

IREB 需求工程专业认证

- 需求工程@敏捷术语表 -

版本 1.0.0

2018 年 8 月

中文版由刘海英、崔哲翻译

使用条款：

1. 如果承认版权并将其引用在专题讨论的材料中，个人和培训机构可以使用这个术语表作为专题讨论的基础。任何人想在广告中使用这个术语表，都需要 IREB 对此用途的书面许可。
2. 任何个人或团体，如果承认作者的版权，标明 IREB e. V. 为资料的来源和此文件的所有者的话，即可以使用这个术语表作为论文、书籍或其他衍生出版物的基础。

© IREB e. V.

版权所有。未经作者或 IREB e. V. 事先书面许可，不得以任何形式或通过任何手段（电子、机械、影印、录制或其他方式）复制、存储在检索系统中或传播本出版物的任何部分。

术语的定义

本术语表定义了与需求工程@敏捷相关的术语。通用的需求工程术语在 IREB 需求工程专业认证术语表 [Glinz2014]（以下简称 IREB 术语表）中定义。更多敏捷环境中有用的术语可以在 Scrum 指南 [Scrum2017] 中找到。

参考官方 IREB 术语表 [Glinz2014] 的标记为： ↑

参考本术语表的其他新术语的标记为： →

验收准则

一组通过任何方法都必须被满足的条件（通常与 → 用户故事相关）。例如：这些条件可能是对样本输入数据的预期结果或预期的速度或体积。

敏捷

1. （通常）能够快速、方便地移动
2. （通常）快速、智能、聪明
3. （在软件开发中）一种（软件） → 产品开发方法，通过将工作划分成持续固定的时间（ → 时间盒）来 → 逐步 → 迭代构建产品。敏捷开发的特点是专注于在每一次迭代中交付工作产品，与 ↑ 利益相关者进行协作，并根据反馈和更改的 ↑ 需求，在每次迭代之后，对计划进行频繁的反馈和调整。

燃尽图

一个绘制了在一个时间跨度内剩下需要完成的工作量的图表

跨职能团队

一个其成员具有各种任务功能的专业知识的团队（例如：架构、编码、测试、设计数据库和用户界面等）

每日站会

每天一次的仪式，讨论在目前 → 冲刺中当前的工作状态。每日站会是 → Scrum 的组成部分。

“完成”的定义

在考虑完成产品 → 增量之前必须满足的标准列表。通常，“完成”的定义是由 → 开发团队创建的，并在团队空间中突出显示。

“准备就绪”的定义	在接受即将到来的 → 迭代之前，产品待办列表必须满足的标准。
设计	<ol style="list-style-type: none">1. 一个计划或图样，用来展示事物在被制作之前的外观、功能或结构。2. 装饰图案[此含义不适用于软件工程领域]。3. 创建设计的活动。 <p>在软件产品开发中，我们区分创造性设计和技术设计。创造性设计决定产品的功能以及产品的外观和产品体验；技术设计（也称为软件设计）决定产品的内部结构，特别是软件架构。</p>
开发团队	一组开发（软件） → 产品的专业人士。 → 敏捷开发旨在与 → 跨职能团队合作。
史诗	<ol style="list-style-type: none">1. （通常）一本讲述了一个英雄的冒险故事或者其他一些激动人心的长篇故事书2. （在敏捷中）对 ↑ 利益相关者需求的高层次的、抽象的描述，必须在正在开发的 → 产品中加以解决。史诗故事通常大于单个 → 迭代中可实现的内容。
实现	软件编码和软件测试活动
增量（在软件开发中）	对正在开发的 ↑ 系统的补充，扩展、增强或 → 重构 ↑ 系统的现有部分。在 → 敏捷开发中，每次 → 迭代都会产生一个增量。
审查&调整	→ Scrum 的基本原则：在每个 → 冲刺之后，对开发的结果和开发实践进行审查。然后，相应地调整产品目标和开发实践。
迭代	<ol style="list-style-type: none">1. （通常）重复某些事，例如：一个程序、一个过程或一段程序代码。

2. (在敏捷中) 一个 → 时间盒的工作单位, → 开发团队在其中对正在开发的 → 产品实现 → 增量。在 → Scrum 中, 要实现的 ↑ 需求在 → 冲刺待办列表中给出。

