

掌握需求过程(第3版)



[掌握需求过程\(第3版\) 下载链接1](#)

著者:[美] 罗伯逊

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-1-1

装帧:平装

isbn:9787115331816

《掌握需求过程(第3版)》论述了软件开发中的重要课题如何得到正确的需求。书中用一个接一个的步骤、一个接一个的模板、一个接一个的例子，向读者展示了经过业界验证的需求收集和验证过程，为精确地发现顾客所需所想提供了技巧和深刻见解。第3版延续了之前版本的优势，提供了Volere需求过程和需求规格说明书模板，同时为传统、

敏捷和外包开发提供了不同的策略指导。对客户价值、迭代式开发和故事卡片的讨论，体现了作者对敏捷软件开发的深刻理解。利用验收标准让需求可测试，是在项目早期消除需求缺陷的好方法。书中还提供了各种检查清单，帮助识别利益相关者、用户、非功能需求。第3版引入了Brown Cow模型，清晰地展现了“做什么”和“怎么做”的关注点分离。各种需求案例的讨论，是作者多年实践经验的结晶。书中还探讨了复用需求和需求模式的方法。

《掌握需求过程(第3版)》可作为软件开发人员在开发过程中随时参考的手册，是产品经理、系统分析师、软件开发者和测试者必读的一本好书。

作者介绍:

Suzanne Robertson和James Robertson

Volere需求过程和需求分析模板发明人。他们在世界各地举办研讨班，提供咨询服务，帮助大大小小的公司开展需求分析。多年中，帮助了成百上千家公司改进了需求技术，使其进入系统开发的快车道。他们关于需求、分析和设计的课程和研讨班以其创新的方式，得到了广泛的赞誉。Robertson夫妇是知名的咨询机构Atlantic Systems Guild公司的主要人物，擅长处理复杂系统构建中人的问题。他们还是Requirements-Led Project Management一书的共同作者。

译者简介

王海鹏

1994年毕业于华东师范大学。软件开发者，独立的咨询顾问、培训讲师、译者。拥有20年编程经验，已翻译20余部软件开发书籍。目前主要感兴趣的领域是软件架构和方法学，致力于提高软件开发的品质和效率，发现它们其实是一回事儿。

目录: 第1章 基本事实

- 1.1 事实1
- 1.2 事实2
- 1.3 事实3
- 1.4 事实4
- 1.5 事实5
- 1.6 事实6
- 1.7 事实7
- 1.8 事实8
- 1.9 事实9
- 1.10 事实10
- 1.11 事实11
- 1.12 需求究竟是什么
 - 1.12.1 功能需求
 - 1.12.2 非功能需求
 - 1.12.3 限制条件
- 1.13 Volere需求过程

第2章 需求过程

- 2.1 需求过程的上下文
- 2.2 案例分析
- 2.3 项目启动
- 2.4 网罗需求
- 2.5 快而不完美的建模
- 2.6 场景

- 2.7 编写需求
- 2.8 质量关
- 2.9 复用需求
- 2.10 复查需求
- 2.11 迭代和增量过程
- 2.12 需求反思
- 2.13 需求演进
- 2.14 模板
- 2.15 白雪卡
- 2.16 定制需求过程
- 2.17 正式性指南
- 2.18 本书后续内容
- 第3章 确定业务问题的范围
- 3.1 项目启动
- 3.2 正式性指南
- 3.3 设定范围
- 3.4 IceBreaker项目
- 3.5 范围、利益相关者和目标
- 3.6 利益相关者
- 3.6.1 出资人
- 3.6.2 顾客
- 3.6.3 用户：理解他们
- 3.7 其他利益相关者
- 3.7.1 顾问
- 3.7.2 管理者
- 3.7.3 主题事务专家
- 3.7.4 核心团队
- 3.7.5 检查人员
- 3.7.6 营销团队
- 3.7.7 法律专家
- 3.7.8 消极的利益相关者
- 3.7.9 业界标准制定者
- 3.7.10 公众意见
- 3.7.11 政府
- 3.7.12 特殊利益团体
- 3.7.13 技术专家
- 3.7.14 文化利益
- 3.7.15 相邻系统
- 3.8 发现利益相关者
- 3.9 目标：想达到什么目的
- 3.9.1 目标
- 3.9.2 好处
- 3.9.3 度量标准
- 3.10 需求限制条件
- 3.10.1 解决方案限制条件
- 3.10.2 项目限制条件
- 3.11 命名惯例与定义
- 3.12 估算产品的成本
- 3.13 风险
- 3.14 继续还是终止
- 3.15 项目启动会议
- 3.16 小结
- 第4章 业务用例
- 4.1 理解工作

