

禅道·中国行·2022

# 敏捷卡牌工作坊



演讲人：晏瑞宇 郑乔尹

中国·成都

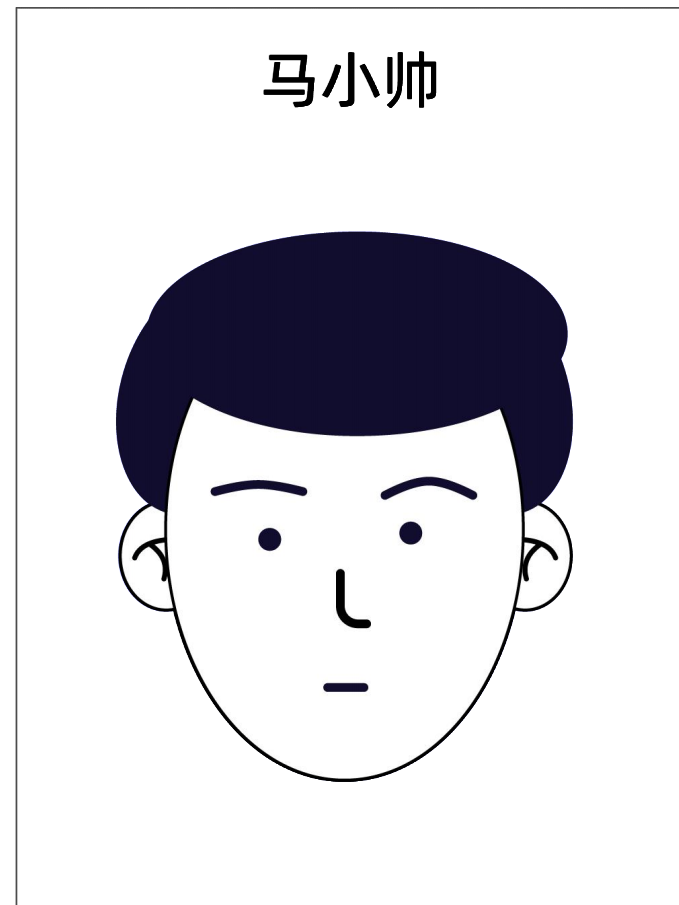
CHAPTER 1

# 灵魂画手



# 灵魂画手

1. 在纸的顶部写下你的名字，然后画出你的脸型
2. 将纸递给你左手边的伙伴，TA为你描画出你的眉毛和眼睛
3. 将纸继续递给左手边的下一位伙伴，TA为你描画出鼻子和嘴巴
4. 将纸继续递给左手边的下一位伙伴，TA为你描画出耳朵
5. 将纸继续递给左手边的下一位伙伴，TA为你描画出头发
6. 看看大家眼中的你~

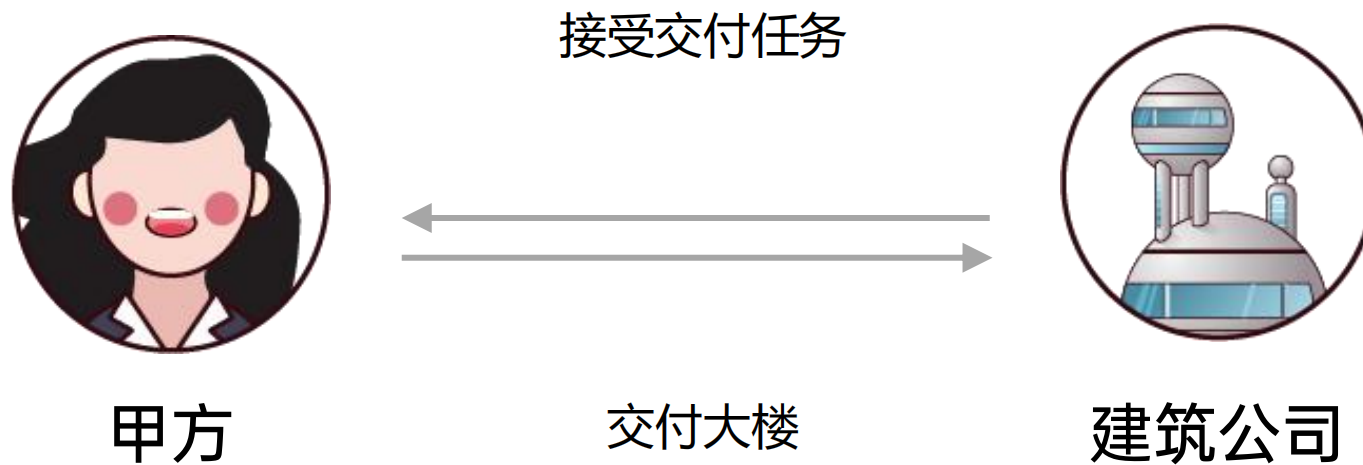


CHAPTER 2

# 游戏介绍



## 游戏背景





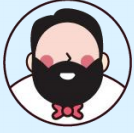
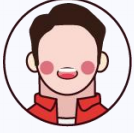

## 分组

1. 五人为一个小组，成立公司
2. 为公司取名，写在牌子上
3. 评选规则



阿道组

# 角色分配

角色	职责	
1.甲方 	政府合同代理人，让制造商生产尽可能多的符合质量的大楼	
2.总设计师 X1 	负责接收制造任务，向团队解释如何搭建大楼	记忆力好、负责
3.统计员 X1 	统计交付的大楼数，填写得分表	细致
4.建筑工程师 X2 	负责搭建建筑	心灵手巧
5.质量工程师 X1 	负责建筑的质量验收	细心和耐心

(注：2、3、4、5 组成完整团队)

# 游戏规则



## 规定：

1. 只有建筑工程师可以动手搭建大楼；
2. 每搭建一定数量的建筑可示意甲方进行验收，也可在时间截止后一次性验收；
3. 每个公司桌面上原有的材料可以辅助使用，不可使用外部材料；
4. 举报机制：公司与公司之间可以互相检举违规行为，被举报且证实确有违规行为的公司将被减去5分/次。

CHAPTER 3


# 第一轮



# 接收任务 - 总设计师

 2分钟

1. 了解任务需求;
2. 将任务需求和验收标准口述给团队成员。

角色		时长	主题	描述
总设计师		2	接收任务	确定任务需求和验收标准，口述同步给团队成员

# 领取建筑材料 - 总设计师



1. 总设计师上台领取建筑材料;
2. 建筑材料资源有限, 请大家合理分配资源。

角色	主题	描述
总设计师 	领取建筑材料	领取建筑材料

# 游戏规则




## 规定：

1. 只有建筑工程师可以动手搭建大楼；
2. 每搭建一定数量的建筑可示意甲方进行验收，也可在时间截止后一次性验收；
3. 每个公司桌面上原有的材料可以辅助使用，不可使用外部材料；
4. **举报机制：** 公司与公司之间可以互相检举违规行为，被举报且证实确有违规行为的公司将被减去5分/次。

# 统计最终得分 - 统计员

 2分钟

1. 统计员根据这一轮的时间成果，统计下小组得分

角色	时长	主题	描述
统计员 	1	统计小组得分	根据小组完成的建筑物数量和每个建筑物的价值分算出小组总分

该建筑价值分： 7

# 第一阶段各小组成果



CHAPTER 4



# 第二轮



# 游戏规则变动



建筑工程师



质量工程师


# 游戏规则

角色		时长	主题
总设计师		2分钟	接收任务，将任务需求和验收标准同步给团队成员
建筑工程师		5分钟	负责搭建建筑，并检验建筑是否符合交付质量
质量工程师			
统计员		1分钟	统计交付的大楼数，填写得分表

