大分類		中分類		小分類		項目	従来型ロールとアジャイル型ロールの比較表										アジャ	イル型ロ	ロール		
							- ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従	来型ロー	ル			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
・各タスクに ◎ : 主体と ○ : 他のロ △ : 実施に	考資料として示すものであり、 対して、従来型ロール(下図の なって実施するタスク ールが主体となって実施し、補 にはかかわらないが、タスクの情 つない(実施にかかわらず、タス	赤枠)とア i佐的にかか 報を共有す	ジャイル型ロールの対応 わるタスク る					プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	クチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジネス	デッシン・	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナノ エンジンエ	ITサービス	ビジネス	デ ジャン	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナンド	ITサービス
PL02	システム企画立案	PL02.1	システム化構想 の立案	PL02.1.1	システム化構 想基本方針の	PL02.1.1.1	システム化構想によるビジネス課題解決の達成目標を確認する														
						PL02.1.1.2	事業環境、業務環境の情報を収集し、事業課題を分析する	(O)	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.1.1.3	システム化構想の前提となるIT戦略を把握する									•	•		1	1	
						PL02.1.1.4	事業環境および業務環境の分析結果と情報システム化目標の関係をIT化方針として文 書化する														
				PL02.1.2	ステムの調査	PL02.1.2.1	現行業務を調査し、業務実態を把握する	1													
						PL02.1.2.2	現行システムの状況を調査し、現行システムの稼働状況を把握する	0	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.1.2.3	現行の業務やシステムの状況から、開発、改善、改革対象の範囲を把握する														
				PL02.1.3	新業務の全体 像把握と評価 指標の設定	PL02.1.3.1	システム化で対応する業務機能のあるべき姿を描く														
						PL02.1.3.2	あるべき業務機能に求められる主要機能を明らかにする	• o	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.1.3.3	企画するシステムにおける業務運用の定量的評価指標を設定する														
						PL02.1.3.4	企画するシステムにおける業務運用の定性的評価指標を設定する														
				PL02.1.4	投資規模の策 定	PL02.1.4.1	企画するシステムの開発(一次費用)に関する期間、体制、工数、設備費の概算を見 積もる														
						PL02.1.4.2	企画するシステムの保守運用(継続費用)に関する体制、工数、機器保守費の概算を 見積もる ビジネスモデルとシステムアーキテクチャによる企業目標、経営戦略およびIT戦略の	0	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
					システん化機	PL02.1.4.3	実現性を評価する														
				PL02.1.5	システム化構 想の成案化	PL02.1.5.1	システム化構想書の原案を作成する	4													
						PL02.1.5.2 PL02.1.5.3	有識者を集め、システム化構想書をレビューし、成案化する 組織体のルールに従ってシステム化構想の承認を得る	(a)	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.1.5.4	システム化計画の推進体制を立案する	-								Ü					_
						PL02.1.5.5	推進体制案を関係先と調整し、体制を確立する	1													
				PL02.1.6	システム化構	PL02.1.6.1	対象業務のユーザ要件を把握する														
					想の支援	PL02.1.6.2	適用情報技術の調査を通じて、主要機能実現のためのシステム方式を提言する	©	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.1.6.3	業界で利用されているアプリケーションの傾向を調査し、適合性について評価、提言 する	1													
		PL02.2	システム化計画の策定	PL02.2.1	システム化計 画におけるプ ロジェクト計 画の策定	PL02.2.1.1	システム化計画の策定に必要な環境および工程を洗い出す														
						PL02.2.1.2	システム化計画工程のプロジェクト計画書案を作成する														İ

PL02.2.1.3 有識者を集め、プロジェクト計画書案をレビューし、成案化する

O

0

0

大分類		中分類		小分類		項目	ルボ至ロールとアクヤイル至ロールの比較衣										アジャ・	イル型	ロール		
	ビ来型(ウォーターフォール型) 考資料として示すものであり、						型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。 v。			従:	来型口-	ール					スクラム マスター		開発	チーム	
○: 主体と○: 他のロ△: 実施に	対して、従来型ロール(下図のなって実施するタスク ールが主体となって実施し、補 にはかかわらないが、タスクの情 つない(実施にかかわらず、タ	#佐的にかか 報を共有する	わるタスク る	芯(下図の緑枠))を示している。記号	らの意味は次のと	99.	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーツョンデザイン	-クニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーションデザイン	テクニカル ジニアリング	ビスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	デ ジャン	デ ジ	プロジェハ	ITアーキー	アプリケー	н У	ロサービ	デジャン	ボジャ	プロジェク	ドチーキ	アプリケー	H L	ロサービ
						PL02.2.1.4	組織体のルールに従って、プロジェクト計画の承認を得る														
				PL02.2.2	の基本要件の	PL02.2.2.1 PL02.2.2.2	システムに求められる基本機能から、システム化の前提条件を整理する システムが果たすべき機能、役割、サービスを考慮し、システム化の範囲を図式化で る	F ©	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
				PL02.2.3	対象業務の課 題整理	PL02.2.2.3 PL02.2.3.1	システム化範囲の基本要件について、経営層やユーザ部門との合意形成を図る システム化におけるユーザの作業分担範囲を決める		ビジネスプロデューサ プロジェクトマネジメント アプリケーションデザイン アプリケーションデザイン エンジニアリング Tサービスマネジメント ビジネスプロデューサ ビジネスプロデューサ エジキスアナリシス プロジェクトマネジメント アプリケーションデザイン アプリケーションデザイン												
					ALL T		対象業務の流れと情報を整理し、業務上の課題を分析する 業務上の課題の中からシステム化によって解決すべき課題を抽出し文書化する	(従来型ロール	Δ	Δ											
				PL02.2.4	現状システム の分析と対応 方針の策定		対象となるシステムの現状について、機能、性能の両面を把握する														
						PL02.2.4.2	システム障害による影響を分析し、障害対策レベルを設定する	0	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
				PL02.2.5	業務モデルの 作成	PL02.2.4.3 PL02.2.5.1	既存システムとの連携 (制限事項) を踏まえ、採用する技術の評価、選定を行う 経営戦略を実現し、組織が継続的に発展できるビジネスモデルを作成する														
					TFIX	PL02.2.5.2 PL02.2.5.3	ビジネスモデルを実現するために、対象業務および関連する全業務を整理し、業務 能の再構成および業務プロセスを企画する 対象業務と策定した業務プロセスの主要な変更点および業務実施上の具体的課題を表 理し、文書化する	6	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.2.5.4 PL02.2.5.5	素務処理の正確性、完全性、可監査性を考慮して、認可方法、情報のインテグリティ、アクセスコントロール、バックアップ、および監査証跡の記録についての方針を定める ガバナンスの確立のために、プロセスオーナー、システムオーナー、データオーナーを定義する	-													
				PL02.2.6	システム化機 能の整理とシ ステム方式の	PL02.2.6.1	主要機能を実現するための情報と処理を定義する														
							主要機能を実現するシステムアーキテクチャを定義する	©	0	0					0	0	0	0	0	0	Δ
							主要機能が必要とするデータベースとネットワークの一覧および構成を作成する パッケージソフト導入や外部資源の活用を検討する														
				PL02.2.7	付帯機能、付 帯設備に対す る基本方針の	PL02.2.7.1	システム移行にかかわる方針および基本的要件を定める		(
						PL02.2.7.2	システム移行のための概略の計画を策する														
						PL02.2.7.3	環境整備に要する大枠のシステム使用期間と使用量を見積もる	0	0	0					0	0	0	0	0	0	Δ
						PL02.2.7.4	業務とシステムに関する教育・訓練の目的および対象範囲等を設定する														

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ・	イル型ロ	ロール		
本表は参	従来型(ウォーターフォール型・考資料として示すものであり、 対して、従来型ロール(下図0	全てこのとお	りに実施すること、もし	バはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従:	来型口-	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発ヲ	L	
○:主体と○:他のロ△:実施に	たなって実施するタスク Iールが主体となって実施し、和 にはかかわらないが、タスクの情 わない(実施にかかわらず、タ	捕佐的にかか 詞報を共有する	わるタス ク る					プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	-ケチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント	くプロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル /ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジネス	バッチ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ナバ・	ITサービ	ビジネス	ゴ ジ キ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	H ルジ	ITサービス
						PL02.2.7.5	教育・訓練の教育体制、設備、環境および実施スケジュール等を設定する														
				PL02.2.8	サービスレベ ルと品質に対 する基本方針 の明確化	PL02.2.8.1	業務に求められるサービスレベル、ならびに達成状況を把握するタイミングを定義 る	J													
					33,000	PL02.2.8.2	システムに求められるサービスレベル、ならびに達成状況を把握するタイミングを 義する	ŧ 		0					0	0	©	Δ	^	Δ	Δ
						PL02.2.8.3	システムの品質に対する基本的な要件を定める	•							0		•	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.2.8.4	システムの品質保証体制に対する基本的な要件を定める														
				PL02.2.9	プロジェクト の目標設定	PL02.2.9.1	業務の定量的・定性的評価指標を設定する														
						PL02.2.9.2	システムの定量的・定性的評価指標を設定する	0	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.2.9.3	業務やシステムの評価指標について、経営層やユーザ部門との合意形成を図る									igwdot					
				PL02.2.10	実現可能性の 検討	PL02.2.10.1 PL02.2.10.2	開発、運用、保守、移行、環境整備および品質に関する基本要件を定める 過去のシステム運用評価の結果を把握し、システム化計画の運用要件の充足度を確 する	認													
						PL02.2.10.3	システル海田時に発生する陰害やリスクに対する保守体制などが保守内容の基本更	⁴ ⊚	0	0					0	0	0	0	0	0	Δ
						PL02.2.10.4	開発の期間、コストおよび作業責任分担等の基本方針を定める														
					主体囲光へつ	PL02.2.10.5	技術的、経済的な実現可能性を検討する									<u> </u>					
				PL02.2.11	ジュールの作	PL02.2.11.1	システム導入計画の基本要件に適合したサブシステムに分割する														
						PL02.2.11.2	サブシステムの開発優先順位を決定する	0	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
					シュニノ等中	PL02.2.11.3	サブシステムの単位スケジュールを基本方針に沿って決定する														
				PL02.2.12	システム選定 方針の策定		システムアーキテクチャの基本的な機能と構成要件を設定する	_										_	_	_	
							システム選定の調査範囲を定義する	©	0	0					0	0	0	0	0	0	Δ
					貝用にクヘナ		システム投資予算枠を決定する									\longmapsto					
				PL02.2.13	ム投資効果の マンドル	PL02.2.13.1 PL02.2.13.2	企画するシステムの開発(一次費用)に関する期間、体制、工数、設備費を予測す 企画するシステムの保守運用(継続費用)に関する体制、工数、機器保守費を予測 る														
						PL02.2.13.3	システム化による費用対効果を算出し、評価する	0	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.2.13.4	システム化しなかった場合を考慮して費用対効果を算出し、評価する														
					\	PL02.2.13.5	ত														
				PL02.2.14	システム化計 画の成案化	PL02.2.14.1	システム化計画書の原案を作成する									,				J	

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型に	ロール		
・本表は、従来	R型(ウォーターフォール型 資料として示すものであり	型)開発に従		ジャイル開発につ		 ロールとアジャイル型	型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。 /。			従	来型口-	ール			プロダク		スクラムマスター		開発	チーム	
◎ : 主体となる ○ : 他のロール △ : 実施には	して、従来型ロール(下図って実施するタスク ルが主体となって実施し、それかかわらないが、タスクの情 いく(実施にかかわらず、タ	補佐的にかか 青報を共有す	わるタスク る	芯(下図の緑枠	₺)を示している。記号	号の意味は次のとお		プロデューサ	スアナリシス	トイキジメント	-クチャデザイン	- ツョンデ້ ナン	クニカル ジニアリング	スマネジメント	:プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ジニアリング	フレネジャント
マスク 大分類 タ コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジネス	ドジネ	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナバナ	T#-E	ビジネス	ドジネ	プロジェク	バアーキテ	アプリケー	ナッド	7 + 1
						PL02.2.14.2	有識者を集め、システム化計画書をレビューし、成案化する														
						PL02.2.14.3	組織体のルールに従って、システム化計画の承認を得る	0	0	0					0	0	0	Δ	Δ	Δ	4
						PL02.2.14.4	要員、納期およびコスト等の制約を把握する														
						PL02.2.14.5	開発プロジェクトの構成とその要員数、役割分担を定義する														
		PL02.3	業務・システム要 件定義	PL02.3.1	業務要件の定 義	PL02.3.1.1	新要件を考慮した業務フローをプロセス単位で作成し、ユーザの具体的要求事項を 視化する	ī i													
			117232			PL02.3.1.2	新業務フローに基づき要求事項の評価を行い、対応範囲を明らかにする														
						PL02.3.1.3	新業務フローに基づき対応範囲以外の業務との関連性を取りまとめる	0	0	0					0	0	0	\circ	0	0	
						PL02.3.1.4	対応範囲の業務の入力条件、処理条件、出力条件の業務ルールを概要レベルで取り とめる	ŧ													
						PL02.3.1.5	対応範囲の業務の例外処理を洗い出し、明らかにする														
				PL02.3.2	システム要件の定義	PL02.3.2.1	システム化の対象となる人の作業およびシステム機能の実現範囲を定義する												1		
					V77C42	PL02.3.2.2	ユーザのニーズや要求をもとに情報管理の観点、単位、形式等を分析する														
						PL02.3.2.3	他システムとの情報授受等のインタフェースを定義する	0	0	0					0	0	0	0	0	0	
						PL02.3.2.4	ユーザがシステムをどのような環境(システム、人の動き)で運用・保守するのか 確認し、運用要件を検討する	<u></u>													
						PL02.3.2.5	ユーザのニーズに適合した性能、可用性、キャパシティ、セキュリティ、ユーザビーティ等に関する要件を検討する	J													
		PL02.4	ITサービス要件 定義	PL02.4.1	ITサービス要 件の定義	PL02.4.1.1	顧客が抱えるシステム運用・保守の課題と運用・保守サービスへのニーズを把握し、 サービスの要件をまとめる														
						PL02.4.1.2	運用・保守サービス要件を満たすために必要な体制(要員スキル、要員数、勤務パターン)をまとめる											_		_	
						PL02.4.1.3	運用・保守サービス要件に応じてサービスメニューを作成し、顧客に提案する	◎	0						0	0	0	Δ	Δ	Δ	
						PL02.4.1.4	SLAの草案となる運用・保守サービスの内容、提供時間帯、体制、セキュリティ等を まとめる												,		

