

2024 신기술 리포랩 시범사업 프로젝트

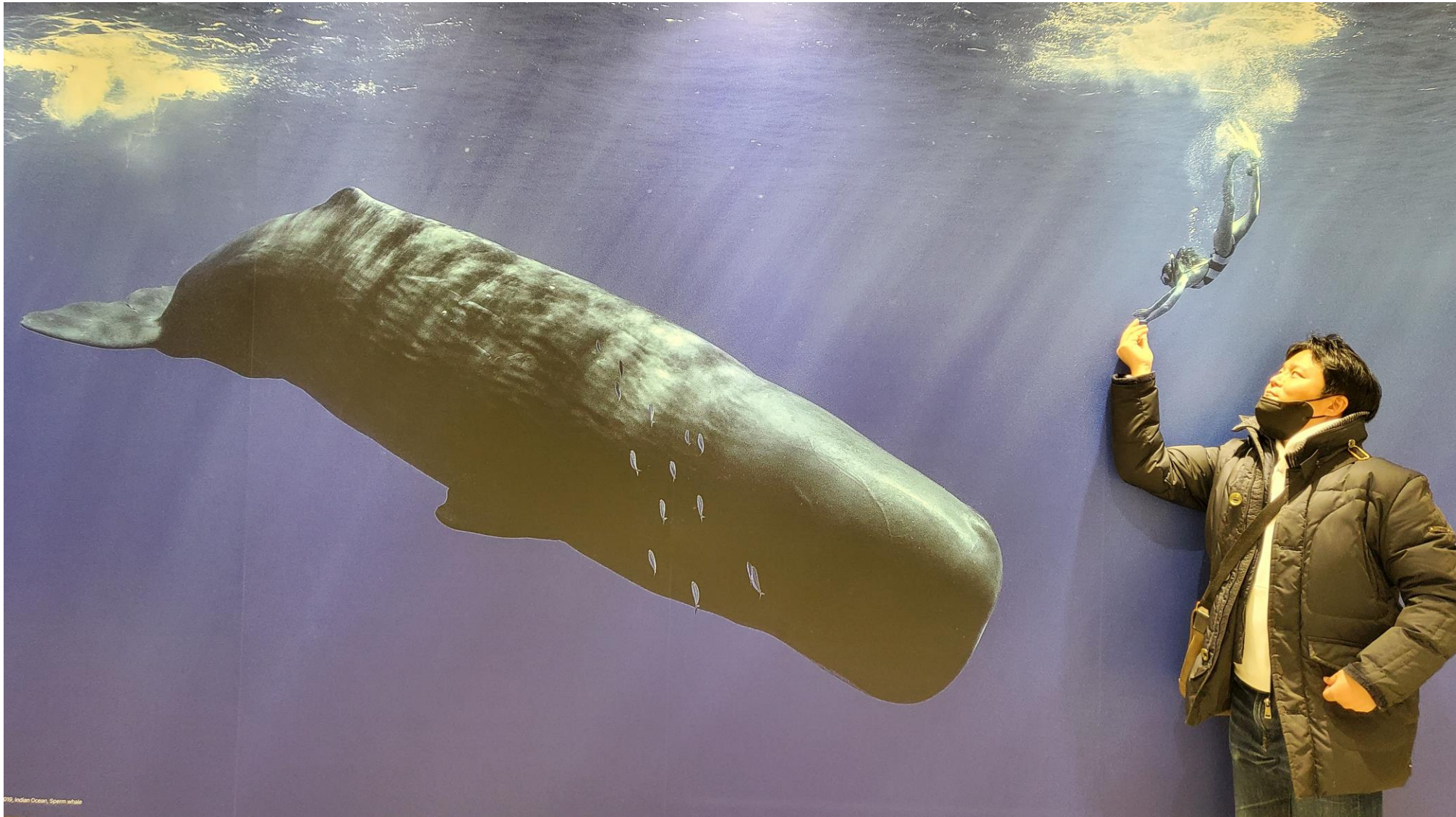
Agile - Scrum 입문 교육

2024. 09. 06

클라우드본부 아키텍처전략팀

어 성 구

강사소개



리포랩 애자일 교육을 시작하며...

교육목표

- 이번 교육을 통해 애자일과 스크럼의 개념을 포괄적으로 이해하기 위함
→ 리포랩 활동범위에 한정된 애자일 교육이 아님
- 스크럼 개발의 범용적인 개념과 외부 사례 예시 소개
- 교육 이해도를 바탕으로 리포랩에 적용할 MVP 애자일 수준 설명

목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

1. Scrum Lifecycle
2. Scrum Team의 구성
3. Scrum 이벤트
4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

1. 스크럼 이벤트 활동
2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

“Agile”이란 뭘까요?

“Agile” 사전적 의미

- Agile : 기민한, 민첩한, 재빠른
- Agile Model은, 좋은 것을 빠르게 취하고, 낭비 없게 만드는 다양한 방법론을 통칭

애자일은 프레임워크 혹은 프로세스인가?

- 애자일은 정형화된 개발 단계와 산출물이 존재하는 프로세스가 아니다.
- 소프트웨어를 개발하면서 어디에 더 중요한 가치를 뒀야 할지에 대한 **“철학”**이라고 할 수 있다.
- 이해를 돕기 위해 애자일 선언문 작성자들은 12가지 원칙을 들어 다시 설명하고 있다.

애자일 방법론의 특징

- 애자일 소프트웨어 개발의 기본 스타일은 점진적 구체화(iterative and incremental)
- 효과적 진행을 위해 자기조직화(self-organizing)나 교차기능팀(cross-functional teams) 등의 기법 활용

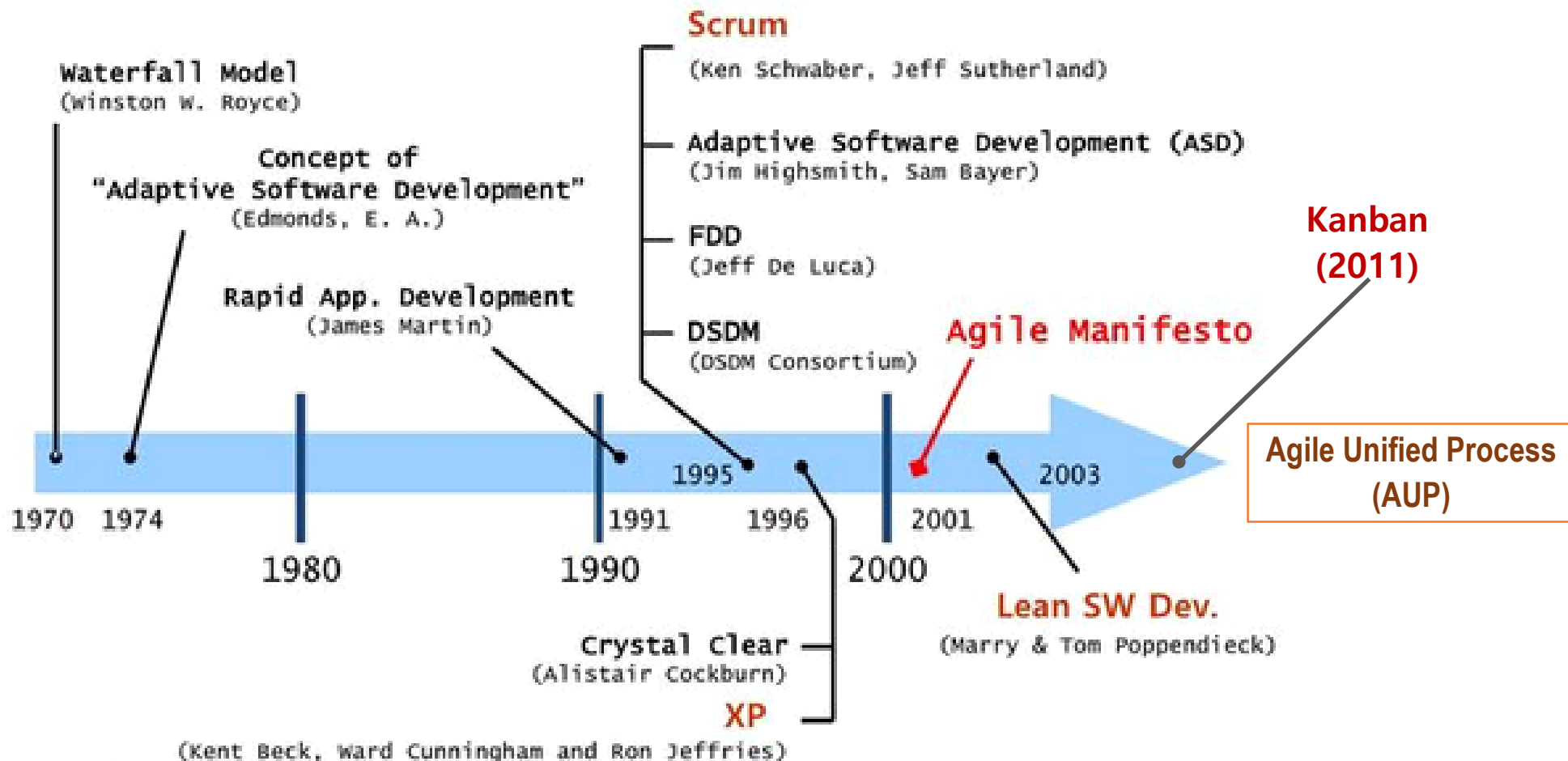
“소프트웨어의 모든 것은 변한다. 요구사항은 변한다. 설계도 변한다. 비즈니스도 변한다. 기술도 변한다. 팀도 변한다. 팀 구성원도 변한다. 변화는 반드시 일어나기 때문에, 문제가 되는 것은 변화가 아니다. 그보다는 변화를 극복하지 못하는 우리의 무능력이 문제다.”

- “Extreme Programming” by Kent Beck, 36 page 인용

애자일 역사 (애자일 방법론의 종류)

- 비즈니스 환경은 빠르게 변화
- 전통적 IT 프로젝트 개발 방식의 한계
- 다양한 애자일 개발 방법 발표

History of Agile



Agile Manifesto (애자일 헌장)

애자일 소프트웨어 개발 선언

우리는 소프트웨어를 개발하고, 또 다른 사람의 개발을 도와주면서 소프트웨어 개발의 더 나은 방법들을 찾아가고 있다. 이 작업을 통해 우리는 다음을 가치 있게 여기게 되었다:

공정과 도구보다 **개인과 상호작용**을
포괄적인 문서보다 **작동하는 소프트웨어**를
계약 협상보다 **고객과의 협력**을
계획을 따르기보다 **변화에 대응하기**를

가치 있게 여긴다. 이 말은, 왼쪽에 있는 것들도 가치가 있지만, 우리는 오른쪽에 있는 것들에 더 높은 가치를 둔다는 것이다.

