



[2012 IBM 開發者大會]

Agile in Gamania

謝宗宏 Gilbert Hsieh
Senior Technical Director
GATE Lab, Gamania HQ

gamania

Next  NOW!





[2012 IBM 開發者大會]

Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端×行動×敏捷開發，強者必備新絕學

剝開遊戲橘子



遊戲橘子的由來，始自一群愛玩的狂熱份子，共同創造出一件好玩的事，結合**Game + Mania**而誕生了**Gamania**

全球營運佈局



集團營運總部 (台北)

台灣 — Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.
(1995設立)

香港 — Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.
(2000設立)

日本 — Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.
(2001設立)

韓國 — Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd.
(2001設立)

中國 — Gamania Digital Entertainment (China) Co., Ltd.
(2002設立)

美國 — Gamania Digital Entertainment (US) Co., Ltd.
(2009設立)

歐洲 — Gamania Digital Entertainment (EU) Co., Ltd.
(2010設立)

創新自製遊戲



劍雨

首次結合電影投資，
《劍雨江湖》全方位娛
樂進軍中港台。



Langrisser Schwarz

知名單機遊戲《夢幻模
擬戰》授權改編的線上
遊戲版本。



龍羅九洲

東西神話融合，大規模國
戰痛快廝殺！



Soul Captor

東方奇幻鬼怪題材，可愛
「元靈」大顯身手伴玩家
闖天下！



Tiara Concerto

奇幻冒險浮島世界，以音
符召喚異次元關卡！



星辰

全球首款12星座主題線上
遊戲，獲得日本2008年最
佳遊戲獎及最佳新人獎。



封魔獵人

創下同時上線人數突破3萬
的成績，更在日本市場大受
好評！



彈頭奇兵AOW

與韓國GN共同開發的2D射
擊遊戲，在中國地區大受
好評。



水火:108 Online

美國首發上市 Facebook
及 iPhone 版本同步開發中。



Core Blaze

2011 重量級產品，展現國
際製作水準。



幻月之歌Divina

玩酷團隊繼「星辰」後全
新可愛風格力作。

技術研發中心

- Gamania Advanced Technology and Entertainment Lab (**GATE Lab**)
- 30人團隊
- **創新技術與遊戲玩法研究與開發**
- **2008年開始導入Agile Scrum**



[2012 IBM 開發者大會]

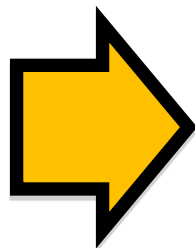
Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端 × 行動 × 敏捷開發，強者必備新絕學

遊戲產業的挑戰

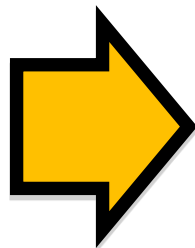
遊戲產業的特色

腦力密集



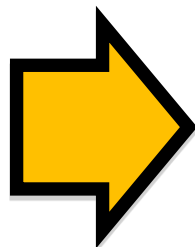
手工業

開發週期長



成本高

生命週期短



風險高

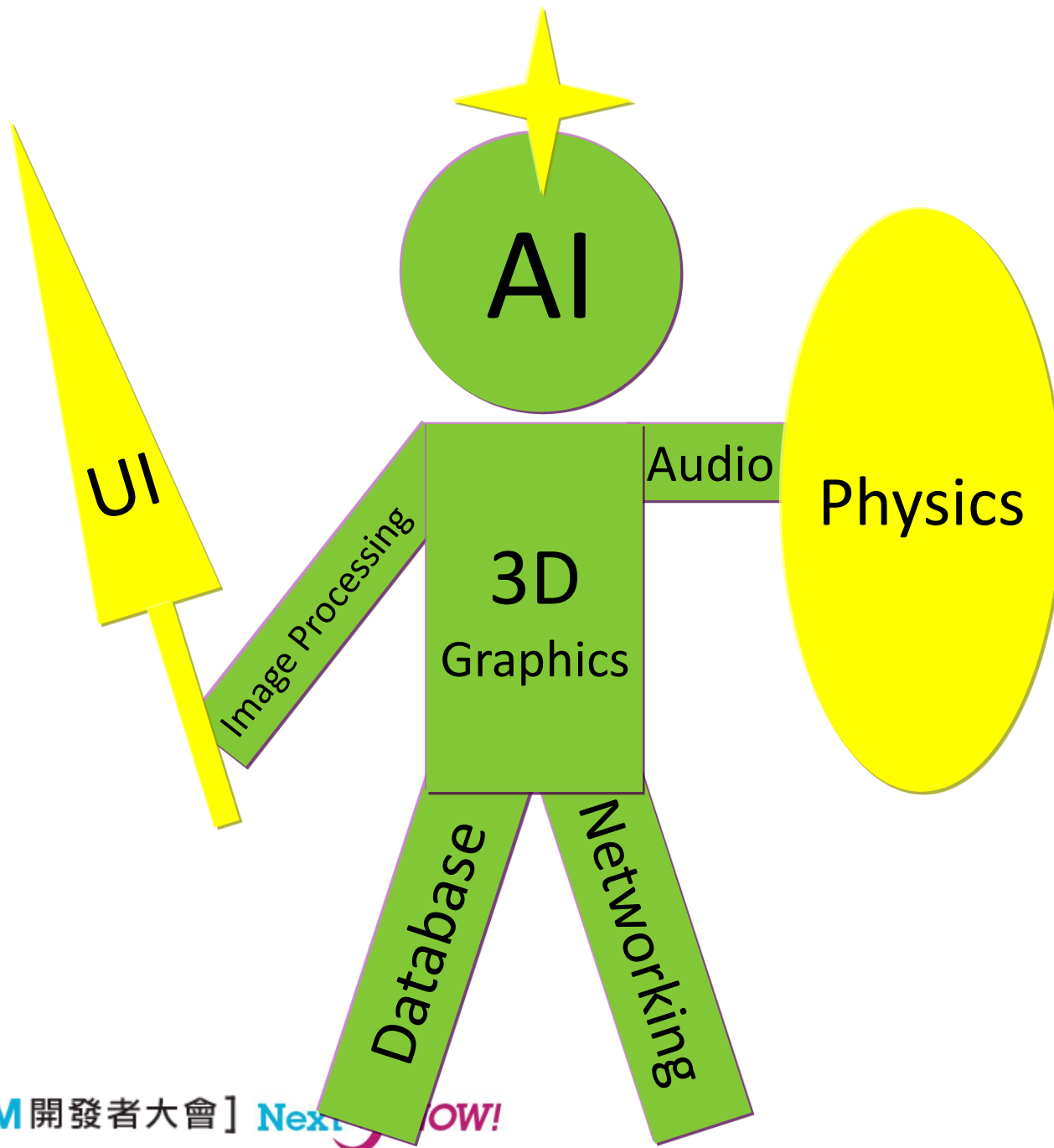
遊戲開發的挑戰

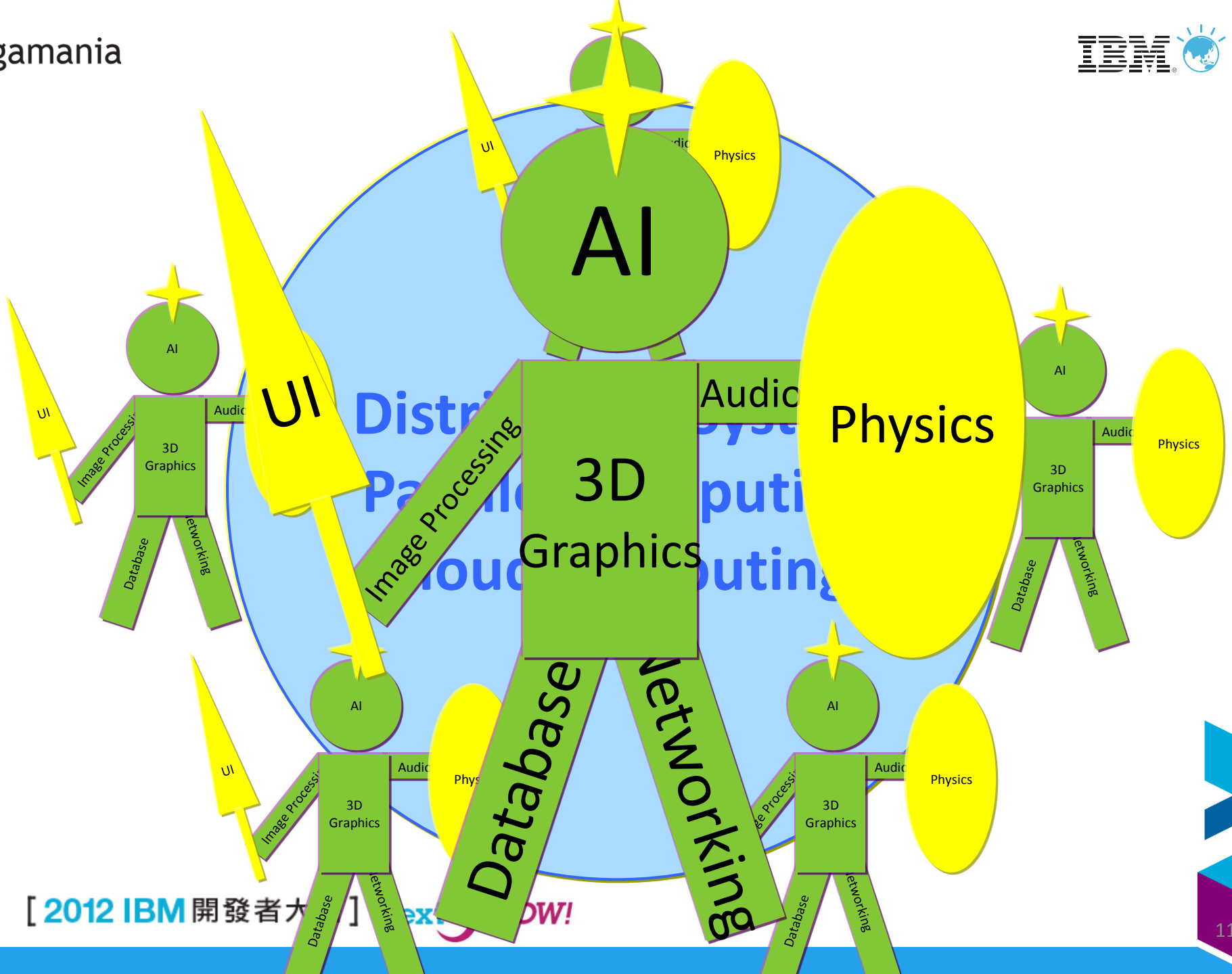
技術整合難度高

參與人員總類雜

功能規格變動頻繁

使用者經驗定生死





[2012 IBM 開發者大會]