PL02.5 情報セキュリ ティ要件定義

セキュリティポリシーに基づき、情報システムのセキュリティ規定を作成する

経営層、情報セキュリティ関係担当役員、企画関係者にセキュリティ規定を説明し、

セキュリティ計画の立案、およびセキュリティ計画を実行するにあたって発生する問

経営層、情報セキュリティ関係担当役員、企画関係者にセキュリティ計画を説明し、

セキュリティポリシーやコンプライアンス、情報保証上の必要性を情報セキュリティ

美装すべき情報セキュリティの要件(障害発生時の復旧時間の許容時間、データ復旧 範囲等、障害対応に関する要件を含む)、実施レベル、考慮点等を明らかにする

システムに存在する脆弱性について、その対策と緩和のための取り組みの方針を決定する (アプリケーションの可用性維持からパッチを適用しない場合の対策等を含む) 0

0 0

0 0

各々の情報セキュリティ要件に対する実装方式を提示する

PL02.5.2.1 セキュリティポリシーに基づき、企業活動のセキュリティ規定を作成する

情報セキュリティをベースにしたセキュリティ計画を策定する

情報セキュリティ要件を実現するための費用を算出する

情報セキュリティ要件に関する制約事項を抽出する

題のソリューションを提案する

PL02.5.1.1

PL02.5.1.2

PL02.5.1.3

PL02.5.1.4

PL02.5.1.5 PL02.5.1.6

PL02.5.2.2

PL02.5.2.3

PL02.5.3.1

PL02.5.3.2

PL02.5.3.3

情報セキュリ ティ要件の定

情報セキュリ ティ規定の作

情報セキュリ ティ計画の立

PL02.5.1

PL02.5.2

PL02.5.3

Δ

 \triangle \triangle

0

0

		L contemp		Leave		1	従来型ロールとアジャイル型ロールの比較表										- W.	2 11 TO			
大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型	ロール		
	送来型(ウォーターフォール型 考資料として示すものであり						型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従	来型口-	ール			プロダク		スクラム マスター		開発	チーム	
・各タスクに © : 主体と	対して、従来型ロール(下図 なって実施するタスク	図の赤枠)とえ	プジャイル型ロールの対					†	K	7	7,	, ソ	6.	7	‡	K	ソイ	・イン	, ,		7
△:実施(一ルが主体となって実施し、 こはかかわらないが、タスクの りない(実施にかかわらず、 	情報を共有す	⁻る					スプロデュー	スアナリシ	クトマネジメ	テクチャデザ	ーションデ	トクニカル ジニアリング	ビスマネジメ	スプロデュー	ネスアナリシン	クトマネジメ	テクチャデザ	ーションデザ	rクニカル ジニアリング	ビスマネジメ
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	デ ジ *	ア ジャ	プロジェ	エアーキー	アプリケ	H ILY	IT#-E	デ ジ *	ボジ	プロジェ	ナーイエ	アプリケ	H LY	IT#-E
				PL02.5.4	情報セキュリ ティ基準の策	PL02.5.4.1	事業戦略、事業継続計画に基づき、各物理サイトの物理的保護レベルを定義する														ł
						PL02.5.4.2	セキュリティホール情報やセキュリティ勧告およびパッチの最新情報の分析に基づき、パッチ適用基準を策定する												'	1	ł
						PL02.5.4.3	従業員のソーシャルメディア使用に関するルールを策定する	(a)							0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL02.5.4.4											•	_	_ '	_	i
						PL02.5.4.5	電子データの信頼性を確保するために、第三者機関が発行する電子証明書と自組織 発行する電子証明書をそれぞれ利用する手続きを策定する	が											'		
						PL02.5.4.6															
PL03	UIデザイン	PL03.1	コンセプト設定	PL03.1.1	ニーズ・ウォ ンツの設定	PL03.1.1.1	ターゲットユーザの行動パターン、購買意欲を意識した調査を実施し、価値観や心 構造を把握する	埋								'			l '	1 '	ł
l						PL03.1.1.2						0			0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL03.1.1.3	製品の使用やビジネスモデルを通してターゲットユーザが共感を得られるような価 を定義する	直											'	1	ł
				PL03.1.2	コンセプトの 明確化	PL03.1.2.1	制作物の求められる結果について、顧客に対してインタビューを行い、実現方法を 定する	策													
						PL03.1.2.2	製品やサービスの特徴を把握し、ポジショニング戦略を立てる									'			l '	1 '	ł
						PL03.1.2.3						0			0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL03.1.2.4	ターゲットユーザに訴求したいメッセージに適合したトーン&マナー(デザインの 性、キャラクター)を定義する												'	1	ł
						PL03.1.2.5	競合する企業および、製品やサービスと差別化を行うCI(コーポレートアイデンテーティ)、VI(ビジュアルアイデンティティ)計画を策定する	1								L'			L'	L'	
i				PL03.1.3	要件定義	PL03.1.3.1	「デザインの要件定義(誰に対してどんな製品およびサービスを提供するのかを具体する)を行う	lt											'	1	ł
							製品やサービスを導入する効果 (目標) を設定する 取り組む範囲を具体的に項目化し、実現するための実践的な計画を策定する	7				0			0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
						PL03.1.3.4	ターゲットユーザや利用環境を考慮し、利用する技術を選定する 利用する技術におけるリスクや前提条件等を把握し、要件として設定する												'	1	ł
				PL03.1.4	ユーザビリ ティへの配慮	PL03.1.4.1															
) 1 100 ELINE	PL03.1.4.2	ターゲットユーザのリテラシに合わせた設計を行う					0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						PL03.1.4.3	ターゲットユーザの活動の中で利用しやすい設計を行う									'			l '	1 '	ł
				PL03.1.5	アクセシビリ ティへの配慮	PL03.1.5.1	高齢者の利用を想定して、色、コントラスト、図や文字の大きさ、音等に配慮した 計を行う	设													
) II IOPEDNE	PL03.1.5.2	視覚障害者の利用を想定して、色、コントラスト、文字やコンテンツの大きさ等に 慮した設計を行う	₹									,	0	0		,
						PL03.1.5.3	聴覚障害者の利用を想定して、音等に配慮した設計を行う					0				Δ	Δ	0		0	Δ
						PL03.1.5.4	利用者の目的や利用環境を想定して、閃光等に配慮した設計を行う									L			<u> </u>	L '	<u> </u>
				PL03.1.6	ユニバーサル デザインへの	PL03.1.6.1	使用者を限定せず公平に柔軟に工夫された設計を行う														
						PL03.1.6.2	可読性、視認性を考慮した書体(種類、大きさ、コントラスト、文字間行間)を選 する	Œ								'			'		ł
						PL03.1.6.3	重要なコンテンツの認識、読み進める順番等、視線動線を設計する								Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ

年齢、性別、身体状況、国籍、言語などの違いに関係なく利用することを想定した設 計を行う

PL03.1.6.4 色覚特性を考慮し、情報の内容と重要性を伝えることができる配色を行う

PL03.1.6.5 ユーザの誤認識や操作ミスを誘発しない設計を行う

PL03.1.6.6

PL03.1.7 基本設計

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ・	イル型	ロール		
							2ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従	来型口-	ール					スクラム		開発	チーム	
	考資料として示すものであり 対して、従来型ロール(下図														, ,	-	マスター				
○: 主体と○: 他のロ△: 実施に	なって実施するタスク ールが主体となって実施し、: になかかわらないが、タスクの作 のない(実施にかかわらず、	補佐的にかか 青報を共有す	やわるタスク でる	·····································	, と小 ひている。高5 ⁷	ฃ๛๚๚๛		プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	クチャデザイン	ションデザイン	クニカル :ニアリング	スマネジメント	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	クチャデザイン	ションデザイン	クニカル ニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ボジャメ	ドジネン	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	パンド	ITサービス	ドジネス	ドジキン	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ナンドング	エサービス
							現行システムの課題やユーザのニーズを踏まえてユーザビリティ要件を具体化する ターゲットユーザに応じたアクセシビリティの適用範囲を設定する ターゲットユーザに応じたユーザビリティ、ユニバーサルデザインの適用範囲を設 する	È				0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
				PL03.1.8	プレゼンテー ション	PL03.1.8.1	コンセプトをまとめ、顧客へプレゼンテーションを実施する														l
						PL03.1.8.2	提案内容への質問に対して、その意図を理解したうえで、根拠を添えて回答する					0			0	0	0	0	0	0	Δ
					ポノバニノン	PL03.1.8.3	プレゼンテーションの結果を振り返り、コンセプトに反映する														
		PL03.2	計画・情報設計	PL03.2.1	ガイドライン の策定	PL03.2.1.1	カラープラン(色相、明度、彩度)を決定する														
						PL03.2.1.2	レイアウト(近接、整列、反復、コントラスト)を決定する														l
						PL03.2.1.3	書体(種類、大きさ、コントラスト、ジャンプ率、文字間行間)を決定する														l
						PL03.2.1.4	シンボルマーク、ロゴタイプの使い方を決定する					0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						PL03.2.1.5	要件定義に基づいたワイヤーフレーム、プロトタイプを作成する														l
						PL03.2.1.6	用字用語、文法表現を統一する														l
						PL03.2.1.7	ガイドラインおよびデザイン指示書を文書化する														
				PL03.2.2	コンテンツ配 置計画	PL03.2.2.1	構成するコンテンツを洗い出し、コンセプトに沿って優先度を決定する														l
						PL03.2.2.2	コンテンツをグルーピングし、配置計画を決定する					0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						PL03.2.2.3	動線(視線)を考慮したコンテンツ配置を行う														
				PL03.2.3	チームビル ディング	PL03.2.3.1 PL03.2.3.2	コンセプト、ガイドラインの要件をチームへ伝え、作業範囲を明確にする デザインコンペなどを企画し、コンセプトやブランディングイメージに合ったデザー ナーを選定する	ſ				0			©	0	0	0	0	0	Δ
						PL03.2.3.3	顧客とデザインチームの情報共有方法を決める														l
				PL03.2.4	計画・情報設 計レビュー	PL03.2.4.1	ガイドラインおよびデザイン指示書を関係者へ説明し、承認を得る														
						PL03.2.4.2 PL03.2.4.3	ガイドラインおよびデザイン指示書への質問に対して、その意図を理解したうえで、 根拠を添えて回答する 計画・情報設計レビューの結果を振り返り、ガイドライン、コンテンツ配置計画に 肿する					0			0	0	0	0	0	0	Δ
		PL03.3	デザイン制作	PL03.3.1	ビジュアルデ	PL03.3.1.1	欧 9 の コンセプトをもとに、イメージをビジュアル(絵コンテ、カンブ、モックアップ) ⁻ 具体化する	3													
					ザインの作成	PL03.3.1.2 PL03.3.1.3	顧客がちのフィードパックとブラッシュアップを繰り返し、ビジュアルデザインを7 定させる [0] (コーポレートアイデンティティ)、VI (ビジュアルアイデンティティ) を考慮し、クラ					0			Δ	Δ	Δ	0	0	©	Δ
						PL03.3.1.4	イアントのブランドを具体的に表現するようオリジナルデザインを作成する 制作に利用するソフトウェアのバージョンや保存形式等を決定する														l
				PL03.3.2	HTML/CSS⊐—	PL03.3.2.1	コーディングガイドラインを策定し、コーディングルールを設定する														
					ディング		ガイドライン、処理速度や画面構造を理解したうえで、コーディングを行う														l
						PL03.3.2.3	要件定義で定められたターゲットユーザの利用環境を考慮し、テスト計画書を作成で	F				0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						PL03.3.2.4	句 コーディングガイドライン、テスト計画書に応じたテストを行う														

ガイドライン の徹底

PL03.3.3.2

PL03.3.3

要件や仕様に変更があった場合、ガイドラインから逸脱しないようチーム全体に説明 や指示を行う

PL03.3.3.1 ガイドラインに沿ったデザイン制作が行われているか、定期的な評価を行う

大分類		中分類		小分類		項目											アジャー	イル型「	コール		
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	らりに実施すること、もし	くはこれだけ実施	直すればよいことを示す	けものではありません				従到	来型口-	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
○: 主体と○: 他のE△: 実施に	対して、従来型ロール(下図の となって実施するタスク ロールが主体となって実施し、 ぞ こはかかわらないが、 タスクの情 わない (実施にかかわらず、 タ	#佐的にかか 報を共有す	[*] わるタスク ⁻ る	10000000000000000000000000000000000000)を示している。配ち	ずの息味は次のとむ	0.	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	トクチャデザイン	- ションデザイン	テクニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ジニアリング	ビスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ボジネン		プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ナンジ	11サービ	ドジネン	ボジャ	プロジェク	エアーキラ	アプリケー	テ エンジ	エサービ
						PL03.3.3.3	策定したガイドラインは、関係者に分かりやすく適切に公開する														
ĺ				PL03.3.4	デザイン制作 レビュー	PL03.3.4.1	制作したデザインを顧客へ提示し、レビューを行い、承認を得る														
						PL03.3.4.2	制作したデザインへの質問に対して、その意図を理解したうえで、根拠を添えて回答する					0			\circ	0	\circ	0	0	0	Δ
l						PL03.3.4.3	デザイン制作レビューの結果を振り返り、ビジュアルデザイン、HTML/GSSコーディング、ガイドラインに反映する														
i		PL03.4	成果物評価	PL03.4.1	成果物評価		ガイドラインに沿ったデザインとなっているか評価する														
							コーディングガイドラインに沿って制作されているか評価する ガイドラインに沿った用字用語、文法表現となっているか評価する					0			0	0	0	0	0	0	Δ
						PL03.4.1.4	要件定義で定められたターゲットユーザの利用環境に応じたテスト内容が実施されて いるか評価する								Ŭ			_	$ $		
		PL03.5	知的財産の確立	PL03.5.1	和門別座の唯	PL03.4.1.5 PL03.5.1.1	評価項目を確認し、出荷(納品)可能であるか判断する 知的財産権の侵害を行っていないか判断する								\vdash				$\vdash \vdash$		-
						PL03.5.1.2	知的財産権保護の調査、登録申請手続きを行う 契約時の知的財産権等の所有を決定する					0			0	0	0	Δ	Δ	Δ	Δ
							知的財産を保全するため、取扱規則を定める											ш			
		PL03.6	リリース後の評 価改善	PL03.6.1	改善サイクル の実施	PL03.6.1.1	顧客の意見やターゲットユーザの利用データから成果を評価し、改善を行う														
l						PL03.6.1.2	評価方針(チェック項目、チェックツール、チェックプロセス(いつ、誰が、どの チェックを行うか))を設定する					0			0	0	0	©	0	0	Δ
l						PL03.6.1.3	改善項目を顧客へ報告し、改善提案を行い、承認を得る												"	۰	
						PL03.6.1.4	ターゲットユーザの利用環境の変化をデザインに反映させ、改善を行う									, ,		, ,			
DV01	システム要件定義・方式設計	DV01.1	システム化要件	DV01.1.1	システム化の 対象と目的の	DV01.1.1.1	ユーザが抱える問題点やニーズをユーザ業務の視点で把握する														
l	2000		Z-12		7,3% C D 1,107	DV01.1.1.2	ューザニーズと現行システムとの関連やギャップの仮説を立てる	0				0	0		_	0	_	0	0	0	0
i						DV01.1.1.3	 提示されたシステム化計画からシステム化の対象となる業務とシステムを特定する	-								, ,		, ,			
l				DV01.1.2	要求事項の調	DV01.1.2.1	現行システムをシステム利用状況、ユーザビリティ、HW構成、SW構成、データ構									$\overline{}$					1
					査と分析	DV01.1.2.2	成、運用管理等の視点で分析する システム化要件を明らかにするために、対象範囲と連携する他機能・システムの把握	-										, ,			
ĺ							すべき項目を設定し調査する 	0				0	0		_	0	-	0	0	0	0
l							システム化で利用する予定の技術や製品について調査し、機能、制約、リスクを把握	-													
					機能要件の定	DV01.1.2.4	する												$\vdash \vdash$		-
ĺ				DV01.1.3	義	DV01.1.3.1 DV01.1.3.2										, ,		, ,			
1						DV01.1.3.3	機能要件に対する実装方式を提示する	0				0	0		_	0	-	0	0	0	0
i							機能要件を実現するための費用を算出する 機能要件に関する制約事項を抽出する														
l				DV01.1.4	非機能要件の 定義	DV01.1.4.1	可用性、性能・拡張性、運用・保守性、移行性、セキュリティ、システム環境・エコ ロジーに関する要求をシステムとして実現するための非機能要件として具体化する														
							非機能要件に対する実装方式を提示する 非機能要件を実現するための費用を算出する	0				0	0		0	0	-	0	0	0	0
					シュニノル亜		非機能要件に関する制約事項を抽出する														<u> </u>
l				DV01.1.5	システム化要 件の文書化と	DV01.1.5.1	システム化の対象と目的、要件(機能要件、非機能要件)、制約等をシステム化要件 定義書にまとめて関係者に説明する									,		, !			
1						DV01.1.5.2	関係者からのレビュー結果を評価し、システム化要件定義書を改定する	0				0	0		_	0	-	0	0	0	0
1		L				DV01.1.5.3	システム化要件定義書がシステム化計画として定めた内容を満たしていることについ て関係者の同意を得る												_{L_}		L
1		DV01.2	システム化要件 定義(Webサイ	DV01.2.1	現状把握	DV01.2.1.1															
4					1				4			4			4 '	. ,				1	1

