

## Tóm lược kiến thức Scrum chuẩn bị PSM 1

### Contents

1/ Tổng quan về Scrum .....	2
Năm giá trị của Scrum.....	3
Tại sao bạn cần Scrum? .....	3
Phát triển sản phẩm theo Sprint .....	3
Đóng khung thời gian cho Sprint .....	4
2/ Tổ chức nhóm làm việc hiệu quả .....	5
Nhóm Scrum .....	5
2 đặc điểm cơ bản của nhóm Scrum .....	5
Nhà Phát triển (Developer) .....	6
Vai trò .....	6
Đặc điểm .....	6
Product Owner .....	9
Các nhiệm vụ của Product Owner:.....	10
Scrum Master .....	12
Phục vụ Product Owner .....	13
phục vụ Developer.....	14
phục vụ tổ chức .....	17
Trọng tâm nhiệm vụ của Scrum master .....	18
Những yếu tố cần có của một SM tốt.....	19
3/ Tạo chất lượng sản phẩm .....	20
Product Backlog .....	20
Product Backlog là gì? .....	20
Mục tiêu sản phẩm là gì? .....	21
Ai quản lý Product Backlog? .....	21
Các hạng mục Product Backlog là gì? .....	21
Đánh giá độ ưu tiên như thế nào? .....	22
Ước tính kích thước như thế nào?.....	23
Sprint Backlog .....	23
Sprint Backlog là gì?.....	23
Mục tiêu Sprint.....	23
Sprint Backlog do ai quản lý? .....	24

Sprint Backlog có cấu trúc như thế nào? .....	24
Quản lý sprint backlog.....	24
Có những công cụ quản lý Sprint Backlog nào? .....	24
Phần tăng trưởng (increment) .....	25
Phần tăng trưởng là gì .....	25
Đặc điểm của phần tăng trưởng .....	25
Tại sao chúng ta cần phần tăng trưởng .....	26
Làm sao tại phần tăng trưởng.....	27
Định nghĩa hoàn thành.....	28
Tại sao chúng ta cần DoD .....	29
Xây dựng DoD.....	29
Nội dung định nghĩa của DoD ban đầu .....	30
Định nghĩa hoàn thành cho những mức độ khác nhau.....	30
Định nghĩa hoàn thành và tiêu chí chấp nhận.....	31
4/ Vận hành quy trình hoạt động hiệu quả và chất lượng .....	31
Lập kế hoạch Sprint .....	31
Thành phần tham dự.....	32
Thời gian .....	32
3 phần của 1 buổi lập kế hoạch sprint .....	32

## 1/ Tổng quan về Scrum



## Năm giá trị của Scrum

Năm giá trị của Scrum là:

1. cởi mở,
2. can đảm,
3. tôn trọng,
4. tập trung và
5. cam kết.

Năm giá trị này hỗ trợ môi trường làm việc thúc đẩy sự sáng tạo, đổi mới, sức khỏe và sự toàn vẹn của con người, cũng như một nhịp độ bền vững.

## Tại sao bạn cần Scrum?

Scrum mang lại rất nhiều lợi ích khác nhau, từ những góc nhìn khác nhau như Người dùng, Khách hàng hay Người phát triển. Trong bài học này chúng ta sẽ tìm hiểu về lợi ích cụ thể của Scrum.

1. độ trực quan
2. giá trị kinh doanh
3. khả năng thay đổi
4. giảm thiểu rủi ro
5. thúc đẩy năng lực cá nhân
6. gia tăng tương tác giữa các đội nhóm
7. và tạo ra lợi thế cạnh tranh bền vững cho tổ chức.



## Phát triển sản phẩm theo Sprint

Scrum là một khung làm việc dùng cho phát triển sản phẩm, với các nhóm liên chức năng làm việc theo **cách thức lặp và tăng trưởng**. Quy trình phát triển được thực hiện thông qua các phân đoạn nối tiếp nhau được gọi là Sprint. Trong bài học này, chúng ta sẽ tìm hiểu kỹ hơn về một Sprint trong Scrum.



### Lưu ý

- Không nên có sự thay đổi nào gây ảnh hưởng đến mục tiêu của Sprint
- Phạm vi có thể được làm rõ và thương lượng với Product Owner khi có thêm thông tin

## Đóng khung thời gian cho Sprint

Hầu hết các sự kiện trong Scrum đều **đóng khung thời gian**.

- Vậy đóng khung thời gian là gì? → **bất kể công việc có được hoàn thành hay ko**



Lợi ích của đóng khung thời gian:

<b>1. Giúp gia tăng tập trung trong công việc</b> 	<b>3. Tăng năng suất công việc</b> 
<b>2. Tối ưu hóa công việc</b> 	<b>4. Giúp nhanh chóng có được phản hồi</b> 
<b>5. Giúp quản lý được rủi ro</b> 	

- Đóng khung thời gian cho một Sprint bao nhiêu là hợp lý? → **2-4 tuần**



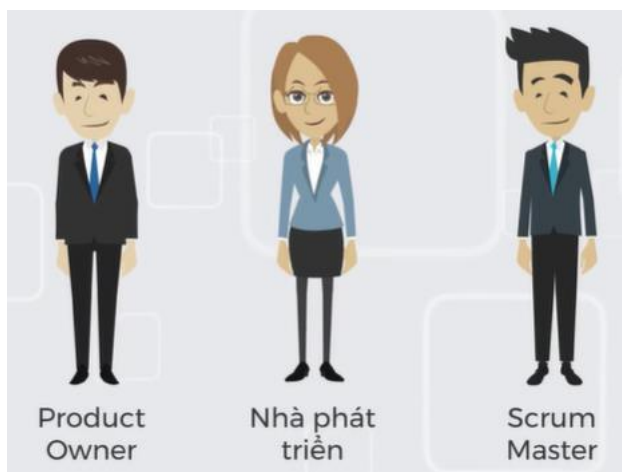
## 2/ Tổ chức nhóm làm việc hiệu quả

### Nhóm Scrum

Nhóm Scrum là tập hợp của các cá nhân chịu trách nhiệm sản xuất và chuyển giao mọi hạng mục được yêu cầu cho khách hàng.

Vậy nhóm Scrum bao gồm những vai trò gì?

Đặc điểm của một nhóm Scrum là gì?



