

Quản lý dự án với Agile

Agile: Triết lý

Quản lý dự án dựa trên triết lý Agile

Mô hình: Scrum

Triết lý: Agile

→ Quản lý dự án dùng mô hình Scrum với triết lý Agile

-----=====

Mục tiêu: 2 mục tiêu

→ Xây dựng dự án

→ Quản trị dự án bằng mô hình Scrum

Lịch trình học:

17 buổi online

8 lý thuyết: 1,3,5,7,9,11,13,15

sv nghe giảng

8 thực hành (workshop):2,4,6,8,10,12,14,16

-sv làm workshop (nhóm)

-Có 1 bài quiz (điều kiện thi) → làm vào WS6

Nộp bài: Tất cả các thành viên đều phải nộp bài lên classroom

Thời hạn' 23h59 ngày hôm sau buổi workshop

Nộp muộn:

Muộn lần đầu: tối đa 8

Muộn lần 2: tối đa 7

Cách nộp bài:

SM sẽ tập hợp các kết quả làm việc của từng thành viên → quay thành 1 video sản phẩm (< 2 phút) → upload lên youtube → nộp link + attach sản phẩm
SM sẽ gửi link video + toàn bộ sản phẩm cho các thành viên để nộp bài (trừ những bạn không làm việc)

Chia nhóm: 5 người/nhóm

1 PO

1 SM

2 Dev

1 Test

→ thầy gửi danh sách, sv tự chọn nhóm

→ nếu bạn nào không chọn được nhóm thì thầy sẽ xếp vào 1 nhóm bất kỳ thiếu người

Bài 1 – Các khái niệm cơ bản về Scrum

Scrum à 1 mô hình quản lý dự án dựa trên triết lý Agile

Mục đích: Áp dụng mô hình Scrum để quản lý và xây dựng dự án.

1. Scrum Team:

có các vai trò sau:

Product Owner (PO): Xác định **chức năng** của hệ thống, xác định **nghiệp vụ** của hệ thống

Scrum Master (SM): Lập kế hoạch, phân công công việc, quản lý **qui trình**.

Dev (Người lập trình)

Tester : người test sản phẩm

2. Sprint:

giống như các **giai đoạn** của dự án

1 sprint không quá 4 tuần

8 sprint tương đương với 8 workshop

Nhiệm vụ: Cần xây dựng hoàn chỉnh 1 tính năng trong 1 sprint

Hoạt động:

- Bắt đầu sprint: SM cần đưa ra mục tiêu
- Giữa sprint: các thành viên làm việc theo kế hoạch
- Cuối sprint:
 - + SM đánh giá tiến độ
 - + PO đánh giá chất lượng

3. Daily Meeting:

họp hàng ngày

- Ngày nào cũng họp

- Thời gian: 15 phút đầu ngày
- Địa điểm: Tại phòng làm việc
- Nội dung:

Trả lời 3 câu hỏi:

- +Hôm qua làm gì?
- +Có khó khăn gì?
- +Hôm nay làm gì?

Chú ý: Các công việc cần xong trong ngày (cùng lắm đến ngày thứ 2) → nếu không thể xong trong khoảng thời gian từ 1 → 2 ngày thì chia thành các đầu việc nhỏ hơn.

4. User Story: là bảng phỏng vấn khách hàng do PO thực hiện

5. Product backlog: Danh sách các chức năng của hệ thống

6. Sprint Backlog: Danh sách các công việc cần làm trong 1 sprint

7. Các công việc trong workshop1:

- a. Chia nhóm và phân vai SM, PO, Dev, Test
- b. Họp: Đưa ra chức năng dự kiến của phần mềm
- c. Tạo product backlog (file excel)

Nộp bài: SM quay video thể hiện 3 kết quả trên → upload lên youtube → **gửi link** và **product backlog** cho các thành viên nộp trên classroom

Demo product backlog:

Dự án quản lý sản phẩm

Sprint1: Thiết kế giao diện + Database

Sprint2: Kết nối CSDL và hiển thị sản phẩm lên grid

Sprint3: Thêm dữ liệu, lưu ghi chú ra file

Sprint 4: Lấy dữ liệu từ grid đưa lên TextBox, sửa, xóa sản phẩm

Sprint 5: Tìm kiếm, truy cập các bản ghi next, back, last, first

Sprint 6: Xử lý đọc ảnh trong form

Sprint 7: Tạo form đăng nhập và kết nối với DB

Sprint 8: Tạo menu, kết nối form với menu.

Demo Sprint1:

Giao diện: xây dựng phác thảo (netbean)

Database: SQLServer, MySQL

Chú ý: Nếu bạn nào dùng MySQL thì cần cài XAMPP