

# Scrum Study

@pineoc

이윤석

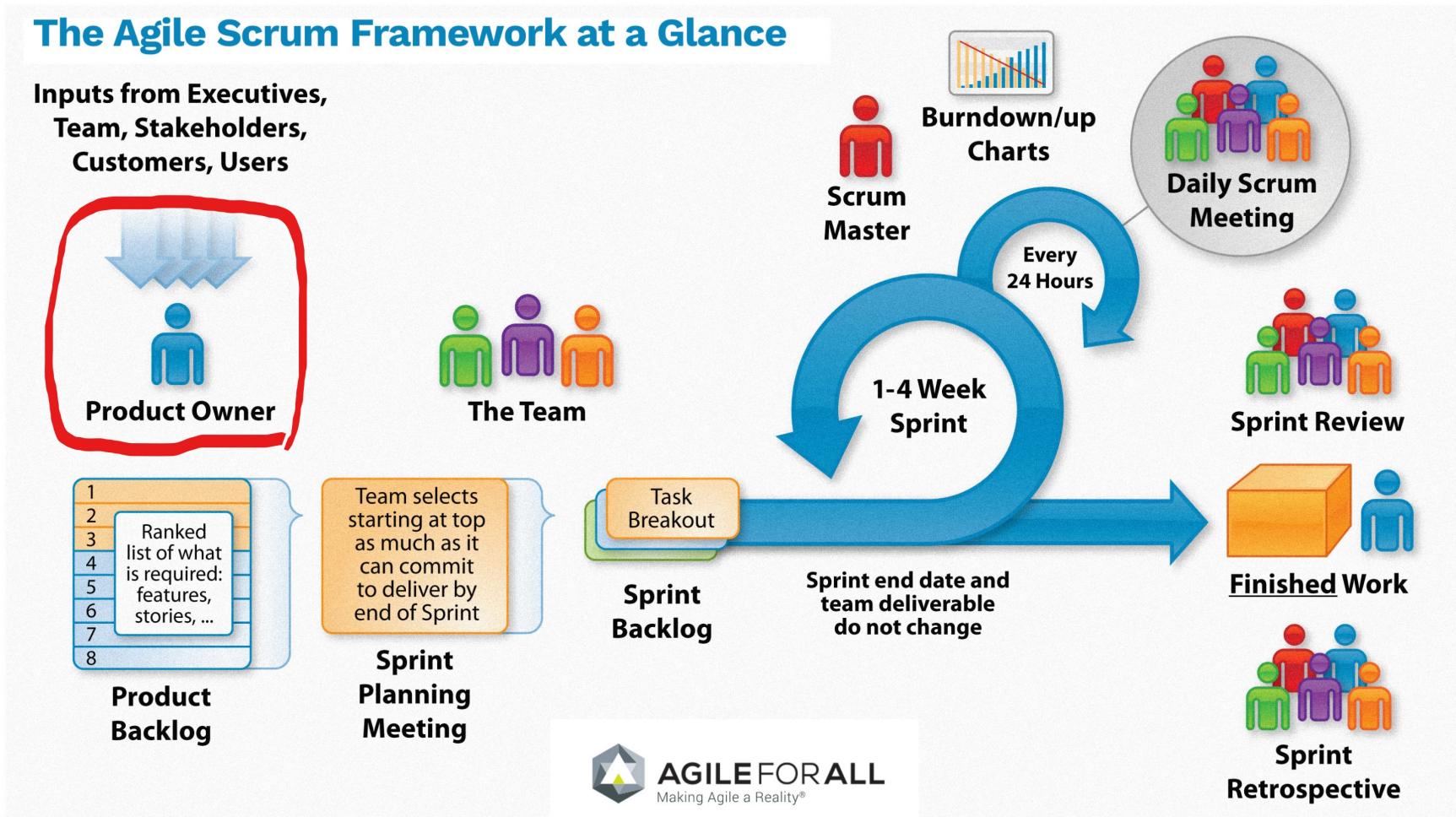
2018.02.01

# 앞서 공유했던 이야기

- 스크럼이란?
  - 사전적 정의
  - 특성, 가치, 진행, 용어 ...
- 스크럼 마스터란?
  - 정의, 역할

**오늘 할 이야기 전에 보고 갈 것**

# + Product Owner



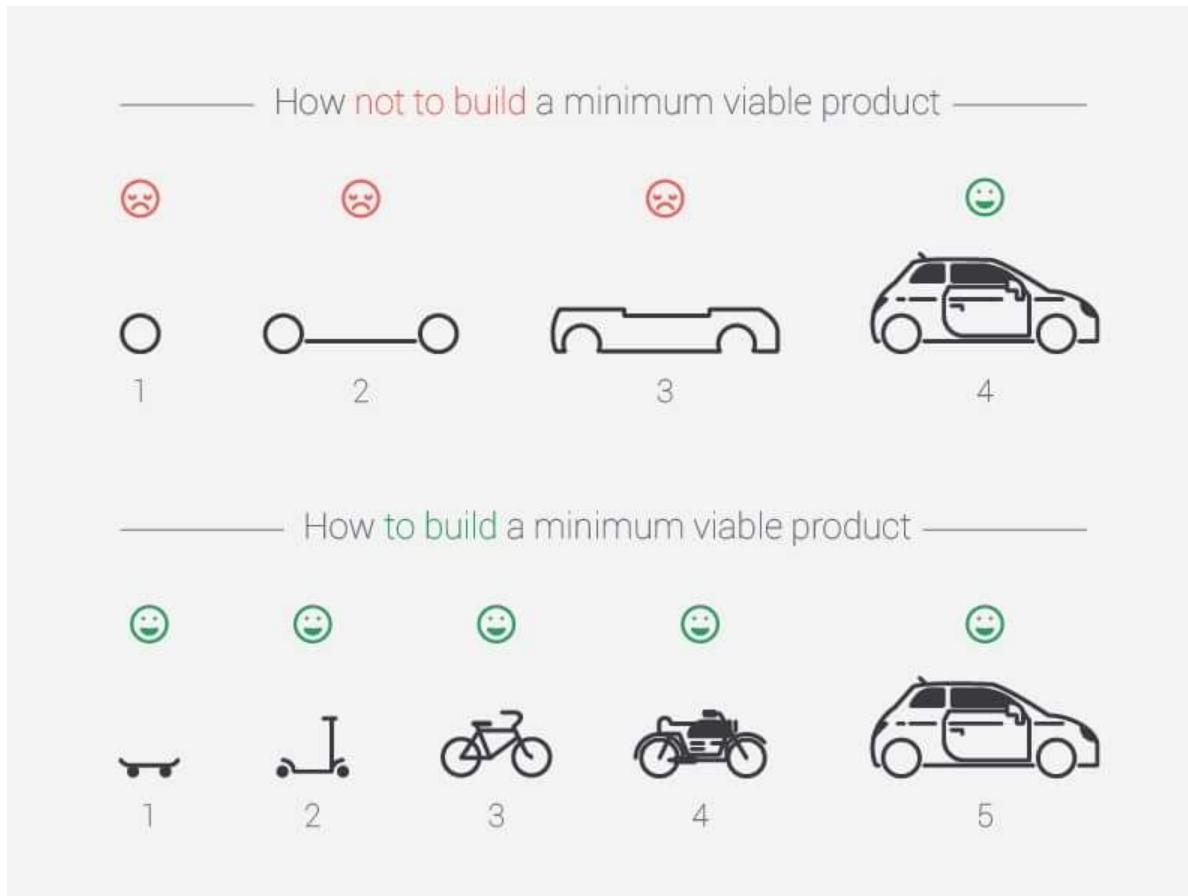
# + Product Owner

스크럼에서 세 역할(Product Owner, Development Team, Scrum Master) 중 하나.

- **Product Vision**을 책임지는 역할.
- 스프린트 목표, 백로그 등의 결정의 중심.
- 제품 백로그(Product Backlog)를 정의, 우선순위를 정해 준다.
  - 제품 백로그: 개발할 제품에 대한 요구 사항 목록
- (Should)이해관계 당사자들과의 대화를 하는 유일한 사람.
  - (Should)팀에 들어오는 외압을 컨트롤할 수 있는 유일한 사람.
- **제품을 사용할 고객이 직접하거나 비즈니스 요구사항을 정의할 수 있는 사람이 좋음.**

