## **I. Scrum là gì?**

Scrum có thể được coi là một bộ khung làm việc. Nó được thiết lập để tiếp cận, phát triển và duy trì những phần công việc phức tạp theo phương pháp lặp và tăng trưởng. Đây là một quy trình được xây dựng và có nền móng dựa trên [phương pháp Agile](https://amis.misa.vn/32786/agile-la-gi/).

Agile là một phương pháp gồm giá trị cốt lõi và có nguyên tắc nhất định. Trong khi đó, khi tìm hiểu Scrum là gì? doanh nghiệp sẽ nhận ra sự khác biệt nhưng cũng liên kết.

Scrum được xây dựng nhằm hiện thực hóa những phần giá trị và nguyên tắc từ Agile. Scrum đề ra nhằm giúp các đội nhóm làm việc cùng nhau một cách dễ dàng hơn. Nó nâng cao hiệu quả và năng suất công việc, đặc biệt là trong việc phát triển phần mềm.

## **II. Giá trị cốt lõi và vai trò của các vị trí trong phương pháp Scrum**

## **III. Vai trò của các vị trí trong phương pháp Scrum**

#### **1. Product Owner – Chủ sản phẩm**

Product Owner là người chịu trách nhiệm chính về sản phẩm, dự án. Họ đưa ra những định hướng phát triển và có đánh giá về mặt đầu ra khi hoàn thành sản phẩm.

Đây có thể coi là người đại diện cho các bên có liên quan. Nhiệm cụ của họ là đảm bảo rằng sản phẩm, dự án này đem lại nhiều giá trị nhất cho tổ chức.

Product Owner sẽ tập trung nhiều về khía cạnh lợi nhuận đầu tư. Họ làm việc với các bên liên quan và quản lý backlog – phần danh sách yêu cầu của dự án.

#### **2. Scrum Master – Người điều hành**

Scrum Master hay còn có tên gọi khác là người điều hành và quản lý chính cho dự án. Là một Scrum Master, bạn phải hiểu rõ về cách thức vận hành của Scrum là gì? Điều này đảm bảo công việc diễn ra theo đúng định hướng và đạt hiệu quả.

Scrum Master sẽ điều hành toàn bộ dự án

Công việc chính của một Scrum Master đó chính là lên kế hoạch, phân công công việc, sắp xếp hạng mục ưu tiên. Tất cả những việc trên cần giải quyết ngay khi nhận được yêu cầu từ Product Owner.

Ngoài ra, người điều hành cần tổ chức các cuộc họp nhóm để phổ biến và phản hồi thông tin cần thiết cho nhóm triển khai.

#### **3. Development Team – Nhóm phát triển**

Development Team là nhóm hoạt động chính trực tiếp sản xuất và tạo ra sản phẩm. Đây có thể được coi là lực lượng nòng cốt đối với dự án. Nhờ có các thành viên trong đội phát triển sản phẩm mà tổ chức mới thành công đạt được mục tiêu của mình.

Đối với nhóm này, tất cả các thành viên đều sở hữu kỹ năng phù hợp. Họ là những mảnh ghép không thể thiếu trong đội ngũ để thực hiện quá trình sản xuất.

Điều đặc biệt của Development Team đó chính là các thành viên đều có khả năng thay thế vị trí của nhau khi cần. Các cá nhân không chỉ chuyên trách một vị trí, phát triển một hay một số tính năng nhất định.

Scrum hoạt động hiệu quả nhất đối với nhóm phát triển. Bởi lẽ, nhờ mô hình này, mọi việc đều được minh bạch, rõ ràng, kiểm tra rà soát kỹ càng. Nó giúp tổ chức thành công chinh phục được các bên liên quan.

Ngoài ra, nhờ có sự thích nghi và linh hoạt, Scrum cũng giúp đội ngũ khắc phục sự cố, vấn đề một cách nhanh chóng và triệt để.

## **IV. Các thuật ngữ sử dụng trong quy trình Scrum**

Trước khi tìm hiểu về quy trình vận hành của Scrum là gì? Hãy cùng khám phá 5 thuật ngữ chính được sử dụng trong các hoạt động của Scrum. Sự ra đời của chúng nhằm giúp doanh nghiệp có cái nhìn tổng quát và hiểu rõ hơn về phương pháp này.

