



FPT POLYTECHNIC

QUẢN LÝ DỰ ÁN VỚI AGILE

**Bài 3: Quản lý mục tiêu, ước
lượng Story**

www.poly.edu.vn

Nội dung bài học

- Mục tiêu kế hoạch phát hành
- Mục tiêu của Sprint
- Các yếu tố dùng để ước lượng story
 - Loại tương tác
 - Quy tắc nghiệp vụ
 - Số lượng thực thể được thao tác
 - Thao tác dữ liệu (CRUD)
- Khía cạnh môi trường (ED)



Xác định mục tiêu phát hành

- Product owner, Scrum master và đội phát triển tổ chức cuộc họp kế hoạch phát hành để tạo ra bản kế hoạch giúp cả nhóm Scrum và phần còn lại của tổ chức có thể hiểu và giao tiếp với nhau
- Phải trả lời các câu hỏi sau:
 - Làm sao để chuyển tầm nhìn về sản phẩm thành sản phẩm thực sự theo cách khả thi nhất
 - Làm sao để đạt được hoặc làm tốt hơn sự mong đợi và thỏa mãn khách hàng cũng như về mặt hiệu quả đầu tư (ROI)
- Việc lập kế hoạch phát hành là không bắt buộc

Mục tiêu của Sprint

- Là một tập các mục tiêu cần đạt trong một Sprint sau khi triển khai một phần của Product Backlog
- Là một bộ các yêu cầu gắn kết khiến nhóm phát triển làm việc cùng nhau thay vì phân rã mỗi người một việc
- Nếu công việc phức tạp hơn dự kiến, nhóm sẽ cộng tác với Product Owner để thương lượng lại phạm vi của Sprint Backlog trong Sprint



Lợi ích khi xác định mục tiêu của Sprint

- Hỗ trợ xác định độ ưu tiên
 - Đầu tiên xác định mục tiêu
 - Sau đó chọn các story liên quan đến mục tiêu
- Tạo sự tập trung và hỗ trợ nhóm tốt hơn từ khách hàng
- Thuận tiện khi phân tích phản hồi
- Hỗ trợ giao tiếp giữa các bên liên quan
- Nhận thông tin phản hồi



