

Scrum 作弊单

角色	会议	工件	术语表
团队: 负责交付产品功能 <ul style="list-style-type: none"> 自管理 跨职能, 团队中没有角色 团队大小: 7 +- 2 人 负责达到他们的承诺 有权利做任何事情来达到承诺 	Sprint 计划会议 I: 选择 <ul style="list-style-type: none"> 产品负责人和团队要同时参与 选择产品 Backlog 条目在 II 做详细计划 澄清和协商验收标准 回顾完成的定义 Sprint 计划会议 II: 承诺 <ul style="list-style-type: none"> 团队参与, 产品负责人要有空响应 团队拆分任务, 构建 Sprint Backlog 团队对 Sprint 做出承诺 	产品 Backlog: 产品功能需求列表 <ul style="list-style-type: none"> 演进的, 排序的, 预估的 越高优先级的越详细 产品负责人来维护, 但是任何人都可以贡献想法 每个产品一个列表 	时间盒: 一段不能越界的固定长度时间。
产品负责人(PO): 对产品负责 <ul style="list-style-type: none"> 规划产品 对产品的成功负责 定义产品的功能, 确定发布日期和内容 对产品的收益负责 (投资回报率) 负责对产品功能排序 有权接受或拒绝工作结果 	每日例会: 对 Sprint 的检查和调整 <ul style="list-style-type: none"> 每天 15 分钟的状态汇报会议 每天在同一个时间同一个地点 每人三个问题: <ul style="list-style-type: none"> 上次会议之后做了什么? 下次会议之前要做什么? 有什么困难? 团队更新 Sprint Backlog 和 Sprint 燃尽图 对所有人开放, 但只有“猪”可以说话 	Sprint Backlog: 能把产品 Backlog 变成可用产品功能的任务 <ul style="list-style-type: none"> 由团队创建并在 Sprint 中维护 每个人都可以添加, 删除, 改变 Sprint Backlog 团队成员自发认领任务, 而没有人指派 任务用小时估计, 通常是 1-16 小时 每天估计剩余工作量 	鸡: 只是相关但不负责的人。
ScrumMaster: 负责 Scrum 的成功 <ul style="list-style-type: none"> 推动所有的 Scrum 会议 保护团队不受外部干扰 领导团队自管理及持续改善 指导产品负责人 移除障碍 	Sprint 评审会议: 对产品的检查和调整 <ul style="list-style-type: none"> 团队演示“完成”的工作和“未完成”的工作 从产品负责人和干系人那里得到反馈 更新产品 Backlog 和发布燃尽图 	Sprint 燃尽图: 显示 Sprint 中的剩余工作量 <ul style="list-style-type: none"> 以小时计算 每日更新 	猪: 负责任的人。
Scrum 流程: 	Sprint 回顾会议: 对流程的检查和调整 <ul style="list-style-type: none"> 团队对过去一个 Sprint 中的人、关系、流程和工具做检查 团队确定可能的改进并对这些改进在下一个 Sprint 的度量标准达成共识 	发布燃尽图: 显示本次发布的剩余工作 <ul style="list-style-type: none"> 管理发布的工具 由产品负责人来维护 Scrum 三大支柱: <p style="text-align: center;">透明性 检查 调整</p>	白板: 一块包含团队 Sprint 目标, Sprint Backlog, Sprint 燃尽图的真实物理白板。 完成的定义: 完成一个功能增量所需要的一系列开发任务。 用户故事: 从用户角度对系统行为的简短描述。 用户故事模板: <ul style="list-style-type: none"> 作为<用户>, 我想要<功能>, 以便<需要的结果>。 为了<需要的结果>, 作为<用户>, 我想要<功能>。 故事点数: 用户故事大小的相对度量。可以有不同的度量标准, 典型的是规划扑克中的斐波那契数列。 速率: 在一个 Sprint 中团队“完成”的条目: 通常以故事点数计算。