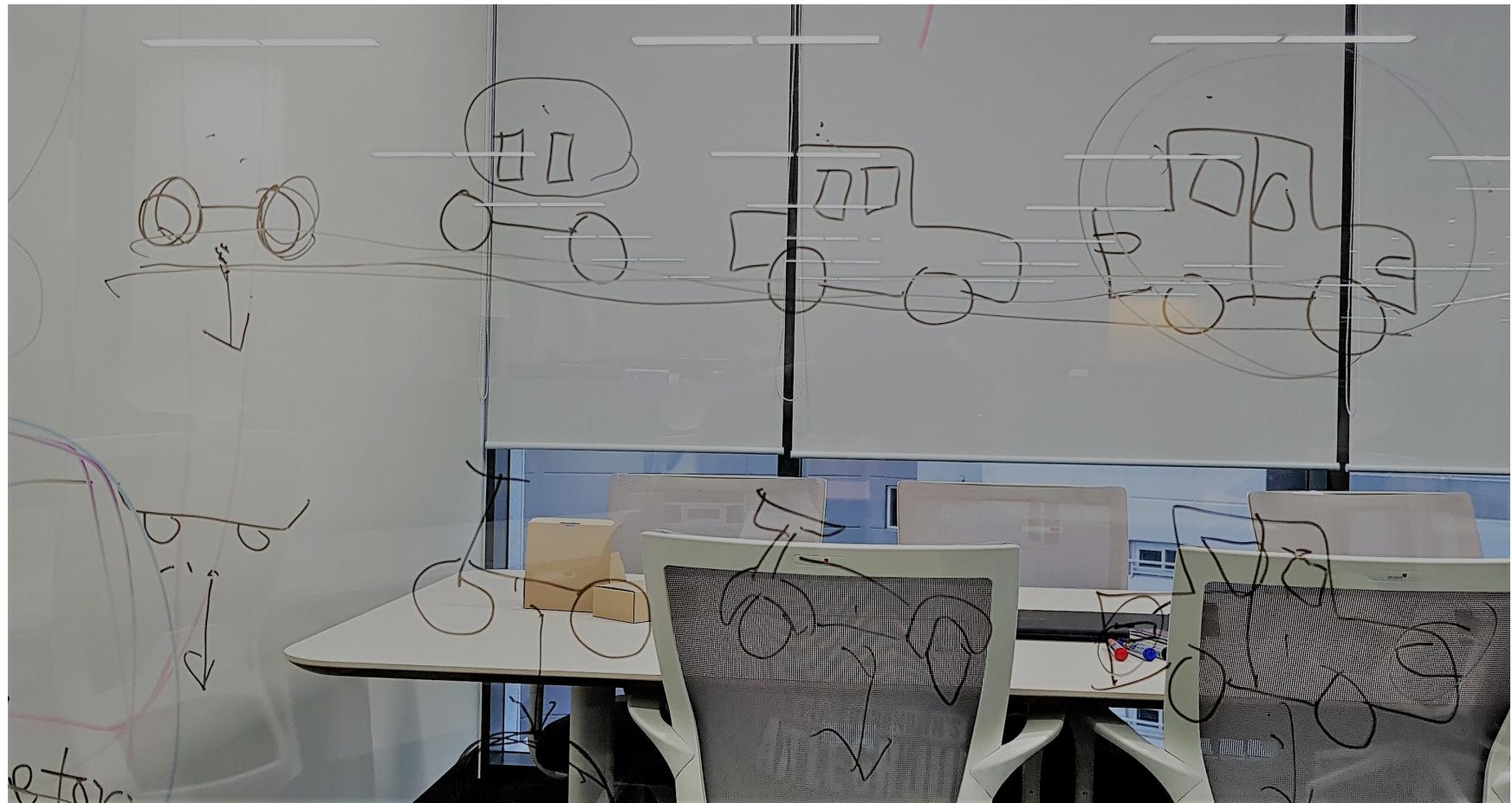
# + MVP(Minimum Viable Product)

고객의 피드백을 받아 최소한의 기능(features)을 구현한 제품.



# + MVP(Minimum Viable Product)

고객의 피드백을 받아 최소한의 기능(features)을 구현한 제품.



## + Product Vision

프로젝트를 통해 달성하고자 하는 것이 간결하면서도 명확하게 담겨 있어야 한다.

- 누가 제품을 구매하는가
- 목표 대상 고객이 누구인가
- 고객을 무엇을 필요로 하는가
- 제품의 어떤 점이 고객에게 가치를 전달하여 구매하게 하는가
- 고객의 시장의 제품보다 어떤 점이 이 제품을 선호하게 하는가

# 오늘 할 이야기

- 스토리란?
- 스토리는 어떻게 (잘)쓰지?
- 스토리 포인트
- 속도(Velocity) 측정
- 번다운 차트
- 스크럼 ceremonies(Planning, stand-up, sprint review, sprint retrospective)

# 스토리란?

- = 사용자 스토리(User Story)
- 서비스 고객에게 가치를 줄 수 있는 기능을 서술한 것
- 고객이 가치를 평가할 수 있도록 작성해야 함
- 기술적 전문 용어가 아닌 비즈니스 언어로 작성해야 함

# 스토리는 어떻게 (잘)쓰지?

1. 스토리에 들어갈 내용
2. 좋은 사용자 스토리의 구성 요소
3. 스토리 도출하기
4. 인수 테스트

# 1. 스토리에 들어갈 내용

[사용자 역할]은 [행위/목표]를 수행하여 [이유]를 한다

As [who], I want [what] so that [why]

- 사용자가 시스템을 사용하는 주 목적을 중심으로 작성
- 사용자가 기능을 사용하여 목적을 달성할 수 있는 단위로
- 능동태로 작성

## 2. 사용자 스토리의 구성요소

### INVEST

- I ndependent (of all others)
- N egotiable (not a specific contract for features)
- V aluable (or vertical)
- E stimable (to a good approximation)
- S mall (so as to fit within an iteration)
- T estable (in principle, even if there isn't a test for it yet)

## 2. 사용자 스토리의 구성요소

### INVEST

- I 독립적이다
- N 조절 가능해야 한다
- V 사용자에게 가치가 있어야 한다
- E 측정 가능해야 한다
- S (이터레이션 가능할 만큼) 작아야한다
- T 테스트 가능해야한다

# 스토리는 어떻게 (잘)쓰지?

1. 스토리에 들어갈 내용
2. 좋은 사용자 스토리의 구성 요소
3. **스토리 도출하기**
4. 인수 테스트

### 3. 스토리 도출하기

사용자 스토리는 사용자 관점에서 작성되어야 한다.