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ・	イル型ロ	コール		
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従列	来型口-	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
○: 主体と○: 他のロ△: 実施に	対して、従来型ロール(下図のなって実施するタスクールが主体となって実施し、補にはかかわらないが、タスクの情にないが、タスクの情にないが、タスクの情にないがわらず、タス	佐的にかか 報を共有する	わるタスク る	5 (下図の稼件)) を示している。記言	まり 高い木は次のとれ	19.	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	トクチャデザイン	-ション デザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	トクチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	ビスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジャス	デ ペ 米	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナバ	ITサービ	ドジネン	デ ド ゲ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ナ ジンコ	ロサービ
						DV01.2.1.3	Webサイトに対する期待成果や目標に基づく要件を、優先順位をつけて整理する														
				DV01.2.2	対象Webサイ トの要件定義	DV01.2.2.1	対象とするWebサイトのビジネスモデルを明らかにする														
						DV01.2.2.2	対象とするWebサイトのターゲットとなる利用者を、利用目的、利用頻度、利用方法 等によって特定する	ţ							_	0	_	0	0	0	0
						DV01.2.2.3	ターゲットとなる利用者に求められるユーザビリティを定義する									Ö		O	Ü		Ü
						DV01.2.2.4	対象とするWebサイトに必要なすべてのコンテンツの関連性と必要な更新頻度を定める														
				DV01.2.3	システム化要 件の文書化と	DV01.2.3.1	システム方式およびシステム化要件との対応、インタフェース等をシステム方式設計 書にまとめる														
						DV01.2.3.2	すべての機能要件および非機能要件がいずれかのシステムの構成要素に割り当てられ ていることを検証する	<u> </u>							_	0	_	0	0	0	0
						DV01.2.3.3	システム方式設計におけるシステム化要件の実現可能性を評価する												0	9	0
						DV01.2.3.4	システム方式設計における運用および保守の実現可能性を評価する														
		DV01.3	セキュリティ要 件定義	DV01.3.1	現状把握	DV01.3.1.1	組織のセキュリティポリシーを把握し、情報セキュリティに関する組織規程やルール、法令、ガイドラインの内容を確認する														
						DV01.3.1.2	当該システムの制約、前提条件、特性を明らかにする	0				0	0		-	\circ	-	0	0	0	0
						DV01.3.1.3	セキュリティポリシーやシステムの制約、前提条件、特性に基づき、セキュリティリスク(システムの脆弱性、脅威等)の分析を行う														
				DV01.3.2	セキュリティ 要件の定義	DV01.3.2.1	セキュリティリスクを回避するための認証、利用制限、データの秘匿、不正追跡・監 視、ネットワーク対策、マルウェア対策、Web対策等の要件項目を明らかにする														
						DV01.3.2.2	各セキュリティ要件項目の具体的な要件と達成指標を定義する	0				0	0		-	0	-	0	0	0	0
						DV01.3.2.3	決定したセキュリティ要件を実現するセキュリティ対策を定義し、文書化する														
				DV01.3.3	セキュリティ 要件の評価	DV01.3.3.1	セキュリティ要件のセキュリティポリシーへの準拠性を評価する														
						DV01.3.3.2	当該システムにおける機能要件およびセキュリティ以外の非機能要件との一貫性を評価する	- O				0	0		_	0	_	0	0	0	0
						DV01.3.3.3	当該システムにおけるセキュリティ要件の実現可能性を評価する					Ŭ							0	9	•
						DV01.3.3.4	当該システムにセキュリティ要件を実装した際の運用・保守の実現可能性を評価する	5													
		DV01.4	システム方式設 計	DV01.4.1	システム方式 の設計	DV01.4.1.1	システム化要件を実現する最上位レベルの方式(ハードウェア構成、ネットワーク、 ソフトウェア構成、手作業)を設計する														
						DV01.4.1.2	システムの構成要素単位に機能要件、非機能要件を割り当てる	0				0	0		_	0	_	0	0	0	0
						DV01.4.1.3	外部インタフェースおよびシステムの構成要素間のインタフェースを定義する									_			_		
					· 本田制口 ++	DV01.4.1.4	アプリケーション、システム、ネットワークの実装のためのセキュリティアーキテク チャを設計する														
				DV01.4.2	適用製品・技 術の評価と選	DV01.4.2.1	システム方式設計に準じて、利用候補となる技術、製品の性能や適合性を評価する														
						DV01.4.2.2	システム方式設計に準じて、利用候補となるパッケージソフトウェアの機能や性能、 適合性を評価する システム方式設計に準じて、利用候補となるPaaS、laaS等のシステム稼働環境の性	0				0	0		_	0	_	0	0	0	0
						DV01.4.2.3	プステムガス設計に学して、利用候補となるPadS、IddS等のプステム核関境場の住 能や適合性を評価する 利用する技術、製品、稼働環境等を選定し、その事由と実装リスク、前提条件を明ら														
					システム方式	DV01.4.2.4	かにする														
				DV01.4.3	設計の文書化 とレビュー	DV01.4.3.1	システム方式およびシステム化要件との対応、インタフェース等をシステム方式設計 書にまとめる														

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ・	イル型ロ	ロール		
							型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従来	来型ロー	-ル			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
・各タスクに ◎ : 主体と ○ : 他のロ △ : 実施に	考資料として示すものであり、 対して、従来型ロール(下図のなって実施するタスク ールが主体となって実施し、福 はかかわらないが、タスクの情 つない(実施にかかわらず、タ)赤枠)とア 前佐的にかか 報を共有す	アジャイル型ロールの対が かわるタスク でる					プロデューサ	スアナリシス	トイネジャント	-クチャデザイン	-ションド声イン	テクニカル ジニアリング	スマネジメント	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	・クチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジネス	デ ド ジ オ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ェン トン	IT#-Ľ	ビジネス	ドジネ	プロジェク	エアーキテ	ーイリケィ	ナケ エンジ	ITサービ
						DV01.4.3.2	すべての機能要件および非機能要件がいずれかのシステムの構成要素に割り当てられていることを検証する	ı ⊚				0	0		1	0	_	0	0	0	0
						DV01.4.3.3	システム方式設計におけるシステム化要件の実現可能性を評価する					ŭ)		0	0)	
			システム方式設			DV01.4.3.4	システム方式設計における運用および保守の実現可能性を評価する														
		DV01.5	計(ソフトウェア製品)		システム方式の設計	DV01.5.1.1	システム化要件を実現する最上位レベルの方式(前提とするハードウェア構成、ネトワーク、当該ソフトウェア製品を含むソフトウェア構成、手作業)を設計する	7													
							システムの構成要素単位に機能要件、非機能要件を割り当てる	-							-	0	-	0	0	0	0
					適用製品・技		外部インタフェースおよびシステムの構成要素間のインタフェースを定義する														
				DV01.5.2	術の評価と選 定	DV01.5.2.1	システム方式設計に準じて、利用候補となる技術、製品の性能や適合性を評価する システム方式設計に準じて、利用候補となるPaaS、laaS等のシステム稼働環境の性									0	_	0	0	0	0
						DV01.5.2.2	能や適合性を評価する 利用する技術、製品、稼働環境等を選定し、その事由と実装リスク、前提条件を明	5										9		9	
				DV01.5.3	システム方式 設計の文書化	DV01.5.3.1	かにする システム方式およびシステム化要件との対応、インタフェース等をシステム方式設計書にまとめる	+													
					とレビュー	DV01.5.3.2	すべての機能要件および非機能要件がいずれかのシステムの構成要素に割り当てられていることを検証する	ı													
						DV01.5.3.3	システム方式設計におけるシステム化要件の実現可能性を評価する								Ι	0	_	0	0	0	0
						DV01.5.3.4	システム方式設計における運用および保守の実現可能性を評価する														
		DV01.6	システム方式設計 (組込みソフトウェア)	DV01.6.1	システム方式 の設計	DV01.6.1.1	システムのハードウェア構成を決定する														
						DV01.6.1.2	ハードウェア、ソフトウェアにシステム化要件の機能要件、非機能要件を割り当て	5							-	0	-	0	0	0	0
					洛田制口, 壮	DV01.6.1.3	外部インタフェースおよびシステムの構成要素間のインタフェースを定義する														
				DV01.6.2	適用製品・技 術の評価と選 定	DV01.6.2.1	システム方式設計に準じて、利用候補となる技術、製品の性能や適合性を評価する														
						DV01.6.2.2	システム方式設計に準じて、利用候補となるパッケージソフトウェアの機能や性能、適合性を評価する								_	0	_	0	0	0	0
						DV01.6.2.3	システム方式設計に準じて、利用候補となるPaaS、laaS等のシステム稼働環境の性能や適合性を評価する	4													
1						DV01.6.2.4	利用する技術、製品、稼働環境等を選定し、その事由と実装リスク、前提条件を明かにする														

大分類		中分類		小分類		項目	使来空ロールとアンや1ル空ロールのCC 較衣											アジャ	イル型	ロール		
							型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。				従	来型口-	ール				クトオー 	スクラムマスター		開発	チーム	
・各タスクに ◎ : 主体と ○ : 他のロ △ : 実施に	考資料として示すものであり 対して、従来型ロール(下図 なって実施するタスク ールが主体となって実施し、? はかかわらないが、タスクの作 りない(実施にかかわらず、?	の赤枠)とア 補佐的にかか 青報を共有す	ジャイル型ロールの対が かわるタスク る						プロデューサ	アナリシス	トムネジメント	クチャデザイン	ションド并イン	ニカル ニアリング	イナジメント	プロデューサ	アナリシス	インメジャレイ	クチャデザイン	ションデザイン	ニカル ニアリング	マネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目		ビジネスこ	ビジネス	プロジェク	ITアーキテ!	アプリケーミ	ル コンジンコ	エサービス	ドジネスこ	ドジネス	プロジェク	ITアーキテ ク	アプリケーミ	テク エンジニ	ITサービス
				DV01.6.3	システム方式 設計の文書化 とレビュー	DV01.6.3.1	システム方式およびシステム化要件との対応、インタフェース等をシステム方式 書にまとめる	设計														
						DV01.6.3.2	すべての機能要件および非機能要件がハードウェア、ソフトウェアのいずれかに 当てられていることを検証する	割り								-	0	_	0	0	0	0
						DV01.6.3.3	システム方式設計におけるシステム化要件の実現可能性をハードウェアとソフトで アの両面から評価する	ナェ														
		DV01.7	システム方式設 計(Webサイ	DV01.7.1	システム方式 の設計	DV01.7.1.1	システム化要件を実現する最上位レベルの方式(前提とする稼働環境、ソフトウ: 構成、手作業)を設計する	ェア														
			11 (1102)		- J II A II	DV01.7.1.2	システムの構成要素単位に機能要件、非機能要件を割り当てる									-	0	-	0	0	0	0
						DV01.7.1.3	外部インタフェースおよびシステムの構成要素間のインタフェースを定義する															
				DV01.7.2	適用製品・技 術の評価と選	DV01.7.2.1	システム方式設計に準じて、利用候補となる技術、製品の性能や適合性を評価する	_														
						DV01.7.2.2	システム方式設計に準じて、利用候補となるPaaS、laaS等のシステム稼働環境の 能や適合性を評価する									-	0	_	0	0	0	0
						DV01.7.2.3	利用する技術、製品、稼働環境等を選定し、その事由と実装リスク、前提条件を かにする	明ら														
				DV01.7.3	システム方式 設計の文書化 とレビュー	DV01.7.3.1	システム方式およびシステム化要件との対応、インタフェース等をシステム方式記書にまとめる	设計														
						DV01.7.3.2	すべての機能要件および非機能要件がいずれかのシステムの構成要素に割り当て でいることを検証する	られ														
						DV01.7.3.3	システム方式設計におけるシステム化要件の実現可能性を評価する									-	0	_	0	0	0	0
						DV01.7.3.4	システム方式設計における運用および保守の実現可能性を評価する															
		DV01.8	開発準備	DV01.8.1	開発手法の決 定と開発プロ セスの定義	DV01.8.1.1	新システムの特性や開発体制、要員のスキル等を考慮して開発手法を選択する															
						DV01.8.1.2	開発への着手から完成に到るまでの大きなイベントを記述する		0				0	0		-	0	_	0	0	0	0
						DV01.8.1.3	開発標準を踏まえて作業の方法や手順、文書化等のルールを定める															
				DV01.8.2	開発環境の準 備	DV01.8.2.1	新システムの特性にあった開発言語や開発環境を選択する		0							_		_		0		0
							プログラムの開発やテストに必要な機器やツールを明らかにする 開発環境を整備するために必要な費用を見積もる	\exists	•				0	0		Ĺ	0	L	0	0	0	0
		DV01.9	開発準備(ア ジャイル)	DV01.9.1	開発手法の決 定と開発プロ セスの定義		新システムの特性や開発体制、要員のスキル等を考慮して開発手法を選択する															
						DV01.9.1.2	開発への着手から完成に到るまでの大きなイベントを記述する		0				0	0		-	0	-	0	0	0	0
						DV01.9.1.3	開発標準を踏まえて作業の方法や手順、文書化等のルールを定める															
				DV01.9.2	開発環境の準 備	DV01.9.2.1	新システムの特性にあった開発言語や開発環境を選択する															
						DV01.9.2.2	プログラムの開発やテストに必要な機器やツールを明らかにする		0				0	0		-	0	_	0	0	0	0
						DV01.9.2.3	開発環境を整備するために必要な費用を見積もる															