## 接收任务 - 总设计师

 2分钟

1. 了解任务要求，领取试用建筑材料；
2. 将任务需求和验收标准**以口述或画图的形式**给团队成员同步；
3. 和团队成员一起制定这一轮目标。

角色		时长	主题	描述
总设计师		2	接收任务	确定任务需求和验收标准，口述且可画图同步给团队成员

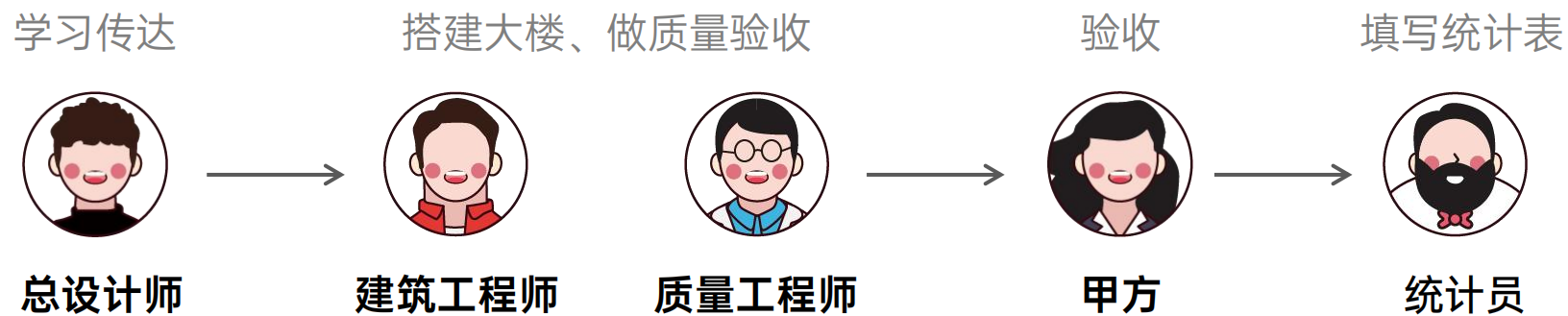
# 领取建筑材料 - 总设计师



1. 总设计师上台领取建筑材料;
2. 建筑材料资源有限, 请大家合理分配资源。

角色	主题	描述
总设计师 	领取建筑材料	领取建筑材料

# 游戏规则




## 规定：

1. 只有建筑工程师、质量工程师可以动手搭建大楼；
2. 每搭建一定数量的建筑可示意甲方进行验收，也可在时间截止后一次性验收；
3. 每个公司桌面上原有的材料可以辅助使用，不可使用外部材料；
4. 举报机制：公司与公司之间可以互相检举违规行为，被举报且证实确有违规行为的公司将被减去5分/次。

# 统计最终得分 - 统计员

 2分钟

1. 统计员根据这一轮的时间成果，统计下小组得分

角色	时长	主题	描述
统计员 	1	统计小组得分	根据小组完成的建筑物数量和每个建筑物的价值分算出小组总分

图形1

分值：7

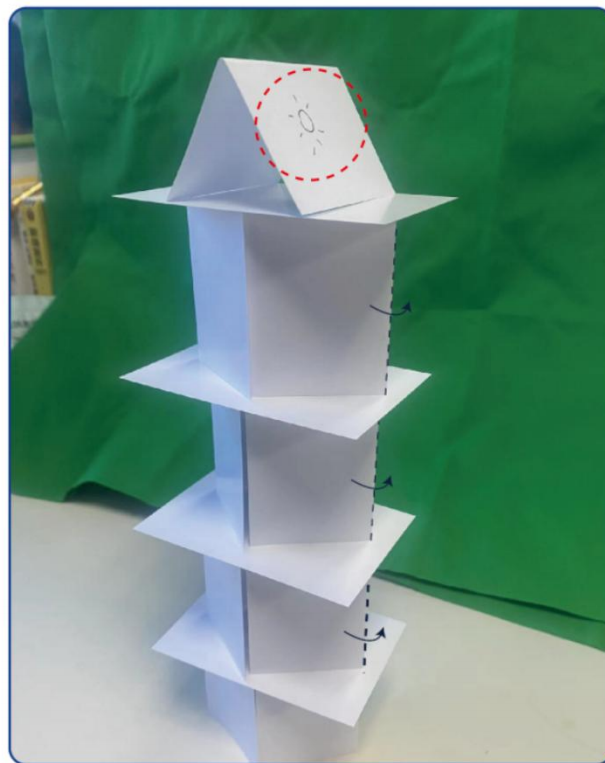


**验收标准：**

该建筑大楼可承受1元硬币重量，且不倒塌。

图形2

分值：5



**验收标准：**

该建筑大楼屋顶一侧有☀标志，且不倒塌。

## 第二阶段成果



CHAPTER 5



# 第三轮



## 接收任务 - 团队



1. 团队成员一起确定任务需求和验收标准;
2. 团队一起制定新一轮目标。



图形1

分值：7

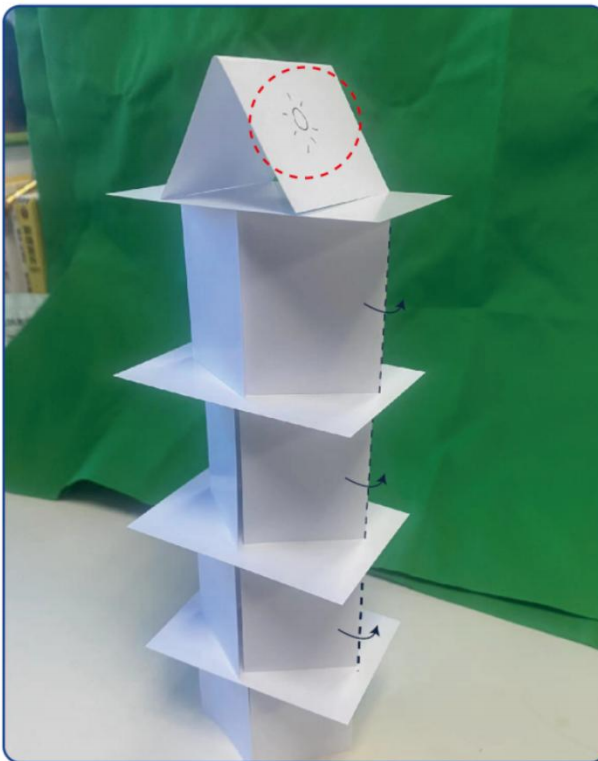


验收标准：

该建筑大楼可承受1元硬币重量，且不倒塌。

图形2

分值：5



验收标准：

该建筑大楼屋顶一侧有☀️标志，且不倒塌。

图形3

分值：30



验收标准：

该建筑大楼可承受1元硬币重量，且不倒塌。

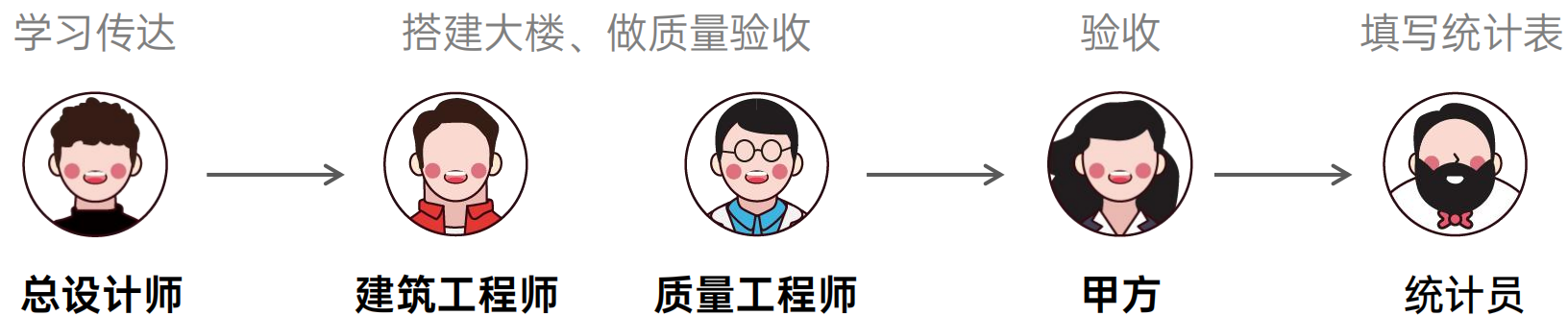
# 领取建筑材料 - 总设计师



1. 总设计师上台领取建筑材料;
2. 建筑材料资源有限, 请大家合理分配资源。

角色	主题	描述
总设计师 	领取建筑材料	领取建筑材料

# 游戏规则




## 规定：

1. 只有建筑工程师、质量工程师可以动手搭建大楼；
2. 每搭建一定数量的建筑可示意甲方进行验收，也可在时间截止后一次性验收；
3. 每个公司桌面上原有的材料可以辅助使用，不可使用外部材料；
4. 举报机制：公司与公司之间可以互相检举违规行为，被举报且证实确有违规行为的公司将被减去5分/次。

