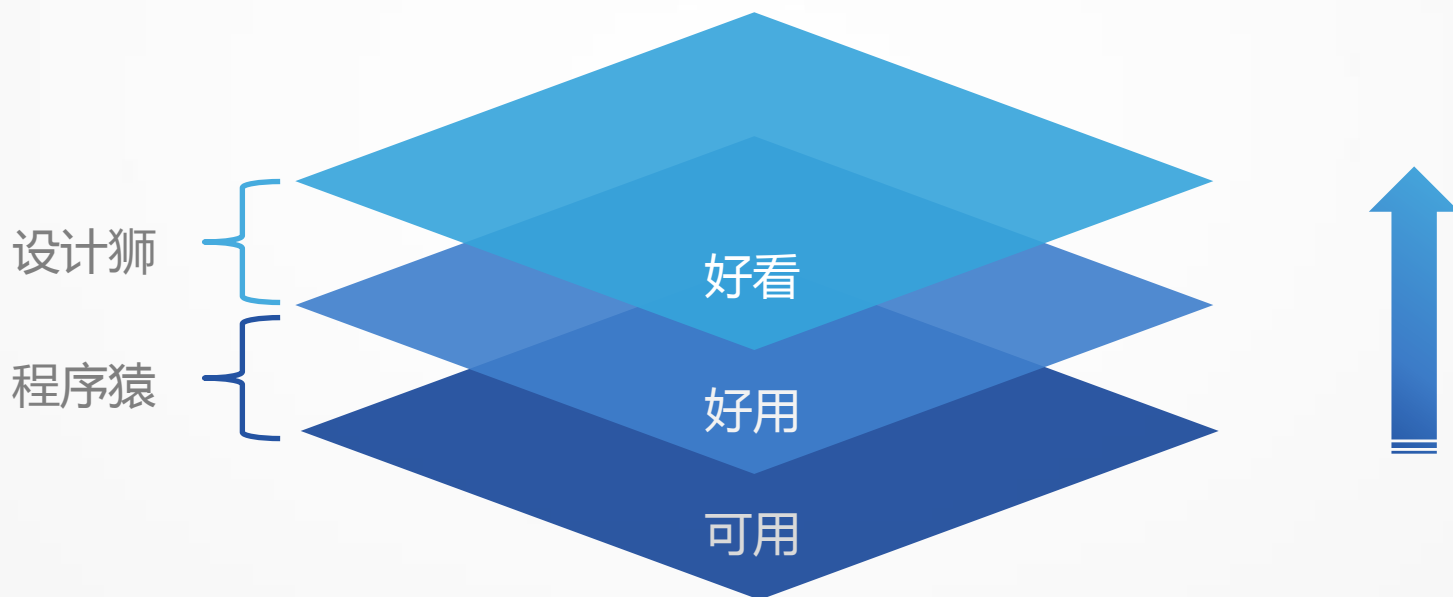


产品设计与敏捷实践

主讲人：王思予

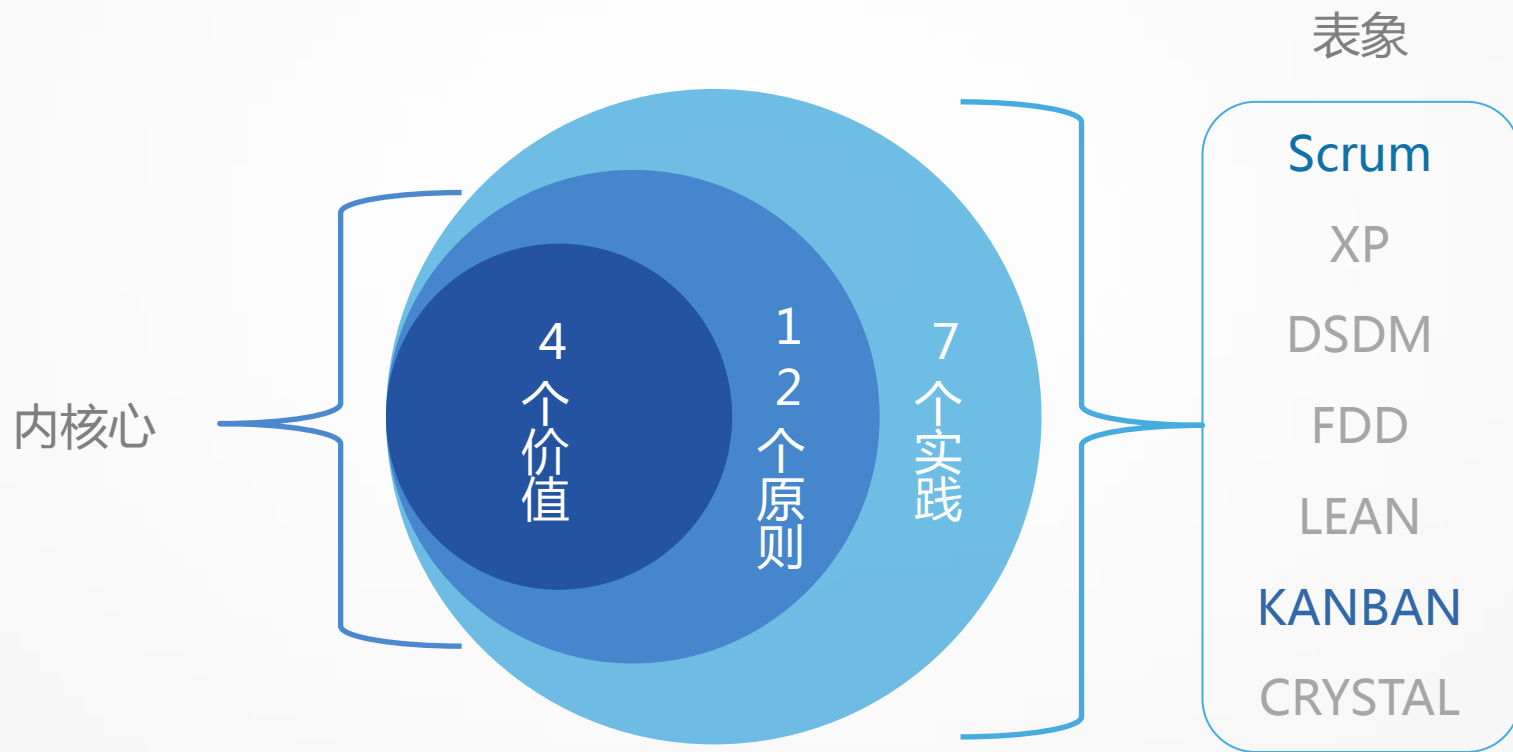
下一代
软件研发
SOFTWARE
DEVELOPMENT



- **个人和互动** 高于 流程和工具
- **工作的软件** 高于 详尽的文档
- **客户合作** 高于 合同谈判
- **相应变化** 高于 遵循计划

也就是说，尽管右项有其价值，我们更重视左项的价值

我们最重要的目标，是通过持续不断的及早交付有价值的软件 **使客户满意**
欣然面对需求变化，即使在开发后期也一样，为了客户的竞争优势敏捷过程 **掌控变化**
经常的交付可工作的软件，相隔几星期或一两个月，倾向于采取 **较短的周期**
业务人员和开发人员必须 **相互合作**，项目中的每一天都不例外
激发个体的斗志以他们为核心搭建项目，提供所需的环境和支援，辅以**信任**从而达成目标
不论团队内外，传递信息效果最好效率也最高的方式是**面对面交谈**
可工作的软件是进度的首要度量标准
敏捷过程倡导可持续开发，责任人 开发人员和用户要能够共同维持其 **步调稳定延续**
坚持不懈的追求 **技术卓越和良好的设计**，敏捷能力由此增强
以 **简洁** 为本，它是极力减少不必要工作量的艺术
最好的架构 需求和设计出自 **自组织团队**
团队 **定期的反思** 如何能提高成效，并依此调整自身的举止表现





前期	中期	后期
产品愿景	迭代	评审
用户画像	产品待办列表	发布
用户旅程	迭代团队待办列表	回顾
用户故事	燃尽图	...
...	...	

