變異性

* 內部變異性：我們可以控制的軟體開發過程與專案管理
* 如何控制內部變異性：
  + 使用者故事的工作粒度  
    故事應該要有優先順序的排列  
    故事應該夠小，以便在一次的開發週期內完成  
    估算故事時採用費氏數列  
    切割故事時要遵循**INVEST**規則  
    工作項目的類型分類  
    區分類型可以有效提高可預測性。Ex: 史詩(epic) or 沙粒(grain of sand)
* 外部變異性：客戶的需求或是市場的變化
  + 依靠使用者故事映射(User Story Mapping)，來結構化使用者故事的構建。
  + 身為一個 <角色>，我想要 <活動>，從此以後 <商業價值>
* 外部變異  
  對於使用者故事而言：持續改善代表的是更接近客戶的需求。  
  內部變異  
  對於工作流程而言：持續改善代表的是流程更趨近於完善。