<사용자 되기 게임>

1. 팀원은 페르소나(persona)를 선택
2. 페르소나 입장에서 선호/경쟁 사이트 사용
3. 장, 단점, 경험, 느낌, 성공요인 분석
4. 팀원들과 내용 공유
5. 공유 내용 바탕으로 사용자 스토리 도출

## 4. 인수 테스트(Acceptance Test)

사용자가 기대하거나 가정하는 내용에 대한 테스트 항목

### 테스트의 종류

- 기능 테스트 계획한 대로 구현되었는지 확인
- 인터페이스 테스트 인터페이스 구성요소가 예상한대로 동작하는지 확인
- 사용성 테스트 쉽게, 잘 사용가능한지 확인
- 성능 테스트 부하가 걸린 상태에서 어느정도의 성능을 보이는지 확인
- 스트레스 테스트 사용자 초과, 과도한 부하 확인 테스트

## 스토리를 잘 쓰려면

- 사용자 관점에서 작성 (개발자 관점은 빼고 작성해야함)
- INVEST 요소를 지켜서 작성
- [사용자 역할]은 [행위/목표]를 수행하여 [이유]를 한다 형식으로
  - 사용자가 기능을 사용, 목적을 달성할 수 있는 단위로
- 능동태로 작성
  - As a user, I can indicate folders not to backup so that my backup drive isn't filled up with things I don't need saved.
  - 사용자는 백업하지 않을 폴더를 지정하여 백업 드라이브가 저장하지 않아도 되는 항목으로 채워지지 않도록 할 수 있습니다.