- For--target customer
- Who--statement of the need or opportunity
- The--product name
- Is a--product category
- That--key benefit, compelling reason to use
- Unlike--primary competitive alternative
- Our product--statement of primary differentiation

为了**目标客户**，他们的**需求和机会**，这个**产品名称**，是一个**产品类型**，它可以**关键优点和使用理由**，而不像**同类竞争者**，我们产品的**差异化声明**

痛点

喜欢和不喜欢



期待-目标

姓名：**王博**

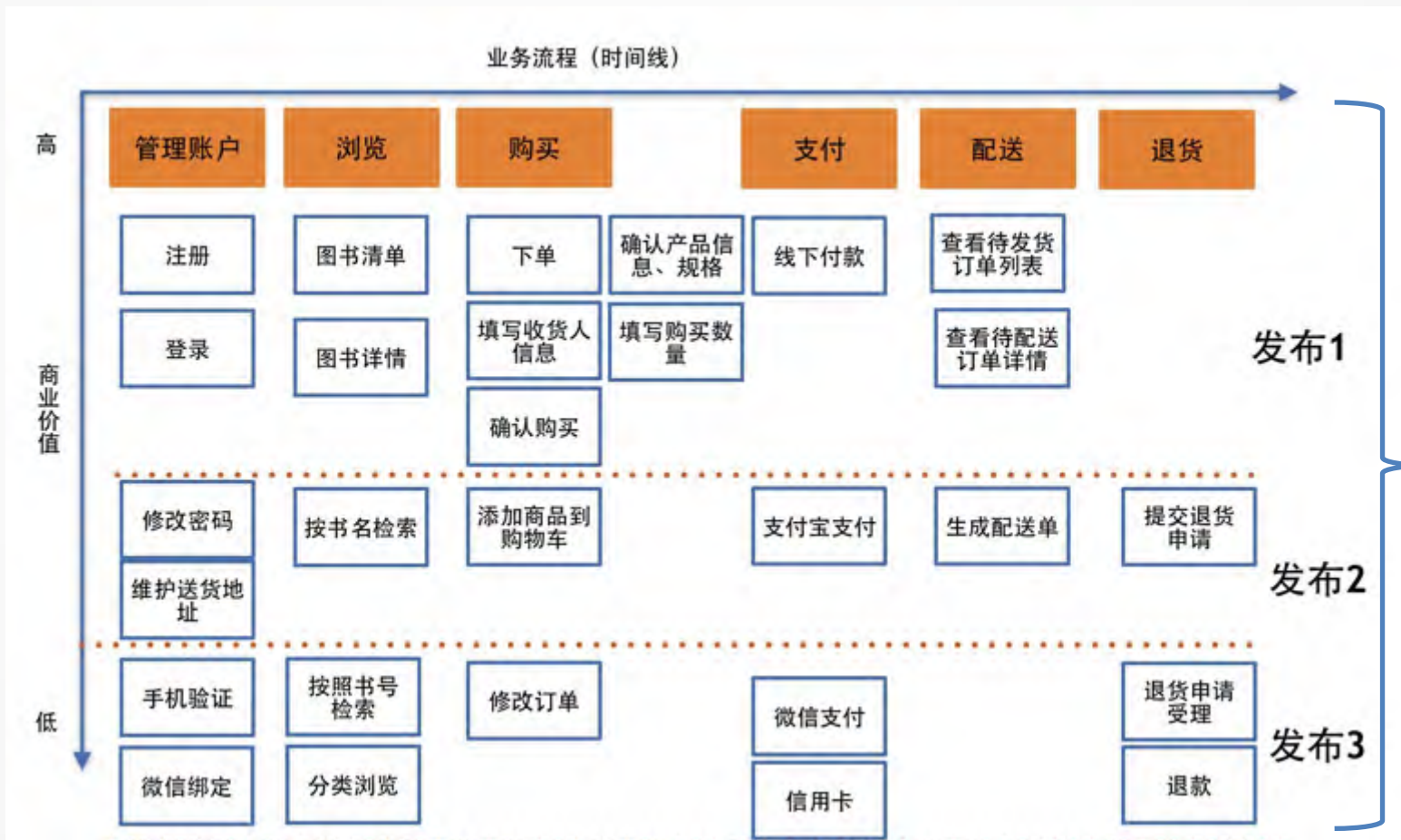
性别：**男**

年龄：**31**

教育程度：**本科**

必要性

逐渐细化



逐步完整

- As a –user role
- I want to –result
- So that –reason

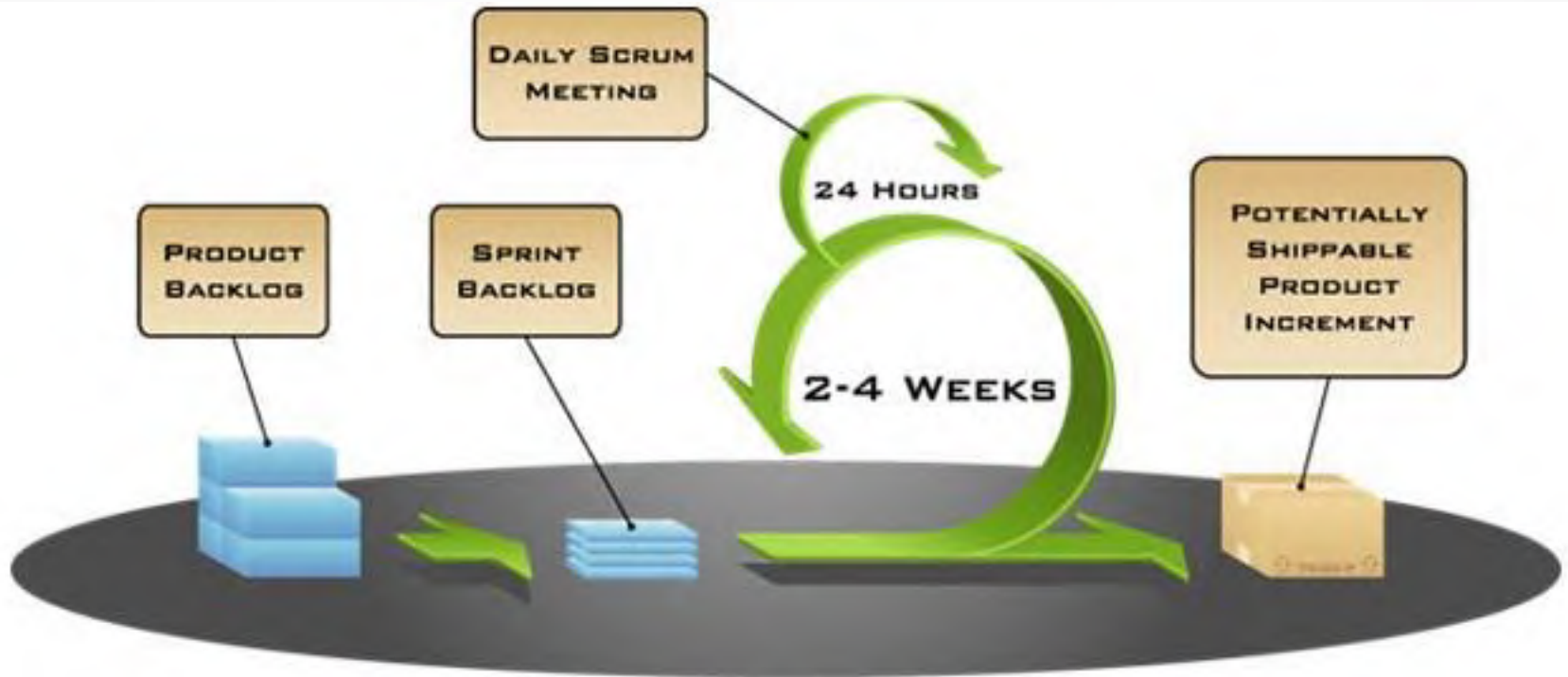
作为一个**用户角色**，我想要**结果**，因为**原因**

前期	中期	后期
产品愿景		
用户画像		
用户旅程		
用户故事		
...		

