

## **Product Owner (Agile - Scrum)**

### **1. Tổng quan về Product Owner**

#### **1.1. Product Owner là ai ?**

- Product Owner là người đại diện cho tiếng nói của khách hàng, chịu trách nhiệm giải quyết về mọi mặt , vận hành , cải tiến sản phẩm để đạt được mục tiêu kinh doanh của công ty .. Product Owner là người có tầm nhìn về sản phẩm, cả ngắn hạn và dài hạn. Product Owner thực hiện việc này thông qua tìm hiểu trường, khách hàng, nghiệp vụ, ... Và trong thực tế thì Product Owner là người am hiểu về sản phẩm nhất, có tiếng nói cuối cùng khi đưa ra các quyết định về tính năng của sản phẩm. Phần lớn trách nhiệm của Product owner là thấy rõ tầm nhìn (vision) về thứ mà họ đang xây, và phải truyền tải tầm nhìn đó cho toàn Scrum team. Có thể nói Product Owner “linh hồn” của sản phẩm , là người triển khai chiến lược cho toàn bộ dự án nhằm đáp ứng nhu cầu khách hàng lẫn người dùng.

#### **1.2. Vai trò của Product Owner**

- Trách nhiệm chính của Product Owner là làm sao để tối ưu hoá giá trị của sản phẩm thông qua việc quản lý product backlog.
- Tìm hiểu và quyết định các tính năng của sản phẩm với vai trò là đại diện của khách hàng, người dùng, và các bên liên quan khác.
- Làm rõ các yêu cầu của khách hàng cho nhóm phát triển. Giải quyết các xung đột liên quan về yêu cầu với các bên liên quan (thường giữa nhóm phát triển với khách hàng).
- Theo dõi tiến trình của sản phẩm thông qua số liệu/phản hồi của khách hàng, từ đó tìm ra các vấn đề cần sửa chữa/cải tiến.
- Giao tiếp với khách hàng thường xuyên và thiết lập quan hệ chặt chẽ với khách hàng. Tìm hiểu về khách hàng và yêu cầu của họ, bao gồm cả phỏng vấn trực tiếp khách hàng, để chắc chắn những vấn đề được đặt ra thực sự là vấn đề cần giải quyết (không phải phỏng đoán).
- Tương tác với tất cả các thành viên còn lại trong nhóm để viết ra điều kiện hoàn thành (Definition of Done – DoD), ví dụ như: DoD cho User Story, DoD cho Sprint, DoD cho Release. Chấp nhận hoặc từ chối công việc đã hoàn thành, xác định công việc đã hoàn thành có thoả mãn tất cả các tiêu chí nghiệm thu viết trong DoD.
- Lên thời gian biểu và kế hoạch release. Tùy vào quy mô của tính năng sản phẩm mà có thể chia làm nhiều giai đoạn release nhỏ.
- Sau khi release, tiếp tục theo dõi các chỉ số, và lặp lại quy trình nói trên.
- Product Owner và Product Manager khác nhau:



a. Chú thích :

- Product Backlog là nơi lưu trữ danh sách các tính năng mong muốn của sản phẩm. Danh sách này được sắp xếp dựa trên độ ưu tiên của từng hạng mục. Các hạng mục có độ ưu tiên cao hơn nằm ở phía trên của danh sách và sẽ được Nhóm Phát triển lựa chọn để đưa vào sản xuất sớm, các hạng mục có độ ưu tiên thấp hơn sẽ nằm ở phía cuối của danh sách và được phát triển muộn hơn.

- Product Owner là người chịu trách nhiệm quản lý và bảo trì Product Backlog. Việc này bao gồm xác định nội dung (các hạng mục cần phát triển), đánh giá độ ưu tiên và sắp xếp các hạng mục, làm mịn các hạng mục, làm rõ và giải thích tất cả mọi thắc mắc liên quan đến sản phẩm.