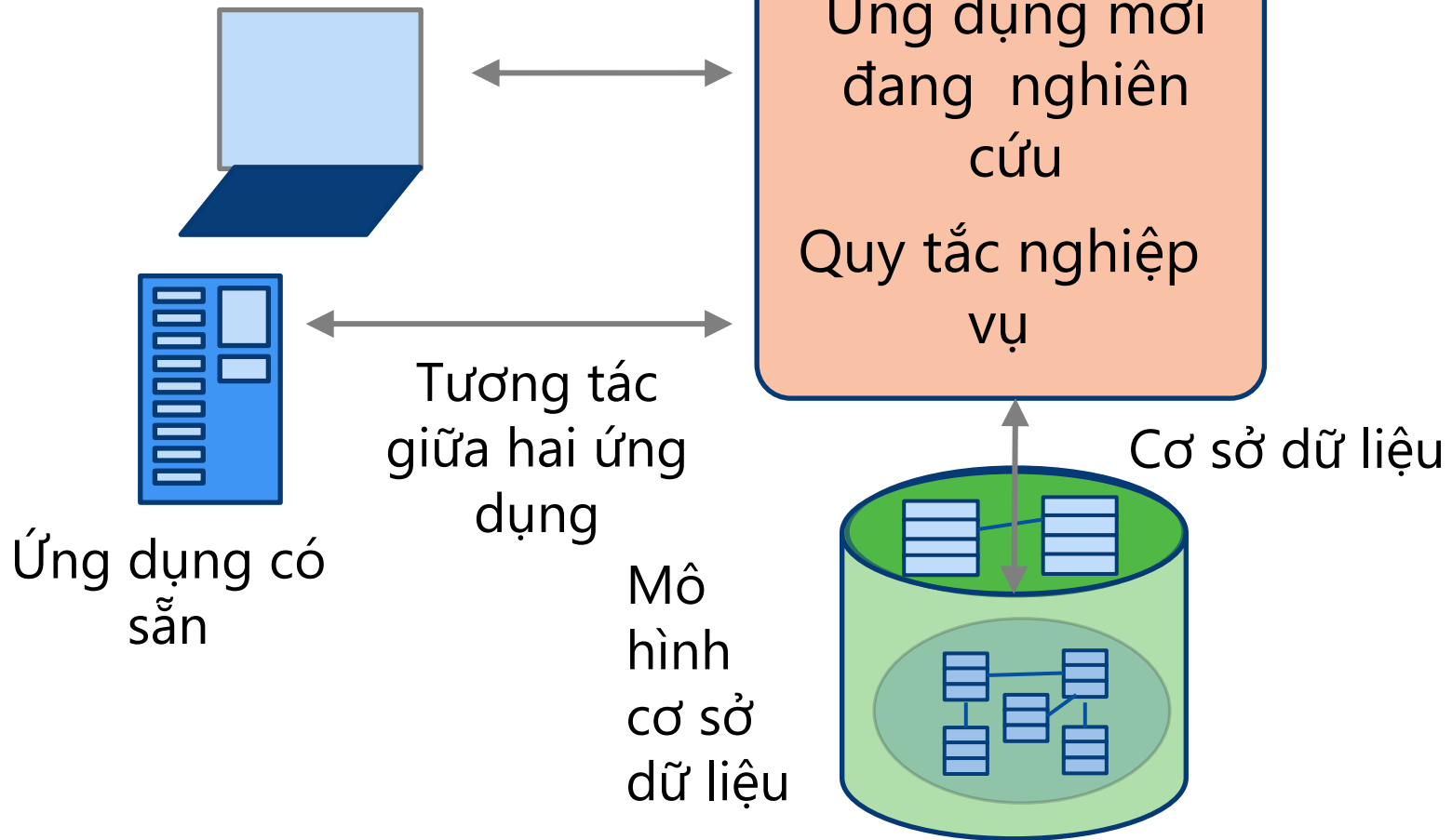
Lợi ích khi xác định mục tiêu của Sprint

- Hỗ trợ xác định độ ưu tiên
 - Đầu tiên xác định mục tiêu
 - Sau đó chọn các story liên quan đến mục tiêu
- Tạo sự tập trung và hỗ trợ nhóm tốt hơn từ khách hàng
- Thuận tiện khi phân tích phản hồi
- Hỗ trợ giao tiếp giữa các bên liên quan
- Nhận thông tin phản hồi



Quy trình ước tính dựa-theo-tiêu-chí khách quan

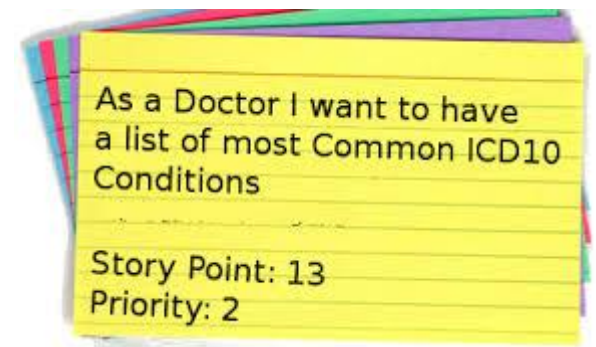
Tương tác con người



Các khía cạnh khác nhau của ứng dụng

Các yếu tố được dùng để ước lượng story

- Kiểu tương tác
- Quy tắc nghiệp vụ
- Số thực thể tham gia vào story
- Dữ liệu được thêm mới, đọc, sửa, xóa



Loại tương tác

- Nếu Story cần tương tác với con người, sẽ có giá trị 3
- Nếu Story chỉ cần tương tác với ứng dụng khác, theo một giao thức được định nghĩa rõ ràng, sẽ có giá trị 1