- 4.2 正式性指南
- 4.3 用例及其范围
- 4.4 工作的范围
- 4.5 业务事件
- 4.6 业务事件和业务用例是好想法的原因
 - 4.6.1 “系统”不可假定
 - 4.6.2 退后一步
- 4.7 发现业务事件
- 4.8 业务用例
- 4.9 业务用例和产品用例
- 4.10 小结
- 第5章 工作调研
 - 5.1 网罗业务
 - 5.2 正式性指南
 - 5.3 网罗知识
 - 5.4 业务分析师
 - 5.5 网罗与业务用例
 - 5.6 Brown Cow模型
 - 5.7 当前做事的方式（当前如何）
 - 5.8 做学徒
 - 5.9 业务用例研讨会
 - 5.9.1 成果
 - 5.9.2 场景
 - 5.9.3 业务规则
 - 5.10 利益相关者访谈
 - 5.10.1 正确提问
 - 5.10.2 聆听答案
 - 5.11 寻找可复用的需求
 - 5.12 快而不完美的过程建模
 - 5.13 原型和草图
 - 5.13.1 低保真原型
 - 5.13.2 高保真原型
 - 5.14 思维导图
 - 5.15 谋杀卷宗
 - 5.16 录像和照相
 - 5.17 wiki、博客和论坛
 - 5.18 文档考古学
 - 5.19 家庭治疗
 - 5.20 选择最佳网罗技巧
 - 5.21 小结
- 第6章 场景
 - 6.1 正式性指南
 - 6.2 场景
 - 6.3 业务的本质
 - 6.4 场景图示
 - 6.5 可选情况
 - 6.6 异常情况
 - 6.7 假设场景
 - 6.8 误用场景和负面场景
 - 6.9 场景模板
 - 6.10 小结
- 第7章 理解真正的问题
 - 7.1 正式性指南
 - 7.2 Brown Cow模型：在横线之上思考

- 7.2.1 本质
- 7.2.2 抽象
- 7.2.3 去除泳道
- 7.3 解决正确的问题
- 7.4 进入未来
- 7.5 如何创新
- 7.6 系统思考
- 7.7 价值
- 7.8 假想用户
- 7.9 挑战限制条件
- 7.10 创新研讨会
- 7.11 头脑风暴
- 7.12 回到未来

第8章 开始解决方案

- 8.1 迭代式开发
- 8.2 本质业务
- 8.3 确定产品的范围
- 8.4 考虑用户
- 8.5 设计用户体验
- 8.6 创新
 - 8.6.1 方便
 - 8.6.2 联系
 - 8.6.3 信息
 - 8.6.4 感觉
- 8.7 接口草图
- 8.8 业务事件的真正起源
- 8.9 相邻系统和外部技术
 - 8.9.1 主动的相邻系统
 - 8.9.2 自治的相邻系统
 - 8.9.3 合作的相邻系统
- 8.10 成本、收益和风险
- 8.11 用文档记录设计决定
- 8.12 产品用例场景
- 8.13 小结

第9章 今日业务分析策略

- 9.1 平衡知识、活动和人
- 9.2 常见项目需求轮廓
- 9.3 每次突破前需要多少知识
- 9.4 外部轮廓
 - 9.4.1 概念到范围确定
 - 9.4.2 范围确定到工作调研
 - 9.4.3 工作调研到产品确定
 - 9.4.4 工作调研到原子需求定义
 - 9.4.5 工作调研到构建
 - 9.4.6 产品确定到原子需求定义
 - 9.4.7 产品确定到构建
 - 9.4.8 原子需求定义到构建
- 9.5 迭代轮廓
 - 9.5.1 概念到范围确定
 - 9.5.2 范围确定到工作调研
 - 9.5.3 工作调研到产品确定
 - 9.5.4 工作调研到需求定义
 - 9.5.5 产品确定到需求定义
 - 9.5.6 需求定义到构建