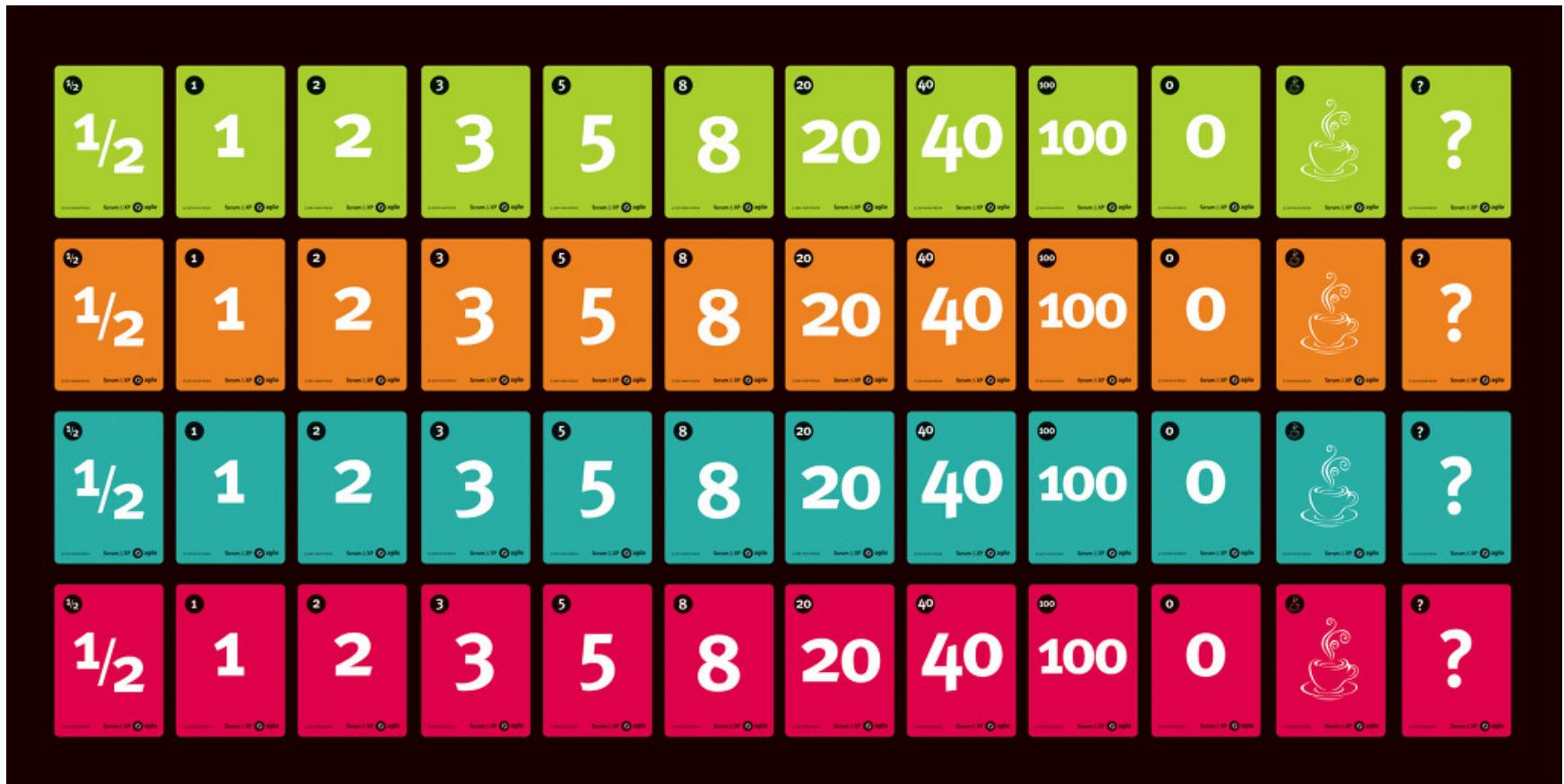
# 스토리 포인트

스토리를 크기를 **추정**하기 위해 사용되는 값

- 스프린트 내에 개발해야하는 백로그(스토리) 추출, 각 백로그에 대한 크기를 산정하는 방식은 **플래닝 포커(Planning Pocker)**
  - i. 팀원들이 모여 백로그를 하나 선택, 각자 생각하는 공수가 적힌 카드를 제출 (숫자는 추상적인 시간을 의미)
  - ii. 숫자가 비슷하거나, 완전히 다를수도 있는데 Scrum Master이 주도해서 서로의 차이점을 공유, 합의하면서 min, max 숫자를 조정한다.
  - iii. 스프린트에 작업할 백로그마다 반복한다.
- 하다보면 점수들의 중간 값쯤이 의미가 있다는 것을 알게됨  
(프로젝트, 백로그마다 다를 수 있음)

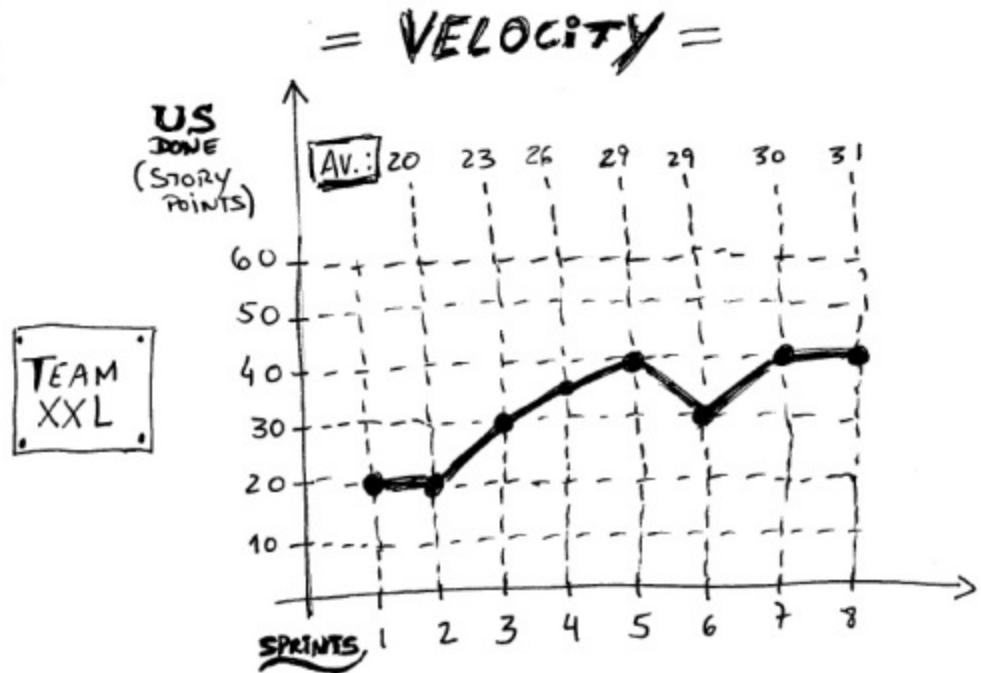
# 플래닝 포커

플래닝 포커, 다른 말로 스크럼 포커 라고도 불림



# 속도(Velocity)

이터레이션 내에서 완료한 작업의 수(스토리 포인트)