Loại tương tác	Mô tả	Giá trị
Đơn giản	Giao diện được định nghĩa rõ ràng	1
Trung bình	Giao diện động	2
Phức tạp	Tương tác với con người	3

Quy tắc nghiệp vụ

- Tính toán độ phức tạp dựa trên quy tắc nghiệp vụ
 - Nếu story chỉ có một quy tắc nghiệp vụ, sẽ có giá trị 1
 - Nếu có từ 1 đến 3 quy tắc nghiệp vụ, sẽ có giá trị 2
 - Nếu có nhiều hơn 3 quy tắc nghiệp vụ, sẽ có giá trị là 3

Quy tắc nghiệp vụ	Mô tả	Giá trị
Đơn giản	1 quy tắc	1
Trung bình	1-3 quy tắc	2
Phức tạp	>3 quy tắc	3

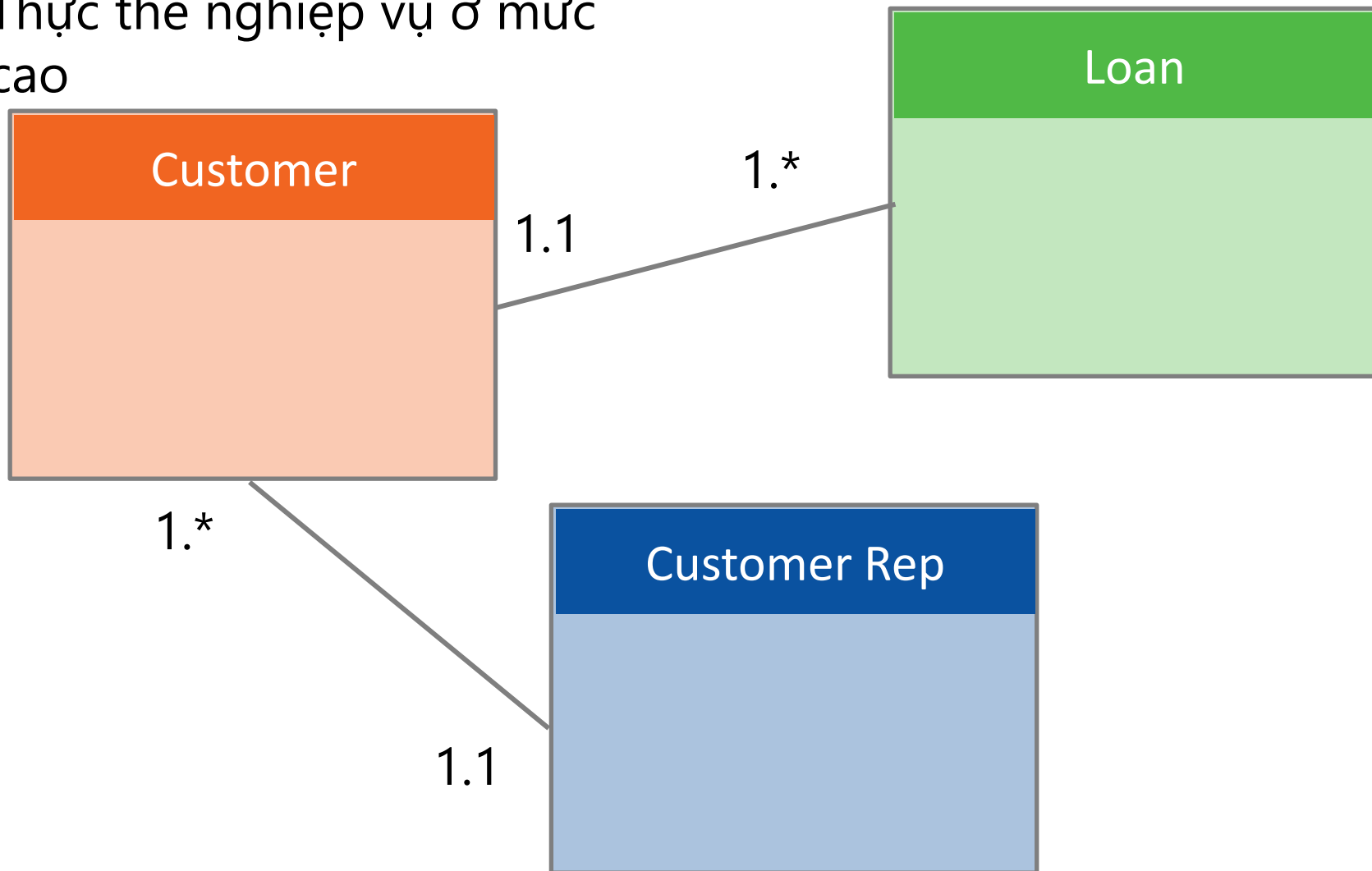
Số lượng thực thể liên quan đến story

- Nếu chỉ có một thực thể, story nên có giá trị là 1
- Nếu có từ 1 đến 3 thực thể, story nên có giá trị là 2
- Nếu có lớn hơn 3 thực thể, story nên có giá trị là 3

Thực thể	Mô tả	Giá trị
Đơn giản	1 Thực thể	1
Trung bình	1-3 Thực thể	2
Phức tạp	>3 Thực thể	3

Cấu trúc dữ liệu đơn giản có 3 thực thể

Thực thể nghiệp vụ ở mức cao



Thao tác dữ liệu (CRUD)

Loại thao tác dữ liệu	Mô tả	Giá trị
Đơn giản	Đọc, Xóa	1
Trung bình	Tạo	2
Phức tạp	Cập nhật	3

Ví dụ

- Ví dụ ước lượng cho story “**thêm phòng họp**”
- Tính toán điểm chưa điều chỉnh UP trước khi xem xét đến yếu tố môi trường ở phần sau
 - Kiểu tương tác: 3 điểm
 - Quy tắc nghiệp vụ: 2 điểm
 - Số lượng thực thể: 1 điểm
 - Thêm mới, xóa, cập nhật, xóa (CRUD): 2 điểm
 - UP = 7 điểm

Khía cạnh môi trường ED

- Chúng có thể ảnh hưởng tiêu cực hoặc tích cực tới những cố gắng của nhóm trong bàn giao story “Thêm phòng”
