# Scrum资料总结

目录

[Scrum资料总结 1](#_Toc310262899)

[一、 Scrum的基本理念 1](#_Toc310262900)

[二、 Scrum的角色 1](#_Toc310262901)

[（1）Product Owner 1](#_Toc310262902)

[（2）Scrum Master 2](#_Toc310262903)

[（3）Scrum团队 2](#_Toc310262904)

[三、 Scrum整体流程 2](#_Toc310262905)

[四、 Scrum的重要概念 2](#_Toc310262906)

[1.Sprint 2](#_Toc310262907)

[2.backlog、Story 3](#_Toc310262908)

[3.Product backlog、Sprint backlog 3](#_Toc310262909)

[4.Story Point 3](#_Toc310262910)

[5.Sprint计划 3](#_Toc310262911)

[6.Task 4](#_Toc310262912)

[7.Scrum会议 4](#_Toc310262913)

[8.Sprint 评审会议 5](#_Toc310262914)

[9.Sprint 回顾会议 5](#_Toc310262915)

1. Scrum的基本理念

传统的开发过程大都需要首先设计详细的需求文档，然后需求总是在不断的变更，与用户沟通的不充分，导致开发出的产品不能满足客户的需要。然后敏捷开发可以快速响应需求的变更，及时调整项目的功能，迅速满足用户的需要。

Scrum 是一种灵活的敏捷软件开发管理过程，Scrum方法由Ken Schwaber和Jeff Sutherland提出，它将软件开发团队比作橄榄球队， 全队有明确的最高目标——发布产品的重要性高于一切， 团队高度自治，成员们熟悉开发过程中涉及到的各种技术，紧密合作，确保每个迭代都朝着最高目标推进，而且每隔2～4周，每个团队成员都能看到能实际工作的软件，并且据此决定是发布这个版本还是继续开发以加强它的功能。

1. Scrum的角色

Scrum中有3种角色， 分别是产品负责人 （Product Owner） 、 Scrum Master和Scrum团队，他们各自的职责如下。

（1）Product Owner

Product Owner需要确定产品的功能和完成时间，并对产品的收益负责，要根据市场需求确定产品功能的优先级。在每个Sprint开始之前，Product Owner可以修改功能需求和优先级。而且，Product Owner有权决定接受或否决各个Sprint的工作成果。 Product Owner的角色通常由市场部门的人员或开发部门内部主要使用该产品的人员来担任，主要工作是根据市场需求确定产品功能，将其列入Product Backlog中，并为这些功能确定优先级。在产品的整个开发过程中，Product Owner对于产品的需求可能会发生改变。他可以修改Product Backlog，以及增加某些功能需求、删除某些功能需求、修改优先级等，但这些行为只能在各个Sprint之间进行。

（2）Scrum Master

Scrum Master的职责是：负责监督整个Scrum项目进程，调整项目计划；确保开发团队成员的能力能够胜任产品的开发；促进团队中不同角色的成员间充分交流和沟通，并负责为项目的进行扫除障碍；保证开发团队不受外力的干扰和阻挠；掌握产品开发进度，参与每日Scrum会议、Sprint计划会议和Sprint评审会议。 Scrum Master通常由传统开发中的项目组长（Team Leader）来担当。

（3）Scrum团队

一般由5～10个能全职工作的成员组成较为理想。 团队成员横跨各个职能，通常包含开发、测试、文档设计人员等。

1. Scrum整体流程

一个采用Scrum的项目中，首先要将所有需要完成的工作列在一个Product Backlog， 项目开发过程中需求的改变也要写进去。 在每个Sprint开始之前， 要召开一个Sprint划会议。在这个会上，产品责任人（Product Owner）为Product Backlog中的各项能需求确定优先级。随后，Scrum开发团队按照优先级，从Product Backlog中挑选他们认为能在这个Sprint中完成的任务，并把这些任务从Product Backlog中挪到nt Backlog中去。在Sprint的进行过程中，Scrum团队每天都要举行一个简短的每日Scrum会议，以便团队成员了解开发进度。一个Sprint结束之后，需要召开Sprint评审会议和Sprint回顾会议。开发团队在Sprint评审会议上把这个Sprint的开发成果展示给大家。而在Sprint回顾会议上，团队成员们会回顾刚刚过去的这个Sprint，从中总结经验和教训。

1. Scrum的重要概念

对于那些功能需求可能经常发生变化得项目，Scrum是最为理想的选择之一。

1.Sprint

这个项目的需求经常变更，那么迭代就是一个很理想的选择，每次迭代完成具有一定功能的可交付的、实际工作的产品（一个版本），这个迭代在Scrum中称为Sprint，一般（2~4周）。

2.backlog、Story

项目要完成的工作，也称为产品的功能，包括功能性和非功能性的功能，随着需求的变化，backlog也会产生变化，类似于抽象的需求，需要具体细化，需要为backlog设定优先级。每一个backlog项通常也叫Story，因为backlog都有User Story来描述，User Story[[1]](#footnote-1)有点类似Use Case 但也有些不同。 有时候，一个比较复杂的Story也可以分解成若干更小的Story