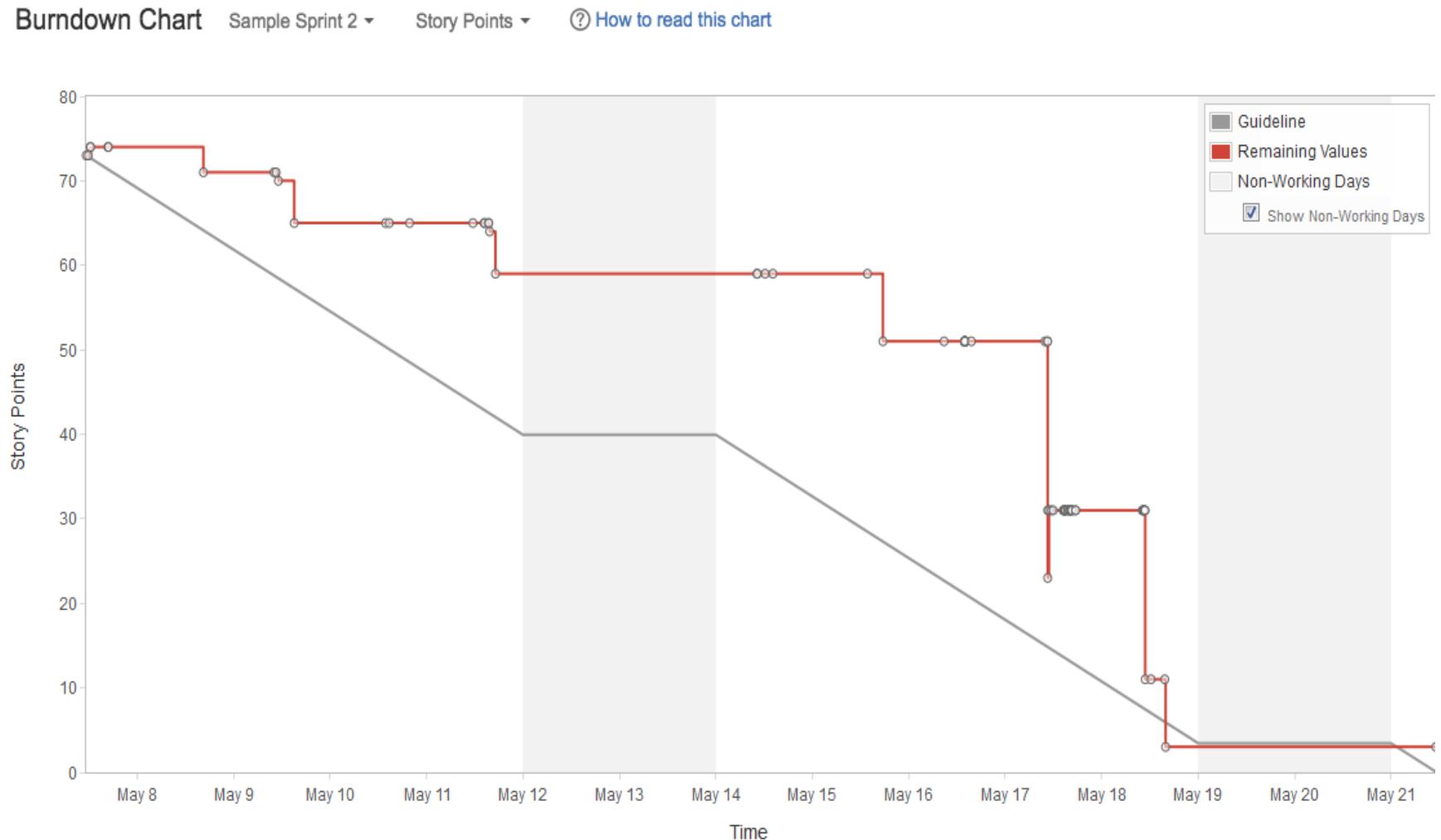
# 속도는 왜 측정하는가

- 한정된 기간(이터레이션)동안 팀의 퍼포먼스를 알기위해
- 속도를 알게되면 이터레이션 안에 개발할 수 있는 스토리를 알맞게 넣고,
- 안정적 + 반복적 으로 개발된 스토리가 포함된 결과물을 전달할 수 있다
- 프로젝트의 전체적인 흐름을 보고 관리할 수 있다.

# Refresh, 오늘 할 이야기

- 스토리란?
- 스토리는 어떻게 (잘)쓰지?
- 스토리 포인트
- 속도(Velocity) 측정
- 번다운 차트
- 스크럼 ceremonies(Planning, stand-up, sprint review, sprint retrospective)