 - Khía cạnh Tổ chức
 - Khía cạnh Hạ tầng Phát triển
 - Khía cạnh Nhóm
 - Khía cạnh Công nghệ
 - Khía cạnh Quy trình
 - Khía cạnh Nghiệp vụ
- Đối với mỗi khía cạnh, giá trị càng cao thể hiện khả năng của team càng cao

Khía cạnh tổ chức

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Đã có những phòng ban khác nhau cùng làm việc thành công trong một dự án Scrum?	
2. Có sự chống đối mạnh mẽ với Scrum trong tổ chức?	
3. Có tồn tại sự hỗ trợ lớn về Scrum giữa những phòng ban khác nhau trong công ty?	

Khía cạnh hạ tầng phát triển

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Kiểm thử tự động đã được áp dụng và trở thành một kỹ thuật phổ biến hay chưa?	
2. Kiểm thử tích hợp liên tục đã được áp dụng và trở thành một kỹ thuật phổ biến hay chưa?	
3. Môi trường xây dựng (build environment) hàng ngày đã được áp dụng và trở thành một kỹ thuật phổ biến hay chưa?	

Khía cạnh nhóm

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Scrum là hoàn toàn mới đối với nhóm?	
2. Các thành viên trong nhóm đã từng làm việc thành công với nhau?	
3. Các thành viên trong nhóm hiểu và tôn trọng lẫn nhau?	

Khía cạnh công nghệ

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Nhóm phát triển có nhiều kinh nghiệm với ngôn ngữ lập trình?	
2. Các thành viên trong nhóm phát triển có nhiều kinh nghiệm với công nghệ được sử dụng?	
3. Môi trường sản xuất với Scrum đã sẵn sàng chưa?	