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

Agile Software의 12가지 원칙

애자일 선언 이면의 원칙

- 1> 우리의 최우선 순위는 가치 있는 소프트웨어를 **일찍 그리고 지속적으로 전달**해서 고객을 만족시키는 것이다.
- 2> 비록 개발의 후반부일지라도 **요구사항 변경을 환영**하라. 애자일 프로세스들은 변화를 활용해 고객의 경쟁력에 도움이 되게 한다.
- 3> 작동하는 소프트웨어를 **자주 전달**하라. **두어 주에서 두어 개월**의 간격으로 하되 더 짧은 기간을 선호하라.
- 4> 비즈니스 쪽의 사람들과 개발자들은 프로젝트 전체에 걸쳐 **날마다 함께 일해야 한다**.
- 5> 동기가 부여된 개인들 중심으로 프로젝트를 구성하라. 그들이 필요로 하는 환경과 지원을 주고 **그들이 일을 끝내리라고 신뢰**하라.
- 6> 개발팀으로, 또 개발팀 내부에서 정보를 전하는 가장 효율적이고 효과적인 방법은 **면대면 대화**다.
- 7> **작동하는 소프트웨어**가 진척의 주된 척도다.
- 8> 애자일 프로세스들은 지속 가능한 개발을 장려한다. 스폰서, 개발자, 사용자는 **일정한 속도를 계속 유지**할 수 있어야 한다.
- 9> 기술적 탁월성과 좋은 설계에 대한 **지속적 관심**이 **기민함을 높인다**.
- 10> **단순성**이 (안 하는 일의 양을 최대화하는 기술이) 필수적이다.
- 11> 최고의 아키텍처, 요구사항, 설계는 **자기 조직적인 팀**에서 창발한다.
- 12> 팀은 정기적으로 어떻게 더 **효과적**이 될지 숙고하고 이에 따라 **팀의 행동**을 조율하고 조정한다.

Waterfall vs. Agile

Waterfall 방식

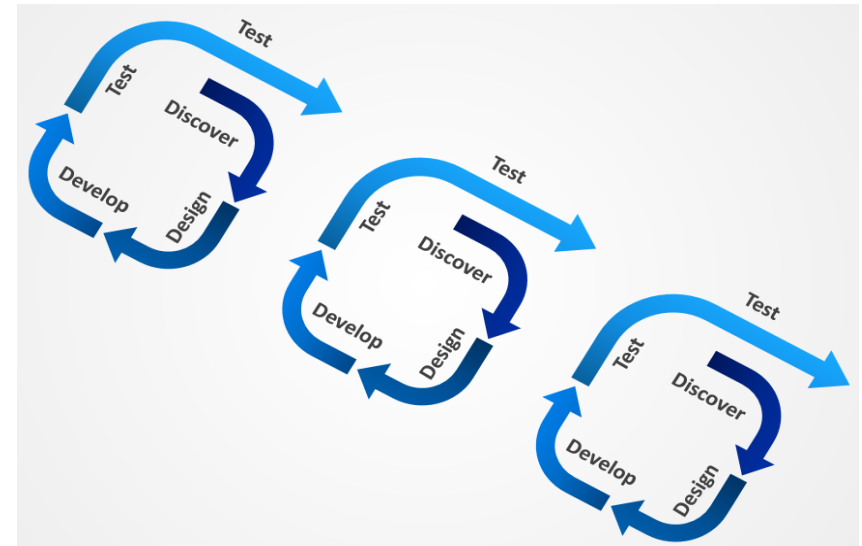
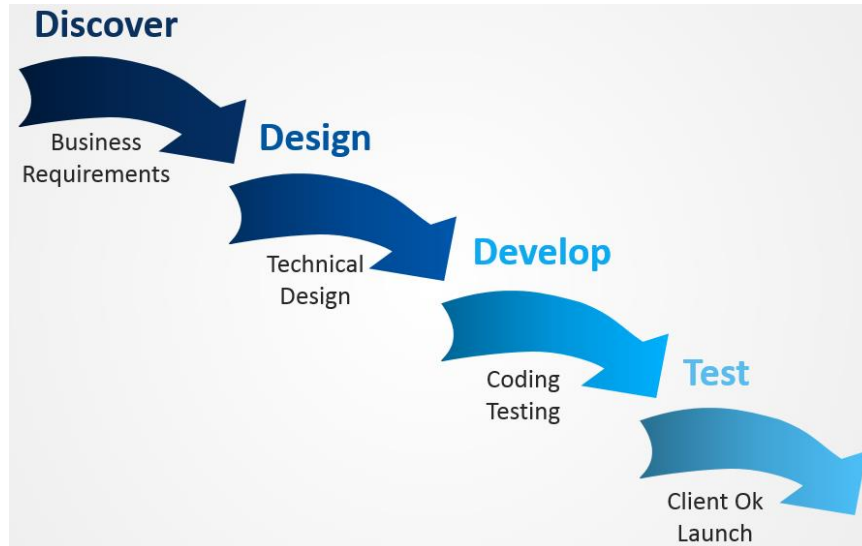
Predictive

Adaptive

Agile(Scrum) 방식

- **과업에 대한 세밀하고 완전한 이해**가 전제조건
- 완전한 이해를 위해 **계획 수립 단계가 길어짐**
- 프로젝트 기간이 장기로 진행
- 딜리버리 시점에 **달라진 시장 상황**에 대한 고객 니즈를 즉각적으로 반영하기 어려움
- 주어진 인풋이 같다면 **항상 같은 결과**가 나와야 하는 확정적 프로세스

- 요구사항에 대한 베이스라인 설정 강조
- **바로 다음 반복주기에 대해서만 상세계획** 수립
- 예측과 반복을 통해 잦은 inspection을 토대로 개발 프로세스를 유연하게 적용
- 많은 시간과 비용이 들어가기 전에 기능을 검증
- **투명성 향상**, 빈번한 **검사** 및 **적응**을 통해 프로세스를 컨트롤하고 실행할 수 있음



목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

1. Scrum Lifecycle

- 2. Scrum Team의 구성
- 3. Scrum 이벤트
- 4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
- 5. Scrum 지식 레퍼런스

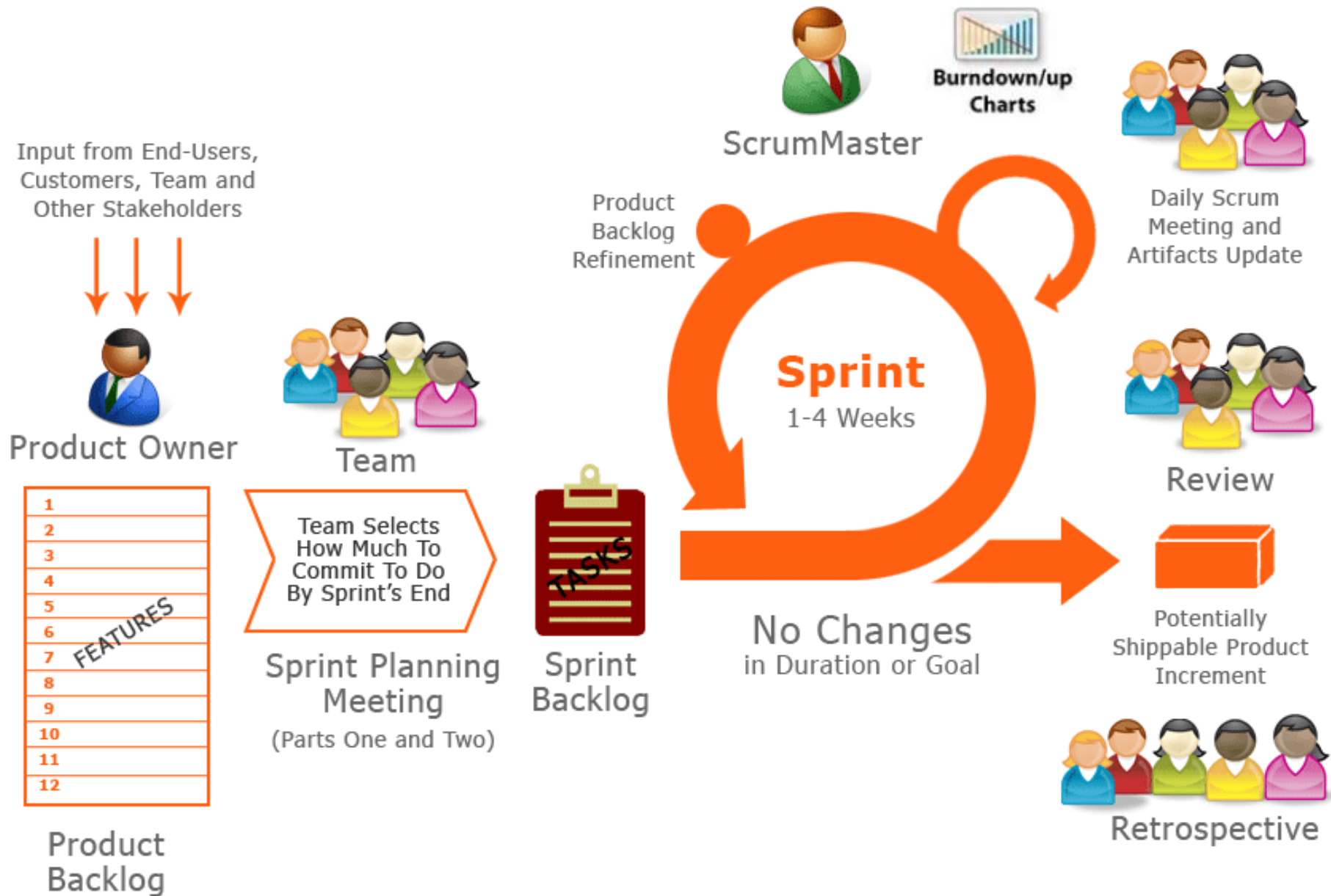
III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

- 1. 스크럼 이벤트 활동
- 2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A



Scrum Lifecycle



목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

1. Scrum Lifecycle

2. Scrum Team의 구성

3. Scrum 이벤트

4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개

5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

1. 스크럼 이벤트 활동

2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

Scrum Team의 구성

제품 소유자 (Product Owner)

- 제품의 대략적인 최초 요구사항과 목표 투자 수익률, 릴리스 계획을 만든다.
- 프로젝트 예산 확보
- **요구사항 목록 - '제품 백로그(Product Backlog)'**
- 제품 백로그를 우선순위에 따라 정렬 - 다음 반복 주기에 반영

개발 팀 (Development Team)

- 기능 구현
- 스스로 관리하고 자기조직화
- 프로젝트 성공에 공동 책임

스크럼 마스터 (Scrum Master)