方法 一个或多个相关 → 技术的系统应用, 以实现某个给定的目标和/或创建一个 ↑ 工件。

方法论 1. 系统地研究特定领域中的 → 方法, 特别是如何在特定的情况下系统地选择、应用或评估方法。

2. 在某些组合中应用的一组方法

最小可销售产品 可以交付给客户/终端用户的、具有市场价值的、包含最小 ↑ 功能集的产品

最小可行产品 一个新 → 产品的最小版本, 可以让 → 开发团队了解客户对产品的接受程度。

MVP 是基于客户反馈的投资回报最大化, 同时风险最小化 (在开发成本方面)。

角色 在以用户为中心的设计和营销中, 这是虚构的角色, 它们代表不同的用户类型, 这些用户类型可能以类似的方式使用站点、品牌或产品。

计划扑克 一种敏捷估算技术

潜在可发布的产品增量	可以 ↑ 发布给客户的具有足够成熟度的 → 增量
产品（在软件环境中）	一种基于软件的 ↑ 系统或服务，由供应商开发和销售并由客户使用。
产品待办列表	在开发或演化 → 产品时， → 开发团队按照优先级有序处理的工作项集合。项目包括 ↑ 需求、要修复的缺陷或要完成的 → 重构。
产品负责人	对 → 产品功能、价值和风险方面负责产品的人员。产品负责人维护并确定 → 产品待办列表的优先级，确保在产品待办列表中， ↑ 利益相关者的 ↑ 需求和市场的需求都得到了充分的记录，并在与 → 开发团队沟通时代表利益相关者。
重构	改进源代码的内部质量，特别是代码的结构，而不改变其外部表现行为。
参考故事	一个（易于理解的） → 用户故事，作为其他 → 待办列表项的相对大小的参考。
细化	将项目分解成更细粒度的部分
路线图（在敏捷中）	一个描述产品如何可能增长的高层次的计划
Scrum	→ 敏捷开发 → 产品的流行框架。Scrum 引入了 → 产品负责人、 → 敏捷教练和 → 开发团队的角色。产品是在 → 时间盒限定的 → 冲刺中开发的。
敏捷教练	→ 开发团队的敏捷教练，同时也是 → 产品负责人。当使用 → Scrum 时，指导团队成员正确使用 Scrum。

探针	一项旨在回答问题或收集信息而不是产生产品增量的任务
冲刺	→ 敏捷开发中的 → 迭代，特别是在使用 → Scrum 时。
冲刺待办列表	一组选择要在当前 → 冲刺中实现的 → 产品待办列表项
故事	→ 用户故事
故事地图	→ 用户故事的二维排列。帮助理解 → 产品的功能、识别差距以及计划 → 发布。
T-方法	一种对工作排序的分析方法。可以参考的是字母 T 的图片：水平线建议首先全面的分析主题，而垂直线建议深入挖掘选定的部分。
T 恤码号	一种用于估算待办列表项的敏捷技术
技术	完成任务或达成目标的一系列的连贯行动或程序
主题（在敏捷开发中）	相关 → 用户故事的集合
时间盒	完成一组任务的的固定的、不可扩展的时间量。
预先	描述在项目开发开始时，在 → 敏捷开发开始之前要执行的工作或活动。

用户故事

从用户的角度与期望的角度描述需求，当需求满足时就会受益。

用户故事通常使用给定的 **↑** 短语模板以自然语言编写。在 **→** 敏捷开发中，用户故事是在 **→** 产品负责人和 **→** 开发团队之间传达需求的主要手段。

速率（在敏捷中）

团队在一个迭代中可以完成的平均工作量的开发能力

中 - 英词典

中文 / Chinese	英语 / English
敏捷	Agile
需求	Requirement
工件	Artifact
燃尽图	Burndown chart
跨职能团队	Cross-functional team
每日站会	Daily scrum
“完成”的定义	Definition of done
“准备就绪”的定义	Definition of ready
设计	Design
开发团队	Development team
史诗	Epic
特征	Feature
实现	Implementation
增量（在软件开发中）	Increment (in software development)
审查&调整	Inspect & adapt
迭代	Iteration
方法	Method

方法论	Methodology
最小可销售产品 (MMP)	Minimal marketable product (MMP)
最小可行产品 (MVP)	Minimal viable product (MVP)
产品待办列表	Product backlog
产品负责人	Product owner
产品 (在软件环境中)	Product (in the context of software)
重构	Refactoring
发布	Release
短语模板	Phrase template
Scrum	Scrum
敏捷教练	Scrum master
探针	Spike
冲刺	Sprint
冲刺待办列表	Sprint backlog
利益相关者	Stakeholder
故事	Story
故事地图	Story map
系统	System
技术	Technique

主题（在敏捷开发中）

Theme (in Agile development)

时间盒

Timebox

用户故事

User story

细化

Refinement

前景

Vision

预先

Upfront

参考文献

[Glinz2014] Glinz, M.: A Glossary of Requirements Engineering Terminology, Version 1.6. <https://www.ireb.org/downloads/#cpre-glossary>, 2014, last visited January 2017

[Scrum2017] Sutherland, J.; Schwaber, K. Scrum Guide:
<http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>