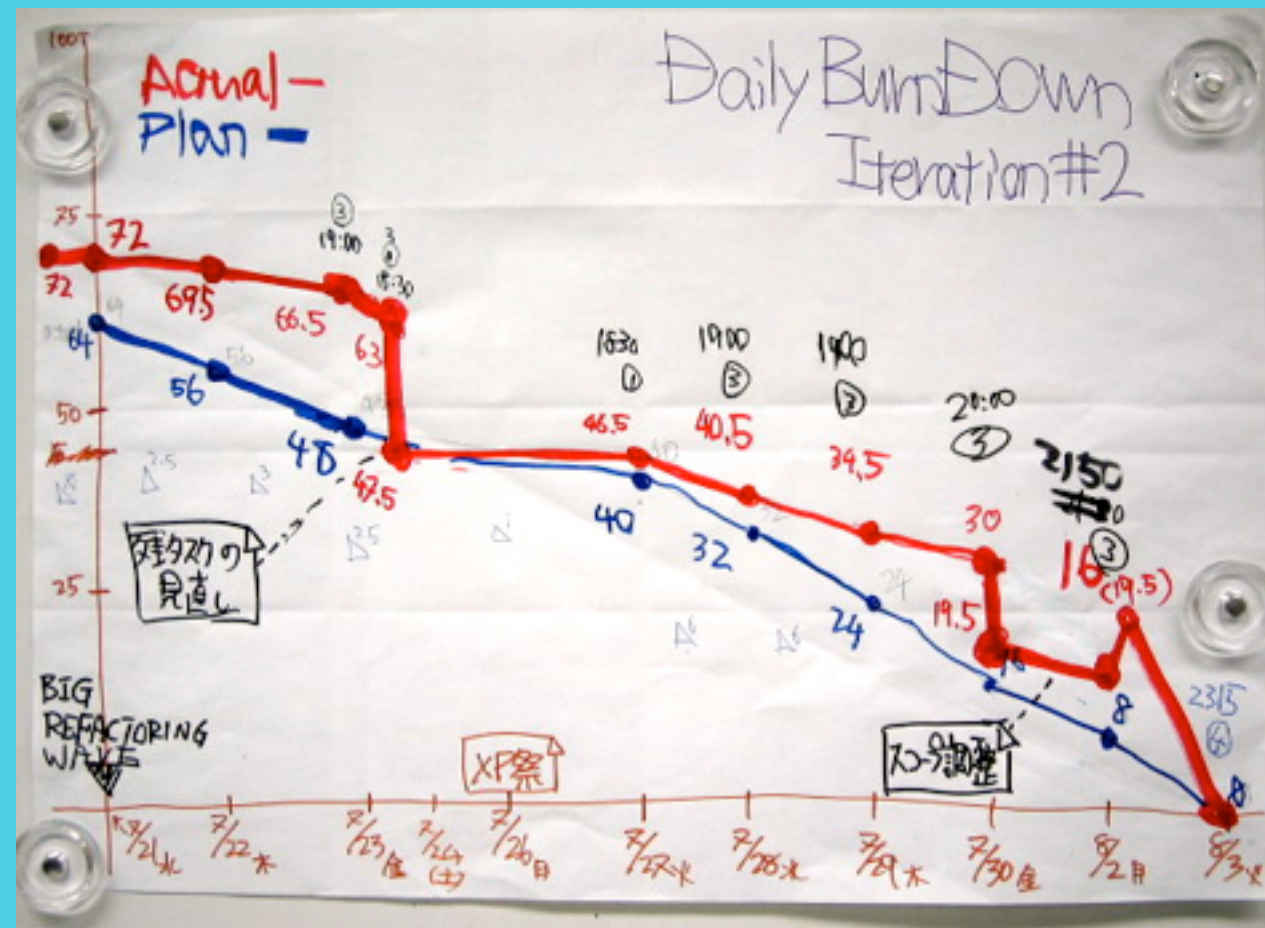




꼭 적어야 하는 것, <작업내용, 작업자, 작업기간>

# 하얏게 불태웠어 차트 Burn-down chart

- 스프린트가 어떻게 흘러가는지 한 눈에 보여줍니다.
- 그래프가 급락하면? 팀을 과소평가 했군요!
- 그래프가 떨어질 줄 모르면? 일을 좀 줄이세요.



이 번다운 차트는 스프린트 동안 2번의 태스크 제거, 1번의 태스크 추가가 있었음을 보여줍니다.

## 스프린트 리뷰 Sprint review

- 실행시켜 볼 수 있는 게임을 만들어주세요.
- 어떤 기능이 추가되었고 어떤 기능이 누락되었는지 돌아봅니다.
- 직원 모두가 플레이 하면서 피드백을 전달합니다.

