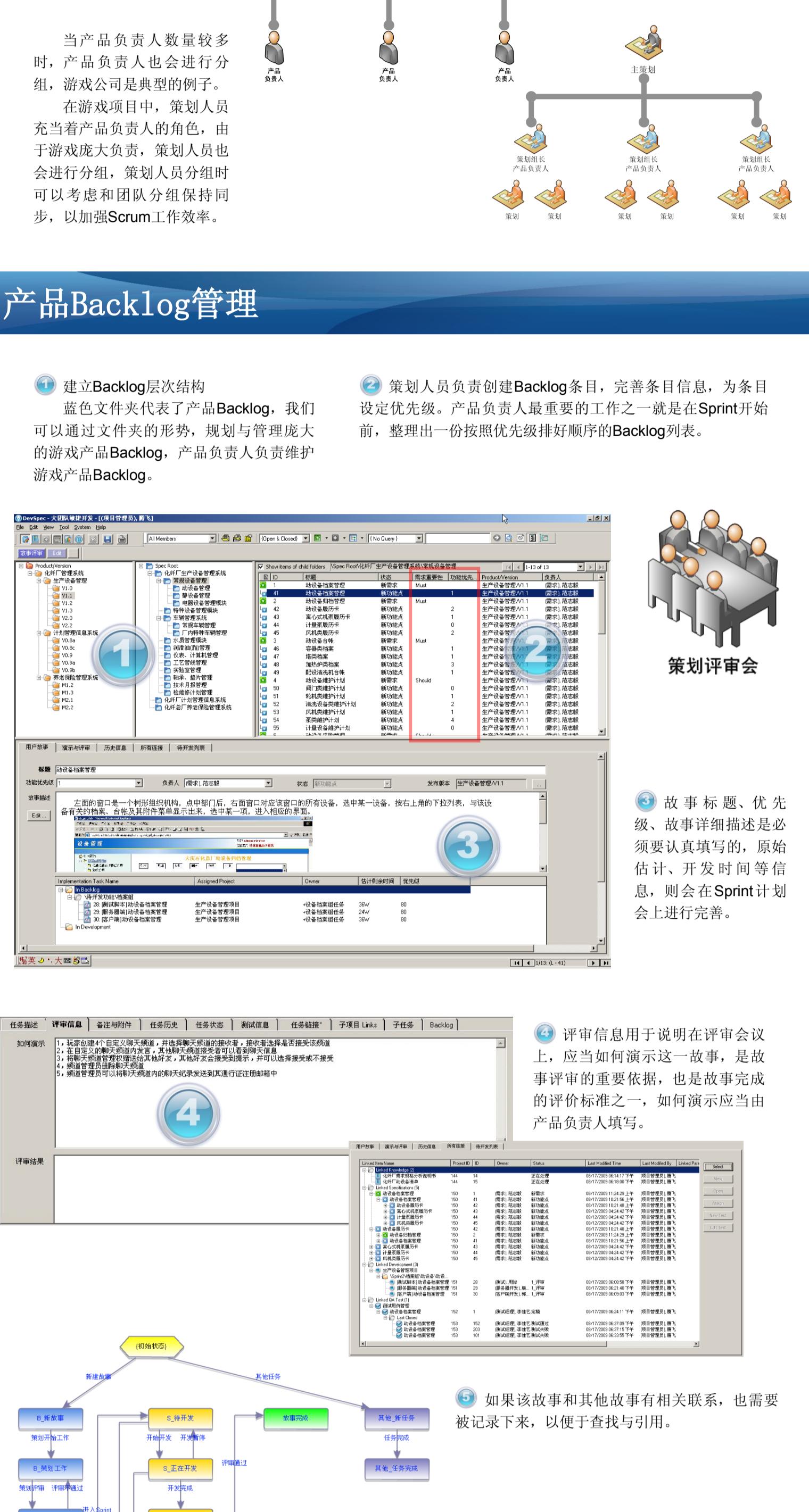


团队管理



Scrum of Scrums

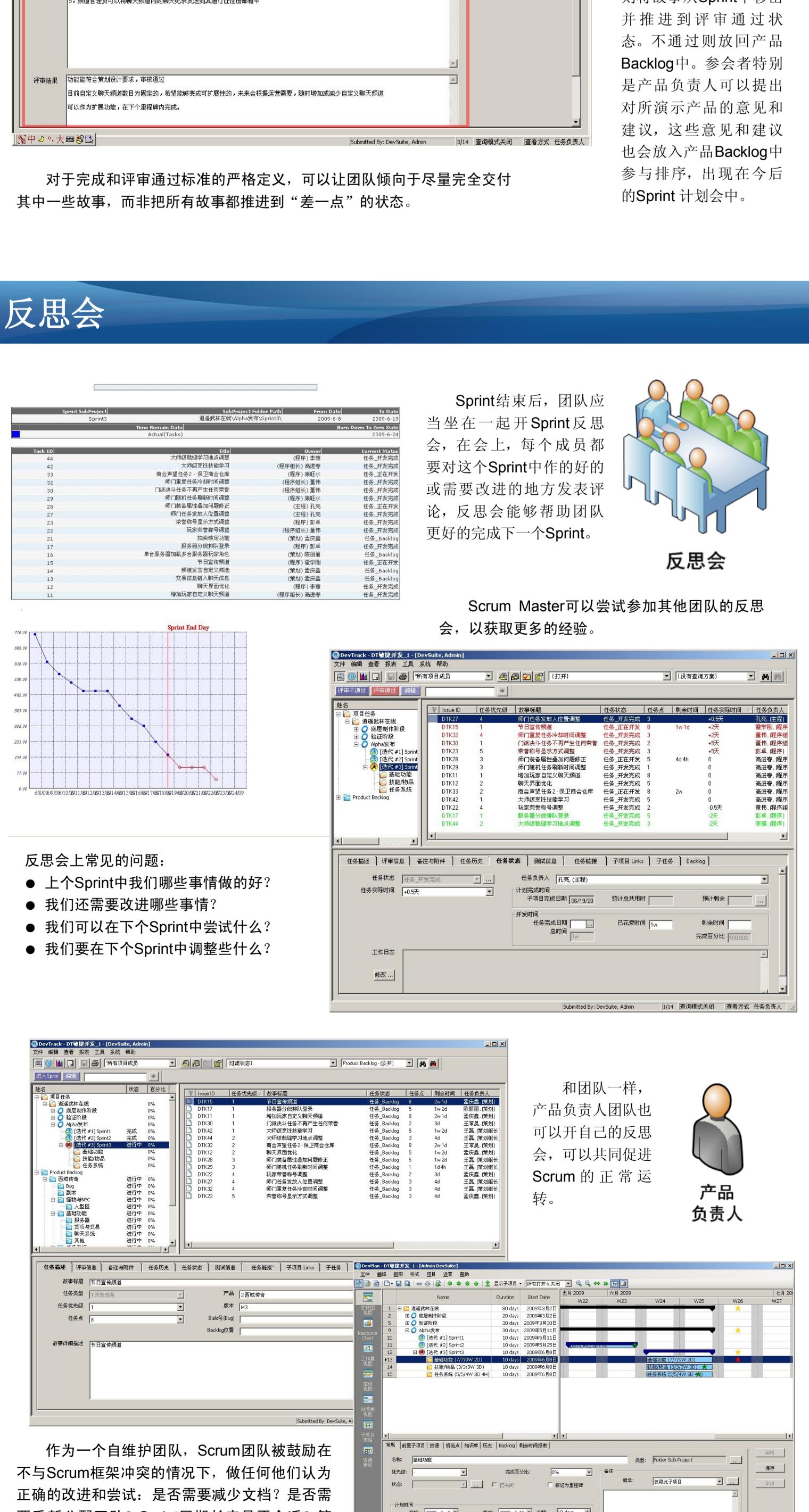
传统Scrum方法仅适用于5-10人的团队，通过Scrum of Scrums的方法，可以将Scrum扩展到很大规模。我们可以将团队扩展为多个小的子团队，每个子团队均有一名Scrum Master，对应项目的经理，每个子团队也有相应的项目负责人。子团队成员会随着项目的进展而不断调整，但是在同一个Sprint周期内，团队成员与产品负责人是固定不变的。

团队扩展

传统开发团队只包含了程序员，Scrum团队是一个跨职能的团队，要求团队中不但有程序员，也要包含测试、美术甚至是脚本策划人员，凡是生产最终游戏产品的人员，均可以包含在团队之中，团队的跨职能能够使每个团队都能够独立工作解决困难，不需要依赖其他团队。

产品Backlog管理

[1] 引自《硝烟中的Scrum与XP》，Henrik Kniberg, 2006



Sprint计划会

计划会之前，Scrum Master会创建新的Sprint，设定Sprint的起止日期。Sprint内部还应按照子团队的划分再次细化，以适应Scrum管理方法。

之后为每个子团队分配工作总时间，每个人告诉Scrum Master在这个Sprint周期内，能够提供多少天的工作时间，这个数值将会作为Sprint工作任务分配的参照。

计划会的后半部分中，团队要对故事的规模进行估算，通常先整个小组估算任务，会后再分配任务，这样才有利于以团队的整体智慧和能力估算一个任务的工作量，从而避免错误理解、笨拙的实现方法或不知道可以重用以往成果等问题。故事规模以点为单位，之后我们还要将规模转换为工作时间，故事点到时间的转换比率，可以同以往Sprint实现情况来获得。

Sprint计划会分为两部分，前一部分，为产品负责人为大家讲解用户故事，按照优先级顺序逐条讲解故事，团队成员会向产品负责人提出和故事相关的种种疑问，产品负责人负责回答团队的问题，并随时补充故事描述或调整优先级。

对于完成和评审通过标准的严格定义，可以让团队倾向于尽量完全交付其中一些故事，而非把所有故事都推进到“差一点”的状态。

计划会之前，Scrum Master会创建新的Sprint，设定Sprint的起止日期。Sprint内部还应按照子团队的划分再次细化，以适应Scrum管理方法。