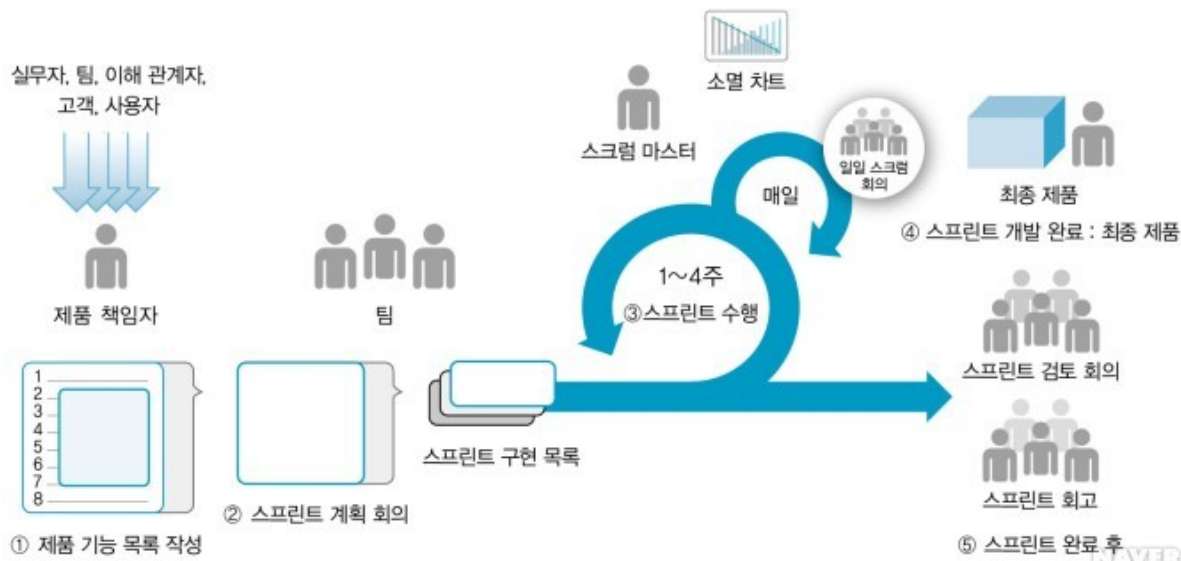


# Agile & Scrum Model



## 요약

- 스크럼 모델은 애자일 개발 방법론 중 하나로, 회의를 통해 '스프린트'라는 개발 주기를 정한 뒤, 개발 주기마다 회의때 정했던 계획들을 구현
- 하나의 개발주기(스프린트)가 끝날 때 마다 스프린트 검토 회의를 통해 생산되는 프로토타입을 통해 사용자들의 피드백을 받으며 더 나은 결과물을 구현해낼 수 있음

## 내용

### 1. 제품 기능 목록 작성

: 개발할 제품(서비스)에 대한 요구사항 목록 (제품 기능 목록) 작성 = Backlog

≡ 애자일에서의 User Story : 사용자 스토리는 사용자의 관점에서 작성되어야 함

### 2. 스프린트 계획 회의 (Sprint Planning Meeting)

: 스프린트 구현 목록 = 각각의 스프린트 주기에서 개발할 작업 목록

(1개의 스프린트에서 구현할 백로그 = Sprint Backlog ⇔ 제품 전체의 백로그 = Product Backlog)

#### ○ 작업목록

■ 세부적으로 어떤 것을 구현해야하는지에 대한 세부 작업 항목

■ 작업자

■ 예상 작업 시간 등에 관한 정보를 작성

: 백로그에 대한 크기를 산정하기 위해 플래닝 포커(Planning Pocker) 게임을 활용 → 팀원들이 모두 모여서 스프린트 백로그 중 하나를 선택 한 뒤 동시에 각자가 생각하는 공수가 적힌 카드를 제출하여 이후 숫자를 조정 ⇒ 스토리 포인트 (Story Point)

- 이와 같은 자료를 기반으로 스프린트를 개발하는 데 걸리는 일정을 계산할 수 있고, 필요한 자원도 확보하여 최종적으로 개발이 어떻게 진행되고 있는지 진척상황 파악 가능

- 간트 차트 등을 활용 : <http://auiproject.com/prj/project.html?lan=kr>

- 스프린트 플래닝 미팅을 통해 전체 팀원들이 할 일이 정해졌다면, TO-DO / In-Progress / Done 등 현황을 추적하는 시스템을 활용하자 (이는 Git-Hub Project 탭을 활용) = 스프린트 현황판

