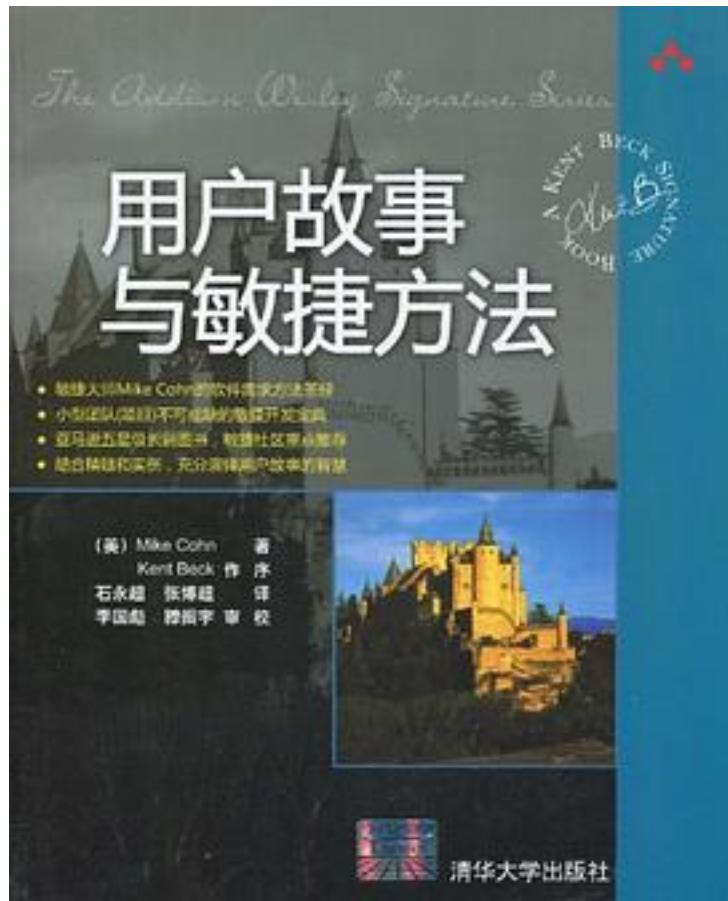


# 用户故事与敏捷方法



[用户故事与敏捷方法 下载链接1](#)

著者:Mike Cohn

出版者:清华大学出版社

出版时间:2010-4

装帧:平装

isbn:9787302223405

《用户故事与敏捷方法》详细介绍了用户故事与敏捷开发方法的结合，诠释了用户故事的重要价值，用户故事的实践过程，良好用户故事编写准则，如何搜集和整理用户故事，如何排列用户故事的优先级，进而澄清真正适合用户需求的、有价值的功能需求。

《用户故事与敏捷方法》对于软件开发人员、测试人员、需求分析师和管理者，具有实际的指导意义和重要的参考价值。

作者介绍：

Mike

Cohn是敏捷联盟的发起成员之一，并担任其文章项目的总监。他1984年开始编程，1988年开始管理软件项目，客户包括富达投资、维亚康姆、宝洁、NBC和花旗银行。Mike写本书时是Fast401k的软件工程副总裁。这家行业领先公司提供基于互联网的401(k)档案保存和管理解决方案。Fast401k向金融服务行业客户提供自主品牌的e401k软件产品，作为外包服务供应商，利用专有技术实现规模经济效应。在本书之前，Mike著有或合写了4本编程方面的书籍