**KHÔNG** có ~~Project Manager~~



### 2 đặc điểm cơ bản của nhóm Scrum

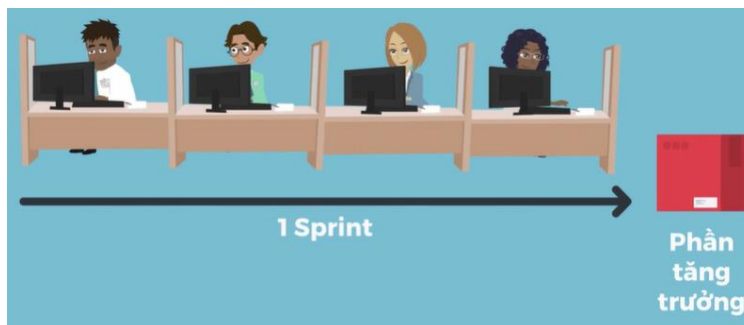


### Nhà Phát triển (Developer)

Trong bài học này chúng ta sẽ đề cập đến vai trò, các nhiệm vụ và đặc điểm của Nhà phát triển trong Scrum.

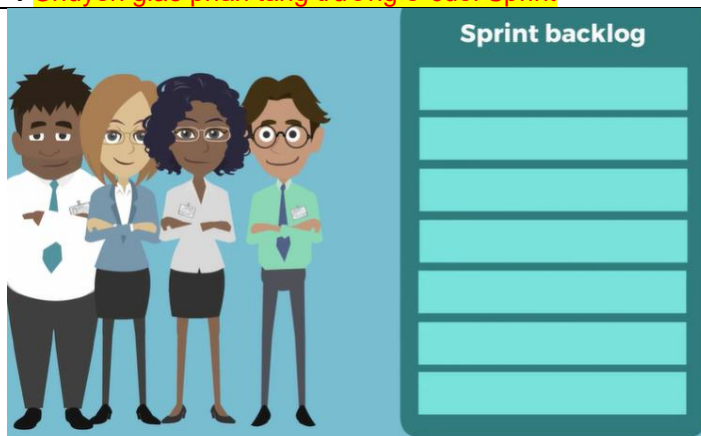
#### Vai trò

Trực tiếp tham gia sản xuất, tạo được phần tăng trưởng chuyên giao được ở cuối mỗi sprint

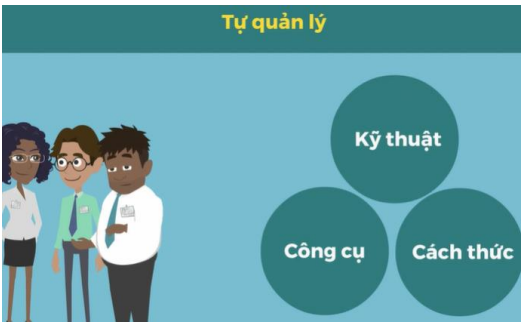

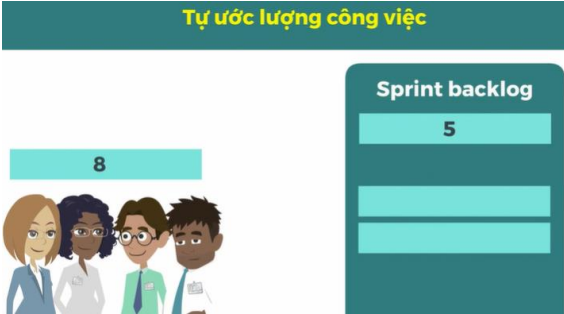

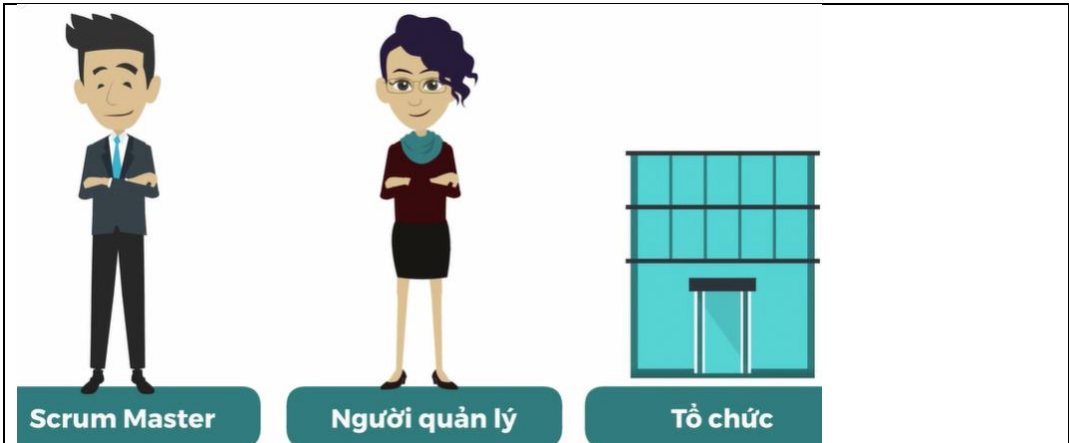


Nhiệm vụ chính yếu của Nhà Phát triển trong một Sprint là gì?  
→ **Chuyên giao phần tăng trưởng ở cuối Sprint**

Tạo ra



#### Đặc điểm

Tự chức	tổ	<div> <div> <div>Tự quản lý</div>  </div> <div> <div>Tự lựa chọn hạng mục để làm việc</div>  </div> </div>											
		<div> <div> <div>Tự ước lượng công việc</div>  </div> <div> <div>Tự theo dõi công việc</div>  </div> </div>											
		<div> <div>Cần sự hỗ trợ từ 3 bên</div>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scrum Master</th><th>Người quản lý</th><th>Tổ chức</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Đào tạo</td><td>Ko gây cản trở devs tự quản</td><td>Cung cấp cơ sở hạ tầng, chính sách (có cơ chế đào tạo nhân viên hàng năm,</td></tr> <tr> <td></td><td>Ko đưa ra giải pháp rồi hướng mọi người tuân theo</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>Cho devs có cơ hội làm sai</td><td></td></tr> </tbody> </table> </div>	Scrum Master	Người quản lý	Tổ chức	Đào tạo	Ko gây cản trở devs tự quản	Cung cấp cơ sở hạ tầng, chính sách (có cơ chế đào tạo nhân viên hàng năm,		Ko đưa ra giải pháp rồi hướng mọi người tuân theo			Cho devs có cơ hội làm sai
Scrum Master	Người quản lý	Tổ chức											
Đào tạo	Ko gây cản trở devs tự quản	Cung cấp cơ sở hạ tầng, chính sách (có cơ chế đào tạo nhân viên hàng năm,											
	Ko đưa ra giải pháp rồi hướng mọi người tuân theo												
	Cho devs có cơ hội làm sai												
Liên chức năng		Sẽ không có những chức danh như hình bên dưới, mà là kỹ năng chung của nhóm											





