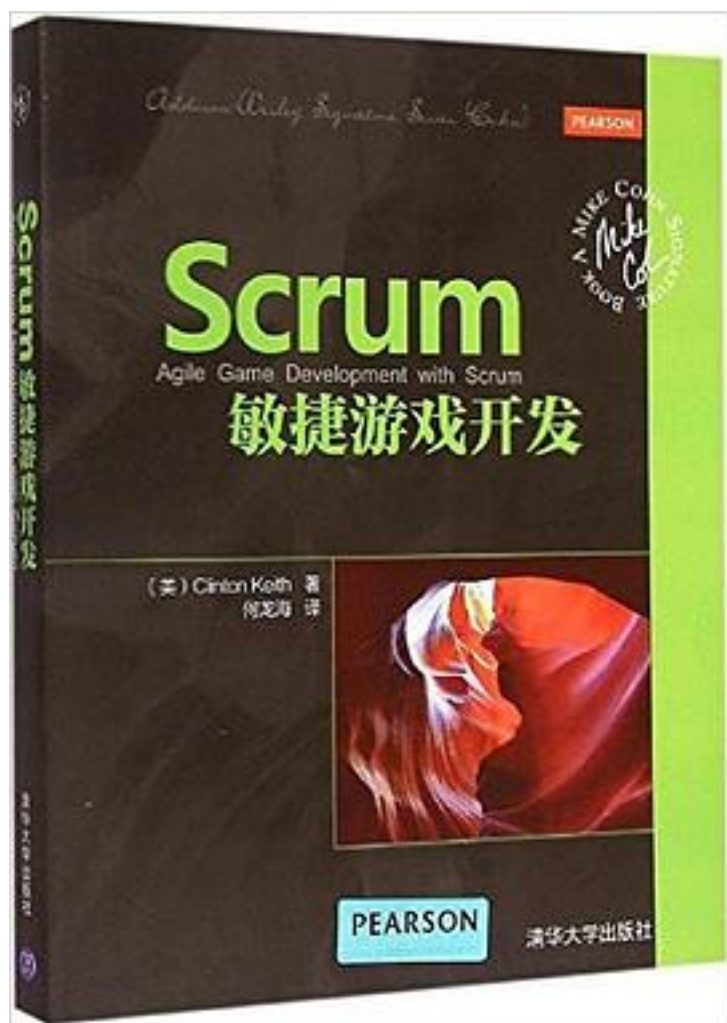


Scrum敏捷游戏开发



[Scrum敏捷游戏开发 下载链接1](#)

著者:[美]Clinton Keith

出版者:清华大学出版社

出版时间:2015-5-1

装帧:平装

isbn:9787302388012

《Scrum敏捷游戏开发》凝聚作者数十年的经验，讲解了如何将Scrum敏捷方法应用于

游戏开发中，介绍了如何增强团队的内部协作和外部联系。针对长远规划、进度跟踪与持续集成，Keith提供了丰富的提示、技巧和解决方案，这些都源自他多年以来所积累的实践经验。

作者介绍:

目录: 第 I 部分问题与方案

第1章 游戏开发危机四伏

游戏开发简史

早期街机游戏的迭代开发

早期的方法论

极端模型的终结

三大危机

创新乏力

价值缩水

工作环境恶化

一线曙光

拓展阅读

第2章 敏捷开发

为何项目如此困难

从“项目总结”中学习

问题

新增特性

盲目乐观的计划

产品制作过程中的挑战

为何采用敏捷游戏开发

知识是关键

成本与质量

先明确核心乐趣

消除浪费

将敏捷价值观应用于游戏开发

个体和交互高于过程和工具

可运行的软件高于详尽的文档

客户协作高于合同谈判

响应变化高于遵循计划

敏捷项目是什么样子的

敏捷开发

整个项目

敏捷面临的挑战

拓展阅读

第 II 部分 Scrum 和敏捷规划

第3章 关于 Serum

Serum 的历史

宏观大局

Serum 原则

Serum 的组成

产品 Backlog

Sprint

发布

Serum 的角色

Scrum 团队

团队

Scrum采用的关键说法

ScrumMaster

创造共享愿景

产品Backlog的责任人

发布管理

Sprint计划会议和回顾会议

客户和项目干系人

“鸡”和“猪”

Scrum可大可小

小结

拓展阅读

第4章关于Sprint

全景图

计划会

Sprint优先级会议

Sprint计划会议

Sprint长度

客户反馈

计划和回顾时间

计划Sprint的能力

追踪进展

任务卡

燃尽图

任务板

作战室

每日Scrum例会

实践

Sprint评审会

单个团队内的评审

跨团队评审

发行方干系人

工作室干系人

坦诚的反馈

回顾

会议

记录并跟进结果

Sprint失败

Sprint中断

Sprint重置

当团队失败时

时间耗尽

提早完成任务

小结

拓展阅读

第5章用户故事

一次重要的会议

什么是用户故事

详细程度

满意条件 (COS)

为用户故事使用索引卡

用户故事的INVEST原则

独立的

可商讨的

有价值的

可估算的
大小适当的
可测试的
用户角色
如何定义“完成”
收集故事
用户故事的优势
面对面交流
每个人都能理解用户故事
小结
拓展阅读
第6章敏捷计划
为什么要进行敏捷计划
产品Backlog
产品Backlog优先级排序
持续计划
预见未来
预估故事大小
应该花多少精力进行预估
在哪里预估故事大小
故事点
计划扑克
故事点大小和斐波那契数列
理想天数
发布计划
发布计划会议
公布计划
更新发布计划
杂志演示与强化Sprint
小结
拓展阅读
第III部分敏捷游戏开发
第7章视频游戏项目计划
《午夜俱乐部》的故事
最低要求的功能集
阶段的需要
开发阶段
撮合阶段
掰发布来管理各个阶段
敏捷项目中的制作阶段
产品阶段的工作
制作阶段Scrum所面临的挑战
精益生产
使用Scrum
转变Scrum团队
小结
拓展阅读
第8章 团队
伟大的团队
.....
第IV部分敏捷游戏开发四大要素
第V部分启动敏捷
• • • • • ([收起](#))

标签

敏捷开发

游戏设计

项目管理

游戏

产品经理

游戏开发

图书馆

借书

评论

邪教太多！

觉得很棒的一本书，为什么评分这么低？！
因为后半部分的翻译实在是稀烂，太多翻译错误，还有很多不通顺的地方，读起来太吃力了！建议参照英文原版一起看，否则很容易被误导

以游戏示例，但干货不多。

18年再读，后半本翻译的啥乱七八糟，译者恐怕连基本概念都分不清吧，造成很大的阅读障碍！

[Scrum敏捷游戏开发_下载链接1](#)

书评

[Scrum敏捷游戏开发_下载链接1](#)