# Burndown Chart(변다운 차트)



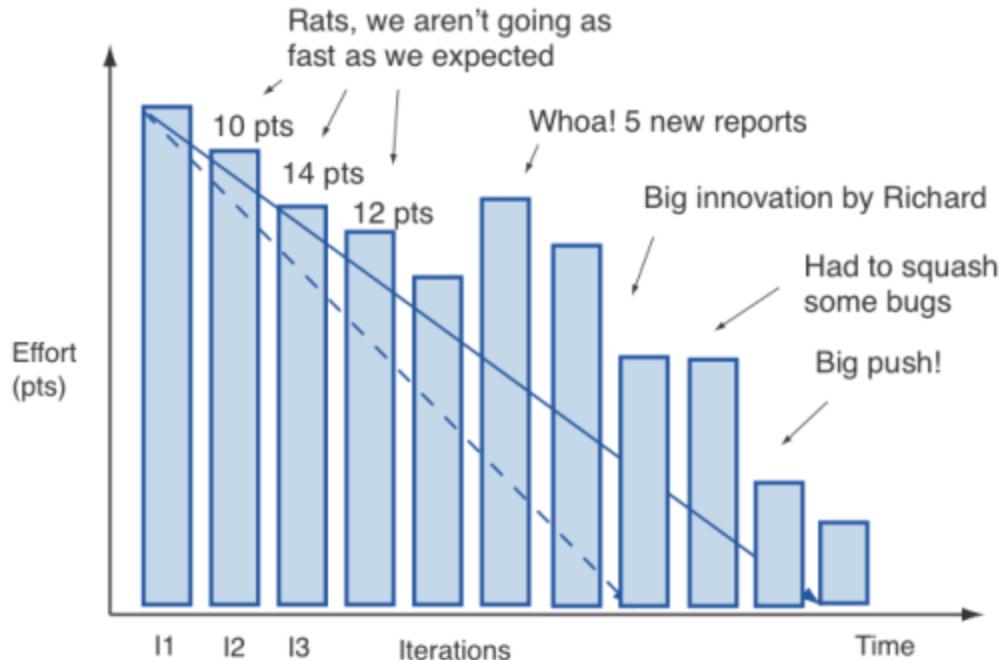
# Burndown Chart(뺀다운 차트)

간단히 말하면, Work left to do versus time = 시간 당 남은 일을 보여줌

- 스프린트 백로그의 남은 작업량을 추적할 수 있음
- 작업 속도를 파악할 수 있음
- **스프린트 목표를 달성할 시기 예측 가능!**
- 팀의 퍼포먼스를 측정할 수 있음!!

# Burndown Chart(번다운 차트)

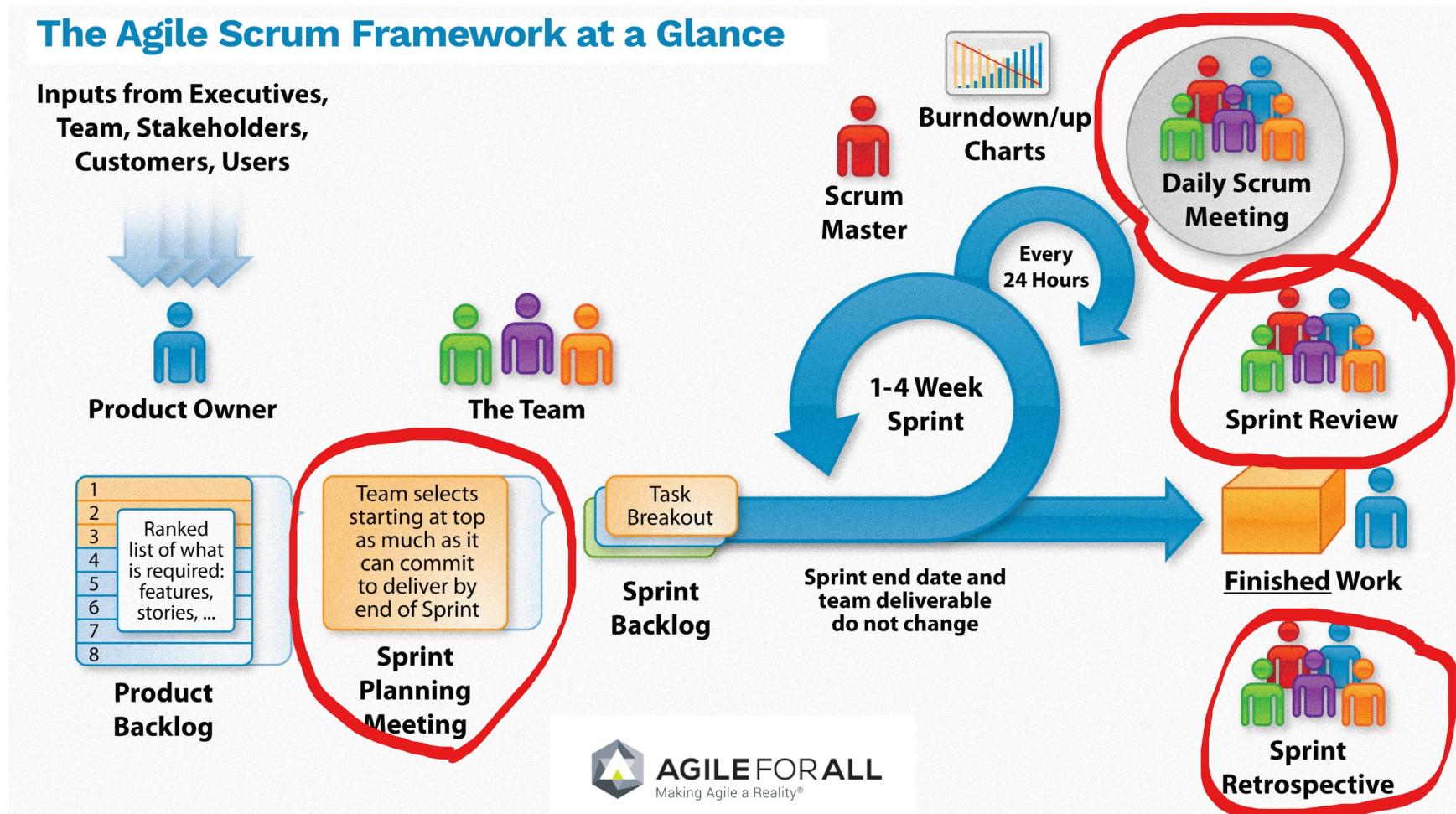
참고: <http://www.agilenutshell.com/episodes/6-burndown-charts>