- 스크럼 교육
- 스크럼 규칙과 실천방안을 따르도록 만들 책임

Scrum Team의 구성 : Product Owner

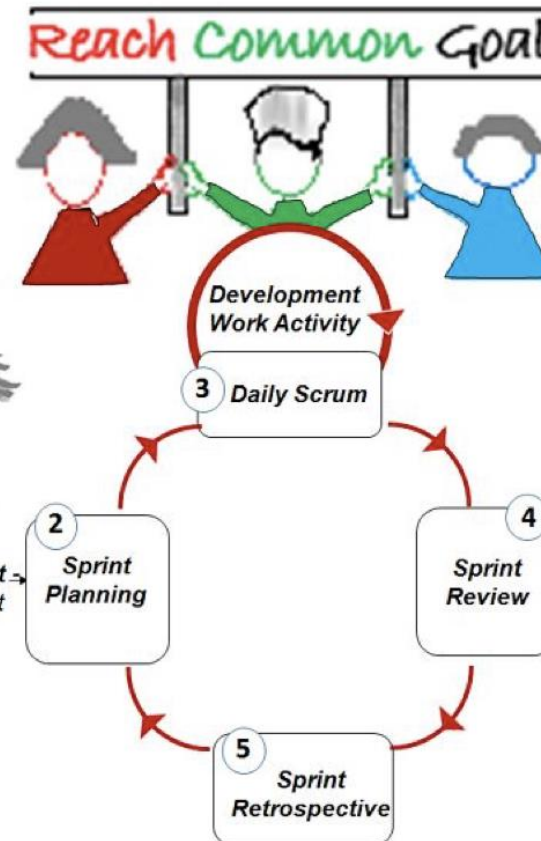
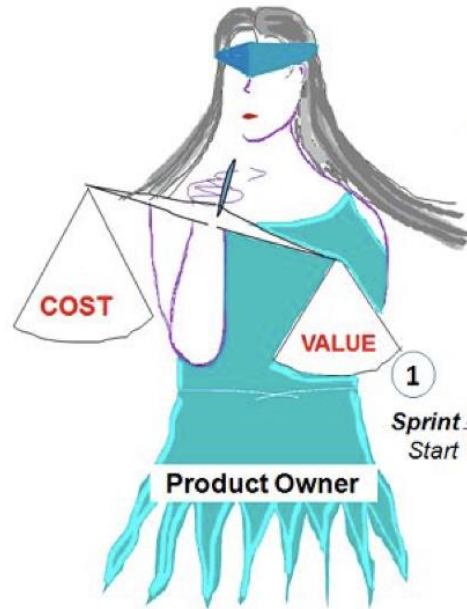
프로덕트 오너 (Product Owner)란?

[PO의 역할]

- 비즈니스 요구사항의 우선순위 목록을 유지하고
- 스크럼팀 작업을 최적화함으로써
- 프로젝트의 가치를 최대화시키는 것을 목표로 함



A rigorous value maximizer who maintains a prioritized list of business needs and optimizes the team's work



Scrum Team의 구성 : Product Owner

Product Owner(PO)의 역할

1. 개발 팀 및 유관부서와 직접적으로 소통, 협업하며 스프린트를 추진
2. 프로젝트 백로그의 요구사항 및 우선순위 결정
3. PSI(제품증분)의 릴리즈 결정. 최종 품질을 고려한 **완료/미완료 의사결정**
4. metric을 기준으로 한 스프린트 내에서 팀이 달성 가능한 작업량(e.g. Velocity)을 **존중**
5. 프로젝트의 비전을 가장 잘 이해. 개발자 질문에 답하고 방향을 제시할 수 있어야 함
6. 프로젝트 오너만이 스프린트를 취소할 수 있음. 개발 팀, SM과 협의 필요
7. 이해관계자(Stakeholder)나 고객이 팀과 소통할 때, 반드시 PO를 통해 연결

PO가 Product Backlog를 관리할 때 유의점

PO는 프로젝트 백로그와 제품의 시작과 끝을 결정하는 **유일한** 사람입니다.

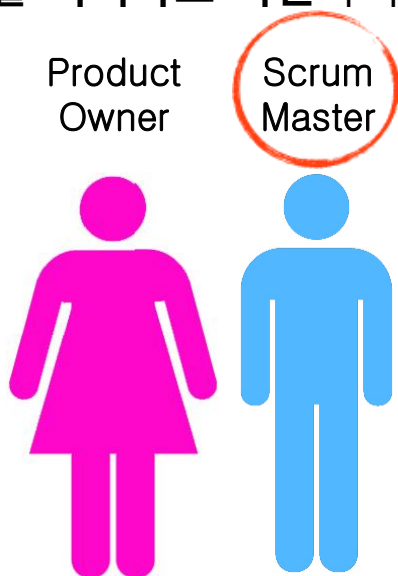
1. 프로젝트 백로그 항목들을 분명하게 설명 (Clarity)
2. 백로그 항목들을 비즈니스 가치에 맞춰 **우선순위화** (Priority)
3. 개발팀이 수행하는 **작업 가치를 최적화** (Value Maximizer)
4. 백로그가 모두에게 이해될만큼 **투명한지 확인**하고, 다음 스프린트의 **작업범위 제시** (Transparent)
5. 개발팀이 백로그 항목들을 올바르게 이해하고 있는지 **확인** (Inspection).

백로그 항목들의 최종 책임은 PO에게 있으며, PO는 타 부서에서 개발한 기능이나 이해관계자들과의 연계성까지 고려하여 업무 협의 및 프로젝트 백로그 재반영을 적극적으로 수행해야 합니다. PO는 Product Backlog에 요구사항을 정의하는 “판매자”임과 동시에 개발 결과물의 완료 여부를 결정하는 “제품 구매자”입니다. 결과물의 품질수준을 검증하는 것도 PO의 역할입니다.

Scrum Team의 구성 : Scrum Master

Scrum Master(SM)의 역할

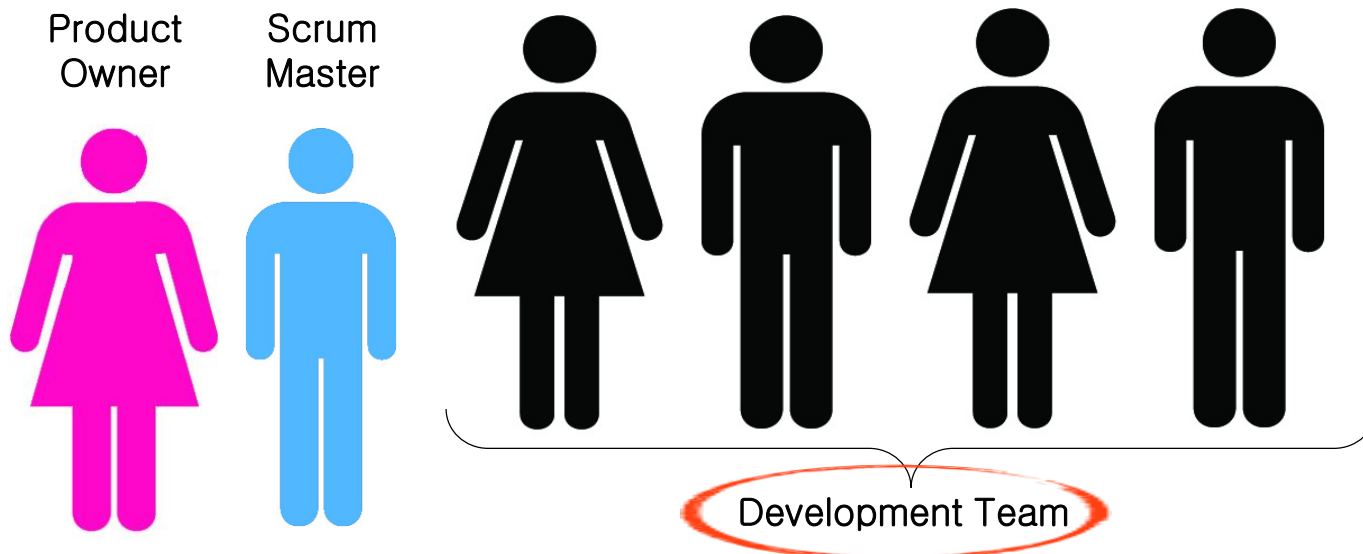
- 스크럼 규칙을 팀에 가르치는 애자일 리더로서 **개발팀의 일하는 방식 개선**
- 팀 구성원들이 업무에 집중하여 효율성을 높일 수 있도록 **방해요소 제거**
- 조직의 스크럼 도입 및 개선, 애자일 문화 전파. 권위보다는 **설득과 합의의 관리자**
- 외부 팀과 **협업 필요 시 팀 지원**, 커뮤니케이션 조율
- PO가 프로젝트 백로그 관리를 효과적으로, 투명하게 진행하도록 지원
- 프로젝트 **백로그 아이템의 분해/구체화 지원**
- **스프린트 전반에 걸쳐**, 스프린트 플래닝, 데일리 스크럼, 스프린트 리뷰, 회고에 대한 스케줄링, 협력, 조정, 코칭을 수행하며 필요한 **프로세스를 제정**
- **팀원들을 격려하고 지원하며**, 팀원들이 서로를 이해하고 공감할 수 있도록 돕는 **조율자**



Scrum Team의 구성 : Development Team

개발 팀(Makers)의 역할

- 제품의 설계, 개발 및 인도 수행
- 스프린트마다 수행 가능한 개발 범위 확정. PO와 범위 재논의 및 우선순위 지정 협업
- Self-organizing team (실행방법에 대한 자체 의사 결정) – 직급, 서브 팀 없이 협업
- 스크럼 마스터의 코칭 하에 아래 이벤트 활동 수행
 - **Sprint:** PSI (potentially shippable product) 개발 증분 생성
 - **Sprint Planning:** 스프린트 목표 정의 지원, 스토리 예측. ***Estimate & Commit!***
 - **Daily Scrum Meeting:** 일일 활동 공유; 스프린트 목표 달성을 위한 24 시간 계획
 - **Sprint Review:** Product Increment(제품 증분) 공유 및 검수
 - **Sprint Retrospective:** 개선 아이디어 제공 및 Action Item 공유