- 9.6 顺序轮廓
 - 9.6.1 概念到范围确定
 - 9.6.2 范围确定到工作调研
 - 9.6.3 工作调研到产品确定
 - 9.6.4 产品确定到需求定义
 - 9.6.5 需求定义到构建
- 9.7 你自己的策略
- 9.8 提升需求技能
 - 9.8.1 不再是速记员
 - 9.8.2 限制写下的需求数量
 - 9.8.3 复用需求
 - 9.8.4 创新与业务分析师
 - 9.8.5 寻找业务规则
 - 9.8.6 业务分析师作为思想代理
 - 9.8.7 系统思考与业务分析师
 - 9.8.8 业务分析师与可视化
- 9.9 小结
- 第10章 功能需求
 - 10.1 正式性指南
 - 10.2 功能需求
 - 10.3 发现功能需求
 - 10.4 细节程度或粒度
 - 10.5 描述和理由
 - 10.6 数据，你的秘密武器
 - 10.6.1 数据模型
 - 10.6.2 数据字典
 - 10.7 异常和可选方式
 - 10.8 有条件的需求
 - 10.9 避免二义性
 - 10.10 技术需求
 - 10.11 需求分组
 - 10.12 功能需求的替代方式
 - 10.12.1 场景
 - 10.12.2 用户故事
 - 10.12.3 业务过程模型
 - 10.13 对COTS的需求
 - 10.14 小结
- 第11章 非功能需求
 - 11.1 非功能需求简介
 - 11.2 正式性指南
 - 11.3 功能需求与非功能需求
 - 11.4 用例与非功能需求
 - 11.5 非功能需求类型
 - 11.6 观感需求：类型10
 - 11.7 易用性和人性化需求：类型11
 - 11.8 执行需求：类型12
 - 11.9 操作和环境需求：类型13
 - 11.10 可维护性和支持需求：类型14
 - 11.11 安全需求：类型15
 - 11.11.1 可得性
 - 11.11.2 私密性
 - 11.11.3 完整性
 - 11.11.4 审计
 - 11.11.5 ……没有其他

- 11.12 文化需求：类型16
- 11.13 法律需求：类型17
 - 11.13.1 萨班-奥克斯利法案
 - 11.13.2 其他法律要求
 - 11.13.3 标准
- 11.14 发现非功能需求
 - 11.14.1 用博客记录需求
 - 11.14.2 用例
 - 11.14.3 模板
 - 11.14.4 原型和非功能需求
 - 11.14.5 客户
- 11.15 不要编写解决方案
- 11.16 小结
- 第12章 验收标准和理由
 - 12.1 正式性指南
 - 12.2 验收需要标准的原因
 - 12.3 理由的理由
 - 12.4 导出验收标准
 - 12.5 测量的尺度
 - 12.6 非功能需求的验收标准
 - 12.6.1 产品失败
 - 12.6.2 主观测试
 - 12.6.3 标准
 - 12.6.4 观感需求
 - 12.6.5 易用性和人性化需求
 - 12.6.6 性能需求
 - 12.6.7 操作需求
 - 12.6.8 可维护性需求
 - 12.6.9 安全需求
 - 12.6.10 文化需求
 - 12.6.11 法律需求
 - 12.7 功能需求的验收标准
 - 12.8 验收标准的形式
 - 12.8.1 定义数据
 - 12.8.2 图式验收标准
 - 12.8.3 决策表
 - 12.8.4 图
 - 12.9 用例和验收标准
 - 12.10 项目目标的验收标准
 - 12.11 解决方案限制条件的验收标准
 - 12.12 小结
- 第13章 质量关
 - 13.1 正式性指南
 - 13.2 需求质量
 - 13.3 使用质量关
 - 13.4 超出范围
 - 13.5 测试完整性
 - 13.5.1 是否存在遗漏的属性
 - 13.5.2 是否对利益相关者有意义
 - 13.6 测试验收标准
 - 13.7 一致使用术语
 - 13.8 限制条件下是否可行
 - 13.9 需求还是解决方案
 - 13.10 需求价值