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型	ロール		
							型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従:	来型口-	ール			プロダク		スクラムマスター		開発	チーム	
・各タスクに ◎:主体と ○:他のロ △:実施に	考資料として示すものであり 対して、従来型ロール(下図 なって実施するタスク ールが主体となって実施し、: にはかかわらないが、タスクの竹 つない(実施にかかわらず、	の赤枠)とア 補佐的にかか 青報を共有す	アジャイル型ロールの対 かわるタスク でる					プロデューサ	アナリシス	トレネジメント	· ナャデザイン	ションデザイン	ニカル ェアリング	マネジメント	プロデューサ	アナリシス	トマネジメント	ラヤデザイン	ションデザイン	ニカル ニアリング	マネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ビジネスフ	ビジネス	プロジェクト	ITアーキテク	アプリケーミ	ー ト コンジニ	ITサービス	ビジネスコ	ビジネス	プロジェクト	クチキーエコ	アプリケーミ	テク エンジニ	ITサービス
				DV01.9.3	アジャイル開 発の準備	DV01.9.3.1 DV01.9.3.2 DV01.9.3.3	適用するプラクティスを適用可能な状況、効果、留意点等を踏まえて取捨選択する 要員の習熟度やプロジェクトの不確実性を考慮してイテレーションを設定する ユーザストーリーの完了判定基準を定め、関係者の同意を得る	⊚				©	©		1	0	ı	0	0	0	0
DV04	基盤システム構築	DV04.1	基盤システム設計 (共通)	DV04.1.1	全体設計(基 本設計)	DV04.1.1.1 DV04.1.1.2 DV04.1.1.3	システム基盤の設計・構築の各工程で利用する技術標準や作成すべきドキュメントを 決定する システム基盤に対する機能要件、非機能要件、運用要件を満たす構成要素の組み合わせを検討し、基本モデルを選定する システム基盤に起因するアプリケーション構築上の制約を提言する						0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
		DV04.2	基盤システム設計 (ブラット フォーム)	DV04.2.1	プラット フォーム設計	DV04.2.1.1 DV04.2.1.2 DV04.2.1.3 DV04.2.1.4	プラットフォームに対する機能要件、非機能要件、運用要件に基づき物理構成を設まする ハードウェア、オペレーティングシステム、ミドルウェア等のコンポーネントごとのパラメータを設計する プラットフォール設計書を作成し、設計が更供を送たし、コンポーネント間の不整名	+ + >					0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
		DV04.3	基盤システム設計 (データベース)		八一人設計		レスポンスタイムを想定し、DBMS製品の特性を活かした性能調整(フィールド設計、 テーブルの非正規化、インデックスの設定、ファイルアクセス効率の改善等)を行う	-					©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
				DV04.3.2	保守の設計		監視対象、監視方法、システム管理要素を特定する データベースの運用手続きを決定し、データベース運用管理計画を作成する 全社標準およびシステム個別の要求事項を勘案して、データベースの保守方針を決定する						©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
		DV04.4	基盤システム設計 (ネットワーク)	DV04.4.1	ネットワーク システムの設 計	DV04.4.1.1 DV04.4.1.2	サーバ、クライアント等のハードウェアの配置およびプロトコル、トポロジ等のネットワークアーキテクチャを決定し、予想されるネットワークの性能を評価する セキュリティポリシーを認識し、セキュリティ対策を実現するために必要なネットワーク技術、機器を選定する	,													

DV04.4.1.3 機器や回線の故障、災害や事故による障害に備えたバックアップおよび回復の手段を 決定する

分類		中分類		小分類		項目												アジャ	イル型	ロール		
本表は参	考資料として示すものであ	り、全てこのとお	らりに実施すること、もし	人はこれだけ実旅	直すればよいことを示す	「ものではありません					従系	を型ロ-	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
②:主体。 ○:他のE △:実施(対して、従来型ロール(下) となって実施するタスク コールが主体となって実施し こはかかわらないが、タスクの わない(実施にかかわらず	、補佐的にかか)情報を共有す	やわるタスク でる	応(下図の緑枠	🖹 を示している。 記号	99.		くプロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ジニアリング	スマネジメント	くプロデューサ	スアナリシス	1 トマネジメント	-クチャデザイン		テクニカル ジニアリング		
スク :分類 ード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目		ボジャン	ボッキ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	よいよ	IT#-E	ビジネス	ボジャ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ト ル ン	
						DV04.4.1.4	費用対効果、実現可能性を踏まえた信頼性対策を行う															
						DV04.4.1.5	ユーザの業務への影響の最小化を考慮し、不具合が生じた場合 ネットワークシステム構築の作業計画を作成する	の復旧作業を含めた新														
				DV04.4.2	ネットワーク の運用管理・ 保守の設計	DV04.4.2.1	監視対象、監視方法、システム管理要素を特定する															
						DV04.4.2.2	ネットワークの運用手続きを決定し、ネットワーク運用管理計	画を作成する						0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	
						DV04.4.2.3	全社標準およびシステム個別の要求事項を勘案して、ネットワ する	一クの保守方針を決定														
		DV04.5	基盤システム設 計 (システム管 理)		運用管理システムの設計	DV04.5.1.1	運用要件に基づき運用管理ツールを選定する															
						DV04.5.1.2	運用管理設計に基づき、選定した運用管理ツールのパラメータ	を設計する						0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	
						DV04.5.1.3	選用管理に必要なジョブ制御プログラム(ジョブネット、スク	リプト等)を設計する														
		DV04.6	基盤システム設計 (情報セキュ リティ)		セキュリティ の設計	DV04.6.1.1	セキュリティポリシーに則して、情報資産別にアクセス方法を	設計する														
						DV04.6.1.2	ネットワーク上のデータの改ざんや攻撃、コンピュータウイル ための安全策を設計する	ス等の脅威を抑止する														
						DV04.6.1.3	ネットワーク以外の攻撃等について、脅威を抑止するための安	全策を設計する														
						DV04.6.1.4	セキュリティ監視の範囲および監視結果の情報の保管方法を決	定する														
						DV04.6.1.5	実施するセキュリティ対策について、セキュリティアーキテク	チャとの整合を図る						©		Δ	Δ	Δ	0	0	©	
						DV04.6.1.6	 特に高度なセキュリティが求められる箇所について、形式手法 じにくいソフトウェアの設計・開発を行う	等を用いて脆弱性が生									1	1		•	۷	

基盤システム構 築・テスト(プ ラットフォー

ム)

情報保証の観点から、アプリケーション、システム、ネットワークについてのセキュ リティ評価を実施し、その結果を文書化する

情報保証において、レビュー結果をもとにセキュリティ、回復力および信頼性に関する対策を提言する

サーバやストレージの設置を行い、OS、ドライバソフトウェア、ミドルウェア等のイ

DV04.6.1.7 新たな技術や技術改良についてのセキュリティプログラムの実装を識別する

DV04.6.1.10 情報セキュリティ要件をもとに、ソフトウェアおよびシステムが備えるべきセキュリティ機能に関するセキュリティ設計仕様書を文書化する

DV04.6.1.8

DV04.6.1.9

DV04.7.1.1 サーハや人トレーノの欧国にいるシストールと正常起動を確認する

DV04.7.1.2 設計書に基づきコンポーネントのパラメータを設定する

プラット

DV04.7.1 フォームの構 築

0 0

Δ

0

0

Δ Δ Δ

大分類		中分類		小分類		項目											アジャー	イル型	ロール		
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従え	・型ロー	ル			プロダク ナ		スクラムマスター		開発	チーム	
○:主体と○:他の□△:実施は	対して、従来型ロール(下図) なって実施するタスク ールが主体となって実施し、礼 にはかかわらないが、タスクの情 Dない(実施にかかわらず、タ	浦佐的にかか 情報を共有す	わるタスク る	心(ト図の稼枠))を示している。記言	がいまります。	30.	くプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	- クチャデザイン		テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	トクチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ジニアリング	ITサービスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ビジネス		プロジェク	エアーキテ	アプリケー	H ルジ	ITサ−ビ	ビジネス	ル ドンキ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ナ ジンエ	ロサービ
						DV04.7.1.3	コンポーネント単体の動作テストを実施し、正常動作を確認する														
				DV04.7.2	テストの計画 と実施	DV04.7.2.1	テストの要求事項と適用範囲を明らかにし、テスト仕様書を作成する														
						DV04.7.2.2	コンポーネントを結合し、正常に動作することを確認する														
						DV04.7.2.3	テストを実施し、性能、セキュリティ、バックアップ・リカバリ等が要件に適合する ことを確認する						©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						DV04.7.2.4	性能改善の観点から、必要に応じてチューニングを行う														
						DV04.7.2.5	テスト結果を評価し、支障があった場合にはプロジェクト関係者と連携をとって対応 を検討し、改善する	5													
		DV04.8	基盤システム構 築・テスト (データベー ス)	DV04.8.1	データベース の構築	DV04.8.1.1	DBMSのインストール、テーブルやインデックス、ユーザ等の作成、初期データの投入 等を行う	<u>, </u>													1
						DV04.8.1.2	設計書に基づきデータベースのパラメータを設定する						0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						DV04.8.1.3	求められる性能等の要件を満たすための分析とチューニングを行う														
				DV04.8.2	テストの計画 と実施	DV04.8.2.1	テストの要求事項と適用範囲を明らかにし、テスト仕様書を作成する														
						DV04.8.2.2	データベースアクセステストを実施し、性能、セキュリティ、インテグリティ、バックアップ・リカバリ等が要件に適合することを確認する	<u>'</u>					0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						DV04.8.2.3	テスト結果を評価し、支障があった場合にはプロジェクト関係者と連携をとって対応 を検討し、改善する	;													
		DV04.9	基盤システム構 築・テスト (ネットワー ク)	DV04.9.1	ネットワーク の構築	DV04.9.1.1	作業計画に基づきネットワーク機器および回線の手配を行う														
						DV04.9.1.2	ネットワーク機器や回線を設置してソフトウェアをインストールし、各々の機器および回線の接続、設定を行う						©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	Δ
						DV04.9.1.3	求められる性能等の要件を満たすための分析とチューニングを行う														

分類		中分類		小分類		項目												アジャ・	イル型ロ	コール		
本表は参	参考資料として示すものであり	、全てこのとお	らりに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	「ものではありません					従来	₹型口-	ール			プロダク ナ		スクラムマスター		開発	F-4	
》: 主体): 他のI \(\(\): 実施	:対して、従来型ロール(下区 となって実施するタスク コールが主体となって実施し、 にはかかわらないが、タスクの付 わない(実施にかかわらず、	補佐的にかか 青報を共有す	やわるタスク でる	応(下図の緑枠)を示している。 記号	号の意味は次のとお	59.		スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	- ション デザイン	テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーションデザイン	テクニカル ジニアリング	
スク 分類 ード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目		ボジャン	デッド	プロジェク	77-	アプリケー	ナンジ	Д—4∐	ビジネフ	ボジネ	プロジェク	エアーキラ	アプリケー	н Ч	
				DV04.9.2	テストの計画 と実施	DV04.9.2.1	テストの要求事項と適用範囲を明らかにし、テスト仕様書を作成する															
						DV04.9.2.2	テストを実施し、性能、セキュリティ等が要件に適合することを確認する							0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	
			H 60. > 1 H			DV04.9.2.3	テスト結果を評価し、支障があった場合にはプロジェクト関係者と連携をとを検討し、改善する	って対応														
		DV04.1 0	基盤システム構築・テスト(システム管理)		運用管理シス テムの構築		運用管理ツールをインストールし、正常起動を確認する															
							設計書に基づき運用管理ツールのパラメータを設定する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・							0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	
				DV04.10.2	テストの計画 と実施		テストの要求事項と適用範囲を明らかにし、テスト仕様書を作成する															1
						DV04.10.2.2	テストを実施し、運用要件に適合することを確認する							0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	
			基盤システム構			DV04.10.2.3	テスト結果を評価し、支障があった場合にはプロジェクト関係者と連携をとった検討し、改善する	って対応														1
		DV04.1 1	築・テスト (情 報セキュリ ティ)	DV04.11.1	セキュリティ の実装	DV04.11.1.1	キュリティ製品を選択し導入する 															
						DV04.11.1.2	セキュリティ設計を実装する適当なセキュリティ製品が存在しない場合、必覧 て独自にソフトウェア開発を行う	要に応じ						©		Δ	Δ	Δ	0	©	0	
						DV04.11.1.3	セキュリティ設計仕様書に則ったセキュリティ対策を実装する							0			1	4	٥)	•	

DV04.11.2.4 情報保証において、セキュリティ、回復力、信頼性の要件に関するシステムの適合性を測定、評価する

情報保証の観点から、不適切に実装されたアプリケーション、システム、ネットワークの修正のための取り組みを実施させ、その実施状況を確認する

DV04.11.2.1 テストの要求事項と適用範囲を明らかにし、テスト仕様書を作成する

DV04.11.2.2 テストを実施し、機密性、完全性、可用性等の要件に適合を確認する

DV04.11.2.3 適切な手法やツールを用いて脆弱性の検査を行う

DV04.11.1.4

DV04.11.2 テスト計画と 実施

0

0

Δ

Δ

0

	従来型(ウォーターフォール型 考資料として示すものであり、		事してきた人材が、ア				2ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従系	来型口-	ール			プロダク		スクラムマスター		開発チ	Δ	
◎ : 主体& ○ : 他のE △ : 実施(対して、従来型ロール(下図) となって実施するタスク リールが主体となって実施し、 れ こはかかわらないが、 タスクの情 わない (実施にかかわらず、 ら	甫佐的にかか 情報を共有す	♪わるタスク ⁻ る	応(下図の緑枠)を示している。記号	号の意味は次のとお	in.	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーションドザイン	テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	.\	クニカル ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	バゲング	ルジン	プロジェ	 	-4064	デ ドンエ	エサービ	ドジネン	ドジネ	プロジェク	ドアーキ	アプリケー	H L	ITサービ
						DV04.11.2.5	テスト結果を評価し、支障があった場合にはプロジェクト関係者と連携をとって対応を検討し、改善する	Į.													
						DV04.11.2.6	ISO/IEC 15408の定める手順に基づき、ソフトウェアおよびシステムのセキュリティ 評価を行う														
DV02	運用設計	DV02.1	システム運用設計	DV02.1.1	方針と基準の 策定	DV02.1.1.1	業務の特性、利用技術や製品の特性を踏まえ、システム運用方針を定める														
					,,,,,,	DV02.1.1.2	システム運用管理要件を踏まえ、運用基準を定める					0	0		Δ	Δ	Δ	0	0	©	0
						DV02.1.1.3	システム運用管理要件を踏まえ、運用管理システムの要件を明らかにする														
				DV02.1.2	システム運用 設計とレ	DV02.1.2.1	業務の組織、要員、運用体制、運用フロー等の業務運用に基づきシステム運用方式: まとめる	Ė													
					IX III C D	DV02.1.2.2	障害監視対象を明らかにし、システム監視方法を設計する														
						DV02.1.2.3	システム運用管理要件を踏まえ、システム監視方式を設計する														
						DV02.1.2.4	システム運用管理要件を踏まえ、バックアップ・リストア方式を設計する					0	0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV02.1.2.5	災害発生を想定し、リスク分散や復旧の手順を設計する														
						DV02.1.2.6	運用手順書(定常時、障害時、保守、更新、構成変更)を作成し、レビューする														
						DV02.1.2.7	対象とするシステムの運用計画に、必要なセキュリティレベルを確保するために実施すべき情報セキュリティ対策を反映させる	色													
		DV02.2	ITサービス設計	DV02.2.1	運用・保守 サービスの設	DV02.2.1.1	運用・保守サービスの要件に基づき、サービスの内容とサービスレベルを運用・保 プランとして具体化する	Ŧ													
) LXVIII	DV02.2.1.2	運用・保守プランの実行方法と体制を具体化し、コストを算出する														
						DV02.2.1.3	運用・保守業務規定、実行に必要なマニュアル等のドキュメントを取りまとめる					0	0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV02.2.1.4	システムを構成するソフトウェア(製品、アブリケーション)、ネットワーク、ハードウェア等の責任分界と連絡方法を明らかにする	=													
						DV02.2.1.5	サービスの内容、提供時間帯、体制、セキュリティ、サービスレベル指標とその目 値等を定めたSLAを作成し、顧客と合意する	票													
		DV02.3	Webサイト運用 設計	DV02.3.1	Webサイトの 運用設計	DV02.3.1.1	Webサイトで扱うコンテンツを洗い出し、コンテンツ管理者とその役割を明らかに	ŧ .													
			DX R I		建用 成印	DV02.3.1.2	コンテンツの種類や関連性を踏まえた管理体制と承認手続き等のルールを定める														
						DV02.3.1.3	コンテンツ制作、更新のプロセスや厳守すべき事項を定めたガイドラインや規定等: 整備する	<u> </u>							Δ	Δ	Δ	0	0	©	0
						DV02.3.1.4	室順する コンテンツへのアクセス情報等、Webサイトの評価指標を設定する														
						DV02.3.1.5	 Webサイトを使ったイベント等の実施に関する運用ルールを設定する														
DV03	移行設計	DV03.1	移行設計	DV03.1.1	移行の要件と 方針の明確化		移行の期間、環境、リソース等の制約条件を明らかにする									\rightarrow				+	
					力針の明確化	DV03.1.1.2	移行作業において問題が発生した場合の方針(連絡体制、中止・既存システムへのサ	ח				0	0		0	0	Δ	0	0	©	0
						DV03.1.1.3	移行作業の実施中に、業務や他のシステムに与える影響やリスクを明らかにし、関	系													
				DV03.1.2	移行対象の明 確化		者に説明して合意形成する 移行対象(業務、システム、データ、その他の設備)を明らかにする									=				-+	
					H£1L		データのコンバート等、対象毎の移行方法と手順を定める					0	0		0	0	Δ	0	0	0	0
						DV03.1.2.3	移行データやシステム動作等、対象毎の移行結果の検証方法を定める														
				DV03.1.3	移行テスト計 画の作成	DV03.1.3.1	移行ツールのテストの方針と方法を定める									\neg					