목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

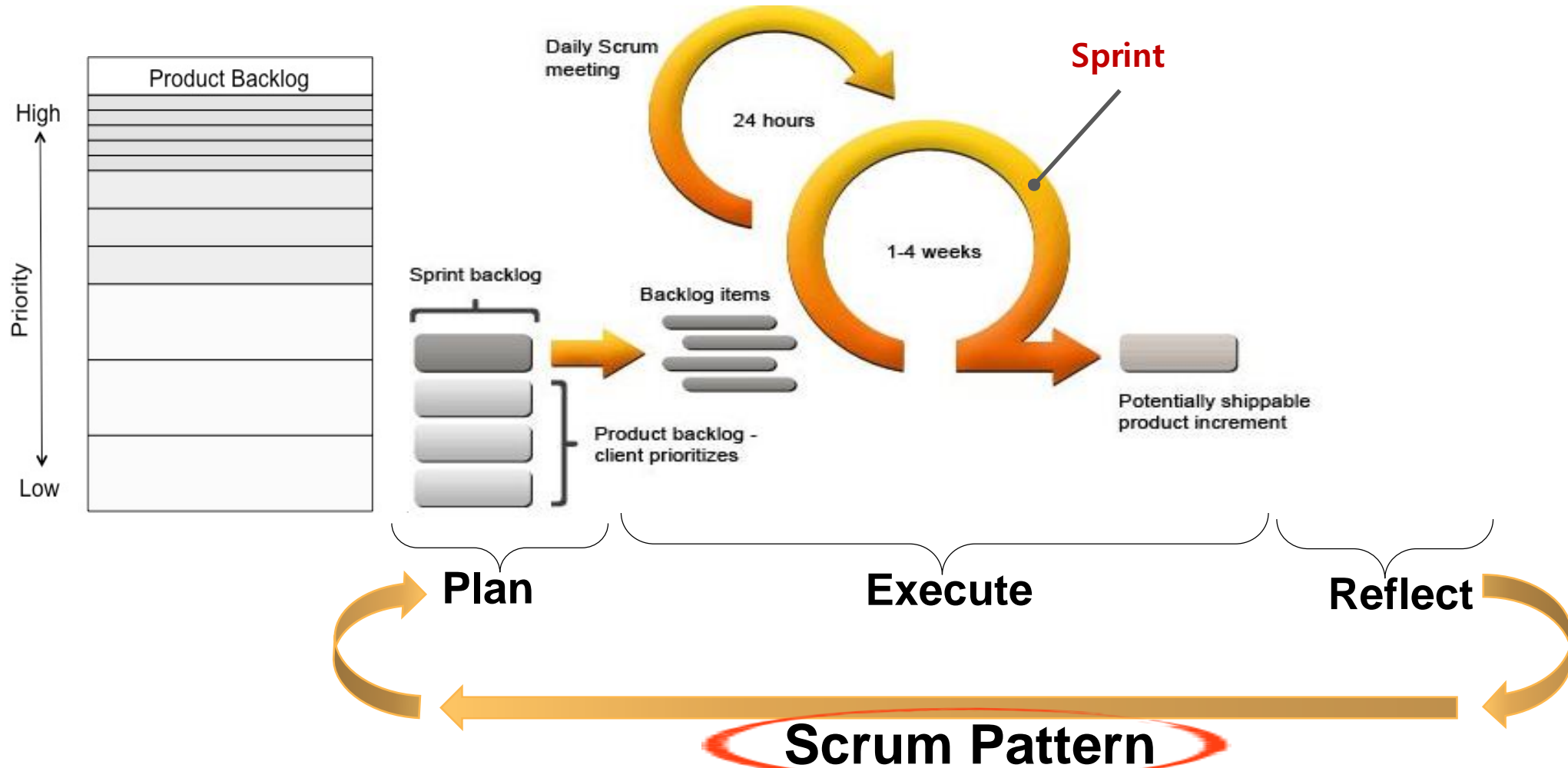
1. Scrum Lifecycle
2. Scrum Team의 구성
3. Scrum 이벤트
4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

1. 스크럼 이벤트 활동
2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

Scrum 이벤트



스프린트가 지속적으로 반복되며 시장과 고객의
요구 변화에 맞춰 능동적으로 대응

Scrum 이벤트

- 스크럼의 흐름 (3~4주 스프린트의 통상적인 소요시간, 매일 작업 기준)

스프린트 계획수립 (8시간)

- 제품 백로그 검토/선정(4시간)
- 스프린트 상세계획 수립
→ 스프린트 백로그 작성(4시간)

일일 스크럼 회의 (15분 내외)

- 지난 일일 스크럼 회의 후 한 일
- 다음 일일 스크럼까지 할 일
- 스프린트와 프로젝트 수행에 있어서 방해요소

스프린트 리뷰(데모) (4시간)

- 팀, 제품 소유자, 이해 당사자들이 참여
- 제품의 시연

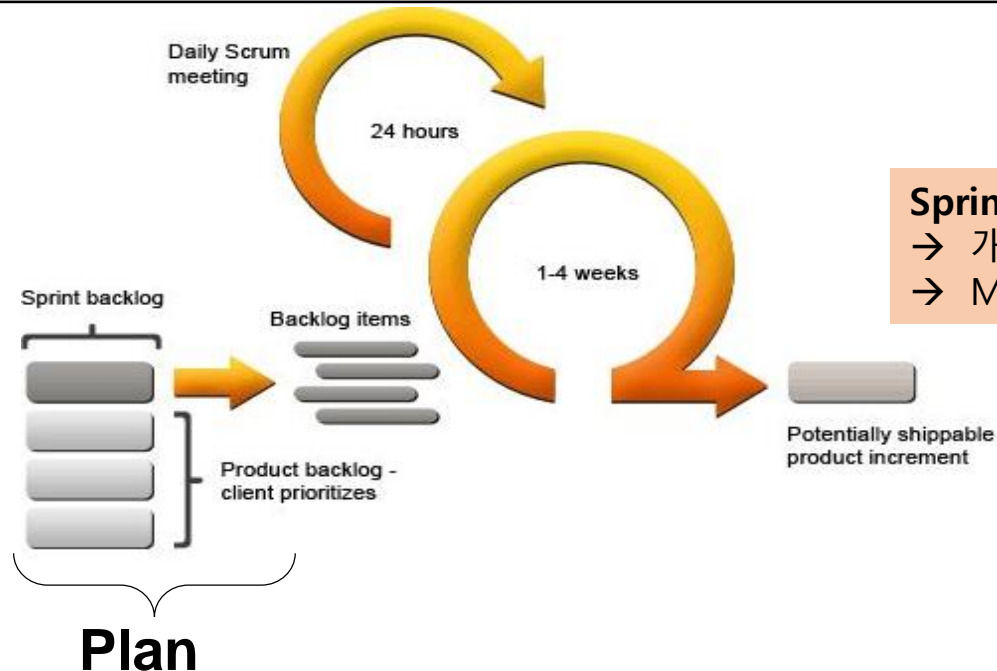
스프린트 회고 (3시간)

- 스크럼 프로세스 실행범위 내에서 더 효율적인 개발 프로세스와 개선방향을 찾기 위한 자발적 토의

데모와 회고는 실질적인 스프린트의 종료이다.
스프린트가 끝난 후에는 휴식이 필요하며, 데모와 회고 활동 후에 넘쳐나는 정보와 교훈들을 되새길 시간을 가져야 한다.

Scrum 이벤트 : Sprint Planning

제한 시간	4주 기준 8시간 이내 (Product Backlog 검토 + Sprint Backlog와 Task 세분화)
Input	프로덕트 백로그(과거 이력 포함), 이전 스프린트의 제품 증분 결과, 가용 인력
진행 방법	1) PO가 작업범위와 백로그 항목별 요구사항에 대해 먼저 설명 (P1) 2) 개발 팀은 작업에 대한 복잡도(complexity)를 추정(estimate)하여 기록 (P1) 3) 스프린트 완료조건으로 삼을 스프린트 목표 설정 (P2) 4) Product Backlog로부터 이번 Sprint Backlog에 들어갈 리스트 추출 (P2) 5) 개발 팀은 각 스토리에 대한 Tasks(Work Items)를 작성 (P2)
준비물	Product Backlog, 포스트잇, 네임펜, 플래닝카드
Output	스프린트 백로그 (스프린트 진행중에도 스프린트 백로그 항목 추가/수정 가능)



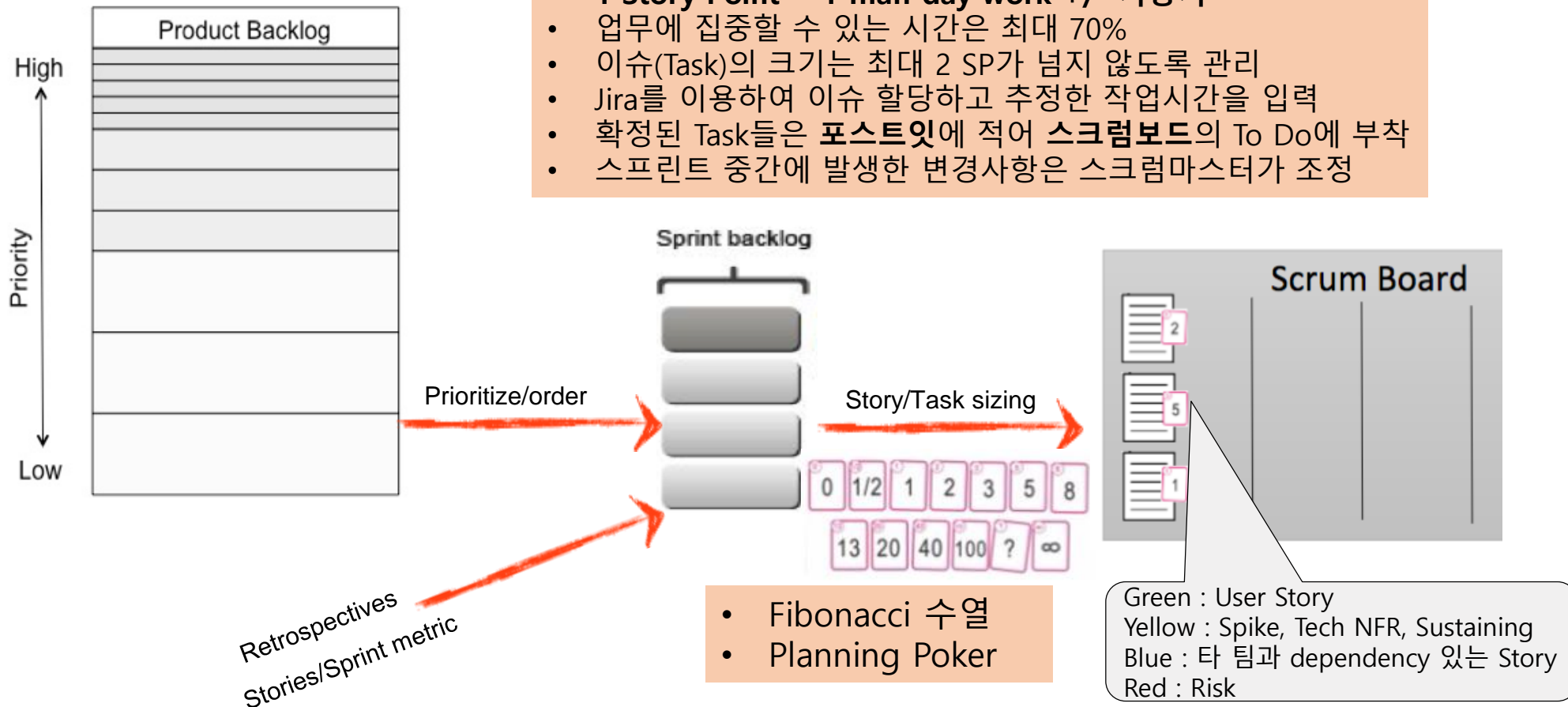
Sprint Goal

- 개발범위에 대한 협상 (with PO)
- MVP(Minimum Viable Product)

Scrum 이벤트 : Sprint Planning

예시)

- 1 Story Point = 1 man-day work +/- 가중치
- 업무에 집중할 수 있는 시간은 최대 70%
- 이슈(Task)의 크기는 최대 2 SP가 넘지 않도록 관리
- Jira를 이용하여 이슈 할당하고 추정한 작업시간을 입력
- 확정된 Task들은 **포스트잇**에 적어 **스크럼보드의 To Do**에 부착
- 스프린트 중간에 발생한 변경사항은 스크럼마스터가 조정