Product Backlog có thể chứa các hạng mục thuộc các loại như:

Tính năng sản phẩm

Lỗi

Công việc liên quan đến kỹ thuật

Công việc nghiên cứu

Các hạng mục Product Backlog có thể được mô tả bằng nhiều hình thức khác nhau. Một cách làm phổ biến đó là sử dụng User Story (một User Story là một đoạn mô tả ngắn về tính năng mong muốn của sản phẩm dưới góc nhìn của người dùng, nó có dạng: *Là ..... tôi muốn .... để.....*. Ví dụ: *Là khách hàng tôi muốn xem danh sách sản phẩm để chọn mua*). Nhưng đây không phải là cách làm duy nhất, mỗi nhóm có thể lựa chọn cho mình hình thức phù hợp, chẳng hạn sử dụng *User Case*, *User Scenario*, v.v.. Cho dù nhóm lựa chọn hình thức nào thì cũng cần đảm bảo tính ngắn gọn, súc tích và rõ ràng của từng hạng mục.

Một Product Backlog tốt cần thỏa mãn tiêu chí **DEEP**, bao gồm:

***Detailed Appropriately*** (*Đủ chi tiết Hợp lý*): Có nghĩa là các hạng mục cần có đủ chi tiết để hiểu đúng, nhưng không có nghĩa là tất cả các hạng mục đều có một mức độ chi tiết như nhau mà chúng được giữ ở mức chi tiết *phù hợp*. Có nghĩa là, những hạng mục ở trên cùng (sẽ được đưa vào sản xuất sớm) cần có đầy đủ chi tiết ở mức cao nhất, những hạng mục ở phía dưới (sẽ được đưa vào sản xuất muộn hơn) thì chỉ cần giữ ở mức chi tiết cơ bản.

***Estimated*** (*Được ước tính*): Tất cả các hạng mục đều phải được ước tính, bao gồm cả giá trị thương mại và kích thước (lượng nỗ lực cần thiết để xây dựng).

***Emergent*** (*Tiến hóa*): Product Backlog không phải là một danh sách cố định. Nó liên tục được cập nhật và duy trì trong suốt quá trình phát triển dựa theo những hiểu biết học được.

***Prioritized*** (*Sắp xếp theo độ ưu tiên*): Các hạng mục trong Product Backlog cần được sắp xếp theo độ ưu tiên để tối ưu hóa giá trị của công việc phát triển.

Product Backlog là duy nhất, kể cả trong trường hợp có một hay nhiều Nhóm Scrum cùng làm tham gia phát triển sản phẩm.

