

《Scrum敏捷项目管理实战（微软技术丛书）》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2009年02月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787302184966

丛书名：微软技术丛书

编辑推荐

不论是单个的团队还是整个企业，都能从采用Scrum的过程中获益多多，如高效的敏捷管理、高质量的产品和较低的成本。然而，由于缺乏正式的规则，当人们摆脱旧的项目管理习惯时，变革所引发的冲突是不可避免的。在本书中，精益管理流程变革的领导者Ken Schwaber带你进行变革管理——组织管理和员工间工作的管理，阐述企业应如何成功采用Scrum。

作为*早使用Scrum的人员之一，Ken凭借几十年的使用经验可以帮助您解决实践和使用过程中遇到的各种问题。通过阅读本书，您将掌握在企业中使用Scrum的技巧和方法，并使开发流程变得更透明。

阅读本书后，您能：评估在不同规模的企业中使用Scrum的好处，启动企业转型项目，创建一个划分优先级的Product Backlog，通过由上而下的方式组织高效的Scrum团队，更改和应用解决方案来整合跨团队的工程实践，通过管理高价值的增量来缩短发布时间，改善Scrum实践，从而缩短Sprint的长度。

内容简介

Scrum作为一种敏捷项目管理方法，是企业迅速、经济、高质量开发和部署产品的有效工具，是帮助企业发现问题的得力助手。通过本书，我们得以与作者分享Scrum实践心得和故事，其中有经验，也有教训。全书共3部分，由9章5个附录组成。第1~3章描述Scrum采用方案。第4章和第5章针对阻碍Scrum方法推广的成规陋习提出看法，并介绍某些企业的应对之策。第6~9章提供了解决某些棘手问题的技巧。

本书适合有志于提升企业生产力和竞争力的项目管理人员参考和使用，是一本具有重要实践意义的指导书。

作者简介

肯·施瓦伯，Ken Schwaber在软件开发行业有30年经验，是敏捷过程革命的领导人，也是Scrum的开发人员之一。作为2001年“敏捷宣言”的签署人之一，他在之后创建了敏捷联盟和Scrum联盟。Ken先后培训了47000名合格的ScrumMaster。

目录

第 部分 采纳Scrum

第1章 采纳Scrum之前的必要准备

Scrum需要新的企业文化
让事实证明Scrum值得尝试
评估未来变革的类型

告诫

第2章 Scrum的启动

Scrum启动会议

第3章 采纳Scrum的第1年

第1个月

第2个月

转型项目Backlog障碍的来源

碰到问题怎么办？

第3个月及以后

第4章 在摩擦中变革——改变“肌肉记忆”

瀑布式思维

命令与控制

对抗自然法则的承诺

隐瞒事实

结语

第5章 转型中的企业

Contoso公司案例

情景

运用Scrum

结果

其他意见

Humongous公司案例

背景

运用Scrum的第一阶段

第一阶段的结果

第二阶段的背景

运用Scrum的第二阶段

第二阶段的结果

其他意见

Woodgrove银行案例

运用Scrum

Litware公司案例

情景

运用Scrum

结果

其他意见

第 部分 Scrum企业工作实践

第6章 组织实践

1：组织企业工作

- #2：为高科技产品公司组织工作
- #3：为其他企业组织工作
- #4：为企业运营自动化的新系统组织工作
- #5：组织来自不同角度的复杂性
- #6：为优化软件产品系列架构而组织工作

第7章 工程实践

- #1：按照功能组织多层系统工作
- #2：多层系统的集成
- #3：集成Scrum团队和未使用Scrum团队的工作

总结

第8章 关于人的实践

- #1：在企业工作中组织人员
- #2：团队的建立

.....

第9章 产品管理/客户

第 部分 附录

媒体评论

“Scrum改变了我们内部的交流，它成为我们用来评估工程投资的现行词汇，在我们谈到已交付的商业价值时，再也不会提到工作小时数。实际小时数（相对于计划的小时数）、完成承诺的数量、项目FTE等字眼。如Ken所指出的，最令人震惊的结果是现在汇报项目状态的是产品管理层，

在线试读部分章节

第 部分 采纳Scrum

第1章 采纳Scrum之前的必要准备

我们可以将Scrum视为产品和软件开发“游戏”中的一部分。Scrum为“游戏”安排场地和制定规则，企业提供参与游戏的“玩家”，“玩家”则进入“游戏”场地开始以竞争为目的“游戏”。如果“玩家”训练有素，其能力就会显示出来。如果“玩家”还不能以团队的形式工作，不理解游戏的规则，或者缺乏某些能力，Scrum也会毫不留情地将这些问题暴露出来。团队中每个成员都将知道哪些方面需要提高——更多的指导、更多的培训和更好的团队协作。

若企业中普遍使用Scrum方法，将会形成企业范围内的产品开发“游戏”。与只有单个团队参与“游戏”相比，企业内部的协作更重要，而且更难做到（记住，一个部门可能会有100个团队）。但是，使用Scrum可以帮助团队中的每个人认识到哪些方面需要提高

。每一次产品开发，Scrum都会嘉奖优秀并暴露出不足之处。

采纳Scrum要注意两方面的问题。第一，Scrum作为新生事物被推广，您需要教团队中的每个人如何用Scrum方法来进行产品开发“游戏”，还要教他们如何在小型团队中协作。这一阶段将会持续6~12个月。第二是企业中每个人都努力提升“游戏技能”，使其成为团队协作最佳的企业。在此期间，团队成员要竭尽全力提高技能，增强团队协作能力以达到卓越。每次使用Scrum，我们都可以清晰地看到我们的进步，以及接下来需要做的努力。要想真正做到这些，一个企业必须通过Scrum坚持3~5年的持续改进。而且，要保持真正高超、娴熟的技能，需要持之以恒的努力。

.....

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

[更多资源请访问www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)