Sprint Velocity 계산법

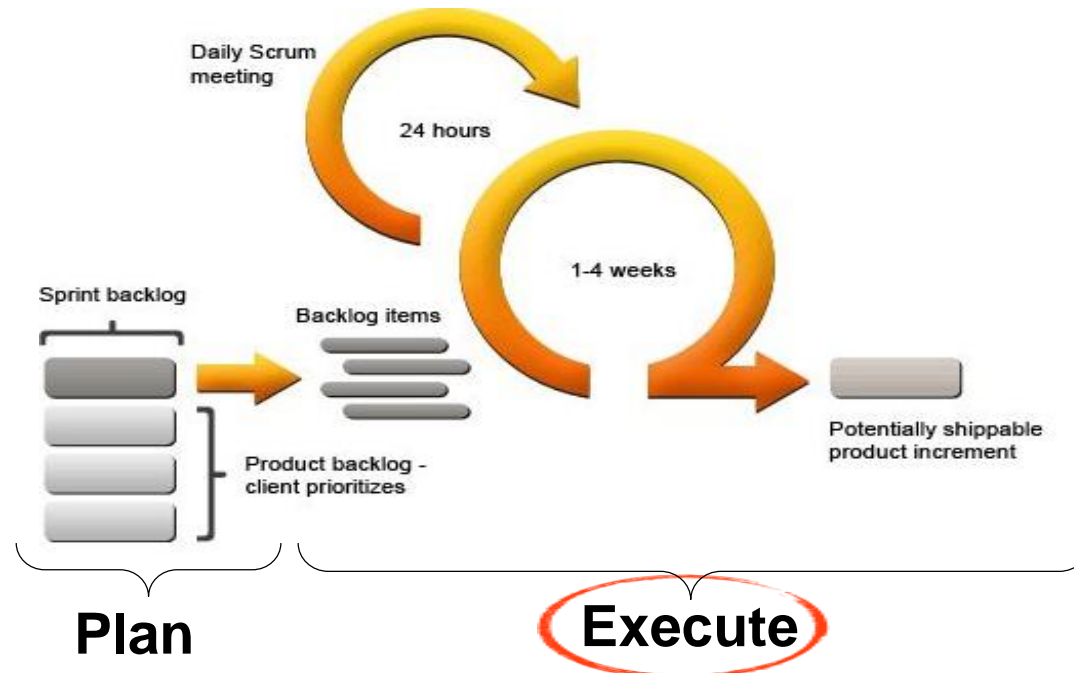
[Working Day x 팀원수(PO/SM 제외) x 업무비율(1MD 중 실제 업무 진행할 수 있는 비율) - 팀원휴가,조직/팀행사
e.g. Working Day 10일, 팀원수 PO/SM 포함 9명, 업무비율 0.7(하루중 팀회의, 휴식 등 예상), 개발자 1명 휴가 예정,
Agile 전체 워크샵 1일의 경우

→ $(10\text{day} \times 7\text{명} \times 0.7) - 0.7(\text{휴가자}) - (0.7 \times 7\text{명})(\text{워크샵}) = 39.4$

→ Velocity는 39로 확정한다.

Scrum 이벤트 : Daily Scrum Meeting (**Daily Stand-up**)

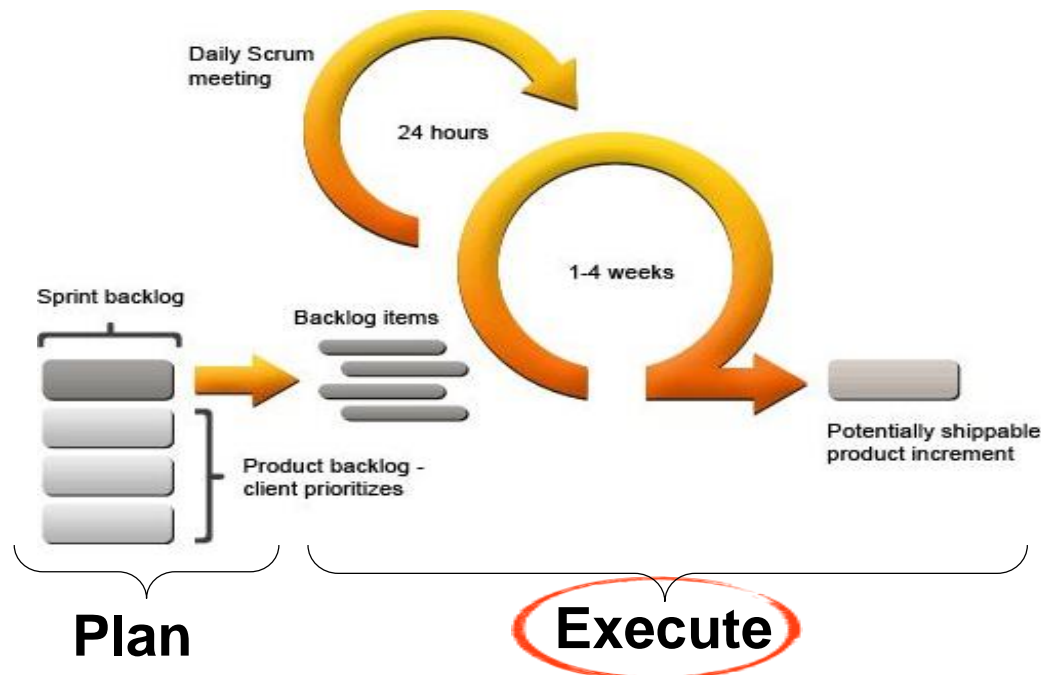
제한 시간 및 참여 주체	15분 이내. (개발 팀에서 진행) ☞ 스크럼 마스터는 데일리 스크럼 미팅 실행 및 Timebox가 지켜지도록 도움
논의 사항 (보드를 보면서)	1) 지난 일일 스크럼 회의 후 한 일 2) 다음 일일 스크럼 회의까지 할 일 3) 스프린트와 프로젝트 수행에 있어서 방해요소 ☞ 필요에 따라 정규 미팅 후 추가 논의 및 계획 수립을 위한 별도 회의 가능
Daily Scrum 실행 목적	관리자를 위한 작업확인이나 보고 목적의 회의가 아님. 모든 팀원이 참석, 자신의 할 일을 스스로 정의하고 진행상황과 장애요소를 투명하게 공유하며, 팀원간의 실질적인 활동을 조율하는 자리



Plank Scrum(?)

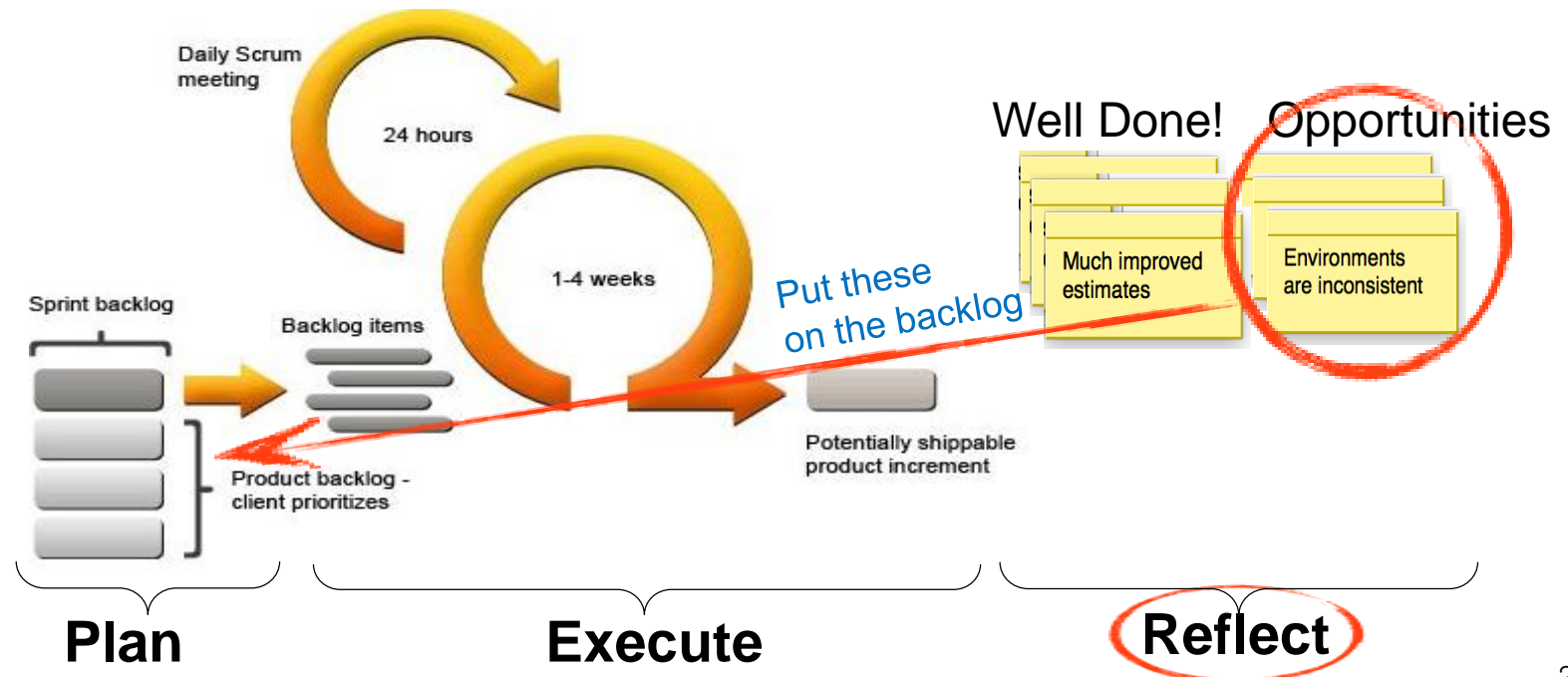
Scrum 이벤트 : Sprint Review (Demo)

제한 시간	4주 스프린트 기준 4시간 (2주 스프린트 2시간). 스프린트 종료 시점에 진행.
진행 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1) 스프린트동안 팀이 배포 완료한 제품 증분을 빠르게 시연, 각 개발자가 스토리 시연 2) 형식을 갖추지 않아도 되며, 슬라이드 없이 진행 (데모 준비는 1시간 이내) 3) 팀 전체가 참여하며, 빠른 속도 유지 4) 관련자 누구든 초대할 수 있지만, 발언은 주요 관련자 중심으로 제한
고려 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 관련된 이해관계자나 Dependency가 있는 경우, 미리 고려해서 준비 • PO는 판매자/구매자 관점에서 완료/미완료 건에 대해 검수 • 부족한 부분은 Product Backlog에 신규 항목으로 즉각 반영 및 백로그 수정



Scrum 이벤트 : Sprint Retrospective (회고)

제한 시간	2~3시간 이내
실행 목적	팀이 스프린트 내용에 대해 스스로 되돌아보는 자리 (인력, 관계, 프로세스, 도구)
논의 내용	1) 좋았던 점 2) 개선할 점 3) 팀에서 해결하고 싶거나 이전과 다르게 해보고 싶은 점
고려 사항	<ul style="list-style-type: none"> 개발 팀이 스스로 주도하는 자리이며, PO는 선택적으로 참석 가능 스크럼마스터는 개선사항 도출과정 지원. 다양한 회고 기법 가능 (PMI, voting 등) 애자일 가치 "적용" 세러모니



Scrum 이벤트 : 각 단계별 필수 참여자

데일리 스크럼?

Scrum Team			Stakeholders
Scrum Master	Product Owner	Developer	
Optional**	No	Yes	No

**초기 구축단계에서 스크럼 마스터는 데일리 스크럼에 참석하여 스크럼 규칙에 맞게 진행되는지 확인할 수 있습니다.
필수 참석해야 하는 것은 아니며, 업무 장애요소들의 내용을 이해하고 해결하기 위해 필요에 따라 참여할 수 있습니다.