- 自我管理的团队
- 以 “sprint” （迭代）为周期迭代的产品开发
- 以一系列 “产品backlog” 记录了产品需求
- 没有特定的工程实践惯例
- 强调在敏捷开发环境交付产品
- Scrum使其中一种敏捷实践方法

《scrum指南》





客户 团队 经理 总监

的反馈

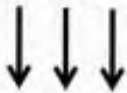
团队从列表顶端开始选

择并承诺其可以在

sprint 结束前完成的

尽可能多的项目

Input from End-Users,
Customers, Team and
Other Stakeholders



Product Owner



Team

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

FEATURES

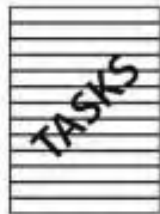
Product Backlog

Team Selects
How Much To
Commit To Do
By Sprint's End

Sprint Planning Meeting
(Parts One and Two)

Sprint 计划会议

任务分割



Sprint Backlog

细化

Product Backlog Refinement

ScrumMaster



Sprint

1-4 Weeks

No Changes
in Duration or Goal

每日站会



Daily Scrum Meeting and Artifacts Update

Sprint 评审



Review

潜在的随时可交付产品



Potentially Shippable Product Increment

Sprint 回顾



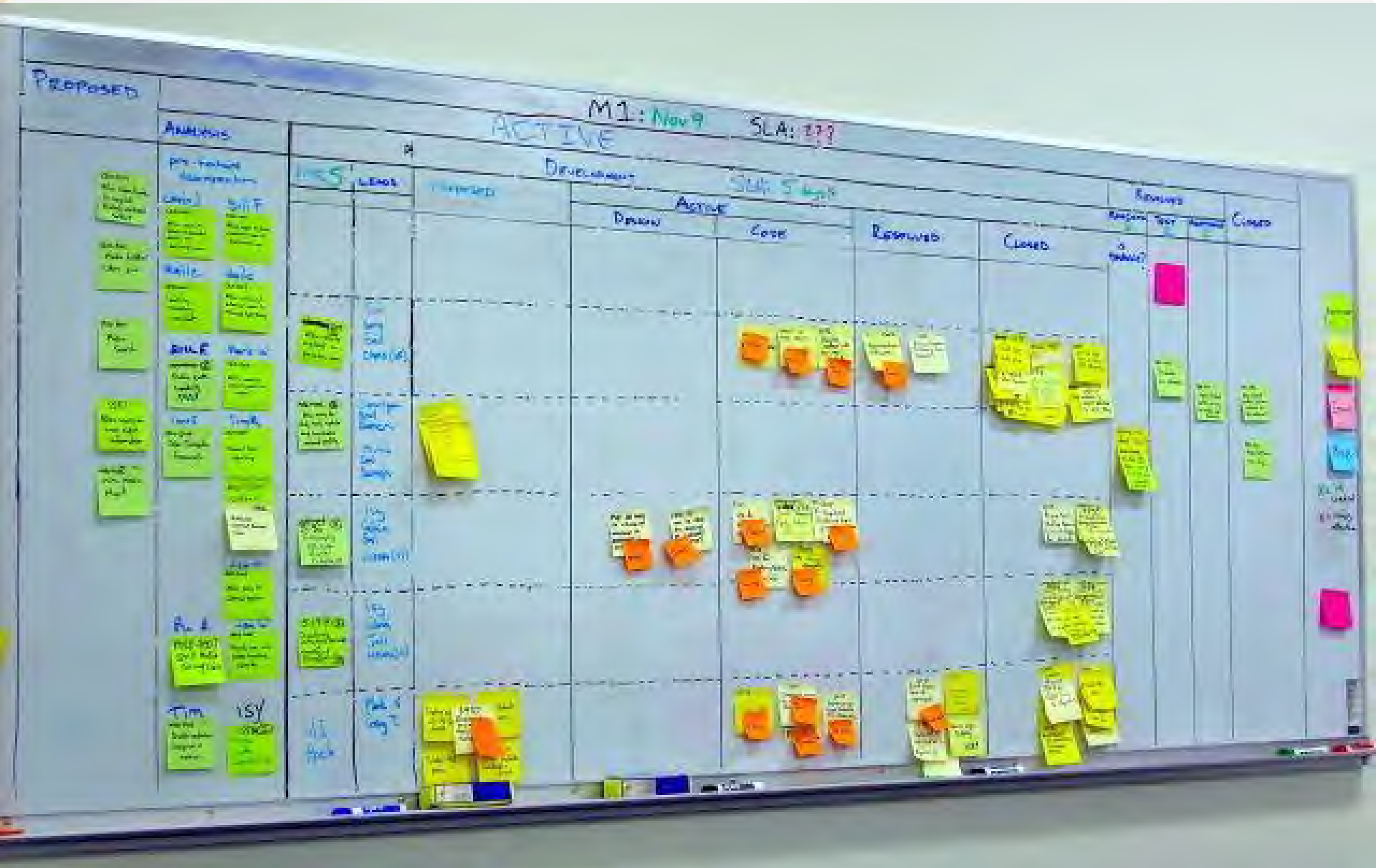
Retrospective

- 可视化工作流程
- 约束在制品
- 度量和流动
- 显示化规则
- 建立反馈环
- 在协作及实验中改进

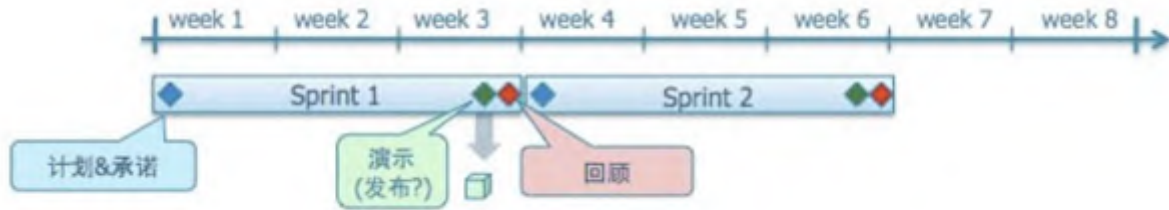
《看板实战》







scrum

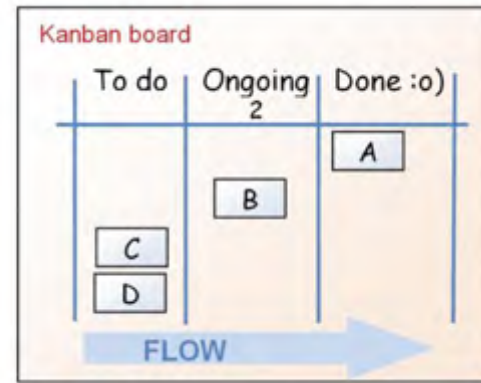
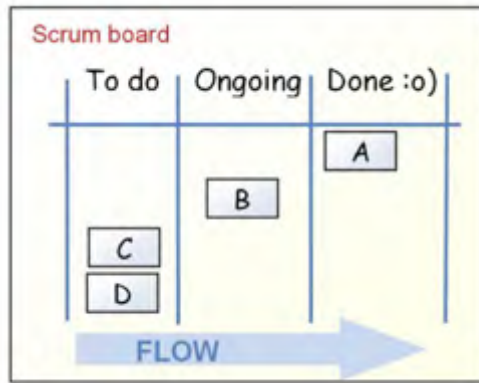