# 统计最终得分 - 统计员

 2分钟

1. 统计员根据这一轮的时间成果，统计下小组得分

角色	时长	主题	描述
统计员 	1	统计小组得分	根据小组完成的建筑物数量和每个建筑物的价值分算出小组总分

图形1

分值：7

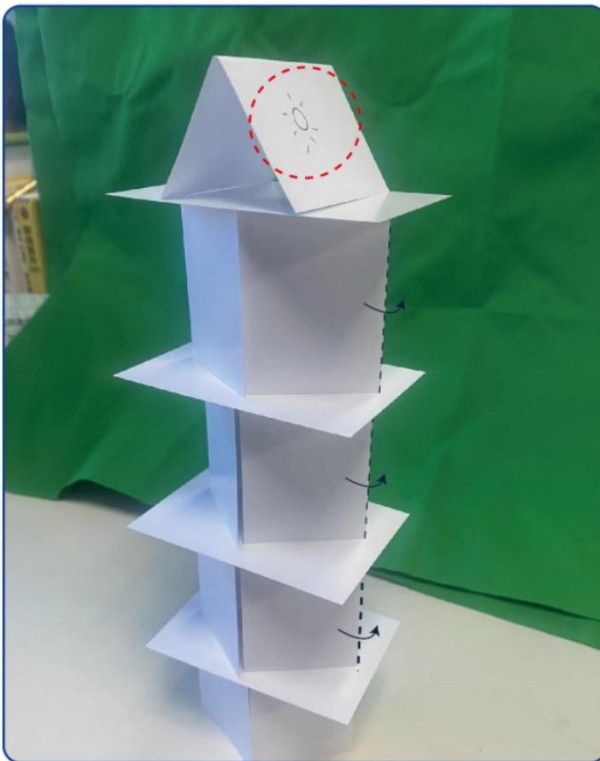


验收标准：

该建筑大楼可承受1元硬币重量，且不倒塌。

图形2

分值：5



验收标准：

该建筑大楼屋顶一侧有☀标志，且不倒塌。

图形3

分值：30



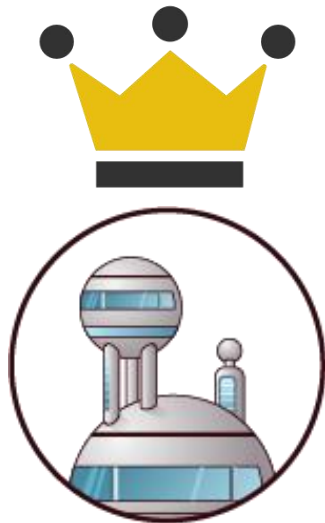
验收标准：

该建筑大楼可承受1元硬币重量，且不倒塌。

## 第三阶段成果



# | 获胜公司



CHAPTER 6

# 复盘



# 复盘思考



1. 这三轮游戏我们经历了什么变化？
2. 面对每一轮的变化，我们做了什么改进？



## 常见问题



为何敏捷



需求管理



提升效率



团队沟通

# 为什么要转型敏捷？

# 产品定义侧——快速响应

## 过去

- 软件品质要求高
- 通过物理介质发行（塑料薄膜包装的成品软件）
- 售后服务成本高
- 行业竞争节奏相对平缓

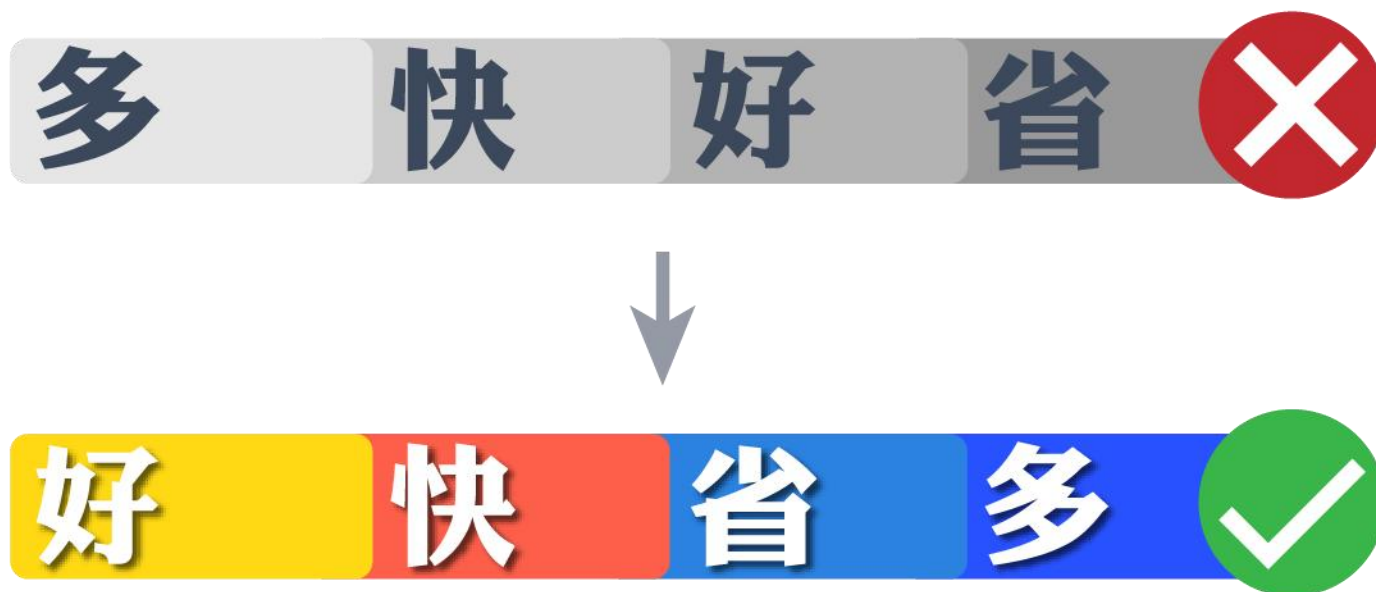
## 现在

- 产品需求无限放大
- B/S架构成为主流
- 软件在线更新
- 行业竞争速度快

**项目周期时间长 VS 需求更新迭代快**

## 产品的实现侧——聚焦价值

我们要做一个什么样的项目？我们要交付哪些价值？



# 产品的实现侧——“好”是做事的目标

The image displays two screenshots of the Zentao project management system. The top screenshot shows the '添加用户' (Add User) form, where the '非研发用户' (Non-R&D User) checkbox is highlighted with a red box. The bottom screenshot shows the system's dashboard, which includes a sidebar menu, a main content area with '待处理' (To Do) and '我的待办' (My To Do) sections, and a right-hand panel with '项目统计' (Project Statistics) and '今天剩余工作总结' (Today's Remaining Work Summary).

**添加用户**

所属部门: /

用户名: 英文、数字和下划线的组合, 三位以  非研发用户 \*

真实姓名: \*

密码: 6位以上, 包含大小写字母, 数字。

请重复密码:

**仪表盘** | 日程 | 日志 | 待处理 | 项目 | 执行 | 贡献 | 动态 | 联系人

**待处理** | 日程 2 | 任务 | Bug | 用户需求 | 软件需求 | 反馈

点击添加待办

- 10月21日 13:20 [智慧办公会议室]: 移动对接会议室 大科城管委会-107会议室 10:00-11:00
- 10月21日 13:20 [智慧办公会议室]: 移动对接会议室 大科城管委会-107会议室 10:00-11:00

**我的待办** MORE

点击添加待办

- 10月21日 13:20 [智慧办公会议室]: 移动对接会议室 大科城管委会-107会议室 10:00-11:00
- 10月21日 13:20 [智慧办公会议室]: 移动对接会议室 大科城管委会-107会议室 10:00-11:00

**项目统计** MORE

123456

需求数	投入	任务数	Bug数
总需求: 0	总人数: 2	未开始: 0	总Bug: 1
已完成: 0	预计工0h时:	进行中: 0	已解决: 1
剩余: 0	已消耗: 1.5h	已完成: 0	未解决: 0