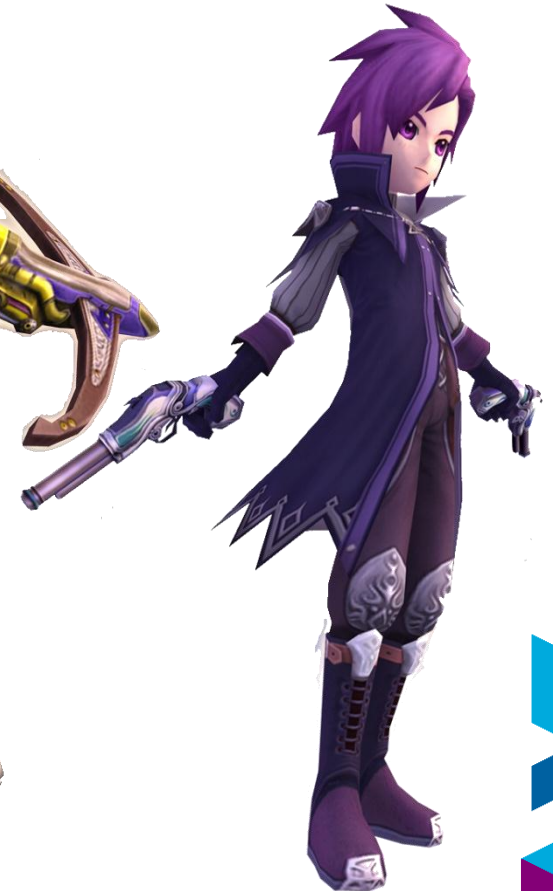
遊戲開發團隊的角色

遊戲企劃

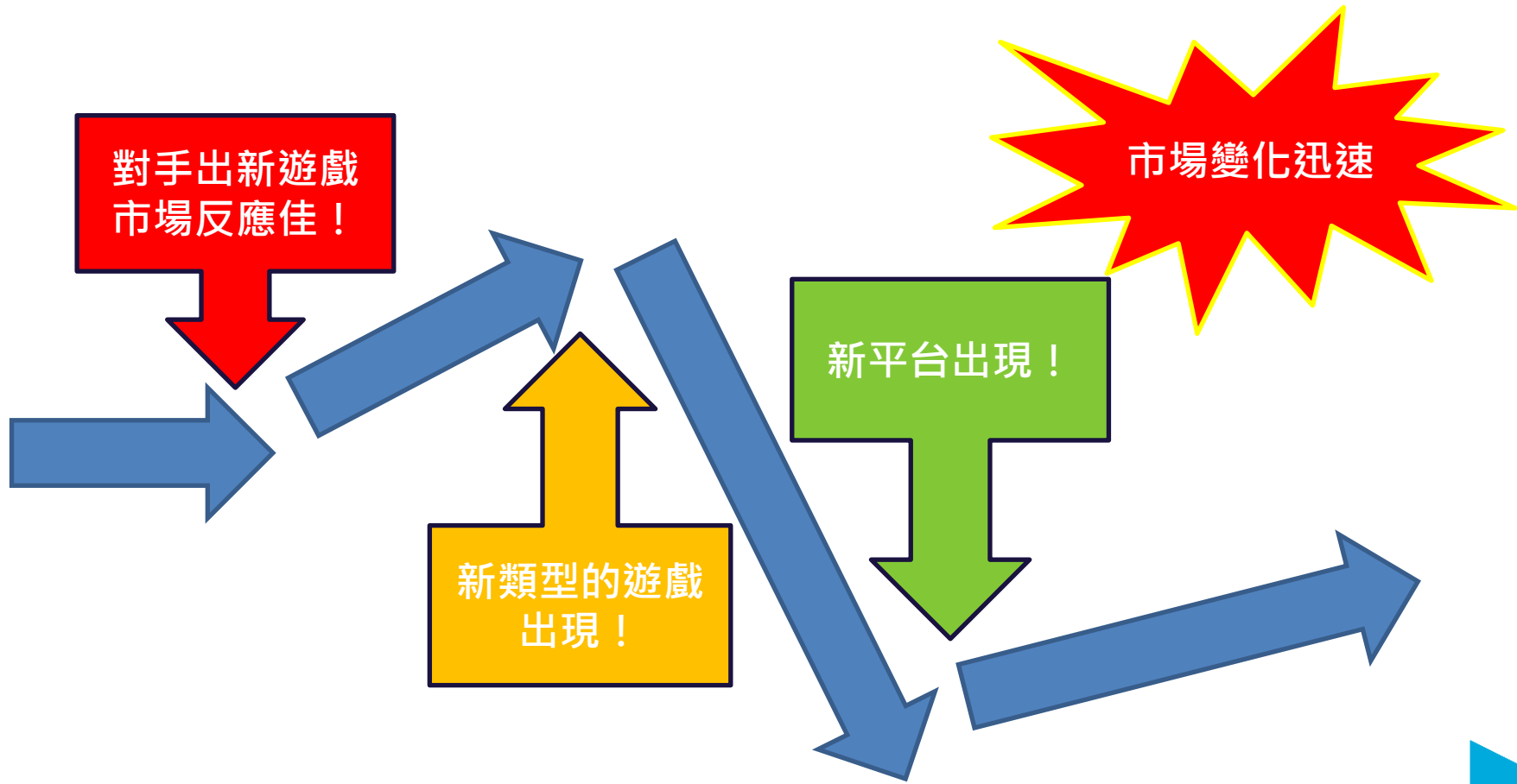
程式設計師

遊戲製作人

美術設計師



功能規格變動頻繁

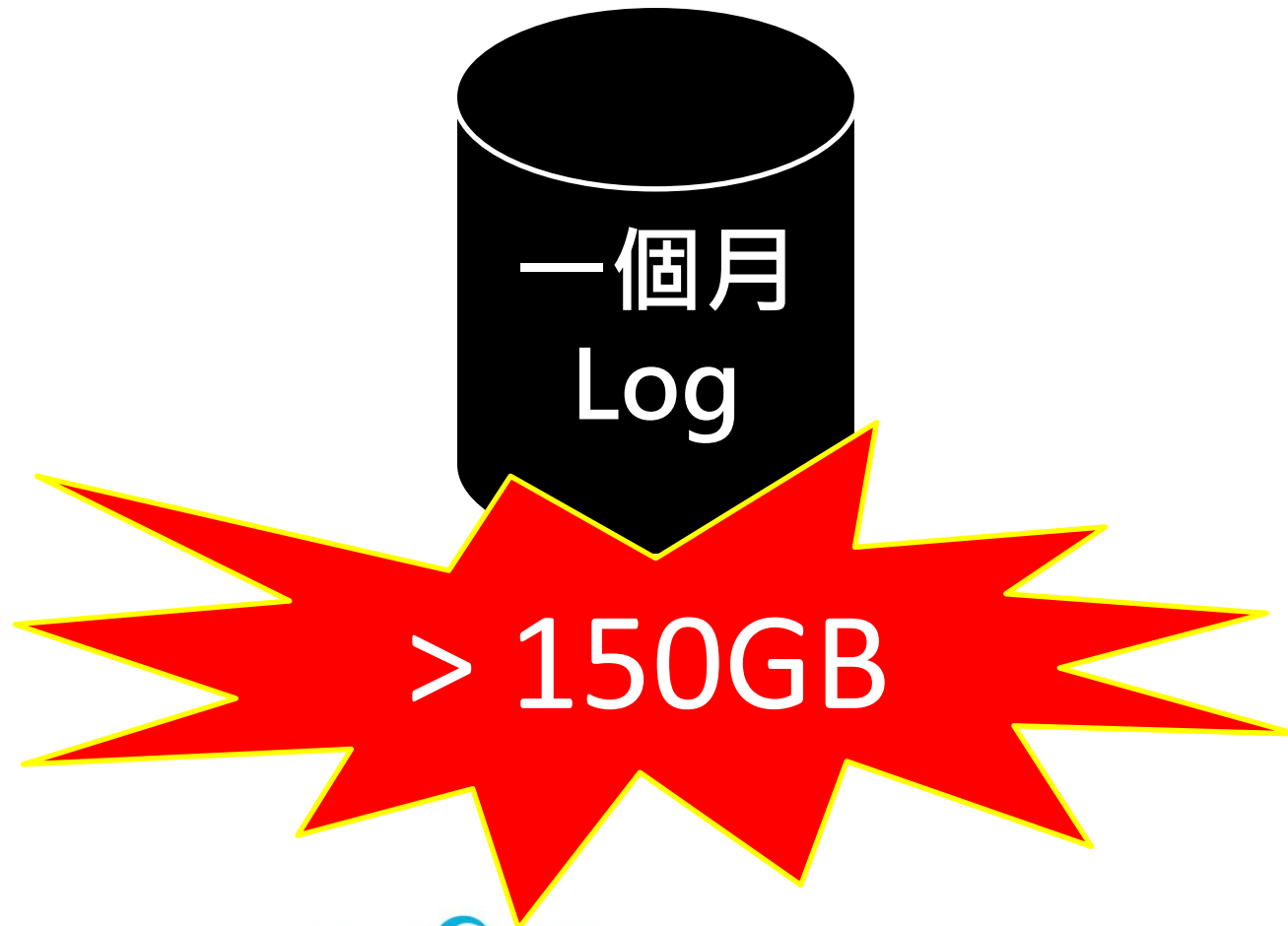


User Experience

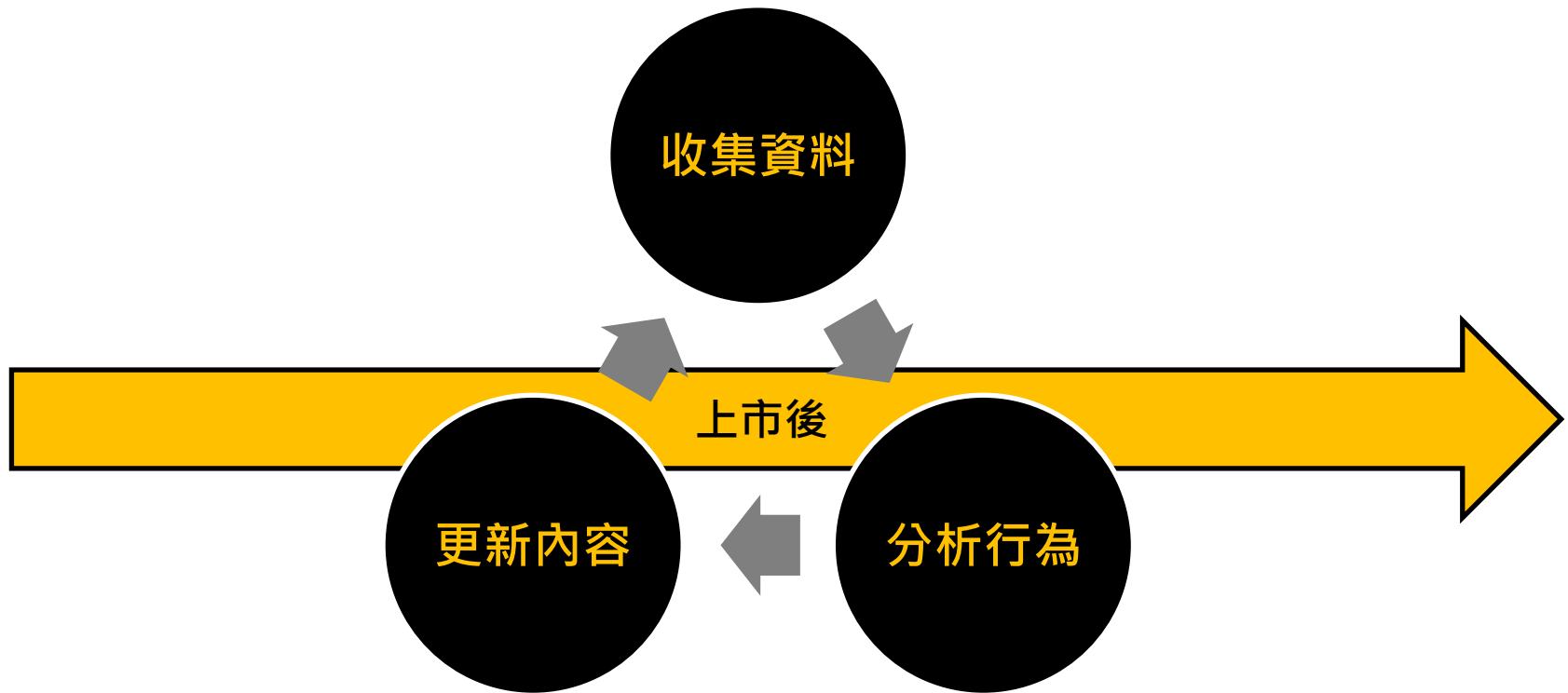


Userbility Testing

玩家行為分析



玩家行為分析





[2012 IBM 開發者大會]

Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端 × 行動 × 敏捷開發，強者必備新絕學

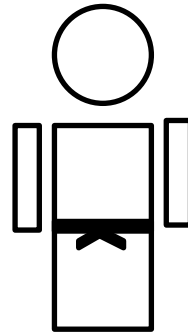
Let's Scrum in Gamania

gamania



Scrum的角色

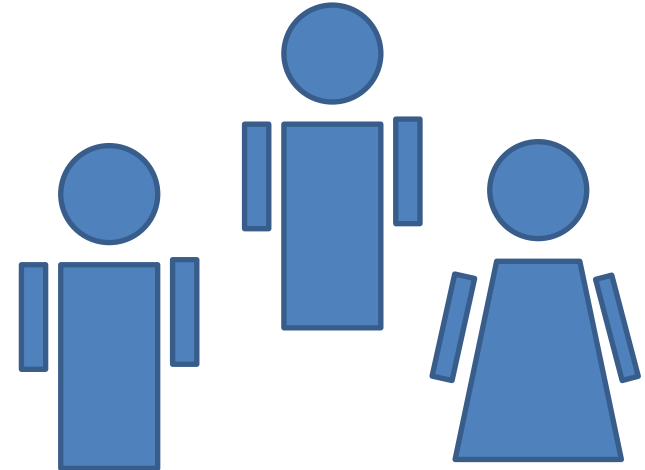
Scrum Master



Product Owner



The Team



Scrum的開發週期

Product Planning Meeting



Product Roadmap / Project Plan

Release #1

Release #2

Sprint #1.1

Sprint #1.2

...