kanban



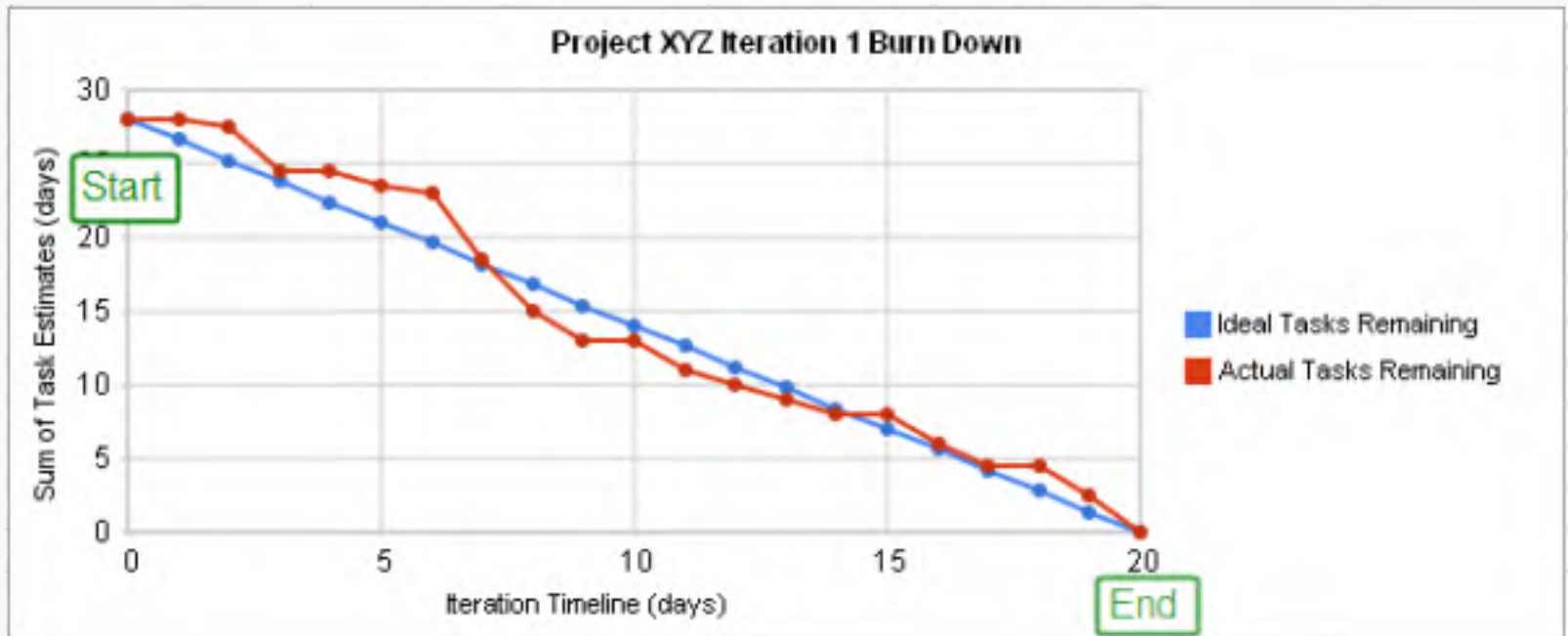
过程
工具

TiD2017 Scrum / Kanban



- 规定了固定时长的迭代
 - 团队承诺当前迭代做完一定量的工作
 - 用生产率作为计划和过程改进的默认度量手段
 - 规定了跨功能团队
 - 任务必须分解，以便在 1 个 Sprint 里面能做完
 - 规定了燃尽图
 - 间接限制(每个 Sprint 的)WIP
 - 规定了估算
 - 不能往进行中的 Sprint 里面加任务
 - 一个 Sprint Backlog 归一个团队 所有
 - 规定了三种角色(PO、SM、Team)
 - 每个 Sprint 之间重置 Scrum 板
 - 规定了经过优先级排序的产品 backlog
- 固定时长迭代是可选的，计划，发布过程改进等活动可以各有各的节奏，它可以由事件驱动，不用非要固定时长
 - 承诺是可选的
 - 用生产周期作为计划和过程改进的默认度量手段
 - 跨功能团队是可选的。可以有专职团队
 - 没规定任务规模
 - 没规定专门的图表形式
 - 直接限制(每个 workflow 状态的) WIP
 - 估算是可选的
 - 只要有人手富余就可以加任务
 - 一张看板图可以由多个团队或多人共用
 - 没有规定任何角色
 - 看板图一直保留着
 - 优先级排序是可选的





