

# 敏捷部分思维导图



# 知识点总结



## 十二原则

(12)团队要定期回顾和反省如何能够做到更有效，并相应地调整团队的行为。

(11)最佳的架构、需求和设计出自自组织团队。

(10)尽量做到简洁，尽最大可能减少不必要的工作。这是一门艺术。

(9)对技术卓越和好的设计的持续关注有助于增强敏捷性。

(8)敏捷过程提倡可持续的开发。项目方、开发人员和用户应该能够保持恒久、稳定的进展速度。

(7)可工作软件是衡量进度的首要指标。

(1)我们的最高目标是，通过尽早持续地交付有价值的软件来满足客户的需求。

(2)即使在项目开发的后期，仍欢迎对需求提出变更。敏捷过程通过拥抱变化，帮助客户创造竞争优势。

(3)要不断交付可用的软件，周期从几周到几个月不等，且越短越好。

(4)在项目过程中，业务人员与开发人员要每天在一起工作。

(5)要善于激励项目人员，给他们所需要的环境和支持，并相信他们能够完成任务。

(6)团队内部和各个团队之间，最有效的沟通方法是面对面的沟通。



# 知识点总结



## 变革 ↻

### 变革管理模型

启动-规划-实施-过渡-维持

### 敏捷采购与合同

多层结构

总价增量合同-固定时间材料-累进的

动态系统开发方法 ( DSDM )



# 知识点总结



## 产品需求

### 速度控制

- 速度的概念
- 速度的计算
  - 完成才能计算故事点
- 燃尽图和燃起图
- 速度监控
  - 不同团队之间不能横向比较

### 用户故事

- 用户画像（人物）
- INVEST原则
- 验收标准DOD
- 故事点估算
  - 规划扑克
  - 宽频德尔菲
  - 理想时间
  - MOSCOW
  - 卡诺分析
  - 风险四象限
- 优先级排序
- 刺探

### 敏捷阶段框架VS预测五阶段

- 构想-启动；推测-规划；探索-执行；适应-监控；结束-收尾

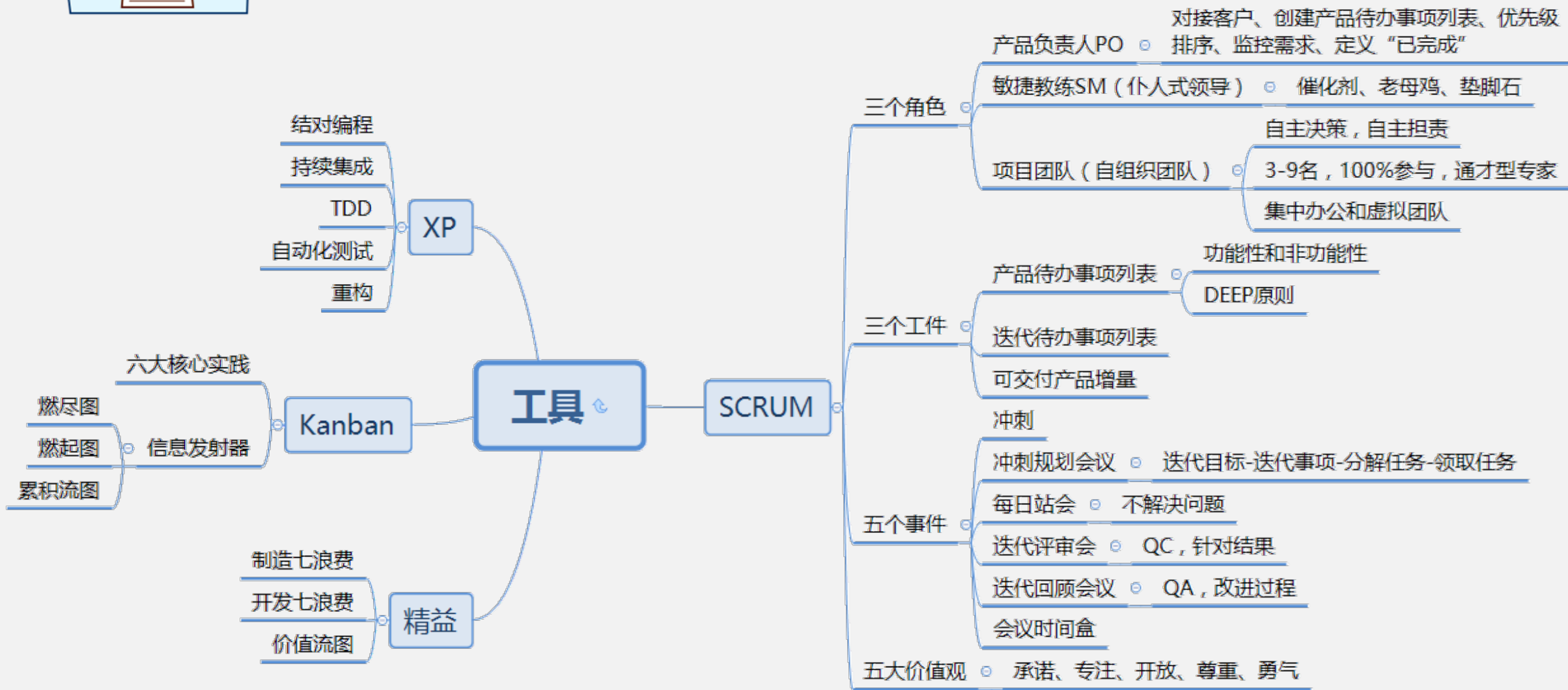
### 洋葱圈（滚动式规划）

- 愿景
  - 产品愿景盒和电梯测试
- 产品路线图
  - 故事地图
- 发布计划
  - MMF VS MVP
- 迭代计划
- 每日计划

敏捷发布规划



# 知识点总结





## 知识点总结



敏捷项目的选择 ↻

斯泰西图

敏捷适用性过滤器



# 知识点总结



应对变更 而不是 遵循计划

个体以及互动 而不是 流程和工具

敏捷宣言四大价值观

客户合作 而不是 合同谈判

可用的软件 而不是 完整的文档