5 thuật ngữ công việc này giúp các thành viên trong nhóm có thể dễ dàng theo dõi và bám sát thực hiện nhiệm vụ. Trong đó bao gồm: Sprint, Sprint Planning  – Lập kế hoạch Sprint, Daily Scrum – Scrum hàng ngày, Sprint Review –  Đánh giá Sprint và cuối cùng là Sprint Retrospective – Cải tiến Sprint.

### 1. Sprint

Sprint là một khung thời gian cụ thể mà nhóm triển khai Scrum áp dụng. Họ sẽ bám theo khung thời gian đó để thiết lập và sản xuất sản phẩm. Đây có thể được coi là phần linh hồn của phương pháp Scrum.

Sprint được quy định trong khoảng từ 1 tuần đến 1 tháng. Các sprint có độ dài như nhau và diễn ra liên tiếp, không xảy ra bất kỳ gián đoạn nào.

Bởi vậy nên sprint sẽ kết thúc khi khung thời gian quy định đóng lại. Cho dù là phần công việc đó được hoàn thành hết hay là chưa.

Người điều hành và [quản lý dự án](https://amis.misa.vn/33639/quan-ly-du-an/) theo phương pháp Scrum cần phải chú ý. Đặc biệt là khi áp dụng quy trình vận hành của Scrum vào việc phát triển sản phẩm theo khung thời gian của Sprint.

### 2. Sprint Planning – Lập kế hoạch Sprint

Đối với bất kỳ dự án nào, việc lập kế hoạch luôn là phần nhiệm vụ không thể thiếu. Nó giúp doanh nghiệp đạt được mục tiêu và hoàn thành công việc hiệu quả.

Lập kế hoạch Sprint là hành trình mở đầu cho toàn bộ Sprint. Người phụ trách sẽ đưa ra những hạng mục công việc cần phải thực hiện, thiết lập lịch trình dự án. Cuối cùng, họ phân công công việc sao cho phù hợp với từng vị trí.

Lên kế hoạch Sprint giúp quy trình Scrum diễn ra trôi chảy

Khi lập kế hoạch cho quy trình Scrum, hãy áp dụng ba câu hỏi Why – What – How. Chúng sẽ giúp nhà quản lý xây dựng một bản kế hoạch minh bạch, rõ ràng và đạt hiệu quả tốt hơn cho nhóm phát triển sản phẩm.

### 3. Daily Scrum – Scrum hàng ngày

Daily Scrum là những buổi gặp mặt, họp ngắn hàng ngày của các thành viên trong nhóm phát triển sản phẩm. Các buổi hợp này để rà soát lại khối lượng công việc đã và chưa hoàn thành, tổng kết lại hoạt động cần thực hiện trong ngày. Mục tiêu cao hơn là tái lập kế hoạch phù hợp cho nhóm.

Một buổi họp tổng kết và đưa ra định hướng cho một ngày làm việc mới sẽ là một thói quen tốt. Nó giúp cho các thành viên luôn nắm bắt được tiến độ, tìm ra những sai sót để khắc phục kịp thời.

Hãy giữ vững các buổi họp hàng ngày vào cùng một khung thời gian và một địa điểm thoải mái. Chúng thuận tiện cho tất cả thành viên trong nhóm và cho phép mọi người chuẩn bị tốt hơn.

### 4. Sprint Review –  Đánh giá Sprint

Đánh giá Sprint là công việc diễn ra ở cuối mỗi Sprint. Mục đích nhằm kiểm tra và linh hoạt thay đổi cũng như đưa ra những phương án phù hợp cho Sprint tiếp theo. Toàn bộ nhóm phát triển, Product Owner và Scrum Master đều phải tham gia và đánh giá mức độ hiệu quả của Sprint vừa qua.

Có 2 hoạt động chính cần triển khai với cuộc họp đánh giá Sprint. Đó là dùng thử tính năng của sản phẩm và trao đổi về trạng thái của sản phẩm. Từ đó, doanh nghiệp sẽ đưa ra định hướng và sự thay đổi kịp thời nếu cần.

### 5. Sprint Retrospective – Cải tiến Sprint

Phần nhiệm vụ cuối cùng của chuỗi hoạt động Scrum là gì? thuộc về khâu cải tiến để thích nghi với tình hình hiện tại của sản phẩm. Cuộc họp cải tiến Sprint sẽ do Scrum Master và Nhóm phát triển tổ chức để cải tiến cách thức làm việc vào Sprint tiếp theo.