Sprint #1.N

W #1

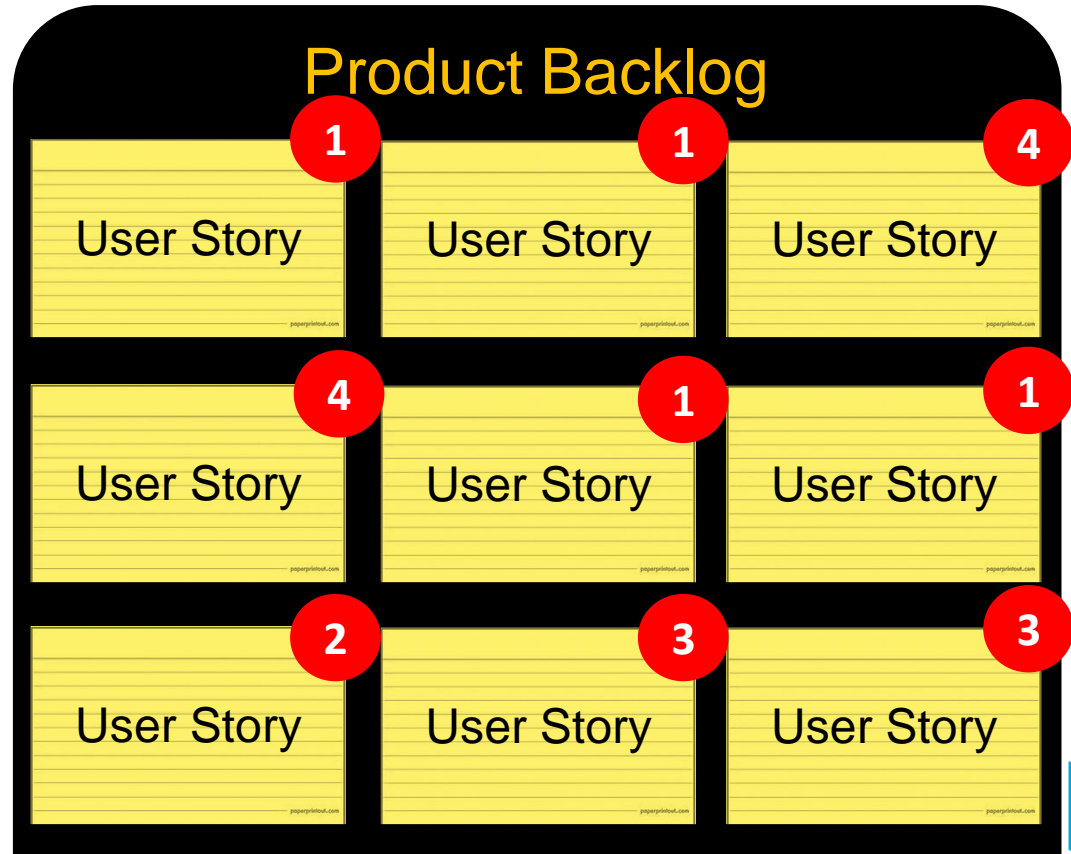
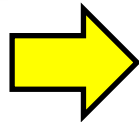
W #2

...