Thay vào đó, các devs chỉ là devs và cả nhóm có chức năng



cách nhà  
phát triển  
đóng góp cho  
sản phẩm:



Ước tính kích thước  
của các hạng mục



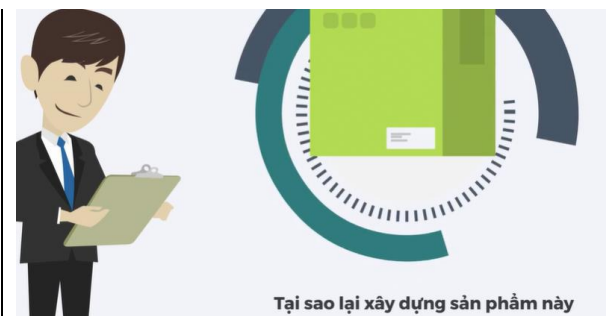


### Product Owner

Trong bài học này chúng ta sẽ đề cập đến vai trò của Product Owner trong Scrum. Thông qua bài học bạn sẽ trả lời được những câu hỏi sau:

- Product Owner là ai?
- Product Owner làm gì?
- Làm sao để trở thành một Product Owner giỏi?


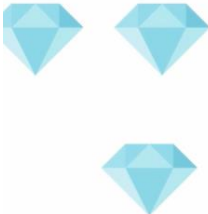



Vai trò của Product Owner: **chịu trách nhiệm định hướng** sản phẩm được xây dựng

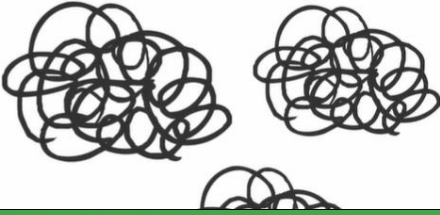



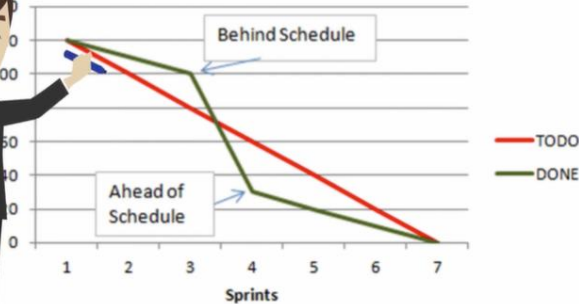


PO là người đại diện duy nhất, chịu trách nhiệm về sản phẩm

Nhiệm vụ chính của Product Owner là gì? → **Quản lý Product Backlog**

## Các nhiệm vụ của Product Owner:

	<div> <div>Trình bày rõ ràng mục tiêu sản phẩm và các hạng mục trong Product Backlog</div> <div>  <div> <p>Xác định được mục tiêu sản phẩm</p> <p>-----</p> <p>Tìm hiểu và phân tích về sản phẩm</p> <p>-----</p> <p>Lên danh sách các tính năng</p> <p>-----</p> <div> <div>hạng mục 1</div> <div>hạng mục 2</div> <div>hạng mục ...</div> </div> </div> </div> </div>
	<div> <div>Sắp xếp các hạng mục trong Product Backlog</div> <div> <div> <div>Product backlog</div> <div> <div>hạng mục 2</div> <div>hạng mục 1</div> <div>hạng mục 3</div> </div> </div> <div> <div>khái niệm giá trị dựa trên các yếu tố</div> <div>  <div> <div>Lợi nhuận thu về</div> <div>mong muốn của khách hàng</div> <div>các mục tiêu chiến lược</div> <div>Sự phụ thuộc vào các hạng mục khác</div> <div>Rủi ro ...</div> </div> </div> </div> </div> </div>
	<div> <div>Tối ưu hóa giá trị công việc của Nhà Phát triển</div> <div> <div> <div>Product backlog</div> <div> <div>hạng mục 1</div> <div>hạng mục 2</div> <div>hạng mục 3</div> <div>hạng mục 4 </div> <div>hạng mục 5</div> <div>hạng mục 6 </div> <div>hạng mục ...</div> </div> </div> <div>  <div> <p>Loại bỏ những hạng mục không cần thiết</p> </div> </div> </div> </div>

	<div>Đảm bảo tính minh bạch của Product Backlog</div> <div><div>Product backlog<ul style="list-style-type: none"><li>hạng mục 1</li><li>hạng mục 2</li><li>hạng mục 3</li><li>hạng mục 5</li></ul></div></div>
	<div>Giải thích rõ các hạng mục trong Product Backlog cho Nhà phát triển</div> <div><div>Product backlog<ul style="list-style-type: none"><li>hạng mục 1</li><li>hạng mục 2</li><li>hạng mục 3</li><li>hạng mục 5</li><li>hạng mục ...</li></ul></div></div>
	<div>Theo dõi và giải trình tiến độ phát triển sản phẩm</div> <div><p>Để làm được thì PO phải dùng Burndown chart, hoặc Devs nhưng PO là người chịu trách nhiệm</p><div><div>Release Burndown Chart</div></div></div>

**ĐỂ THÀNH**  
**Product owner**  
**GIỎI**

- **Trao quyền quyết định**  
--> devs phải thực hiện dựa trên yêu cầu Product backlog
- **Hiểu biết về lĩnh vực của sản phẩm**  
--> giữ đúng hướng đi, đưa ra quyết định, lựa chọn thêm hay loại bỏ tính năng
- **Có đủ thời gian làm việc**
- **Có kỹ năng giao tiếp thương lượng**

## Scrum Master

Trong bài học này, chúng ta sẽ đề cập đến vai trò Scrum Master với các nội dung chính sau:

- Scrum Master là ai?
- Scrum Master phục vụ **Product Owner**, Nhà phát triển, **tổ chức**,
- Làm thế nào để trở thành một Scrum Master tốt?