Cải tiến quy trình để nâng cao khả năng thích ứng của sản phẩm

Giai đoạn này góp phần gia tăng hiệu quả tốt hơn để hoàn thành sản phẩm.

## **V. Quy trình Scrum vận hành như thế nào?**

### Bước 1:

Đầu tiên, Product Owner sẽ là người tạo dựng bản Backlog. Đây là danh sách những hạng mục cần ưu tiên và yêu cầu cần thực hiện của dự án.

Các hạng mục sẽ được sắp xếp theo thứ tự. Những phần nhiệm vụ quan trọng sẽ cần nhóm phát triển và Scrum Master triển khai trước tiên.

### Bước 2:

Sau khi nhận được bản Backlog từ Product Owner, Scrum Master và Nhóm phát triển sẽ cùng họp với Product Owner. Mọi nhân sự sẽ lập kế hoạch cụ thể cho từng Sprint.

Bạn cầm đặt ra mục tiêu và định hướng triển khai ở đây. Sau buổi họp, kết quả thu về sẽ là bản Sprint Backlog. Đây là bản kế hoạch chi tiết của một Sprint. Nó giúp đội triển khai nắm được các nhiệm vụ cần hoàn thành để đạt được mục tiêu.

### Bước 3:

Nhóm phát triển sản phẩm sẽ dựa theo bản danh sách và hiện thực hóa lần lượt các yêu cầu. Chúng sẽ được giảm sát bởi Product Owner theo từng Sprint cho đến khi hoàn thành sản phẩm.

Tổng quan các bước thực hiện quy trình Scrum

Trong quá trình thực hiện, nhóm phát triển sẽ có những buổi họp Scrum hàng ngày. Khi đó đội ngũ rà soát lại khối lượng và tiến độ công việc. Nó cũng cho phép phát hiện những lỗi sai và xử lý kịp thời.

Ngoài ra, nhóm thực hiện cần liên tục bổ sung phần Sprint Backlog cho nhà quản lý và Product Owner nắm được tiến độ công việc. Tất cả các thành viên trong Development Team đều được trao quyền tự quản lý và thực hiện các Sprint để hoàn thành công việc.

### Bước 4:

Khi kết thúc một Sprint, nhóm phát triển sản phẩm sẽ báo cáo lại phần công việc để nhà quản lý và Product Owner đánh giá. Ban quản lý sẽ đưa ra định hướng tiếp theo phù hợp với tiến độ công việc.

Thêm vào đó, khi kết thúc Sprint, nhóm phát triển sẽ đưa bản dùng thử của các tính năng để demo cho khách hàng. Ở đây, doanh nghiệp có thể thu về những lời đóng góp thiết thực nhất. Chúng tạo tiền đề để có những bước cải tiến, thay đổi hợp lý cho các Sprint tiếp theo.

### Bước 5:

Tại bước này, toàn bộ nhóm thực hiện, nhà quản lý và chủ sản phẩm sẽ cùng ngồi lại họp bàn, trao đổi. Họ đưa ra các hoạt động cải tiến cách thức làm việc và sự thay đổi kịp thời trước khi Sprint tiếp theo bắt đầu. Việc này giúp cho công việc đi đúng định hướng và hoàn thành mục tiêu nhanh chóng.

Các Sprint sẽ liên tục lặp đi lặp lại cho đến khi các hạng mục trong danh sách yêu cầu Product Backlog được hoàn thành. Hoặc dừng ngay khi có sự quyết định dừng dự án tùy theo tình hình đến từ Product Owner.

## **VI. Ý nghĩa của các tài liệu trong quy trình Scrum**

### Product Proposal

Đây là hồ sơ mô tả dự án gồm các yêu cầu, giải pháp của dự án như:

* Mô tả sản phẩm: Mục đích, Chức năng, Yêu cầu chi tiết các chức năng
* Giải pháp: kiến trúc, công nghệ, phương pháp phát triển, triển khai
* Thời gian phát triển dự án
* Tài chính được cấp cho dự án

–          Các công tác chuẩn bị như con người, nơi làm việc, máy móc v.v….