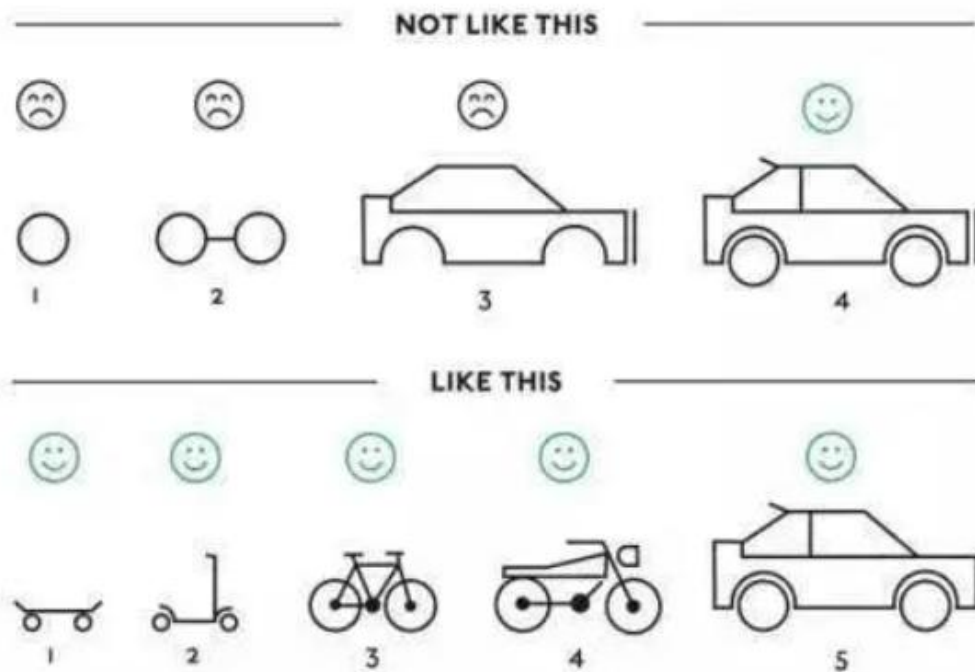
**近期** v1.0 100%

**我近期参与的项目** MORE

**今天剩余工作总结**

# 产品的实现侧——“快”是做事的方式

## MINIMUM VIABLE PRODUCT (MVP)



## 产品的实现侧——“省”是具备一定的经营意识

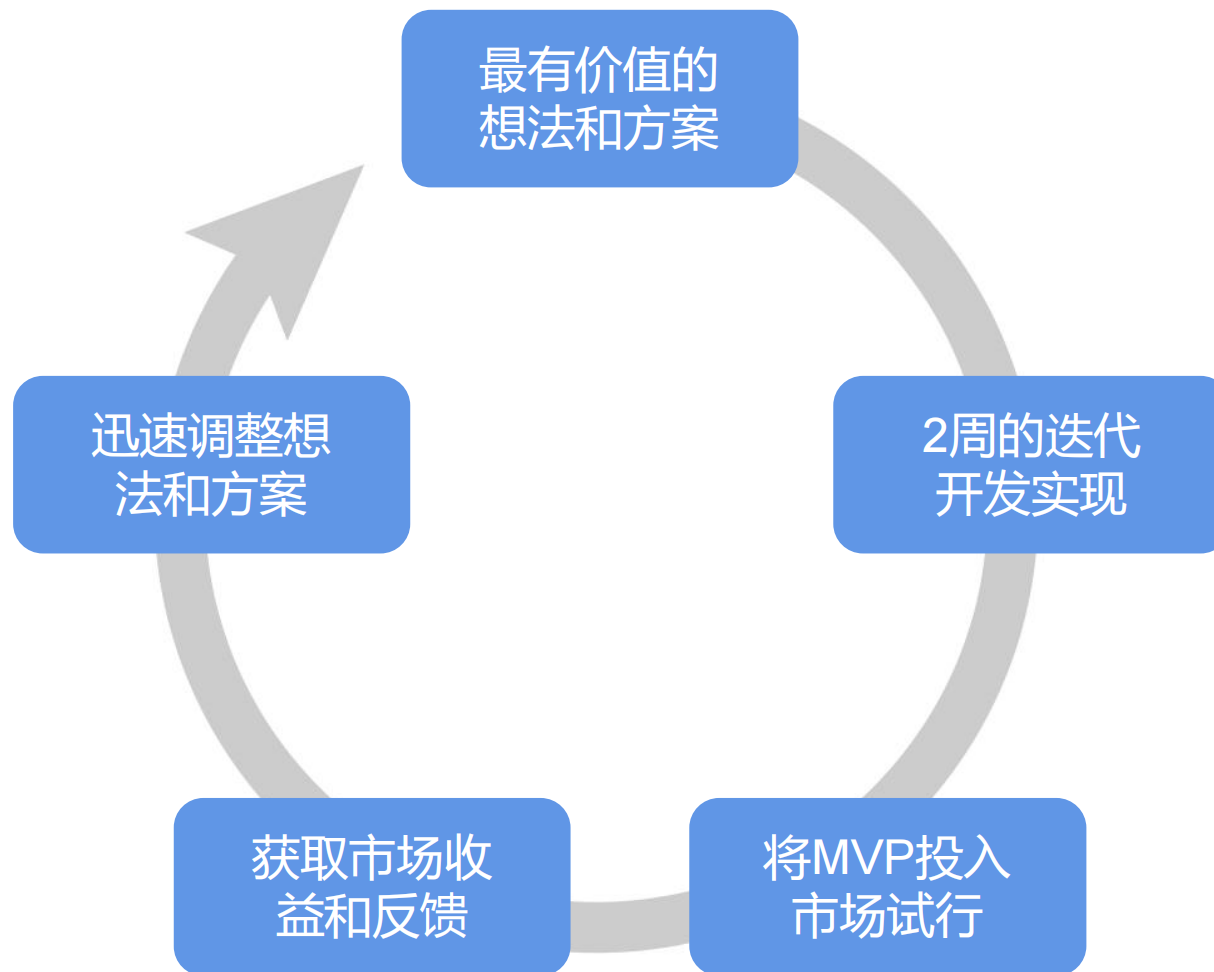
- 关注效率
- 控制成本



## 产品的实现侧——“多”是客观结果



## 敏捷是如何实现“好快省多”的？



# 禅道是如何进行需求管理的？



常见的需求管理工具  
常见的需求管理痛点  
禅道的需求管理实践

## 常见的需求管理工具

Word——PRD文档

Excel——需求列表

在线文档——语雀、飞书、石墨、Seafile...

管理系统——禅道！

# 常见的需求管理工具——Word文档

插入 绘图 设计 布局 引用 邮件 审阅 视图

- 1 简介 .....
  - 1.1 系统简介 .....
  - 1.2 项目目标 .....
  - 1.3 读者对象 .....
  - 1.4 名词解释 .....
- 2 功能总览 .....
- 3 详细功能设计 .....
  - 3.1 流程框架 .....
  - 3.2 系统简单示意图 .....
  - 3.3 账号登录/权限 .....
  - 3.4 录入流及节目视频信息管理 .....
  - 3.5 播放窗口 .....
  - 3.6 操作区 .....
    - 3.6.1 操作按钮区及操作联动 .....
    - 3.6.2 时间轴、刻度 .....
    - 3.6.3 整档轨道、拆条轨道 .....
    - 3.6.4 时间针 .....
  - 3.7 采集任务列表 .....
- 4 直转点视频入库 .....

## 1 简介

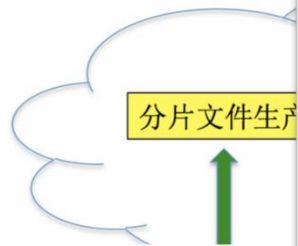
### 1.1 系统简介

直转点系统主要是实现在云端实时收录直播流，并对本文档针对直转点自动化系统的系统功能/逻辑等进行及初步的上线策略。

### 1.2 项目目标

- 1) 通过灵活的云剪辑工具，实时收录电视信号，同
- 2) 在整个环节实现自动入库和半自动关联介质版本
- 3) 采集上云为后续采集自动化奠定基础。

### 1.3 前后端结构示意图

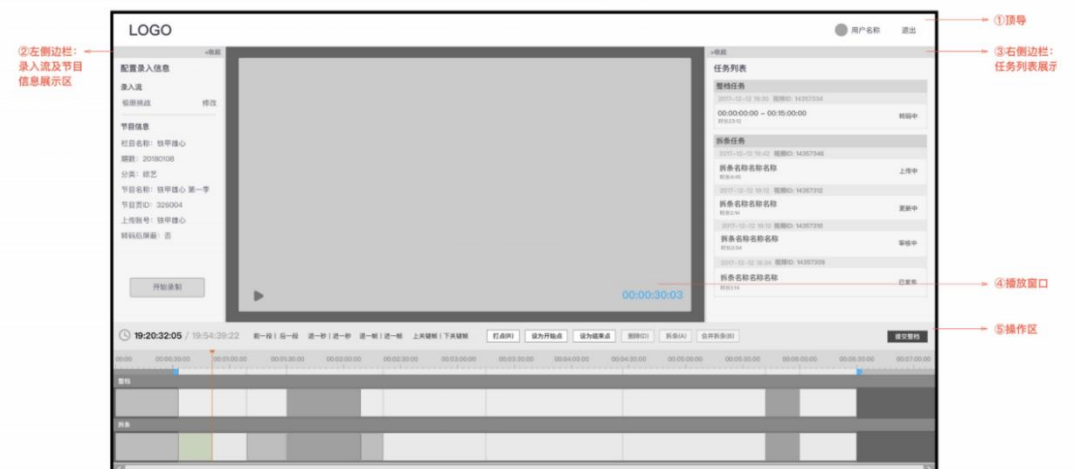


## 2 功能总览

功能点	子功能点	简要描述	权重	完成时间
权限控制		有权限的账号才能登陆系统进行操作	A	
	选择节目流	可以选择一个服务端配置的电视台流信息	A	OK
配置录制信息	录入节目信息	可以对选中的节目流信息关联节目、上传账号等信息	A	OK
	修改节目信息	在还未开始录制之前，可以对保存的节目信息进行修改	A	OK
	开始录制			
	结束录制			