지속적인 프로덕트 백로그 업데이트/수정?

Scrum Team			Stakeholders
Scrum Master	Product Owner	Developer	
Optional	Yes (업데이트/수정 오너)	Yes (PO와 협업)	No

스프린트 리뷰 (Sprint Review)?

Scrum Team			Stakeholders
Scrum Master	Product Owner	Developer	
Yes	Yes	Yes	Product Owner가 초대 가능

스프린트 회고 (Sprint Retrospective)?

Scrum Team			Stakeholders
Scrum Master	Product Owner	Developer	
Yes	Optional	Yes	No

목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

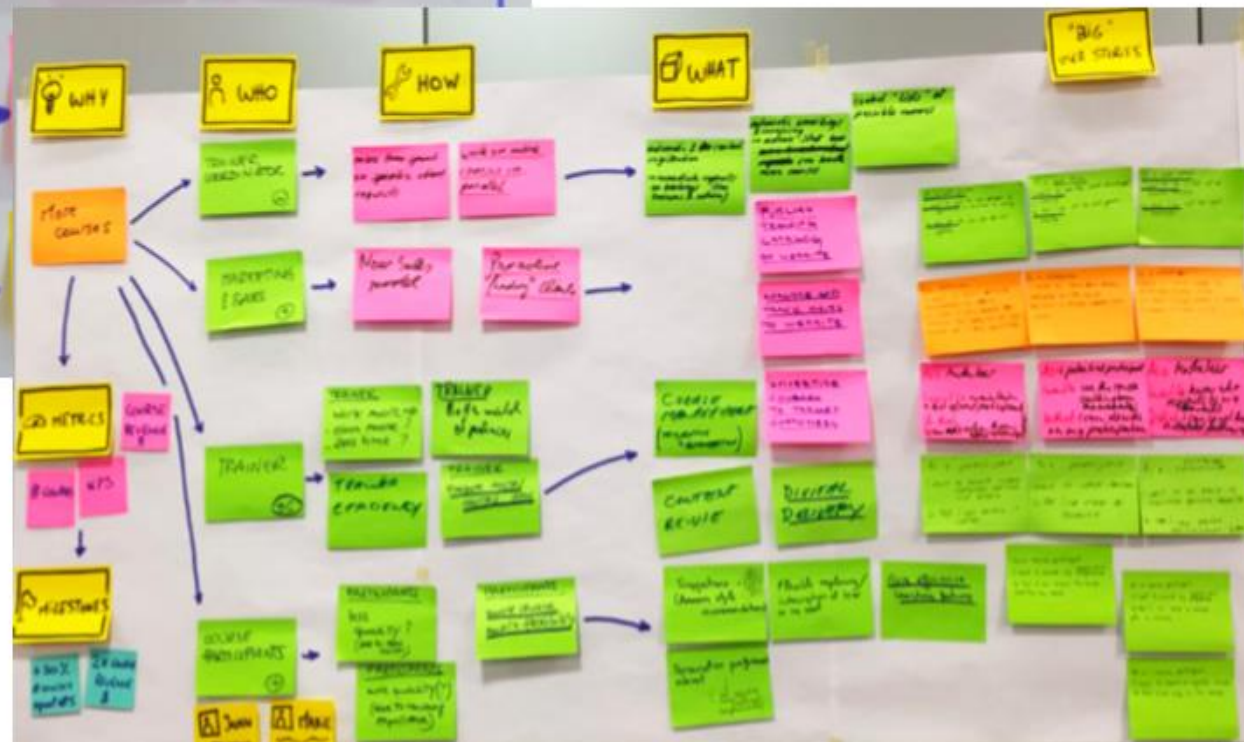
1. Scrum Lifecycle
2. Scrum Team의 구성
3. Scrum 이벤트
4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

1. 스크럼 이벤트 활동
2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

예시 – Product Backlog Ideation



User Story 만들기 Brainstorming 과정

- 왜/누가/어떻게/무엇을 해야 하는가?
- 떠오르는 생각들을 포스트잇에 기재
- 합쳐서 하나의 Story를 작성

예시 – Product Backlog

Confluence

공간

사람

캘린더

만들기

블로그

캘린더

공간 바로가기

Sprint 운영

4. IssueBacklog

하위 페이지

2. Product 기획/설계

Product BackLog_TO-BE

★ PBL Pending list ★

[DP_01] 물 관리

[DP_02] 매장관리

16개의 더 많은 하위 페이지

하위 페이지 만들기

2. Product BackLog Item

Product 명	EPIC ID	EPIC 명	PBL ID	PBL 명	분류	구분	상세구분	Sprint 차수	릴리즈차수	User Story	연관모듈
전시	DP_01	물 관리	DP_01_001	물 관리	개선	BO		2	1	운영자는 사이트별로 물 목록을 조회하고, 물을 등록/수정 할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_001	매장트리 조회	개선	BO		1	1	사이트와 물별로 전체 전시카테고리 목록을 트리 형태로 조회할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_002	매장 검색	개선	BO		1	1	운영자는 검색어(전시카테고리번호) 입력을 통해 매장을 검색할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_003	매장신규등록	개선	BO		1	1	운영자는 매장 트리에서 선택한 매장의 하위카테고리에 매장을 등록할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_004	매장 기본 정보 관리 1	개선	BO		1	1	운영자는 매장의 전시 기본 정보(전시명, 전시타입, 전시/사용 여부/Leaf 설정 등)를 관리 할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_005	매장 기본 정보 관리 2	개선	BO				운영자는 매장과 연결되는 정보들(브랜드,거래처,MD상품군,스마트픽)을 관리할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_006	매장 부가정보_매장 출력 유형	개선	BO		2	1	운영자는 매장의 출력유형 선택하고 해당하는 유형에 따른 옵션을 적용할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_007	매장 부가정보_하위 매장 목록	유지	BO		2	1	운영자는 매장 하위에 등록된 전시카테고리 정보를 관리할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_008	매장 부가정보_매장 전시 상품	유지	BO			1	운영자는 상품검색 팝업을 통해 매장에 상품을 전시할 수 있다.	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_009	(P)매장 전시상품 일괄등록	개선	BO			P	운영자는 매장에 상품을 역설/CSV 파일 업로드를 통해 일괄 등록 할 수 있다	
전시	DP_02	매장관리	DP_02_010	그룹매장관리	신규	BO		2	1	운영자는 그룹매장 관리를 통해 전시카테고리 맵핑을 통해 상품을 전시할 수 있다.	
전시	DP_03	(P)전시카테고리 조회	DP_03_001	(P)전시카테고리 조회	개선	BO		1	1	운영자는 전시카테고리 조회 팝업을 호출하여, 전시카테고리를 parent page에 반영할 수 있다.	
전시	DP_04	표준카테고리 매핑	DP_04_001	표준카테고리 매핑관리	유지	BO		3	1	운영자는 관리하는 표준카테고리와 PRO의 전시카테고리의 매핑 내역을 조회할 수 있다.	
전시	DP_04	표준카테고리 매핑	DP_04_002	(P)표준 카테고리 매핑 일괄 등록	유지	BO		3	1	운영자는 관리하는 표준카테고리와 PRO의 전시카테고리 매핑 내역을 일괄 등록 할 수 있다	
전시	DP_05	템플릿관리	DP_05_001	영역 템플릿 관리	신규	BO		2~4	1	운영자는 조회 조건을 설정하여 영역 템플릿을 조회하고, 신규 템플릿을 등록 및 삭제 할 수 있다. 영역 템플릿에는 전시코너를 연결할 수 있다.	
전시	DP_05	템플릿관리	DP_05_002	페이지 템플릿 관리	신규	BO		3	1	운영자는 템플릿별 영역 정보를 추가하고, 영역별 Type 정보를 구성하여 전시코너를 연결할 수 있다.	

예시 – Sprint Backlog

Sprint	PBL ID	PBL	JIRA No.	Priority	Task	Assignee	Estimated Time (day-based)	DUE	Status
5			DISP-245		sprint 5 test		0.5		
5			DISP-224		sprint 5 test		0.5		
5			DISP-207		sprint 5 test		0.5		
5			DISP-244		sprint 5 test		0.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-198		화면속성설정		0.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-199		화면이벤트설정 - (탭컨트롤?wframe?)		1.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-218		전시대상 탭 xml 소스 분리		0.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-220		영역 조회 API (API연동)		0.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-201		영역 코너세트 조회/수정/저장 API(로직,API연동,DB)		1.5		
5	DP_09_001	연결관리	DISP-202		연결된 전시코너 목록 조회 API 연동		0.5		
5	DP_09_004	대상(배너) data 설정	DISP-225		화면속성설정		0.5		
5	DP_09_004	대상(배너) data 설정	DISP-227		화면이벤트설정		0.5		
5	DP_09_004	대상(배너) data 설정	DISP-228		조회/저장/수정/삭제 API연동(로직,API연동)		1		
5	DP_09_004	대상(배너) data 설정	DISP-229		조회/저장/수정/삭제 API(DB)		1		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-213		화면속성설정		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-216		화면이벤트설정		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-220		조회 API연동(로직,API연동) -등록건수, 품절건수, 구분자 combo, 상품 그리드		1		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-203		조회 API(DB) -등록건수, 품절건수, 구분자 combo, 상품 그리드		1.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-223		저장 API연동(로직,API연동) - 수정/삭제 포함		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-204		저장 API(DB) - 수정/삭제 포함		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-210		(P)기획전 상품검색_화면속성설정		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-211		(P)기획전 상품검색_화면이벤트설정		1		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-212		(P)기획전 상품검색_조회 API연동(로직,API연동)		0.5		
5	DP_10_004	기획전 등록 > 상품정보	DISP-209		(P)기획전 상품검색_조회 API(DB)		1		
5	DP_56_002	Mobile_기획전	DISP-214		기획전 상세 상단(기획전 타이틀 영역)		2		
5	DP_56_002	Mobile_기획전	DISP-215		기획전 조회API 연동(구분자, 상품 포함)		1.5		
5	DP_56_002	Mobile_기획전	DISP-217		기획전 상세 조회API (DB)		2		
5	DP_56_002	Mobile_기획전	DISP-208		모바일 환경 설정		1		

예시 – Sprint Backlog







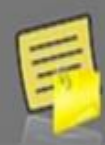



Product Backlog Item	Value	Effort	Order	Sprint Work Items	Estimate (Hours)	Remaining Hours	Worked by
A registered customer can place request online to increase credit limit	50	21	Critical - 2	Update the Credit Account Database with two more fields	2	2	Open
				Create one screen with two fields to capture the request and validate it	8	8	Open
				Integrate Screen with database through existing service	6	6	Open
				Perform testing as needed by definition of done	8	8	Open
A registered customer can place request to increase credit limit from a smartphone with <xx> QIS	30	13	Important - 1	Refactor the database to capture channel information	1	1	Open
				Add one screen with two fields to capture the request and validate it	4	4	Open
				Integrate Smart phone application changes with middle layer service	4	4	Open
				Regression test online screen	1	1	Open
				Perform testing as needed by definition of done	6	6	Open