大分類

中分類

小分類

項目

大分類		中分類		小分類		項目											アジャー	イル型ロ	コール		
本表は参	考資料として示すものであり、含	<u> </u> 全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従来	・型ロー	-ル			プロダク ナ		スクラムマスター		開発	F-4	
◎ : 主体と ○ : 他のロ △ : 実施に - : 何も行れ	付して、従来型ロール(下図の) なって実施するタスク ールが主体となって実施し、補 はかかわらないが、タスクの情幸 うない(実施にかかわらず、タス	佐的にかかる 最を共有する そクの情報も	わるタスク る		を示している。記与		9.	ネスプロデューサ	ジネスアナリシス	·ェクトマネジメント	キテクチャデザイン	7	テクニカル :ンジニアリング	ービスマネジメント	ネスプロデューサ	ジネスアナリシス	·ェクトマネジメント	キテクチャデザイン	7	テクニカル :ンジニアリング	-ビスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ル ジ	بچ	プロジ	IT7-	アプリ	Н	- 4 -1	л ÿ	ת ה	プロジ	IT 7	アプリ	H	- ←
						DV03.1.3.2	移行テスト環境の作成方針、システム構成、作成スケジュール等を定める					0	0		0	\circ	Δ	0	0	0	0
						DV03.1.3.3	移行リハーサルの方法、実施形態、対象、範囲等を定め、移行リハーサル計画を立案 する	4													
				DV03.1.4	移行のスケ ジュールと体 制の明確化	DV03.1.4.1	限られた時間の中で並行して複数の作業を実施するためのスケジュールを作成する														
						DV03.1.4.2	ユーザ(業務担当者)を含む移行の体制と役割分担を定める					0	©		0	0	Δ	0	0	0	©
						DV03.1.4.3	移行のスケジュールと体制、役割分担を関係者に説明し、合意形成する														
DV05	アプリケーションシス テム開発	DV05.1	ソフトウェア要 件定義	DV05.1.1	機能要件と非 機能要件の定	DV05.1.1.1	業務の進め方や業務同士の連携等、ビジネスプロセスに関する要件を定める														
						DV05.1.1.2	ビジネスプロセス単位の機能要件を定める					0			0	0	Δ	0	0	©	©
						DV05.1.1.3	ビジネスプロセス単位の性能、信頼性、使用性、効率性、保守性、移植性等の非機能 要件を定める					•			0	•	_	•	•	•	
						DV05.1.1.4	検討結果と成果物に基づき、プロセスモデルを作成する														
				DV05.1.2	インタフェー ス要件の定義	DV05.1.2.1	データの受け渡しを行う他の業務および受け渡しを行うデータを抽出する														
						DV05.1.2.2	データの受け渡しの方向(入力、出力、入出力)、手段、方法、タイミングを検討する。														
						DV05.1.2.3						0			0	0	Δ	0	0	0	0
						DV05.1.2.4	サブシステム間や他システムとのインタフェースの要件を定める														
						DV05.1.2.5	ユーザビリティを考慮してユーザインタフェースの要件を定める														
				DV05.1.3	概念データモ デルの作成	DV05.1.3.1	システム化対象範囲のすべてのデータを分析し、管理すべきデータを抽出する														
					7 70 05 17 190	DV05.1.3.2	ビジネスルールを踏まえて、システム化対象範囲のデータ構造をER図にまとめる					0			0	0	Δ	0	0	©	©
						DV05.1.3.3	データ(エンティティ)とビジネスブロセス(機能)との関連をCRUD図にまとめ、 データライフサイクルを検証する														
				DV05.1.4	ソフトウェア 要件の評価	DV05.1.4.1	<u>フーチッパンのイクルを検証する</u> システム要件およびシステム方式設計への追跡可能性を評価する														
					女けい計画	DV05.1.4.2	システム要件との外部一貫性を評価する														
						DV05.1.4.3	ソフトウェア要件の内部一貫性およびテスト可能性を評価する					0			0	0	Δ	0	0	0	©
						DV05.1.4.4	ソフトウェア方式設計の実現可能性を評価する														
						DV05.1.4.5	運用および保守の実現可能性を評価する	1													
					パッケージ利 用時のフィッ ト&ギャップ	DV05.1.5.1	機能要件に対するパッケージ機能の網羅性を検証する														
						DV05.1.5.2	外部インタフェース要件に対するパッケージの外部インタフェースの網羅性を検証する														
						DV05.1.5.3	概念データモデルに対するパッケージデータモデルの適合性を検証する					0			0	0	Δ	0	0	0	0
						DV05.1.5.4	機能、外部インタフェース、データ構造の適合性と網羅性の検証結果により、パッケージの利用可否を判断する														
						DV05.1.5.5	パッケージを利用する場合は、カスタマイズやアドオンの範囲および各要件変更箇所 を決定し、ソフトウェア要件定義に反映する	i													

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型ロ	ロール		
							型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従	来型口-	ール			プロダク		スクラム		開発	チーム	
	・考資料として示すものであり、 対して、従来型ロール(下図)														ナ	_	マスター				
◎:主体と ○:他のロ △:実施に	がなって実施するタスク にかかま体となって実施し、 にはかかわらないが、タスクの作 りない(実施にかかわらず、タ	補佐的にかか 情報を共有す	わるタスク る	U (I'AWART	TEANO COPS BLF	っいざいはんのこ		スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーションデザイン	- クニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ジニアリング	スマネジメント
タスク		タスク		タスク		評価		ジャ	ドジャ	ジェント	1+1	J 7-	ルグロ	ا آ	ジネン	バジャ	ジェハ	-+-	J 7-	ルンド	Ιĩ
大分類 コード	タスク大分類	中分類コード	タスク中分類	小分類 コード	タスク小分類	項目コード	評価項目	ת	1 7	J D	IT	77		Ι÷	'n	יר	J	ΙΤ	アプ		±±
		DV05.2	ソフトウェア方 式設計	DV05.2.1	ソフトウェア コンポーネン トの方式設計	DV05.2.1.1	ソフトウェア要件定義で定義されたビジネスプロセスをコンポーネントに分割する														
						DV05.2.1.2	すべてのソフトウェア要件が分割されたコンポーネントのいずれかに割り当てられ ことを確認する	る				0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV05.2.1.3	分割されたコンポーネント毎に実現方式を設計する														
				DV05.2.2	インタフェー スの方式設計	DV05.2.2.1	分割されたコンポーネント間のインタフェースの実現方式を設計する														
					7 (07/3 20020)	DV05.2.2.2	分割されたコンポーネントのユーザインタフェースの実現方式を設計する					0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV05.2.2.3	バックアップ、リカバリに関するデータファイル保全方式の手続きを設計する														
				DV05.2.3	論理データ ベース設計 (論理データ モデルの作	DV05.2.3.1	概念データモデルで確定した対象範囲について、既存のデータベースやファイル、 票、画面等、関連する情報から項目レベルでデータを捕捉し、整理する	帳													
					2770071	DV05.2.3.2	整理されたデータ項目と概念データモデルをもとに、ビジネスの視点でより詳細な ER図 (論理データモデル) を作成し、データを正規化する														
						DV05.2.3.3	ビジネスルールと論理データモデルを照らし合わせて、モデルの整合性や安定性を 証する	検				0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV05.2.3.4	システムの処理とデータとの関連をCRUD図にまとめ、構造面からボトルネックを 証する	検													
				DV05.2.4	コード設計	DV05.2.4.1	コード化の対象とするデータを選定する														
						DV05.2.4.2	コード化する目的と利用範囲を明らかにする					0			Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV05.2.4.3	データ量や管理のしやすさを想定したうえでコードを決定する								Δ	Δ	Δ	•	•		
						DV05.2.4.4	コード体系を決定し、コード表を作成する														
				DV05.2.5	データサービ スを活用した	DV05.2.5.1	各種データ提供者の提供する外部データの適合性を検討する														
						DV05.2.5.2	外部データサービスとの連携方式およびデータ構造、インタフェースの標準化と共 化を検討する	有				0			Δ	Δ	Δ	©	0	0	0
						DV05.2.5.3	外部データサービスと連携するプログラムおよびモジュールの共有化を検討する					•			_	_	_	0	0		
						DV05.2.5.4	検討結果をもとにデータサービスを活用した方式設計を行う														
				DV05.2.6	パッケージの カスタマイズ 方針の決定	DV05.2.6.1	ソフトウェア要件定義で定義されたカスタマイズの範囲をもとに、カスタマイズの容を決定する	内													
						DV05.2.6.2	ソフトウェア要件定義で定義されたアドオンの範囲をもとに、アドオンの機能を決する	定				©			Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
						DV05.2.6.3	パッケージおよびアドオン機能とのデータ連携、インタフェースの標準化と共有化 検討する	を				•			1	۵	1)	9	9	9
						DV05.2.6.4	検討結果をもとに、アドオン機能に関する方式設計を行う														
		DV05.3	開発環境構築	DV05.3.1	開発環境構築 計画の立案	DV05.3.1.1	稼働予定の環境との同一性や類似性、開発独自の要求等を踏まえて開発環境要件と てまとめる	L													

							ピロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。			従	来型口-	ール			プロダク ナ-		スクラムマスター	1 <i>70</i> 至	開発チ		
・各タスクに ②:主体と ○:他の□ △:実施に	・考資料として示すものであり、対して、従来型ロール(下図 となって実施するタスク コールが主体となって実施し、礼 にはかかわらないが、タスクの情 わない(実施にかかわらず、	の赤枠)とア 補佐的にかか 青報を共有す	ジャイル型ロールの対が わるタスク る					プロデューサ	1 12	トマネジメント	-クチャデザイン	- ツェン・ナーン	テクニカル ジニアリング	スマネジメント	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	-クチャデザイン	- ションデザイン	テクニカル ·ジニアリング	1
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	デッド ドゲネメ	ジャ	プロジェク	 Tアーキテ	アプリケー	ルン ルッソ	エサービ	ビジネス	ドジネ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ェン トン	: :
						DV05.3.1.2 DV05.3.1.3	開発スケジュール (時期、利用リソース) との整合性や費用等の制約に基づき、 環境の構築計画を作成する 開発するソフトウェアの構成管理、セキュリティ、開発およびリリースに関する ル設定等のリスク要件を意識した構築計画を作成する					0			-	1	Δ	0	0	0	4
				DV05.3.2	開発環境の構 築と維持	DV05.3.2.1 DV05.3.2.2 DV05.3.2.3	開発環境の構築計画に基づき、必要なリソースを調達して環境を構築する 開発環境の利用時から利用完了まで、必要な環境を維持できるように、リソース 保と保守を実施する スケジュールや仕様の変更、稼働環境条件の変更等が発生した場合は、速やかに					0			_	1	Δ	0	0	0	4
			アプリケーショ ン共通基盤設 計・構築		アプリケー ション共通基 盤の設計	DV05.4.1.1	環境や計画への影響を検証し、対処する アプリケーション共通基盤(アプリケーションフレームワーク、実装ガイドライサンプルプログラム、開発ツール等)の機能要件を明らかにする	ン、													
							アプリケーション共通基盤とその他との機能の分界を明らかにする 機能要件と分界に基づき、アプリケーション共通基盤を設計する	+				©			-	1	Δ	0	0	0	
					マゴルケ	DV05.4.1.4	アブリケーションシステムの可用性、性能、拡張性、セキュリティ等の要件を実 るアプリケーション共通基盤を設計する	現す													
				DV05.4.2	アプリケー ション共通基 盤の構築・テ		設計を踏まえ、アプリケーション共通基盤を構築する	_										_			
							開発環境上でアプリケーション共通基盤の検証を行う アプリケーション共通基盤の維持、管理を行う					©			_		Δ	0	0	0	2
				DV05.4.3	アプリケー ション構築の 支援	DV05.4.3.1	アプリケーション共通基盤に関する開発者向けマニュアルを作成する														
						DV05.4.3.2	開発環境と利用方法、条件を説明し、適切な利用ができるように指導する					©			_	_	Δ	©	©	©	
						DV05.4.3.3	アプリケーション共通基盤の各機能とインタフェースを説明し、仕様に則した利できるように指導する アプリケーション共通基盤の運用管理において、適格性および安全性を確保する	-													
		DV05.5	業務プロセス設 計	DV05.5.1	業務プロセス の設計		実装を意識して、ソフトウェア要件定義で作成したプロセスモデルを見直す														
							ユーザビリティを考慮して業務プロセスを設計する 業務プロセスの粒度(抽象度、詳細度)を揃える	+				0			_	_	Δ	0	0	0	_
							プロセスモデルと論理データモデルとの整合性を確保する プロセス単位に、担当者および関係者や組織とソフトウェアの責任分担を明らか	VIC													
		DV05.6	ソフトウェア詳細設計	DV05.6.1	ソフトウェア コンポーネン ト設計 (機能 分割・構造	DV05.6.1.1	し、それぞれの振る舞いをまとめる ソフトウェア方式設計で定義したコンポーネントをコーディング、コンパイル、 トの実施に最適な単位のユニットに詳細化する	テス													
					/) 司 「特足	DV05.6.1.2	すべてのソフトウェア要件が、コンポーネントからユニットへ割り当てられるこ 確認する	とを				0			_	_	Δ	0	0	0	