功能点	子功能点
播放器	播放
	暂停
任务列表	整档任务
	拆条任务
	前一段

### 3.6 操作按钮及操作联动



# 常见的需求管理工具——Excel表格

需求	序号	名称	详情	优先级	来源	负责人	时间点							
数据需求	6	外网数据监控	竞站视频上线时间、上线视频时长、EPG等	P1	优酷									
	7	数据查询建模系统	媒资运营数据模型及导出需求。内容维度、节目分类、视频类型、看点、标签；流量入口：站内、站外，系统功能：站外数据自动抓取，数据	P1	大数据团队									
库结构扩充及字段优化	1	公司库优化	字段扩展											
	2	少儿库建立	建立少儿库，将动漫库中少儿类节目迁移出，独立											
	3	系列库优化	字段扩展											
	4	角色库建立	针对角色建立相应的库结构											
	5	节目多正片列表	节目扩充多正片列表，结合版权播控满足不同端差											
	6	动漫、综艺标签库的落地												
	7	多版本留存并可接受调度替换	针对需要替换操作的视频，保留替换前的版本，也在视频中添加类似于节目的备案号											
	8	添加视频备案号	在视频中添加类似于节目的备案号											
	9	人物本名字段落地	在别名处添加“本名”											
	10	节目主归属地字段落地	后台扩字段											
	11	系统自动计算节目时长	先实现电影自动计算时长（以最长时长正片为准）											
	12	ott大图自动缩略功能开发	上传大图后自动按比例缩略成小图											
	13	跑表工具开发	用于大量业务需求上对媒资数据的快速筛查											
	14	节目页付费字段勾选权益移交												
底层技术——功能及其他	1	转码效率提升	站内转码效率低于各竞品，需整体提升转码效率											
	3	视频点位场景标记自动转码输出视频	人工标记点位场景，根据点位区间系统自动转码输出											
	4	自动转4K	提供参数阈值，自动转。同时保留手动提交4K工具											
	5	多音轨、多外挂字幕	对音轨、多外挂字幕转码支持。											
	6	手动声道调节	左右声道复制											
	7	遮logo (加logo)	图片、动图、动画等格式											
	8	去黑边	V3里的功能，V5希望还要有											
	9	手动提交重转码	原来后台老功能，机房迁移后功能失效。											
	10	反交错	转码自动处理拉丝问题，当视频扫描方式参数错误											
	11	DVD外挂附件 (字幕、音轨、pdf)	已有功能，移动端暂未支持。视频上传时即可外挂											
	12	西安生产系统上传内网SDK升级												
	13	下载原片管理	跟OA权限管理结合，需提供下载工具，可批量下载。按照时间段、具体分类、节目等。目前已无法下载工具。并需要在原片中添加类似指纹的防盗标 <b>期待进度：</b> 1、一期媒资内部部分指定人可使用下载权限。 2、二期实现权限精细分配并接入阿里OA流程。											
底层技术——特殊参数	1	杜比	符合技术条件自动转											
	2	DTS	符合技术条件自动转											
	3	HDR	符合技术条件自动转											
				模块	功能点	需求描述	目的	需求方	V1.0	V1.4	质检标准/可交付物	质检结果描述	上线时间	
				版权日志查询	员工操作日志、业务对象变更日志	包含按起止时间范围查询某个业务对象（版权方、作品、节目、样本副本）+操作员ID的详细日志	查询员工操作日志、各业务对象系统变更日志	法务	优化			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-操作员	统计员工工作量	包含按操作员ID+起止时间范围查询其操作的版权方、作品、样本、副本等等细分数据；	从操作员维度查看各业务对象的数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-版权方	统计版权方增加、删除、修改情况	包含按起止时间范围查询版权方总增量情况；按版权方级别查看版权方、作品、副本增量情况；按版权方ID查看重点版权方的作品、副本增量；	从版权方维度查看数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-作品	统计作品增加、删除、修改、下线情况	包含按地区查看国内、国外的作品、副本增量；按起止时间+作品ID统计作品屏蔽、作品解屏蔽增量；按作品处理级别、作品处理原因统计作品、副本增量情况；	从作品维度查看数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-样本	统计样本绑定、解绑情况	按起止时间范围查询样本对象的增量数据（样本增加、人工增加、官方同步、卓博导入等）	从样本维度查看数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-副本	统计副本总量、优酷土豆屏蔽数量、屏蔽VV量	按起止时间范围查询副本对象优酷、土豆平台的增量数据（副本增量、人工添加、指纹匹配、MD5相同添加等）	从副本维度查看数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权管理系统统计数据-周报 月报	以周和月的维度统计作品下线情况、副本屏蔽数量、屏蔽VV量	包含按起止时间范围通过作品维度、版权方维度查询该周内TOP50的作品、副本总量、副本屏蔽量；按起止时间范围通过作品维度、版权方维度查询该月内TOP50的作品、副本总量、副本屏蔽量	从作品、版权方维度查看周报、月报数据	法务	新增			线上后台地址、SVN记录		
				版权合作系统产品方案及前台认	用户登录、版权	版权合作系统产品设计，用户认证	面向版权方的前台	法务	新增			线上后台地址、SVN		

# 常见的需求管理工具——管理系统（禅道）

The screenshot displays the Zentao software requirements management interface. The top navigation bar includes '仪表盘', '软件需求', '计划', '项目', '发布', '路线图', '用户需求', '矩阵', '文档', '动态', and '设置'. The main content area shows a list of requirements with columns for ID, priority (P), name, plan, estimate, source, category, status, and actions. A sidebar on the left contains navigation options like '项目集', '产品', '项目', '执行', '测试', 'DevOps', '看板', '文档', '统计', '组织', and '反馈'. The bottom status bar indicates '旗舰版 3.6.2' and '升级'.

ID	P	软件需求名称	计划	预计	来源备注	类别	状态	操作
38371	2	系统 Linux下将文件打包成单文件	1.4	4sp		功能	激活	[操作图标]
38370	1	系统 Ubuntu下禅道设置界面和提交到禅道界面以窗口模式运行	1.4	5sp		功能	激活	[操作图标]
38369	1	系统 Linux下进程互斥	1.4	2sp		功能	激活	[操作图标]
38368	1	系统 Ubuntu下透明窗口底图变成黑色	1.4	5sp		功能	激活	[操作图标]
38363	2	标注 删除序号笔的标注	1.4	2sp		功能	激活	[操作图标]
38361	2	标注 删除某个序号标注后序号按操作顺序重新排序	1.5	7sp		功能	激活	[操作图标]
38194	1	设置 修改截图下拉菜单中设置的图标	1.4	0.5sp		体验	激活	[操作图标]
38192	1	设置 合并截图下拉菜单中的禅道设置和快捷键设置	1.4	0.5sp		体验	激活	[操作图标]
38185	3	截取 钉在桌面的截图可以关闭	1.5	0.5sp		功能	激活	[操作图标]
38184	3	截取 钉在桌面的截图可以标注	1.5	1sp		功能	激活	[操作图标]
38183	3	截取 钉在桌面的截图可以图像另存为	1.5	0.5sp		功能	激活	[操作图标]
38182	3	截取 钉在桌面的截图可以复制	1.5	0.5sp		功能	激活	[操作图标]
38166	3	截取 修改截图后的二级工具栏样式	1.5	4sp		功能	激活	[操作图标]
38163	3	截取 修改截图后的工具栏图标	1.5	2.5sp		体验	激活	[操作图标]
38005	3	集成 修改截图集成禅道时已有站点列表区域样式	1.5	3sp		体验	激活	[操作图标]
38000	2	集成 提Bug到禅道时, 在重现步骤中显示对应截图的缩略图	1.4	1sp		体验	激活	[操作图标]
37852	2	集成 Linux 修改截图功能逻辑	1.3	6sp		功能	激活	[操作图标]
全选		本页共 20 个软件需求, 预计 51 个故事点, 用例覆盖率 0%。	1.5	2sp				[操作图标]