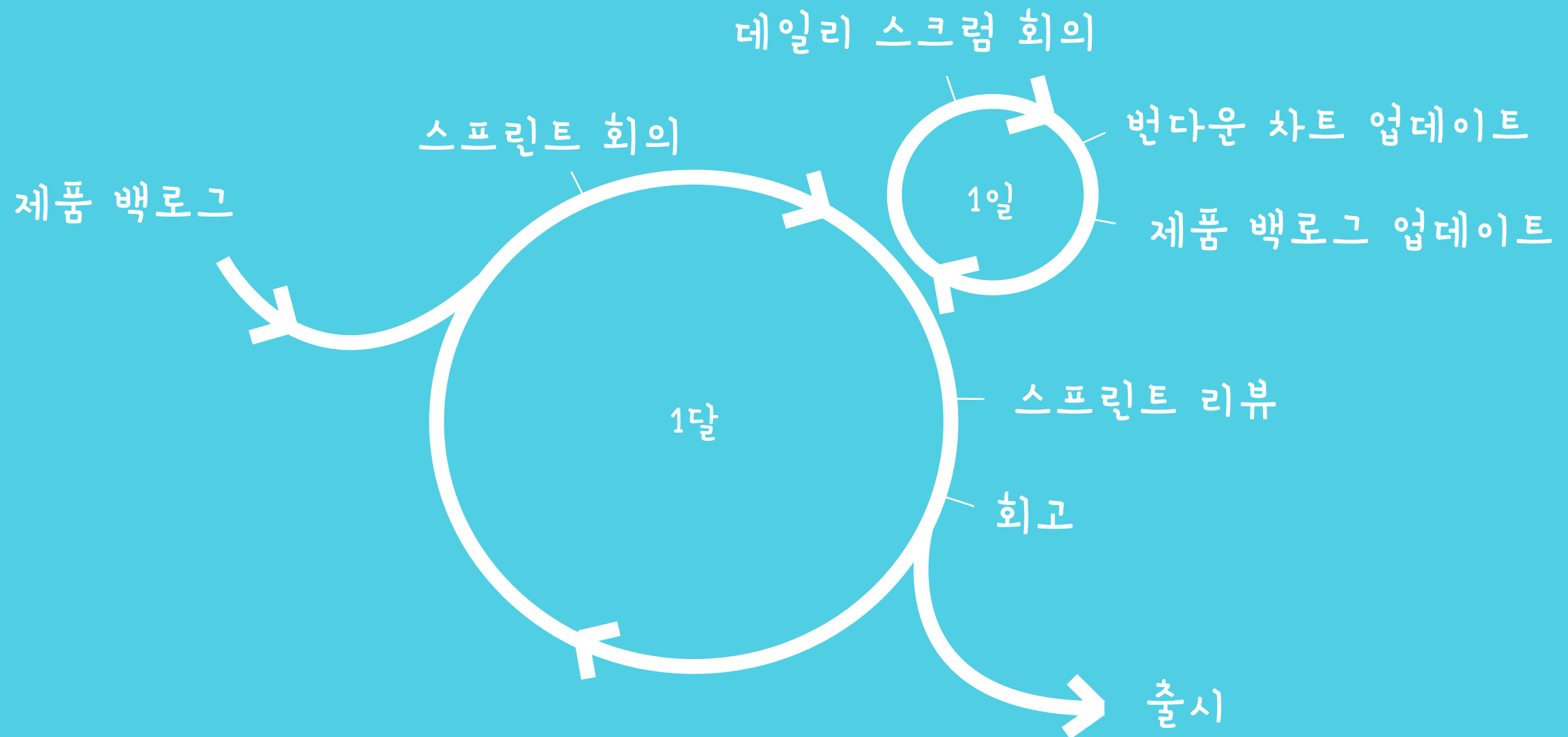


고생하셨습니다. 홀가분한 마음으로 스프린트 리뷰를 즐기세요

## 회고 Retrospective

- 지난 스프린트를 다시 한번 돌아봅니다.
- <이번 스프린트에는 어떤 점이 좋았나요?>
- <다음 스프린트에서는 이런 점을 고쳐볼게요>

이로써 한 스프린트가 완전히 완료되었습니다.  
예측한 일정에 문제가 조금 있었지만,  
만들어진 데모 버전으로 어떤 부분이 부족한지 알게 되었습니다.  
다음 스프린트에는 그 부분을 보완해야겠습니다.





스크럼은 충분히 가치가 있습니다.

스크럼을 적용하면 순식간에 문제점들이 쏟아집니다.  
하지만 이 것들은 스크럼이 만든 문제가 아닙니다.  
다만 이제까지 땅 속에 묻어두었던 문제들입니다.

임원진의 적극적인 의지와  
참여자의 스크럼에 대한 올바른 이해가 없다면  
스크럼으로 얻어지는 것은 거의 없습니다.

그럼에도 불구하고 이런 허들을 뛰어넘어  
스크럼을 성공적으로 도입한다면  
분명 기대한 것 이상의 효과를 얻을 수 있을 것입니다.

소셜인어스, Clear for takeoff!