#### ○ 프로덕트 오너(Product Owner, PO)

- 제품에 대한 요구사항 즉 백로그(Backlog)를 작성하는 주체
- 어떤 백로그부터 개발을 해야할지 우선순위를 정하는 유일한 사람

#### ○ 스크럼 마스터

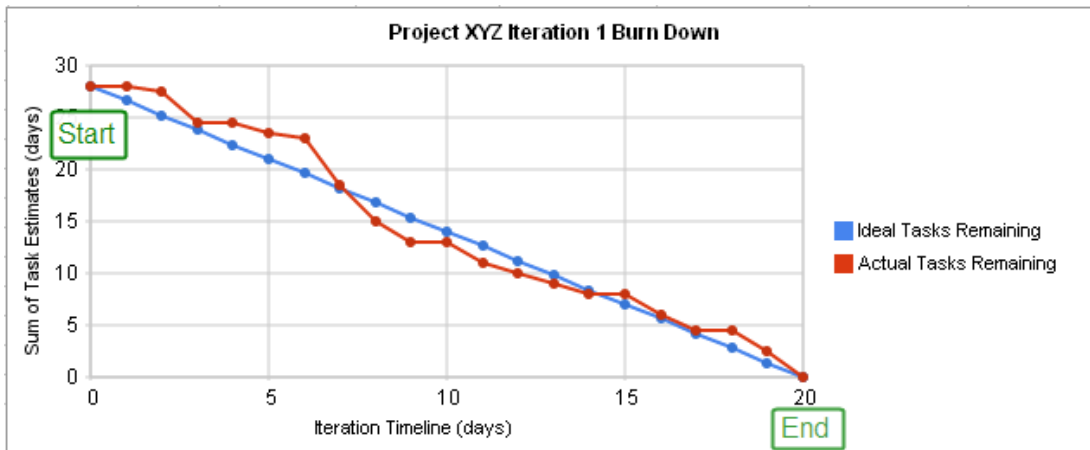
- 개발 팀원들이 목표달성에 집중할 수 있도록 팀의 문제를 해결
- 팀원들에게 업무를 배분 & 개발 과정에서 방해될 만한 요소를 찾아 제거

### 3. 스프린트 수행

- 스프린트(Sprint)? : (작은 기능 하나에 대한) 반복적인 개발 주기  
(계획 ⇒ 개발 ⇒ 테스트 ⇒ 기능 완료 주기)  
= 애자일에선 짧은 기간 동안에 프로토타입을 사용자에게 제공하면서 피드백을 받아서 고쳐나가고자 함,  
이 '짧은 기간'을 일반적으로 이터레이션(Iteration)이라 하며 스크럼에서의 스프린트와 유사
- 보통은 2~4주 정도로 수행 (1주도 가능)
- 결정된 스프린트의 목표와 내용이 팀원들의 동의 없이 개발 도중에 바뀔 수 없다는 원칙이 지켜져야 함

### 4. 일일 스크럼 회의 (Daily Scrum Meeting)

- 매일 한다 / 서서 한다 / 약속된 시간에 한다 / 짧게 (15분 정도) 한다
- 진행 상황만 점검한다 / 스프린트 작업 목록을 잘 개발하고 있는지 확인한다
- 모든 팀원이 참석한다
- 한 사람씩 어제 한 일을 이야기한다/ 한 사람씩 오늘 할 일을 이야기한다
- 한 사람씩 문제점 및 어려운 점 정도만 이야기한다 (Pass를 해도 괜찮다)
- 매일 완료된 세부 작업 항목을 완료 상태로 옮겨 스프린트 현황판을 업데이트한다.
- 개별 팀원에 대한 진척 상태를 확인한다
- 그날의 남은 작업량을 소멸 차트에 표시한다 ( <https://andrey.luiz.github.io/burn-it-down/#/>)



### 5. 제품 완성도와 스프린트 검토 회의

- 최종제품이 처음에 계획했던 사항에 얼마나 부합하는지 시연
- 개선할 점 등에 관해 피드백

### 6. 스프린트 회고 (sprint retrospective)

- 스프린트에서 수행한 활동과 개발한 것을 되돌아 보고, 개선점은 없는지, 팀이 정한 규칙이나 표준을 잘 준수했는지 등을 검토
- 문제점을 확인하고 기록하는 정도로만 진행
- 추정 속도와 실제속도를 비교해보고, 차이가 크면 그 이유를 분석

## [참고자료]

<https://m.blog.naver.com/kazama10/50177188052>

<https://zeddios.tistory.com/24>

<https://brunch.co.kr/@insuk/13>

<https://brunch.co.kr/@insuk/14>