## 常见的需求管理痛点

信息不透明，协作效率低

功能单一，难以解决复杂性和相互依赖关系

工具割裂，无法形成全生命周期管理

## 常见的需求管理痛点——信息不透明，协作效率低

需求通过文档、表格、网盘来管理和传递，工具分散效率低

需求管理分散，团队各自为战，难以形成协同效应

需求状态和项目进展无法及时同步，响应不透明、沟通成本高

## 常见的需求管理痛点——功能单一，难以解决复杂性和相互依赖关系

需求收集难、分类整理难、计划排期难、跟踪管理难

需求评审、变更、版本、意见等历史记录难追溯

产品与产品、需求与需求不能多方互通（需求、任务、用例、Bug），无法双向追溯

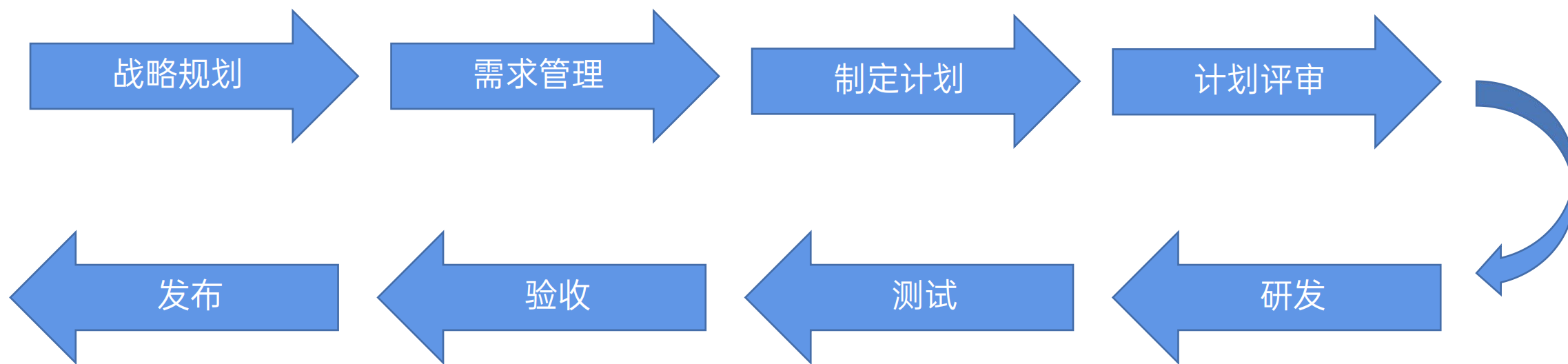
## 常见的需求管理痛点——工具割裂，无法形成全生命周期管理

工具管理分散，需求-研发-测试-运维在不同的工具中管理

工具流程不健全，难以形成制度化、流程化、体系化的高效协作机制

工具协同能力差，难以沉淀数据资产

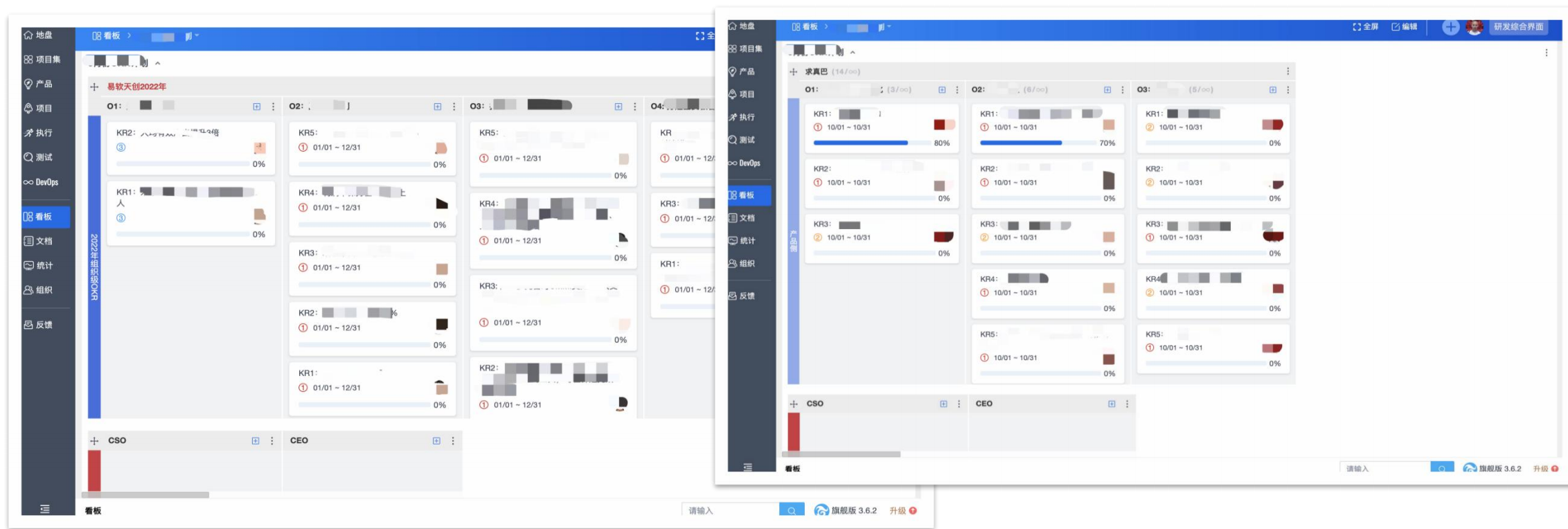
# 禅道的需求管理实践



# 禅道的需求管理实践——战略规划

公司层面战略管理：公司愿景与目标

战略规划：平台战略、产品战略、技术战略

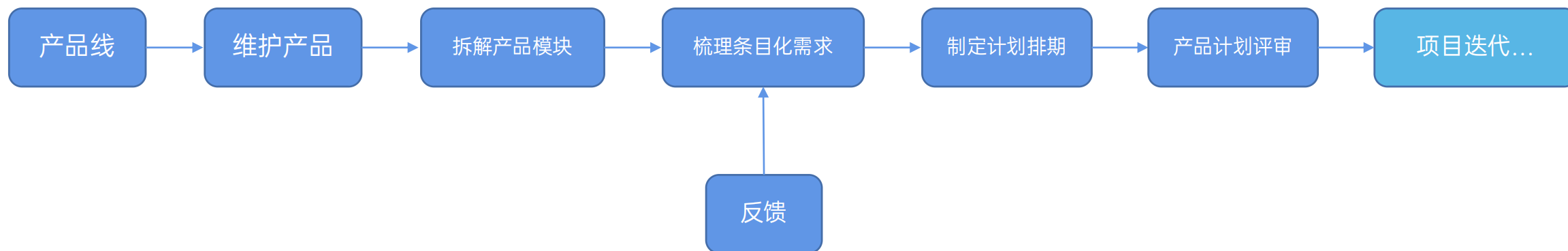


## 禅道的需求管理实践——需求管理

根据公司战略，梳理产品需求，制定产品计划

根据市场、销售、用户反馈，调整产品计划

条目化需求管理，需求更加短小、精细、清晰、可估算、可测试



# 禅道的需求管理实践——制定计划

根据每个月的OKR目标，制定每周的产品计划

产品计划内容包括：软件需求和待解决的Bug

The image displays two overlapping screenshots of the Zentao software management interface. The top screenshot shows a list of products with columns for ID, Name, Plan Status, Start Date, End Date, Software Requirements, Bugs, Stories, and Execution. The bottom screenshot shows a detailed view of a software requirement (ID: 1785) with columns for ID, Priority, Module, Requirement Name, Creator, Assignee, Estimate, Status, and Phase. The requirement details include a description, priority, and various actions like 'Close', 'Activate', 'Review', and 'Delete'.

ID	名称	计划状态	开始日期	结束日期	软件需求数	Bug数	故事点	执行	描述	操作
1793	17.6.stable	已关闭	2022-08-22	2022-08-26	7	0	13			
1794	17.6.stable.dev.func	已关闭								
1758	17.6.beta	已关闭								
1771	17.5.stable.patch	已关闭								
1770	17.6.beta.dev.func	已关闭								
1759	17.6.beta.dev.ui	已关闭								
1741	17.5.stable	已完成								
1785	17.5.stable.func.story	已关闭								
1768	17.5.beta.patch	已完成								
1750	17.5.stable.dev.func	已完成								
1742	17.5.stable.dev.ui	已关闭								
1697	17.5.beta	已关闭								
1747	17.4.stable.patch	已关闭								
1725	17.5.beta.dev.func	已关闭								
1698	17.5.beta.dev.ui	已关闭								
全选										

ID	排序	P	所属模块	软件需求名称	创建	指派	预计	状态	阶段	操作
36584	+	2	/体验/交互	需求列表操作按钮在不可用时增加原因提示	魏明昊	Closed	3sp	已关闭	已关闭	
30723	+	1	/产品/软需	软件需求和用户需求变更页面增加“保存暂不提交”操作	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
36158	+	3	/产品/软需	除非需求都已关闭时影响父需求状态外，其他不影响。	魏明昊		0sp	激活	已计划	
30715	+	1	/后台/自定义/需求	后台自定义软件需求状态配置中新增一个草稿状态	刘振华	Closed	3sp	已关闭	已关闭	
30716	+	1	/后台/自定义/需求	将后台-自定义-软件需求-状态中的草稿状态调整为评审中	刘振华	Closed	3sp	已关闭	已关闭	
30717	+	2	/地盘/待处理/软需	地盘待处理区块中我的软件需求列表中将草稿状态调整为评审中，新增	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
30718	+	2	/地盘/仪表盘	我的地盘软件需求列表区块软件需求列表中将草稿状态调整为评审中，	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
30719	+	2	/地盘/仪表盘	待处理列表中用户需求和软件需求列表中将草稿状态调整为评审中	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
30720	+	2	/地盘/日程	地盘日程列表中右侧未完成的软件需求列表中将草稿状态的需求调整为	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
30721	+	2	/地盘/贡献/软需	贡献列表中用户需求和软件需求列表中将草稿状态调整为评审中	刘振华	Closed	2sp	已关闭	已关闭	
全选				本页共 10 个软件需求，预计 21 个故事点，用例覆盖率 30%。				共 65 项	每页 10 项	