	<div> <div>Chất kết dính</div>  </div>
	<div> <div>Lãnh đạo theo phong cách phục vụ</div>  <div>Lãnh đạo phục vụ</div> </div>

## Phục vụ Product Owner

### Đào tạo và huấn luyện Product Owner

Định nghĩa mục tiêu sản phẩm  
Cách quản lý Product Backlog hiệu quả



Ex: cách mô tả yêu cầu người dùng:

**User story**

Là <người dùng cụ thể/vai trò>,  
tôi muốn <làm gì đó>  
để <phục vụ mục đích nào đó>

**Product backlog**

hạng mục 1	→	công cụ quản lý
hạng mục 2	→	
hạng mục 3	→	đánh giá và sắp xếp
hạng mục 4	→	
hạng mục 5	→	cách làm mịn
hạng mục 6	→	
hạng mục ...	→	

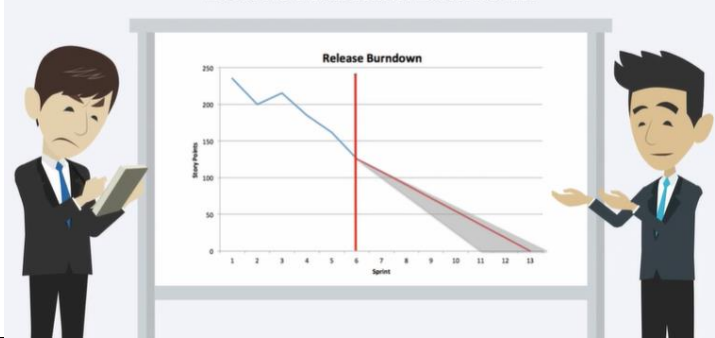

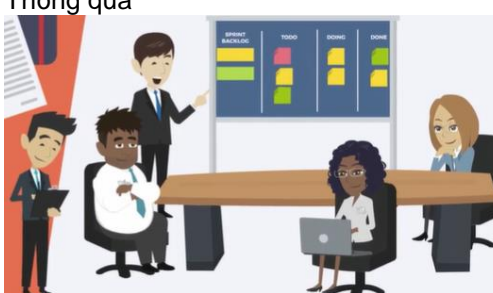

PO Scrum Master



### Hướng dẫn cách lập kế hoạch sản phẩm trong môi trường thực nghiệm

- Xác định tầm nhìn
- Chiến lược
- Các bước cụ thể để triển khai



	<div><div>Lập kế hoạch phát hành</div><div>Biểu đồ Phát hành Burndown</div></div>
	<div><div>Hỗ trợ Product Owner giao tiếp hiệu quả với Nhà Phát triển</div><div>Thông qua</div><div>Hỗ trợ Nhóm Scrum thực hiện tốt các sự kiện</div></div>
	<div><div>Hỗ trợ Product Owner cộng tác hiệu quả với các bên liên quan</div></div>

Scrum Master phục vụ Devs

phục vụ Developer

Huấn luyện



Huấn luyện

## Tự quản lý

## Liên chức năng

Dạy Scrum

**Triết lý**

**Các quy tắc**

**Kỹ thuật**

Đảm bảo Nhà Phát triển thực hiện tốt các sự kiện trong Scrum

Khung thời gian	Mục đích	Nội dung
Lập kế hoạch Sprint	Scrum hằng ngày	Sơ kết Sprint
		Cải tiến Sprint

Hỗ trợ tìm kiếm và sử dụng hiệu quả các công cụ hỗ trợ phát triển

Sprint backlog

hạng mục 1

hạng mục 2

hạng mục 3

hạng mục 5

Day	Work Remaining
Day 1	15
Day 2	14
Day 3	4
Day 4	3
Sprint Review	2

**các hệ thống quản lý mã nguồn**

**kiểm thử tự động**

...

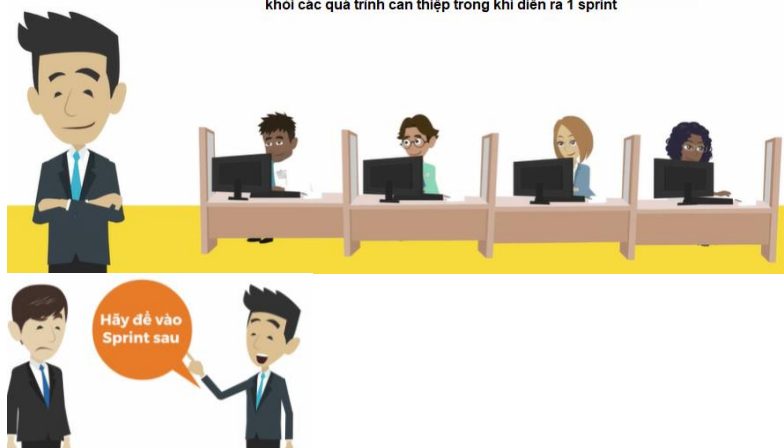


**Đảm bảo Nhà Phát triển được trang bị các kỹ thuật phát triển tốt**

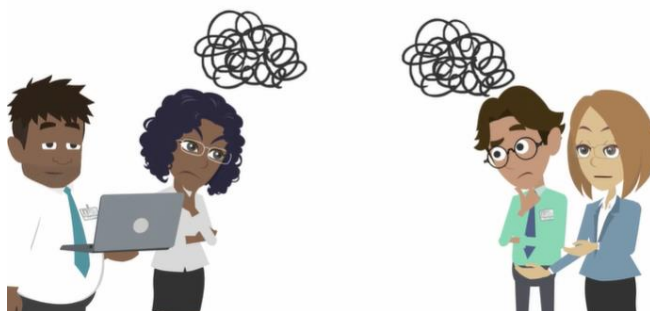


**Bảo vệ Nhà Phát triển trong Sprint**

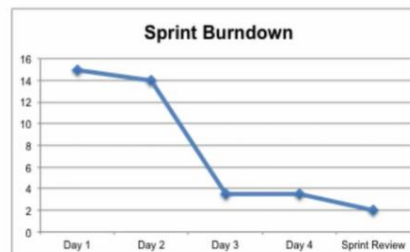
khỏi các quá trình can thiệp trong khi diễn ra 1 sprint



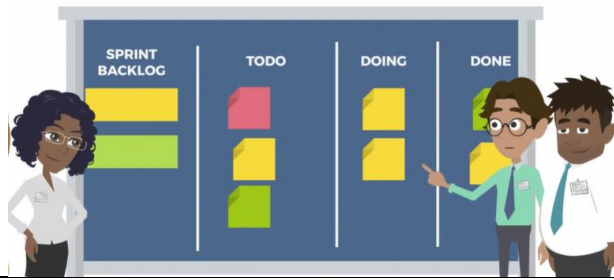
**Đảm bảo thông tin được minh bạch và thông suốt**



Nhắc thành viên giữ cho ...luôn được cập nhật



### Scrum hằng ngày



### Tháo gỡ khó khăn



Khi Dev thiếu kỹ năng, SM có thể

TỰ ĐÀO TẠO



THUÊ CHUYÊN GIA



Đảm bảo các devs có đầy đủ tài nguyên cần thiết để phục vụ công việc: không gian làm việc, các công cụ hỗ trợ



Khi devs gặp khó khăn kỹ thuật, tìm kiếm sự trợ giúp từ các chuyên gia bên ngoài nhóm



### phục vụ tổ chức

### Scrum Master nâng cao năng lực Scrum ở tổ chức



Đào tạo Scrum cho các cấp quản lý, thành lập phòng Scrum trong tổ chức

### Lập kế hoạch triển khai Scrum trong phạm vi tổ chức



Làm việc với các Scrum masters khác → gia tăng hiệu quả ứng dụng Scrum trong tổ chức của mình

### Trọng tâm nhiệm vụ của Scrum master

Bước đầu,



#### Scrum Master làm việc với Tổ chức

..để chuẩn bị và bắt đầu phát triển Scrum  
Xây dựng nhóm Scrum

Bước 2, gác công việc liên quan đến tổ chức, để...