目录: 第1部分 起步

第1章 概览 3

什么是用户故事？ 4

细节在哪里？ 5

“必须多长时间完成？” 6

客户团队 7

使用故事的过程是怎么样的？ 7

规划发布和迭代 9

什么是验收测试？ 11

为什么要变？ 12

小结 13

问题 14

第2章 编写故事 15

独立的 15

可讨论的 16

对用户或客户有价值的 18

可估计的 19

小的 20

分割故事 21

合并故事 23

可测试的 23

小结 24

开发人员职责 25

客户团队职责 25

问题 25

第3章 用户角色建模 27

用户角色 27

角色建模的步骤 28

通过头脑风暴，列出初始的用户

角色集合 29

整理最初的角色集合 30

整合角色 31

提炼角色 32

两个额外的技术 33

虚构人物 33

极端人物 34

如果有现场用户该如何？ 35

小结 35

开发人员职责 35

客户职责	35
问题	36
第4章 搜集故事	37
引出和捕捉是不合用的	37
够用就行，不是吗？	38
方法	38
用户访谈	39
问卷调查	41
观察	41
故事编写工作坊	42
小结	45
开发人员职责	45
客户职责	45
问题	46
第5章 与用户代理合作	47
用户的经理	47
开发经理	48
销售人员	49
领域专家	49
市场营销团队	50
以前的用户	50
客户	51
培训师和技术支持	52
业务分析师或系统分析师	52
与用户代理合作时，做些什么？	52
能接触到用户但访问受限时	52
实在不能接触到用户时	53
可以自己来吗？	54
设立客户团队	54
小结	55
开发人员职责	55
客户团队职责	56
问题	56
第6章 用户故事验收测试	57
在写代码之前写测试	58
客户定义测试	59
测试是过程的一部分	59
多少测试才算多？	59
集成测试框架	60
测试类型	61
小结	62
开发人员职责	62
客户职责	62
问题	62
第7章 优秀用户故事准则	63
从目标故事开始	63
切蛋糕	63
编写封闭的故事	64
卡片约束	65
根据实现时间来确定故事规模	65
不要过早涉及用户界面	66
有些需求并不是故事	67
在故事里包括用户角色	67
只为一个用户编写	68

以主动语态编写	68
由客户编写	68
向故事卡编号说“不”	68
不要忘记意图	69
小结	69
问题	70
第II部分 估算和计划	
第8章 估算用户故事	73
故事点	73
以团队估算	74
估算	74
三角测量	75
使用故事点	76
如果用结对编程呢？	77
一些提醒	78
小结	79
开发人员职责	79
客户职责	79
问题	79
第9章 发布计划	81
我们想在什么时候发布	81
希望在发布中包含哪些功能？	82
排列故事优先级	82
混合优先级	84
高风险故事	84
根据架构需要安排优先级	85
选择迭代长度	86
从故事点到预计工期	86
初始速率	87
猜测速率	87
创建发布计划	88
小结	88
开发人员职责	89
客户职责	89
问题	89
第10章 迭代计划	91
迭代计划概览	91
讨论故事	91
分解任务	92
准则	93
承担责任	94
估算并确认	94
小结	95
开发人员职责	96
客户职责	96
问题	96
第11章 测量并监控速率	97
测量速率	97
计划速率和实际速率	98
迭代燃尽图	100
迭代中的燃尽图	102
小结	104
开发人员职责	105
客户职责	105