W #N

D

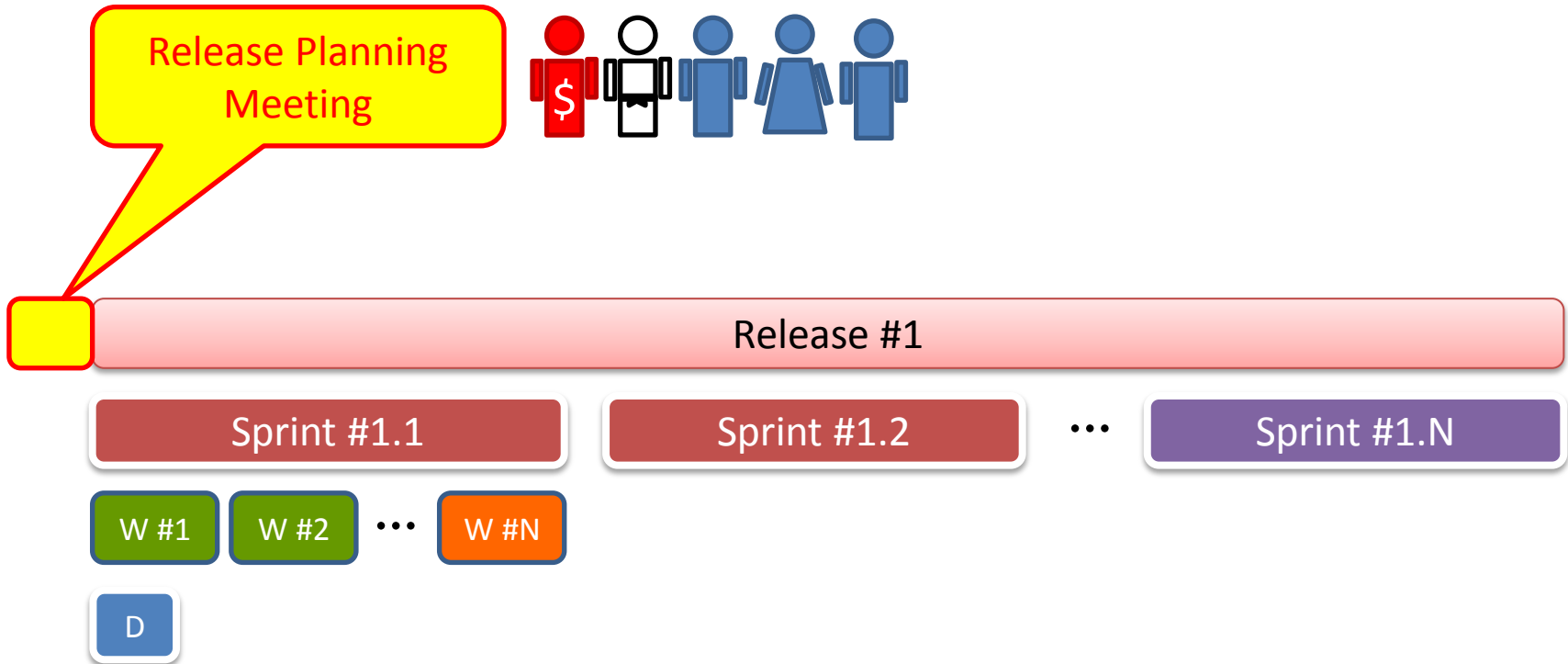
Product Planning



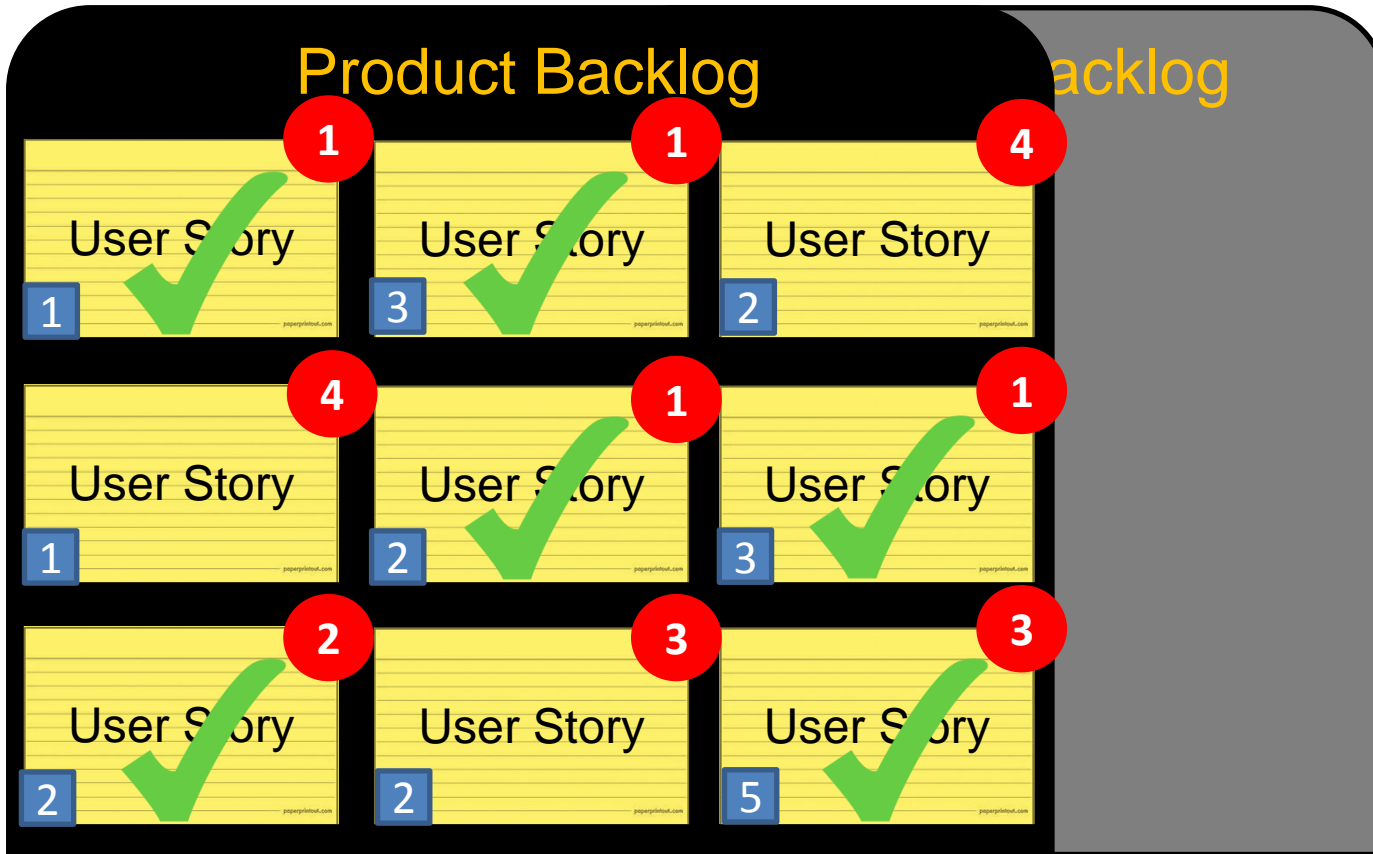
Product Planning Meeting



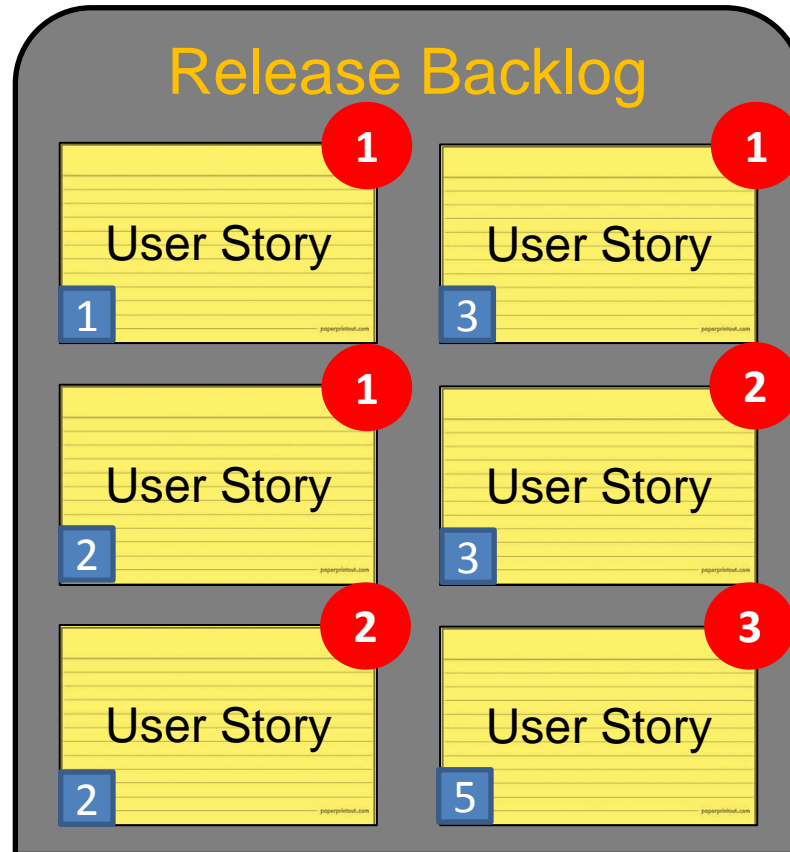
Release



Release Planning



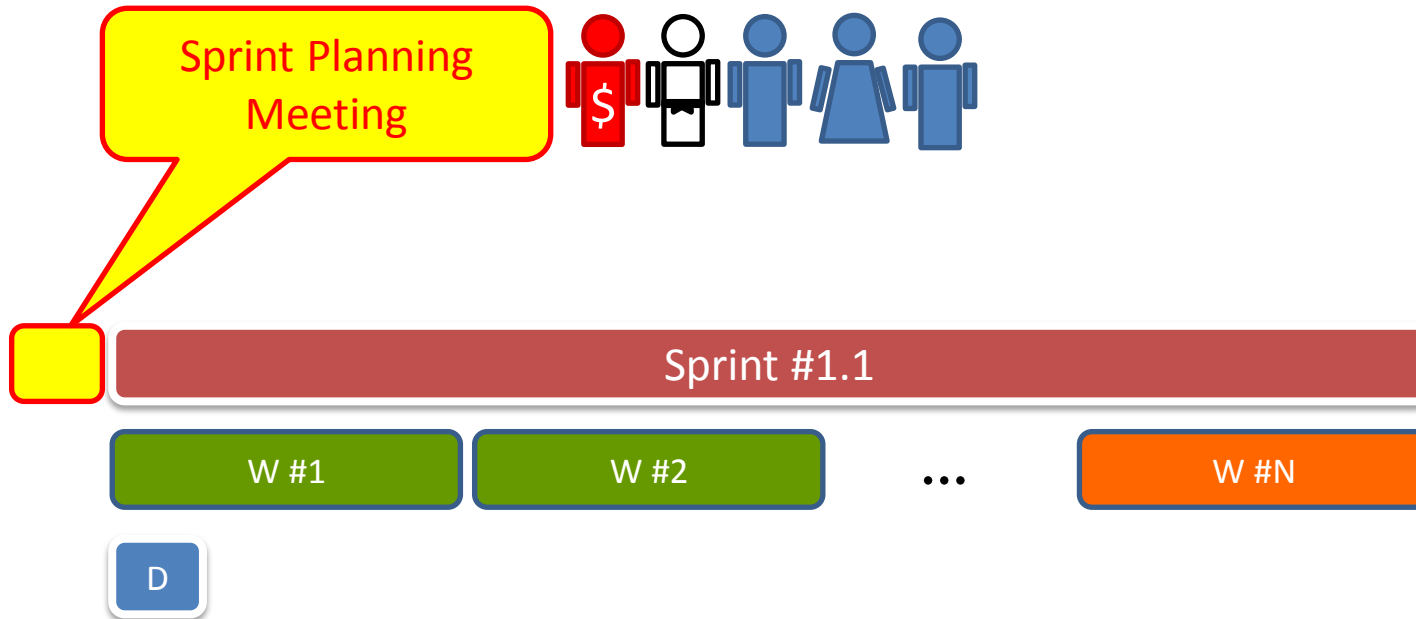
Release Planning



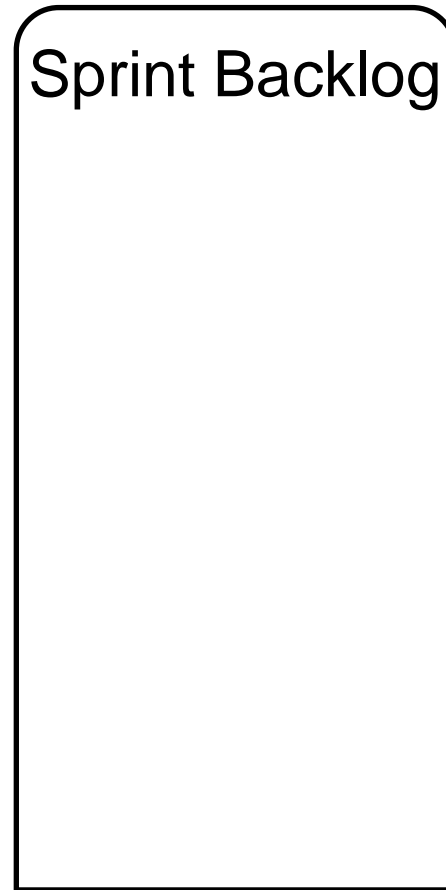
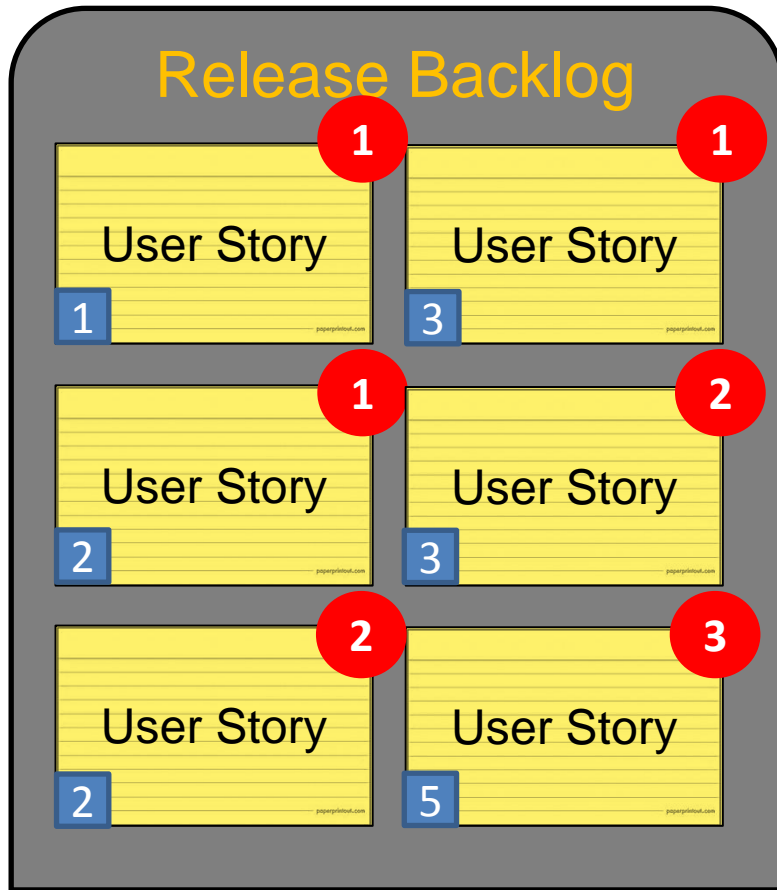
Release Planning Meeting