- 13.11 镀金需求
- 13.12 需求蔓延
- 13.13 实现质量关
- 13.14 小结
- 第14章 需求与迭代开发
- 14.1 迭代开发的要求
- 14.2 迭代的需求过程
 - 14.2.1 工作
 - 14.2.2 分析业务要求
 - 14.2.3 编写用户故事
 - 14.2.4 开发产品
- 14.3 业务价值分析与优先级
- 14.4 如何编写好的用户故事
 - 14.4.1 问题
 - 14.4.2 用户故事形式化
 - 14.4.3 充实故事
- 14.5 迭代需求的角色
 - 14.5.1 业务知识
 - 14.5.2 分析和沟通知识
 - 14.5.3 技术知识
- 14.6 小结
- 第15章 复用需求
- 15.1 什么是复用需求
- 15.2 可复用需求的来源
- 15.3 需求模式
- 15.4 业务事件模式
 - 15.4.1 事件响应的上下文
 - 15.4.2 事件响应的处理
 - 15.4.3 事件响应的数据
- 15.5 通过抽象形成模式
 - 15.5.1 特定领域的模式
 - 15.5.2 跨领域的模式
- 15.6 领域分析
- 15.7 小结
- 第16章 沟通需求
- 16.1 正式性指南
- 16.2 将潜在需求变成书面需求
- 16.3 知识与规格说明书
- 16.4 Volere需求规格说明书模板
 - 16.4.1 模板目录
 - 16.4.2 模板部分
- 16.5 发现原子需求
- 16.6 原子需求的属性
 - 16.6.1 需求编号
 - 16.6.2 需求类型
 - 16.6.3 事件/用例编号
 - 16.6.4 描述
 - 16.6.5 理由
 - 16.6.6 来源
 - 16.6.7 验收标准
 - 16.6.8 顾客满意度和不满意度
 - 16.6.9 优先级
 - 16.6.10 冲突
 - 16.6.11 支持材料

- 16.6.12 历史
- 16.7 汇编需求规格说明
- 16.8 自动化的需求工具
- 16.9 功能需求
- 16.10 非功能需求
- 16.11 项目问题
- 16.12 小结
- 第17章 需求完整性
- 17.1 正式性指南
- 17.2 复查规格说明
- 17.3 审查
- 17.4 发现遗漏的需求
- 17.5 已发现所有业务用例吗
- 17.6 排列需求优先级
- 17.6.1 影响优先级的因素
- 17.6.2 何时确定优先级
- 17.6.3 需求优先级等级
- 17.6.4 优先级电子表格
- 17.7 冲突的需求
- 17.8 二义性的规格说明
- 17.9 风险评估
- 17.9.1 项目驱动
- 17.9.2 项目限制条件
- 17.9.3 功能需求
- 17.10 度量所需的工作量
- 17.11 小结
- 附录A Volere需求规格说明书模板目录
- 使用本模板
- Volere需求分析
- 需求类型
- 测试需求
- 需求项框架
- 1. 项目的目标
- 1a. 该项目工作的用户业务或背景
- 1b. 项目的目标
- 2. 利益相关者
- 2a. 客户
- 2b. 顾客
- 2c. 其他利益相关者
- 2d. 产品的直接操作用户
- 2e. 假想用户
- 2f. 对用户设定的优先级
- 2g. 用户参与程度
- 2h. 维护用户和服务技术人员
- 3. 强制的限制条件
- 3a. 解决方案的限制条件
- 3b. 当前系统的实现环境
- 3c. 伙伴应用或协作应用
- 3d. 立即可用的软件
- 3e. 预期的工作地点环境
- 3f. 进度计划限制条件
- 3g. 该产品的财务预算是多少
- 3h. 企业限制条件
- 4. 命名惯例和定义

5. 相关事实和假定
 - 5a. 事实
 - 5b. 业务规则
 - 5c. 假定
6. 工作的范围
 - 6a. 当前的状况
 - 6b. 工作的上下文范围
 - 6c. 工作切分
 - 6d. 确定业务用例
7. 业务数据模型和数据字典
 - 7a. 数据模型
 - 7b. 数据字典
8. 产品的范围
 - 8a. 产品边界
 - 8b. 产品用例清单
 - 8c. 单个产品用例
9. 功能需求与数据需求
10. 观感需求
 - 10a. 外观需求
 - 10b. 风格需求
11. 易用性和人性化需求
 - 11a. 易于使用的需求
 - 11b. 个性化和国际化需求
 - 11c. 学习的容易程度
 - 11d. 可理解性和礼貌需求
 - 11e. 可用性需求
12. 执行需求
 - 12a. 速度和延迟需求
 - 12b. 安全性至关重要的需求
 - 12c. 精度需求
 - 12d. 可靠性和可访问性需求
 - 12e. 健壮性或容错需求
 - 12f. 容量需求
 - 12g. 可伸缩性和可扩展性需求
 - 12h. 寿命需求
13. 操作和环境需求
 - 13a. 预期的物理环境
 - 13b. 与相邻系统接口的需求
 - 13c. 产品化需求
 - 13d. 发布需求
14. 可维护性和支持需求
 - 14a. 可维护性需求
 - 14b. 支持需求
 - 14c. 适应能力需求
15. 安全性需求
 - 15a. 访问控制需求
 - 15b. 完整性需求
 - 15c. 隐私需求
 - 15d. 审计需求
 - 15e. 免疫力需求
16. 文化需求
17. 法律需求
 - 17a. 合法需求
 - 17b. 标准需求