#### Giúp nhóm làm việc ổn định hơn

...từng bước nâng cao kỹ năng của từng cá nhân, cả nhóm.  
Dẫn dắt, giới thiệu các kỹ thuật để..



Hỗ trợ nhóm áp dụng các kỹ thuật  
phát triển để nâng cao năng suất,  
chất lượng sản phẩm

Sau đó, khi nhóm đã phát triển ổn định thì SM toàn tâm ý để



Cùng với đó là hoạt động mở rộng Scrum ra toàn tổ chức, giao tiếp giữa các nhóm hướng đến phát triển Scrum bền vững



### Những yếu tố cần có của một SM tốt

Làm việc toàn thời gian



tuy nhiên, trên thực tế SM có thể kiêm nhiệm là Dev, trong trường hợp này cần phân biệt rạch ròi giữa 2 vai trò (vai trò SM phải được ưu tiên hơn)

SM **tuyệt đối ko thể** kiêm nhiệm PO

Am hiểu Scrum

Kỹ năng giao tiếp:  
vì phải giao tiếp thường xuyên với các bên, đặc biệt giải quyết tranh chấp giữa các thành viên



Tuy nhiên với nền tảng kỹ thuật tốt thì sẽ thuận lợi hơn



**Scrum Master nên là một người có ảnh hưởng, ở vị trí quản lý**

..tạo thuận lợi cho SM trong việc:

- Huy động tài nguyên (với Quản lý tổ chức)
- Giải quyết các khó khăn (devs)

Scrum Master là ai?

- ☐ A . Một vai trò trong Agile
- ☐ B . Quản lý dự án
- ☐ C . Người có quyền lớn nhất trong Nhóm Scrum
- ☒ D . Một vai trò trong Nhóm Scrum

Tuyệt vời!

### 3/ Tạo chất lượng sản phẩm

#### Product Backlog

Trong bài học này, chúng ta sẽ đề cập đến Product Backlog với các nội dung chính sau:

- Product Backlog và Mục tiêu sản phẩm là gì?
- Ai quản lý Product Backlog?
- Các hạng mục Product Backlog là gì?

#### Product Backlog là gì?

Nơi lưu trữ các hạng mục của sản phẩm cần đc phát triển; được PO sắp xếp, đánh giá

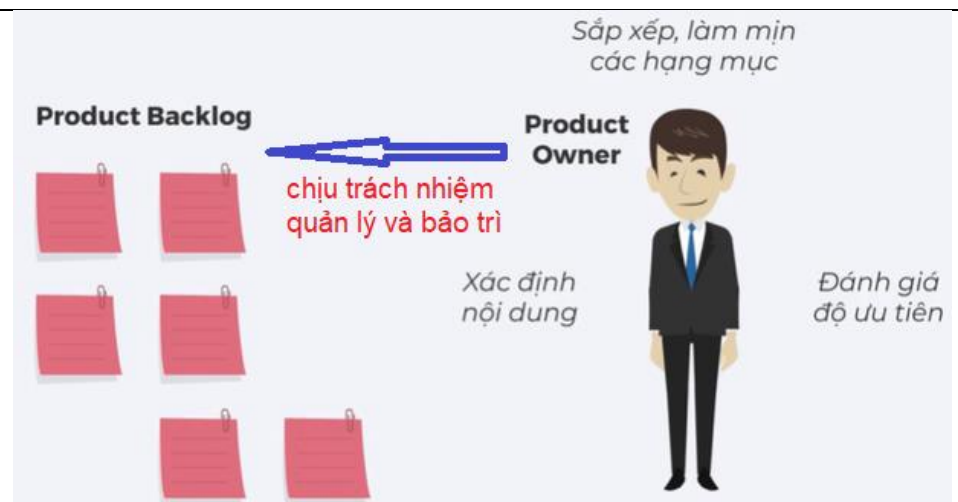




Mục tiêu sản phẩm là gì?



Ai quản lý Product Backlog?

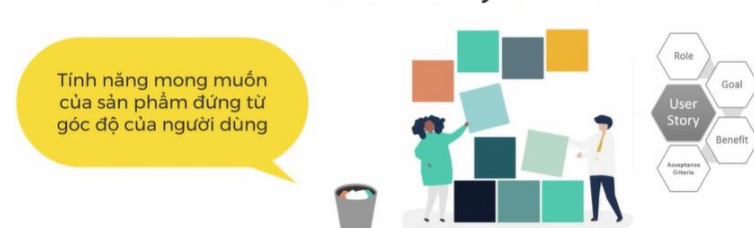


Các hạng mục Product Backlog là gì?



Phân loại các hạng mục, thường dùng User story (bản mô tả tính năng sản phẩm dưới góc độ người dùng)

### User Story Structure









### Cú pháp của User Story

**Là** < người dùng cụ thể, vai trò >  
**tôi muốn** < làm gì đó >  
**để** < phục vụ mục đích nào đó >

Là khách hàng, tôi muốn xem danh sách sản phẩm mới

**Đánh giá độ ưu tiên như thế nào?**

-  Giá trị đối với phần lớn khách hàng
-  Giá trị đối với khách hàng quan trọng
-  Chi phí
-  Thời gian triển khai
-  Mối quan hệ với các hạng mục khác
-  Rủi ro và cơ hội



**Độ ưu tiên** : được cập nhật liên tục trong quá trình phát triển  
 Khi mà, PO đã có thêm new info, hiểu biết nhiều hơn về sản phẩm (sp), và có thể có những điều chỉnh về lộ trình của sp

Một cách khác,





Ước tính kích thước như thế nào?

Ước tính kích thước từng hạng mục  
được thực hiện bởi Devs



kích thước = Nỗ lực cần để triển khai nó

kích thước từng hạng mục  
--> ảnh hưởng đến **độ ưu tiên** của nó trên product backlog

Ai là người ước tính lượng công việc của các hạng mục Product Backlog?