Sprint / Iteration



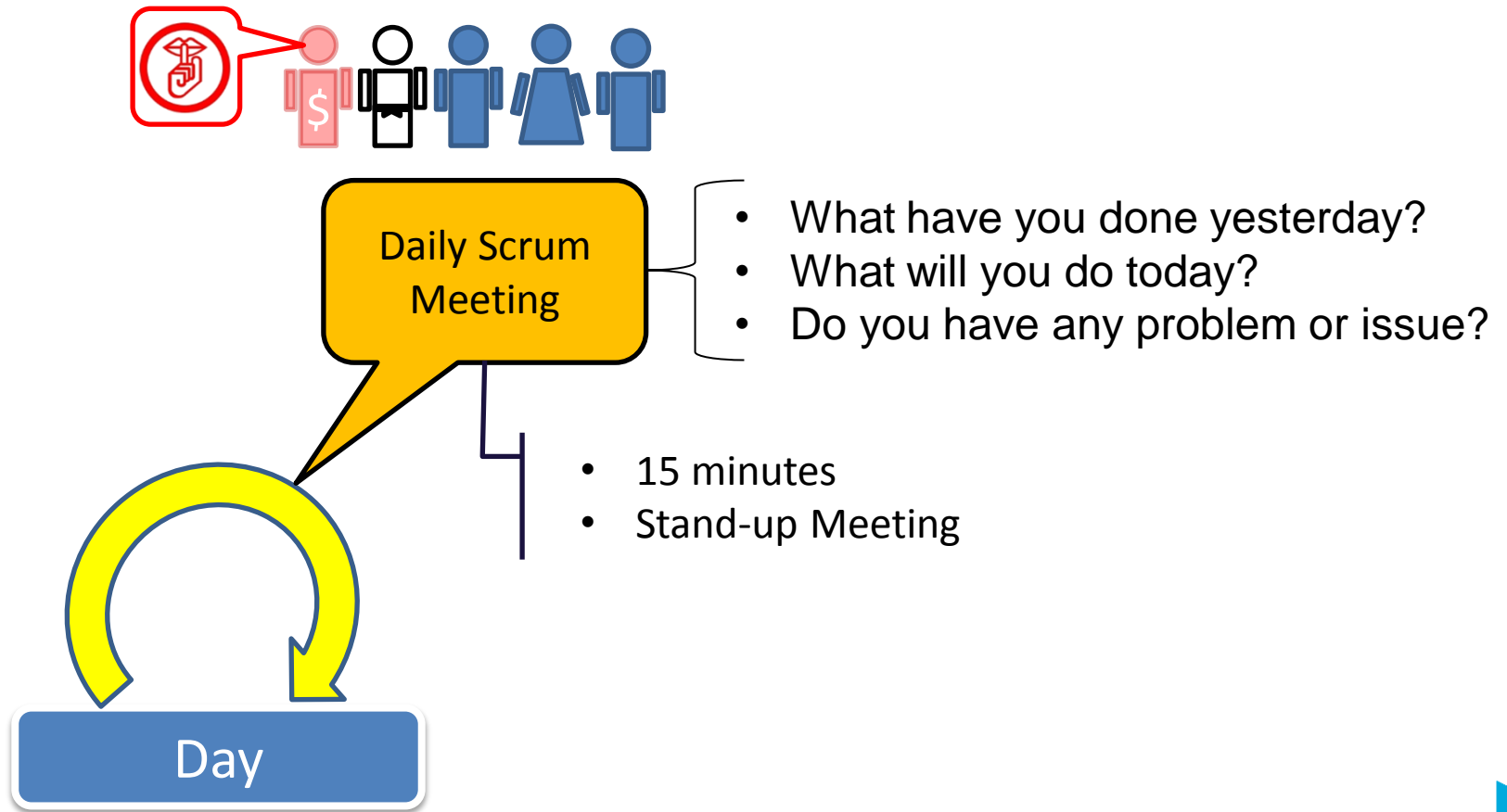
Sprint Planning



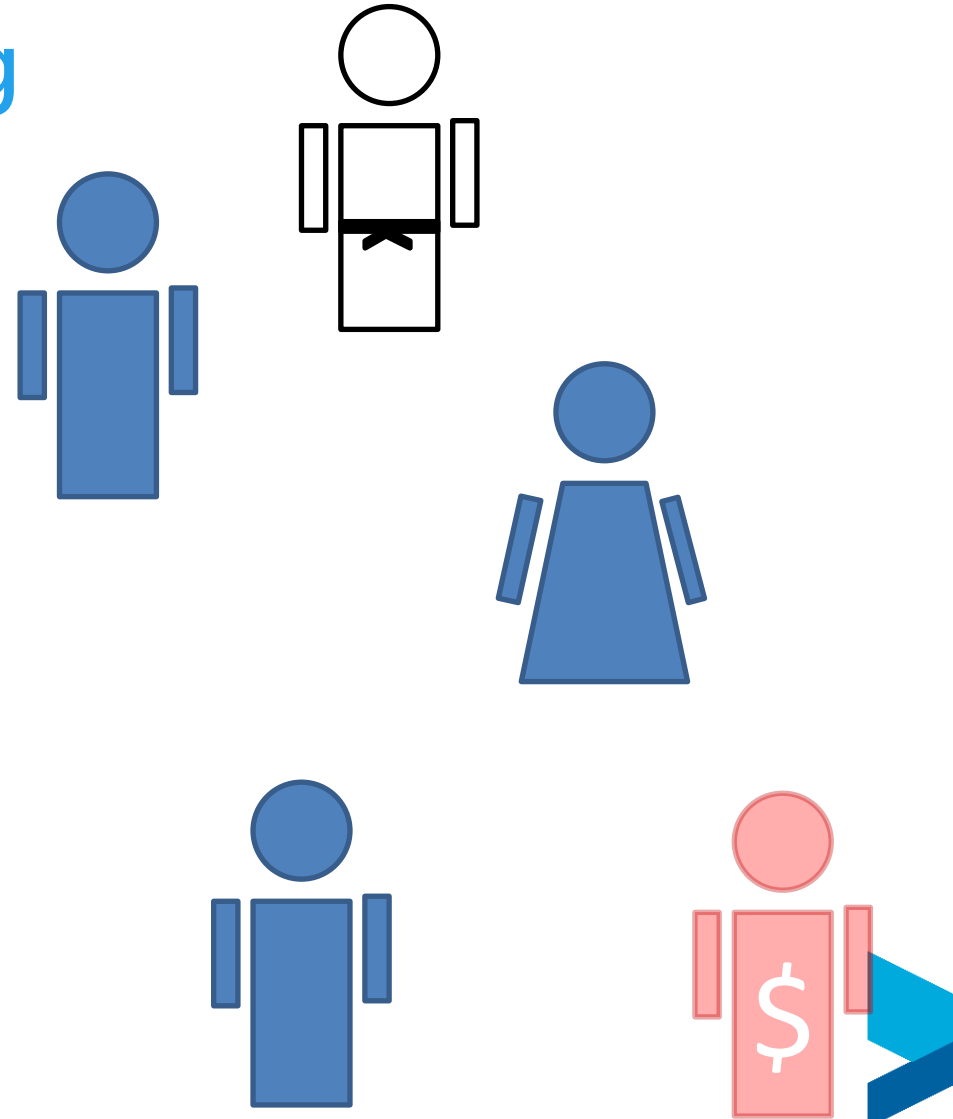
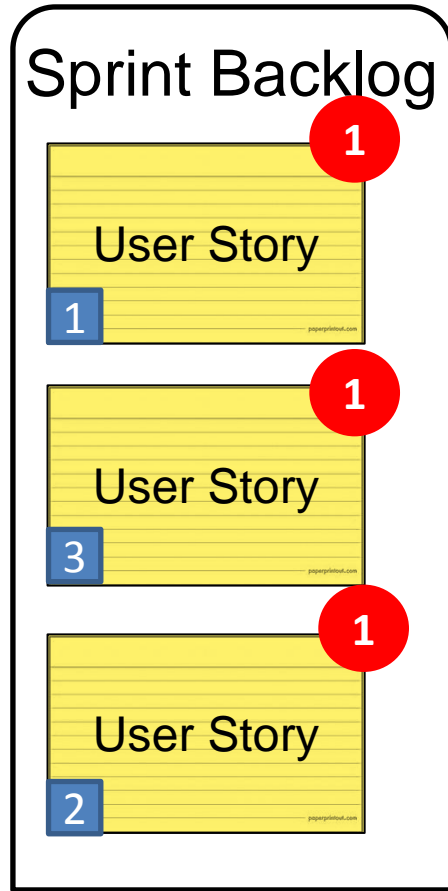
Sprint Planning Meeting