中分類

小分類

大 分類		甲分類		小分類		垻日											アンヤー	1ル空	コール		_
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従:	来型口-	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発	F-4	
○: 主体と○: 他のロ-△: 実施に-: 何も行れ	けして、従来型ロール(下図のなって実施するタスク ールが主体となって実施し、補 はかかわらないが、タスクの情 のない(実施にかかわらず、タ	が生的にかか 報を共有す スクの情報も	わるタスク る) を示している。 記さ			ネスプロデューサ	ジネスアナリシス	11クトマネジメント	-キテクチャデザイン	ケーションデザイン	テクニカル :ンジニアリング	ービスマネジメント	ネスプロデューサ	ジネスアナリシス	⁽ エクトマネジメント	-キテクチャデザイン	ケーションデザイン	テクニカル :ンジニアリング	ービスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ب پ	תַּ	プログ	IT7-	アプリ	Н	Т + -	ボ ジ	ŢŢ	プロジ	IT.7.—	アプリ	Н	- 4 -
						DV05.6.1.3	詳細化されたユニット単位に詳細設計を行う														Ī
				DV05.6.2	入出力詳細設 計	DV05.6.2.1	コンポーネント間のインタフェースの詳細設計を行う														
						DV05.6.2.2	コンポーネント毎のユーザインタフェースの詳細設計を行う					0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.6.2.3	バックアップ、リカバリに関するデータファイル保全処理の詳細設計を行う														
				DV05.6.3	パッケージカ スタマイズ・ アドオン設計	DV05.6.3.1	ソフトウェア方式設計で定義したカスタマイズの内容に基づき、パラメータの設定 決定する	<u>*</u>													1
						DV05.6.3.2	ソフトウェア方式設計で定義したアドオン機能の詳細設計を行う					0			-	-	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.6.3.3	パッケージおよびアドオン機能とのインタフェースの詳細設計を行う														1
				DV05.6.4	データサービ スの活用	DV05.6.4.1	外部データサービスとの連携方式およびデータ構造、インタフェースの詳細設計を う														
						DV05.6.4.2	外部データサービスと連携するプログラムおよびモジュールを共有化し、詳細設計: 行う	<u>*</u>				0			_	-	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.6.4.3	外部データの取り込みや加工のロジックを決定し、詳細設計を行う														
		DV05.7	ソフトウェア コード作成・単 体テスト	DV05.7.1	プログラム構 造設計(モ ジュール分 割・モジュー	DV05.7.1.1	ソフトウェア詳細設計で定義したユニットをもとに、プログラムを構成するすべて(モジュールを定義する	D													ÎI
						DV05.7.1.2	定義されたモジュール間の階層構造を定義する					o			_	_	•	0	©	©	Δ
						DV05.7.1.3	モジュール間のインタフェースを定義する										Δ	9		0	
						DV05.7.1.4	類似するモジュール、変数、定数等の共有化を検討する														ı
				DV05.7.2	単体テスト仕 様作成	DV05.7.2.1	モジュール単位のテスト密度と網羅性を定め、単体テスト計画書を作成する														
						DV05.7.2.2	プログラムの機能と目的を理解したうえで、モジュール単位に定められたテスト密度、網羅性に基づいて単体テストケースを洗い出す					0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.7.2.3	単体テストに必要な体制、環境等のリソースを明らかにし、準備作業を含めたスケ ジュールを作成する											Ü			_
						DV05.7.2.4	選定した単体テストケース、単体テストの目標、評価基準、問題への対応方法を盛 込んだ単体テスト仕様書を作成する	J													
				DV05.7.3	プログラミン グ	DV05.7.3.1	コーディング規約、命名規則、レビュー記録、バージョン管理などの開発標準を遵 してコーディングを行う	Ŧ													i
						DV05.7.3.2	設計書(詳細設計書、プログラム仕様書)に基づいたコーディングを行う														i.
						DV05.7.3.3	作成するプログラムの機能を理解し、APIや再利用、代替プログラムを活用する														i

中分類

小分類

							従来型ロールとアジャイル型ロールの比較表														
大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型	ロール		
本表は参	考資料として示すものであり	、全てこのとお	らりに実施すること、もし	人はこれだけ実施	直すればよいことを示す	ものではありません				従	来型口-	ール				クトオー 	スクラムマスター		開発	チーム	
○: 主体と○: 他の□△: 実施に	対して、従来型ロール(下区 なって実施するタスク ールが主体となって実施し、 にはかかわらないが、タスクの りない(実施にかかわらず、	補佐的にかか 情報を共有す	かわるタスク ⁻ る	心(下図の称件	ど)を示している。 記さ	5の息味は火のとむ	30.	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	アクチャデザイン	ーツョンド声イン	クニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーツョンド并イン	テクニカル ·ジニアリング	ビスマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ボジャン	アジャ	プロジェク	エアーキラ	アプリケー	トク エンジニ	ITサービ	ドジネン	デ ペン	プロジェク	- - - - - -	アプリケー	ナ ドンコ	エサービ
						DV05.7.3.4	データ構造を理解し、データアクセス技術(SQL)を活用してプログラムを作成す	3				0			_		Δ	0	0	0	Δ
						DV05.7.3.5	処理速度を意識してプログラムを作成する										Δ	0	0		Δ
						DV05.7.3.6	セキュリティホールへの対策を理解して、セキュアなプログラムを作成する														
						DV05.7.3.7	デバッグの手法やデバッガなどの有効な手段を活用してプログラミング上の欠陥や りを発見し、修正を行う	呉													
						DV05.7.3.8	プログラムのデグレードが発生しないための管理方法を理解し、実践する														'
				DV05.7.4	単体テストの 実施と評価	DV05.7.4.1	単体テスト計画に則したテストデータやスタブの作成等のテスト準備を実施する														
						DV05.7.4.2	単体テスト計画に則したテストを実施し、テストツールを利用してデバッグする					0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.7.4.3	単体テストの結果から、プログラムが仕様通りに動作することを評価し、テストの: 了を判断する	ŧ													
		DV05.8	ソフトウェア結 合テスト	DV05.8.1	結合テスト仕	DV05.8.1.1	必要な資源、スケジュール、評価基準、テスト手順等を盛り込んだ結合テスト計画:	ŧ												-	
l			音テスト		様作成	DV05.8.1.2	<u>を作成する</u> 結合テストの責任者を明らかにし、テスト担当者、修正担当者等のテストチームを行	編				0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.8.1.3	成する 複数の単体プログラムにまたがる一連の処理やそのインタフェースを確認できるテ: ト什様書を作成する	Z.										_			
ı				DV05.8.2	ソフトウェア	DV05.8.2.1	下は快音を作成する														
					結合	DV05.8.2.2	各コンポーネントをソフトウェア設計に則して結合し、動作可能な環境を構築する	-				0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
l						DV05.8.2.3	ソフトウェア結合環境の制約、制限と動作確認への影響を明らかにする	-													_
l				DV05.8.3	結合テストの	DV05.8.2.3	プライフェア相互は残め間が、間限と動作権は、の影響と明らかにする 結合テスト仕様を満たすテストデータを、データ作成プログラム等も活用しながら	隼													\vdash
				DV05.8.3	実施と評価	DV05.8.3.1	備する 個々の結合テストの結果を踏まえて、以降のテストの保留や再開等、状況に応じた:	判													İ
						DV05.8.3.3	断を行う 結合テストで発見した問題の内容と想定される原因、再現方法等を報告する					0			_	_	Δ	0	0	0	Δ
						DV05.8.3.4	解決された不具合の対応結果を、その影響範囲を見極めたうえで検証する														1
						DV05.8.3.5	テスト結果のエビデンスを残し、結合テストの実施結果を報告する														
DV09	システムテスト	DV09.1	システムテスト 計画策定	DV09.1.1	システムテス	DV09.1.1.1	システム要件およびシステム方式に準じて、テスト方針を定める														
			計画東定		ト計画の作成		システム要件およびシステム方式に準じて、システムの適格性要求事項を設定する														
						DV09.1.1.3 DV09.1.1.4	システム要件およびテスト方針に基づき、テスト仕様、テストケースとテストデーの作成基準、テスト体制等を含むシステムテスト計画書をまとめる 必要な資源、スケジュール、評価基準、問題への対応方法をシステムテスト計画にリ込む					0	0		Δ	Δ	Δ	0	0	0	0
				DV09.1.2	システムテス トの準備	DV09.1.2.1	各々の機能の特性に即し、システム要件を網羅したテストケースを設定する 性能要件として定められた事項に適したテスト環境、状態を定義し、目標性能と共	=													

性能要件として定められた事項に適したテスト環境、状態を定義し、目標性能と共に テストケースを設定する システムテスト計画書に基づき、テストに必要な資源(ツール、コンピュータ資源、 要員、体制等)を手配する 検証すべきテストケースに適したテストデータをデータ作成プログラム等も活用しながら準備する

DV09.1.2.2

DV09.1.2.3 DV09.1.2.4 0

0 0

Δ ©

0 0

Δ

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型ロ	コール		
本表は参	考資料として示すものであり、全	≧てこのとお	的に実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従	来型ロー	ール			プロダクナ		スクラムマスター		開発	チーム	
◎ : 主体と ○ : 他のロ △ : 実施に	対して、従来型ロール(下図の3 なって実施するタスク ールが主体となって実施し、補イ にはかかわらないが、タスクの情報 つない(実施にかかわらず、タス	左的にかか を共有す	*わるタスク る	5(下図の緑枠)	を示している。記号	号の意味は次のとお	9.	くプロデューサ	スアナリシス	1 トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	7トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ビジネス	バジャ	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナンド	17サービ	ビジネス	ボ ジャ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	ト パ	ITサービ
		DV09.2	システムテスト 実施	DV09.2.1	システム結合	DV09.2.1.1 DV09.2.1.2	本番環境と物理的、論理的に隔離されたテスト環境を構築する システム構成仕様に基づき、システムを構成するすべてのコンポーネントを結合し、 動作可能な環境を作成する					0	©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	©
					システムテス	DV09.2.1.3	システム結合環境の制約、制限と動作確認への影響を明らかにする 個々のシステムテストの結果を踏まえて、以降のテストの保留や再開等、状況に応じ														
				DV09.2.2	トの実施と評	DV09.2.2.1 DV09.2.2.2 DV09.2.2.3	た判断を行う システムテストで発見した問題の内容と想定される原因、再現方法等を報告する 性能テストを実施し、再現性のある性能結果をまとめ、課題を洗い出す	-				©	©		Δ	Δ	Δ	©	©	©	©
						DV09.2.2.4 DV09.2.2.5	システムの高負荷状態をシミュレーションや実環境で実現して負荷テストを実施し、 <u>結果を集計、分析して問題を明らかにする</u> システムテストで洗い出された課題を解決するために、設計、開発およびテストの耳 行計画を作成する	-													
		DV09.3	運用テスト	DV09.3.1	運用テストの 準備	DV09.3.1.1 DV09.3.1.2 DV09.3.1.3	必要な資源、スケジュール、評価基準、テスト手順等を盛り込んだ運用テスト計画書を作成する 業務サイクル(日次、週次、月次、随時、四半期、半期、年次)を仮定したテスト仕 接書を作成する 最大限、実データを利用して、運用テスト仕様を満たすテストデータを準備する	- -				©	©		Δ	Δ	Δ	0	©	0	0
				DV09.3.2	運用テストの 実施と評価	DV09.3.1.3	取入版、美ノーテと利用して、建用ノヘドは稼ぎ凋にりノヘドノーラと辛調りる 運用手順書に準じて運用テストを行い、その結果を結果データと共に報告する														
					火心と計画	DV09.3.2.2	運用テストで発見した問題の内容と想定される原因、再現方法等を報告する					0	©		Δ	Δ	Δ	0	0	0	©
							解決された不具合の対応結果を検証する	-				Ü			_	_	_		•		
DV11	移行・導入(システム	DV11 1	受入れテスト	DV11.1.1	受入れテスト	DV09.3.2.4 DV11.1.1.1	運用テストの結果に基づき、運用手順書の改定や教育・訓練を推進する 開発が完了したシステムが利用に供する水準を満たしていることを判定するための受	:													
	リリース)		2,5,10,7,5,1		計画の作成	DV11.1.1.2 DV11.1.1.3	<u>入テストを計画する</u> システム要件に基づき、テストケースとテストデータを準備する 想定する業務手順と要する時間に則した操作手順を把握し、テストシナリオを作成す	-				©	0		Δ	Δ	Δ	Δ	0	0	0
				DV11.1.2	受入れテスト の実施と評価	DV11.1.2.1	る 受入れテストを実施し、テスト成績を記録する														
					00人心と計画	DV11.1.2.2	開発側と連携し、テスト中に発生した問題の対応策を決める					0	◎		Δ	Δ	Δ	Δ	©	0	0
						DV11.1.2.3	システムの機能と操作を把握し、テストシナリオに則したテストを実施する テスト結果を評価し、本番導入のための条件を具体的に指し示し、開発側と合意形成	<u>,</u>				Ü			_	_	_	_	•		
				DV11.1.3	受入れテスト	DV11.1.2.4 DV11.1.3.1	<u>する</u> 必要な資源、スケジュール、評価基準、テスト手順等を盛り込んだ受入れテスト計画														
					の支援		<u>書のたたき台を作成する</u> ユーザから提供されたテストデータをもとに、受入れテスト環境を準備する	-												_	
						DV11.1.3.3	ユーザがテストを行う際、システムの操作方法や既存システムとの違い等を説明しな がらテストを支援する					0	0		Δ	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.1.3.4	テストの進行状況についての情報をユーザと共有し、ユーザの課題解決を支援する ならの対象。 数 (ニュール ・														
		DV11.2	移行	DV11.2.1	移行の準備	DV11.2.1.1	移行の対象、移行テスト環境、本環境との相違を踏まえたテストデータ、検証項目、 テスト用プログラム等を準備する														
							ユーザや現場担当者に移行計画を説明し、判断や協力を仰ぐ等の事前準備を行う					0	0		Δ	Δ	Δ	Δ	0	0	0
							連携するシステムの担当者と調整し、連携箇所の移行・確認作業を計画する 事前に移行テスト(移行のリハーサル)を計画、実施し、移行計画を改善する														
				DV/11 2 2	移行リハーサ ルの実施		移行の実施計画に従い、手順を検証する														-