3.Product backlog、Sprint backlog

Product backlog 是产品所有的工作列表，根据Product Backlog 的优先级，把Product Backlog 拖放到不同的Sprint 中，所以在Sprint 中被称为 Sprint Backlog。

4.Story Point

Story Point是每一个Story 的复杂度，Story Point的计量单位是人/日

5.Sprint计划

在每个Sprint开始之前，需要召开Sprint计划会议，会议时间一般为4～8小时，

参加人员有产品责任人、Scrum Master、Scrum团队和其他感兴趣的人，比如管理层

人员和客户代表。产品负责人为产品Backlog中的任务确定优先级， 并向Scrum

团队描述这些任务。Product Owner从产品Backlog中挑选高优先级的任务，并与Scrum

团队一起决定在这个Sprint中需要完成多少功能。 Scrum团队将这些任务分解成小的功

能模块。Scrum团队成员详细讨论如何能按需求完成这些功能模块，并估计完成每个功

能模块所需的大概时间。

6.Task

在 一个Sprint中，backlog是一个比较大、抽象的需求，在具体实现每一个Story的时候都要将其分解成具体的任务，比如编码、测试、调研、代码审查等，这些都是Task。Team团队可以领取自己感兴趣的任务，模拟任务板可以记录项目的进度等信息。Task以小时为计量单位，并安排到人。

特别提示：每个Task的时间最好不要超过8小时，就是要保证在1个工作日内完成，如果做计划时发现有些Task的时间超过了8小时，就说明Task的划分有问题，需要特别注意。

7.Scrum会议

每日Scrum会议（Daily Scrum） ，即团队每日例会，条件允许的话，每天都应该在同样的时间和地点， 组织所有成员站立举行。由于是以站立的状态开会，因此时间比较短，一般为15分钟左右。这个会议最好是在每天的早晨开，有利于团队成员们安排好当天的工作计划。只有团队成员可以在每日Scrum会议上发言，其他人员如果对项目进度有兴趣也可以参加，但只能旁听而不能发言。 会议由Scrum Master主持，Scrum团队的所有成员轮流回答以下3个问题。

（1）昨天我完成了什么工作？

（2）今天我打算做什么？

（3）我遇到了什么障碍？

通过每日Scrum会议，团队成员之间可以彼此相互熟悉工作内容，充分了解项目进度，相互帮助解决问题。Scrum Master除了倾听团队成员的发言外，还有责任设法解决团队成员在会上提出的困难，尽快扫除阻碍他们工作顺利进行的障碍。即使有的问题Scrum Master没有能力解决，例如某些技术细节问题等，他也应该找到团队中或其他团队的成员来帮助快速地解决问题。另外，还有两点需要注意的地方：其一，这是团队成员之间的交流，也是相互的承诺，并不是用来向老板汇报工作进度的；其二，这也不是一个专门用于解决各种问题的会议，团队成员们遇到的问题可以在会上提出来，而有能力解决这些问题的人可以在会后帮助他们解决问题。

8.Sprint 评审会议

Sprint评审会议在Sprint结束时召开，由开发团队展示这个Sprint中完成的功能，长度为两个小时左右，不需要PPT，一般是已经完成功能的Demo，而且客户、管理层、Product Owner以及其他开发人员等都可以参加。 在每个Sprint结束时，应该组织一次Sprint评审会议。Scrum开发团队将在会上展示他们在这个Sprint中所做的工作，一般采用向大家演示产品新功能的方式来展示。 相对来说，Sprint评审会议不必很正式。通常不需要用到PPT，而且长度最好控制在两个小时之内。也就是说，不要让Sprint评审会议成为Scrum团队的负担，不必让他们花太多时间来准备这个会议。

9.Sprint 回顾会议

Sprint回顾会议由产品责任人、Scrum团队和Scrum Master参加，会议中需要讨论有哪些好的建议或方法应该被采纳，在Sprint中有什么做法不可取，有哪些做法效果很好，应该继续下去。 Sprint结束后，Scrum团队回顾刚结束的Sprint，对其进行总结和反思，使整个团队能持续成长。 Sprint回顾会议的形式可以比较随意，主要做到以下这些方面就可以了。 Scrum Master首先给大家看Sprint Backlog，总结这个Sprint，大家讨论在这个Sprint中发生的一些比较重要的事件。与会人员轮流发言，每个人都有机会发表自己的意见： 他认为哪些方面做得好、 哪些方面需要改进、 如何改进等。 还要对比Sprint Backlog中各个Story的估计值与它们的实际完成时间，如果差距太大，就应该好好分析出现这种情况的原因。

在会议即将结束之前，Scrum Master总结会上的讨论成果，即“团队如何才能在下个Sprint中做得更好” 。

总之，Sprint回顾会议的宗旨就是：Scrum团队如何在下一个Sprint中做得更好！

1. User Story是从用户的角

   度对系统的某个功能模块所作的简短描述。一个User Story描述了项目中的一个小功

   能，以及这个功能完成之后将会产生什么效果，或者说能为客户创造什么价值。User Story的形式很简单，通常写在一张小卡片上，同时标明优先级和预计完成时间 [↑](#footnote-ref-1)