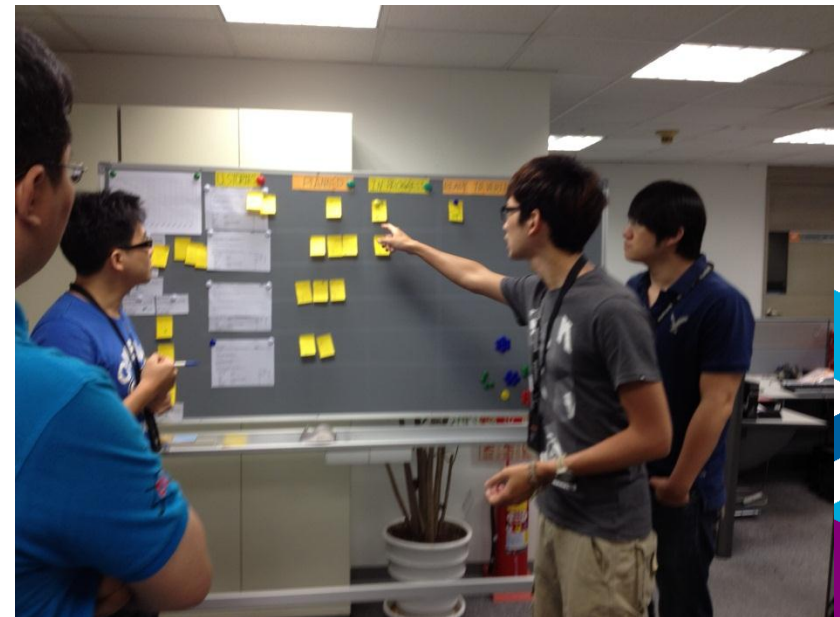
Daily



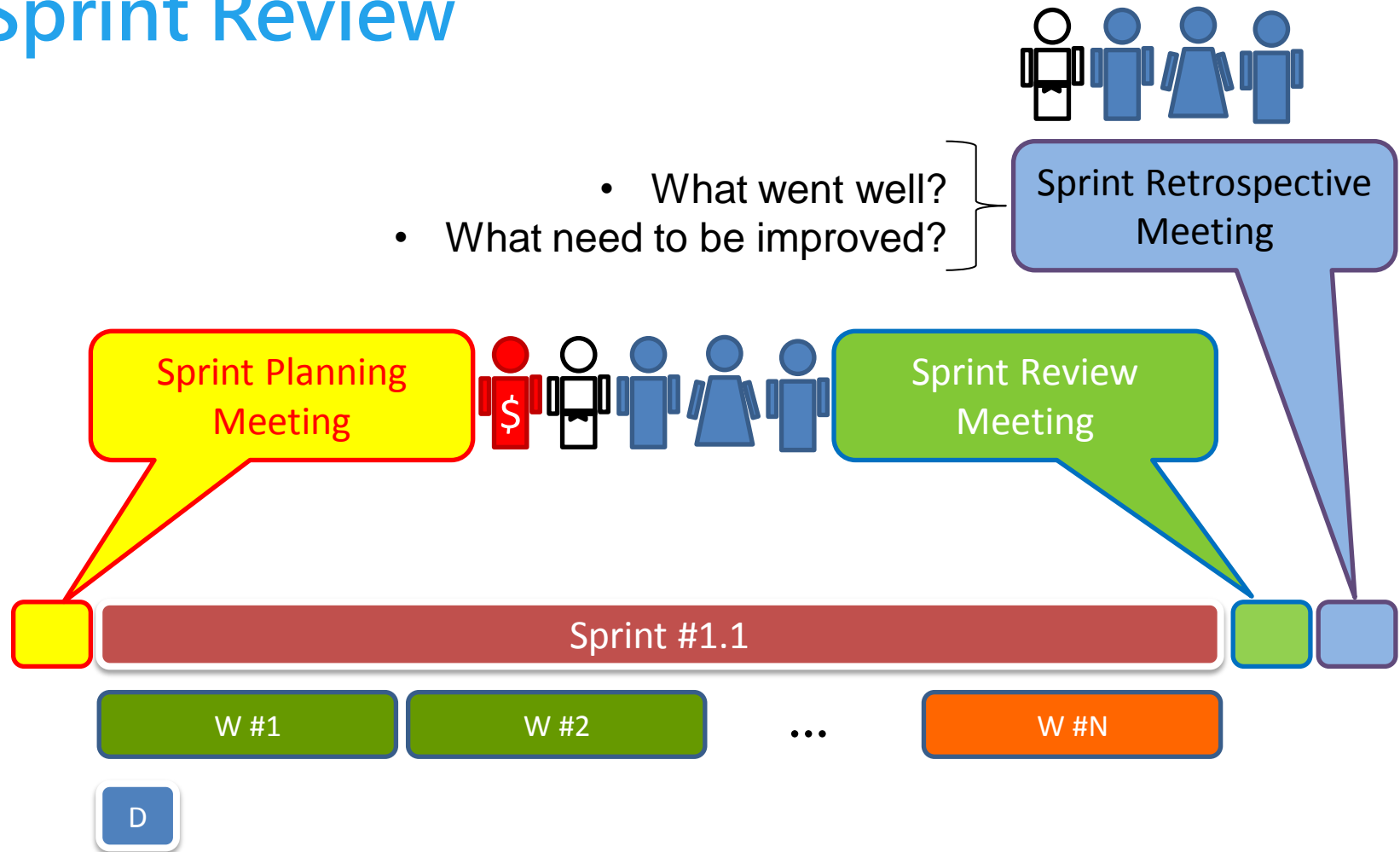
Daily Scrum Meeting



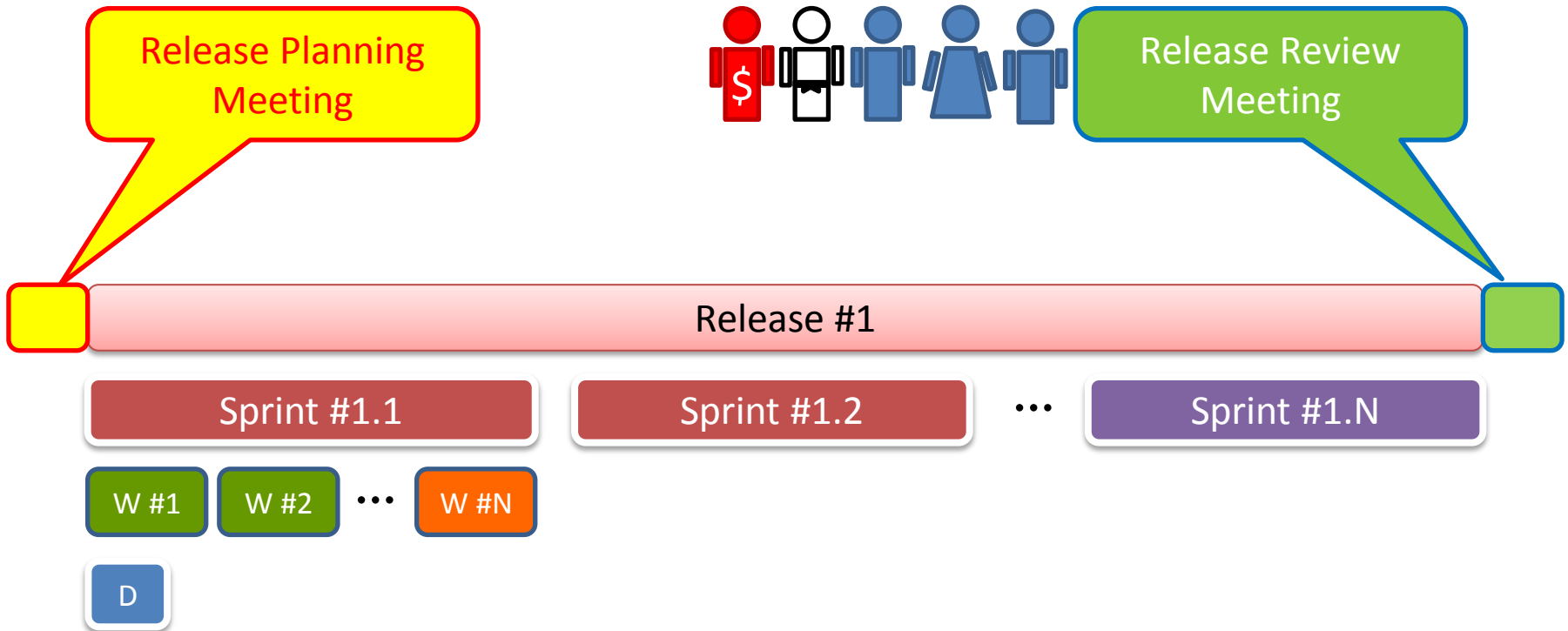
Daily Scrum Meeting



Sprint Review

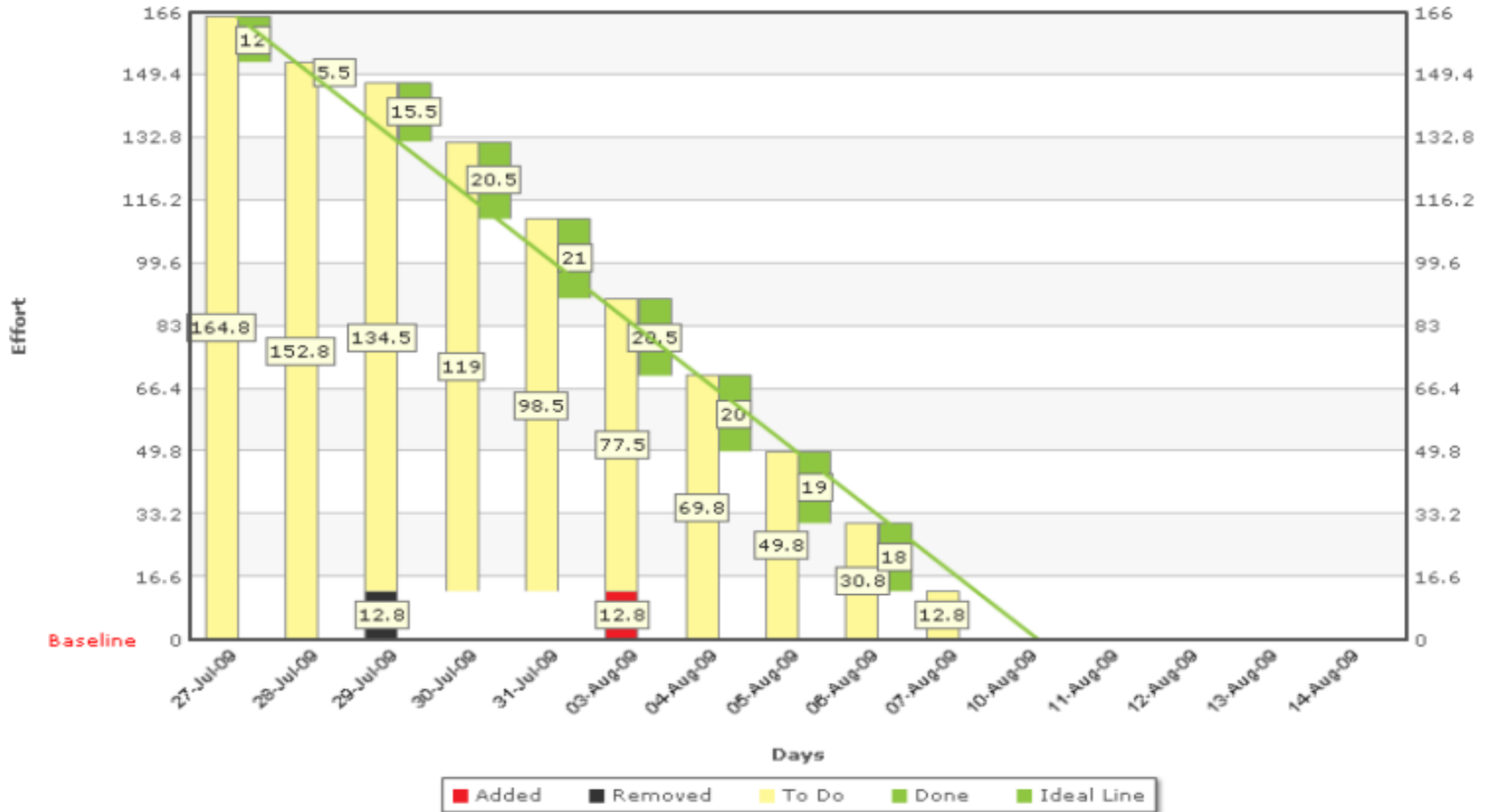


Release Review



Sprint Burn Down Chart

Iteration Burn Down in Hours Iteration #1.3 実行階段1 Hide Weekends Show Labels Iteration planning in the first day of the iteration will not be treated as a scope creep



Release Burn Down Chart

Release Burn Down

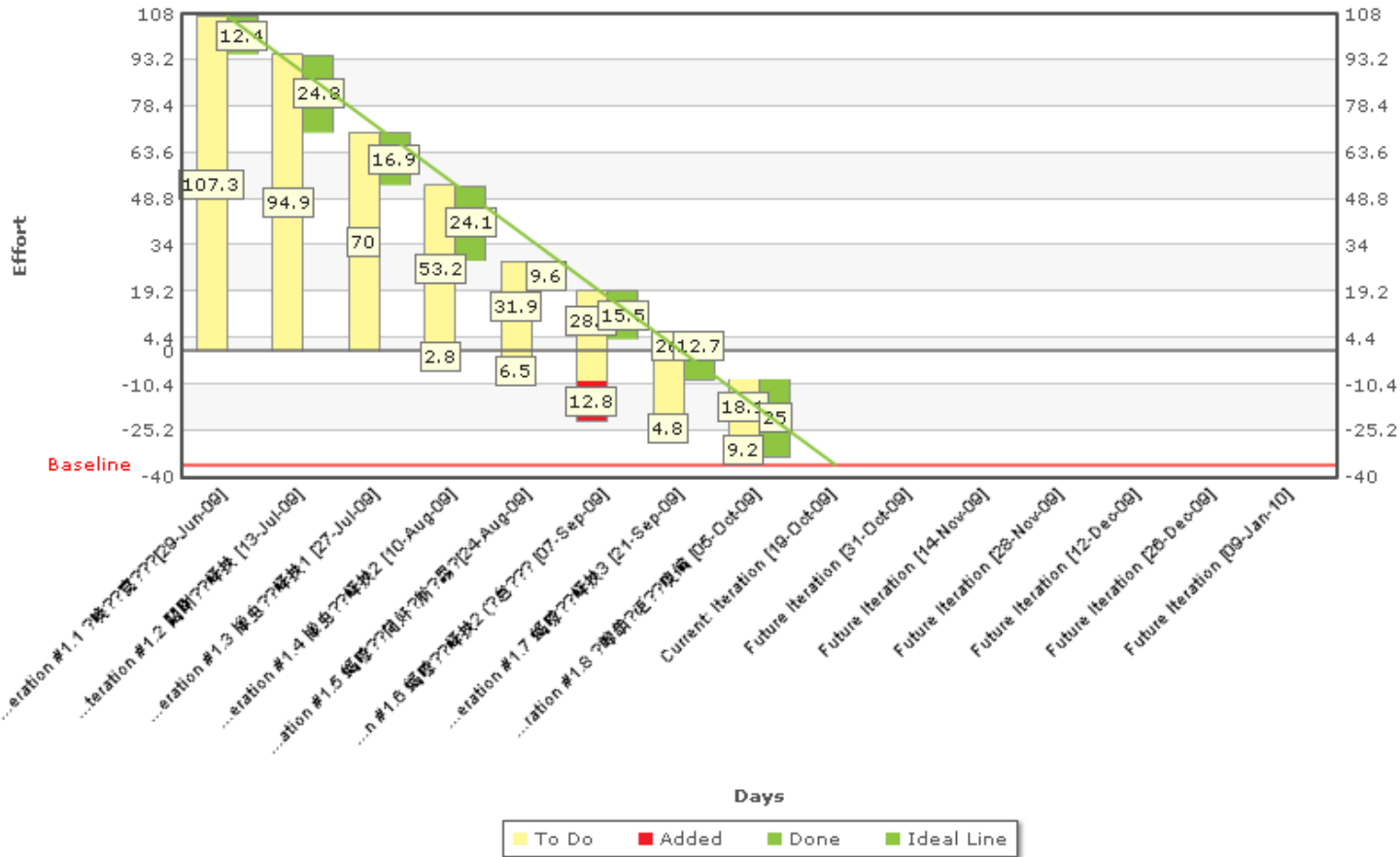
Release #1

Show Labels

[Show forecast criteria](#)