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	イル型	ロール		
							型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。				従来型ロ	ール			プロダイ		スクラム		開発	チーム	
	考資料として示すものであり、 対して、従来型ロール(下図)														7	·_ I	マスター				
○: 主体と○: 他のロ△: 実施に	なって実施するタスク ールが主体となって実施し、礼 はかかわらないが、タスクの情 つない(実施にかかわらず、4	補佐的にかか 青報を共有す	やわるタスク でる	U (TEIONITI	, encessor in	307,637,1037,107,10°		# 	1 1	アナリシス	ナンディア	ションデザイン	ニカル ニアリング	イネジャント	プロデューサ	アナリシス	トマネジメント	クチャデザイン	ションデザイン	ニカル ニアリング	マネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	7 7 % Ľ		ドジネスール・ディン	アーキナバ	アプリケーミ	ウナ ログバド	ITサービス	デッキン.	ドジネス	プロジェク	エアーキテク	アプリケーミ	ー ト カ コ ン ジ コ	ITサービス
						DV11.2.2.2	切り戻しのポイントと条件、手順を検証する														
						DV11.2.2.3	移行の所用時間を測り、ボトルネックを確認する					0	0		Δ	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.2.2.4	システムの移行だけでなく、業務の移行も正しく行われることを検証する														
						DV11.2.2.5	移行に要した時間、発生したトラブル、改善項目を記録し、移行計画を改善する														
				DV11.2.3	移行の実施	DV11.2.3.1	移行計画に基づいた作業を実施し、作業状況や発生した課題を随時報告する														
						DV11.2.3.2	移行データやシステムの動作に対して、移行計画に基づいた検証を行う														
						DV11.2.3.3	移行計画やタイムスケジュールに基づいた移行を推進する														
						DV11.2.3.4	問題が発生した際、計画に基づいた作業の中止、切り戻し等の判断や、定められた; 絡体制に基づいた連絡と対策の提示を行う	連				0	0		Δ	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.2.3.5	移行計画に基づき、移行完了を判断する														
						DV11.2.3.6	引継ぎに必要なドキュメントを作成し、運用担当へ引き渡す														
		DV11.3	導入	DV11.3.1	教育準備と実 施	DV11.3.1.1	システムの運用、保守、利用のための教育プログラムを作成する														
					20	DV11.3.1.2	教育プログラムを効果的に実施するためのマニュアルや教材を用意する					0	0		0	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.3.1.3	教育プログラムを実施し、技術移転の成果を測定して必要な補足教育を計画、実施 ス	す													
				DV11.3.2	マニュアルの 作成	DV11.3.2.1	ユーザのニーズに基づき、導入したシステムの利用、運用、保守にかかわるマニュール体系を整備する	7													
					11 /24	DV11.3.2.2	目的や対象者、マニュアルが使用される状況等に合致したマニュアルを作成もしく 入手する	す				0	0		0	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.3.2.3	システム要件と開発ドキュメント、テスト結果と照らし合わせて、作成したマニュールを精査する	7													
				DV11.3.3	本稼働	DV11.3.3.1	システムテスト、受入れテスト、移行テストの結果、および運用に必要な教育やマ ニュアル整備の状況に基づき、本稼働の可否を判断する														
						DV11.3.3.2	関係者に本稼働のスケジュール、連絡体制、障害発生時の対応方法等を周知する					0	0		0	Δ	Δ	Δ	0	0	0
						DV11.3.3.3	安定稼働までの監視体制を構築し、稼働状況を監視・検証する														
DV12	ソフトウェア保守	DV12.1	保守の方針と計 画の策定	DV12.1.1	保守および更 新・構成変更 の方針策定	DV12.1.1.1	業務の特性、利用技術、製品の特性を踏まえて、システムの保守方針を定める														
						DV12.1.1.2	全社標準、そしてシステム個別の要求事項を勘案して、データベースの保守方針を認る	定				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
						DV12.1.1.3	全社の標準、そしてシステム個別の要求事項を勘案して、ネットワークシステムの付 守方針を定める	保													
				DV12.1.2	保守計画の策 定	DV12.1.2.1	保守計画(体制、スケジュール等)を作成し、運用および保守の責任者の承認を得い														
						DV12.1.2.2	情報資産のシステムライフサイクルを把握し、資産の償却期間を考慮した保守計画: 作成する	2						0		0	0	0	0	0	0
						DV12.1.2.3	開発環境の構築等、開発業務から引き継いだテスト環境を利用するための準備を行								ľ			_			
						DV12.1.2.4	変更されたコンポーネントの受入れ基準を明らかにし、テストの内容やレビュー方法 を運用および開発責任者と合意する														
		DV12.2	問題の調査と分 析	DV12.2.1	問題の把握	DV12.2.1.1	報告された問題に関する事実、現象と発生環境を分析し、派生する他の現象や原因の候補を洗い出す	か							l _						1
						DV12.2.1.2 DV12.2.1.3	原因を特定するための情報とその入手方法を明らかにし、可能な方法を実行する 収集した情報から問題の原因を絞り込み(または特定し)、問題の拡大を回避する: 法や代替策を明らかにする	方						0		0	0	0	0	0	0

							従来型ロールとアジャイル型ロールの比較表										_ 55				
大分類		中分類		小分類		項目												イル型	ロール		
本表は参	考資料として示すものであり、含	全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従:	来型口-	ール				クトオー 	スクラムマスター		開発	チーム	
○: 主体と○: 他のロ△: 実施に	対して、従来型ロール(下図の: なって実施するタスク ールが主体となって実施し、補にはかかわらないが、タスクの情報 つない(実施にかかわらず、タス	佐的にかか 服を共有す	わるタスク る	心(卜凶の紋枠)を示している。記さ	ラの意味は次のと る	59.	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	・クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ·ジニアリング	*	プロデューサ	スアナリシス	トマネジメント	・クチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ビジネス	ルジャン	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	サンド	ITサービン	ドジネス	デジング	プロジェク	ITアーキテ	アプリケー	ナインデング	ITサービン
				DV12.2.2	保守内容、影響範囲の調査 と分析	DV12.2.2.1	保守の要求事項を確認し、影響範囲や費用対効果を調査、分析して、保守要件として 具体化する														
						DV12.2.2.2	保守対象ドキュメント、プログラム、データ等の分析結果を記録する					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
						DV12.2.2.3	変更依頼を作成し、ユーザおよび保守の責任者の承認を得る													<u> </u>	
DV15	プロジェクトマネジメ ント	DV15.1	プロジェクト立 ち上げ	DV15.1.1	プロジェクト 企画書の作成	DV15.1.1.1	プロジェクトの目的、目標、成果物を明らかにする														
						DV15.1.1.2	プロジェクトの実施期限とマイルストーンを明らかにする														1
						DV15.1.1.3	プロジェクトの体制と要員計画の概要および必要な資源を明らかにする	0		0					0	0	0	0	0	0	0
						DV15.1.1.4	プロジェクトの課題とリスクを明らかにする														1
						DV15.1.1.5	審査担当者、決裁者が判断しやすいように企画の要点を記述する														1
				DV15.1.2	プロジェクト 企画書の申請 と説明	DV15.1.2.1	プロジェクト企画書を必要な関係者に配布し、承認の手続きをとる														
						DV15.1.2.2	プロジェクト企画書の説明と質疑応答を行い、必要な関係者の理解を得る	©		0					0	0	0	0	0	0	0
					プロジェクト		承認手続きを通じて設定された制約が支障とならないことを確認する														
				DV15.1.3	企画書の完成	DV15.1.3.1	組織体における実行可能性を検討する														
						DV15.1.3.2	プロジェクトマネージャを任命し、その役割、任務、権限を明らかにする	0		0					0	0	0	0	0	0	0
						DV15.1.3.3	プロジェクトマネージャに企画内容をプロジェクトの初期要求として伝える													<u> </u>	igsqcut
		DV15.2	プロジェクト計 画策定	DV15.2.1	スコープ計画 の策定	DV15.2.1.1	プロジェクト成果を組織体の経営戦略、事業戦略等に貢献するものとして明らかにする。														
						DV15.2.1.2	ユーザに対する品質保証基準としての満足度基準を明らかにする														
						DV15.2.1.3	プロジェクト推進組織が果たすべき役割と任務を明らかにする														1
						DV15.2.1.4	成果物、費用、期間、品質、利用者、規模、機能、技術、リスク等のプロジェクト情報を定義し、範囲を明らかにする	0		0					0	0	0	0	0	0	0
						DV15.2.1.5															1
						DV15.2.1.6	プロジェクト計画および実行時に解決すべき課題を明らかにする														1
						DV15.2.1.7	スコープ管理方針を提示する														1
				DV15.2.2	プロジェクト 方針の決定	DV15.2.2.1	システムの特性に適合したライフサイクルモデルを選定する														
					732107000	DV15.2.2.2	システムの特性に適合したシステム開発技法、システム開発環境を選定する	0		0					0	Δ	0	0	0	0	0
						DV15.2.2.3	プロジェクト方針の代替案を提示する														
				DV15.2.3	スコープの定 義	DV15.2.3.1	プロジェクトの目的、目標を明らかにし、関係者に説明する														
						DV15.2.3.2	プロジェクトの前提条件、制約条件を明らかにし、関係者に説明する														
						DV15.2.3.3	プロジェクト全体の作業を概要レベルタスクに分解し、WBSを作成する	0		0					0	Δ	0	0	0	0	0
4	1	1	1	1	1											1	1		ı	1	. ,

DV15.2.3.4 概要レベルタスク遂行の優先順位を明らかにし、その基準を関係者に説明する

大分類		中分類		小分類		項目											アジャー	イル型	コール		
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	りに実施すること、もし	くはこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません				従:	来型口-	ール			プロダク	ν\オー −	スクラムマスター		開発	チーム	
○:主体と○:他のロ△:実施に	対して、従来型ロール(下図でなって実施するタスク ールが主体となって実施し、礼 にはかかわらないが、タスクの情 つない(実施にかかわらず、タ	甫佐的にかか 情報を共有す	わるタス ク る	芯(下図の緑枠))を示している。記号	号の意味は次のとも	59.	スプロデューサ	スアナリシス	7 トマネジメント	- クチャデザイン	- ションド并イン	- クニカル ジニアリング	スマネジメント	くプロデューサ	スアナリシス	7トマネジメント	トクチャデザイン	-ションデザイン	クニカル ジニアリング	スマネジメント
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ドジネン	デ ペ ペ	プロジェク	エアーキラ	アプリケー	トンコ	ロサービ	ビジネス	ボ ジ キ	プロジェク	エアーキテ	アプリケー	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1T#-E
						DV15.2.3.5	各タスクの成果物を定義する														
				DV15.2.4	スケジュール 計画の策定	DV15.2.4.1	スケジュール管理が可能な規模の詳細レベルタスクを定義する														
						DV15.2.4.2	主要成果物の完了時期や評価会議の時期等を含むマイルストーンを定義する														
						DV15.2.4.3	詳細レベルタスク間の相互依存関係を考慮した実施順序を設定する	(a)		0					0	Δ	0	0	0	0	0
						DV15.2.4.4	作業実施時間の見積りを見積り基準に照らして設定する								0	_	9				
						DV15.2.4.5	クリティカルパス、リードタイム(作業の着手から完了までの期間)や、遅れの許客 <u>範囲を含めた作業実施時間を見積る</u>	7													
						DV15.2.4.6	スケジュールリスクを明らかにし、スケジュールの代替案を提示する														
				DV15.2.5	資源計画の策 定	DV15.2.5.1	プロジェクトに必要となる主要な資源の利用根拠を明らかにする														
						DV15.2.5.2	必要な資源に関する質、投入・調達の量および時期を定義する														
						DV15.2.5.3	調達先に対する調査、分析、評価を行う	0		0					0	Δ	0	0	0	0	\circ
						DV15.2.5.4	資源計画に関する代替案を提示する														
						DV15.2.5.5	資源投資リスクを明らかにする														
				DV15.2.6	組織要員計画 の策定	DV15.2.6.1	プロジェクト組織の役割と責任を定義する														
						DV15.2.6.2	プロジェクト組織を適正な規模のチームに分割し、チームの役割、クリティカルスキルおよび責任を明らかにする														
						DV15.2.6.3	知識、スキル、経験、生産性、志向、性格等を考慮し、プロジェクトの特徴に適合する る適材適所の要員配置を行う	0		0					0	Δ	0	0	0	0	\circ
						DV15.2.6.4	組織要員計画に関する代替案を提示する														
						DV15.2.6.5	組織編制および要員配置リスクを明らかにする														
				DV15.2.7	調達計画の策 定	DV15.2.7.1	プロジェクトスコープから、外部調達すべき範囲と必要性を明らかにする														
						DV15.2.7.2	情報システムベンダの特質、力量、実績等の現状を調査する														
						DV15.2.7.3	調達先に要求すべき特質、力量、実績を明らかにする	0		0					0	Δ	0	0	0	0	\circ
						DV15.2.7.4	プロジェクトの特徴に適合した調達の形態を検討して調達仕様を定義し、文書化する	5													
						DV15.2.7.5	調達リスクを明らかにする														
				DV15.2.8	費用計画の策 定	DV15.2.8.1	プロジェクトスコープから作業に必要な人員、機器等の資源を洗い出し、必要な金を を積算する	Ą													
						DV15.2.8.2	金額および出費の時期を明らかにする			0					0	0	0	\circ	0	0	\circ
						DV15.2.8.3	プロジェクトの予算内において、積算した必要金額の調整を行い、実行可能な予算記画を策定する	t							0	•	9	0			
						DV15.2.8.4	費用リスクを明らかにする														
				DV15.2.9	品質保証計画 の策定	DV15.2.9.1	プロジェクトに求められる品質特性を理解し、品質方針と達成目標(品質基準)を気める														
						DV15.2.9.2	品質を作り込む手段としての開発プロセス、アーキテクチャ、基準、規約等を選択ま たは決定する			0					0	Δ	0	0	0	0	0
						DV15.2.9.3	品質保証のための組織構造、責任、プロセス、資源等を明らかにし、品質保証計画を 策定する								9	Δ	9				
						DV15.2.9.4	品質リスクを明らかにする												L		
				DV15.2.10	リスク管理計 画の策定	DV15.2.10.1	プロジェクトにかかわる主要なリスク(スケジュール、資源計画、組織・要員、調 達、費用、品質)を想定する														

