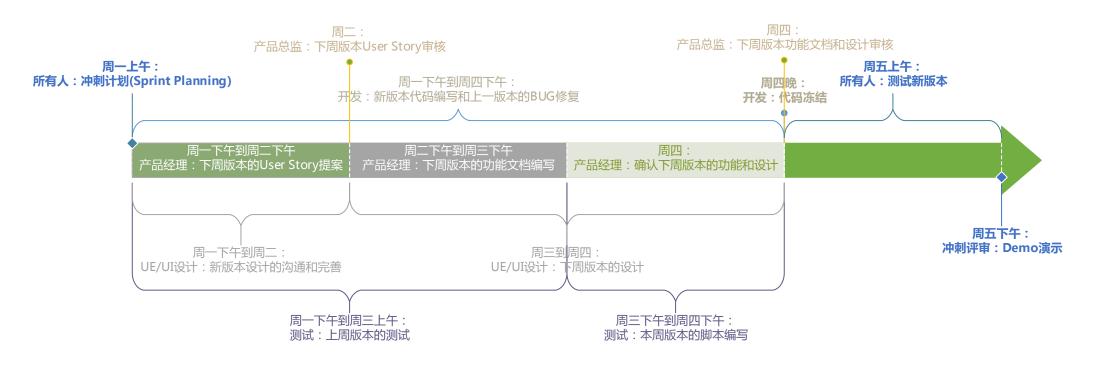
小马产品研发团队敏捷冲刺时间线



每周敏捷冲刺详细流程 周一 周二 周三 周四 周五 上午: 上午: 上午: 上午: 开发继续本周新功能coding 开发继续本周新功能coding 开发继续本周新功能coding 测试团队编写本周新功能的测试脚本 2小时Sprint planning会议: 9点半:开发团队准时Check-in和合 测试继续上周版本的测试 测试团队完成上周版本的测试,发布 参与人: 产品团队 并代码,打包和发布新版本app 测试进行BVT,验证基本功能可用 产品经理把准备好的Sprint Backlog 产品经理和UI/UE沟通下各版本的设 产品经理整理下周的User story列表, 每日Bug列表 提交产品总监复审 UE设计继续下周版本的低保真交互原 BVT通过,新版本测试开始(保证2小 提交团队讨论 开发和测试估算并分配User story/feature开发/测试工作量 UE/UI继续本周版本未完成的设计,并 UE设计调整下周版本的低保真交互原 时的测试): 型设计 产品经理继续下周版本的功能文档 参与人: 所有人 与开发团队沟通 型设计 UI设计调整下周版本的视觉设计 UI/UE负责界面和交互测试 产品经理确定本周最终要实现的User 每日站立会议 UI设计开始下周版本的视觉设计 每日站立会议 每日站立会议 开发负责新功能测试 产品经理填写本周Sprint Backlog 下午: 产品经理和测试负责所有功能和回归 产品经理确定下周User Story列表, 开始编写下周版本的功能文档 测试统计和发布结果 开发开始修复上一版本的PO和P1的 开发继续本周新功能coding 设计-研发沟通: 测试团队编写本周新功能的测试脚本 BUG, 团队代码审核(Code review, 产品经理和设计团队把上周设计好的需求 UE开始设计下周版本低保真交互原型 (如果该周版本需要发布新版本给用户,则 文档,UI设计,UE设计转交给开发,并说明需 测试团队继续上周版本的测试,发布 UE设计继续下周版本的低保真交互原 1小时左右),调整本周版本代码,开 代码check-in,打包,BVT需要提前到周 发本地测试 四下午,周五上午进行3小时的测试) 求 (1小时) 每日Bug列表 型设计 开发继续本周新功能的coding UI设计继续下周版本的视觉设计 测试团队完成本周新功能的测试脚本 UE设计继续下周版本的低保真交互原 UI继续本周版本未完成的设计,并与开 产品经理完成下周版本的功能文档 正式开始一周的Sprint: 每日站立会议 发团队沟通 型设计 开发开始本周新功能的coding UI设计继续下周版本的视觉设计 UI/UE继续设计 测试继续上周版本的测试,发布每日 产品经理和产品总监审核下周版本的 如果新版本没有PO和P1的BUG: UI/UE设计进度和效果 产品经理负责给市场,产品总监,产品运营演示新版本demo (Sprint 产品经理开始准备下周的User story UE/UI继续本周版本未完成的设计,并 产品经理沟通本周开发进展,准备 Release note review,冲刺评审) 与开发团队沟通 本周版本代码冻结 开发修复P2级别的BUG (如果该周版本需要发布新版本给用户,则 如果新版本有PO或P1的Bug,开发需要紧 BUG修复需要提前半天进行) 急修复并重新发布,并提交测试 开发或测试人员发布最新版本给运维 人员,产品经理发布Release note

敏捷冲刺迭代注意事项:

- 迭代以每周为单位
- APP每两周一次发布/上 线
- Web每周一次发布/上线
- 项目经理或者产品经理担 当敏捷教练(Scrum Master)
- 敏捷教练负责每天站立会 议和记录团队的进展
- 每个冲刺周期内不允许需求变更,需求变更请求必须由产品经理记录,并安排在之后的冲刺周期
- 后台开发修改数据库和接口,必须邮件形式通知全体开发人员,有必要还需要召开会议解释后台变更
- · UI/UE设计可能负责多个 项目,优先级需要由产品 总监指定