Story

Task

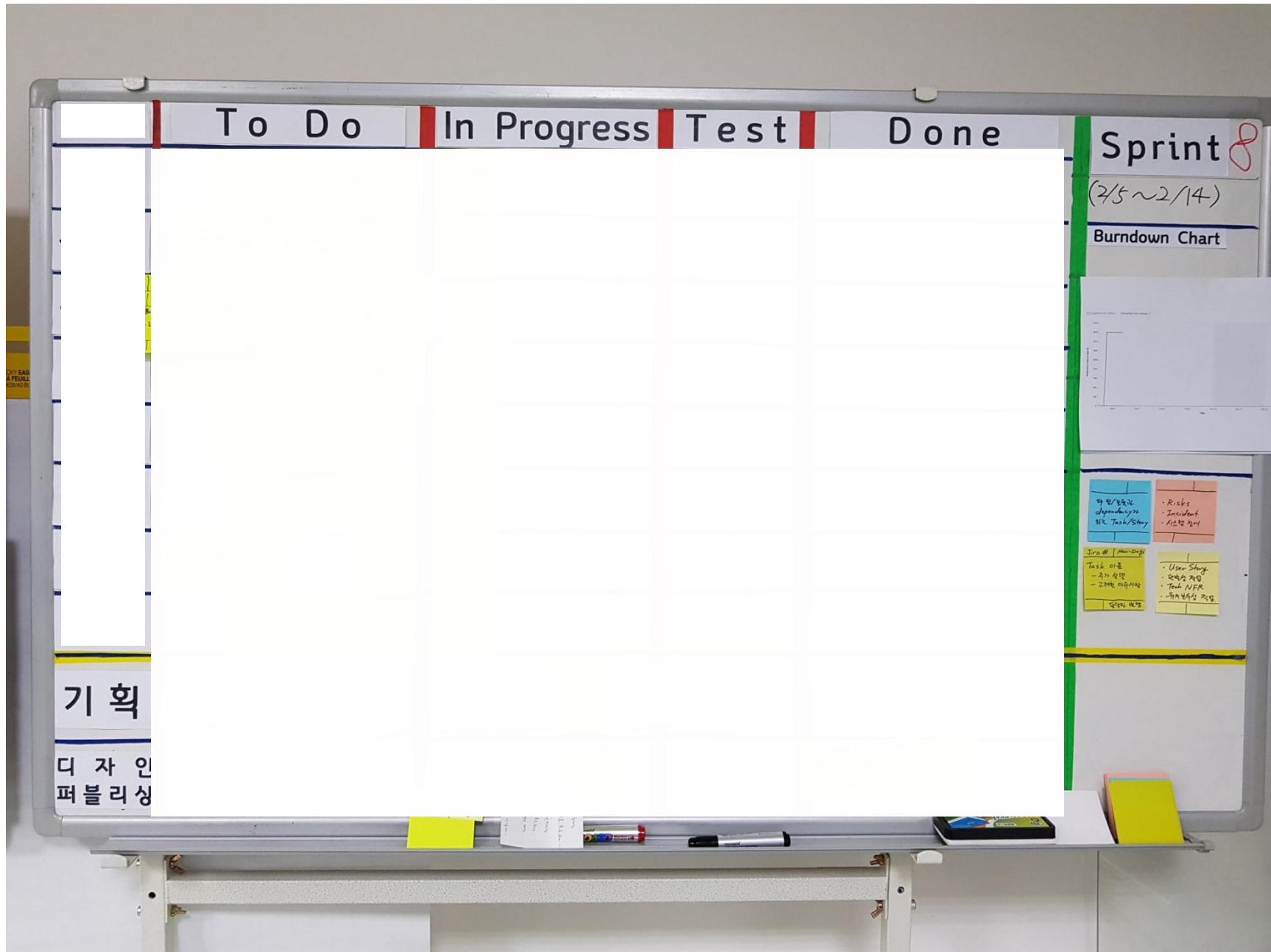
예시 – Scrum Board

Example of a Scrum Task Board

Product Backlog	Sprint Backlog	In Progress	Peer Review	In Test	Done	Blocked
						
						
						
						



예시 – Scrum Board



예시 – Daily Scrum Log

Daily Stand-up Meeting 공유사항		
일자	논의 사항	이슈 및 공유할 사항
12/5(화)	<ul style="list-style-type: none"> - 팀플릿 예시 이미지 보기 > 화면이벤트 / api 수정 작업 예정 - 컨시크너 조회 > 화면속성설정(화면이벤트설정의외수정식제 apiDB) 진행 예정 - 기획전등록 > 기본화면 속성설정, 기본화면 이벤트 설정 예정 - 기획전 목록 조회 api 예정 - BO가이드 설명회 오후 4시 참석 예정, 어제 받은 가이드 파일 보고 해당관리 BO가이드 학습 - 기획전 포문로 화면 설계 PCmobile 완료 - 이 다음 주부터 디자인 할 수 있을 듯 - 화 - (포문로 변경마킹 진행예정) - 컨시 BO가이드 작성 (서 내부 문구에 대한 가이드는 어느 정도 자체적으로 정리되었음 team interface의 가이드는 디자인 위주이거나 아주 단순한 기능형의만 기록되었으며 프로세스 관련 가이드는 없음 	<ul style="list-style-type: none"> - BO 가이드와 기능 수준에서도 많이 부족하며, 가이드를 모두 지키지는 못할 것임 - DM 1을 릴리즈의 범위와 정확히 어디까지인지 PO와 확인 필요 → 포문로 혹은 기획전을 포함한 모든 부분을 시연하며, BO관리 가능과 연계해서 보여줄 것임, PBL 상의 Sprint 5 범위까지 포함되며, SP 6 범위가 포함되기는 어떨까 등. (PCMobile 모두, Mobile 우선 순위 높음) 해당 관리 용량P3 어떤 범위의 BO 관리 가능한지 시연의 측면보다는 개발된 관리 기능을 공유하는 측면임.
12/6(수)	<ul style="list-style-type: none"> - 팀플릿 예시 이미지 보기 > 화면이벤트 / api 수정 완료 (역행플릿이 새로 들어오면서 체크해야 할 이벤트 경우의 수 등 작업에 있어 도움있을 것) -일부터 BO 기획전 등록 작업 시작 - 컨시크너 조회 > 화면 속성/이벤트 설정 완료 - 플 컨시크너 조회 > 조회/수정/삭제 api 작업 계속 진행 - 기획전 등록 > 기본화면 속성 설정 완료 - 플- 기획전등록 > 기본화면 이벤트 설정 저장과 기본정보 저장/수정 api 작업 예정 - 기획전 목록 조회 api 완료 → 이후 BO작성할 때 관련 매핑 테이블 조건 추가작업 예정 - 플- 기획전 등록 > 구분자 조회/저장/수정 api 진행 예정 - BO가이드 설명회 어제 참석했음. 문서는 못 받았으나 가이드 오늘 오전 배포 예정이라고 함 - 이런 바뀔때 기반하여 작업 중 - 상품검색(기획전) 팝업 유절 진행 - 문자, MD입력 부서 검색 팝업 일단 완료 - 리뷰 필요. 기획전 BO가이드 책을 보면 - Sprint 4 컨시크너 관리 관련 BO UI 가이드 학습시 추가할 사항 검토 중 - 결혼대 다이얼로그 pcmobile 분석 마친 후 내내 진행 	<ul style="list-style-type: none"> - DM 오늘 오후 속성1+시스템2 신규인원 하차일 교육 실시 - 작후 12/11(월) 14:30~18:00 LDCG 본사에서 Tableau 교육 참여 - - 온 다들 차수에 참여 - Team Interface에서 Alert 분구 정리가 되었다고 함 - 알림메시지와 폰A에서는 정리가 되었다고 함.
12/7(목)	<ul style="list-style-type: none"> - 기획전 등록 > 구분자 이벤트 설정과 구분자 화면속성 설정 완료 - 컨시크너조회 > 조회/수정/삭제 api 완료 (사코너등록 가능 작업 중) - 기획전등록>기본화면 이벤트 설정 완료 (유 dynamoDB 연동이 될 인텔 시 기획전 등록>기본정보 저장/수정 작업 중 DB(Dep-183) 데 api모직작업(DBep-182)부터 할 것임 - 기획전 그룹관리>조회/수정/저장/삭제 api 작업 시작 - PBL 정리(엑셀&스토리) 완료 PBL 형식 바꾸면서 같이 작업했고, 디자인 PBL도 BO와 병합함 - 어제 이어서 기획전 BO가이드 책들 (single row 입력폼이 8열→3열로 줄어졌음등) - 아직 컨시크너조회 쪽을 BO가이드 읽혀서 정리 완료 alert 문구도 정리 예정 	<ul style="list-style-type: none"> - : 기획전 화면과 글쓰기공간에서 HTML 태그와 호환응답을 받는 부분을 dynamoDB로 바뀌게 됨 불 전달받아 컨시 개발자들에게는 전달했으며, 관련 작업 예정 - 기존 BO가이드 89바이트를 오후4시까지 전달받음. 새 가이드 책을 작업해보니 꽤 오래 걸렸음. 스토리보드 화면 하나 제작하는데 2시간이나 걸렸 음. 각속생 개선 등 고민이 필요해서 오래 걸릴 수 있을 거라해서 고심해서 만들어야 한다는 결과를 가능 - : 컨시 쪽에서 고려선지 지원할 부분이 있다고 들은 바 있음. OC 효과 미팅 한번 했음 NA PO 조치가 들어온거 전까지 확실히 어려우나 메인(포문로) 페이지에서 공통 영역과 저널화 되는 부분을 컨시 쪽에서 개발 담당할 가능성성이 있음. - : 그리고 PCmobile 마이컬론데 PC 이벤 주하지 직접 모바일은 다음 주에 - 마우스 제를 움직이면 발위보다 작업일이 많고 가이드가 정해지지 않은 부분까지 고민해서 디자인 해야 하는 부분이 많음. 신규 디자이너가 빨리 숙련되어서 업무를 나갔으면 함. - DM: - 내일부터 일일 스코틀 8:10에 실시 - 9시부터 10분간은 공유할 내용 정리 - 타공물 스크린샷 기간 연장 - 시스템 4주 / 2가지 3주 / 면적 3주 (미팅/자료제공은 2주 유지) - Product Backlog 반영하기 계획 (현재구분까지 현재까지 8개 정도 기본으로) → PMD에서 Story MA... ..