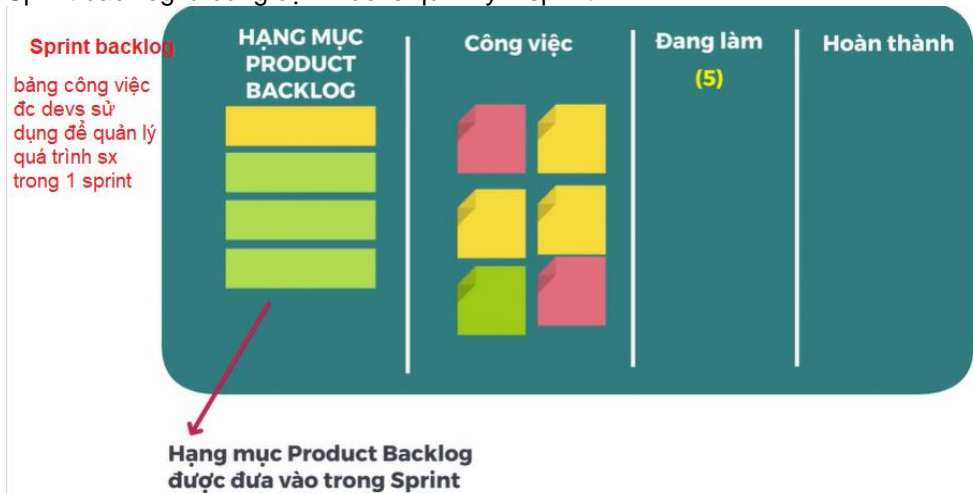
👁️ Nhà phát triển

## Sprint Backlog

Trong bài học này, chúng ta sẽ đề cập đến Sprint Backlog với các nội dung sau:

**Sprint Backlog là gì?**

Sprint backlog là công cụ để devs quản lý 1 sprint




## Mục tiêu Sprint



**Sprint Backlog do ai quản lý?**

nguyên tắc

## Tự quản lý



### Sprint backlog

**devs** sở hữu và vận hành

**devs** tạo ra Sprint backlog trong buổi họp sprint, và vận hành nó cho đến khi sprint kết thúc

**điều quan trọng:**

đảm bảo sprint backlog luôn được hiện diện và cập nhật

**Sprint Backlog có cấu trúc như thế nào?**

Có nhiều cấu trúc: bảng Kanban, ...  
**Cấu trúc Sprint backlog:** theo bảng Kanban



**Quản lý sprint backlog**

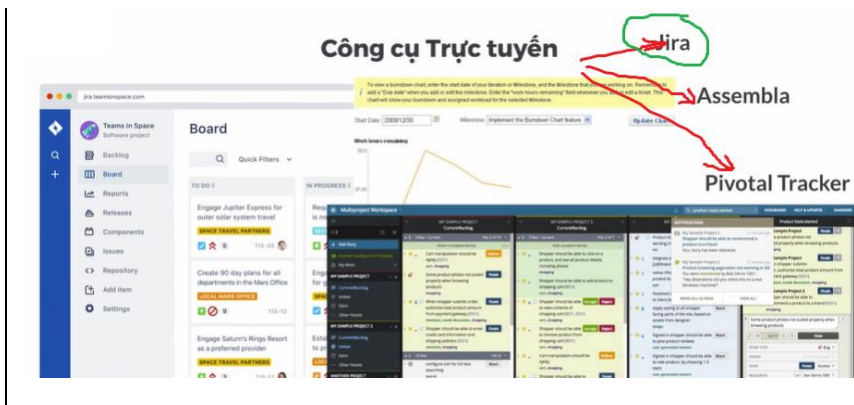
**Quản lý Sprint backlog:** **Cập nhật liên tục hàng ngày**  
 để cả nhóm biết dc tiến độ cv hướng tới mục tiêu



**Có những công cụ quản lý Sprint Backlog nào?**

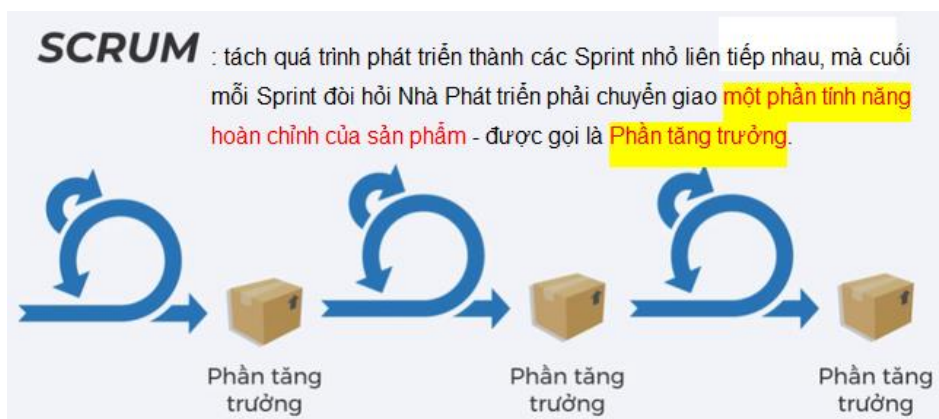
Nhiều loại  
**Công cụ Vật lý** -->nhóm ngồi cùng nhau





