

Adaptive Planning

Concept

1. So sánh Non-Agile Planning và Agile Planning?
2. Tại sao Agile Planning không làm quá nhiều upfront planning?
3. Agile Discovery là gì?
4. Progressive Elaboration là gì? Các yếu tố nào thường được điều chỉnh trong Progressive Elaboration
5. Value Based Analysis là gì?
6. Value Based Decomposition là gì?
7. "Coarse-Grained" Requirements là gì? Tại sao lại cố gắng giữ "Coarse-Grained" Requirements đến last responsible moment
8. Timeboxing là gì? Vì sao chúng ta cần timeboxing?
9. Có các phương thức estimate nào? Giải thích từng phương thức?
10. Có các yếu tố nào ảnh hưởng đến estimate range? Cho 2 ví dụ về estimate range khác nhau trong các trường hợp khác nhau
11. Ideal time là gì? Tại sao chúng ta lại dùng Ideal time trong estimate?

Sizing and Estimating

1. Sizing là gì?
2. Estimate là gì?
3. Plan là gì?
4. Decomposition Requirements là gì? Epic là gì? Khi nào làm Decomposition Requirements?
5. User story là gì? Các bước tạo User Story?
6. 3C's là gì?

7. INVEST là gì?
8. Product backlog là gì? Có những đặc điểm gì?
9. Refine Backlog là gì? Thực hiện những thao tác gì?
10. Relative Sizing là gì? Story Point là gì? Các đặc điểm của story point?
11. Affinity Estimating là gì? Tại sao lại dùng Affinity Estimating?
12. T-Shirt Sizing là gì? Khi nào thì dùng T-Shirt Sizing
13. Story Maps là gì? Các loại User Story trong Story Map?
14. Product Roadmap là gì?
15. Wideband Delphi là gì? Tại sao dùng Wideband Delphi?
16. Planning Poker là gì? Thực hiện Planning Poker thế nào?

Release and Iteration Planning

1. Release là gì? Iteration là gì?
2. Spike là gì? Có những loại nào? Tại sao lại thực hiện Spike
3. Fast failure là gì?
4. High-level Planning là gì?
5. Release Planning là gì?
6. Velocity là gì? Làm thế nào để ước lượng Velocity cho Sprint đầu tiên?
7. Các phương pháp slice user story?
8. Iteration Planning là gì?
9. Estimate task được thực hiện thế nào? Task card là gì?