- 18. 开放式问题
- 19. 立即可用的解决方案
 - 19a. 已经做好的产品
 - 19b. 可复用组件
 - 19c. 可以复制的产品
- 20. 新问题
 - 20a. 对当前环境的影响
 - 20b. 对已实施的系统的影响
 - 20c. 潜在的用户问题
 - 20d. 预期的实现环境会有什么限制新产品的因素
 - 20e. 后续问题
- 21. 任务
 - 21a. 项目计划
 - 21b. 开发阶段计划
- 22. 迁移到新产品
 - 22a. 迁移到新产品的需求
 - 22b. 为了新系统，哪些数据必须修改或转换
- 23. 风险
- 24. 费用
- 25. 用户文档和培训
 - 25a. 用户文档需求
 - 25b. 培训需求
- 26. 后续版本需求
- 27. 关于解决方案的设想
- 附录B 利益相关者管理模板
 - B.1 利益相关者图示
 - B.2 利益相关者模板
- 附录C 功能点计数简介
 - C.1 度量工作
 - C.2 功能点计数快速入门
 - C.2.1 工作上下文范围
 - C.2.2 工作存储的数据
 - C.2.3 业务用例
 - C.3 针对业务用例计算功能点
 - C.3.1 计算输入型业务用例
 - C.3.2 计算输出型业务用例
 - C.3.3 计算时间触发型业务用例
 - C.4 计算存储的数据
 - C.4.1 内部的存储数据
 - C.4.2 外部的存储数据
 - C.5 针对未知信息进行调整
 - C.6 功能点计数的下一步
- 附录D Volere需求知识模型
 - D.1 需求知识类和关联的定义
 - D.1.1 知识类
 - D.1.2 关联
 - D.2 标注模板小节编号的知识模型
- 词汇表
- 参考文献
 - • • • • [\(收起\)](#)

标签

需求分析

产品经理

需求

产品

产品与设计

用户体验

软件开发

项目管理类

评论

对于需求分析设计过程讲的非常透彻，尤其是抓住问题，而不是解决方案这一点，描述+理由，以及需求验证都讲的非常深刻。

我，终于把这本啃完了。当教材啃的！

关于需求的拆解很全了

需求复用

全面且啰嗦。

需求分析师这个岗位存在不是没有道理的，本书利用Volere过程模型进行需求分析，发现真正的问题，形成需求规格说明书。P.S. 需求不是解决方案。

如果看过大象UML这本就没必要再读了。啰嗦重复。

开卷有益

基本上讲清楚了如何科学的掌握需求。这种金字塔风格的分析是专业的前提。

-
- 1、整体框架不错，系统全面
 - 2、翻译有点差，很多术语前后不一致。
 - 3、产品经理应该要读一读，否则连合格的需求文档都不会写。

[掌握需求过程\(第3版\)_下载链接1](#)

书评

快速看了一遍，我就只说感受，不评分

我看书一般都是抱着一个目的的，就是我想通过这本书了解什么知识，所以评判的标准也是从这个目的出发的。

我想要了解需求分析的是如何进行的，从头到尾的所有细节，包括方法论和实操。可惜的是这本书只给了一个框架，具体实操部分说的很少...

书看完了，2个月的时间。IceBreaker项目贯穿始终；兔子、骏马、大象若隐若现。很喜欢5.8找出工作的本质：“需求分析师必须能够分离问题的本质和所有建议的解决方案”。是的，在之前我做的需求分析中解决方案，总是规格说明书的重点。这样做的缺点是，扼杀了许多好的解决方案...

[掌握需求过程\(第3版\) 下载链接1](#)