Khía cạnh quy trình

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Scrum có phải là khung làm việc được chấp thuận trong công ty hay không?	
2. Trong công ty có sự hỗ trợ tốt cho Scrum hay không?	
3. Trong công ty có sự phản đối đáng kể nào đối với Scrum hay không?	

Khía cạnh nghiệp vụ

Yếu tố	Khoảng Giá trị (0/2)
1. Có một Product Owner nào hoàn toàn sẵn sàng và gắn bó lâu dài với nhóm hay không?	
2. Có phải Product Owner đã quen thuộc với Scrum nhưng vẫn thiếu kinh nghiệm thực tế hay không?	
3. Product Owner đã từng thành công với Scrum trước đây hay chưa?	

Cách ước lượng

- **$0 \leq ED \leq 11$** : Điều này có nghĩa là với các khía cạnh môi trường như vậy thì nhóm sẽ không thể bàn giao được nhiều Story hơn trong Sprint so với trường hợp có điểm ED cao hơn
- **$12 \leq ED \leq 23$** , hệ số nhân $C = 1$. Điều này có nghĩa là môi trường làm cho công việc của nhóm không dễ hơn cũng không khó hơn
- **$24 \leq ED \leq 36$, $C = \frac{1}{2}$** . Điều này có nghĩa là môi trường đang giúp nhóm bàn giao được nhiều story hơn trong một Sprint

Cách ước lượng

- Do đó, để tính toán tổng điểm cho mỗi Story, sử dụng công thức sau
 - $AP \text{ (Điểm đã hiệu chỉnh)} = UP \text{ (Điểm chưa hiệu chỉnh)} * C$
(Hệ số nhân)
 - $PPS \text{ (Điểm cho mỗi Story)} = (AP * ED)/36$

Áp dụng cho user story “thêm phòng”

- Giả sử tính năng thêm phòng có các khía cạnh môi trường (ED) như sau:

1.	Tổ chức	= 3
2.	Hạ tầng	= 2
3.	Nhóm	= 4
4.	Công nghệ	= 3
5.	Quy trình	= 2
6.	Nghịệp vụ	= 4

Áp dụng cho user story “thêm phòng”

- $ED = 18, C = 1$
- $AP = UP * C = 7 * 1 = 7$
- Với $UP = 7$, thì:
 - $PPS = (AP \times ED) / 36$
 - $PPS = (7 \times 18) / 36 = 126 / 36 = 3,5$ điểm

Áp dụng cho user story “thêm phòng”: ma trận ước tính tổng thể

[illegible]

Áp dụng cho user story “thêm phòng”: ma trận ước tính tổng thể

Là người dùng, tôi có thể/muốn [...], nhằm giúp
[với mục đích]

Nhiệm vụ:

Kiểm tra:

Kiểm tra:

Loại tương tác:

Số lượng Quy tắc Nghiệp vụ:

Số lượng Thực thể Dữ liệu:

CRUD:

Thảo luận trao đổi tình huống

- Sprint kéo dài bao lâu là tốt?
- Mục tiêu của Sprint là gì?



Workshop 2

- Chuẩn bị trước buổi Workshop:
 - Đưa ra các mục tiêu của product backlog, mục tiêu của sản phẩm, mục tiêu của các Sprint
 - Nộp bản mô tả các mục tiêu dưới dạng file word lên LMS
- Nội dung trong buổi Workshop
 - Các nhóm thảo luận và trình bày về các loại mục tiêu của product backlog, mục tiêu của sản phẩm, mục tiêu của Sprint

Tổng kết nội dung bài học

- Mục tiêu kế hoạch phát hành
- Mục tiêu của Sprint
- Các yếu tố dùng để ước lượng story
 - Loại tương tác
 - Quy tắc nghiệp vụ
 - Số lượng thực thể được thao tác
 - Thao tác dữ liệu (CRUD)
- Khía cạnh môi trường (ED)





KẾT THÚC