예시 - Jira를 활용한 Scrum 관리

JIRADashboardsProjectsIssuesBoardsTestRailCreate

Search

7 days remainingComplete SprintBoard

DISP boardSprint 6 (1/8~1/19)

QUICK FILTERS: Only My IssuesRecently Updated

23 To Do9 In Progress0 Resolved0 In QA4 Done

DISP-288 sprint6 test [DP_10] 기획... None 08/Jan/18 5:44 PM 0.5d

DISP-289 1차 릴리즈 테스트 (통합테스트) 대응 [DP_12] 비 가... DISP-266 08/Jan/18 5:47 PM 2d

DISP-284 pc 기획전 템플릿 2개 개발(유형1, 유형2) [DP_56] 기획전 DISP-257 08/Jan/18 5:40 PM 3d

DISP-286 junit [DP_12] 비 가... DISP-265 08/Jan/18 5:42 PM 0.5d

DISP-260 FO/기획전 상세 메인 개발 [DP_56] 기획전 DISP-257 08/Jan/18 4:00 PM 1d

DISP-261 FO/기획전 상세 템플릿 2개 [DP_56] 기획전 DISP-257 08/Jan/18 4:01 PM 1d

DISP-258 FO/환경설정 [DP_56] 기획전 DISP-257 08/Jan/18 3:59 PM 0.5d

DISP-268 API/junit [DP_12] 비 가... DISP-265 08/Jan/18 4:08 PM 0.5d

DISP-285 소나큐브 [DP_12] 비 가... DISP-264 08/Jan/18 5:41 PM 0d

DISP-287 전시기간일관변경 [DP_09] 전시... DISP-242, DISP-246 08/Jan/18 5:43 PM 0d

DISP-263 BO/전시매체 (pc/mobile) 수정, 퀴리수정(like문) [DP_12] 비 가... DISP-290 08/Jan/18 4:04 PM 0d

B2_Display / DISP-272

세트여부, 1:N 속성 추가(화면속성/이벤트/API(로직,API연동,DB))

Estimate: 1dRemaining: 1d

Log Work

DatesCreated: 08/Jan/4:15 PMUpdated: 10/Jan/PM

Issue Linksrelates toDISP-152 [DP_07... IN PROGRESS]

Description적용 범위[DP_07_001][DP_07_002];[DP_07_003][DP_08_001]

CommentsThere are no comments yet on this issue.

Comment

Attachments

목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

1. Scrum Lifecycle
2. Scrum Team의 구성
3. Scrum 이벤트
4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

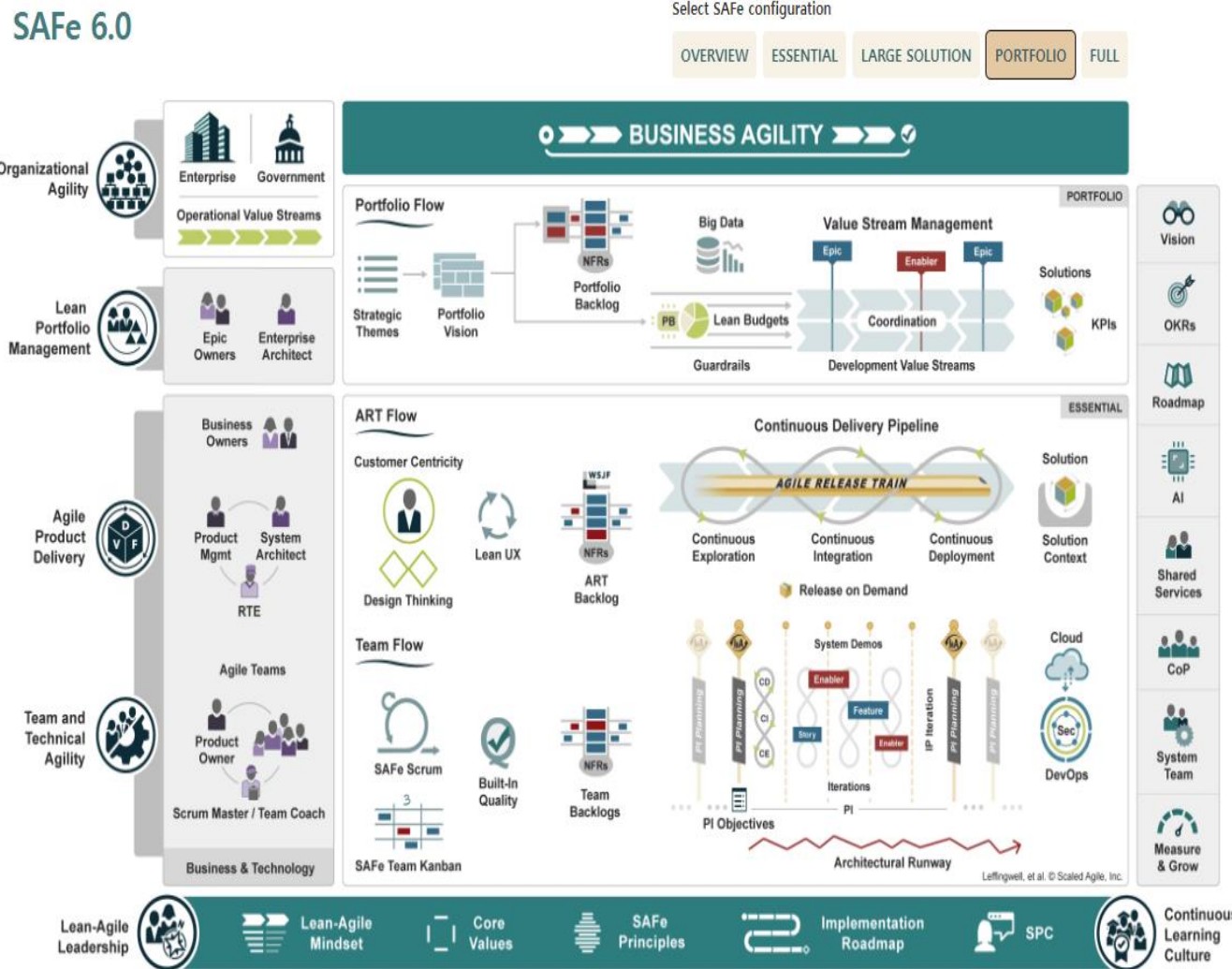
1. 스크럼 이벤트 활동
2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

Scrum : 지식 레퍼런스

- Scaled Agile Framework:
<http://www.scaledagileframework.com>

- Scrum Guide (공식 한글판):
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-KR.pdf>



스크럼 가이드

스크럼에 대한 확실한 가이드:
게임의 규칙



Jeff Sutherland



Ken Schwaber

켄 슈와버와 제프 서더랜드가 개발하고 유지함

목 차

리포랩 애자일 교육을 시작하며...

I. Agile 개요

II. Scrum의 구조

1. Scrum Lifecycle
2. Scrum Team의 구성
3. Scrum 이벤트
4. Scrum 산출물 & 활용도구 사례 소개
5. Scrum 지식 레퍼런스

III. 리포랩 기간 중 애자일 실습

1. 스크럼 이벤트 활동
2. 온라인 협업 도구

IV. Q&A

리포랩 기간 중 애자일 실습

스크럼 이벤트 활동

Scrum이 뭔지는 이해가 됐는데, 강의에서 배운 활동들을 다 해야 하나요?

- 주 1회 짧은 시간동안 모이는 일정이므로, 스크럼을 체험하는 수준으로 간소화하여 시간 효율화
- 팀 별 산출물 작성방식이나 스프린트 중 팀원간 협업 방식은 팀 특성에 맞게 변경 가능
- 단, 스크럼 이벤트의 기본은 지키기 (플래닝-일일스크럼-리뷰-회고)

그 외 협의 사항

- 강의장 환경 여건과 한정된 시간을 고려하여, 포스트잇, 이젤 패드 등 문방용품 사용 방식 배제
- 협업 산출물은 팀 회의 진행 중 협업 툴(Confluence, Jira)과 Excel 파일에 바로 입력하는 방식 권장
- Story Point 계산 : 편의상 소요시간(Hour) 단위로 대체해도 무관 (Jira 입력 시 Estimate 필드 사용)

리포랩 기간 중 애자일 실습

각 스크럼 이벤트의 수행 시간 및 결과물

Scrum Event	실행 시간	결과물 (artifacts)
스프린트 플래닝 (1hr)	매 스프린트 첫번째 주 10am~12pm	프로덕트 백로그 (update) 스프린트 백로그
	9/13(1-1), 9/27(2-1), 10/11(3-1), 10/25(4-1)	
데일리 스크럼 (10m)	매주 금요일 모임 시작 시 1pm 정각	일일 스크럼 로그 페이지 (with 멘토 피드백)
스프린트 리뷰 (30m)	매 스프린트 두번째 주 5pm~5:30pm	개발/기획 결과물
	9/20(1-2), 10/4(2-2), 10/18(3-2), 10/25(4-1)	
스프린트 회고 (30m)	매 스프린트 두번째 주 5:30pm~6pm	회고 기록 페이지
	9/20(1-2), 10/4(2-2), 10/18(3-2), 10/25(4-1)	

리포랩 기간 중 애자일 실습

애자일 개발 관리를 편리하게 해 줄 온라인 협업 도구



소통

- 리포랩 기간 동안 공지사항, 자료공유, 학습내용 질의응답, 기타 문의
- 팀별 개별 채널을 통해 온라인 협업 및 소통 공간으로 활용
- 주요 링크 바로가기 제공 (Jira, Confluence, 온라인 강의장, 노션 강의교안)



작업관리

- 스크럼 팀이 플래닝 회의를 통해 작성한 스프린트 백로그 아이템을 등록
- Jira의 스크럼 보드에서 작업 진행 단계 변경 관리
- 작업(이슈)에 대한 담당자 할당, 예상시간, 작업에 대한 상세정보 및 댓글 기능 활용
- 스프린트 종료 후 잔여 백로그는 다음 스프린트로 이관



산출물

- 스프린트 플래닝 - 일일 스크럼 - 리뷰 - 회고에 이르는 스크럼 활동 기록
- 프로젝트/스프린트 백로그를 작성 및 업로드하는 공간
- 프로젝트 진행 중 발생하는 다양한 이슈, 정보, 산출물을 유지 관리

리포랩 기간 중 애자일 실습

다음 주 [SPRINT 1]에서 수행할 활동

스크럼 팀 빌딩

- 리포랩 프로젝트의 특성상, 팀 자체에서 PO, SM, Dev Team 역할을 조금씩 나누어 수행해야 합니다.
- 각 챌린저팀의 팀장이 리더로서 백로그 항목 및 팀 이벤트 산출물이 누락되지 않도록 잘 챙겨주셔야 합니다.
- 산출물 작성, 백로그 수정, Jira 등록 등 팀 내에서 분업해야 할 역할에 대해서 함께 논의하고 팀의 규칙을 정합니다.
- 멘토(강사)님들은 담당 팀에서 구상하고 작성한 결과물 및 진행상황을 리뷰하고 피드백합니다.

제품 구상, 설계, 중간 발표 준비

- 팀에서 만들고자 하는 프로덕트의 최종 목표와 스프린트별로 구현되어야 할 핵심 기능 결정
- 주요 기능 중심으로 큰 단위 Epic 또는 Product Backlog를 작성하고, 가능하다면 SP2에서 진행할 세분화 PBL까지 도출
- 9/20 중간발표를 위한 준비 (조당 10분 발표)
- 중간발표를 위한 장표 준비와 같은 NFR 작업도 Product Backlog에 추가하여 Jira의 Task로 등록할 수 있음

SPRINT 1이 시작되기 전에 프로덕트의 주요 기능과 구조를 미리 생각해보고,
첫번째 스프린트에서 해야 할 일들을 한번 리스트업 해보세요.
스프린트가 반복되는 됴에 따라 팀 활동은 점점 더 성숙해질 겁니다.

온라인 협업 도구 (Jira, Confluence) 사용법

감사합니다

Q & A