# 스크럼 Ceremonies

- Planning
- Stand-up
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

# 스크럼 Ceremonies



# 스크럼 Ceremonies 설명 전에,

Ceremonies는 Time box를 잘 지켜야 한다!

Planning - 2h

Daily Stand up - 15m

Review & Retrospective - 2h~4h

Backlog Refinement - 2h

(Review, Retrospective 후에 Refinement까지 한번에 하는 경우도 있음)

## Time Box (타임 박스)란?

<https://www.agilealliance.org/glossary/timebox/>

A timebox is a previously agreed period of time during which a person or a team works steadily towards completion of some goal.

--> 팀이 일정한 목표를 달성하기 위해 먼저 합의한 시간!

## 스크럼 Ceremonies - Sprint Planning

예정된 스프린트에서 완료할 사항을 결정하는 팀 기획 회의.  
(제품 백로그에서 스프린트 백로그로 가져오는 플래닝)

# 스크럼 Ceremonies - Sprint Planning

## 산출물

- 스프린트 백로그
  - 스토리 포인트가 작성된 스토리(티켓)
- 확정된 스프린트 데모 날짜
- 확정된 Daily Scrum 시간 & 장소

| 플래닝에 대한 이야기는 따로 하나 만들어도 모자람이 없는 내용..!

## 스크럼 Ceremonies - stand-up

Daily Scrum Meeting, 일일 스크럼 미팅이라고 함.

- 스크럼 팀원 전원이 모여서 스템드업으로 수행
- 어제 한일, 오늘 할 일, 이슈 사항 공유

| 스템드업으로 수행하는 이유는 늘어지지 않게 하기 위해서.

# 스크럼 Ceremonies - Stand-up

얼른 끝내...



## 스크럼 Ceremonies - Sprint Review

스프린트가 종료하는 시점에 팀원 전체가 모여  
각자 한 일을 리뷰한다.  
(혼내는 시간이 아닌 팀이 만든 결과물을 모두 함께 모여서 보는 것)

## 스크럼 Ceremonies - Sprint Retrospective

산출물을 살펴보는 Sprint Review 와 다르게,  
**스프린트 회고**는 스프린트 기간 동안에 팀 내부에서 발생한 여러가지 일들을 되돌아보는 것

잘한 것 / 못한 것 / 개선할 것을 이야기하는 과정이다  
시간을 지켜서 프로세스에 대해서만 이야기한다

# 스크럼 Ceremonies - Sprint Retrospective

회고는

팀원들이 평소에는 하기 힘든 이야기들을 꼬집어내야 하는 과정이기 때문에  
ScrumMaster의 역할이 무척 중요하다

| 애자일 회고 책을 추천

# 스크럼 Ceremonies - Sprint Retrospective

회고를 위한 다양한 기법이 존재한다

- 주요 사건을 5F로 공유 (Fact, Feeling, Finding, Future action, Feedback)
- 다른 관점으로 프로젝트 돌아보기(관계 중심, 툴 중심 등등)
- 오늘의 회고에서 나의 ESVP는?
  - Explorer / Shopper / Vacationer / Prisoner
  - Book: [Agile Retrospectives: Making Good Teams Great](#)
- 나를 점검하기
- etc

## 스크럼 Ceremonies - Backlog refinement

Backlog Grooming이라고도 부른다.

- 다음 스프린트가 오기 전에 진행되어야함
- Product Backlog에 있는 할 일의 우선순위 정리, 포인트를 조정 한다. (개발 팀과 함께)
- 스프린트가 끝나고 Review, Retrospective와 함께 진행한다.
- 다음 스프린트 백로그를 미리 작성하기도 한다.

# 더 했어야 할 이야기

- 개발 프로세스를 적용하는데에 필요한 것들
- 우리 팀, 조직에 필요한 프로세스 도구는 뭘까

스토리에 대한 깊은 이해, 스크럼 ceremonies 각각에 대한 이해가  
녹아 있어야 위의 이야기를 할 수 있을 것 같습니다.

**고맙습니다**