## 问题 105

第III部分 经常讨论的话题

第12章 故事不是什么 109

用户故事不是IEEE 830 109

用户故事不是用例 112

用户故事不是场景 115

小结 117

## 问题 118

第13章 用户故事的优势 119

口头沟通 119

用户故事容易理解 121

用户故事的大小适合做计划 122

用户故事适合于迭代开发 123

用户故事鼓励延迟细节 124

用户故事支持随机应变的开发 124

用户故事鼓励参与性设计 125

用户故事传播隐性知识 126

用户故事的不足 126

小结 127

开发人员职责 127

客户职责 128

## 问题 128

第14章 用户故事不良症兆一览 129

故事太小 129

故事互相依赖 129

镀金 130

细节太多 131

过早考虑用户界面细节 131

想得太远 132

故事划分太过频繁 132

客户很难为故事安排优先级 132

客户不愿意写用户故事，也不愿意

为故事安排优先级 133

小结 134

开发人员职责 134

客户职责 134

## 问题 134

第15章 Scrum与用户故事 135

Scrum是迭代和递增的 135

Scrum基础 136

Scrum团队 137

产品Backlog 137

Sprint计划会议 138

Sprint评审会议 140

每日Scrum简会 140

在Scrum中使用用户故事 142

Scrum和产品Backlog 142

在Sprint计划会议中使用

用户故事 142

在Sprint评审会议中使用

用户故事 143

在每日Scrum简会中使用

用户故事 143

一个案例 143

小结 144  
问题 145  
第16章 其他话题 147  
处理非功能性需求 147  
纸质还是软件? 148  
用户故事和用户界面 150  
保留故事 152  
缺陷的用户故事 154  
小结 154  
开发人员职责 155  
客户职责 155  
问题 155  
第IV部分 一个完整的实例  
第17章 用户角色 159  
项目 159  
定义客户 159  
定义一些角色雏形 160  
整合与提炼 161  
角色建模 162  
添加虚构人物 164  
第18章 一些用户故事 165  
Teresa的故事 165  
Ron船长的故事 168  
“初级航海者”的故事 168  
“不出海的礼物购买者”的故事 169  
“报表查阅者”的故事 169  
“管理员”的一些故事 170  
收尾 171  
第19章 估算故事 173  
第一个故事 174  
高级搜索 176  
评分和评论 177  
账户 177  
完成估算 178  
所有估算 179  
第20章 发布计划 181  
估算速率 181  
给故事安排优先级 181  
最终的发布计划 182  
第21章 验收测试 185  
搜索测试 185  
购物车测试 186  
购买书 187  
用户账户 187  
管理 188  
测试限制条件 189  
最后一个故事 190  
第V部分 附录  
附录A 极限编程概览 193  
附录B 参考答案 203  
· · · · · (收起)

## 标签

敏捷开发

用户故事

敏捷

需求分析

项目管理

产品经理

软件工程

Agile

## 评论

实施用户故事的最大障碍，还是组织层面上，各角色对沟通的抗拒和对承担责任的恐惧。

---

这的确是一套不错的方法，但放到产品开发里来，就会发现少了一个很重要的环节——UI和交互设计。指望开发、PM们口头沟通就能开发出优秀的产品是不可能的。

---

这类方法需要集体学习，只一个人掌握是没用的

-----  
这是讲敏捷实战的书，里面例子很丰富。可惜在我们团队一落地实践，效果就摔成了渣。  
。

-----  
看看就行了，其实很多时候对第一线的用处不是特别大。但是引起的思考和进一步研究是很好的

-----  
: TP311.5/2963

-----  
周末要还，书非借不能读也

-----  
简洁、实用。

-----  
能从方法论里学到什么呢

-----  
知易行难…

-----  
以前书名只要沾上“敏捷”俩字就不好卖，现在是生拉硬拽也要靠上“敏捷”

-----  
和Thoughtworks的同事聊到过这本书，自己也在用不同身份实践敏捷，辅以Jira和Confluence,总体感觉不错。对于用户故事结构太过于随意的吐槽，这本书确实没有过多涉及用户故事拆分和构建优先级结构的方法，但不代表用户故事的方法不起作用。推荐看用户故事地图，并且在开发产品前做一次周密细致的inception，我相信整个产品的方向，价值，功能点和迭代版本会清晰很多。有了这个，接下来就是细节工作。当然，以上这些工作对产品经理或业务分析师的要求很高，具体体现在行业的理解深度，逻辑思维水平等。

◦ ◦

神作，一下子解除了我心中积累的太多疑惑

入门人员还是很值得看看的

非常好的一本关于用户故事的书籍，而且它的翻译过程也是使用了敏捷方法，非常有借鉴意义。。不过还没看完。。看了一半~~工作后再详读。。。

敏捷开发中需求分析的基础 很有用 实践中 要用好还得努力啊

用户故事 scrum

把用户故事这个需求方法写得很详细，而且最后举例重现了整个过程，适合初学者~

非常好，一口气过了下

[用户故事与敏捷方法 下载链接1](#)

## 书评

怎么编写一个用户故事？怎么确定项目的用户角色？怎么收集用户故事？在不能直接接触用户的情况下我们怎么做？怎么确定一个用户故事是否完成？一个好的用户故事有些什么特征？怎么估算用户故事？怎么确定发布计划和迭代计划？怎么监控故事完成的速率？敏捷大师Mike Cohn在这本书...

现在的互联网产品开发早就摆脱了瀑布式的开发方法，不同公司有不同的定义产品需求的方式，书里的用户故事user story实际上和用例use case一样，是产品人员描述用户需求的方法，他得主要优点在于卡片式的形式加上简短的描述文字和约束条件方便交流理解，文档式的产品需求说明书...

用户故事是敏捷开发流程中的一个工具，使用用户故事来收集、整理、分析、跟踪需求。本书比较详细地解说用户故事的用法。以下是书中的一些观点信息的摘抄：  
1：如果故事太大以致无法在一轮迭代中完成，可以考虑把它分成两个或更多的小故事；  
2：用户故事是很有意思的，因为...