–          Công cụ quản lý SCRUM

* File Excel (Mẫu đính kèm)
* Hệ thống phần mềm quản lý như Scrumdo.com hoặc Redmine

### Project Plan

Tìm ra mục tiêu, xác định phạm vi, nhiệm vụ và nguồn lực đến việc thiết lập ngân sách và thời hạn của dự án. Đây là tất cả những điều bạn làm khi bắt đầu một dự án để đảm bảo rằng nó có thể diễn ra mà không gặp trở ngại nào.

### User Story

User Story là một bản tóm tắt nhu cầu người dùng.

Thông thường, user story do khách hàng, hoặc đại diện của khách hàng, người thực sự hiểu nghiệp vụ và nắm bắt được chính xác yêu cầu của mình đối với nhóm phát triển.

### Product Backlog

**Product Backlog** (mô tả nhu cầu người dùng dưới góc nhìn của nhà phát triển) là một danh sách chứa tất cả những thứ cần cho sản phẩm đó. Là một danh sách được quản lý và sắp xếp thứ tự bởi [**Product Owner**](https://www.scrumviet.org/blog/scrum-framework-product-owner-la-ai).

Việc sắp xếp **Product Backlog** sẽ giúp Scrum Team tối ưu hoá giá trị của sản phẩm phát triển qua từng Sprint. Những Product Backlog Items quan trọng và giá trị nhất thường ở vị trí trên đầu **Product Backlog**. Sự sắp xếp này thường được xem xét bởi những khía cạnh: Giá trị trong kinh doanh (Business Value), rủi ro, độ khó và sự phụ thuộc lẫn nhau giữa các **Product Backlog Items (PBIs)**. (PBIs là  những công việc cần cho product đó bao gồm: Tasks, Bugs, Requirement, Non-functional Requirement, New Feature, [**Technical Debt**](https://www.scrumviet.org/blog/manage-your-technical-debt-part-1),…)

**Product Backlog** sẽ không bao giờ kết thúc, nó tồn tại và phát triển theo sự phát triển của sản phẩm đó.

### Database Design

*Thiết kế cơ sở dữ liệu* (Database Design) là tiến trình xây dựng cơ sở dữ liệu cho hệ thống với kết quả là cơ sở dữ liệu trên giấy (không có trên thực tế!).

### User Interface Design

User Interface Design là thiết kế giao diện người dùng. Có thể hiểu một cách đơn giản, tất cả những gì hiển thị lên màn hình khi người dùng truy cập vào ứng dụng chính là UI

ví dụ như màu sắc, font chữ, bố cục của trang web, những hình ảnh của web.

UI design là người thiết kế giao diện người dùng giúp người dùng có khả năng trao đổi với máy tính cũng như các thiết bị điện tử thông qua phần mềm, nút ấn, thanh trượt,... Hay UI design chính là người quyết định màu sắc, hình ảnh của trang web.

Trong thiết kế, các UI design đóng vai trò truyền tải thông điệp từ nhà thiết kế, cung cấp dịch vụ đến với khách hàng bằng các phương thức lập trình hay xây dựng nội dung để người dùng có thể xem, hiểu và sử dụng một cách hiệu quả. Một trang web có đẹp hay không, bố cục có hợp lý hay không, có thu hút được người đọc hay không đề dựa vào khả năng thiết kế của các UI design.

### Project Test Plan

Test Plan là một tài liệu chi tiết phác thảo chiến lược kiểm thử, Mục tiêu kiểm thử, tài nguyên (nhân lực, phần mềm, phần cứng) cần thiết để kiểm thử, schedule kiểm thử, Dự toán kiểm thử và deliver. Test Plan đóng vai trò là một kế hoạch chi tiết để tiến hành các hoạt động kiểm thử phần mềm như một quy trình xác định, được giám sát và kiểm soát từng bước bởi Test Manager.

Lập Test Plan có nhiều lợi ích

* Test Plan giúp chúng ta xác định effort cần thiết để xác nhận chất lượng của ứng dụng đang kiểm thử
* Giúp những người ngoài nhóm kiểm thử như nhà phát triển, quản lý doanh nghiệp, khách hàng hiểu chi tiết về kiểm thử.
* Tes Plan hướng dẫn suy nghĩ của chúng ta. Nó giống như một cuốn sách quy tắc, cần phải được tuân theo.
* Các khía cạnh quan trọng như Test Estimation, Test Scope, Chiến lược test được ghi lại trong Test Plan, do đó, nhóm quản lý có thể xem xét và sử dụng lại cho các dự án khác.