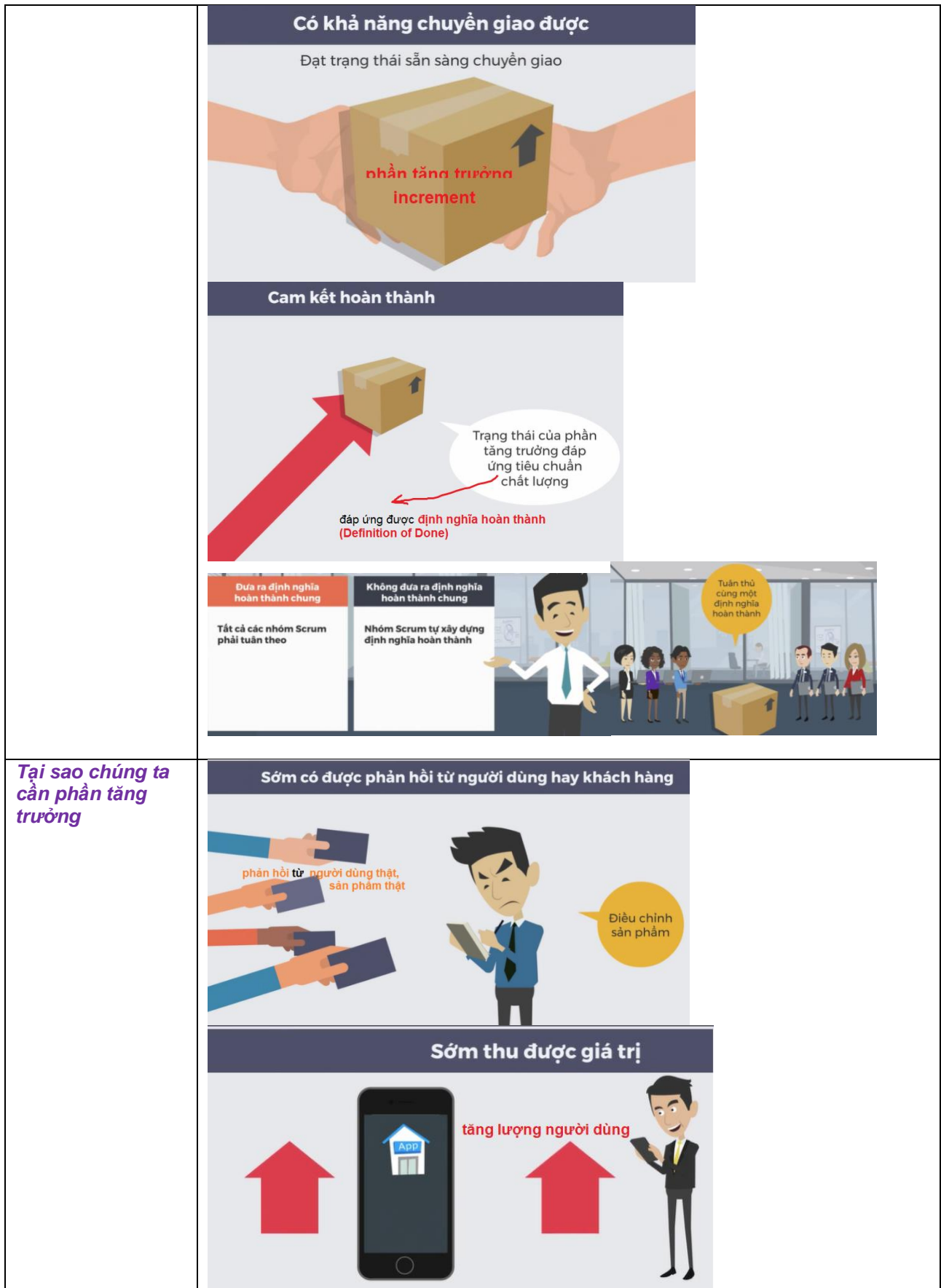


### Phần tăng trưởng (increment)

Ở các phương pháp phát triển truyền thống, quá trình phát triển sản phẩm được tiến hành lần lượt theo từng bước. Do đó, ở phần lớn thời gian đầu sẽ **thiếu vắng một sản phẩm thật** có thể sử dụng được bởi người dùng. **Scrum** có một **hướng tiếp cận khác**, không chỉ tách quá trình phát triển thành các Sprint nhỏ liên tiếp nhau, mà cuối mỗi Sprint đòi hỏi Nhà Phát triển phải chuyển giao **một phần tính năng hoàn chỉnh của sản phẩm** - được gọi là **Phần tăng trưởng**.



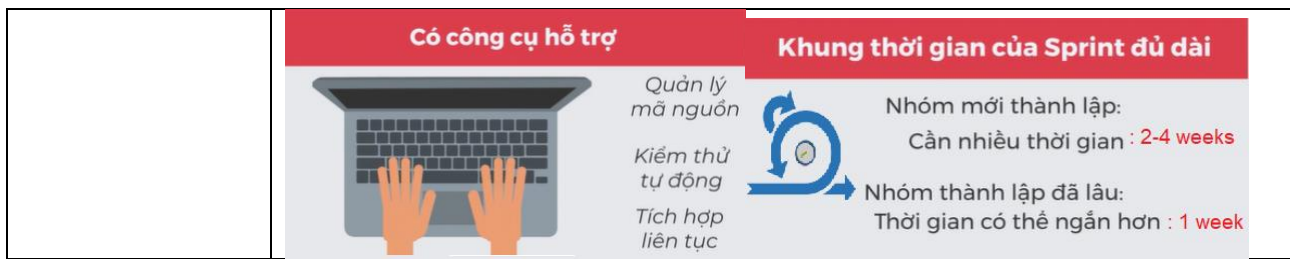
<p><b>Phần tăng trưởng là gì</b></p>	<p><b>phần tăng trưởng</b></p> <p>có thể chuyển giao</p> <p>Sản phẩm nhà phát triển tạo ra tạo ra cuối mỗi Sprint</p> 	
<p><b>Đặc điểm của phần tăng trưởng</b></p>	<p><b>Sử dụng được</b> → Chức năng chạy tốt</p> <p>Người dùng có thể tương tác</p> 	



	<div data-bbox="427 152 1015 533"> <div>Tăng minh bạch</div> </div>	
	<div data-bbox="427 539 967 969"> <div>Giảm rủi ro</div> </div>	

Làm sao tại phần tăng trưởng	<div data-bbox="427 1086 1015 1384"> </div>	
	<div data-bbox="427 1391 1391 1738"> <div>Nhóm liên chức năng</div> <div> </div> <div>Xây dựng Product Backlog tốt</div> <div> <div>Product Backlog</div> <div>Phân tách tính năng</div> <div>Tổ chức, sắp xếp hạng mục</div> </div> </div>	
	<div data-bbox="427 1744 1423 2031"> <div>Lập kế hoạch Sprint tốt</div> <div> <div>Product Backlog</div> <div>Sprint Backlog</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hạng mục phải độc lập</li> <li>Số lượng hạng mục phải phù hợp với khả năng của nhóm</li> </ul> </div> <div>Vận hành nhóm tốt</div> <div> <div>Nhận công việc</div> <div>Cộng tác hỗ trợ</div> <div>Áp dụng kỹ thuật để đạt năng suất, chất lượng tốt</div> </div> </div>	





Phần tăng trưởng được Nhà Phát triển tạo ra khi nào?

- ☐ A . Scrum Hằng ngày
- ☐ B . Sơ kết Sprint
- ☒ C . Trước khi kết thúc Sprint
- ☐ D . Lập kế hoạch Sprint

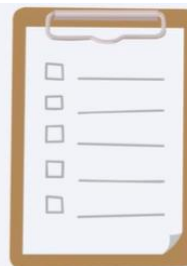
### Định nghĩa hoàn thành

Trong bài học này, chúng ta sẽ đề cập đến khái niệm Định nghĩa Hoàn thành được sử dụng trong Scrum.

Đây là khái niệm mà tất cả các thành viên của nhóm Scrum đều **cần biết** và **tuân thủ**.