## 禅道的需求管理实践——产品计划评审

产品经理给团队成员讲解需求及验收标准

团队成员认真聆听、发表意见、补充不足之处

确保每个人对需求的理解都是一致的、正确的

评审需求通过后，同时对需求的规模进行估算

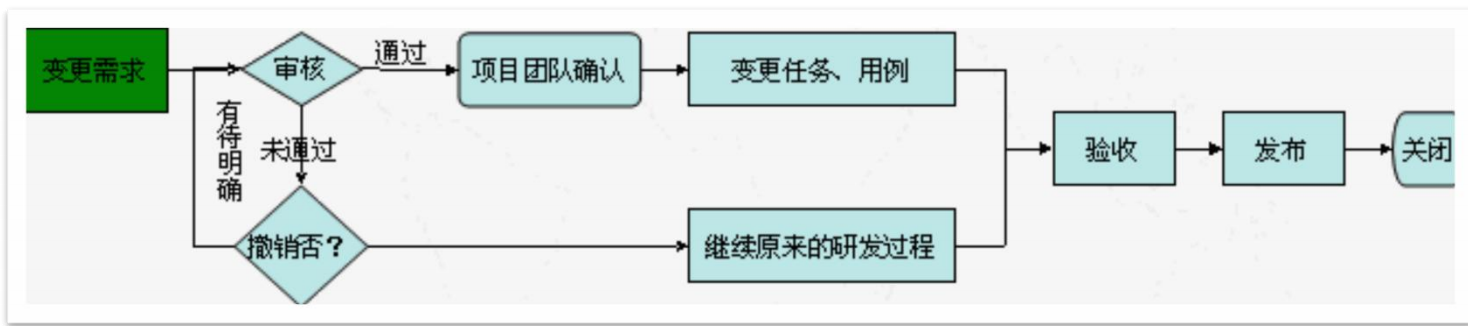
# 禅道的需求管理实践——研发

产品经理持续跟踪需求变动，了解需求相关的进展情况

根据实际情况对需求进行变更管理

用户需求	软件需求	相关任务	相关设计	相关用例	代码提交	相关缺陷
	项目集列表调整项目和项...	项目集列表调整项目和项... 项目集列表调整项目和项...		项目集列表调整项目和项...		
	调整项目集列表中字段的...	调整项目集列表中字段的... 调整项目集列表中字段的...		项目集列表中字段的显示...		
	项目集列表增加进度显示	项目集列表增加进度显示 项目集列表增加进度显示		项目集列表中进度显示检查		
	项目集列表中项目名称前...	项目集列表中项目名称前... 项目集列表中项目名称前...		项目集列表中项目名称前...		
已关闭 项目列表增加卡...	产品列表中编辑产品线...	产品列表中编辑产品线... 产品列表中编辑产品线...		产品列表中编辑产品线按...		长名称产品线换行

需求跟踪矩阵



需求变更流程

# 禅道的需求管理实践——测试

协助测试人员对需求验收标准和相关规则进行确认

及时了解测试进度，如果有重大问题或Bug，及时响应，协调相关人员解决问题

测试完成之后，产品经理需要做一次测试，确保与最初的理解一致



The screenshot shows the Zentao Bug management interface. The top navigation bar includes '执行' (Execute), '禅道2022年10月 / zentaopms249', and various menu items like '任务', '看板', '燃尽图', '视图', '软件需求', '测试', '日志', '代码', '文档', '版本', '其他', '设置', '动态', and '更多'. The main content area is titled 'Bug' and shows a list of bugs with columns for ID, level, priority, confirmation, title, project, execution, status, creator, and actions. The bugs listed are:

ID	级别	P	确认	Bug标题	所属项目	所属执行	状态	创建者	操作
28816	2	2	否	搜索所属执行没有过滤无迭代的项目	禅道2022年10月	zentaopms249	激活	李洁	操作图标
28815	2	2	否	提Bug项目先选择无迭代的项目，又掉后所属执行输	禅道2022年10月	zentaopms249	激活	李洁	操作图标
28607	2	2	否	无执行的项目，执行偏差表中没有统计	禅道2022年10月	zentaopms249	激活	于鲁杰	操作图标
28595	2	2	否	编辑无迭代的长期项目截止日期提示错误	禅道2022年10月	zentaopms249	激活	于鲁杰	操作图标
28756	1	1	是	项目设置白名单报错	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	于鲁杰	操作图标
28747	1	1	是	创建bug页面报错	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	于鲁杰	操作图标
28739	1	1	是	贡献评审列表用例详情页报错	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	于鲁杰	操作图标
28738	2	2	是	贡献评审列表中用户需求的评审对象显示研发需求	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	于鲁杰	操作图标
28730	1	1	是	员工负载表报错	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	于鲁杰	操作图标
28586	2	2	是	待处理-评审中类型字段应该显示为“评审对象”	禅道2022年10月	zentaopms249	已解决	李洁	操作图标

At the bottom of the table, it says '全选 本页共 10 个Bug, 未解决 4.' and '共 10 项 每页 20 项'.

# 禅道的需求管理实践——验收（功能演示）

功能验收会议中，研发人员对交付需求进行一一演示  
产品人员对实现结果进行验收确认，记录待优化需求

The screenshot displays the Zentao software requirements management interface. The top navigation bar includes '仪表盘' (Dashboard), '软件需求' (Software Requirements), '计划' (Plan), '项目' (Project), '发布' (Release), '路线图' (Roadmap), '用户需求' (User Requirements), '矩阵' (Matrix), '文档' (Documents), '动态' (Dynamics), and '设置' (Settings). The main content area shows a list of software requirements with columns for ID, sorting, priority, status, name, creator, assignee, and estimated time. A context menu is open over the '验收' (Acceptance) option, showing a list of actions: '空' (Empty), '未开始' (Not Started), '已计划' (Planned), '已立项' (Approved), '研发中' (In Development), '研发完毕' (Development Complete), '测试中' (Testing), '测试完毕' (Testing Complete), '已验收' (Accepted), '已发布' (Released), '已关闭' (Closed), and '指派给' (Assign to). The '已验收' option is highlighted in blue. The bottom of the interface shows '共 9 项' (Total 9 items).

ID	排序	P	空	软件需求名称	创建	指派	预计
30712	+	3	未开始	迅捷版的授权需要跟研发的授权区别开来	朱金勇		5h
30708	+	4	已计划	编写roadrunner常驻进程代码	朱金勇		9h
30707			已立项	打包独立的迅捷版程序	朱金勇		5h
30706			研发中	为支持roadrunner, 所有的die和exit, 都要改为return的形式	朱金勇		8h
30705			研发完毕	修改收费版本的所有插件, 兼容新的扩展机制	朱金勇		16h
30704			测试中	所有版本的数据库统一升级到旗舰版	朱金勇		6h
30703			测试完毕	升级界面, 需要增加插件迁移步骤	朱金勇		18h
30702			已验收	修改打包脚本, 所有版本打包到一起	朱金勇		12h
30701			已发布	实现新打包方式的加密脚本	朱金勇		11h

# 禅道的需求管理实践——发布

根据发版节奏，制定产品发布计划

发布可交付的版本，及时通知利益相关者

The screenshot displays the Zentao interface for managing software releases. The main table lists various releases, including:

ID	发布名称	所属项目	版本	发布日期	状态	操作
638	zentaopms 17.0.beta2	禅道2022年5月	zentaopms 17.0.beta2 dev.func 20220517	2022-06-01	正常	[操作图标]
629	zentaopms 17.0.beta1	禅道2022				[操作图标]
611	zentaopms 16.5	禅道2022				[操作图标]
603	zentaopms 16.5.beta1	禅道2022				[操作图标]
597	zentaopms 16.4	禅道2022				[操作图标]
583	zentaopms 16.3	禅道2022				[操作图标]
575	zentaopms 16.2	禅道2022				[操作图标]
570	zentaopms 16.1	禅道2022				[操作图标]
565	zentaopms 16.0	禅道2022				[操作图标]
561	zentaopms 16.0.beta2	禅道2022				[操作图标]

The modal window for 'zentaopms 17.0.beta2' shows the following notification settings:

- 通知人员:  反馈者,  产品负责人,  测试负责人,  需求提交人,  所在执行团队成员,  所在项目团队成员,  抄送给
- 反馈负责人:

历史记录: 1. 2022-06-01 23:33:56, 由 刘振华 创建。

# 如何提升团队效率？

# 做好每一件小事

1. 打字速度；
2. 引入极限编程实践：代码集体所有、结对编程、重构；
3. 注重回顾会议和代码评审会议的产出；
4. 重视技术债务；
5. 把繁琐重复的工作自动化。