大分類		中分類		小分類		項目	(佐木至ロールとアクヤイル至ロールの比較表										アジャー		イル型ロール			
	・本表は、従来型(ウォーターフォール型)開発に従事してきた人材が、アジャイル開発について学ぶ時、従来型ロールとアジャイル型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。 本表は参考資料として示すものであり、全てこのとおりに実施すること、もしくはこれだけ実施すればよいことを示すものではありません。											ール				ウトオー ・_	スクラムマスター	開発チー		チーム		
○: 主体と○: 他のE△: 実施に	対して、従来型ロール(下図の となって実施するタスク コールが主体となって実施し、礼 こはかかわらないが、タスクの情 わない(実施にかかわらず、ら	浦佐的にかか 情報を共有する	わるタスク る	応(下図の緑枠)を示している。記号	号の意味は次のとす		スプロデューサ	ネスアナリシス	クトマネジメント	・テクチャデザイン	ションデザイン	テクニカル ·ジニアリング	ビスマネジメント	スプロデューサ	ネスアナリシス	クトマネジメント	・テクチャデザイン	ションデザイン	テクニカル ・ジニアリング	ドスマネジメント	
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ボジャ	л ÿ	プロジェ	T7-+	アプリケ	H . V	1-4-1	アンドル オンドル	ب پ	プロジェ	キーイ11	アプリケ	Ч	1-4-1	
						DV15.2.10.2 DV15.2.10.3	リスクの発生確率や影響範囲を定量化する リスクがプロジェクトに与える影響度を計り、対応の優先順位を決定し、対応策を3 案する										0					
							リスク発生の予防策を計画し、詳細レベルタスクに組み込む	●		0					0	0	0	0	0	0	0	
							不測事態対応計画を策定する リスク発生を監視、追跡し、コントロールするための管理表を作成する	-														
				DV15.2.11	コミュニケー ション計画の 策定	DV15.2.11.1	収集と伝達が必要なプロジェクト情報、関係者への伝達手段を定義する															
						DV15.2.11.2	関係者間のコミュニケーションと情報伝達を図るための仕組みやルールを定義する											0				
						DV15.2.11.3	プロジェクト情報の報告方法を定義する	0		0					0	Δ	0		0	0	0	
						DV15.2.11.4	収集したプロジェクト情報の分類と保管のためのルールを定義する															
						DV15.2.11.5	コミュニケーション計画を策定する								Ш							
				DV15.2.12	プロジェクト 計画書の作成		プロジェクトの目的、目標、成果物、推進体制を定める															
							プロジェクトの実行に際しての前提や制約を明らかにする	_														
						-	プロジェクト状況報告の方法およびその承認ルールを定める 問題発生時の対応策に関する承認ルールを定める	_ _		0					0	Δ	0	0	0	0		
							プロジェクトの監視、追跡およびプロジェクト管理の方針を定める										•)				
							各工程の完了条件およびユーザによる検収条件を定める	-														
							プロジェクト計画書を作成し、必要な関係者の承認を得る															
		DV15.3	プロジェクト追跡と実行管理	DV15.3.1	プロジェクト		プロジェクトが計画通りに推移するようコントロールする														_	
			跡と実行管埋		の実行管理	-	計画と実施の差異に対して、必要な是正策を実施する	□		0					0	Δ	0	0	0	0	0	
						DV15.3.1.3	計画の変更が承認された場合、変更を確実に実施し、その効果を追跡する	-														
				DV15.3.2	プロジェクト の監視と追跡	DV15.3.2.1	┃ すべてのプロジェクト実行管理要素の監視および追跡方法を明らかにする															
					の重視と追跡	DV15.3.2.2	│ 監視および追跡の頻度を明らかにし、必要な時期に手順通りに監視および追跡を行・	5 ©		0					0	0	0	0	0	0	0	
						DV15.3.2.3	すべての異常な進行、異常の予兆を発見し、分析する															
				DV15.3.3	問題管理	DV15.3.3.1	プロジェクト推進中のすべての問題を識別し、適切な情報を収集して分析する															
						DV15.3.3.2	問題の重要性を識別し、影響を推定する															
						DV15.3.3.3	発生した問題に対して、必要に応じて対策を講じる	■		 					0	Δ	0	0	0	0	0	
						DV15.3.3.4	大きな問題は変更管理の対象として処理する										9	9	9	9	9	
						DV15.3.3.5	発生した問題に類似する他の問題の潜在性を検証する															

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ・	イル型	ロール						
	・本表は、従来型(ウォーターフォール型)開発に従事してきた人材が、アジャイル開発について学ぶ時、従来型ロールとアジャイル型ロールの実施するタスクの違いを比較するための参考資料です。 本表は参考資料として示すものであり、全てこのとおりに実施すること、もしくはこれだけ実施すればよいことを示すものではありません。										来型口-	ール			プロダクトオー スクラ										
・各タスクに ◎:主体と ○:他の□ △:実施に	対して、従来型ロール(下図:なって実施するタスク ロールが主体となって実施し、社 にはかかわらないが、タスクの情 わない(実施にかかわらず、ク	の赤枠)とアジ 補佐的にかかる 青報を共有する	ジャイル型ロールの対が わるタスク 3					ネスプロデューサ	ネスアナリシス	こクトマネジメント	トテクチャデザイン		テクニカル ンジニアリング	ビスマネジメント	ネスプロデューサ	ネスアナリシス	エクトマネジメント	トテクチャデザイン	バーツョン ルサイン	テクニカル ンジニアリング	ビスマネジメント				
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	デ ジ	л ÿ	プロジュ	T7-+	アプリケ	H	— 4 ⊥	ゴ ジ	ゴ ジ	プロジェ	エアーキ	アプリケ	H	-41I				
						DV15.3.3.6	発生したすべての問題および解決の過程を文書化する																		
				DV15.3.4	工程完了評価	DV15.3.4.1	スケジュール計画で決められた期日に、工程完了条件項目に沿ってレビューおよび評価を実施する	i																	
						DV15.3.4.2	レビューおよび評価を行うための情報を収集する																		
						DV15.3.4.3	工程内で認識した改善事項を、以降の工程で有効活用する	0		0					0	0	0	0	0	0	0				
						DV15.3.4.4	レビューおよび評価結果を文書化する																		
				DV15.3.5	プロジェクト 状況の報告	DV15.3.5.1	成果物、プロジェクトの進行状況、組織活動、プロジェクト管理の結果を文書化し、 報告する																		
					1人がの _{手以} 口	DV15.3.5.2	TWE 7 3 重要な問題の発生とその対応結果を文書化し、報告する	0		0					0	0	0	0	0	0	@				
						DV15.3.5.3	承認された変更管理の実施状況およびその結果を文書化し、報告する	1																	
				DV15.3.6	進捗管理	DV15.3.6.1	 最優先で管理すべき作業工程(クリティカルパス)を把握する																		
						DV15.3.6.2	マイルストーンにおける目標達成状況を確認する																		
						DV15.3.6.3	進捗遅延に対する対策を講じる	0		0					0	0	0	0	0	0	(
						DV15.3.6.4	プロジェクト全体の進捗に大きな影響を与える遅延に対しては、スケジュール変更を 計画し、承認を受けて実施する																		
				DV15.3.7	資源管理	DV15.3.7.1	直 回し、承認を受けて実施する 資源を計画通りに投入配置し、活用する																		
						DV15.3.7.2	│ │資源の過不足が識別された場合、対応策を講じる	0		0					0	Δ	0	Δ	Δ	Δ	_				
						DV15.3.7.3	プロジェクトの全体の進捗に大きな影響を与える資源不足に対しては、資源変更を計	-										Δ				_			
				DV15.3.8	組織要員管理	DV15.3.8.1	画し、承認を受けて実施する 要員とチームにおける効率性、負荷バランス、技術水準、協調体制、意思疎通および																		
						DV15.3.8.2	プロジェクト管理方式等に関する評価を行う 各チームの要員に過不足がないかを監視し、過不足が生じた場合は、調達、配置転接	<u> </u>		0					0	Δ	©	Δ	Δ	Δ	_				
						DV15.3.8.3	<u>等の対応を立案する</u> 要員とチームが役割と責任を果たし、業務を遂行するための施策を講じる	1																	
				DV15.3.9	調達管理	-	外部調達選定基準に照らして最適な外部委託先を選定する																		
						DV15.3.9.2																			
						DV15.3.9.3	計画未達の場合、委託企業から解決策提案を受け、その妥当性と実現性を審査し、実	©		0					0	Δ	0	Δ	Δ	Δ	2				
						DV15.3.9.4	行させる 契約スコープ外の作業に関して、契約変更を計画し、承認を受け実施する																		
				DV15.3.10	費用管理		支払いをプロジェクト全体計画通りに実施する																		
					スパロエ		費用超過が識別された場合、対応策を講じる	©		0					0	Δ	0	Δ	Δ	Δ	_				
						DV15.3.10.3	┃ ┃プロジェクト全体に大きな影響を与える費用超過に対しては、費用変更を計画し、β	_								_		_	_	_					
				DV15.3.11	品質管理		認を受けて実施する 定められた手順に沿って、品質管理を実施する																		
				5 7 10.0.11	нхот		品質基準に満たない事象が識別された場合、対応策を講じる																		
							田貝瑩半に何にない。事外が成所でれた。初日、内心泉と時じる プロジェクト全体の品質に大きな影響が予測される場合、品質保証計画を変更し、 認を受けて実施する	©		0					0	0	0	0	0	0					
							認を受けて実施する 品質保証計画の変更に伴う改善状況を確認する																		
				DV15 3 12	リスク管理		リスク管理対象のすべての要素に対して監視および追跡を継続する																		
				D v 13.3.12	ノヘノ日生			-																	
	1	1 1		1	İ	ויס.ט. ועם איט ויט.ט. ו	計画されたすべてのリスク予防策を実施し、その効果を確認する								I				l		l				

											従来型ロール					プロダクトオー ス・マ		開発チーム			
○:主体と○:他の□△:実施は	対して、従来型ロール(下図の となって実施するタスク コールが主体となって実施し、袖 にはかかわらないが、タスクの情 わない(実施にかかわらず、タ	能佐的にかか 報を共有す	*わるタスク る	で (下図の緑枠)を示している。 記号	号の意味は次のと		: 1 1	7 7) トマネジ)	テクチャデザイン	ーツョンデデイン	テクニカル ·ジニアリング	スマネジメント	スプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	ーションデザイン	テクニカル ジニアリング	マネジメ
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	+ ;		H	IT7-4:	アプリケー	н У	ITサービ	ビジネ	ドジネ	プロジェ	T7-+:	-41164	ドイエ	11サービ
						DV15.3.12.4	新たに識別したリスクへの予防策、発生時対応計画を策定し、実施する リスクの発生に伴い、不測事態対応計画を実行して復旧状態を確認し、その過程 価する リスク発生に伴うすべての事項を文書化する		٥	0					0	0	0	0	0	0	0
				DV15.3.13	コミュニケー ション管理	DV15.3.13.1 DV15.3.13.2	プロジェクト情報の収集と報告をプロジェクト計画通りに実施させる 会議体の設定を計画通りに実行させる コミュニケーションの過不足が認識された場合、対応策を講じる		9	0					0	0	0	0	0	0	0
				DV15.3.14	変更管理		プロジェクト全体の進捗に大きな影響を与えるコミュニケーション不足について コミュニケーション計画を変更し、承認を受けて実施する 起案されたすべての変更要求を受け付け、保存(データベース化)する プロジェクトの変更要求に関連する付帯的な情報を収集し、変更要求を把握する	ま、													
							プロジェクトの変更要求に対する分析と評価を行い、その対応方針を定める 変更による、スコープ、スケジュール、費用等への影響を推定する プロジェクトの変更要求と対応策について、関係者と基準に照らして評価し、承		9	0					©	0	0	0	0	0	0
		DV15.4	プロジェクト終 結	DV15.4.1	プロジェクト 終結の確認		プロジェクト計画書に記述されたすべての成果物が揃っているかを確認する	云達 ————————————————————————————————————													
						DV15.4.1.3	成果物が設定されたユーザ検収条件を満たすことを確認する プロジェクトの完了条件を満たしているかを確認し、プロジェクト終了状況を把る すべての残項目を明らかにする	握す (0					0	0	0	0	0	0	0
				DV15.4.2	プロジェクト の完了報告	DV15.4.2.2	プロジェクト全体の実行要約を文書化する 初期計画と完了時の差異発生の原因を文書化する 実施した変更の効果を文書化する									(0		((
						DV15.4.2.5	すべての成果物をユーザおよび製品管理者に引き渡し、検収、承認を得る プロジェクトの完了状況を関係者に報告する プロジェクトの終結をすべてのプロジェクト関係者に通知する			0					©	0	©	0	0	0	0
				DV15.4.3	プロジェクト の完了評価	DV15.4.3.2	プロジェクト完了後、プロジェクトの概要、実行結果等を整理し、文書化する プロジェクト計画、実行過程、管理方法、成果(ノウハウ、知識、経験等)等に る評価を行う プロジェクトの実績情報の収集、整理を行う	_	3	0					0	0	©	0	0	0	0
			プロジェクト個		- * -	DV15.4.3.4	プロジェクトの実績情報の分析を行うプロジェクトの実績情報、分析結果を情報共有する										<u> </u>				
		DV15.5	別の品質マネジメント	DV15.5.1	レビューのマ ネジメント	DV15.5.1.1 DV15.5.1.2	プロジェクト計画時に、レビューの対象とする成果物、実施時期、完了判断を定 レビュー対象の成果物が当該プロセスの要求事項を満たすことを確認し、指摘事 含むレビュー報告書を作成する	= +	9	0					0	0	©	0	©	0	0

大分類

中分類

小分類

項目

大分類		中分類		小分類		項目											アジャ	ジャイル型ロール						
本表は参	考資料として示すものであり、	全てこのとお	りに実施すること、もし	人はこれだけ実施	すればよいことを示す	ものではありません		従来型ロール									スクラムマスター	開発チーム						
・各タスクに対して、従来型ロール(下図の赤枠) とアジャイル型ロールの対応 (下図の緑枠) を示している。記号の意味は次のとおり。 ②: 主体となって実施するタスク ○: 他のロールが主体となって実施し、補佐的にかかわるタスク △: 実施にはかかわらないが、タスクの情報を共有する -: 何も行わない (実施にかかわらず、タスクの情報も共有しない)									スアナリシス	トマネジメント	-クチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル ・ジニアリング	スマネジメント	くプロデューサ	スアナリシス	クトマネジメント	テクチャデザイン	-ションデザイン	テクニカル /ジニアリング	マネジメ			
タスク 大分類 コード	タスク大分類	タスク 中分類 コード	タスク中分類	タスク 小分類 コード	タスク小分類	評価 項目 コード	評価項目	ビジネス	ル ジ 米	プロジェク	エアーキテ	-イルピム	トパー	ITサ−ビ	ビジネス	ドジネ	クロジェク	エアーキラ	-4664	ト パ	1			
						DV15.5.1.3	レビューの実施結果を評価し、レビュープロセス自身の改善を行う																	
				DV15.5.2	テストのマネ ジメント	DV15.5.2.1	プロジェクト計画時に、プロジェクトが実施するテスト活動に関与する組織とその8割(テストの実施、監視等)を定める	Ž																
						DV15.5.2.2	プロジェクトの対象プロダクト(システム、製品)、採用する開発プロセス、品質 E標等に応じて、実施するテストレベルを定める																	
						DV15.5.2.3	プロジェクトにおけるテスト活動の指針やプロセス、ゴールとそれに至る手段に基づき、実現可能なテスト実施計画を策定する	j									0		0					
						DV15.5.2.4	テスト計画を妨げる要因を識別し、テスト漏れによって発生する損害の発生や影響を 最小限とするようにテストを(再)計画、管理する	() ()		0					0	0	0	0	0	0	0			
						DV15.5.2.5	テストプロセスの進捗状況や実施結果に関する情報を収集する																	
						DV15.5.2.6	テストレベルやテスト項目に応じたテスト環境を確保し、その環境をテスト実行のリ ソースを含めて維持する	7																
				DV15.5.3	品質分析・評 価のマネジメ ント	DV15.5.3.1	評価対象、評価スケジュール、評価者を定めた品質評価計画を策定する																	
						DV15.5.3.2	品質に関するニーズを品質要求定義として、品質特性、副特性を用いて品質目標、 定基準、測定手法を定める	lj																
						DV15.5.3.3	主要な開発プロセスの成果データを取得し、品質目標と比較して分析、評価する	0		0					0	0	0	0	0	0	0			
						DV15.5.3.4	評価結果を総合し、プロダクトの全体品質を評価する																	
						DV15.5.3.5	評価データ、分析・評価結果に基づいてプロダクト品質やプロセスの弱点を探り、ご 善事項として整理する	Ż																