To do	Doing				Done
	设计 3		开发 3		运维测试 2
	Doing	Done	Doing	Done	Doing
					
					
					
					

To do

Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do

Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do	 Doing			Done		
	设计 3		开发 3		运维测试 2	
	Doing	Done	Doing	Done	Doing	
	  					



To do	 Doing			Done	
	设计 3	开发 3		运维测试 2	
	Doing	Done	Doing	Done	Doing
		  			

To do



Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do



Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do	 Doing			Done	
	设计 3	开发 3		运维测试 2	
	Doing	Done	Doing	Done	Doing
			  		

To do



Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

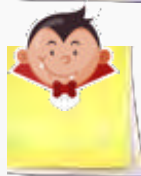
Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do



Doing

Done

设计 3

开发 3

运维测试 2

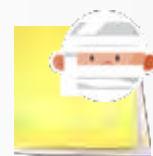
Doing

Done

Doing

Done

Doing



To do	 Doing			Done																
	<table border="1"><thead><tr><th colspan="2" data-bbox="448 556 749 606">设计 3</th><th colspan="2" data-bbox="749 556 1110 606">开发 3</th><th data-bbox="1110 556 1458 606">运维测试 2</th><td data-bbox="1458 556 1854 1428" rowspan="3"></td></tr><tr><th data-bbox="448 606 608 556">Doing</th><th data-bbox="608 606 749 556">Done</th><th data-bbox="749 606 942 556">Doing</th><th data-bbox="942 606 1110 556">Done</th><th data-bbox="1110 606 1458 556">Doing</th></tr></thead><tbody><tr><td data-bbox="448 556 608 1428"></td><td data-bbox="608 556 749 1428"></td><td data-bbox="749 556 942 1428"></td><td data-bbox="942 556 1110 1428"></td><td data-bbox="1110 556 1458 1428"> </td></tr></tbody></table>			设计 3		开发 3		运维测试 2		Doing	Done	Doing	Done	Doing					 	
设计 3		开发 3		运维测试 2																
Doing	Done	Doing	Done	Doing																
				 																

To do	 Doing			Done
	设计 3	开发 3		运维测试 2
	Doing	Done	Doing	Done
				 
				
				

To do	 Doing			Done		
	设计 3	开发 3		运维测试 2		
	Doing	Done	Doing	Done	Doing	
				 		  

To do	 Doing				 Done
	设计 3		开发 3		
	Doing	Done	Doing	Done	
					    

To do	Doing				Done 
	设计 3		开发 3		运维测试 2
	Doing	Done	Doing	Done	Doing
					    

前期	中期	后期
产品愿景	迭代	
用户画像	产品待办列表	
用户旅程	迭代团队待办列表	
用户故事	燃尽图	
...	...	

- 团队需要演示所完成的迭代工作
- 典型的做法是使用演示形式展示新功能或者底层架构的实现
- 非正式的
 - 2小时的提前准备
 - 不需要正式演示文档
- 整个团队都需要参加
- 邀请所有关注产品的人参加

- 周期性的回顾，总结工作中的经验和教训
- 一般15-30分钟
- 在每个迭代结束时开始做
- 整个团队都需要参加
 - scrum master
 - po
 - team
 - 可能还包括客户

TiD2017 总结

产品愿景
↓
用户画像
↓
用户旅程
↓
用户故事
↓
MVP

grooming

PRODUCT
BACKLOG

迭代计划会议

SPRINT
BACKLOG

评审 / 回顾

PRODUCT

US 1

US 2

US 3

US 4

US 1

TASK

TASK

US 2

TASK

TASK

...



SPRINT