### 第1章 概览 软件需求是一个沟通问题。

我们无法完美地预测软件项目，软件项目具备不可控性，开发人员最艰难的时刻就是估计需要多长时间才能完事儿。怎么办？我们通常根据手头信息来做决策，只要我们别在项目开始时做一套包罗万象的决策，而是把各个决策分散到项目过程中。为此...

2001年，敏捷宣言诞生，现在敏捷方法已经在全世界范围内广泛应用。而早在1996年，极限编程就提出了“故事（story）”的概念，这是用户故事的起源。2004年，Mike Cohn《User Stories Applied: For Agile Software Development》一书正式发表。书中对用户故事理论系统化的阐述，...

用了一天看完了这本书，看的这么快是因为我以前工作的时候接触过用户故事的方法。老规矩，不评分

以前工作用过用户故事，但是不知道是行业的原因还是别的什么原因，我感觉这玩意真的是太粗糙了，不适合复杂业务。

另外一个可能是，那个时候我们公司是半路上马的scrum，所以很...

12年自己就买了这本书，今天终于有机会读完了。在过去5年时间里，还一直在以用例方法在进行需求分析，对用户故事只有一点皮毛了解，因为用户故事强调开发人员和需

求方的沟通，简化需求的文档化，这在我实际的项目中是很难操作的——我见过的比较年轻点的开发人员，他们缺少和人...

---

Business Analyst首选的入门教科书。我读得很快，因为太想快点入门。  
我想的，这种书，常读常新，以后带着经验重读，应该会更有感触。  
更个人的主观看法，要是在现在这个阶段做新产品，前期应该很多东西，都可以「借鉴」吧。更多书评，可以查看我的个人站点

---

第一次看本书，但是没有项目管理经验，对里面讲述的内容似懂非懂。  
第二次看本书，有了一些项目管理经验，开始明白有些内容确实是有用的。  
在具有几年项目管理经验之后再回头看这本书，才发现其中的奥妙所在。  
如果你是有经验的PM，相信这本书非常适合你。如果你是PM却经验尚浅...

---

显然敏捷的思路付诸实践必须是在团队中。因此就这本书而言，除了基本概念，关于用户故事的方法论外，最有价值的部分是第IV部分——  
完整实例。一个比较好的应用的方法是，要求团队成员都先仔细阅读这本书，然后严格按照IV部分的顺序实践一次。这样一来，对用户故事的理解就会...

---

这本书我先看了一遍英文版（那时中文版还没上市），又读了两遍中文版。  
书写的很清楚，把用户故事的来龙去脉解释的非常清楚，如何写，如何用，和其他需求编写方式有什么区别等等都写的很到位。翻译的也不错。总之，值得多读几遍

---

非常好的书，解释了很多东西。作为刚接触敏捷的pm或者ba，这绝对是一本入门的经典之作。

非常好的书，解释了很多东西。作为刚接触敏捷的pm或者ba，这绝对是一本入门的经典之作。

非常好的书，解释了很多东西。作为刚接触敏捷的pm或者ba，这绝对是一本入门的经典...

---

• 极限编程5原则： ○ 快速反馈 Rapid Feedback ○ 假设简单 Assuming Simplicity ○  
增量变化 incremental change ○ 拥抱变化 embrace change ○ 高品质产品 doing  
Quality work • 极限编程涉及以下实践 ○ Small release ○ The planning game ○ Re...

这本书是参加U-Perform培训的时候，作为本书审校的老师送的，读后觉得大有收获。虽然翻译有些地方不能让人非常满意，不过还算OK. 推荐一读。  
晕，不知道为什么豆瓣要求我们评论一定要达到一定的字数，而又不让你知道需要达到多少字，是用户体验的设计的一个败笔。

在网上看到说这个是讲用户故事非常经典的一本，本着"张口闭口谈敏捷而不知道user story的程序人生是不完整的"的想法，于是搜了来看看. 以前从没有接触过user story，知道user case. 看过书之后，绝大部分情况下，可以将二者等同起来看，不过作者也讲到为什么user story不是...

[用户故事与敏捷方法 下载链接1](#)