### Test Sprint Backlog

Test case là “một tập hợp các thông số đầu vào kiểm thử, điều kiện thực thi, và kết quả mong đợi được phát triển cho một mục tiêu cụ thể, như thực hiện một chương trình cụ thể hay kiểm tra sự tuân thủ với một yêu cầu cụ thể.”

Test case (Kịch bản kiểm thử) hiểu đơn giản là tài liệu dùng để mô tả: Dữ liệu đầu vào (Input) – Hành động (Active) – Kết quả mong đợi (Expected response) để xác định một chức năng của ứng dụng phần mềm hoạt động đúng hay không.

Test case thường được Tester viết trên Excel hoặc Google Sheet. Một test case có thể có các phần đặc thù khác nhau như mã test case, tên test case, mục tiêu test, các điều kiện test, các yêu cầu data input, các bước thực hiện và các kết quả mong đợi. Mức chi tiết test case dựa vào ngữ cảnh của dự án và quy mô của công ty sản xuất phần mềm.

### Project Test Report

Test Report có thể hiểu đơn giản là một bản tóm tắt, trong đó chứa mục tiêu kiểm thử, hoạt động kiểm thử và kết quả. Mục đích của test report là giúp những bộ phận liên quan như bộ phận dev, test, phân tích, v.v… đánh giá được chất lượng sản phẩm và liệu sản phẩm hay giải pháp đó đã có thể đưa vào vận hành được chưa.

Tuy nhiên, test report không chỉ dùng để đánh giá chất lượng, mà còn được sử dụng để những nhà phát triển hiểu rõ hơn về quy trình của bài test. Liệu bài test đã đi đúng hướng chưa? Test đã ổn định chưa? Liệu có thể phát hiện vấn đề sớm hơn không?

Do đó, Test Report không chỉ phục vụ cho mục đích kiểm tra chất lượng của sản phẩm, mà còn phục vụ cho việc tăng tốc quá trình ra đời của sản phẩm trong tương lai.

### Project Sprint Backlog

Sprint Backlog là công cụ quản lý công việc của nhóm phát triển (Development team) trong một Sprint. Mỗi Sprint Backlog sẽ bao gồm những Product Backlog Items được chọn cho Sprint và kế hoạch công việc nhóm phát triển phải hoàn thành để đạt được mục tiêu của Sprint (Sprint Goal).

Về cơ bản, Sprint Backlog là một bảng công việc phân chia theo các câu chuyện của người dùng (User-stories) và các nhiệm vụ (Task) phải hoàn thành. Nhóm phát triển sẽ cập nhật Sprint Backlog trong suốt Sprint. Họ có thể bổ sung thêm công việc mới hoặc loại bỏ những việc không cần thiết khỏi Sprint Backlog.

Trong Sprint Backlog, công việc hay nhiệm vụ sẽ được cập nhật theo các trạng thái như: To Do (việc cần làm), In Progress (đang tiến hành), Done (đã hoàn thành). Khi một công việc đã “Done” thì giá trị ước lượng của công việc đó sẽ được cập nhật.

Việc cập nhật công việc trong Sprint Backlog sẽ chỉ do nhóm phát triển đảm nhiệm. Product Owner (chủ sản phẩm) hay Scrum Master (điều phối viên) đều không có quyền chỉnh sửa Sprint Backlog.

Sprint Backlog giống như một kế hoạch tổng thể cho Sprint. Vì vậy, nó phải bao gồm các nhiệm vụ và cách để theo dõi tiến độ thực hiện các nhiệm vụ đó.

Sprint Backlog cần được tạo ra trước khi bắt đầu mỗi Sprint. Thông thường, Sprint Backlog có thể được tạo ra bằng phần mềm quản lý Scrum hoặc bảng tính. Khối lượng công việc tích lũy trong Sprint, có thể được hiển thị dưới dạng biểu đồ Sprint Burndown. Bằng cách theo dõi phần còn lại của công việc trong Sprint backlog, nhóm phát triển có thể quản lý tiến độ của nó.