#### Định nghĩa hoàn thành (DoD)

Danh sách quy định những công việc cần được thực hiện xong trước khi một hạng mục được công nhận là đạt trạng thái có khả năng chuyển giao được



#### ĐỊNH NGHĨA HOÀN THÀNH CHO USER STORY

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Thiết kế đã được kiểm tra chéo            | <input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được kiểm tra chéo           |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được tái cấu trúc             | <input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn phù hợp với quy ước của công ty |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được đẩy lên hệ thống lưu trữ | <input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử đơn vị                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử tích hợp                   | <input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử chấp nhận                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Không có lỗi được phát hiện               |  |

## Tại sao chúng ta cần DoD

### Đảm bảo một cách hiểu chung, gia tăng tính minh bạch

hoạt động tốt như mô tả trong user story, có đầy đủ các kiểm thử đơn vị



Devs

cách hiểu khác nhau về DoD sẽ làm giảm tính minh bạch, và gia tăng rủi ro

PO

Đầy đủ kiểm thử tích hợp và kiểm thử chấp nhận

### Ngăn ngừa mâu thuẫn trong giao tiếp



Đang Làm



Hoàn thành



Tái cấu trúc không cần thiết

Phải tái cấu trúc

### Nâng cao chất lượng sản phẩm



Đảm bảo chất lượng



## Xây dựng DoD

### DoD # nhau



Đặc điểm sản phẩm

Công nghệ, kỹ thuật

Quy định của tổ chức

Trình độ của Nhà phát triển



Scrum Master

Định nghĩa hoàn thành DoD

Nhà Phát triển

Product Owner

Không đầu tư quá nhiều thời gian để xây dựng định nghĩa hoàn thành

Nhóm mới bắt đầu





**Nội dung định nghĩa của DoD ban đầu**

, bao gồm

Nội dung định nghĩa hoàn thành	
→ Bao gồm những hạng mục cơ bản và thực tế	
<input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được kiểm tra chéo	<input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử đơn vị với độ phủ 100%
<input checked="" type="checkbox"/> Có chú thích đầy đủ tuân theo quy ước của công ty	<input checked="" type="checkbox"/> Không có lỗi được phát hiện
<input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được đẩy lên hệ thống lưu trữ	<input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử tích hợp
<input checked="" type="checkbox"/> Đã có kiểm thử chấp nhận	<input checked="" type="checkbox"/> Mã nguồn đã được tái cấu trúc

**Định nghĩa hoàn thành cho những mức độ khác nhau**

<b>ĐỊNH NGHĨA HOÀN THÀNH</b>	Áp dụng cho các User story để được công nhận là đạt trạng thái sẵn sàng chuyển giao
	Áp dụng cho các User story để quy định trạng thái sẵn sàng để đưa vào phát triển
	Áp dụng cho các công việc trong Sprint
	Áp dụng cho các phiên bản phát hành

Nội dung định nghĩa hoàn thành	
<input checked="" type="checkbox"/>	User story đã được ước tính
<input checked="" type="checkbox"/>	Có danh sách các tiêu chí chấp nhận
<input checked="" type="checkbox"/>	User story là duy nhất
<input checked="" type="checkbox"/>	Có đính kèm tài liệu phù hợp
<input checked="" type="checkbox"/>	Giá trị ước tính ban đầu không nhiều hơn 5 điểm

Đối với cấp độ của các công việc trong Sprint	
<input checked="" type="checkbox"/>	Mã nguồn đã được kiểm tra chéo
<input checked="" type="checkbox"/>	Mã nguồn có đầy đủ chú thích
<input checked="" type="checkbox"/>	Mã nguồn đã được đưa lên hệ thống lưu trữ
<input checked="" type="checkbox"/>	Đã cập nhật thời gian của công việc trên Sprint Backlog về 0

Đối với cấp độ phiên bản phát hành	
<input checked="" type="checkbox"/>	Mã nguồn đã được triển khai trên máy chủ thực tế
<input checked="" type="checkbox"/>	Sản phẩm được dùng thử bởi 10 người
<input checked="" type="checkbox"/>	Không có lỗi được phát hiện
<input checked="" type="checkbox"/>	Nhóm chăm sóc khách hàng đã được huấn luyện về các tính năng mới

### Định nghĩa hoàn thành và tiêu chí chấp nhận

→ một user story **HOÀN THÀNH** khi nó đáp ứng được cả 2 điều kiện:

- 1/ DoD chung
- 2/ tiêu chí chấp nhận

Sự phân biệt này là cần thiết đối với người mới bắt đầu



Nhà Phát triển cần dùng công cụ gì để đảm bảo phần tăng trưởng được hoàn tất cuối mỗi Sprint?

- ☐ A . Sprint Backlog
- ☒ B . Định nghĩa Hoàn thành
- ☐ C . Biểu đồ Sprint Burndown
- ☐ D . Tích hợp Liên tục

### 4/ Vận hành quy trình hoạt động hiệu quả và chất lượng

#### Lập kế hoạch Sprint

Một Sprint **bắt đầu** bằng buổi Lập kế hoạch Sprint để xác định mục tiêu Sprint và lên kế hoạch các công việc cần thực hiện. Sự kiện này được chia làm ba phần, sẽ được giới thiệu cụ thể trong bài học này.

<p><b>Thành phần tham dự</b></p>	 <p>Các Nhà Phát triển</p> <p>Product Owner</p> <p>Scrum Master</p>
<p><b>Thời gian</b></p>	 <p>8 giờ đối với Sprint một tháng</p> <p>Sprint ngắn hơn thì buổi Lập kế hoạch có thể ngắn hơn</p> <p>4h: với sprint 2 tuần</p>
<p><b>3 phần của 1 buổi lập kế hoạch sprint</b></p>	 <p><b>Phần 1: Xác định mục tiêu của Sprint</b></p> <p>Mục tiêu Sprint đóng vai trò định hướng các Nhà Phát triển trong suốt quá trình diễn ra Sprint giúp nhóm đưa ra các quyết định hợp lý nhằm đạt được mục tiêu này</p> <p>Mục tiêu Sprint là một đoạn mô tả ngắn về kết quả kỳ vọng đạt được sau khi Sprint kết thúc</p> <p>giai đoạn 1 là: Thời gian để toàn bộ nhóm thống nhất sơ bộ về Mục tiêu Sprint</p> <p>mục tiêu Sprint này sau đó có thể tinh chỉnh cho hợp lý hơn, nhưng phải được <b>thống nhất tường minh trước</b> khi buổi họp lập kế hoạch sprint kết thúc</p> <p>PO giải thích cho nhóm <b>định hướng phát triển</b> tiếp theo của sp, sau đó toàn bộ nhóm cộng tác để thảo luận để mục tiêu Sprint dễ hiểu, dễ truyền đạt</p>