### 1.3. Những kỹ năng và kiến thức cần có của một Product Owner

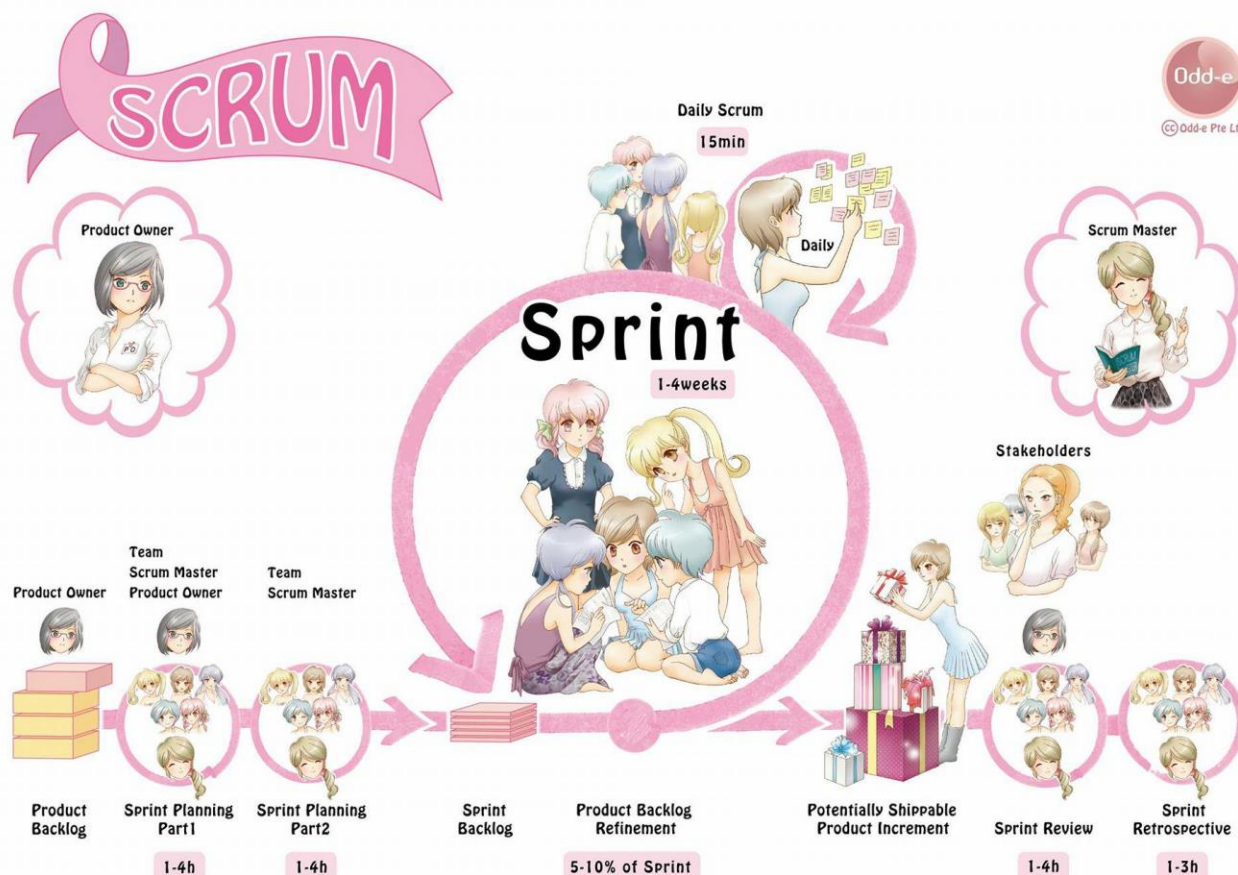
- Quyết đoán : Product Owner là người được trao quyền quyết định do vậy Product Owner phải thể hiện mình là “ông chủ” thực sự của sản phẩm chứ

không phải là một “người trung gian” đại diện cho một hoặc một vài người khác và không trực tiếp đưa ra các quyết định cũng như không chịu trách nhiệm về các quyết định đó.

- Khả năng đáp ứng , dành thời gian cho team : Người product owner giỏi là phải cam kết làm bất kỳ điều gì cần thiết để xây sản phẩm tốt nhất có thể - có nghĩa là phải chủ động gắn kết hoàn toàn với team.
- Sự hiểu biết về nghiệp vụ :điều này rất quan trọng với người product owner vì họ sẽ là người sẽ ra quyết định danh sách tính năng của sản phẩm. Tức là, người product owner phải hiểu thị trường, khách hàng và có kỹ năng kinh doanh để ra quyết định hợp lý.
- Kỹ năng giao tiếp và thương lượng : giao tiếp chiếm một phần lớn trong các trách nhiệm của người product owner. Họ phải làm việc chặt chẽ với các bên liên quan trong công ty cũng như bên ngoài. Do đó, họ phải có khả năng truyền đạt các thông điệp khác nhau cho các đối tượng khác nhau về sản phẩm bất kỳ lúc nào.