Show

ReleaseRelease #1 / from 29-Jun-09 to 20-Sep-09





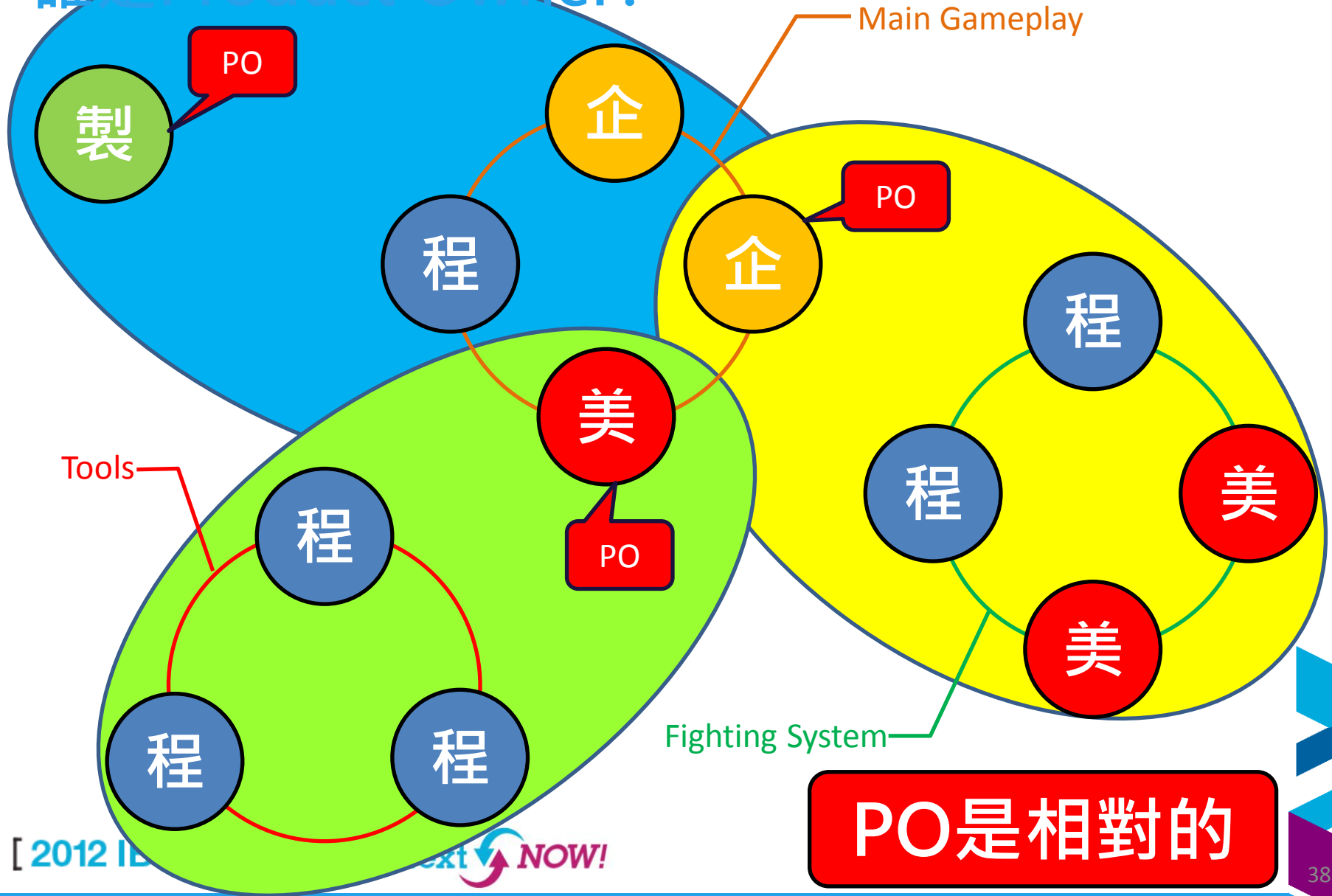
[2012 IBM 開發者大會]

Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端×行動×敏捷開發，強者必備新絕學

導入過程的經驗分享

誰是Product Owner?



User Story要怎麼寫？

每個User Story必須要能夠在一個Sprint內被完成

身為[角色]，我可以做[什麼行為]，以達到[什麼目的]

As a [role], I can do [what behavior], so that I can get [what value]

- 身為[一位法師]，我可以[對所選取範圍內的所有敵人施行獅子座流星雨法術]，使得[這些敵人受到500點的傷害]

Story Point要如何估計？

- Story Point就是一個User Story的複雜度
- 用來表示User Story的規模
- 是相對的，而不是絕對的
- 使用Planning Poker來估點
- 與時間脫鉤

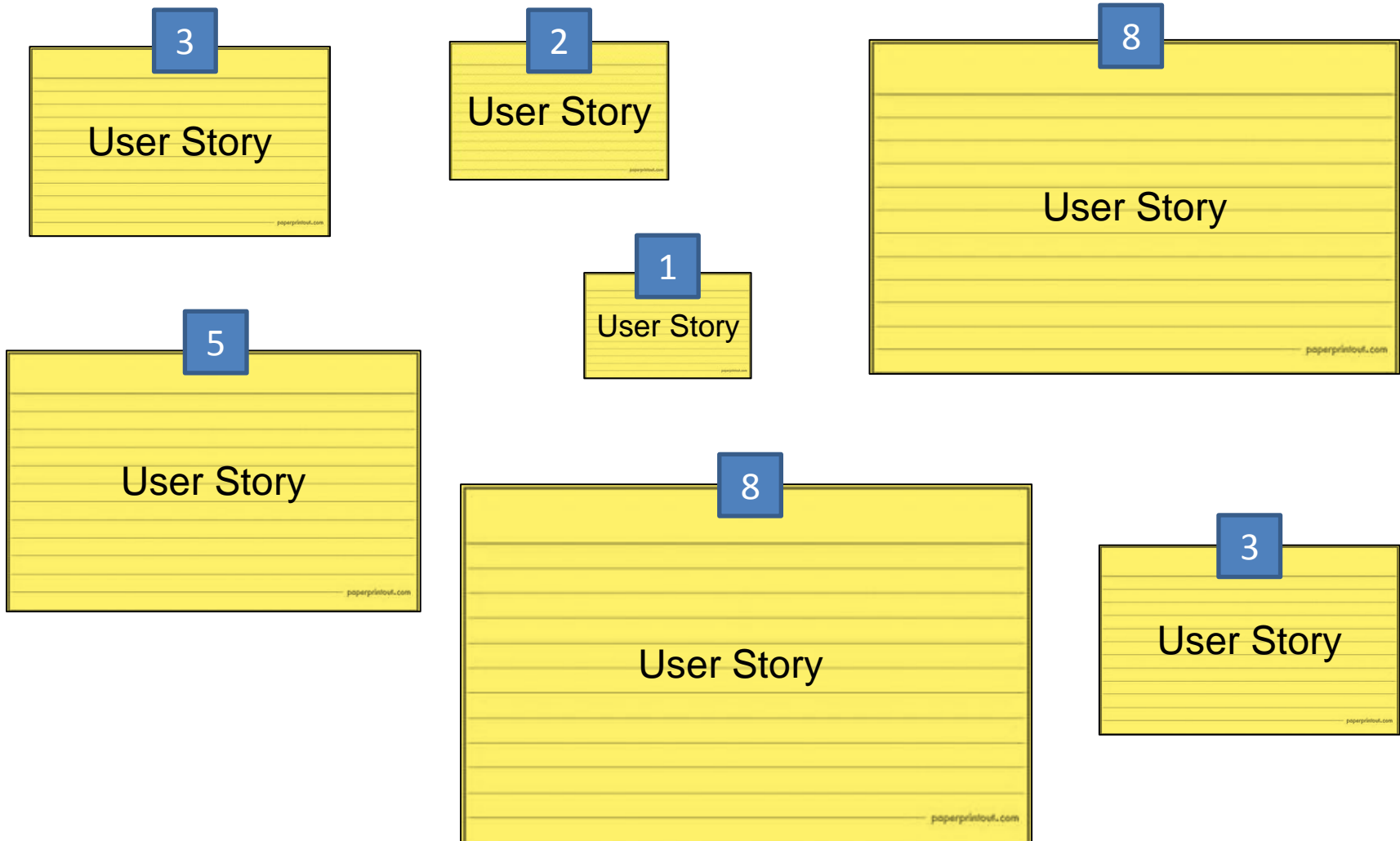


Story Point是相對的，而不是絕對的



真理只有一個，工作規模也只有一個

Story Point要如何估計？

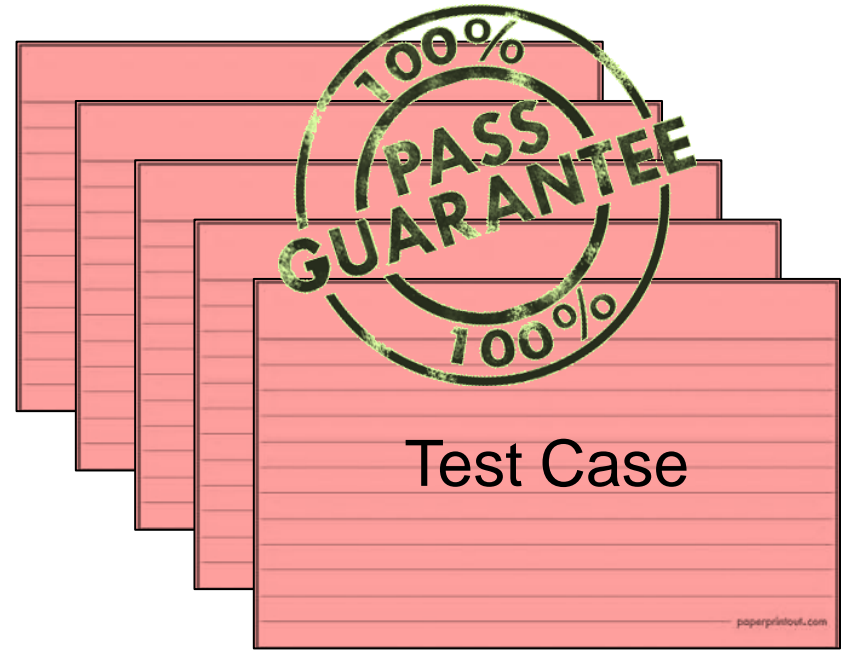


使用Planning Poker來估點



[2012 IBM 開發者大會]

什麼是“完成”？





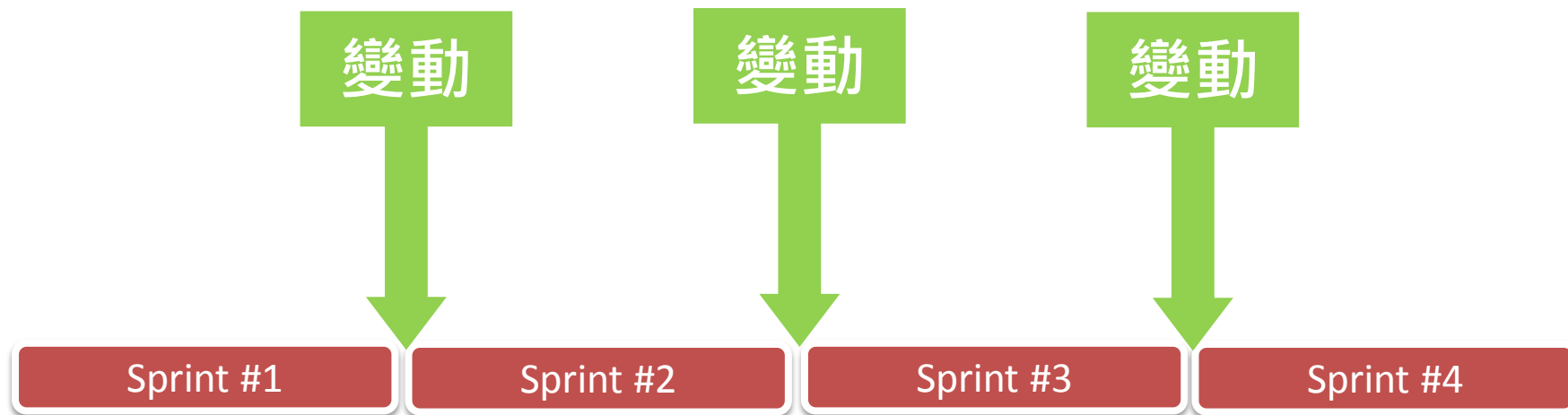
[2012 IBM 開發者大會]

Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端×行動×敏捷開發，強者必備新絕學

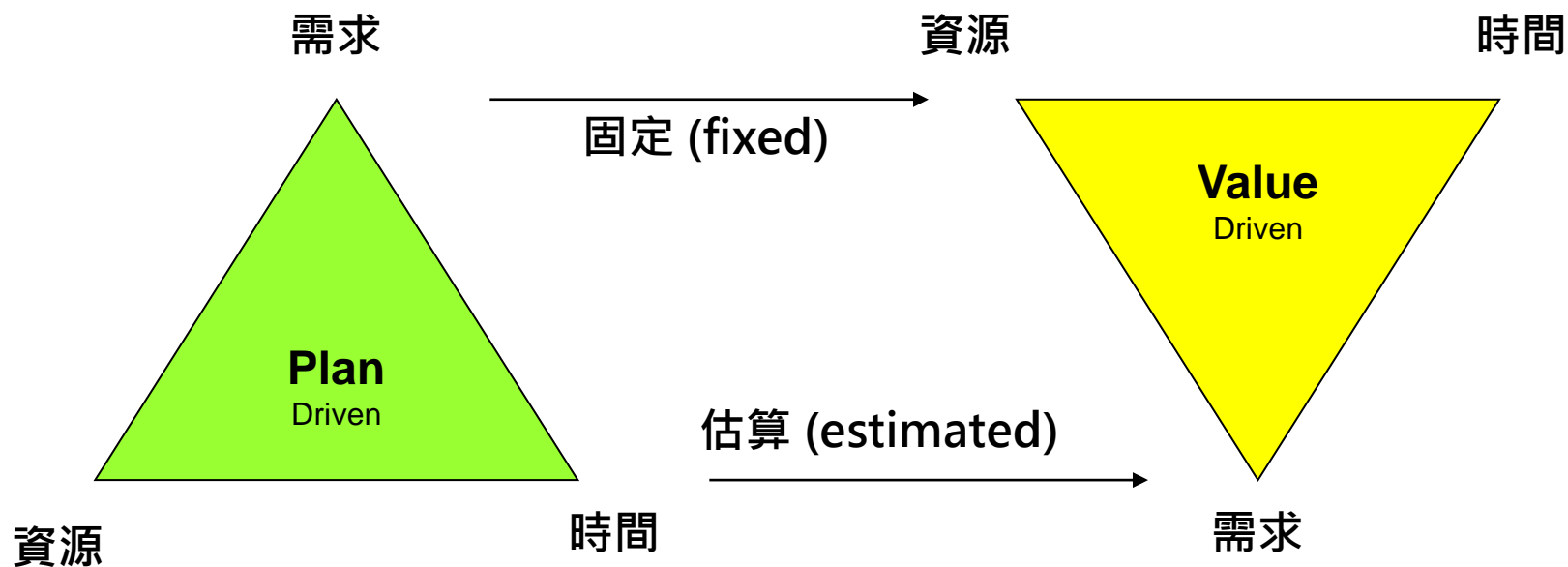
Scrum的功效

變動不再是變動



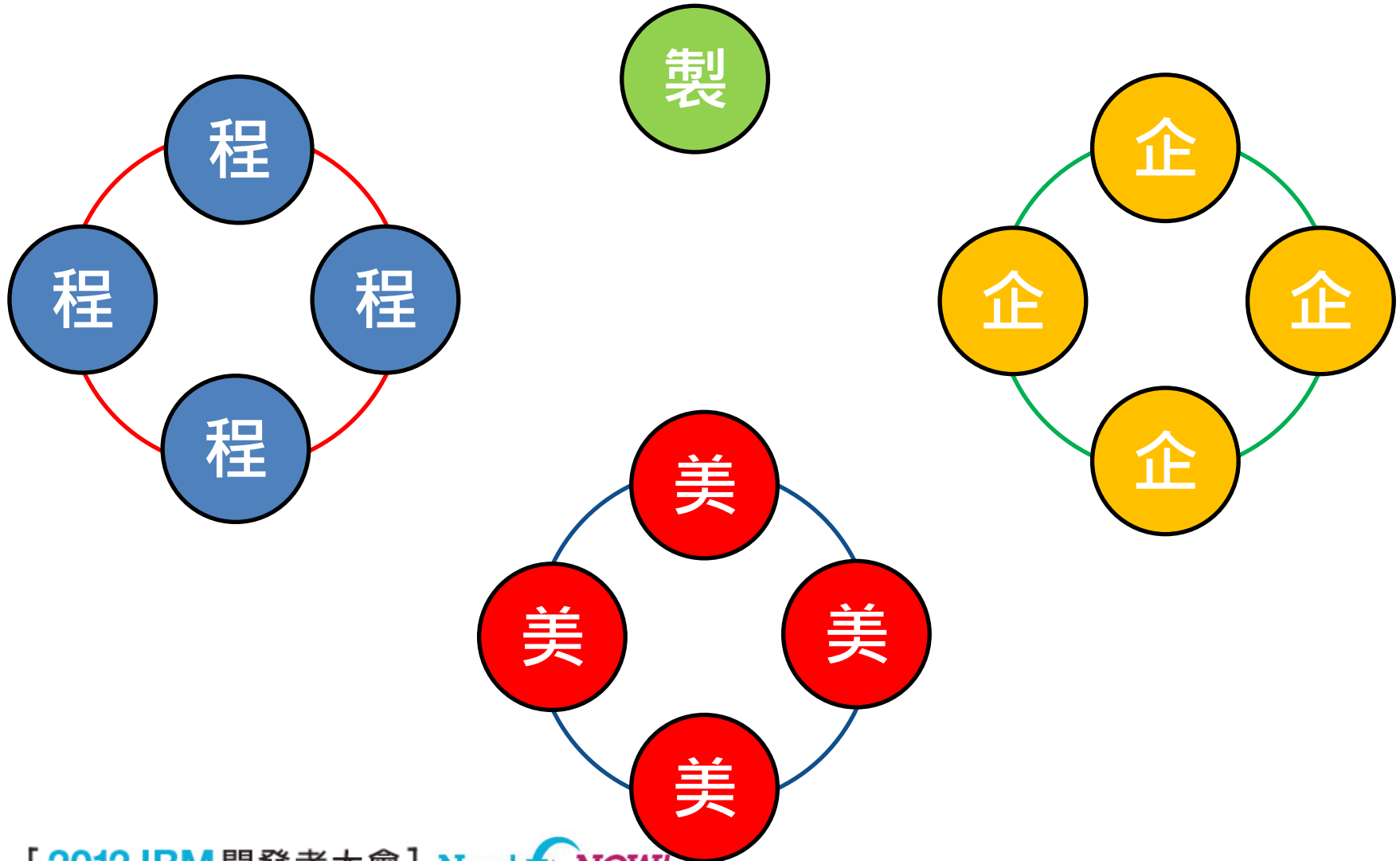
當變動是週期發生時，變動就已經是被管理

價值導向而非功能導向

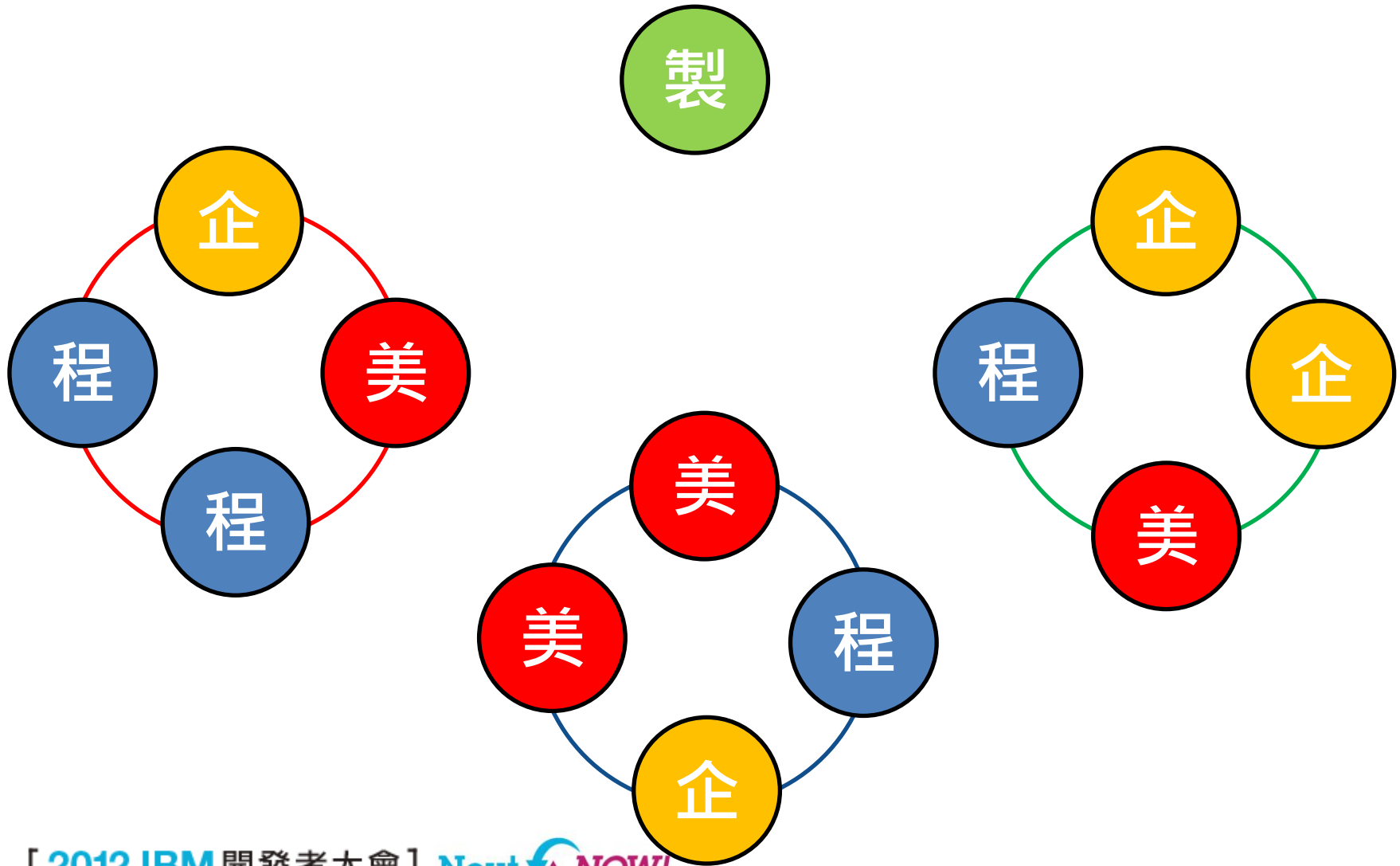


計畫導向(傳統瀑布式) 與 價值導向(Agile)方法的比較

提昇溝通效率



提昇溝通效率





[2012 IBM 開發者大會]

Next, NOW! 這一秒，變身新未來！

雲端×行動×敏捷開發，強者必備新絕學

結論

由基層來看

- **參與感**增加
- 彼此**學習**的機會增加，**成長**機會變多
- **問題解決**的過程及速度加快
- 聚焦在每個周期的開發上，每個周期都產出**可使用**(或可玩的)軟體，可以增加**信心**與**成就感**



由管理階層來看

- 較佳的**進度預測**方法，可提供早期預警
- 無懼於專案的變動，並從而能確實**管理**這些**變動**
- 提高成員**參與感**，有助於拉高成員的平均水平
- 透過不斷的**溝通**，可增加成員彼此的**學習**的機會
- **透明化的進度追蹤**，可提昇團隊或成員間的競爭心理，有助於專案的進行
- 有良好的配套跟執行者就能使產出**品質**有效提昇



gamania

gilberthsieh@gamania.com

2012 © Gamania Digital Entertainment Co, Ltd. All Rights Reserved.