**比赛时间：**5月17日（下周二）12:00-12:30

**比赛地点：**金石32楼会议室

**参赛范围：**研发部门全员

**比赛形式：**小组赛

**打字测试链接：**<https://dazi.kukuw.com/>

**具体比赛规则：**

- 1、打字时间为3分钟，具体比赛篇目以及截图提交规则将现场发布；
- 2、研发部门开发小组全员参赛，比赛成绩取小组平均值；
- 3、按照公司积分规则，为本次比赛前三名小组全员发放相应积分。

**具体积分规则：**

- 1、分组活动第三名，团队全体成员加20分；
- 2、分组活动第二名，团队全体成员加30分；
- 3、分组活动第一名，团队全体成员加40分

# 如何提高团队沟通能力？

## 团队沟通

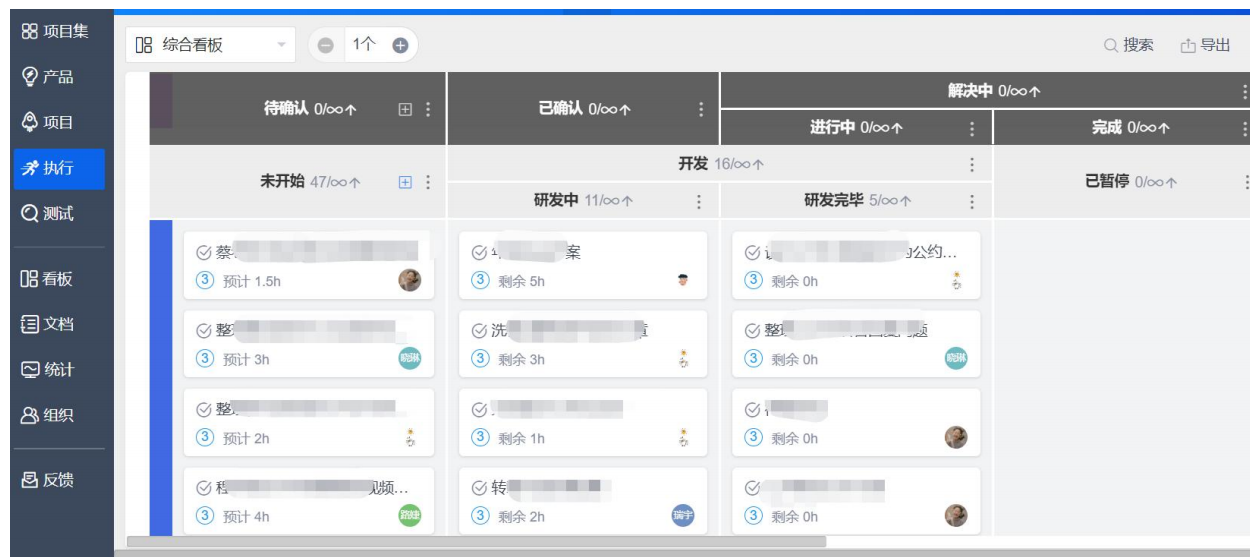
团队沟通不佳，问题是如何产生的？

## 团队沟通问题1：文化壁垒

**案例：**产品经理澄清完成一个用户故事后，问开发团队对这个用户故事有疑问吗？来自中国的开发人员与来自印度的开发人员同时摇了摇头。

Q: “1024” “7\*24” 它们是什么含义？

## 团队沟通问题2：远程团队的空间感

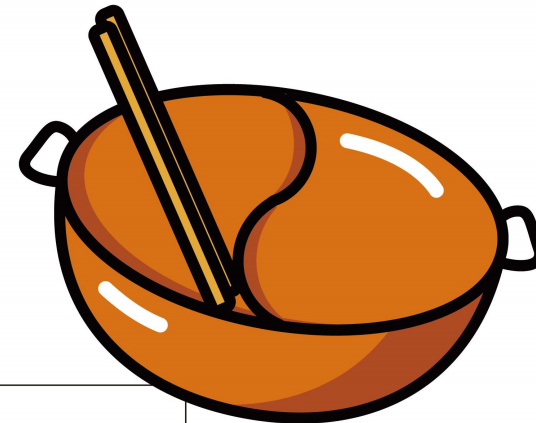


## 团队沟通问题3：团队氛围



# 生活如沸，火锅无罪！

## 600元 串串火锅券



**特别  
声明**

此券需在新媒巴所有成员见证下，  
方可核销（吃饭一人都不能少）

- ▶▶▶ 该券最终解释权归新媒巴所有
- ▶▶▶ 该券最终解释权归新媒巴所有
- ▶▶▶ 该券最终解释权归新媒巴所有

# 敏捷文化如何融入团队？

# Scrum模式

# Scrum模式：游戏精神

“游戏精神”在Scrum模式中占首位,它为其它模式奠定了基础。

在使用Scrum时，团队应专注于明确地创建**一种组织文化**，使大家了解并遵循Scrum的精神。

## 仪式感

敏捷扑克牌估算工时

站会道具：话筒、玉米棒、橄榄球.....

庆祝成功和失败

## Scrum模式：游戏精神



# 游戏精神应用到更多领域

编号	发放时间	分类	事件/行为	之前	分值	之后	交易对象	描述
11466	2022-08-01 13:48:18	行为守则	文化价值观一致正	477	+20	497	殷宁 -> 我	
11457	2022-08-01 13:46:27	学习分享	兼职兼岗	447	+30	477	殷宁 -> 我	
11138	2022-07-29 13:15:04	品牌分	全勤积分	437	+10	447	系统 -> 我	2022年06月份全勤积分
10673	2022-07-19 17:01:05	行为守则	建议被采纳	417	+20	437	吉利 -> 我	您的建议被采纳~
10613	2022-07-19 11:47:54		取消兑换	407	+10	417	系统 -> 我	取消兑换中号芒果 (大号或中号每人仅限兑换一个)
10591	2022-07-19 11:33:37		积分兑换	422	-15	407	我 -> 系统	兑换大号芒果 (大号或中号每人仅限兑换一个)
10590	2022-07-19 11:33:25		积分兑换	432	-10	422	我 -> 系统	兑换中号芒果 (大号或中号每人仅限兑换一个)
10086	2022-07-11 15:54:27		积分赠予	442	-10	432	我 -> 刘振华	六顶思考帽的读书笔记写得好。
10075	2022-07-11 11:53:10		积分赠予	452	-10	442	我 -> 殷宁	感谢
9968	2022-07-08 15:15:00		积分兑换	512	-60	452	我 -> 系统	兑换禅道32G U盘 (每人仅限兑换1个)
9966	2022-07-08 15:14:48		积分兑换	518	-6	512	我 -> 系统	兑换禅道中号鼠标垫 (每人仅限兑换1件)
9963	2022-07-08 15:14:11		积分兑换	668	-150	518	我 -> 系统	兑换禅道电脑支架 (每人仅限兑换1件)
9845	2022-07-05 08:19:59		积分赠予	380	+288	668	王志强 -> 我	感谢小乔!
9835	2022-07-04 13:49:08	学习分享	读书/学习活动	370	+10	380	吉利 -> 我	7.1读书笔记
9834	2022-07-04 13:48:52	学习分享	读书/学习活动	360	+10	370	吉利 -> 我	7.1读书笔记
9833	2022-07-04 13:47:27	学习分享	读书/学习活动	350	+10	360	吉利 -> 我	7.1读书笔记-文档

# 游戏精神



## 游戏化思维 改变未来商业的新力量

所属分类 游戏机制

摆放位置 杏叁丑区 015

作者 凯文·韦巴赫

出版社 浙江人民出版社

已借出 / 总数 0 / 1



## 《游戏改变世界》（经典版）

所属分类 游戏机制

摆放位置 杏叁丑区 030

作者 [美] 简·麦戈尼格尔

出版社 北京联合出版公司

已借出 / 总数 1 / 1

# 学以致用

# 花样看板

The screenshot displays a Kanban board interface with a dark sidebar on the left and a main workspace. The sidebar contains navigation items: 地盘, 项目集, 产品, 项目, 执行, 测试, 看板 (highlighted), 文档, 统计, 组织, and 反馈. The main workspace is titled '看板 > 新媒巴8月OKR' and includes a '研发综合界面' button. The board is organized into four columns representing different team areas: '文案组 (8/∞)', '设计视频组 (9/∞)', '郑乔尹 (7/∞)', and '吴瑞宇 (8/∞)'. Each column contains task cards with progress bars and status indicators. The cards are labeled with '已完成' (Completed) and 'KR' (Key Result) numbers. The progress bars show varying levels of completion, from 10% to 100%. The interface also includes a search bar at the bottom right with the text '请输入' and a version indicator '旗舰版 3.6 升级'.

# RRPL实践库

# RRPL

融·软件项目管理推荐实践库是一套面向软件研发领域的项目管理推荐实践库，旨在为软件项目管理的从业人员提供系统、完整、落地的推荐实践集。

<https://rongpm.com/rrpl/value-proposition-canvas.html>



# 你们的建议是我们未来改进的方向



# 总结

# 谢谢观看！