#### 1.4. Mô hình Scrum thể hiện vai trò tổng quát của Product Owner

- Product Owner có mặt trong hầu hết các công đoạn trong một dự án Scrum :



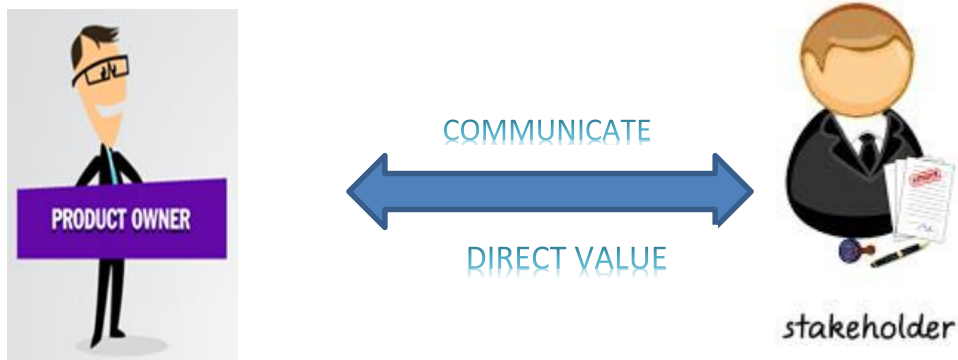
## 2. MÔ HÌNH SCRUM MÔ PHỎNG ĐỒ ÁN MÔN HỌC MINH HỌA VAI TRÒ PRODUCT OWNER

### 2.1. Tổng quan vai trò trong nhóm

- 1 PO kiêm PM
- 1 Stakeholder (3 người)

### 2.2. Xây dựng mô hình Scrum

- Dưới đây là mô hình Scrum xây dựng dựa trên đồ án môn học của nhóm “Điều khiển tay Robot sử dụng cảm biến Flex sensor”
- Với thống kê khách hàng gần 4 triệu người khuyết tật chi trên tại Việt Nam
- Ví dụ về Product Backlog cơ bản dựa theo đề tài của nhóm :
  - i. Làm được 1 cái khung để đeo lên người
  - ii. Kết nối các thiết bị cơ học trong khung tay.
  - iii. Chức năng co các ngón tay
  - iv. Chức năng duỗi các ngón tay
  - v. Chức năng cầm được một vật bất kỳ
  - vi. Chức năng đưa ra từng ngón
  - vii. Chức năng co cổ tay
  - viii. Chức năng duỗi cổ tay
- Giá thành ước lượng tầm 8 triệu/1 sản phẩm.



Nghiên cứu thị trường của sản phẩm tay giả  
Nghiên cứu các nhu cầu cơ bản của nhóm khách hàng người khuyết tật trong nước, yêu cầu của họ đối với 1 sản phẩm tay giả.  
Nghiên cứu giá thành ước lượng và phân tích chức năng của sản phẩm

Product backlog  
(Phân đoạn quan trọng khởi nguyên của 1 dự án do PO thực hiện)



- Tại đây đối với product nhỏ, PO sẽ tham gia chung với team, giải thích rõ làm sao tạo được chức năng cần thiết. Ví dụ như việc cơ tay thì cần động cơ kéo.

Planning 1  
What

- Cuộc gặp gỡ của PO và Stack Holder
- PO sẽ đưa ra phân tích của mình về sản phẩm.
- PO sẽ đưa ra những yêu cầu tính năng sản phẩm cho team dev dựa vào các số liệu phân tích trước đó



Planning 2  
How



SPRINT

- PO kiểm tra xem theo đúng giai đoạn đã có chức năng khách hàng mong muốn hay chưa, hướng tiếp tục triển khai sản phẩm trong mỗi Sprint small release.

- PO đến lúc này theo đúng thời gian dự kiến sẽ dựa theo toàn bộ các thống kê để nhận xét cảnh tay giả đã có đủ mọi yêu cầu mà người khuyết tật cần có hay chưa. Ví dụ: có được, duỗi được...
- Và rằng cần phải tiếp tục làm để cải thiện hay đã có thể tung ra thị trường sản phẩm.

Release

FINISHED WORK



Xuyên suốt quá trình, PO phải liên tục cập nhập % người khuyết tật sẽ sử dụng sản phẩm. Cập nhập hiểu biết cơ khí và công nghệ chế tạo để đánh giá đúng mức độ hoàn thành và hướng giải quyết



