

《掌握需求过程(第3版)》

图书基本信息

书名：《掌握需求过程(第3版)》

13位ISBN编号：9787115331812

出版时间：2014-1-1

作者：罗伯逊 (Suzanne Robertson), 罗伯逊 (James Robertson)

页数：407页

译者：王海鹏

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《掌握需求过程(第3版)》

内容概要

《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。

《掌握需求过程(第3版)》

作者简介

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一书的合作作者。

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。

书籍目录

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 . 预期的实现环境会存在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

精彩短评

1、关于需求的拆解很全了

章节试读

1、《掌握需求过程(第3版)》的笔记-第20页

这是一本非常好的软件工具类书籍，也是一本教科书

《掌握需求过程(第3版)》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com